Jeux littéraires et jeux vidéo. Pour une lecture ludologique d'Italo Calvino

Martin Ringot

▶ **To cite this version:**

Martin Ringot. Jeux littéraires et jeux vidéo. Pour une lecture ludologique d'Italo Calvino. Littératures. Aix-Marseille Université (AMU), 2020. Français. NNT : . tel-03184728

HAL Id: tel-03184728
https://hal.science/tel-03184728

Submitted on 29 Mar 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

NNT/NL : 2020AIXM0431/028ED354

THÈSE DE DOCTORAT

Soutenue à Aix-Marseille Université
le 11 décembre 2020 par

Martin RINGOT

Jeux littéraires et jeux vidéo :
Pour une lecture ludologique d'Italo Calvino

Discipline
Langues, littératures et civilisations romanes

Spécialité
Études italiennes

École doctorale
ED 354 Langues, Lettres et Arts

Laboratoire
Centre Aixois d'Études Romanes

Composition du jury

Christophe MILESCHI Université Paris Ouest Nanterre	Rapporteur
Jean-Claude ZANCARINI ENS Lyon	Rapporteur
Claudio MILANESI Aix-Marseille Université	Examinateur
Marie FABRE ENS Lyon	Examinatrice
Sébastien GENVO Université de Lorraine	Examinateur
Marida DI CROSTA Université Lyon 3	Examinatrice
Perle ABBRUGIATI Aix-Marseille Université	Directrice de thèse

Aix-Marseille Université ED 354 Langues, Lettres et Arts

Centre Aixois d'Études Romanes

Jeux littéraires et jeux vidéo

Pour une lecture ludologique d'Italo Calvino

Martin Ringot

Sous la direction de Perle Abbrugiati

Thèse de doctorat en Langues, littératures et civilisations romanes
Spécialité Études italiennes

Le 20 octobre 2020

Affidavit

Je soussigné, Martin Ringot, déclare par la présente que le travail présenté dans ce manuscrit est mon propre travail, réalisé sous la direction scientifique de Perle Abbrugiati, dans le respect des principes d'honnêteté, d'intégrité et de responsabilité inhérents à la mission de recherche. Les travaux de recherche et la rédaction de ce manuscrit ont été réalisés dans le respect à la fois de la charte nationale de déontologie des métiers de la recherche et de la charte d'Aix-Marseille Université relative à la lutte contre le plagiat.

Ce travail n'a pas été précédemment soumis en France ou à l'étranger dans une version identique ou similaire à un organisme examinateur.

Fait à Lyon le 20 octobre 2020

Martin Ringot

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Résumé

En quoi Italo Calvino est-il un auteur ludique ? Le but de cette thèse est de proposer une lecture ludologique d'Italo Calvino afin d'explorer les rapports structurels qu'entretiennent littérature et jeux vidéo. Après une première partie dans laquelle nous identifierons une certaine convergence entre la littérature informatique et interactive et l'utilisation de l'informatique à des fins ludiques, nous montrerons en quoi Calvino s'inscrit dans cette relation intermédiatique, comme le montre son intérêt pour les autres formes médiatiques, pour les progrès technologiques de son époque qui en a fait, malgré lui, un interlocuteur des sciences du jeu et de certains *game designers*. Nous verrons donc de quelle manière il est possible de voir dans la production calvinienne une logique de *game design*, qu'il s'agisse de la création de mondes fictionnels ou de l'organisation de leur exploitation, répondant à certains mécanismes appelant une certaine interactivité, et comment l'auteur peut être aussi défini comme un joueur dans son écriture, ainsi que ce que cette attitude implique et signifie. Cette approche ludologique nous amènera à proposer une définition de la littérarité calvinienne en regard avec sa ludicité. Autrement dit, explorer les aspects ludiques de la littérature calvinienne nous permettra de mieux la cerner, même dans ce qui échappe au jeu.

Mots clés Calvino, littérature, jeu, jeux vidéo, ludologie, ludique

Abstract

What makes Italo Calvino a playful author ? The aim of this thesis is to propose a ludological reading of Italo Calvino in order to explore the structural relationship between literature and video games. After a first part in which we will identify a convergence between interactive computer literature and the use of computer science for playful purposes, we will show how Calvino fits into this intermediatic connection, as shown by his interest in other media forms, in the technological progress of his time which made him, in spite of himself, an influential figure for game studies researchers and some game designers. We will therefore see how it is possible to perceive a logic inspired by game design in Calvino's production, whether in the creation of fictional worlds or in the organization of their exploitation, which operates according to mechanisms calling for a certain form of interactivity, and how the author can also be defined as a player in his writing, as well as what this attitude implies and means. This ludological approach will lead us to propose a definition of Calvinian literality in relation to its ludicity. In other words, exploring the playful aspects of Calvinian literature will let us understand it more accurately, even in what is outside the sphere of play.

Keywords Calvino, literature, game, videogames, game studies, playful

Riassunto

Cosa fa di Italo Calvino un autore ludico ? L'obiettivo di questa tesi è quello di proporre una lettura ludologica di Italo Calvino per esplorare le relazioni strutturali tra letteratura e videogiochi. Dopo una prima parte in cui individueremo una certa convergenza tra letteratura interattiva e l'uso dell'informatica a fini ludici, mostreremo come Calvino si inserisce in questo rapporto intermediatico, come dimostra il suo interesse per altre forme mediatiche, per il progresso tecnologico del suo tempo, che ne ha fatto, suo malgrado, un interlocutore delle scienze del gioco e di alcuni *game designer*. Vedremo quindi come sia possibile vedere nella produzione di Calvino una logica di *game design*, sia nella creazione di mondi fittizi che nell'organizzazione del loro sfruttamento, rispondendo a certi meccanismi che richiedono una certa interattività, e come l'autore possa anche essere definito come un giocatore nella sua scrittura, oltre a ciò che questo atteggiamento implica e significa. Questo approccio ludologico ci permetterà di proporre una definizione della letterarietà calviniano in relazione alla sua ludicità. In altre parole, esplorare gli aspetti ludici della letteratura calviniana ci permetterà di definirla meglio, anche in quello che sfugge al campo del gioco.

Parole chiavi Calvino, letteratura, gioco, videogiochi, ludologia, ludico

Note liminaire

Toutes les citations en langue étrangère sont traduites en note de bas de page, à la suite de la référence bibliographique. Elles ont soit été traduites par nos soins, soit à partir d'une traduction officielle.

Dans ce dernier cas, seule la page de l'ouvrage utilisé a été indiquée et les livres employés à cet effet sont regroupés dans la bibliographie à la p. 492. Nous n'avons pas utilisé les nouvelles traductions de Calvino pour des raisons de disponibilité pendant la crise sanitaire. Cela étant, nous avons mis à jour la graphie, notamment en rétablissant l'accent grave sur la préposition « à » en début de phrase.

Pour les textes plus rares de Calvino, ainsi que pour ses essais – et pour le reste des citations en anglais et en italien –, nous avons proposé une traduction personnelle et, dans le cas de l'anglais, assistée par le site `www.deepl.com`.

Dans tous les cas, afin de ne pas trop charger l'appareil de notes, les sauts de ligne ont été remplacés par des barres obliques. Enfin, les traductions des textes sous contrainte de Calvino (notamment ceux qui figurent à partir de la p. 380) et autres créations « oplepiennes » (voir p. 49) ont été traduits pour la compréhension : nous n'avons pas tenté de reproduire dans la langue-cible la contrainte créative.

Concernant le corpus calvinien, les œuvres originales ne sont citées en note de bas de page qu'au moment où elles font l'objet d'une analyse spécifique et ne seront pas employées comme ouvrages de référence. Le corpus est ensuite rapporté dans la bibliographie à la p. 492. Pour l'ensemble des citations de Calvino, nous avons utilisé les éditions des « *Meridiani* », citées en entier lors de la première occurrence puis par leurs initiales. Ainsi, les trois volumes des *Romanzi e racconti* deviennent *RR1*, *2* et *3*, et les *Saggi* deviennent *S1* et *2*.

Alla nonna, e alla sua ferma Odissea

Introduction générale

> Molte volte l'impegno che gli uomini mettono in attività che sembrano assolutamente gratuite, senz'altro fine che il divertimento o la soddisfazione di risolvere un problema difficile, si rivela essenziale in un ambito che nessuno aveva previsto, con conseguenze che portano lontano. Questo è vero per poesia e arte, come è vero per la scienza e per la tecnologia. Il gioco è sempre stato il grande motore della cultura.
>
> « Très souvent, l'engagement des hommes dans des activités qui paraissent absolument gratuites, sans autre finalité que le divertissement ou la satisfaction de résoudre un problème difficile, se trouve être essentiel dans un domaine que personne n'avait prévu, avec des conséquences qui ont une grande portée. Cela est vrai pour la poésie et l'art, tout comme pour la science et pour la technologie. Le jeu a toujours été le grand moteur de la culture. » Nous traduisons
>
> Italo Calvino, « Le avventure di tre orologiai e di tre automi », *in Collezione di sabbia*

D'où vient cette thèse

Les nombreuses références de Calvino au jeu, aux échecs et autres dispositifs ludiques, ainsi que ses années passées dans le groupe parisien de l'Ouvroir de Littérature Potentielle, lui ont donné une réputation d'auteur « ludique ». En introduction aux actes du colloque « La plume et le crayon », tenu en janvier 2011 à Aix-en-Provence, Perle Abbrugiati le définit « un raisonneur, mais un raisonneur ludique [...] [et] un joueur, mais un joueur

géométrique ». [1] Dans sa thèse portant sur la métaphore ludique en littérature, Haydée Silva Ochoa montre que Calvino est souvent cité comme auteur lié au jeu, notamment en tant que membre de l'Oulipo. [2] En introduction de leur monographie thématique *Calvino ludico*, Roberto Bertoni et Bruno Ferraro précisent que de nombreux auteurs ont déjà exploré le jeu chez Calvino :

> Di vari aspetti la critica si è ampiamente occupata, utilizzando l'idea di gioco in molteplici sensi : traducendola come *divertissement* ; individuandone la leggerezza ; esaminandola come griglia strutturale e intenzione geometrica, razionalista, illuminista ; chiarificandone alcuni significati in chiave umanistica e scientifica. Questi e altri aspetti sono in effetti riscontrabili, talora in larga misura, talatra in modo più ristretto, sia nei testi creativi, sia nei saggi di Calvino. [3]

Parmi les directions mentionnées, on remarque une très grande ambivalence dans l'emploi de la notion de jeu, allant d'observations sur sa manière d'écrire et sur son oscillation entre différents pôles [4] à une condamnation de la légèreté apolitique de l'auteur à la différence de l'impureté subversive de Pasolini [5]. Pourtant, le jeu en tant que tel est rarement défini, sa portée rarement délimitée, et il prend un sens différent selon le contexte dans lequel la métaphore qu'il sert est employée.

C'est en partie à la suite de ce constat que nous avons décidé d'écrire cette thèse, que nous plaçons dans la continuité du mémoire de M2 en études italiennes rédigé sous la codirection de Marie Fabre et de Romain Descendre. Ce dernier portait sur la littérature potentielle et la traduction, et l'un des objectifs était de rapprocher les deux pour comprendre ce qu'ils avaient en commun. L'un des points de contact a été, justement, le jeu, et nous avons pu voir de quelle manière il était possible de parler de littérature en partant des théories de Roger Caillois et Johan Huizinga, qui marquent les premières étapes de ce qu'on nommera la « ludologie », les *game studies*, ou les « sciences du jeu », en préférant ce dernier terme aux précédents pour sa capacité à englober les différentes approches des jeux et des jeux vidéo [6]. De là à comparer la littérature aux jeux vidéo, il n'y avait que quelques pas. Entre la soutenance du mémoire de M2 et le début de ce travail de

1. Perle Abbrugiati, « Graphismes calviniens », *Italies*, n° 16, 2012, p. 6.

2. Voir Haydée Silva Ochoa, « Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle », thèse de doctorat en Littérature et civilisation française, Paris, Université de Paris III-Sorbonne Nouvelle, 1999, p. 375.

3. Bruno Ferraro, Roberto Bertoni et Remo Bodei, *Calvino ludico : riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, Viareggio, Mauro Baroni editore, 2003, p. 18. « La critique s'est amplement occupée de différents aspects, en utilisant l'idée de jeu en une multitude de sens : en la traduisant comme *divertissement* ; en identifiant sa légèreté ; en l'examinant comme une grille structurelle et une intention géométrique, rationaliste, illuministe ; en clarifiant certaines de ses significations d'un point de vue humaniste et scientifique. Ces aspects, et d'autres, se retrouvent en effet tantôt en grande partie, tantôt de manière plus restreinte, à la fois dans les textes créatifs et dans les essais de Calvino. » Nous traduisons.

4. Voir Alberto Asor Rosa, *Stile Calvino*, Turin, Einaudi, 2001.

5. Voir Carla Benedetti, *Pasolini contro Calvino : per una letteratura impura*, 72, Torino, Bollati Boringhieri, 2004.

6. En effet, le terme de « ludologie » est connoté, comme nous le verrons p. 92, par son opposition à la narratologie, alors que le second est limitatif en ce qu'il exclue, dans sa formulation, tout ce qui a trait au *play*. À la suite de Jacques Henriot, nous parlons donc de « sciences du jeu » : « La complexité de l'objet justifie le recours à une approche multiple. Il y a une science des jeux : il y aura des sciences

thèse, la réflexion s'est dirigée vers le jeu et vers la comparaison entre deux dispositifs qui mettent un individu dans une situation de coopération interprétative. Comme Calvino s'est intéressé à la fois au jeu comme activité, aux dispositifs ludiques traditionnels (échecs, tarots, billes), à la cybernétique et à la combinatoire, nous avons considéré qu'il avait déjà tous les outils en main pour parler de jeux vidéo avant la lettre. Il nous a donc semblé intéressant de confronter ses écrits à l'état actuel de la production vidéoludique, afin de voir ce qu'on peut retrouver de calvinien dans le jeu vidéo et de vidéoludique avant l'heure chez Calvino.

Jeu et jeu vidéo : éléments de définition

Si l'on parle de « sciences du jeu », c'est aussi pour rendre compte de la multiplicité d'approches que connaissent les jeux, qu'il s'agisse, entre autres, de jeux de société, jeux vidéo ou de jeux de rôle. On trouve en effet des approches structurelles et littéraire, comme celle que l'on propose ici, mais aussi sociologiques et comportementales (à l'instar du laboratoire EXPERICE à l'Université Sorbonne Paris Nord, anciennement Paris 13), sémiologiques et expressives attenant à l'interdisciplinarité (comme l'EXPRESSIVE GAMELAB à l'Université de Lorraine, au sein du Centre de Recherches sur les Médiations – CREM), lorsque cette dernière n'est pas revendiquée, par exemple au sein du Groupe de recherche « Cultures et mondes ludiques » de l'Université de Strasbourg. Sébastien Genvo propose une analyse détaillée des directions adoptées par le CREM dans un récent article [1]

Autour du jeu et des jeux vidéo s'est constitué un important appareil théorique et critique qui ne peut pas être ignoré. Il convient donc de faire le point sur ce qu'on entend par ces deux notions.

Définir le jeu

C'est Johan Huizinga qui, le premier, définit le jeu comme « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'"être autrement" que [dans] la "vie courante". ». [2] On ne peut pas ne pas partir de cette définition parce que Roger Caillois la reprend et la glose dans *Des jeux et des hommes*, avant d'être repris à son tour

du Jeu. La chose ainsi nommée relève à la fois d'une analyse historique, sociologique, ethnologique et d'une étude s'inspirant (tout en prenant ses distances à leur égard) des méthodes de la psychologie. » (Jacques HENRIOT, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p. 158)

1. Voir Sébastien GENVO, « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 20, 1er sept. 2020, URL : `http://journals.openedition.org/rfsic/9511` (visité le 28/09/2020).

2. Johan HUIZINGA, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. par Cécile SERESIA, Paris, Gallimard, 1951, p. 51.

par d'autres. On remarque que trois éléments sont déjà en place dans la proposition de Huizinga : les deux niveaux de manifestation du jeu, d'une part l'activité et de l'autre les règles, l'idée d'un espace et d'un moment circonscrits et limités dans lesquels le jeu a effet, et la conscience de cette altération momentanée.

Ce sont trois éléments qui vont être déclinés par d'autres auteurs dans l'élaboration de la définition du jeu. L'apport de Roger Caillois sera de catégoriser le jeu selon qu'il se situe du côté de l'attitude, l'énergie – qu'il nommera *paidia* – ou du côté de l'ensemble de règles qui encadre cette activité – qu'il nommera *ludus*. Ensuite, Caillois propose une taxinomie des jeux en fonction de leur nature, selon qu'ils soient de compétition (*agôn*), de hasard (*alea*), de simulacre (*mimicry*) ou de vertige (*ilinx*). Ces catégories ont l'avantage d'être efficaces pour mieux comprendre une situation de jeu. Mais nous n'entendrons pas la distinction entre *ludus* et *paidia* de la même manière que Roger Caillois : ce dernier considère que le premier est une évolution du second, dans une perspective de progrès des sociétés : « D'une façon générale, le *ludus* propose au désir primitif de s'ébattre et de se divertir des obstacles arbitraires perpétuellement renouvelés ». [1] Nous préférerons considérer une véritable oscillation entre le *ludus* – le système ludique – et la *paidia* – l'attitude ludique – car l'un ne peut annuler l'autre : il faut du *ludus* pour cadrer la *paidia*, et il faut de la *paidia* pour donner un sens au *ludus*. De ce fait, nous considérerons ces deux termes comme équivalents de l'anglais *game* et *play*. De la même manière, Gordon Calleja parle d'« objet » et de « processus », [2] et nous verrons plus bas qu'il est possible de préciser et décliner cette distinction dans le domaine du jeu vidéo.

C'est plutôt chez Donald Winnicott que se développe l'idée d'un espace circonscrit. Selon le psychologue de l'enfance, le jeu contribue à mettre en place une aire intermédiaire d'expérience qui permet, via des objets transitionnels, d'agir sur le monde et de le comprendre, sans en subir les conséquences directes. Il ne s'agit pas, à l'instar de Huizinga, de proposer un « cercle magique » [3], mais d'inscrire le jeu dans un espace intermédiaire qui ne sépare pas le sujet du monde qui l'entoure, mais l'aide à mieux le comprendre. Winnicott propose donc l'idée d'un « espace potentiel » [4] qui rend possible le « phénomène transitionnel » qu'est le jeu. Bien que ces catégories soient employées dans le contexte de la croissance de l'enfant et son détachement de la mère, nous considérons qu'elles restent

1. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Folio, Paris, Gallimard, 1967.

2. Gordon Calleja, *In-Game : From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Mass, MIT Press, 2011, p. 9.

3. « L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. » (Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 27)

4. Donald Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, trad. par Claude Monod et Jean-Bertrand Pontalis, Folio, Paris, Gallimard, 1975 [2002], p. 90.

valides pour parler de la manière dont un jeu nous permet de voir quelque chose qui dépasse les limites de ses règles. En somme, le jeu n'est pas un moment séparé du réel, mais un prisme particulier sur ce dernier.

Cela nous permet d'arriver au troisième point abordé par Huizinga, à savoir la conscience de l'existence de ce moment suspendu, autrement dit la « feintise ludique ». Le jeu, qu'il soit collectif ou solitaire, tient par la conscience de sa feintise. C'est ce que Gregory Bateson appelle la situation de métacommunication du jeu. Autrement dit, le jeu tout entier repose sur la conscience de sa feintise, ou plus simplement, sur la prémisse : « ceci est un jeu ». [1] C'est seulement quand elle a conscience d'elle-même et de celle des autres que l'attitude ludique peut pleinement s'exprimer.

Il nous faut ajouter un dernier élément. Jusqu'à présent, on s'est surtout concentré sur les caractéristiques du jeu-*paidia* et sur les conditions de son existence, mais le jeu-*ludus* a lui aussi un rôle dans cette mise en place. En effet, quand on parle d'un jeu, on ne parle pas uniquement de l'activité consistant à adopter cette attitude particulière, mais aussi de l'objet qui rend possible l'activité. Un jeu de plateau, c'est avant tout l'ensemble de pions en plastique, en bois et en carton qui seront manipulés par les joueurs ; un jeu de cartes, c'est la pile de morceaux de papier cartonné qui seront combinés selon des règles ; un jeu vidéo, c'est un programme particulier qui demandera l'interaction de l'audience joueuse. Ainsi donc, un jeu est aussi un dispositif particulier. Mais comment distinguer un dispositif ludique du reste ? Pour reprendre l'objection de Mathieu Triclot dans sa tentative de définir un jeu vidéo : « Alors Windows est un jeu ? » [2] Un jeu est considéré comme tel lorsqu'il invite le joueur à adopter cette attitude ludique. C'est ce que Jacques Henriot exprime lorsqu'il prend l'exemple du jeu de dames : « Un jeu de dames est fait pour servir d'instrument au jouer de ceux qui s'en servent. Il n'a de sens de "jeu" qu'en raison de cette utilisation. » [3] Pour qu'un dispositif soit perçu comme un jeu, et puisse ensuite inciter un utilisateur à adopter une attitude ludique, il doit s'annoncer comme tel, soit par autodéfinition (ceci est un jeu et voici les règles), soit par ce que Sébastien Genvo appelle « èthos ludique ». L'èthos ludique est la combinaison entre des éléments de « jouabilité » (les règles explicites du jeu) et de fiction (l'univers, référentiel ou abstrait, où est plongé le joueur) qui persuadent immédiatement l'audience que le dispositif est un jeu et qu'il doit être approché comme tel. Cette stratégie de métacommunication ne peut pas se penser en-dehors du contexte culturel dans lequel s'inscrit le jeu, puisque les situations fictives qui invitent au jeu varient selon la culture et selon la période. Ainsi,

> L'èthos ludique se construit en incitant le joueur à « faire comme si » (il repose sur des marqueurs pragmatiques de fiction) et en proposant un système jouable qui renvoie à ce qu'est un jeu dans un lieu et à un moment donné. Pour engager

1. Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*, trad. par Ferial Drosso, Laurencine Lot et Eugène Simion, Paris, Seuil, 1977, p. 209.
2. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011, p. 8.
3. Henriot, *Sous couleur de jouer*, *op. cit.*, p. 100.

> l'individu à actualiser une situation de façon fictionnelle, un èthos ludique peut à ce titre puiser dans des référents multiples, qui peuvent ou non appartenir au domaine du jeu. [1]

À partir de là, il nous faut déterminer ce qui fait la spécificité d'un jeu vidéo, et comment il s'inscrit dans la définition plus large du jeu.

Du jeu au jeu vidéo

Un jeu vidéo est tout d'abord un objet inscrit dans un contexte technologique particulier, puisqu'il instaure une situation de communication entre un humain et une machine. Il s'agit donc d'un programme informatique qui parvient à faire adopter à son utilisateur une attitude ludique. Ce programme met en place une boucle interactive qui demande le concours du joueur pour être complète. Julien Buseyne propose, à travers un schéma, [2] de rendre compte des différentes étapes de fonctionnement du jeu vidéo et de son interaction avec le joueur (voir figure 1 p. 7). On remarque dans cette figure une forme de double textualité définie par les termes de « noumène » et « phénomène », « afin de distinguer le traitement logique de l'information de sa représentation sémantique actionnable par le sujet. » [3] Il s'agit donc d'un code informatique qui exploite du matériel (*hardware*) pour communiquer à l'utilisateur une série de signaux (son, image, vibrations) qui lui apportent des informations fictionnelles et ludiques. À cela, en fonction de son encyclopédie, qu'Umberto Eco définit comme les « définitions culturelles qu'une culture fournit à propos de toutes ses unités de contenu », [4] c'est-à-dire les connaissances préalables à la compréhension d'un objet culturel, l'utilisateur propose un *input* qui agira sur le code du jeu (« noumène »), lequel affichera le résultat de ce changement dans les éléments visuels, sonores, etc. (« phénomène »), et ainsi de suite. D'un point de vue technique un jeu vidéo est donc un produit qui s'inscrit dans une boucle interactive dont il configure les modalités, entre un humain et une machine.

D'un point de vue sémiotique, cette boucle donne lieu à ce que Rémi Cayatte appelle une « narration par l'oscillation ». [5] En effet, on distingue, lors d'une performance vidéoludique, deux phénomènes distincts. D'une part, il y a ce que Rémi Cayatte appelle l'« expérience-cadre », c'est-à-dire tout ce qui a été prévu par les créateurs, dans le code du jeu et à

1. Sébastien Genvo, « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique », Mémoire pour l'HDR en sciences de l'information et de la communication, Metz, Université de Lorraine, 2013, URL : `http://www.ludologique.com/publis/HDR_SG_t1.pdf` (visité le 16/01/2019), p. 135.

2. Julien Buseyne, « Jeu vidéo et traduction. Étude d'une relation humain-machine », Langues étrangères appliquées, Paris, Université Paris-Saclay, 2018, p. 247.

3. *Ibid.*, p. 246.

4. Umberto Eco, *Trattato di semiotica generale*, Milan, La nave di Teseo, 2016, p. 169-170, nous traduisons.

5. Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, URL : `http://journals.openedition.org/sdj/936` (visité le 21/06/2018), § 38.

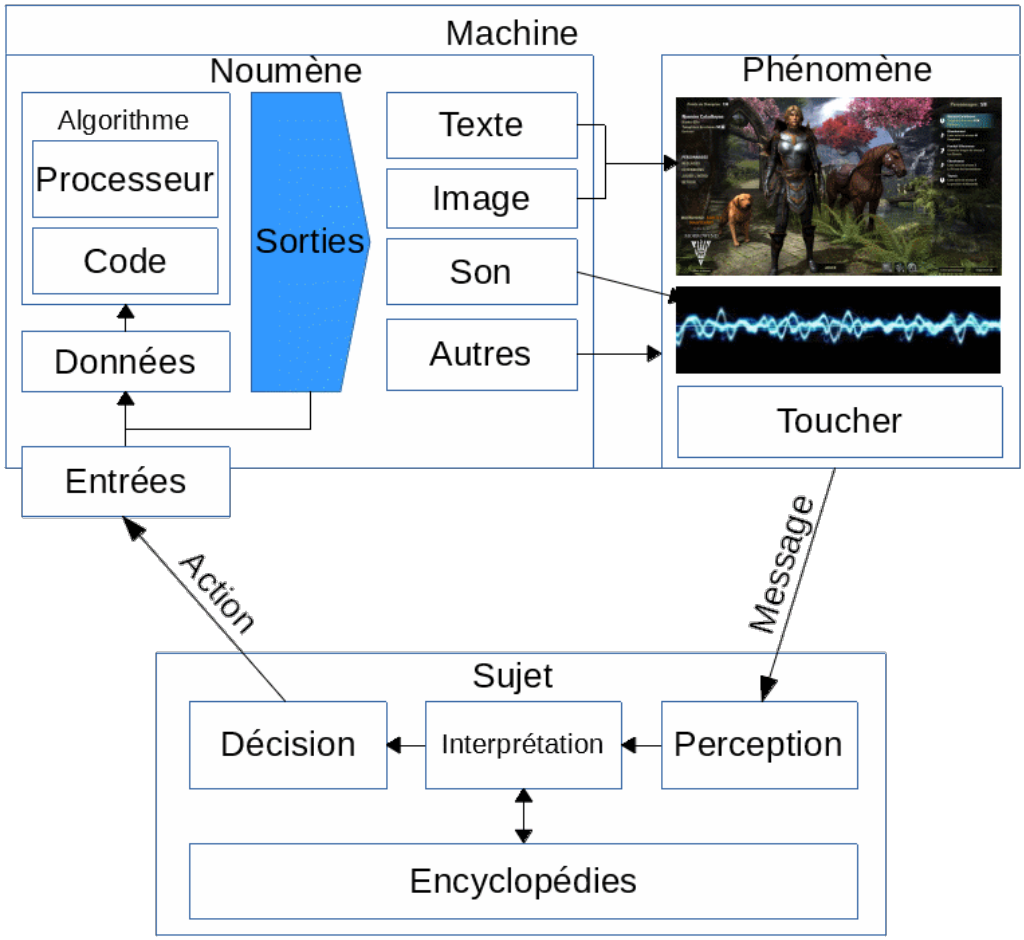


FIGURE 1 – Le jeu vidéo comme boucle interactive entre machine et joueur (Julien Buseyne, 2018, p. 247)

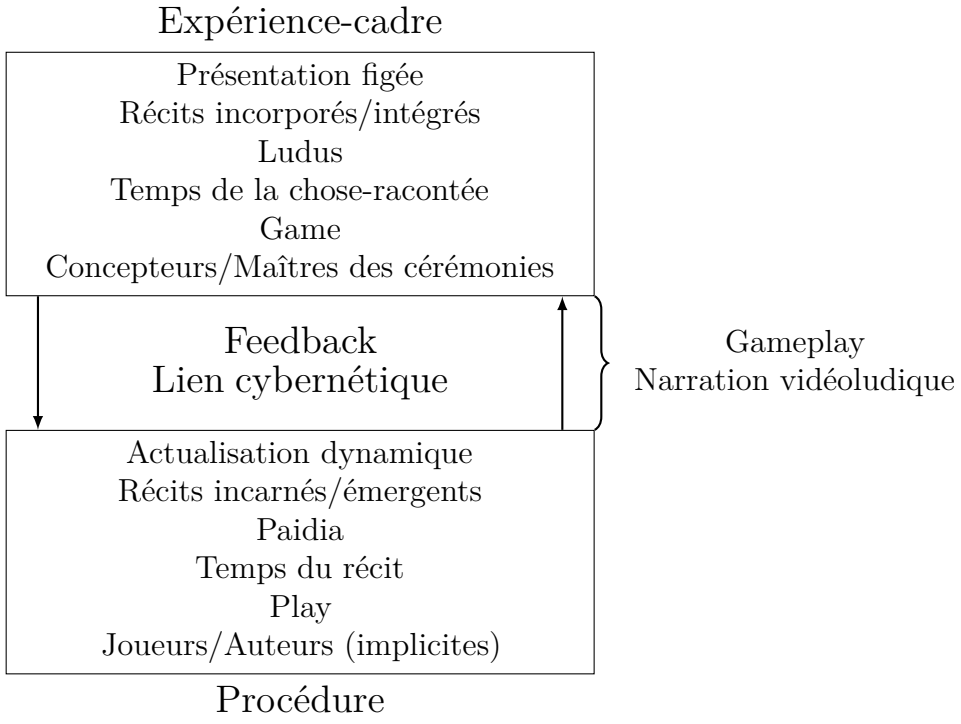


FIGURE 2 – Expérience-cadre et procédure : la narration vidéoludique (Cayatte, 2018, § 39)

l'extérieur (paratexte, vidéo promotionnelle, tutoriel, etc.), et la procédure, ou ce que le joueur fera à partir de cette expérience-cadre. Ces deux pôles entretiennent un « lien cybernétique » qui est à l'origine de la narration vidéoludique (voir figure 2 p. 8).

L'avantage du schéma proposé par Rémi Cayatte est qu'il rassemble en un seul endroit les différentes façons dont les sciences du jeu ont pu désigner ces deux pôles. On retrouve, par exemple, le *game* ou le *ludus* et le *play* ou la *paidia*.

Délimitation du corpus

Dans ce travail, nous étudierons la littérature calvinienne au prisme des sciences du jeu, c'est-à-dire en employant une série d'outils d'analyse qui sont utilisés habituellement pour étudier les dispositifs ludiques, ainsi qu'un ensemble de concepts et de théories que nous proposons de transposer dans l'étude de textes littéraires que nous aborderons comme s'il s'agissait de dispositifs ludiques. Le corpus principal est composé des écrits de Calvino, alors que les jeux vidéo viendront constituer un corpus secondaire d'étude.

De Calvino, nous avons sélectionné les œuvres qui se rapprochent le plus d'une certaine ludicité. Nous avons donc décidé de nous concentrer d'une part sur les textes qui mettent en scène des enfants qui, par un jeu volontaire ou non, explorent leur environnement – *Il sentiero dei nidi di ragno*, *Ultimo viene il corvo* et *Marcovaldo* – et, d'autre part, sur les différentes expériences littéraires où il est question pour l'auteur de jouer avec la science –

Le Cosmicomiche et *Ti con Zero*. Les deux trilogies seront également étudiées : la trilogie « Nos Ancêtres » – *Il visconte dimezzato*, *Il cavaliere inesistente*, *Il barone rampante* – en ce que l'auteur part d'un concept particulier qu'il développe dans le temps, suivant une cohérence dont nous proposerons de montrer la pertinence ludique ; et la trilogie « combinatoire » – composée de *Le città invisibili*, *Il castello dei destini incrociati*, *Se una notte d'inverno un viaggiatore* – où la précision mathématique et la référence à des dispositifs ludiques comme les échecs ou les tarots ne peuvent qu'attirer notre attention.

En plus de sa production créative, ce sont les essais de Calvino qui nous intéresseront, tant ses écrits sur la littérature et son rôle – notamment les textes rassemblés dans les recueils *Una pietra sopra* et *Lezioni americane* – que ses remarques sur la technologie, comme l'informatique ou sa découverte des jeux mécaniques, et sur son intérêt pour d'autres cultures – notamment la culture japonaise, qu'il découvre pendant un voyage en 1976 – et d'autres *media* et formes d'expression artistique, comme la bande dessinée ou le cinéma.

C'est en passant ce corpus de textes au crible des sciences du jeu que nous mènerons notre réflexion sur les rapports qu'entretient l'auteur avec le jeu et sur les liens qu'on peut établir entre ses textes et ce que proposent les jeux vidéo.

Les jeux vidéo – du moins, comme nous le précisons plus bas, un certain type de jeux vidéo, dont la liste est détaillée p. 509 – constitueront, comme on l'a dit, un corpus secondaire qui nous permettra d'illustrer notre propos. Il s'agira d'œuvres allant des années soixante-dix avec l'émergence du *medium*, à des jeux vidéo actuels. Que l'interface soit textuelle ou visuelle, nous nous concentrerons surtout sur des jeux d'aventure et de rôle, mettant le joueur dans un environnement numérique à découvrir et à traverser, car ce sont les genres qui se rapprochent le plus de la littérature, et qui, comme nous le verrons, y ont puisé, dans leur formation, certains de leurs codes.

Nous ne nous limiterons pas à des jeux italiens ni à des productions contemporaines à Calvino. Participant d'une industrie culturelle mondialisée, les jeux vidéo s'inscrivent dans une logique qui dépasse les frontières géographiques. Nous avons donc fait le choix de ne pas nous cantonner aux productions italiennes, entre autres parce que, comme nous le verrons, les développeurs qui se sont ouvertement inspirés de Calvino ne sont pas italiens [1]. Il faut dire que le rayonnement international de l'auteur a permis à des concepteurs de différents pays de se l'approprier. Il ne s'agit pas tant, de comparer un jeu à une œuvre de Calvino, à l'exception de certains cas, que d'invoquer des exemples de jeux pour illustrer des dynamiques ou des éléments précis que nous développons dans notre discours. Un

1. Cela étant, la *game jam* (un défi consistant à créer un jeu dans un temps limité selon une thématique précise) ayant comme intitulé « *If On A Summer's Night a Game Designer* » (« Si par une nuit d'été un *game designer* »), a été créé par un créateur italien, Antonio Amato. Ouverte à tous, cette *game jam* est accessible à l'adresse `https://itch.io/jam/calvino2020` et j'y participe avec Lucas Friche, étudiant en master de création de dispositifs ludiques à l'université de Lorraine et Leslie Astier, artiste numérique.

jeu peut être cité, par exemple, pour montrer de quelle manière une intuition que nous retrouvons dans un texte de Calvino a trouvé une réalisation, voire une systématisation, au sein du contexte vidéoludique.

Le but étant de caractériser l'œuvre littéraire et l'œuvre vidéoludique en les comparant et en étudiant, notamment, le moment de la réception, nous nous limiterons à des jeux vidéo qui ne nécessitent qu'un joueur. Cela nous permet de mettre en regard deux situations de communication entre un dispositif fictionnel porté par la machine ou le livre d'un côté, et un lecteur ou un joueur de l'autre côté. Ainsi, les expériences de jeu à plusieurs ne seront pas au centre de notre propos, ni le jeu en ligne et les dynamique qui s'y rattachent.

État de l'art

Pour ce travail, nous prenons la suite d'une abondante littérature, tant pour ce qui concerne les études sur Calvino et son rapport au jeu et à la modernité, que pour ce qui a trait aux sciences du jeu, qui se sont fortement développées à partir des années quatre-vingt.

Calvino, jeu, modernité

L'ouvrage principal qui a proposé une approche de Calvino par le prisme du jeu est celui de Bruno Ferraro et Roberto Bertoni, *Calvino ludico.*[1] L'ouvrage suit l'évolution de l'œuvre de l'auteur italien dans une perspective chronologique pour voir de quelle manière le rapport de Calvino au jeu a évolué à travers les différentes époques de sa production. Bien qu'elle ait paru en 2003, cette monographie n'a que très peu tiré profit des outils modernes de la ludologie, en préférant s'en tenir notamment aux catégories de Roger Caillois et aux apports de la psychologie en la matière. L'ouvrage pose cependant de solides bases pour l'étude du jeu chez Calvino et sur la signification d'un tel rapprochement. Le jeu est d'ailleurs surtout approché sous l'angle de la psychologie, notamment chez Aurore Frasson-Marin[2] chez qui le jeu mathématique est rattaché à une pathologie, ou chez Isabelle Lavergne[3] qui explique notamment le jeu de Pin à l'aide des théories freudiennes. Calvino est aussi étudié par le prisme du jeu, mais encore une fois un jeu associé à l'enfance, dans un volume collectif édité par Isabella von Treskow et Nicolas Violle.[4]

Pour le reste, il nous a fallu nous tourner vers des ouvrages qui utilisent le jeu comme métaphore ou comme étape dans un processus de réflexion qui le dépasse. C'est le cas de *Il gioco del labirinto* de Covadonga Fouces Gonzáles, où l'autrice part de l'idée calvinienne

1. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*
2. Aurore Frasson-Marin, *Italo Calvino et l'imaginaire*, Genève, Slatkine, 1986.
3. Isabelle Lavergne, *Italo Calvino : Écrivain du paradoxe*, Paris, Hermann, 2012.
4. Isabella von Treskow et Nicolas Violle, éd., *Je(ux) d'enfants. Littérature et cinéma italiens du XX^{e} siècle*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2016.

de défi au labyrinthe et propose une approche symbolique du jeu, dont la définition reste peu développée.[1] Le labyrinthe, qui est surtout lié au structuralisme, à la combinatoire et aux différents courants de pensée de la deuxième moitié du XX^e^ siècle auxquels Calvino a pu adhérer, et le jeu, sont approchés surtout du point de vue du *ludus*. Mais c'est une approche métaphorique. Quant à *Il labirinto e la rete*,[2] il se concentre surtout sur le passage d'une modernité où le réel peut être compris et modélisé, à une post-modernité qui met en crise les possibilités de représentation. C'est donc plus pour parler du passage de Calvino de l'un à l'autre qu'Ulla Musarra-Schroeder emploie l'image du labyrinthe, que pour s'interroger sur la possibilité de voir l'auteur italien comme un architecte de labyrinthes.

De la même manière, les différents ouvrages où l'on s'interroge sur le rapport de Calvino à la science et aux mathématiques se concentrent plutôt sur la manière dont la littérature s'empare de la science dans un but de connaissance et de compréhension du monde. C'est le cas de Massimo Bucciantini[3] qui place Calvino dans la continuité de Dante, Galilée et Leopardi chez lesquels il voit une littérature comme source de connaissance. De même pour Maddalena Di Benedetto[4] qui revient sur l'hypotexte que constituent, chez Calvino, Lucrèce, l'Arioste et Giordano Bruno. La combinatoire a été étudiée, chez Claudio Milanini[5] ou chez Giorgio Bertone,[6] dans une perspective principalement poétique et stylistique.

C'est dans des thèses, écrites principalement dans la dernière décennie, que l'on peut trouver de nouvelles pistes de recherche. Mario Sei a pu s'intéresser à l'insertion de Calvino dans la modernité, en analysant sa manière de raconter le monde.[7] Sandrine Granat-Robert s'est concentrée spécifiquement sur les *Villes invisibles* et a montré en quoi son esthétique oscillatoire constitue un projet poétique.[8] Eleonora Lima a étudié le rapport à la modernité de Calvino et de Paolo Volponi en montrant ce qui les distinguait dans la confiance ou la défiance par rapport à cette nouvelle ère qui affleure dans leurs écrits.[9] Mélinda Palombi

1. Covadonga Fouces Gonzáles, *Il gioco del labirinto : figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, Lanciano, Carabba, 2009.

2. Ulla Musarra-Schroeder, *Il labirinto e la rete : Percorsi moderni e postmoderni nell'opera di Italo Calvino*, Rome, Bulzoni, 1996.

3. Massimo Bucciantini, *Italo Calvino e la scienza : gli alfabeti del mondo*, Saggi Arti e lettere, Roma, Donzelli, 2007, 184 p.

4. Maddalena Di Benedetto, *Nature et poétique en mouvement : Italo Calvino lecteur de Lucrèce, de l'Arioste et de Giordano Bruno*, Paris, L'Harmattan, 2016.

5. Claudio Milanini, *L'utopia discontinua. Saggio su Italo Calvino*, Milan, Garzanti, 1990.

6. Giorgio Bertone, *Il castello della scrittura*, Turin, Einaudi, 1994.

7. Mario Sei, « Italo Calvino : la narration, l'identité et l'écriture-lecture du monde », thèse de doctorat en Études italiennes, Paris, Paris Ouest Nanterre, 2015.

8. Sandrine Granat-Robert, « *Les villes invisibles* de Calvino, ouvroir de littérature "poétentielle" et "oscillatoire" », thèse de doctorat en Études romanes, Aix-en-Provence, Université d'Aix-Marseille, 2015.

9. Eleonora Lima, « Nuovi media, nuova letteratura. Tre storie di rimediazione in Italo Calvino e Paolo Volponi », Thèse de doctorat, Ann Arbor, University of Wisconsin-Madison, 2015, 338 p., URL : `http://search.proquest.com/docview/1965534314/abstract/D75C88CDBDB54048PQ/1` (visité le 16/08/2018).

a employé la notion d'hypertexte et de rhizome pour montrer ce qui rapproche Calvino et Leopardi, [1] enrichissant ainsi un emploi de l'hypertexte que Paolo Dal Ben avait proposé dans un autre contexte. [2] Ce sont surtout les deux thèses suivantes qui ont pu nous être utiles car elles touchent de plus près notre sujet : Sébastien Wit a étudié la manière dont Calvino, parmi d'autres auteurs, utilise le hasard et le jeu dans sa création littéraire, et ce que cela implique. [3] Nous nous sommes basés sur le livre issu de cette thèse. [4] Enfin, la thèse de Gaelle Debeaux nous a été d'une aide précieuse à la fois pour comprendre les dynamiques à l'œuvre dans la période combinatoire de Calvino et pour cadrer nos réflexions sur l'évolution de la littérature dans un contexte numérique. [5]

Littérature, jeu, jeu vidéo, relations intermédiales

Parmi les domaines qui se sont intéressés les premiers aux jeux vidéo dans la recherche, se trouve la littérature. De nombreux ouvrages ont montré les liens entre les deux *media*, en tentant de proposer de nouveaux paradigmes d'étude englobant à la fois l'étude littéraire et les sciences du jeu (ce qui n'a pas manqué de provoquer de vives réaction, comme on le verra p. 92). C'est avant tout Janet Murray qui a proposé une étude des jeux vidéo comme dispositifs narratifs qu'elle rapproche d'une nouvelle forme de littérature. [6] Janet Murray se base en partie sur la théorie de la « remédiatisation » de Jay David Bolter et Richard Grusin, [7] consistant à voir chaque *medium* de manière interdépendante, et de voir quel effet a l'émergence de l'un sur les autres. Dans une optique similaire, Espen Aarseth propose une définition du jeu vidéo comme forme renouvelée de littérature interactive. [8] Ainsi, dans cette perspective, le but a toujours été de proposer un système d'analyse qui surplombe les différents *media* pour proposer un modèle d'étude et de compréhension commun à la fois à la littérature et aux jeux vidéo. C'est ce qu'a proposé également

1. Mélinda Palombi, « Giacomo Leopardi et Italo Calvino, constellations croisées. Multiplicité, dualité et vide en hypertexte », thèse de doctorat en Études romanes, Aix-en-Provence, Université d'Aix-Marseille, 2016.

2. Paolo Dal Ben, « Lo sguardo di Perseo. Italo Calvino e Joseph Conrad : Dal testo all'ipertesto », Thèse de doctorat, Ann Arbor, The City University of New York, 2001, url : `http://search.proquest.com/docview/276048144/abstract/99B1FC80BE8747BFPQ/1` (visité le 16/08/2018).

3. Sébastien Wit, « Les sentiers qui bifurquent. Hasard, combinatoire et divination dans le roman expérimental des années 1960 », thèse de doctorat en littératures comparées, Paris, Paris X - Paris Nanterre, 2016.

4. Sébastien Wit, *Romans du hasard : Italo Calvino, Julio Cortazar, Philip K. Dick, Marc Saporta*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2019.

5. Gaelle Debeaux, « Multiplication des récits et stéréométrie littéraire : d'Italo Calvino aux épifictions contemporaines », thèse de doctorat en littérature comparée, Rennes, Université Rennes 2, 2017, url : `https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01677450` (visité le 20/02/2018).

6. Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA, The MIT Press, 1997 [2000].

7. Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA, The MIT Press, 1998.

8. Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore-Londres, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Ian Bogost en proposant le concept d'*unit operation*[1], dont il identifie la présence entre littérature, cinéma et jeux vidéo.[2] Enfin, dans une démarche que rejoint, sous certains aspects, celle de Gaelle Debeaux, Renée Bourassa propose de voir entre certaines œuvres poétiques et les jeux vidéo une forme de continuité avec la notion, notamment, de « fiction hypermédiatique ».[3] Enfin, Marie-Laure Ryan a proposé de voir la littérature comme une forme de « réalité virtuelle », et sa vision des jeux vidéo a été un point de départ pour revoir la manière dont on voit la littérature.[4] Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo ont dirigé un volume collectif à Liège sur les rapports entre l'objet livre et les jeux vidéo.[5] Plus récemment, Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon ont fait paraître un ouvrage exaustif sur l'Histoire des jeux vidéo en France, en montrant l'origine littéraire de certaines expériences vidéoludiques françaises.[6]

La recherche italienne ne s'est pas tant intéressée aux rapports entre littérature et jeux vidéo qu'à l'utilisation de la sémiotique comme outil d'approche des jeux vidéo. Massimo Maietti propose ainsi un certain nombre d'éléments d'analyse pour voir en quoi il est possible de reprendre certains concepts d'Umberto Eco pour étudier les jeux vidéo.[7] Matteo Bittanti a proposé, dans un volume collectif, un certain nombre d'outils d'analyse que nous avons pu employer dans notre travail.[8] Sébastien Genvo est lui aussi parti de la notion de Lecteur-modèle d'Umberto Eco pour proposer celle de Joueur-modèle.

La notion de fiction est un dénominateur commun important qui est utilisé pour rassembler ces différents objets. Jean-Marie Schaeffer fait partie des premiers qui ont placé les personnages fictifs de jeux vidéo au même rang que les personnages de papier,[9] suivi par Françoise Lavocat.[10] Olivier Caïra a travaillé sur la fiction et sur sa construction dans les jeux de rôle[11] et a proposé un modèle d'étude de la fiction qui dépasse les différences médiatiques ;[12] ces deux ouvrages ont été importants dans notre travail.

1. Comme nous le verrons p. 104, les *unit operations* sont des éléments fictionnels, thématiques ou rhétoriques qui peuvent fonctionner aussi bien de manière autonome qu'en lien avec d'autres *unit operations*. Ian Bogost identifie la mise en forme de ces « opérations » aussi bien dans la littérature, dans le cinéma, que dans les jeux vidéo.

2. Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge MA, The MIT Press, 2006.

3. Renée Bourassa, *Les Fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, 2010.

4. Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001.

5. Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo, éd., *Jeu vidéo et livre*, Culture contemporaine, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2015 [2018], URL : `http://books.openedition.org/pulg/2716` (visité le 21/06/2018).

6. Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon, *Une Histoire du jeu vidéo en France. 1960-1991 : des labos aux chambres d'ado*, Paris, Pix'n love, 2020.

7. Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milan, Unicopli, 2004.

8. Matteo Bittanti, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milan, Unicopli, 2002 [2004].

9. Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

10. Françoise Lavocat, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016.

11. Olivier Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

12. Olivier Caïra, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions EHESS, 2011.

Plusieurs thèses, ici aussi, ont approché la question du rapport entre littérature et jeu ou jeux vidéo. Nous avons cité plus haut Haydée Silva Ochoa qui s'est intéressée à la manière dont le jeu est employé comme métaphore dans le discours sur la littérature. [1] Anaïs Guilet a vu dans la littérature expérimentale au contact d'Internet et de l'informatique ce qu'elle a appelé une « littérature cyborg », [2] qui embrasse les particularités de son époque avec une hybridation de sa forme. Plus récemment, Bruno Dupont a étudié la manière dont la littérature germanophone représente et intègre l'informatique et, par extension, les jeux vidéo, dans son discours, [3] et Hélène Sellier a étudié les représentations réciproques entre la littérature et les jeux vidéo. [4] Plus récemment encore, Maxime Godfirnon a défendu un mémoire de Master où il étudie la contrainte ludique entre l'Oulipo et les jeux vidéo. [5]

Plusieurs événements ont eu lieu à ce propos pendant la période d'élaboration de ce travail, et j'ai participé à certains d'entre eux en prenant ainsi part à la réflexion sur les rapports entre littérature et jeux vidéo. En octobre 2017, Philippe Clermont et Danièle Henky ont organisé à l'université de Strasbourg un colloque international sur la manière dont le conte est transposé d'un *medium* à l'autre. Des actes ont été publiés. [6] En juin 2018, un colloque à l'ENS a été organisé par Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz. Intitulé *Littératures du jeu vidéo*, il a donné lieu à des actes. [7]

Cette thèse a donc pour but de rassembler ces différents écrits afin de mener, entre autres, une lecture ludologique d'Italo Calvino. Les objectifs de ce travail sont multiples et se retrouvent dans notre problématique.

Enjeux et problématique

Cette thèse poursuit deux objectifs qui s'alimentent l'un l'autre, reposant à la fois sur une perspective théorique et générale, et une étude de cas. Sur le plan théorique et général, il s'agit de faire le point sur les rapports entre littérature et jeux vidéo d'un point de vue structurel. Face aux différentes approches dont nous avons pu prendre connaissance au travers de nos lectures, nous avons trouvé nécessaire de voir quels sont les points de contact, les moments de continuité et, au contraire, les différences irréductibles, entre

1. Silva Ochoa, « Poétiques du jeu », *op. cit.*

2. Anaïs Guilet, « Pour une littérature cyborg : l'hybridation médiatique du texte littéraire », thèse de doctorat en études littéraires, Montréal, Université du Québec à Montréal/Université de Poitiers, 2013.

3. Bruno Dupont, « Poetiken und Politiken des Computers in der deutschsprachigen Literatur der Jahrtausendwende (1990-2018) », Thèse de doctorat en études germaniques, Liège, Université de Liège, 2018.

4. Hélène Sellier, « Littérature et Jeux vidéo : représentatons réciproques », thèse de doctorat en littératures comparées, Marne-la-Vallée, Université Paris-Est, 2019.

5. Maxime Godfirnon, « La contrainte ludique : de l'OuLiPo au jeu vidéo », Mémoire en langues et lettres françaises et romanes, Liège, Université de Liège, 2020, url : `https://orbi.uliege.be/handle/2268/250814` (visité le 14/09/2020).

6. Philippe Clermont et Danièle Henky, éd., *Transmédialités du conte*, Berlin, Peter Lang, 2019.

7. Guillaume Grandjean, Siegfried Würtz et Paul-Antoine Colombani, éd., *Littératures du jeu vidéo*, Paris, La Taupe Médite, 2019.

ces deux *media*. En ayant constitué cette base conceptuelle, nous entendons poursuivre le travail de lecture ludologique qui a été proposé, entre autres, par Roberto Bertoni et Bruno Ferraro, et tirer profit de certains outils des sciences du jeu pour étudier les textes de Calvino, afin de déterminer la pertinence de sa réputation d'auteur ludique.

Ces deux objectifs se rejoignent dans notre problématique, qui consiste à nous demander en quoi la posture ludique de Calvino lui permet de proposer une reconfiguration de la littérature dans un contexte d'émergence d'un nouveau *medium*.

Il s'agira donc de voir comment Calvino s'inscrit dans ce rapport entre littérature et jeux vidéo, en interrogeant la logique de ses écrits et son intérêt pour les avancées technologiques contemporaines. Nous nous demanderons donc si Calvino constitue un point de contact théorique entre littérature et jeux vidéo et si sa posture ambivalente ne constitue pas, justement, sa proposition littéraire.

La recherche de l'auteur a toujours été celle d'une nouvelle littérature, dans une réflexion qui l'accompagne toute sa vie et qui trouve une expression à la fois dans son travail théorique – de « Cibernetica e fantasmi » aux *Lezioni americane*, et dans son travail créatif, de ses contes à concepts à la trilogie combinatoire, en passant par les *Cosmicomiche*.

Nous proposons donc d'appliquer les outils des sciences du jeu, ainsi que certaines logiques de *game design* à la lecture de Calvino, ce qui pourrait constituer un exercice étonnant, Calvino n'ayant pas été au contact des jeux vidéo tels que nous les connaissons aujourd'hui. Mais ces systèmes ludiques ne sont pas apparus avec l'informatique moderne : c'est leur systématisation et leur formalisation au sein de genres vidéoludiques qui en a facilité l'identification par les sciences du jeu. Autrement dit, le jeu vidéo a constitué un environnement propice au développement de certaines logiques narratives et ludiques qui ont pu trouver une forme expérimentale dans d'autres *media*, et il est possible d'en trouver une expression dans les textes de Calvino. Dans ce cas, on peut parler d'auteur ludique, mais comment situer la littérarité de son œuvre ? Qu'en est-il de la littérature calvinienne, comment émerge-t-elle de cette structure de règles ? C'est à travers la double tension qui travaille Calvino tout au long de sa carrière d'écrivain que nous répondrons à cette question.

Annonce du plan

Ce travail procédera en trois parties. Il s'agira avant tout de voir dans une première partie les rapports entre littérature et jeux vidéo, pour déterminer dans une deuxième partie comment Calvino s'inscrit dans cette relation par une lecture ludologique de ses écrits. Enfin, dans la troisième partie, nous verrons de quelle manière Calvino affirme une certaine forme de littérature à partir de la ludicité de ses productions.

La première partie sera une introduction théorique qui nous permettra de poser un certain nombre de bases pour la suite.

Il conviendra, dans le premier chapitre, de voir la manière dont la littérature s'est emparée de l'outil informatique dans une perspective ludique. Nous nous intéresserons avant tout au lien entre littérature et jeu, que ce soit dans la continuité entre le jeu d'enfant qui, selon différentes thèses psychanalytiques, trouve une continuité dans la création littéraire, ou dans la manière dont les sociétés s'organisent autour de jeux qui impliquent des formes de compétition poétique. Nous verrons ensuite de quelle manière le XX^{e} siècle a vu le lien entre jeu et littérature se renouveler avec d'une part la théorisation du rôle du lecteur et d'autre part les expérimentations de groupes littéraires tels que l'OULIPO et l'OpLePo. C'est ainsi que nous arriverons à la littérature électronique et à l'émergence de formes littéraires nouvelles qui s'apparentent à l'hypertexte et qui donneront lieu à différentes propositions de littérature interactive dans un environnement numérique.

Dans le deuxième chapitre, nous proposons d'opérer le chemin inverse en partant des jeux vidéo. Après avoir vu dans un premier temps les conditions de naissance de ce *medium* et de quelle manière il a pu tirer de la littérature certains de ses codes, nous proposerons dans un second temps de voir quelle est la particularité narrative des jeux vidéo en montrant ce qu'implique la spatialisation de l'intrigue.

Le troisième chapitre sera un moment où nous nous interrogerons sur les liens et sur les différences entre littérature et jeux vidéo. Nous procéderons en interrogeant différents critères, comme la forme, avant de nous demander s'il est possible de placer littérature et jeux vidéo sur un spectre distinctif selon l'essence de chaque œuvre : peut-on déterminer la littérarité ou la ludicité d'un objet culturel ? Ensuite, nous nous demanderons si l'interactivité peut être considérée comme un critère distinctif, avant de proposer, à la suite d'Olivier Caïra, d'aborder la question non pas par ce qui porte la fiction, mais bien par la fiction elle-même, pour nous interroger sur l'existence d'une forme de continuité entre les deux *media*.

Cette première partie est donc un panorama qui nous permettra de mieux comprendre comment Calvino s'inscrit dans ce rapport intermédiatique.

À la suite de cette première partie qui aborde les pré-requis à l'étude comparée entre littérature et jeux vidéo, nous pourrons en effet proposer une lecture ludologique de Calvino, après avoir examiné son rapport aux autres *media* et à la technologie.

Dans le quatrième chapitre, il sera question avant tout de l'intérêt de Calvino pour les autres formes d'expression artistique. Nous verrons donc ses incursions dans le spectacle vivant et dans les arts visuels que sont la bande dessinée et le cinéma, avant de montrer, à travers son expérience du Japon, la manière dont l'auteur voit l'espace comme un *medium*. Tout cela nous poussera à nous interroger sur la possibilité d'une littérature au-delà du livre. Nous explorerons ensuite l'intérêt de Calvino pour la technologie, en montrant à

la fois la conscience de l'auteur pour les progrès techniques de ses contemporains et sa distance par rapport à la confiance qu'on peut leur accorder. Nous montrerons la manière dont l'auteur reconstruit un monde comme une machine composée d'autant d'engrenages et les différentes expériences qu'il a pu avoir d'appareils précédant les jeux d'arcade. Enfin, nous verrons quelle est la réception actuelle de Calvino dans le milieu du jeu vidéo, d'une part, comment certains chercheurs en parlent, et lui répondent dans leurs textes et, d'autre part, quelle source d'inspiration ses textes ont pu constituer pour les *game designers* de jeux vidéo.

Dans le cinquième chapitre, nous verrons comment cette prédisposition se traduit dans ses textes par une attitude de concepteur ludique. Après avoir montré la propension de l'auteur à construire des modèles, qui évoquent des espaces en trois dimensions non pas dépeints, mais reconstitués à partir de règles graphiques et physiques précises dont certaines peuvent être identifiées dans la modélisation 3D actuelle – qu'il s'agisse d'image ou de son –, nous verrons de quelle manière la construction de certains récits semble suivre chez Calvino des logiques de *game design*. Cela nous mènera à étudier la trilogie « Nos Ancêtres » comme une poétique de *game design* : nous lirons *Il cavaliere inesistente* comme une réflexion sur la place de l'avatar dans un monde fictionnel, *Il visconte dimezzato* comme une forme de narration interactive et *Il barone rampante* comme une proposition de jeu d'aventure que l'on pourrait apparenter au *metroidvania*.

Après avoir étudié les modalités du jeu chez un Calvino *game designer*, nous proposons de voir comment Calvino joue par le biais de ses textes. Nous verrons donc en quoi le jeu calvinien fonctionne comme un mécanisme de défense face à des traumatismes individuels et collectifs, comme dans *Il sentiero dei nidi di ragno* et *Ultimo viene il corvo*. Nous verrons tout au long de ce chapitre de quelle manière les personnages calviniens peuvent constituer ce qu'on appellera, à la suite de Bruno Fraschini, une « prothèse numérique » (voir p. 82), pour agir sur un environnement fictionnel. Ainsi, cet environnement peut être l'univers tout entier, touché par une « prothèse » aussi protéiforme que Qfwfq, comme il peut être la ville et son évolution récente, dont une « prothèse » comme Marcovaldo permet de détraquer le fonctionnement mécanique. Enfin, nous verrons comment Calvino aborde le fait d'écrire comme une activité ludique, notamment par le biais de son activité au sein de l'Oulipo.

Cette deuxième partie nous permet de voir ce que Calvino a pu explorer comme possibilités et ce qu'il a pu proposer comme expérimentations que l'on peut retrouver systématisée dans les jeux vidéo.

Dans notre troisième partie, nous proposons, après avoir tiré selon différentes modalités ce que Calvino peut avoir de ludique dans son écriture, de déterminer ce que cette dimension ludique peut révéler de la littérature calvinienne.

La première chose que nous verrons dans le septième chapitre est comment l'oscillation dont témoigne Calvino dans chacune de ses œuvres et dans une attitude constamment partagée entre le joueur et le concepteur, peut révéler une littérarité par la fuite d'une structure qu'il a lui-même construite. Nous montrerons en effet comment l'ambivalence de son attitude, consistant à construire un système pour ensuite le faire voler systématiquement en éclat, peut être vue comme un nouveau « défi au labyrinthe », concept auquel dont nous proposons d'actualiser la signification. Ce sera donc par la fuite que nous définirons dans un premier temps la littérature calvinienne.

Dans le huitième chapitre, nous proposerons d'aller plus loin en montrant que si la fuite offre un moment littéraire chez Calvino, c'est surtout dans le trouble que l'auteur génère entre les différentes tensions qui le travaillent et entre les différents codes médiatiques qu'il rassemble dans ses écrits, que peut s'exprimer le littéraire calvinien. Il s'agit donc de voir Calvino comme une interface entre différents *media* qui trouve une réalisation de sa littérature dans un espace intermédiaire. Cela nous permettra de proposer l'idée selon laquelle Calvino déploie dans ses textes une architecture poétique, que nous tenterons de retrouver dans le jeu vidéo, voyant ce qui, dans ce *medium*, peut à son tour être empreint de littérarité calvinienne. Nous y analyserons, à la suite de plusieurs exemples de jeux vidéo récents, notre propre expérience créative issue de la *game jam* « *If On A Summer's Night A Game Designer* », dans laquelle nous avons proposé de créer selon ces principes un jeu vidéo « calvinien » en nous inspirant de textes issus des *Cosmicomiche*, sans perdre de vue les contraintes propres à l'exercice.

Ainsi, nous montrerons en quoi l'étude ludologique de Calvino nous permet de définir plus précisément les rapports que peuvent entretenir littérature et jeux vidéo.

Première partie

Du jeu littéraire au jeu vidéo : identités, altérités, continuité

Introduction
Planter le décor

La première partie de ce travail aura pour objectif d'explorer les frontières qui séparent littérature et jeux vidéo. Ces frontières constituent d'évidentes limites, mais comportent aussi, comme nous le verrons, plusieurs de points de contact entre les deux *media*. Il est donc utile, pour mieux comprendre la position de Calvino dans ce paysage médiatique, d'en définir les enjeux et les dynamiques. Cela nous permettra de poser des bases à l'analyse des textes calviniens que nous proposons de mener dans un second temps.

Il faut remarquer dans Calvino sa faculté à voir son époque, à la décrire, à la raconter, non seulement à travers ses premiers écrits factuels, mais aussi à travers les choix de narration, de composition et de formalisation de certaines idées. Pour comprendre le rapport de Calvino avec le jeu, il faut donc tout d'abord saisir les rapports qu'entretiennent les deux notions que sont le jeu et la littérature. Les jeux littéraires ne sont pas une invention du XX^e^ siècle, et encore moins de groupes comme l'Oulipo ou l'OpLePo. Ces derniers ont plutôt émergé comme une tentative de systématisation de processus ludiques déjà présents dans la littérature. Et l'entrée dans la révolution numérique n'aura fait que multiplier les expériences créatives et les modélisations ludiques issues de réflexions littéraires.

Mais ce serait une erreur de ne voir dans le tournant numérique qu'une occasion pour la littérature de tester de nouvelles formes. De l'environnement numérique a émergé un mode d'expression qui a su absorber un certain nombre d'éléments ayant trait à la littérature expérimentale, au cinéma et au théâtre. Le jeu vidéo, du fait de ses formes multiples et de son évolution rapide, a su s'insérer dans l'espace médiatique en systématisant certaines logiques narratives qui n'auraient pas pu connaître pareille prospérité dans un autre *medium*. De cette manière, le jeu vidéo constitue une réalité parmi les déclinaisons artistiques et littéraires les plus prolifiques que l'environnement numérique ait pu rendre possible. Le jeu vidéo est, ainsi, une émanation de l'environnement numérique qu'il a ainsi contribué à propulser dans le paysage médiatique du XX^e^ siècle.

Cette intrusion d'une nouvelle forme d'expression artistique et médiatique ne laisse pas indifférents les autres *media* qui ont dû se reconfigurer. Si bien qu'il conviendra d'étudier les frontières entre littérature et jeu vidéo. À quel point ces deux *media* sont-

ils différents ? N'existe-t-il pas des points de contact dépassant largement les rapports d'altérité pressentis ? Les points de contact entre la littérature et les jeux vidéo nous permettront de voir comment l'une et l'autre ont pu se redéfinir. Cette première partie sera donc un cadrage théorique et général sur les rapports entre jeu, jeu vidéo et littérature, où nous rendrons compte d'une forme de convergence médiatique. Nous verrons dans un premier chapitre en quoi la littérature a toujours été liée au jeu et comment son entrée dans la cybernétique a su renouveler ce rapport ludique, tant au niveau de la réception qu'au niveau de la création. Dans un deuxième chapitre, nous verrons en quoi la naissance et l'expansion des jeux vidéo donnera lieu à une nouvelle forme de narration qui suit une logique de monde, d'environnement fictionnel traversé selon certaines modalités ludiques. Enfin, nous verrons quels sont les points de contact et quelles sont les différences que nous pouvons identifier entre ces deux *media*. Ce panorama nous permettra ainsi de mieux comprendre comment Italo Calvino doit être lu comme un auteur ludique, et quelle contribution il a pu apporter dans ses écrits à la redéfinition d'une certaine forme de littérature face à l'émergence de l'environnement numérique.

Chapitre 1

Du jeu littéraire à la littérature ludique : origines, renouvellement, modélisation

Pourquoi peut-on parler de jeu littéraire ? Qu'est-ce que la littérature peut avoir de ludique ? Pour répondre à ces questions, nous procéderons tout d'abord à une double considération en voyant comment le jeu a su précéder et intégrer toutes les activités de la vie humaine, au niveau tant individuel que social. Cela nous permettra de voir que la littérature a toujours constitué un jeu, ou sa continuation, dans la formation de l'individu et dans le maintien des sociétés.

Après avoir posé ces bases psychanalytiques, sociologiques et anthropologiques, nous verrons en quoi la littérature intègre le jeu dans son fonctionnement, que ce soit dans la manière dont elle est reçue que dans son mode de création. Nous verrons ainsi pourquoi la lecture peut constituer un jeu et comment ce jeu tend à augmenter le rôle du lecteur – ou du moins à l'expliciter – dans la co-construction du sens de l'œuvre. La lecture se trouve donc être un jeu d'hypothèses, de paris, entre le lecteur et le texte. Puis nous verrons comment la création littéraire peut être considérée comme un jeu, et notamment comme une conception ludique, par le biais, notamment, du miroir grossissant que constitue l'Ouvroir de Littérature Potentielle, avant d'aborder la traduction comme un exemple de littérature ludique entre traducteur, auteur et texte.

Cela nous permettra de comprendre ce qui a précédé l'arrivée de la littérature dans l'environnement numérique. Nous en examinerons les rouages et verrons pourquoi l'approche renouvelée de l'objet-livre dans la deuxième moitié du XX^{e} siècle tend à nous faire voir un pressentiment des structures propres à l'hypertexte numérique dans les expérimentations littéraires. Ainsi nous verrons comment le jeu de la lecture se trouve systématisé et concrétisé dans l'hypertexte, et comment la création littéraire comme conception de jeu s'est confirmée au sein de l'environnement numérique.

1.1 Jeu et littérature : un lien ancien

Le jeu est une activité primaire, sans doute la plus importante chez l'enfant et fortement présente dans les sociétés primitives. En quoi peut-on dire qu'il a eu une influence sur le développement, que ce soit au niveau individuel, social ou culturel, de la littérature ?

1.1.1 Jeu, psyché et poésie

S'il est une discipline moderne qui se soit interrogée sur le jeu et son rapport à l'individu et à son développement personnel, c'est la psychanalyse. Que ce soit dans le développement du langage ou dans la création de mondes par le jeu enfantin, on peut déceler dans ces activités ludiques les premières étapes de la création littéraire.

Sigmund Freud et le rêve éveillé

Dans *Freud et la création littéraire*, Germaine Memmi explore les différents aspects abordés par Freud concernant l'esthétique et la création littéraire. Parmi les quatorze études dans lesquelles Freud a développé ses réflexions sur la création littéraire, Germaine Memmi souligne l'importance de l'essai le plus long intitulé *Le mot d'esprit et son rapport à l'inconscient*, dans lequel elle met en évidence le langage comme élément ludique privilégié. Selon Germaine Memmi, c'est la formation du langage chez l'enfant, et donc la mise en place d'un certain nombre d'interdits opposés à sa créativité spontanée qui auront pour effet, lors de son développement, le jaillissement poétique et l'humour :

> La « veine de gaieté », la « bouffée de gaieté », relient l'adolescent et l'adulte aux paradis perdus de l'enfance. Ce que l'adulte cherche à retrouver dans le mot d'esprit, ce sont moins les épargnes imprévues faites par l'enfant lors de son double usage de la langue, que la spontanéité enfantine perdue. [1]

Ainsi, selon Germaine Memmi, il n'y a de jeu, dans la création littéraire, que dans le mot d'esprit, dans le jeu de mot ; la figure rhétorique et stylistique est un jeu sur le langage, une revanche sur les règles langagières, pour retrouver le plaisir musical, rythmique, qu'éprouvait l'enfant en juxtaposant des mots et des sons sans se soucier du sens.

S'il est vrai que le mot d'esprit est un élément essentiel de la psychanalyse freudienne dans les mécanismes régissant la créativité verbale, ce n'est pas cet élément qui a attiré notre attention. En 1908, paraît dans le premier numéro de la *Neue Revue* un essai de Sigmund Freud qui livre ses observations sur le rôle du jeu dans le développement de la fibre artistique. L'essai, intitulé « La création littéraire et le rêve éveillé », commence avec la question de savoir « d'où [...] le créateur littéraire (poète, romancier ou dramaturge), tire ses thèmes » [2] et comment il parvient à les communiquer aussi efficacement au lecteur

1. Germaine Memmi, *Freud et la création littéraire*, Paris, L'Harmattan, 1996, p. 254.
2. Sigmund Freud, « La création littéraire et le rêve éveillé », dans : *Essais de psychanalyse appliquée*, trad. par Marie Bonaparte et E. Marty, Paris, Gallimard, 1933 [1980], p. 69.

ou au public. Il y a donc deux questions, la première d'ordre thématique et l'autre d'ordre formel. On comprend que Freud se demande quelles ressources emploie un auteur pour créer un autre monde, et quels sont les procédés auxquels il a recours pour le présenter à ses destinataires. On peut identifier dans cette deuxième question celle des figures rhétoriques et stylistiques, à laquelle il ne répond pas vraiment dans le présent essai et qu'il traite plus en profondeur dans *Le mot d'esprit et son rapport à l'inconscient*. C'est la première question qui l'intéresse, et son hypothèse est que « l'enfant qui joue se comporte en poète, en tant qu'il se crée un monde à lui ». Par là, Freud affirme que le contraire du jeu n'est pas le sérieux – car l'enfant s'applique avec sérieux dans son jeu – mais la réalité, à partir de laquelle l'enfant fait un pas de côté en « transpos[ant] les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau tout à sa convenance » [1] Dès lors, Freud propose le parallèle suivant avec le poète [2] :

> Le poète fait comme l'enfant qui joue ; il se crée un monde imaginaire qu'il prend très au sérieux, c'est-à-dire qu'il dote de grandes quantités d'affect, tout en le distinguant nettement de la réalité. [3]

Comment Freud explique-t-il cette identité entre l'enfant qui joue et le poète qui crée, alors que « celui qui avance en âge cesse de jouer » ? [4] Quelle continuité y a-t-il eu pour que le jaillissement créatif de l'enfant qui joue puisse se retrouver chez l'adulte ? Tout d'abord, selon Freud, une fois qu'une jouissance est connue, il ne peut y avoir renoncement à celle-ci. Dès lors, le jeu laisse sa place à d'autres activités qui produisent le même effet dans la psyché de l'individu. Le seul changement qui ait eu lieu lorsque l'enfant a grandi est une autonomisation du processus créatif :

> Aussi l'adolescent, en grandissant, ne renonce-t-il, lorsqu'il cesse de jouer, à rien d'autre qu'à chercher un point d'appui dans les objets réels ; au lieu de *jouer* il s'adonne maintenant à sa *fantaisie*. Il édifie des châteaux en Espagne, poursuit ce qu'on appelle des rêves éveillés. [5]

L'évolution suivante est le passage à l'âge adulte. À ce moment-là, selon Freud, l'individu commence à avoir honte de ses rêves éveillés et tend à les cacher. Le rêve éveillé (ou fantasme) fonctionne toujours de la même manière, et ce depuis le jeu enfantin. Il s'agit de reprendre certains éléments du monde réel et de les plier selon ses désirs. Ici, l'exemple donné est celui du jeune homme qui se rend à un entretien d'embauche, et qui se voit déjà pris, lié d'amitié avec le patron dont il épouse la fille et assuré de devenir le nouveau dirigeant de l'entreprise. Nous verrons la manière dont le jeune Pin, dans *Il sentiero dei nidi di ragno*, se laisse aller plusieurs fois à ce genre de *fantasticherie* (voir p. 321).

Et ce sont ces rêves éveillés qui informent les mondes fictionnels proposés par les créateurs littéraires. Freud décrit le phénomène en action comme suit :

1. *Ibid.*, p. 70, pour cette citation et la précédente.
2. Le mot « poète » est ici à prendre au sens large de « créateur littéraire ».
3. Freud, « La création littéraire et le rêve éveillé », *op. cit.*, p. 70-71.
4. *Ibid.*, p. 71.
5. *Ibid.*

> un événement intense et actuel éveille chez le créateur le souvenir d'un événement plus ancien, le plus souvent d'un événement d'enfance ; de cet événement primitif dérive le désir qui trouve à se réaliser dans l'œuvre littéraire ; on peut reconnaître dans l'œuvre elle-même aussi bien des éléments de l'impression actuelle que de l'ancien souvenir. [1]

Ainsi, le jeu chez l'enfant consiste à créer, à partir du monde réel représenté par des objets, un monde imaginaire – mais pas moins sérieux – qu'il façonne à sa guise. Cette volonté de transformer dans sa psyché le monde réel se retrouve même lorsque le jeu disparaît des activités du sujet qui, adolescent, lui substitue le rêve éveillé, le fantasme. C'est ce fantasme qui se retrouve dans la création littéraire chez l'adulte qui tend, autrement, à le cacher.

Donald Winnicott et le phénomène transitionnel

Principal psychanalyste s'étant intéressé au jeu, le pédiatre anglais Donald Winnicott ajoute à la réflexion de Freud une dimension supplémentaire. Partant de ses observations cliniques, il a établi la présence, dans la vie de chaque individu, de deux espaces : le « dedans » et le « dehors ». Si le premier est propre à chaque individu, le « dehors » est commun à tous ; seule diffère l'approche que l'individu en a.

Cette approche est rendue possible, chez le bébé puis l'enfant, par un élément que Winnicott appelle « objet transitionnel », un objet qui n'est situé ni dans le « dedans », ni dans le « dehors » : l'enfant est conscient, en effet, que le jouet ne fait pas partie de son corps, mais qu'il ne lui est pas non plus totalement étranger. À l'instar de l'objet qui le rend possible, le jeu est donc un « phénomène transitionnel » qui établit un espace tiers permettant au « dedans » d'accéder au « dehors ». Ce besoin d'espace intermédiaire ne quitte jamais l'individu :

> Nous supposons ici que l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin et que nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors ; nous supposons aussi que cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience, qui n'est pas contestée (arts, religion, etc.). Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant « perdu » dans son jeu. [2]

C'est cette aire intermédiaire d'expérience que Winnicott appellera « espace potentiel ». L'espace potentiel n'est pas seulement le lieu où un contact entre le « dehors » et le « dedans » est possible, mais où, plus généralement, se manifeste toute « expérience culturelle » qui détermine l'identité de l'individu :

> J'ai employé le terme d'expérience culturelle en y voyant une extension de l'idée de phénomènes transitionnels et de jeu, mais sans être assuré de pouvoir définir le mot « culture ». En fait, je mets l'accent sur l'expérience. En utilisant le mot de culture, je pense à la tradition dont on hérite. Je pense à quelque chose qui est le lot

1. *Ibid.*, p. 78-79.
2. Winnicott, *Jeu et réalité*, *op. cit.*, p. 47.

> commun de l'humanité auquel des individus et des groupes peuvent contribuer et d'où chacun de nous pourra tirer quelque chose, *si nous avons un lien où mettre ce que nous trouvons.* [1]

L'« expérience culturelle » est donc une extension de ce qui se manifestait, dès la petite enfance, par le jeu. Mais elle concerne bien d'autres activités, plus ou moins liées à l'art ou la littérature. Lors d'une conférence de vulgarisation, Donald Winnicott reformule sa proposition comme suit :

> Ainsi, que faisons-nous lorsque nous écoutons une symphonie de Beethoven, que nous allons en pèlerinage dans une galerie de tableaux, que nous lisons au lit *Troïlus et Cressida* ou que nous jouons au tennis ? Que fait un enfant, assis par terre, qui s'amuse avec ses jouets sous le regard attentif de sa mère ? Que fait un groupe d'adolescents participant à une séance de pop ? Il ne suffit pas de dire : que faisons-nous ? Il faut aussi poser la question : où sommes-nous (si nous sommes vraiment quelque part) ? [2]

On voit ici que l'expérience culturelle va bien au-delà de la visite d'une exposition ou de la lecture d'un livre. Le jeu, le divertissement, le sport, font partie aussi de ce qui enrichit l'individu par le biais d'un contact entre son « dedans » et son « dehors ».

Donald Winnicott a donc apporté aux recherches psychanalytiques sur le jeu la notion d'« espace potentiel », qui permet de comprendre où se situe le jeu, ce qui a le mérite de donner un lieu à l'interactivité, qui est toujours quelque part entre le joueur et le dispositif. Le jeu n'est qu'une forme de ces « expériences culturelles » qui jalonnent la vie de tout individu, et c'est en cela qu'il se rapproche de la littérature. On remarquera que, pour Winnicott et contrairement à ce qu'affirme Freud, le jeu ne s'oppose pas tant à la réalité qu'il permet un accès à celle-ci.

Nous avons donc, par la lecture de Freud et de Winnicott, deux approches complémentaires concernant le rapport entre le jeu et la littérature. La première tend à voir la création littéraire comme un jeu de formes, mais aussi comme une continuité de l'énergie créatrice propre au jeu d'enfant. La seconde, en revanche, se concentre plutôt sur la réception. La lecture d'un livre place l'expérience au même endroit que la manipulation d'un jouet : elle permet, par l'établissement de cet espace intermédiaire, un rapport de connaissance au monde extérieur. La notion d'espace potentiel nous sera essentielle pour comprendre l'attitude de joueur de Calvino lorsqu'il raconte les aventures du jeune Pin ou des enfants du recueil *Ultimo viene il corvo*, ou encore Calvino lui-même qui, par le jeu – opéré, comme nous le verrons, au moyen de ce que nous appellerons une « prothèse » –, parvient à s'approprier ou se réapproprier un espace, physique ou mental (voir à partir de la p 309). Ce rapport de connaissance est la première étape pour la mise en place d'un espace, d'une société et d'une culture communs.

1. *Ibid.*, p. 183.
2. *Ibid.*, p. 195.

1.1.2 Imitation, compétition et rituel

Nous venons de voir comment la psychanalyse a identifié dans le jeu un facteur de développement individuel fondamental, permettant à la fois la création littéraire et la connaissance du réel par l'expérience culturelle, qu'il s'agisse du jeu de l'enfant, de la lecture ou du divertissement. Ce qu'on constate, c'est que la dimension ludique est présente tant au niveau de la création qu'à celui de la réception. Jeu et littérature seraient donc deux aspects d'une même expérience culturelle permettant d'accéder au « dehors ». Dès lors, on peut voir dans le jeu et dans la littérature le même rôle de construction d'un espace social et culturel commun.

Johan Huizinga : jeu et *poièsis*

Selon Huizinga, le jeu préexiste à chaque élément de la vie en société. Il en va de même pour la littérature : « La *poièsis* est une fonction ludique » dit-il avant de montrer que la poésie partage la caractéristique du jeu d'être dans un espace autre, « au-delà du sérieux ». [1] Huizinga insiste sur la manière dont la poésie est apparue dans les sociétés primitives comme jeu : pas seulement un jeu plaisant, mais tout à la fois :

> culte, divertissement solennel, jeu de société, savoir-faire, énigme ou solution d'énigme, enseignement de la sagesse, persuasion, sorcellerie, divination, prophétie et compétition. [2]

En cela, la poésie comporte cette même fonction sacrée que le jeu, mais ce n'est pas tout : Johan Huizinga considère que la poésie, dans sa dimension concrète, verbale, constitue un lieu de compétition lié à différents aspects de la vie en société. Il donne comme exemple certaines populations polynésiennes qui utilisent l'improvisation poétique, chantée ou non, entre deux tribus rivales, ou des joutes chantées qui « se terminai[ent] jadis par meurtres et coups mortels ». [3] De même, la cour d'amour, pratiquée aussi bien chez les troubadours de la langue d'Oc que dans l'Extrême-Orient, est considérée comme un jeu juridique poétique. L'auteur insiste sur la dimension de simulacre qui informe la pratique poétique ainsi que sur la compétition qui règne entre les poètes.

Enfin, c'est dans sa forme même que la poésie peut s'apparenter au jeu. En rappelant les traits inhérents à ce dernier [4], Johan Huizinga montre que la composition poétique retrouve ces mêmes caractéristiques de règles consenties, de limites de lieu, de temps et de volonté. Au-delà de la structure qui le sous-tend, le langage poétique va jusqu'à susciter la curiosité du destinataire par les images qu'il évoque. Ainsi, la poésie « les ordonne en

1. Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 170.

2. *Ibid.*, p. 171. On peut reconnaître dans cette description de la tribu primitive celle qu'en fera Italo Calvino dans« Cibernetica e fantasmi », lorsqu'il décrira l'apparition des premiers conteurs.

3. *Ibid.*, p. 176.

4. « Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. » (*ibid.*, p. 187)

séries élégantes, elle y met des mystères, si bien que chaque jeu d'image répond à une énigme. » [1] Ainsi, la poésie ne constitue pas seulement, pour l'auteur, un jeu parmi ceux qui la pratiquent, mais déjà un jeu entre le poète et celui qui le lira.

Là où Johan Huizinga souligne l'importance de la poésie comme jeu, c'est quand il parle de la situation contemporaine :

> Dans son ensemble, la civilisation devient plus sérieuse. Loi et guerre, industrie, technique et science semblent perdre leur contact avec le jeu. Même le culte, qui possédait jadis un vaste champ d'expression ludique dans l'action sacrée, paraît suivre cette évolution. Seule la poésie demeure alors comme la citadelle d'un jeu florissant et noble. [2]

Si l'on en croit ce constat, la poésie semble être, pour Johan Huizinga, la dernière forme culturelle qui soit encore véritablement liée au jeu. Dès lors, si la fonction ludique – qui pour l'auteur revêt un rôle essentiel et fondamental dans la composition et le maintien des cultures et des sociétés – s'est progressivement détachée de la guerre, du droit, de la technique et du culte, ne faudrait-il pas considérer qu'elle s'est retrouvée et développée ailleurs ?

Roger Caillois : devenir autre

Si Roger Caillois a su systématiser la définition du jeu qu'en faisait Johan Huizinga, il ne l'a pas fait sans restreindre la conception de ce qui peut être considéré comme jeu. Ce que Johan Huizinga pressentait – la différence entre *ludus* et *paidia*, entre le jeu réglé et la pulsion ludique –, Roger Caillois l'a déconstruit et recomposé dans une grille d'analyse où il observe chaque aspect de la vie en société qui a trait, de près ou de loin, aux différentes catégories du jeu : la compétition (*Agôn*), la chance (*Alea*), le simulacre (*Mimicry*) et le vertige (*Ilinx*). [3] Comme le cœur de l'étude de Roger Caillois se situe dans la vie sociale, à chaque catégorie de jeu correspondent des « formes culturelles », des « formes institutionnelles » et des formes « corrompues ». Les premières sont en marge de la vie en société et en constituent une parenthèse (voir un match de football, jouer à la marelle, fêter le carnaval) tandis que les formes institutionnelles des catégories ludiques ont un impact et une signification dans la vie sociale : l'*agôn* se traduit en concurrence économique ou en concours, le simulacre se retrouve dans les uniformes, etc. Quant à la corruption du jeu, elle advient quand le sujet n'est plus capable de s'extraire de la condition de jeu et la prend pour la réalité. De là découle, selon l'auteur, la volonté de puissance, la tricherie, voire, pour ce qui concerne l'*ilinx*, l'alcoolisme et la dépendance aux drogues.

1. *Ibid.*, p. 189.
2. *Ibid.*, p. 190.
3. Voir Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 92 et 122.

Roger Caillois s'intéresse plus explicitement à la pratique du jeu, là où Johan Huizinga avait au moins fait allusion à sa conception sous certains aspects. L'autre particularité de l'étude de Roger Caillois réside dans la précision qu'il apporte quant à la dimension collective du jeu :

> Ainsi, les différentes catégories de jeu, l'*agôn* (par définition), l'*alea*, la *mimicry*, l'*ilinx* supposent, non la solitude, mais la compagnie. Cependant, il s'agit le plus souvent d'un cercle nécessairement restreint. [...] Le jeu apparaît donc volontiers comme une occupation de petits groupes d'initiés ou d'*aficionados*, se livrant à l'écart et pour quelques instants à leur divertissement favori. Pourtant, déjà la multitude des spectateurs favorise la *mimicry*, exactement comme la turbulence collective stimule l'*ilinx* et s'en nourrit à son tour. [1]

Dès lors qu'est posée cette caractéristique collective du jeu, il sera plus difficile d'identifier la création littéraire comme forme ludique. En effet, la seule pratique artistique que l'auteur assimile à un jeu est, par définition, le théâtre, considéré comme une forme culturelle du simulacre :

> Tout jeu suppose l'acceptation temporaire, sinon d'une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu'entrée en jeu : *in-lusio*), du moins d'un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. [2]

Seul le théâtre, en effet, peut entrer comme pratique culturelle dans une dimension ludique au sein du système défini par Roger Caillois. Pourtant, la création littéraire pourrait entrer dans cette catégorie : l'auteur d'un roman, en écrivant les aventures d'un personnage circonscrites dans les limites du récit, « imagine qu'il est un autre que lui, et il invente un univers fictif » ; [3] le poète crée les conditions fictives – jusque dans sa forme – d'un discours, donc d'un énonciateur et d'un destinataire.

La raison pour laquelle ces hypothèses ne sont pas explorées par Roger Caillois est que l'auteur s'intéresse avant tout au jeu comme réception, comme « exploitation » – la critique italienne utilise le terme *fruizione* – ou comme pratique d'un matériel ludique déjà établi. Le jeu chez Roger Caillois ne semble donc pas être lié à une forme de création, sinon secondaire. Ainsi, le théâtre consiste à créer à partir d'un texte théâtral. Mais, même là, l'accent n'est pas mis sur le texte – qui aurait pu être assimilé à une règle de jeu – mais sur le plaisir qu'éprouve le comédien à devenir autre, plaisir renforcé par la présence de spectateurs.

---

1. *Ibid.*, p. 98-99.
2. *Ibid.*, p. 61. Alors que l'auteur évoque, par la suite, la capacité de camouflage des insectes, le théâtre et, dans sa forme « corrompue », le dédoublement de la personnalité, on ne peut s'empêcher de penser, à la lecture de cette définition, à la situation de *roleplay* à laquelle souscrivent les participants à un jeu de rôle qui se voient attribuer un personnage, choisi ou non, qui détermine leurs agissements au cours de la partie.
3. *Ibid.*, p. 103.

Le fait de voir le jeu comme un phénomène collectif, rendant possible de ce fait l'établissement d'un espace social et culturel commun, ne permet par à Roger Caillois de voir dans la littérature une forme ludique, si ce n'est dans le théâtre, lieu culturel où l'individu peut devenir autre. En revanche, Johan Huizinga a accordé plus d'importance à la *poièsis* comme forme ludique, en montrant que, dès les sociétés primitives, la littérature était née d'activités sacrées, considérées à la fois comme jeu et rituel.

Maintenant que nous avons exploré les liens anciens – que ce soit au niveau du développement individuel ou de l'élaboration d'un espace social et culturel commun – entre jeu et littérature, il nous faut nous pencher sur la relation qu'entretient la littérature avec le jeu aujourd'hui. En d'autres termes : en quoi la littérature se considère-t-elle comme un jeu, et quels ont été les changements au XX^{e} siècle qui sont allés dans ce sens ?

1.2 Littérature et jeu

La création littéraire a toujours connu une part ludique, comme on vient de le voir. Mais si elle a été considérée comme faisant partie des différentes formes du jeu dans la société, ou comme le résultat de l'activité ludique de la psyché, on peut constater que la littérature, que ce soit dans sa réception ou dans sa création, a su intégrer cette dimension ludique et en faire un principe générateur de sens et de nouvelles formes.

1.2.1 Du jeu dans la réception de la littérature

Au-delà de la découverte de l'individu comme construction psychique et sociale, le XX^{e} siècle a été le théâtre de la remise en question de l'auteur et de l'emprise qu'il exerce sur son œuvre, et en parallèle une reconnaissance du lecteur et du pouvoir qu'il peut avoir sur un texte. En cela, la littérature peut être considérée comme un jeu dans sa réception. Nous verrons ici comment il est possible de considérer la lecture comme un jeu, en quoi la « mort de l'Auteur » a pu rendre possible ce constat et comment la sémiotique a contribué à théoriser cette « coopération interprétative ».

Michel Picard et le jeu de la lecture

Partant des thèses énoncées à la fois par Freud sur la réception esthétique et par Roger Caillois sur la question du jeu, Michel Picard émet le même constat de « déludification » de la société que Johan Huizinga. Sa proposition est donc de voir le texte littéraire comme un objet ludique et sa lecture comme un jeu. Si cette dernière idée n'est pas nouvelle, Michel Picard s'étonne qu'elle n'ait pas été explorée au-delà de la simple comparaison :

> Tout se passe comme si l'on acceptait de rapporter au jeu une ou plusieurs catégories de textes, un peu à la façon dont la vieille Université faisait la part du feu en concédant que telle ou telle œuvre singulière se prêtait, à la rigueur, aux « approches » psychocritique ou sociocritique ; qu'il puisse s'agir d'une possibilité d'analyse globale n'est pas envisagé sérieusement. [1]

À partir de ce constat d'un certain désintérêt de la critique vis-à-vis de la lecture, Michel Picard propose alors de l'étudier comme un phénomène ludique, et de voir donc tout ce qui l'entoure selon cette optique. L'approche de l'art, regrette-t-il, ne se fait que par l'intermédiaire de l'émetteur et jamais du public. C'est pourquoi il déroule, dans son essai, les différents aspects nous permettant de considérer la lecture comme un jeu, et ce en fonction des différentes sortes de jeu. Le « jeu de la lecture », par exemple, serait « aussi nettement personnalisé que le *jeu* d'un musicien ». [2] Si la lecture est un jeu, d'ailleurs, il faut un jouet pour permettre l'activité ludique. Et ce jouet, c'est le texte :

> Il est indubitable que le texte littéraire présente un degré élevé de complexité et de résistance : le langage contemporain parlerait de jouet hautement sophistiqué. On serait même tenté d'abandonner la comparaison avec le jouet et d'utiliser le terme de « jeu », au sens matériel cette fois, s'il ne renvoyait à des collections définies [...] ou encore à une « donne » personnelle [...] avec laquelle tout reste à faire – tandis que le texte propose des structures déjà élaborées, l'équivalent en somme de « parties », précises et uniques, à l'intérieur d'un immense jeu global, d'une « parole » singulière dans une « langue ». [3]

Plusieurs choses sont à retenir dans cette phrase. Tout d'abord, la différentiation entre le « jouet » et le « jeu ». Le premier terme s'emploie pour parler d'un objet à destination des enfants [4] ; le second terme, en revanche, présente une ambiguïté en français car il désigne à la fois l'activité ludique (*paidia*) et l'ensemble de règles (*ludus*). Ici, Michel Picard entend en parler comme d'un objet portant en soi les règles de la partie [5]. Il le compare, à cet effet, à un jeu de cartes, comme en témoigne le vocabulaire employé (la « donne »).

La comparaison s'arrête là en ce que, pour lui, la « donne » dans un texte littéraire est fixe, les « parties » sont déjà jouées et ne seront pas changées. [6] Ce n'est de toute façon pas la direction principale qu'entend emprunter Michel Picard dans son essai. Comme on l'a précisé plus haut, l'auteur part des considérations psychanalytiques de Freud et de ce que Roger Caillois a posé comme limites. C'est ainsi qu'il interprète la « triche » en lecture :

1. Michel Picard, *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1986, p. 11.
2. *Ibid.*, p. 141.
3. *Ibid.*, p. 153.
4. Le Trésor de la Langue Française informatisé parle d'un « objet que les enfants utilisent pour jouer ».
5. À nouveau, le Trésor de la Langue Française informatisé propose la définition suivante : « Activité ludique organisée autour d'une partie comportant généralement des règles, des gagnants et des perdants. »
6. Cette objection de Michel Picard appelle plusieurs réflexions. Tout d'abord, si le texte présente des « structures déjà élaborées », cela signifie que le jeu réside aussi dans l'élaboration de ces structures, autrement dit au moment de la composition de l'œuvre. D'autre part, Michel Picard semble négliger la capacité interprétative du lecteur qui permet de faire du texte « fixe » quelque chose que l'auteur n'aurait pas nécessairement prévu.

> Tout le monde triche un tantinet par rapport aux règles. On se laisse un peu trop aller à la croyance, « c'est comme si on y était » ; ou bien, sur l'autre axe, on saute un mot ou deux, çà et là, parfois le paragraphe est sabré d'un regard diagonal bref... Cela fait partie du jeu ! (Tout lire, comme peut-être ne jamais accepter d'interrompre une lecture ennuyeuse, tiendrait de l'obsessionalité). Sauter des pages entières, toutes les descriptions, ou tout ce qui touche tel aspect du livre dont on juge qu'il vous concerne moins, serait déjà plus grave, dans la mesure où un tel comportement découperait une monosémie plus ou moins subjective et se soustrairait à l'*expérience d'altérité* éventuellement offerte, dont traitait ce chapitre. [1]

On peut ainsi reconnaître dans le phénomène de triche la dérive « corrompue » énoncée par Roger Caillois. Ici la lecture, « expérience d'altérité », s'apparente à une situation de simulacre, comme l'acteur qui joue à être quelqu'un d'autre. La triche peut aller dans deux sens : ou dans le refus total d'altérité en sautant des pages entières, évitant ainsi d'entrer dans l'histoire, ou, au contraire, en se laissant « un peu trop aller à la croyance », reproduisant ainsi une forme d'aliénation dangereuse pour l'individu car quittant l'espace du jeu pour affecter l'espace réel. Michel Picard semble aussi identifier une relation pathologique à la lecture. L'auteur ne cache pas le prisme freudien avec lequel il étudie le jeu et la lecture [2].

Cette optique ne l'empêche pas d'insister sur l'aspect actif de la lecture. Bien que le lecteur soit régulièrement affecté, voire manipulé, par les procédés rhétoriques et stylistiques littéraires (comme le recours au *pathos*), Michel Picard assure que la lecture reste un processus actif :

> Mais s'agit-il encore de *lecture* ? [...] L'hypothèse assimilant le lecteur à un joueur implicite, on l'a vu plusieurs fois, qu'il *joue*, c'est-à-dire soit actif. Rien de commun avec la marionnette passivement soumise aux manipulations multiples dont on vient de rappeler quelques exemples : celle-là *est jouée*, au contraire. [3]

En vertu de cette dimension active de la lecture, l'accent est mis sur l'aspect physique de l'activité :

> Car toute exploration est parcours, toute lecture itinéraire. Le mouvement des yeux, les saccades du regard, les mains qui poussent les pages en une sorte de nage minuscule indexent, on l'a dit, une progression active qui, pour n'être pas totalement matérielle, n'en est pas moins réelle. [4]

Si l'observation du phénomène physique de lecture comme tel ne va pas plus loin, Michel Picard reconnaît à la recherche anglophone [5] et aux apports de Calvino dans *Una pietra sopra* le mérite d'avoir habitué les lecteurs à la question : « Des critiques ont décelé

1. *Ibid.*, p. 169.

2. « Au fond, d'une manière ou d'une autre, tout jeu, et toute lecture, sont simplement quête du phallus. »(*ibid.*, p. 158)

3. *Ibid.*, p. 151.

4. *Ibid.*, p. 155. Si l'on ne cache pas notre déception à voir l'exploration d'un monde fictionnel réduite, dans son processus, au fait de tourner les pages et suivre les lignes des yeux, on peut identifier dans les actions décrites par l'auteur une forme sommaire des *inputs* propres au jeu vidéo, où chaque action du joueur permet d'accéder à un aspect supplémentaire de l'univers diégétique.

5. Notamment les *Yale French Studies* de 1968 traitant de la question, et l'ouvrage de Peter Hutchinson, *Games Authors Play* (Peter Hutchinson, *Games Authors Play*, Londres-New York, Methuen, 1983).

avec finesse des “contrats”, des “règles du jeu” – expressions devenues courantes – et des tricheries [...] ». [1] Ainsi, il trouve dans le roman policier l'importance de la participation du lecteur dans la résolution de l'enquête, déplorant à nouveau la perte de ludicité qu'il constate et qui occulte une partie de la réflexion. [2]

Mais peut-être que l'évolution la plus notable allant dans le sens d'une lecture comme jeu vient d'œuvres qui laissent effectivement la main au lecteur. C'est dans cette optique que l'auteur évoque le cas des *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau et de ce que la cybernétique réserve aux expériences de lecture [3]. L'interactivité à laquelle le joueur est invité permet à la lecture d'acquérir une nouvelle dimension ludique. Cependant, ces exemples ne peuvent, pour l'auteur, constituer la norme :

> ces derniers exemples diffèrent profondément des autres : le jeu littéraire proposé ici est *individuel*, et *lu* (silencieusement) – quand bien même ce serait sur l'écran d'un moniteur. Or tout se passe comme si l'individuation qui a marqué l'époque moderne de notre civilisation avait précisément effacé l'essence ludique de la littérature. C'est bien pourquoi nous avons, en face de ces exemples-là, l'impression d'avoir affaire à des cas particuliers [...]. [4]

On retrouve ici la conception du jeu selon Roger Caillois. L'objection, en effet, à cette lecture individuelle et silencieuse, est justement que le jeu est censé être un phénomène collectif [5]. Néanmoins, Michel Picard ne renonce pas à explorer des pistes permettant de considérer la lecture individuelle comme un jeu, bien qu'il ait mis de côté l'idée de règles et de parties à jouer. Ainsi, il rappelle la tendance des nouveaux romanciers et jusqu'aux « déclarations volontaristes et provocantes de Poe, de Valéry ou de Roussel » qui ont conforté la critique dans la possibilité de « concevoir tout texte comme un jeu dont il faudrait découvrir le thème et les règles, c'est-à-dire jouer soi-même ». [6] La limite que Michel Picard identifie dans ces rapprochements, c'est bien le problème que des métaphores trop directement liées au jeu peuvent impliquer pour l'interprétation d'un texte littéraire :

> On ne s'étonne pas de découvrir dans le même temps un recours fréquent à des métaphores explicites du jeu : le puzzle, par exemple, image pourtant usée, inexacte et même mystificatrice de *La vie mode d'emploi*, reprise en chœur par la critique à propos de ce livre, puis de bien d'autres, les échecs, surtout, véritable poncif des années 60 (voire 50), finalement dénoncé comme tel pour son caractère peu opératoire dans la décennie suivante. [7]

1. Picard, *La lecture comme jeu*, *op. cit.*, p. 191.

2. « On a progressivement oublié, peut-être à mesure que l'ère industrielle imposait plus dictatorialement ses valeurs et qu'au “sérieux” du travail répondait la “gratuité” compensatrice du divertissement, que *toutes les formes de ce que nous appelons aujourd'hui littérature ont jadis été considérées comme des jeux*, à un moment ou à un autre de leur histoire. »(*ibid.*, p. 194-195)

3. On remarquera que le texte de Michel Picard a paru la même année que *afternoon, a story* de Michael Joyce, l'un des premiers hypertextes narratifs, texte emblématique, voire fondateur du genre.

4. Picard, *La lecture comme jeu*, *op. cit.*, p. 197.

5. Si bien que, dans le cas du jeu de cartes, les rares jeux qui se jouent seuls tirent leur nom de cette même particularité : le « Solitaire ».

6. Picard, *La lecture comme jeu*, *op. cit.*, p. 201-202.

7. *Ibid.*, p. 202. C'est une critique qu'on retrouve notamment chez Espen Aarseth à propos, notamment, de la lecture que l'on fait de Calvino. Voir p. 211.

En fait, la conclusion à laquelle arrive Michel Picard est que, tout d'abord, il est ardu de proposer un rapprochement direct entre certaines formes de jeux (les cartes, le puzzle, les échecs) sans que la comparaison ne finisse par contredire le propos de celui qui la manie. Ensuite, et par conséquent, il est important de reconsidérer la question du jeu dans sa définition lorsqu'on observe le phénomène ludique propre à la lecture. Dès lors : « S'amuser n'est pas nécessairement jouer, et jouer, c'est toujours d'abord entrer dans le jeu : *in lusio* ; "jouer le jeu". » [1] Ainsi, cette étude a permis à l'auteur de retrouver dans l'illusion sa dimension ludique, en se détachant de l'idée habituelle que l'on peut se faire du jeu, inévitablement liée au matériel le rendant possible. Enfin, voir la lecture comme un jeu a permis de jeter un regard neuf sur la littérature :

> Concevoir effectivement et strictement la lecture comme un jeu [...] semble avoir permis de comprendre tout ensemble le besoin qui nous pousse à lire, les plaisirs que nous en retirons, leurs effets variés et surtout ce que serait la littérature. [2]

De cette conclusion émerge aussi le besoin d'une discipline consacrée au jeu. Michel Picard aura anticipé de peu la mise en place de la « ludologie » qu'il appelle de ses vœux dans les dernières pages de son livre.

Dans *La lecture comme jeu*, Michel Picard aura su faire la jonction entre l'étude psychanalytique du jeu et les apports anthropologiques de Johan Huizinga et Roger Caillois, tout en actualisant une question qui n'était pas au centre du débat. Le mérite, au sens de notre étude, de cet ouvrage, est d'avoir su donner une visibilité à la lecture non seulement comme phénomène, mais aussi comme activité, comme processus concret et interactif, et d'avoir, partant, donné au lecteur une importance qui trouve son écho dans d'autres écrits.

Roland Barthes et la mort de l'Auteur

C'est entre 1964 et 1980 que Roland Barthes élabore les textes qui, réunis dans un recueil posthume en 1984, théoriseront et affirmeront l'importance de l'acte de lecture face à l'Auteur. Depuis son ouvrage *Sur Racine* en 1963, Barthes est convaincu de la dimension *ouverte* de l'œuvre littéraire. En 1970, dans un article publié dans le *Figaro littéraire*, il réitère cette proposition en ajoutant une nouvelle dimension à l'acte de lecture :

> Ouvrir le texte, poser le système de sa lecture, n'est donc pas seulement demander et montrer qu'on peut l'interpréter librement ; c'est surtout, et bien plus radicalement, amener à reconnaître qu'il n'y a pas de vérité objective ou subjective de la lecture, mais seulement une vérité ludique ; encore le jeu ne doit-il pas être compris ici comme une distraction, mais comme un travail – d'où cependant toute peine serait évaporée : lire, c'est faire travailler notre corps (on sait depuis la psychanalyse que ce corps

1. *Ibid.*, p. 207.
2. *Ibid.*, p. 294.

> excède de beaucoup notre mémoire et notre conscience) à l'appel des signes du texte, de tous les langages qui le traversent et qui forment comme la profondeur moirée des phrases. [1]

Ici, Barthes va plus loin encore que ce qu'affirmera Michel Picard : en reconnaissant à la lecture une « vérité ludique », il confirmera non seulement la liberté d'interprétation du Lecteur, mais aussi le rapport d'interaction qui existe entre ce dernier et le texte. Cette interactivité de la lecture est possible grâce à ce que Barthes théorisera comme « mort de l'Auteur ».

Là où il semble entrer en désaccord avec Michel Picard, c'est quand ce dernier considère que le texte littéraire est déjà fixe, que les « parties » jouées ne peuvent pas énormément varier parce que le texte propose des « structures déjà élaborées ». Or, selon Roland Barthes, quand le texte commence, l'auteur disparaît. L'idée d'un auteur surplombant le texte, produit du positivisme du XIX^e^ siècle, a été mise à mal tout d'abord par Mallarmé qui, « sans doute le premier, a vu et prévu dans toute son ampleur la nécessité de substituer le langage lui-même à celui qui jusque-là était censé en être le propriétaire ; pour lui, comme pour nous, c'est le langage qui parle, ce n'est pas l'auteur ». [2] C'est ensuite le surréalisme qui, par sa pratique, a contribué à désacraliser l'image de l'auteur et, selon Barthes, « supprimer l'auteur au profit de l'écriture » [3] revient à remettre le lecteur au centre.

Cette disparition de l'auteur en tant qu'autorité sur le texte vient du fait que « l'écrivain ne peut qu'imiter un geste toujours antérieur, jamais originel ; son seul pouvoir est de mêler les écritures ». [4] Ainsi, plus d'auteur mais un « scripteur » qui « n'a plus en lui passions, humeurs, sentiments, impressions, mais cet immense dictionnaire où il puise une écriture qui ne peut connaître aucun arrêt ». [5] Dès lors, si la littérature devient un simple acte d'« écriture », l'auteur un « scripteur » et l'œuvre un « texte », la lecture n'est plus un acte consistant à déchiffrer un message laissé par une autre personne, mais plutôt à « *démêler* » : « l'espace de l'écriture est à parcourir, il n'est pas à percer ; l'écriture pose sans cesse du sens mais c'est toujours pour l'évaporer : elle procède à une exemption systématique du sens. » [6]

Alors, de l'Auteur, on passe au lecteur qui contribue à donner du sens au texte : « le lecteur est un homme sans histoire, sans biographie, sans psychologie ; il est seulement ce *quelqu'un* qui tient rassemblées dans un même champ toutes les traces dont est constitué l'écrit. » [7]

1. Roland BARTHES, « Écrire la lecture », dans : *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984 [2015], p. 35.
2. Roland BARTHES, « La mort de l'auteur », dans : *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984 [2015], p. 64.
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*, p. 67.
5. *Ibid.*, p. 68.
6. *Ibid.*
7. *Ibid.*, p. 69.

Cette « passation d'autorité » sur le texte présente un certain nombre de conséquences pour l'acte de lecture. Dans un essai successif à « La mort de l'Auteur », Barthes énonce les conséquences qu'il y a à considérer une œuvre comme un texte. La quatrième concerne l'ouverture à l'interprétation du texte : « Le Texte est pluriel. Cela ne veut pas dire seulement qu'il a plusieurs sens, mais qu'il accomplit le pluriel même du sens : un pluriel *irréductible* (et non pas seulement acceptable). » [1]

Cette pluralité intrinsèque au texte fait que sa réception est bien plus active que ne l'était celle de l'œuvre qui, produit d'une « filiation », [2] ne permet qu'au lecteur de tenter de comprendre ce qu'a voulu dire l'auteur, et rien de plus. Autrement dit, alors que l'œuvre « est ordinairement l'objet d'une consommation », [3] supposant une réception passive de la part du lecteur, le texte laisse la balle dans le camp de ce dernier :

> En fait, lire, au sens de *consommer*, c'est ne pas *jouer* avec le texte. « Jouer » doit être pris ici dans toute la polysémie du terme : le texte lui-même *joue* (comme une porte, comme un appareil dans lequel il y a du « jeu ») ; et le lecteur joue, lui, deux fois : il *joue au* Texte (sens ludique), il cherche une pratique qui le re-produise ; mais, pour que cette pratique ne se réduise pas à une *mimésis* passive, intérieure (le Texte est précisément ce qui résiste à cette réduction), il *joue le* Texte [...]. [4]

Ainsi, en explorant la polysémie du jeu, Barthes contribue à rendre la lecture active et ludique. Chercher à « re-produire » le texte, c'est justement actualiser ses potentialités. Mais « *jouer le* Texte », c'est faire preuve, en tant que lecteur, de la liberté interprétative face au texte. En d'autres termes, et pour reprendre les mots de Michel Picard, le jeu consiste bien à changer la « donne » du texte et à « ré-élaborer » sa structure.

Enfin, Barthes reprend lui aussi la métaphore musicale en affirmant que le « Texte est à peu près une partition de ce nouveau genre : il sollicite du lecteur une collaboration pratique. » [5] En effet, l'image est fonctionnelle : un musicien, en jouant une partition, actualise celle-ci et construit un sens. De même, le lecteur, dans une lecture active, ludique, opérante, du texte, contribue à le re-produire selon sa perception. En cela, la lecture est un jeu. Non seulement parce qu'elle exploite le jeu du texte, mais aussi parce qu'elle met le lecteur à l'épreuve. Il s'agit d'une activité ludique car elle suppose un dialogue permanent entre le texte et le lecteur, sollicité pour enquêter sur une énigme (comme l'entendait déjà Johan Huizinga), celle de la construction du sens.

1. Roland Barthes, « De l'œuvre au texte », dans : *Le Bruissement de la langue*, Paris, Seuil, 1984 [2015], p. 75.
2. *Ibid.*, p. 76.
3. *Ibid.*, p. 77.
4. *Ibid.*, p. 78.
5. *Ibid.*

Umberto Eco et la promenade inférentielle

On sait avec Michel Picard que la lecture peut être apparentée à une forme de jeu, et que les écrits de psychanalyse et d'anthropologie plaçant l'activité ludique au centre du développement de l'humain et des sociétés ont trouvé une correspondance dans la critique littéraire. Quant aux écrits de Roland Barthes, ils permettent d'affirmer l'importance du lecteur, quitte à minimiser le rôle de l'auteur. À la suite de Roland Barthes, Umberto Eco a développé et théorisé en profondeur la question du rôle actif du lecteur après l'avoir évoqué dans un précédent ouvrage, *Opera aperta*.[1] Dans *Lector in fabula*, Umberto Eco étudie la manière dont la construction de sens peut s'apparenter à une « coopération interprétative » entre l'œuvre et le lecteur.

La première étape de son raisonnement concernant le rôle du lecteur consiste à montrer comment la compréhension de ce qui est implicite indique déjà l'importance de la réception. Umberto Eco voit donc le texte comme une « chaîne d'artifices expressifs qui doivent être actualisés par le destinataire. »[2] Le destinataire actualise ces artifices grâce à son « encyclopédie » et contribue ainsi, par l'acte de lecture, à remplir les trous qui restent dans le texte :

> Il testo è dunque intessuto di spazi bianchi, di interstizi da riempire, e chi lo ha emesso prevedeva che essi fossero riempiti e li ha lasciati bianchi per due ragioni. Anzitutto perché un testo è un meccanismo pigro (o economico) che vive sul plusvalore di senso introdottivi dal destinatario [...]. E in secondo luogo perché, via via che passa dalla funzione didascalica a quella estetica, un testo vuole lasciare al lettore l'iniziativa interpretativa, anche se di solito desidera essere interpretato con un margine sufficiente di univocità. Un testo vuole che qualcuno lo aiuti a funzionare.[3]

Ce qui frappe, dans cette explication, c'est la manière dont Eco confirme les propos de Roland Barthes quand ce dernier affirme qu'il y a du jeu dans le texte littéraire comme dans une « porte » ou un « appareil ». Et même, Eco décide d'utiliser lui aussi le lexique de la mécanique en considérant le texte comme un « mécanisme » qui doit « fonctionner » par le concours d'un utilisateur. Deux choses émergent, alors, de ces considérations. Tout d'abord, cette idée de machine présentant du jeu sert de garde-fou à l'idée selon laquelle on peut faire dire n'importe quoi à un texte : le texte laisse au lecteur une « marge » d'interprétation. Ensuite, précisément, le texte, ne pouvant avoir une existence propre, prévoit l'intervention d'un lecteur pour s'actualiser.

1. Umberto Eco, *Opera Aperta*, Milan, Bompiani, 1962 [1997].

2. Umberto Eco, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*, trad. par Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, 1985 [2016], p. 61.

3. Umberto Eco, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milan, Bompiani, 1979 [2016], p. 52. « Le texte est donc un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire [...]. Ensuite parce que, au fur et à mesure qu'il passe de la fonction didactique à la fonction esthétique, un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative, même si en général il désire être interprété avec une marge suffisante d'univocité. Un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner. » trad. p. 63-64.

Et pour s'actualiser de la meilleure des manières, le texte entreprend de construire ce qu'Umberto Eco appelle un « Lecteur Modèle ». Le Lecteur Modèle ne doit pas nécessairement exister. C'est plutôt un destinataire idéal que le texte construit et prévoit par le choix d'une langue, d'un type d'encyclopédie, d'un patrimoine lexical et stylistique, d'un genre particulier et d'une zone géographique. En écrivant son texte, l'auteur présuppose donc des compétences nécessaires à sa bonne réception. Ainsi, en composant le texte, on construit aussi le Lecteur.

Dès lors, la question se pose sur le jeu proposé au Lecteur. Quelle latitude a-t-il dans l'interprétation qu'il peut faire d'un texte, si celui-ci prévoit sa propre réception ? Umberto Eco pose la question d'une manière particulièrement imagée :

> Assomiglia di più a una scatola con elementi prefabbricati, detta « kit » che fa lavorare l'utente solo per produrre uno e un solo tipo di prodotto finale, senza perdonare gli errori possibili, o a un « lego » con cui costruire molte forme a scelta ? È soltanto scatola costosissima che contiene i pezzi di un puzzle, risolto il quale verrà sempre fuori la Gioconda, o è addirittura e niente altro che una scatola di pastelli ? [1]

Umberto Eco distingue ici le texte ouvert et le texte fermé. Le premier, c'est la boîte de Lego, un texte que l'auteur a composé en prévoyant une grande liberté d'interprétation pour son lecteur, invité à suivre une « *libera avventura interpretativa* ». [2] Dès lors, le Lecteur Modèle construit dans le texte reste assez consensuel pour permettre une réception étendue du texte. Quant au texte fermé, c'est un texte composé avec en tête un Lecteur Modèle bien précis, ce qui, pour Eco, ne laisse pas vraiment de liberté interprétative. En effet, les auteurs de ces textes construiront un Lecteur Modèle bien précis auquel ils s'adresseront :

> si rivolgeranno, volta per volta, a bambini, a melomani, a medici, a omosessuali, ad amatori di surf, a casalinghe piccolo borghesi, ad amatori di stoffe inglesi, a pescatori subacquei. Come dicono i pubblicitari, si sceglieranno un *target* (e un « bersaglio » coopera pochissimo : attende di venir colpito). [3]

Ce « jeu » consistant à cibler un lecteur – ou même, pour rester dans le lexique des publicitaires, un « lectorat » – particulier ne fonctionnera qu'un temps. En effet, il suffit, explique Eco, que le texte écrit pour un certain public très précis tombe entre les mains d'un public tout à fait autre. Alors il sortira de cette rencontre fortuite un travail d'interprétation non prévu par l'auteur. C'est ce qui est arrivé avec les *Mystères de Paris* d'Eugène Sue qui, explique Eco, adressé à l'origine à la bourgeoisie pour lui raconter « *le vicende piccanti di*

1. *Ibid.*, p. 56. « À quoi ressemble-t-il le plus ? À une de ces boîtes en "kit", contenant des éléments préfabriqués, que l'usager utilise pour obtenir un seul et unique type de produit fini, sans aucune latitude quant au montage, la moindre erreur étant fatale, ou bien à un Lego qui permet de construire toutes sortes de formes, au choix ? N'est-il qu'un puzzle complet qui, une fois reconstitué, donnera toujours la Joconde, ou n'est-il vraiment rien d'autre qu'une boîte de pastels ? » trad. p. 69.

2. *Ibid.*, p. 58. « libre aventure interprétative » trad. p. 72.

3. *Ibid.*, p. 57. « [...] ils s'adresseront tour à tour à des enfants, à des mélomanes, à des médecins, à des homosexuels, à des amateurs de planche à voile, à des ménagères petites-bourgeoises, à des amateurs de tissus anglais, à des hommes-grenouilles. Pour parler comme les publicitaires, ils se choisiront un *target*, une "cible" (et une cible, ça coopère très peu : ça attend d'être touché) » trad. p. 70.

una miseria pittoresca », [1] se trouveront transformées lorsque la classe sociale concernée par ces histoires y trouvera une description sincère de sa propre condition. Ce qui fera conclure à Eco : « *Nulla è più aperto di un testo chiuso.* » [2] L'auteur est maître de son texte jusqu'à ce qu'il arrive entre les mains du lecteur lequel, avec son encyclopédie, son contexte, sa langue et sa sensibilité, pourra créer à partir d'une matière commune un sens inattendu.

Mais comment fonctionne l'activité interprétative ? Comment le lecteur, simple récepteur d'un message narratif, pourrait-il avoir une quelconque prise sur quelque chose d'apparemment figé, sur ce que Michel Picard appelle, rappelons-le, « des structures déjà élaborées, l'équivalent en somme de "parties", précises et uniques » ? Si le lecteur a face à lui un texte, il ne peut concrètement pas le changer, si ce n'est en le réécrivant à sa manière ou en y ajoutant des éléments.

C'est ici qu'intervient la distinction opérée par Umberto Eco entre l'intrigue et la *fabula* :

> La fabula è lo schema fondamentale della narrazione, la logica delle azioni e la sintassi dei personaggi, il corso di eventi ordinato temporalmente. Può anche non essere una sequenza di azioni umane e può concernere una serie di eventi che riguardano oggetti inanimati, o anche idee. L'intreccio è invece la storia come di fatto viene raccontata, come appare in superficie, con le sue dislocazioni temporali, salti in avanti e indietro (ossia anticipazioni), descrizioni, digressioni, riflessioni parentetiche. In un testo narrativo l'intreccio si identifica con le strutture discorsive. [3]

En d'autres termes, la *fabula* correspond à la diégèse, et l'intrigue, ou récit – ce que la traduction appelle le « sujet » –, à l'exécution effective de l'acte narratif. La *fabula* est la succession d'événements, mais aussi son contexte, son lieu, son époque, tout ce que l'intrigue met en forme et présente à la lecture ou à la vision. De ce fait, un récit est une « prise de vue » sur une succession d'événements, proposant une version particulière de la *fabula*. Ainsi, en quoi l'activité interprétative du Lecteur consiste-t-elle ? Il ne s'agit pas tant de contester l'intrigue en soi que de proposer, en parallèle, un point de vue sur la *fabula* : soit en lui donnant un sens éventuellement différent de celui que l'auteur, par le biais de l'intrigue, a proposé dans son texte, puis en proposant des versions alternatives de la *fabula*, soit après avoir pris connaissance du texte (comme c'est le cas pour les réécritures, par exemple), soit en émettant des hypothèses en lisant le texte.

1. *Ibid.*, p. 57. « les péripéties savoureuses d'une misère pittoresque » trad. p. 70.
2. *Ibid.*, « Rien n'est plus ouvert qu'un texte fermé. » trad. p. 70.
3. *Ibid.*, p. 103. « La fabula, c'est le schéma fondamental de la narration, la logique des actions et la syntaxe des personnages, le cours des événements ordonné temporellement. Elle peut aussi ne pas être une séquence d'actions humaines et porter sur une série d'événements qui concernent des objets inanimés ou même des idées. Le "sujet", c'est en revanche l'histoire telle qu'elle est effectivement racontée, telle qu'elle apparaît en surface, avec ses décalages temporels, ses sauts en avant et en arrière (anticipation et *flash-back*), ses descriptions, ses digressions, ses réflexions entre parenthèses. Dans un texte narratif, le "sujet" s'identifie aux structures discursives. » trad. p. 130-131.

C'est justement cette deuxième possibilité qu'Umberto Eco étudie en l'appelant la « promenade inférentielle ». En effet, si l'intrigue fixe une version de la *fabula*, le Lecteur en fait la connaissance petit à petit. Ainsi, « *la cooperazione interpretativa avviene* nel tempo *: un testo viene letto passo per passo.* » [1] Le texte est proposé au Lecteur Modèle qui en actualise chaque « portion ». Si le lecteur correspond au Lecteur Modèle, ses attentes seront conformes aux attentes supposées par l'auteur. Si, en revanche, l'expérience encyclopédique du lecteur diffère du Modèle attendu, ce dernier pourra voir à certains moments de l'intrigue une « disjonction de probabilité », à partir de laquelle il lui sera possible d'émettre des hypothèses quant au déroulement de l'intrigue. Ce faisant, le lecteur « *configura un* possibile corso di eventi *o* un possibile stato di cose ». [2] Pour mieux expliquer cette idée, Eco nous propose deux comparaisons. la première est celle du voyage en train pour aller de Florence à Sienne. Le voyageur a le choix entre le parcours Florence-Terontola-Chiusi-Sienne ou bien Florence-Empoli-Sienne :

> Dire che il passeggero ha due possibilità (e dire che chi fa previsioni sul passeggero ha da scegliere tra due corsi alternativi di eventi ugualmente possibili, *coeteris paribus*) non significa interrogarsi sulla consistenza ontologica di questi corsi rispetto a quello che di fatto poi si verificherà, e nemmeno ridurre questi corsi alternativi a inafferrabili stati psicologici del previore. *I due corsi di eventi sono possibili perché sono dati come tali dalla struttura della rete ferroviaria.* Entrambi possono verificarsi perché la rete provvede condizioni ragionevoli di realizzazione per entrambi. [3]

Même si cette image correspond plus, selon l'auteur, à une succession de scènes (telle qu'on peut en voir dans un film), elle a le mérite de présenter efficacement la question des parcours alternatifs.

Il reste un exemple chez Umberto Eco qui rapproche l'activité interprétative du lecteur d'un jeu. Après la métaphore du voyage en train, l'auteur emploie celle du problème d'échecs, en imaginant que le lecteur est face à un état donné de la partie entre Ivanov et Smith :

> Cosa fa il lettore ? Ha a disposizione la forma della scacchiera, le regole degli scacchi e una serie di mosse classiche, registrate dalla enciclopedia dello scacchista, delle vere e proprie sceneggiature, considerate per tradizione tra le più fruttuose, le più eleganti, le più economiche. Questo insieme (forma della scacchiera, regole del gioco,

1. *Ibid.*, p. 111. « la coopération interprétative s'effectue *dans le temps* : un texte est lu pas à pas » trad. p. 142.

2. *Ibid.*, p. 113-114. « il configure un *cours d'événements possible ou un état de choses possible* » trad. p. 145-146.

3. *Ibid.*, p. 114-115. « Dire que le passager a deux possibilités (et dire que celui qui fait des prévisions sur le passager a le choix entre deux cours alternatifs d'événement également possibles, *coeteris paribus*) ne signifie pas s'interroger sur la consistance ontologique de ces cours par rapport à ce qui se vérifiera par la suite, et cela ne signifie pas non plus réduire ces cours alternatifs à d'insaisissables états psychologiques de celui qui les prévoit. *Les deux cours d'événement sont possibles parce qu'ils sont donnés comme tels par la structure du réseau ferroviaire.* Tous deux peuvent se vérifier parce que le réseau donne des conditions raisonnables de réalisation pour les deux. » trad. p. 146-147.

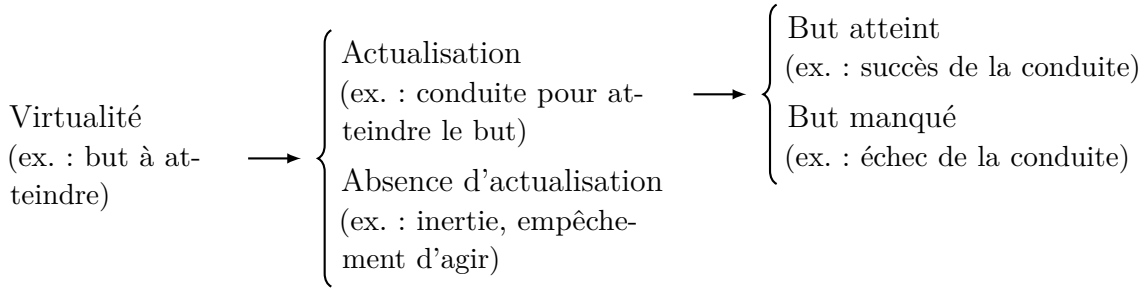


FIGURE 1.1 – La séquence narrative selon Claude Brémond

> sceneggiature di gioco) è equivalente alla rete ferroviaria dell'esempio precedente : rappresenta un insieme di possibilità consentite dalla struttura dell'enciclopedia scacchista. Su questa base il lettore si accinge a disegnare la propria soluzione. [1]

Ici, on comprend plusieurs choses : d'une part, que le lecteur n'a pas une liberté absolue sur la manière d'interpréter le texte et, d'autre part, qu'il doit disposer d'une encyclopédie – autrement dit, du bagage culturel nécessaire – pour comprendre quels différents chemins peut prendre l'intrigue. En fait, ce que veut dire Umberto Eco par cet exemple, c'est qu'un texte présente *du* jeu, et que c'est au lecteur d'exploiter, au moment de sa lecture, les possibilités offertes par cette ouverture.

On retrouve, dans cette manière de représenter les disjonctions narratives et le choix interprétatif du lecteur, ce que Claude Brémond avait théorisé en 1966 sur les « possibles narratifs ».

À la suite des formalistes russes, Claude Brémond propose une décomposition du récit en séquences, elles-mêmes subdivisées en fonctions. [2] Une séquence désigne le développement d'une action, comme l'action accomplie par un personnage dans une situation donnée. Ainsi, l'ensemble d'un récit peut être schématisé à partir de séquences imbriquées (car l'accomplissement de certaines séquences a comme conséquence le déclenchement d'une nouvelle séquence) dont la structure varie rarement (voir figure 1.1, p. 42).

Cette figuration de la séquence narrative a été pensée pour représenter le travail de création narrative qu'entreprend l'auteur, mais, dans un contexte de coopération interprétative, donc de co-construction de l'intrigue (l'une, celle du lecteur, étant hypothétique ; l'autre effective), elle peut s'appliquer aussi à la promenade inférentielle. Face à une « disjonction de probabilité », le lecteur est, dans le récit, face à un état de « virtualité ». Son travail

1. *Ibid.*, p. 115-116. « Que fait le lecteur ? Il a à sa disposition la forme de l'échiquier, les règles des échecs et toute une série de coups classiques enregistrés par l'encyclopédie du joueur d'échecs, de véritables scénarios interparties, considérés traditionnellement comme plus fructueux, les plus élégants, les plus économiques. Cet ensemble (forme de l'échiquier, règles du jeu, scénario de jeu) équivaut au réseau ferroviaire de l'exemple précédent : il représente un ensemble de possibilités permises par la structure de l'encyclopédie des échecs. C'est sur cette base que le lecteur s'apprête à proposer sa solution. » trad. p. 148.

2. Voir Claude BRÉMOND, « La logique des possibles narratifs », *Communications*, n° 1, vol. 8, 1966, p. 61.

d'hypothèse interprétative consiste donc en savoir s'il y aura ou non actualisation de cette virtualité, et quel effet aura cette actualisation. Le lecteur, en effet, « *configura un* possibile corso di eventi *o* un possibile stato di cose » [1] et configure, de cette manière, un « monde possible » [2] à partir de l'embranchement narratif face auquel il se trouve. [3] D'où l'expression employée par Umberto Eco : le lecteur se « promène » dans les virtualités du récit, « explore » les différentes possibilités narratives et attend de voir laquelle de ces virtualités sera actualisée.

Cela étant, et comme on a vu qu'un texte propose au lecteur du jeu qui rend possible la coopération interprétative, on se rend compte que si le lecteur a cette possibilité de se déplacer au sein d'un texte, c'est grâce à une structure qui a été pensée et élaborée par l'auteur. Ainsi, si la littérature peut être considérée comme un jeu, donc comme une activité ludique (*play*), dans sa réception, elle doit aussi être vue comme un jeu, c'est-à-dire comme l'établissement d'un système de règles (*game*) au moment de sa création. Autrement dit, le jeu avec le texte implique un concepteur.

1.2.2 Du jeu dans la création littéraire

Il est possible de considérer la « mort de l'Auteur » de Barthes comme une manière de mettre pleinement en évidence le rôle du lecteur, quitte à occulter celui de l'auteur. Il nous faut donc rétablir un certain équilibre. En effet, si le lecteur a autant de pouvoir interprétatif sur le texte, c'est aussi parce que l'auteur a laissé possible ce *jeu* qui le rend si mobile. Et c'est dans la seconde moitié du XX^{e} siècle que s'opère un changement dans la façon dont est conçue la création littéraire. Nous verrons alors comment ce changement a pu renouveler l'approche de l'œuvre comme objet, et en quoi cette approche peut être considérée comme un jeu.

1. Eco, *Lector in fabula*, *op. cit.*, p. 113. « il configure un *cours d'événements possible ou un état de choses possible* » trad. p. 145-146.

2. « *Definiamo come mondo possibile uno stato di cose espresso da un insieme di proposizioni dove per ogni proposizione o* p *o* ∼ p. *Come tale un mondo consiste in un insieme di* individui *forniti di* proprietà. *Siccome alcune di queste proprietà o predicati sono* azioni*, un mondo possibile può essere visto anche come un* corso di eventi. *Siccome questo corso di eventi non è attuale, ma appunto possibile, esso deve dipendere dagli* atteggiamenti proposizionali *di qualcuno, che lo afferma, lo crede, lo sogna, lo desidera, lo prevede, eccetera.* » (*ibid.*, p. 128. « Nous définissons comme monde possible un état de choses exprimé par un ensemble de propositions où, pour chaque proposition, soit *p*, soit non-*p*. Comme tel, un monde est constitué d'un ensemble d'*individus* pourvus de *propriétés*. Comme certaines de ces propriétés ou prédicats sont des *actions*, un monde possible peut être vu aussi comme un *cours d'événements*. Comme ce cours d'événements n'est pas actuel, mais possible justement, il doit dépendre des *attitudes propositionnelles* de quelqu'un qui l'affirme, le croit, le rêve, le désire, le prévoit, etc. » trad. p. 165.)

3. Notons que l'on retrouve ici ce que Freud appelait le « rêve éveillé », pendant lequel l'individu, à partir d'une situation donnée, se projette dans un monde possible qu'il modèle à sa guise.

L'Oulipo et la littérature « volontaire »

Lorsque le mathématicien Raymond Queneau et le chimiste François Le Lionnais fondent en 1960 le Sélitex (Séminaire de Littérature Expérimentale) qui deviendra par la suite Ouvroir de Littérature Potentielle, c'est avant tout pour prendre leurs distances du Collège de 'Pataphysique [1] dont ils restaient encore une sous-commission. C'est dans le *Dossier 17 du Collège de 'Pataphysique* qu'on assiste à l'acte de naissance de l'Oulipo, dont le positionnement esthétique et créatif contient déjà en germe l'intention d'une création littéraire structurée :

> Le Verbe est intimement potentiel (et par là ontogéniquement pataphysique ou générateur de Solutions Imaginaires) : c'est en cela qu'il est Dieu. Mais le temps des adorations est passé, celui de la science et de ses ambitieuses surenchères est venu. La divine potentialité du Verbe, malgré quelques fulgurations notables, était restée, quoique toujours prête à sourdre, latente et implicite. Il s'agit, et c'est ce qu'a signifié la création de l'Ouvroir de Littérature Potentielle, de passer à l'explicite et de mettre en œuvre ces pouvoirs. Ainsi aux temps de CRÉATIONS CRÉÉES, qui furent ceux des œuvres littéraires que nous connaissons, devrait succéder l'ère des CRÉATIONS CRÉANTES, susceptibles de se développer à partir d'elles-mêmes et au-delà d'elles-mêmes, d'une manière à la fois prévisible et inépuisablement imprévue. [2]

Cette déclaration montre le souci du nouveau groupe de se rattacher aux prérogatives du Collège de 'Pataphysique. C'est pour cela qu'est souligné le caractère « ontogéniquement [3] pataphysique » du Verbe. le *Dossier 17* présente à ce titre certains des premiers travaux de l'Oulipo, parmi lesquels des écrits qui se retrouveront par la suite dans les *Exercices de style* de Raymond Queneau.

La nécessité exprimée de passer des « CRÉATIONS CRÉÉES » aux « CRÉATIONS CRÉANTES » est révélatrice quant à l'ambition du groupe. L'Oulipo entend ainsi rompre avec la tradition littéraire, en proposant des œuvres « susceptibles de se développer à partir d'elles-mêmes et au-delà d'elles-mêmes, d'une manière à la fois prévisible et inépuisablement imprévue », autrement dit des œuvres dynamiques, évoluant en fonction du contexte de réception. Si l'on en croit la sémiotique et la thèse de Roland Barthes, cela est déjà intrinsèquement le cas – dans la mesure où le lecteur a un pouvoir interprétatif qui dépasse l'intention de l'auteur, à partir du moment où il reste dans les possibilités offertes par le

1. Le Collège de 'Pataphysique est une « société qui, sans être secrète, reste fort mal connue, même de ses propres membres » (COLLÈGE DE 'PATAPHYSIQUE, *Le cercle des pataphysiciens*, Paris, Mille et une nuits, 2008, p. 15). Il a été fondé en 1948 dans le but « de faire connaître et comprendre l'œuvre d'Alfred Jarry » (*ibid.*, p. 10), créateur du terme. Le but de ce groupe est de dépasser la métaphysique de la même manière que la métaphysique dépasse la physique.

2. « Le Collège de 'Pataphysique et l'Oulipo », présentation des travaux de la Sous-Commission dans le *Dossier 17 du Collège de 'Pataphysique*, 1973, repris dans : Oulipo, *La littérature potentielle (créations re-créactions récréations)*, Paris, Gallimard, 1973, p. 41-42.

3. La biologie décrit l'ontogénèse comme le développement progressif d'un organisme depuis sa conception jusqu'à sa forme murie. Il s'agit ici d'inscrire la création littéraire pleinement dans l'escarcelle du Collège de 'Pataphysique.

texte –, à la différence ici que l'intention est clairement affichée. En d'autres termes, le but de l'Oulipo n'est pas tant de révolutionner la littérature que d'aborder la création littéraire avec la conscience de sa réception.

Mais comment cette auto-proclamation se traduit-elle en termes de création littéraire ? Quelle forme prendront ces « créations créantes » et quelle nouveauté peut-on identifier dans ces expérimentations ? Raymond Queneau propose, au moment de la création du groupe, deux œuvres qui deviendront emblématiques de la littérature potentielle. La première est un recueil de poésies, les *Cent mille milliards de poèmes*.

Paru en 1961, *Cent mille milliards de poèmes* est un recueil à la forme particulière. L'auteur a composé dix sonnets dont chaque vers est présenté sur une bandelette de papier qui peut être tournée indépendamment des autres. Ainsi, chaque vers peut être remplacé par le vers de n'importe quel autre sonnet. Chaque combinaison peut ainsi donner un nouveau sonnet correct à la fois dans sa forme (rimes et métrique) et dans sa syntaxe. Par exemple, les deux quatrains du premier sonnet sont les suivants :

> Le roi de la pampa retourne sa chemise
> Pour la mettre à sécher aux cornes des taureaux
> Le cornébîf en boîte empeste la remise
> et fermentent de même et les cuirs et les peaux
>
> Je me souviens encore de cette heure exeuquise [1]
> Les gauchos dans la plaine agitaient leurs drapeaux
> Nous avions aussi froid que nus sur la banquise
> Lorsque pour nous distraire y plantions nos tréteaux [...] [2]

Et ceux du deuxième sonnet :

> Le cheval Parthénon s'énerve sur sa frise
> Depuis que lord Elgin négligea ses naseaux
> Le Turc de ce temps-là pataugeait dans sa crise
> Il chantait tout de même oui mais il chantait faux
>
> Le cheval Parthénon frissonait sous la bise
> Du climat londonien où s'ébattent les beaux
> Il grelottait le pauvre aux bords de la Tamise
> Quand les grêlons fin mars mitraillaient les bateaux [...] [3]

À partir de ces deux huitains, il est possible d'en obtenir, par permutation, un nouveau, comme le suivant :

> Le roi de la pampa retourne sa chemise
> Depuis que lord Elgin négligea ses naseaux
> Le cornébîf en boîte empeste la remise
> Il chantait tout de même oui mais il chantait faux

1. Ce barbarisme est un *clinamen*, un écart avec une règle (en l'occurrence, l'orthographe) pour en satisfaire une autre (la métrique).

2. Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard, 1961 ; dans : Raymond Queneau, *Œuvres complètes I*, Paris, Gallimard, 1989, p. 335.

3. *Idem*, *Œuvres complètes I*, *op. cit.*, p. 336.

> Je me souviens encore de cette heure exeuquise
> Du climat londonien où s'ébattent les beaux
> Nous avions aussi froid que nus sur la banquise
> Quand les grêlons fin mars mitraillaient les bateaux [...] [1]

On reconnaît bien ici ce qu'entend promouvoir l'Oulipo avec ses « créations créantes, susceptibles de se développer à partir d'elles-mêmes et au-delà d'elles-mêmes, d'une manière à la fois prévisible et inépuisablement imprévue » : les *Cent mille milliards de poèmes* composent un recueil qui n'a jamais été lu en entier et qui ne le sera jamais. En effet, avec ces dix sonnets dont chacun des vers est interchangeable, les combinaisons s'élèvent à 10^{14} possibilités, soit cent mille milliards de poèmes possibles. Ainsi, chaque sonnet potentiel est prévisible dans la mesure où il ne peut s'inscrire que dans le cadre qui l'a rendu possible, mais, dans le même temps, il est « inépuisablement imprévu » car deux lecteurs peuvent en faire une lecture totalement différente.

C'est donc bien ici l'intervention du lecteur qui est sollicitée, dans la forme même de l'œuvre, et il est possible d'appliquer l'image employée par Umberto Eco lorsqu'il tente de définir l'état du texte lorsqu'il est manipulé par le lecteur. Ici, l'image du Lego et de ses multiples combinaisons possibles nous permet de voir dans la lecture de cette œuvre une activité ludique.

Ce premier exemple peut nous aider à comprendre en quoi consiste la littérature potentielle. Face à la crise de l'auteur et de la représentation, le groupe entend proposer une forme de littérature active et consciente, en réaction au surréalisme que Raymond Queneau a quitté dans les années trente avant de le critiquer sur sa conception de la poésie :

> Ainsi, le poète qui prétend « plonger » dans son inconscient pour en retirer les merveilles et les mondes nouveaux annoncés par Apollinaire n'est pas un expérimentateur, mais un empirique. Il attend bouche bée l'inspiration comme l'entomologue l'insecte qu'il veut capturer ou comme le météorologue la pluie et les météores ; à la fin de l'année le météorologue fait un almanach et le poète un recueil de poèmes. [2]

Ce n'est donc pas par hasard que les deux scientifiques Raymond Queneau et François Le Lionnais ont donné au groupe naissant une empreinte fortement rationnelle – voire rationaliste –, en insistant sur le caractère conscient de la littérature :

> La position de l'Oulipo vis-à-vis de la littérature est déterminée par la circulaire n° 4, compte rendu de la réunion du 13 février 1961, sous la forme suivante : *Jean Queval intervint pour demander si l'on est pour les fous littéraires. À cette question délicate, F. Le Lionnais répondit fort subitement :*
>
> *— Nous ne sommes pas contre : mais la vocation littéraire nous intéresse avant tout.*
>
> *Ce que précisa R. Queneau :*

1. *Ibid.*, citation potentielle, entre p. 335 et p. 336.
2. « Qu'est-ce que l'art ? », paru dans *Volontés* le 20 février 1038, repris dans : Raymond Queneau, *Le voyage en Grèce*, Paris, Gallimard, 1973, p. 92. Selon Emmanuël Souchier, qui a édité les œuvres complètes de Queneau, l'auteur a construit son identité littéraire en rapport avec le surréalisme, que ce soit par amour, par détestation, puis par opposition.

			Oulipème	
			Anoulipisme	Synthoulipisme
Contrainte	Structurelle			×
	Formelle	Composition		×
		Modification	×	

Tableau 1.1 – Les types de contraintes selon l'oulipème

— *Il n'y a de littérature que volontaire.* [1]

Cette littérature volontaire se traduira au sein de l'Oulipo par l'usage de contraintes pour la composition des textes. La contrainte est l'élément central de la littérature potentielle. Dans notre article sur la traduction des *Exercices de style* [2], nous en avons défini deux sortes : les contraintes structurelles et les contraintes formelles. Les contraintes structurelles sont celles qui déterminent la manière dont l'auteur composera son texte de manière globale. Par exemple, les *Cent mille milliards de poèmes* sont régis par une contrainte structurelle qui est celle de la permutation nécessaire des vers d'un sonnet à l'autre – ce qui engendre une contrainte formelle, celle du respect de la métrique et des rimes propres au sonnet. Quant à la contrainte formelle, elle peut agir sur la composition, comme c'est le cas pour le lipogramme de *La Disparition* de Georges Perec, [3] écrit sans la lettre *e* pour raconter une histoire policière où Anton Voyl a disparu, ou bien sur la modification d'un texte déjà existant, appelé aussi anoulipisme [4], à l'instar de la méthode lescurienne [5]. Si bien que les contraintes se répartissent de la sorte en fonction du texte :

Ce qui frappe, dans ce fonctionnement, c'est que la création littéraire est conçue comme un jeu régi par une série de règles à respecter. Sauf que le jeu, ici, ne concerne pas uniquement le lecteur, mais aussi l'auteur. Reprenant l'exemple des *Cent mille milliards de poèmes*, s'il constitue un jeu pour le lecteur qui peut composer des sonnets à sa guise, il

1. Jean Lescure, « Petite histoire de l'Oulipo », dans : Oulipo, *La littérature potentielle*, *op. cit.*, p. 31-32.

2. Voir Martin Ringot, « Traduction sous contrainte d'un livre mythique. Le cas des *Exercices de style* de Raymond Queneau ou l'exercice oulipien d'Umberto Eco », *Cahiers d'études romanes*, n° 29, avr. 2016, p. 269-283, url : `http://etudesromanes.revues.org/4667` (visité le 12/01/2016).

3. Georges Perec, *La Disparition*, Paris, Gallimard, 1969.

4. Un texte produit par l'Oulipo s'appelle un « oulipème ». Il y en a deux types : les « anoulipismes » sont des modifications de textes déjà existants, tandis que les « synthoulipismes » sont des créations de toutes pièces selon certaines contraintes. Nous tirons cette répartition des propos de François Le Lionnais (voir Oulipo, *La littérature potentielle*, *op. cit.*, p. 21)

5. La méthode lescurienne, appelée aussi « $M \pm n$ », et plus particulièrement « $S + 7$ » pour la configuration la plus courante, est une technique de modification procédurale d'un texte en fonction de différents critères. La modification la plus courante consiste à remplacer chaque substantif par le septième lui succédant dans un dictionnaire donné. Mais cela peut fonctionner aussi avec les verbes, les adjectifs, etc. Pour reprendre la définition de Jean Lescure, cette méthode « consiste à remplacer dans un texte existant (de qualité littéraire ou non) les mots (M) par d'autres mots de même genre qui les suivent ou les précèdent dans le dictionnaire, à une distance variable mesurée par le nombre des mots. » (*ibid.*, p. 143)

présente un intérêt ludique aussi pour l'auteur qui a dû respecter certaines règles qu'il s'est fixées pour composer le recueil. De la même manière, lorsque Georges Perec se lance dans l'écriture de *La Disparition*, c'est en sachant qu'il devra déjouer un certain nombre de pièges tendus par la contrainte même qu'il s'est proposé de respecter. À ce titre, Jacques Bens définit les oulipiens – groupe dont il fait lui-même partie – comme des « rats qui construisent un labyrinthe dont ils se proposent de sortir ». [1] On lit dans cette phrase à la fois la dimension paradoxale de la littérature expérimentale – car le sujet de l'expérience se confond avec son instrument, son protocole et son hypothèse de départ – et la dimension ludique qui anime l'auteur à se proposer des défis, à l'image de Bartlebooth, l'un des locataires de l'immeuble parisien de *La vie mode d'emploi* de Georges Perec, qui passe la moitié de sa vie à peindre et découper des puzzles, et l'autre moitié à les assembler.

La « littérature volontaire » de l'Oulipo consiste donc à laisser le moins de place possible dans le processus créatif au hasard de l'inconscient. Tout ce qui est écrit doit être écrit pour une raison, fût-elle arbitraire. Cette approche de la création littéraire présente deux conséquences. Tout d'abord, comme on l'a vu, elle invite l'auteur à prendre en compte le moment de la réception, et ainsi à anticiper les réactions du lecteur. De cette manière, l'auteur peut concevoir son travail comme la construction d'un jeu, de son monde et de ses règles. Ensuite, c'est pour l'auteur lui même que cette manière d'écrire constitue une activité ludique. L'écrivain se donne un défi qu'il se propose de relever. Dans son travail lié à l'Oulipo, Italo Calvino parlait de ses créations littéraires en employant cette idée de défi, comme pour ses recueils de récits combinés *Il castello dei destini incrociati* et *La taverna dei destini incrociati*, composé à partir d'un jeu de tarots censé structurer toute une série de récits imbriqués les uns dans les autres, chacun faisant référence à un classique de la littérature occidentale. C'est paradoxalement le second qui nous intéresse car, incomplet, il est le témoignage d'une partie perdue de la part de Calvino. Ne réussissant à continuer, à placer les cartes et à leur donner un sens satisfaisant en respectant la série de contraintes qu'il a posées, il a déclaré forfait dans la préface de l'ouvrage, considérant comme une défaite l'impossibilité à le terminer (voir p. 389). Cette déception montre bien, selon nous, la dimension ludique que la littérature potentielle a su mettre en avant : chaque texte est le résultat d'une partie jouée par son auteur.

Italo Calvino est considéré comme un passeur entre France et Italie, et il a contribué, en qualité de « correspondant étranger » de l'Oulipo, à faire connaître le groupe au sud des Alpes. Avec son aide, Ruggero Campagnoli et Yves Hersant ont proposé une traduction du premier ouvrage collectif de l'Oulipo ce qui, à terme, a donné naissance au cousin italien, l'OpLePo (*Opificio di Letterature Potenziale*). Ce groupe, fondé en 1990 à Capri, s'est construit autour de la discipline de l'*enigmistica*, c'est-à-dire la construction d'énigmes textuelles comme les mots croisés. Plus encore que l'Oulipo, l'OpLePo assume le caractère ludique des possibilités offertes par la littérature à contrainte. L'un des exercices, par

1. Jacques Bens, *Oulipo 1960-1963*, Paris, Bourgois, 1980, p. 42.

exemple, proposé par Piero Falchetta, consiste à prendre tous les vers des œuvres de Dante et de Pétrarque se terminant par la rime « –ita » (ce qui constitue, selon les mots ironiques de l'auteur, un « choix patriotique »), et de les combiner pour créer de nouvelles significations. C'est ainsi qu'on peut lire la complainte d'un entraîneur de football se demandant pourquoi son équipe vient de perdre le match :

> Chi fu colui da cui mala partita ?
> Che 'nanzi al dì de l'ultima partita
> È per quel ch'io ne speri al ciel salita.
> E dentro alla presente margarita
> Vid'io e le 'nsegne di quell'altra vita.
> Ma la stagione e l'ora men gradita,
> Raggio di luce permanendo unita,
> Hanno del mondo ogni vertù sbandita.
>
> *L'allenatore della squadra sconfitta nella finalissima per lo scudetto*
> Di chi è la colpa di questa sconfitta ? Si domanda il mister. Considerata la rosa di squadre arrivate al play-off, avevo buone speranze di vincere lo scudetto. Il giorno prima della finale, sognavo già di portare la mia formazione al vertice della classifica per la prima volta nella sua storia.
> Ma il caldo terribile, il fatto che abbiamo giocato alle due del pomeriggio, in una luce e in un calore insopportabili hanno influito moltissimo sul rendimento dei miei ragazzi. Posso dire che non li riconoscevo più. [1]

Comment peut-on dire alors que chaque lecture est un jeu, alors que l'écriture elle-même est une partie jouée par l'auteur ? Dans cette optique, la dimension ludique de la lecture peut être décelée à différents niveaux. Tout d'abord, on l'a vu, la collaboration interprétative implique une participation active du lecteur qui, par sa promenade inférentielle, joue à voir ses hypothèses se vérifier ou non au fil de sa lecture. Autrement dit, le jeu de la lecture est indépendant du jeu de l'écriture. Et, même, on pourrait dire que, par son écriture, l'auteur ne fait que rendre possible le jeu de la lecture : selon le mot d'Italo Calvino dans *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, « *scrivere è sempre nascondere qualcosa in modo che venga poi scoperto* ». [2] Mais l'activité collaborative issue de la lecture ne se limite pas à un jeu d'hypothèses : le lecteur peut décider de s'emparer du texte et de le rejouer à sa façon.

En fait, la différence entre les affleurements ludiques que la littérature a toujours connus et les jeux littéraires proposés par des groupes comme l'Oulipo ou l'OpLePo, c'est bien l'institutionnalisation d'une pratique ludique. Autrement dit, ces groupes établissent des cadres pragmatiques qui incitent le lecteur à se dire : « ceci est un jeu ». Lire un texte

1. Piero Falchetta, « Frammenti in vita », dans : OpLePo, *La biblioteca oplepiana*, Bologne, Zanichelli, 2005, p. 86. Pour les vers utilisés : Dante, *Inferno*, XXI, 79 ; Pétrarque, *Rime*, 56, 13 ; Pétrarque, *Rime*, 91, 3 ; Dante, *Paradiso*, VI, 127 ; Pétrarque, *Rime*, 80, 23 ; Pétrarque, *Rime*, 353, 12 ; Dante, *Paradiso*, II, 36 ; Pétrarque, *Rime*, 7, 2. « *L'entraîneur de l'équipe qui a perdu à la finale du championnat italien* : À qui la faute pour cette défaite ? se demande le mister. Après avoir examiné le groupe des équipes arrivées au playoff, j'avais de bons espoirs de remporter le championnat. La veille de la finale, je rêvais déjà de mener mon équipe au sommet du classement pour la première fois de son histoire. Mais la chaleur terrible, le fait que nous avons joué à quatorze heures, sous une lumière et dans une chaleur insupportables, ont beaucoup influé sur la performance de mes garçons. Je peux dire que je ne les reconnaissais plus. » Nous traduisons.

2. Italo Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Turin, Einaudi, 1979, p. 193.

oulipien, c'est – à condition d'avoir les bons référents culturels dans son encyclopédie – savoir que quelque chose sera caché, qu'une règle devra être trouvée, et que le texte devra être abordé comme une énigme.

Traduction et réécriture : rejouer la partie

Lorsqu'il traduit *Les Fleurs bleues* de Raymond Queneau en 1967, Italo Calvino voit dans cette entreprise un défi à relever. Pour l'auteur de la trilogie *Nos Ancêtres*, traduire un roman empreint de chevalerie, de jeux de mots et autres facéties oulipiennes semblait aller de soi, mais Calvino a fait part du tiraillement qui le travaillait au moment de la lecture du texte :

> Appena presi a leggere il romanzo, pensai subito : « È intraducibile ! » e il piacere continuo della lettura non poteva separarsi dalla preoccupazione editoriale [...]. È un problema che si ripropone negli stessi termini per ogni libro di Queneau, ma questa volta sentii subito che in qualche modo il libro cercava di coinvolgermi nei suoi problemi, mi tirava per il lembo della giacca, mi chiedeva di non abbandonarlo alla sua sorte, e nello stesso tempo mi lanciava una sfida, mi provocava a un duello tutto finte e colpi di sorpresa. Fu così che mi decisi a provare. [1]

À en croire cette déclaration de l'auteur – qu'il a écrite près de vingt ans après la parution du roman en Italie –, on peut déceler dans la lecture de Calvino l'attitude d'un joueur qui scrute la partie d'un adversaire en élaborant une stratégie pour le contrer. Et, en effet, Silvia Taddei montre à quel point le travail de Calvino autour de ce livre a été une contre-attaque créative, un travail de réinvention :

> una reinvenzione che, partendo dalla strutturazione del piano sintattico, deve saper rimodulare l'abile intreccio di registri lontani sia diacronicamente (arcaismi *vs* neologismi) sia sincronicamente (aulicismi *vs* neologismi) e nel contempo riprodurre i giochi di parole e i richiami intertestuali, i *topoi* della retorica più classica e le figure dell'estrosità più deviante. Ma innanzi tutto, è prioritaria una precisa scelta di ritmo : Calvino deve « reinventare » un ordine espressivo capace di rendere « un effetto di spontaneità ». Ed è infatti sul piano dell'ordine sintattico che la traduzione « reinventiva » comincia a misurarsi con l'originale. [2]

1. Note du traducteur dans : Raymond Queneau, *I fiori blu*, trad. par Italo Calvino, Scrittori tradotti da scrittori, Turin, Einaudi, 1984, p. 265-266. « Dès que je commençai la lecture du roman, je pensai immédiatement : "c'est intraduisible !" et le plaisir constant de ma lecture ne pouvait se séparer de mon inquiétude d'éditeur [...]. C'est un problème qu'on retrouve sous les mêmes formes dans chaque livre de Queneau, mais cette fois, je sentis tout de suite que, d'une certaine façon, le livre essayait de m'impliquer dans ses problèmes, il me tirait par le pan de la veste, il me demandait de ne pas l'abandonner à son sort, et au même moment, il me lançait un défi, il me provoquait en un duel fait de feintes et de coups furtifs. C'est ainsi que je me décidai à essayer. » Nous traduisons.

2. Silvia Taddei, « Calvino traduttore : *I fiori blu* », dans : Bruno Falcetto et Luca Clerici, *Calvino & l'editoria*, Milan, Marcos y Marcos, 1993, p. 95-119, p. 97. « une réinvention qui, en partant de la structuration du plan syntaxique, doit savoir re-moduler le croisement habile de registres lointains soit diachroniquement (archaïsmes vs. néologismes) soit synchroniquement (langage élevé vs. néologismes) et en même temps reproduire les jeux de mots et les rappels intertextuels, les *topoi* de la rhétorique la plus classique et les figures de la fantaisie la plus déviante. Mais avant tout, c'est un choix précis de rythme qui est prioritaire : Calvino doit "réinventer" un ordre expressif capable de rendre un "effet de spontanéité". Et c'est en effet sur le plan de l'ordre syntaxique que la traduction "réinventive" commence à se mesurer à l'original. » Nous traduisons.

On peut remarquer dans l'analyse de Silvia Taddei le même aspect agonistique qui marque l'acte de traduction. Il s'agit, pour le traducteur, de répondre coup par coup à la proposition de l'auteur.

Calvino n'est pas le seul écrivain qui se soit essayé à la traduction d'une œuvre de Raymond Queneau. En 1983, Umberto Eco propose une traduction des *Exercices de style*[1], qui s'apparente fortement à une réécriture, tant certains textes sont marqués par la contrainte qui les a engendrés. En effet, Queneau a fait de ce recueil une vitrine pour l'Oulipo qui venait d'être créé au moment de sa première parution. On y trouve certains exercices typiquement oulipiens, comme un lipogramme (le fait d'écrire en omettant une lettre), le résultat d'une méthode lescurienne, sans oublier la dimension formelle et la répartition des 99 textes dans le recueil. On retiendra, à cet effet, que le « Maladroit » (quelqu'un qui n'a pas l'habitude d'écrire et qui ne finit pas son récit) est positionné au centre exact du recueil, ce qui peut être interprété comme une invitation au lecteur à reprendre le flambeau.

C'est ce qui arriva et qui fit le succès du recueil. Selon Emmanuël Souchier, « ce n'est pas [la presse] qui fera la fortune de l'œuvre, mais ses lecteurs et ses médiateurs parmi lesquels artistes et gens de théâtre, traducteurs et enseignants ont la part belle. »[2] Plus qu'une œuvre qui a été lue, c'est une œuvre qui a été réécrite, jouée, chantée, filmée.[3] Les *Exercices de style* ont fonctionné comme un canevas à la réécriture, comme une série de règles du jeu appliquées, comme une partie-type à partir de laquelle les lecteurs ont repris les règles à leur compte pour en faire quelque chose de nouveau.

Umberto Eco se lança dans cette entreprise de traduction dans le même état d'esprit. Ce choix avait été motivé à l'origine par l'intention de publier un recueil sur les fous littéraires chez Einaudi, en collaboration avec Italo Calvino. Dès ce moment, il avait exclu une traduction littérale du texte, penchant plutôt vers une réécriture. En « compagnon de route » de l'Oulipo,[4] il propose d'adopter les règles du groupe afin de proposer la traduction la plus fidèle à l'esprit du texte, plus encore qu'au texte lui-même. La traduction commence par une analyse rhétorique de l'ouvrage et Umberto Eco montre que chaque exercice peut être défini selon une figure rhétorique que Queneau détourne dans une visée

1. Les *Exercices de style* sont un recueil de textes relatant toujours le même incident entre deux passagers d'un autobus, d'une manière toujours différente, selon des variations de style, de genre, ou des modifications formelles sans recherche de sens explicite. Composés pour une partie pendant la Seconde Guerre Mondiale, ils seront réunis en recueil à partir de 1947. L'œuvre évoluera jusqu'en 1973 où elle se fixera en édition définitive, laissant aux lecteurs le soin de la continuer par une liste d'exercices possibles en fin de volume.

2. Emmanuël Souchier, notice des *Exercices de style*, dans : Raymond Queneau, *Œuvres complètes II*, Paris, Gallimard, 2002, p. 1564.

3. Voir à ce propos Emmanuel Souchier et al., « Réécritures appareillées : appropriations de l'œuvre de R. Queneau sur Internet », dans : Cécile Tardy et Yves Jeanneret, *L'Ecriture des médias informatisés. Espaces de pratiques*, Cachan, Éditions Hermès Lavoisier, 2007.

4. Comme il le déclare lors d'un entretien en novembre 2009 à l'occasion du cinquantenaire de l'Oulipo, intitulé « Pourquoi je ne suis pas membre de l'Oulipo », dans le documentaire Jean-Claude Guidicelli, *L'Oulipo mode d'emploi*, Doriane Films, 2010.

ludique. Il lui suffit alors de reprendre cette figure rhétorique et de l'adapter en italien. En revanche, pour tous les exercices issus d'une modification d'un texte préexistant selon des règles formelles et détachées de la recherche d'une quelconque cohérence du discours, Umberto Eco décide d'établir un « texte-base » qui lui servira pour chacun de ces textes. Il décide donc de systématiser un texte qui, chez Queneau, pouvait varier selon l'exercice.

Pour d'autres textes, Umberto Eco a effectué un « *rifacimento radicale* » (un « remaniement radical »), c'est-à-dire la reproduction de l'ensemble du processus créatif qui a donné naissance à l'exercice. Autrement dit, il a totalement réécrit le texte pour différentes raisons, allant des contraintes imposées par la langue d'arrivée aux questions culturelles ne permettant pas une traduction telle quelle, sous peine de perdre le sens de l'exercice, en passant par le défi de la réécriture. Ainsi, par cette intention de répondre à l'auteur du texte-source, Umberto Eco affiche une intention ludique qu'il explicite dans son introduction à l'édition italienne :

> Diciamo che Queneau ha inventato un gioco e ne ha esplicitato le regole nel corso di una partita, splendidamente giocata nel 1947. Fedeltà significava capire le regole del gioco, rispettarle, e poi giocare una nuova partita con lo stesso numero di mosse. [1]

Umberto Eco va même plus loin que la simple émulation l'incitant à faire sa propre partie : considérant que Queneau avait eu l'avantage de la nouveauté, il insiste sur l'aspect agonistique de cette traduction :

> Queneau aveva tentato un esperimento quando il gioco era inedito, mentre, si sa, le corse migliorano le razze, e dopo che qualcuno ha battuto un record se ne può tentare uno più alto. [2]

On retrouve, ici, ce que Johan Huizinga remarquait à propos de certaines tribus qui rivalisaient de chants, ou de la cour d'amour pratiquée par les troubadours des pays d'Oc. La création poétique, entre Eco et Queneau, s'est trouvé être un lieu de compétition, de record à battre. C'est dans cette optique que, là où Queneau propose un lipogramme, Umberto Eco en propose un pour chaque voyelle de l'alphabet [3] et que, pour le « Maladroit », Eco se lance dans une réécriture trois à quatre fois plus longue : la question du record à battre est bien présente dans cette réécriture que l'auteur italien a véritablement pris pour un jeu.

---

1. Umberto Eco, « Introduzione », dans : Raymond Queneau, *Esercizi Di Stile*, trad. par Umberto Eco, Turin, Einaudi, 2008, p. XIX. « Disons que Queneau a inventé un jeu et en a explicité les règles au cours d'une partie, splendidement jouée en 1947. Être fidèle voulait dire comprendre les règles du jeu, les respecter, et puis jouer une nouvelle partie avec le même nombre de mouvements. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. XVII. « Queneau avait tenté une expérience quand le jeu était inédit, alors que, comme on le sait, les courses améliorent les races, et qu'après que quelqu'un a battu un record, on peut en tenter un nouveau. » Nous traduisons.

3. Sans se rendre compte que le lipogramme de Queneau n'était pas en e, comme le veut la coutume, mais en j, k, w et x. Voulant mieux faire, Umberto Eco s'est fait feinter par son adversaire qui, feignant un *clinamen* – c'est-à-dire un écart par rapport aux règles pour finir son texte – a caché dans son jeu une solution plus retorse.

Ce n'est pas un hasard si nous avons utilisé la traduction et la littérature potentielle comme exemple d'une pratique littéraire liée au jeu. Dans son article « Traduction est un jeu d'oulipien », Anna Paliczka montre ce qu'ont en commun traduction, littérature potentielle et jeu. Après avoir rappelé les définitions du jeu selon Johan Huizinga et Roger Caillois, elle pose la question suivante :

> Et quel serait donc le rapport entre l'activité ludique, la création littéraire et le traduire ? Or, à parcourir les caractéristiques du jeu énumérées, on est tenté de poser les conjectures suivantes :
>
> 1. tout texte littéraire présuppose le jeu ;
> 2. tout acte de traduction implique le jeu ;
> 3. le traduire ressemble à la pratique oulipienne.
>
> Le jeu évoqué dans les deux premiers points est de nature littéraire et contrairement aux jugements d'aucuns spécialistes [...], embrasse non seulement les jeux de mots. Il est littéraire, puisqu'il opère dans le cadre de la littérature et tout en œuvrant sur elle, il lui prête ses caractéristiques. [1]

Sa démonstration va au-delà de la littérature potentielle : pour tout genre littéraire, il existe des règles qu'il appartient à l'auteur de respecter ou de transgresser. Et cette attitude de l'auteur face à ces règles « décide du style dont le texte va être imprégné ». [2] Le jeu de l'écriture réside donc dans le fait de savoir tester les règles, se déplacer entre le respect des limites correspondant à chaque genre, et le dépassement créatif de ces limites. Le jeu réside donc, tout d'abord, dans la manière dont l'auteur, dans le cadre de ces règles, va construire son œuvre selon « un plan » qu'il aura « tracé ». Mais il se trouve aussi dans la manière dont il manie le langage comme un matériau (on retrouve ici, entre autres, le « mot d'esprit » freudien). Umberto Eco n'est pas le seul traducteur des *Exercices de style* qui ait vu ce travail comme un jeu : Anna Paliczka évoque d'autres traducteurs, slovène, polonais, suédois, qui parlent de parties de tennis ou de ping-pong, lesquelles produisent une sensation de joie et de divertissement. Chaque traduction est une nouvelle partie d'un même jeu, même hors du cadre de la littérature potentielle. En effet, « [t]out texte original contient en lui une potentialité de traductions et la potentialisation d'une de ces traductions ne veut pas dire qu'une autre traduction ne soit plus possible. » [3]

La traduction est donc à prendre pour un jeu à plusieurs niveaux. Tout d'abord dans son aspect compétitif : le traducteur, en tentant de faire aussi bien, voire mieux que l'auteur, se place dans un rapport d'*agôn* avec ce dernier, dont il lit le texte-source comme un défi. Mais il s'agit d'un jeu plus largement parce que toute traduction implique une réécriture, donc une recréation sous contrainte.

1. Anna Paliczka, « Traduction est un jeu d'oulipien ou sur le caractère ludique et oulipique* de la traduction », *Romanica Silesiana*, n° 4, 2009, p. 215-216.
2. *Ibid.*, p. 216.
3. *Ibid.*, p. 225.

Ainsi, l'Oulipo a su montrer non seulement que le ludique avait sa place dans la création littéraire, mais aussi que la création littéraire pouvait fonctionner comme un assemblage de règles du jeu et qu'une œuvre pouvait être conçue selon ce principe. Ainsi, après avoir expliqué en quoi la littérature était une continuité du jeu chez l'individu et même une des facettes des interactions ludiques en société, nous avons constaté la présence du jeu dans la littérature avec l'exemple de l'Oulipo et de ses traductions.

Mais si nous avons eu recours à la littérature potentielle pour montrer l'aspect ludique de la création littéraire, c'est parce que les productions issues de l'Oulipo opèrent comme un miroir grossissant pour révéler certains aspects que l'on devine moins aisément dans d'autres cas. Pour autant, cela ne signifie pas que seules la littérature potentielle et la traduction d'œuvres oulipiennes ont quelque chose de ludique. Si Henri Meschonnic considère que ce courant créatif « ne [peut] produire que le ludique », [1] on constate que c'est aussi en dehors de l'Oulipo que la littérature a renouvelé son approche en jouant avec les formes. Les auteurs oulipiens s'affirment certes, dans leurs productions, comme des *game designers*, mais ils n'ont pas, au XX^e^ siècle, une quelconque exclusivité sur les formes renouvelées de la littérature. Ce qu'a su faire l'Oulipo était, avant tout, de systématiser cette attitude, de la rationaliser et de l'ériger en objectif principal dans un but de recherche, pour ludique qu'elle soit. Reste que le XX^e^ siècle a connu un changement dans l'approche de l'œuvre littéraire, que ce soit dans sa structure ou dans sa matérialité.

1.3 Littérature électronique et émergence de l'hypertexte

Maintenant que l'on a vu en quoi la littérature peut s'apparenter à un jeu, qu'il s'agisse d'une expérience ludique de la part du lecteur, d'une conception de règles de la part de l'auteur, ou même d'un dialogue entre les deux, nous verrons comment cet aspect a contribué à une adoption par la littérature d'un *medium* émergent dont elle semble avoir, sous certains aspects, précédé le mode d'expression.

Après avoir étudié le rapport de continuité que l'on peut voir entre la littérature et sa forme numérique, nous verrons ce que ce nouvel environnement implique et quelle forme le texte pourra prendre lorsqu'il intègrera les différentes logiques propres au numérique.

1.3.1 L'approche renouvelée de l'œuvre littéraire

L'arrivée de la littérature dans un environnement numérique n'est pas fortuite. Ce que des chercheurs comme Jay David Bolter, Richard Grusin et Janet Murray ont constaté, c'est la porosité entre les *media* et la manière dont la littérature entretenait cette porosité avec les

1. Henri Meschonnic, *Poétique du traduire*, Lagrasse, Éditions Verdier, 1999, p. 170.

autres arts. C'est ainsi qu'on a pu voir des auteurs proposer une nouvelle approche de l'objet livre et de leur texte avant même d'envisager la possibilité d'une littérature numérique. On constate alors une certaine continuité au XX^e siècle entre les expérimentations littéraires et ce qu'il en sera fait dans l'environnement numérique.

Le glissement intermédial

Le XX^e siècle littéraire a été marqué par la crise de la représentation due, entre autres, à l'émergence de nouveaux *media*. Ainsi a-t-on constaté une mutation du théâtre dans sa manière de concevoir sa propre finalité avec l'arrivée du cinéma [1], et le Nouveau Roman a su intégrer en profondeur les changements de perception de la réalité lorsque ses auteurs appliquent à leur récits certains éléments venus du film. L'arrivée d'un nouveau *medium* semble toujours provoquer un bouleversement dans la manière dont les autres *media* se positionnent les uns par rapport aux autres. C'est ce que Jay David Bolter et Richard Grusin théorisent en parlant de « *remediation* », phénomène qu'ils définissent comme suit en prenant l'exemple de l'arrivée du numérique :

> Les nouveaux *media* numériques ne sont pas des agents externes qui viennent bouleverser une culture qui ne s'y attendrait pas. Ils émergent au sein de contextes culturels, et ils remodèlent d'autres *media*, lesquels sont inscrits dans le même contexte ou dans un contexte similaire. [2]

C'est justement ce qui fait dire à Janet Murray, dans *Hamlet on the Holodeck*, que les *media* existants tendent à anticiper certains modes d'expression propres aux *media* émergents. Elle identifie donc, d'un *medium* à l'autre ou d'une forme artistique à l'autre, des continuités expressives et voit par exemple dans l'ensemble de récits *Le Morte d'Arthur* réunis en 1485 par Thomas Malory, un antécédent au roman européen, proposant déjà certaines techniques que l'on retrouvera systématisées dans ce genre en particulier. De même pour l'époque contemporaine :

> We can see the same continuities in the tradition that runs from nineteenths-century novels to contemporary movies. Decades before the invention of the motion picture camera, the prose fiction of the nineteenth century began to experiment with filmic techniques. [3]

1. Voir à ce propos Robert Abirached, *La crise du personnage dans le théâtre moderne*, Paris, Gallimard, 1978, et le chapitre « Le dernier quart d'heure », où l'auteur met en perspective le renouvellement du théâtre face au cinéma qui semble avoir repris à son compte la dimension mimétique, ce qui accentue la nécessité pour le théâtre de cultiver sa différence, c'est-à-dire celle de spectacle vivant.

2. Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA-Londres, The MIT Press, 2000, p. 19. Version originale : « *New digital media are not external agents that come to disrupt an unsuspecting culture. They emerge from within cultural contexts, and they refashion other media, which are embedded in the same or similar context.* » Nous traduisons.

3. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 29. « Nous pouvons voir les mêmes continuités dans la tradition qui va du roman du XIX^e siècle aux films contemporains. Des décennies avant l'invention de la caméra capable de capter le mouvement, la fiction en prose du XIX^e siècle commençait à exploiter des techniques filmiques. » Nous traduisons.

La conception proposée par Janet Murray et Jay David Bolter s'inscrit dans un courant plus large qui est celui de l'intermédialité, concept proposé par Éric Méchoulan qui en 2003 part du constat que la porosité des œuvres dépasse l'intertextualité (le rapport entre deux textes du même champ) et l'interdiscursivité (le rapport entre un texte et des discours de multiples champs), en admettant le sens du « texte » dans son acception première, à savoir de « toute production esthétique qui constitue un "tissu" de mots, de sons, de pigments ou d'images ». [1] Éric Méchoulan insiste donc sur l'importance de la relation étroite entre les différents *media* :

> là où la pensée classique voit généralement des objets isolés qu'elle met ensuite en relation, la pensée contemporaine insiste sur le fait que les objets sont avant tout des nœuds de relations, des mouvements de relation assez ralentis pour paraître immobiles. [2]

L'autre élément important qu'implique l'intermédialité réside dans le fait que le *medium* informe le discours. Méchoulan part des considérations de Marshall McLuhan qui, dans *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme*, montre en quoi le cinéma ou le cubisme ont contribué à changer la vision du monde, la faisant passer de linéaire ou séquentielle à simultanée, faite « de structure et de configuration ». [3] L'intermédialité admet donc non seulement une correspondance entre les différents *media*, mais aussi une influence que le *medium* a sur la signification du discours, et, par extension, de la pensée qu'il représente.

Ce que cette conception implique pour notre propos, c'est que la pensée liée à l'environnement numérique n'a pas surgi de nulle part, mais semble confirmer, voire renforcer, et cristalliser la constitution d'une vision du réel fragmentaire et simultanée que les arts exprimaient. Mais quelle place, ici, pour le jeu ? Comme on l'a vu, le jeu n'implique pas uniquement un comportement ludique mais aussi un système de règles qui permet un certain type d'interaction de la part du joueur. On a remarqué que ces deux caractéristiques se sont retrouvées dans la littérature, ce qui a contribué à donner lieu à une littérature « de configuration », qui a renouvelé la manière dont le *medium* livre est abordé dans sa création comme dans sa réception. Après avoir examiné quelques exemples de cette approche, nous verrons en quoi son intégration au *medium* informatique semble constituer un prolongement de cette nouvelle logique.

---

1. Éric Méchoulan, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 1, 2003, URL : `http://id.erudit.org/iderudit/1005442ar` (visité le 26/01/2016), p. 9.

2. *Ibid.*, p. 11.

3. Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. par Jean Paré, Montréal, Bibliothèque québécoise, 2001 [1966], p. 44-45, cité dans : Méchoulan, « Intermédialités », *op. cit.*, p. 15.

Une autre approche de l'objet-livre

En littérature, les marques de l'émergence d'un nouveau *medium* peuvent se voir à travers l'éclatement des structures traditionnelles. Le Nouveau Roman a connu l'expérimentation d'une narration fragmentée, à l'instar de *La Route des Flandres* (1960) de Claude Simon, roman construit comme une mosaïque de scènes en mouvement, empruntant aussi bien au cinéma qu'à l'art figuratif l'atmosphère de sa prose. Un chapitre décompose par exemple la manière dont une goutte d'eau se détache avant de tomber et, tout au long du roman, une scène décrivant un cheval mort sur un champ de bataille revient avec une focalisation toujours différente. Ces procédés, qui tendent à rendre compte du traumatisme qu'a vécu le personnage principal, s'apparentent à autant de *flashes* que l'on peut voir dans un film pour signifier l'obsession du protagoniste – ou du regard filmant – pour un élément en particulier. Par ailleurs, Claude Simon ne cache pas la manière dont il a construit son récit :

> Je n'ai pas écrit *La Route des Flandres* d'un seul trait mais, selon l'expression de Flaubert, « par tableaux détachés », accumulant sans ordre des matériaux. À un certain moment, la question qui s'est posée était : de quelle façon les assembler ? J'ai alors eu l'idée d'attribuer une couleur différente à chaque personnage, chaque thème [...]. J'ai ensuite résumé en une ligne ce dont il était question dans chacune de ces pages de ces « tableaux détachés » et placé en marge, sur la gauche, la ou les couleurs correspondantes. Je me suis alors trouvé en possession de plusieurs bandes de papier plus ou moins larges qui, étalées sur ma table, me permettaient, grâce aux couleurs, d'avoir une vision globale de cet ensemble de matériaux, et j'ai alors pu commencer à essayer de les disposer de façon que tel ou tel thème, tel ou tel personnage apparaisse ou réapparaisse à des intervalles appropriés. « Arrangements, permutations, combinaisons » est le titre du premier chapitre que l'on étudie en Mathématiques Supérieures : c'est une assez bonne définition du travail auquel je me suis livré en m'aidant de ces couleurs [...]. [1]

Si elle n'est pas nouvelle (Paul Valéry parlait déjà de le littérature comme « constructions » dans ses *Cahiers*[2]), cette conception d'une construction littéraire comme agencement témoigne d'une intention de rendre compte d'une réalité multiple et fragmentée. Ici, on peut voir la dimension ludique dans le défi d'assemblage que s'est donné l'auteur. C'est aussi ce que fera la littérature italienne d'avant-garde après la Seconde Guerre Mondiale, à l'instar de Sanguineti.

En effet, une œuvre comme *Il giuoco dell'oca* d'Edoardo Sanguineti illustre bien le phénomène de déconstruction des figures traditionnelles. Ce roman, paru en 1967, est censé décrire les cases du labyrinthe du jeu de l'oie. Chaque chapitre, d'une à deux pages,

1. Claude Simon, « Note sur le plan de montage de *la Route des Flandres* », repris dans : Mireille Calle-Grubert, éd., *Claude Simon, chemins de la mémoire*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 1993, p. 185-186.

2. Voir Paul Valéry, *Ego scriptor*, Paris, Gallimard, 1992.

présente une scène aux mouvements interrompus, figés, où même le narrateur se trouve impliqué, où les corps représentés et les lettres du titre se confondent, comme dans le chapitre XXXVII :

> Cadono le braccia, in questa pagina qui. Sono molto molli, queste braccia stanche. Ne cadono due, in particolare. Cade un braccio di una donna, giù dal letto. Cade con la mano, per forza, sopra un cespuglio rotondo, spinoso, di fronte a SUR LE MIROIR. Poi c'è un braccio più robusto, con tanti peli. È il mio braccio. Cade con una mano più robusta, giù dal cespuglio, con un angolo di 135 gradi con il braccio della donna. Tocca il ginocchio della ragazza che c'è lì sotto, che è un ginocchio tutto ruvido. Cade sopra la poltrona di cuoio, lì dove dorme la ragazza. la ragazza è come una S buttata in orizzontale, come quella di SUR, per esempio, buttata così nella poltrona. [...] [1]

Ce qui frappe dans cet extrait, c'est la lenteur de l'action décrite et son exactitude, comme en témoigne la précision géométrique de l'angle produit par les deux bras tombants. La répétition du verbe « *cadere* » ainsi que l'emploi du présent de narration contribuent à figer la chute des deux bras, alors que la répétition d'adjectifs et de substantifs donne à la description une lenteur qui s'apparente à un fondu cinématographique. La reprise de tournures comme « *cade con la mano* » donne à la scène une impression de simultanéité que vient renforcer la reprise du substantif « *ragazza* » qui est ainsi intégrée à la scène comme lors d'un zoom arrière qui dévoilerait progressivement une scène au spectateur. Par ailleurs, dans l'ensemble du texte, l'action semble échapper à la narration qui n'en relate que des passages oniriques, une série de tableaux, d'*ekphrasis* qu'il appartient au lecteur de recoller ensemble pour construire le sens du texte.

Dès le paratexte, le lecteur se rend compte du bouleversement de la structure narrative. Valérie Thévenon part de l'illustration figurant sur la couverture de la deuxième édition pour montrer la fragmentation de la figure principale du roman :

> Il s'agit d'un plan rapproché d'un jeu de l'oie créé par Baruchello, plasticien avant-gardiste : son jeu de l'oie s'éloigne de la représentation traditionnelle puisque le parcours concentrique avec un point d'arrivée au centre ne se fait pas à l'intérieur d'un serpentin, c'est-à-dire une forme graphique prédéterminée. Chaque case semble flotter dans un espace que le lecteur découvre petit à petit en suivant uniquement le

1. Edoardo SANGUINETI, *Il giuoco dell'Oca*, Milan, Feltrinelli, 1967, dans : Edoardo SANGUINETI, *Smorfie. Romanzi e racconti*, Milan, Feltrinelli, 2007, p. 163. « Les bras tombent, dans cette page-ci. Ils sont très mous, ces bras fatigués. Il en tombe deux, en particulier. Un bras de femme tombe, depuis le lit. Il tombe avec la main, forcément, sur un buisson rond, épineux, face à SUR LE MIROIR. Puis il y un bras plus robuste, avec de longs poils. C'est mon bras. Il tombe avec une main plus robuste, depuis le buisson, dans un angle de 135 degrés avec le bras de la femme. Il touche le genou de la jeune fille qui est plus bas, qui est un genou tout rugueux. Il tombe sur le fauteuil en cuir, là où dort la jeune fille. La jeune fille est comme un S jeté à l'horizontal, comme celui de SUR, par exemple, jetée ainsi dans le fauteuil. » Nous traduisons.

> numéro des cent-onze cases. Cette structure non immédiate fait écho avec la structure traditionnelle du labyrinthe à l'intérieur duquel il est impossible de connaître le parcours d'avance. [1]

La cohésion de la structure se retrouve alors dans d'autres procédés, comme la figure de la répétition et de l'anaphore, qui donne aux différentes cases une continuité que la succession des chapitres descriptifs ne peut pas donner. Ce qu'on constate ici, c'est une remise en jeu de la structure du labyrinthe [2] qui se traduit par un renouvellement de l'approche de l'œuvre littéraire. Suite à la déconstruction de la structure, c'est au lecteur de la recomposer en suivant les indices textuels qu'il trouve d'une case à l'autre.

C'est sans doute plus évident dans le cas de *Marelle* de Julio Cortázar, [3] roman qui raconte l'histoire d'un Argentin à Paris et de ses relations avec un groupe d'intellectuels et de la Sibylle, son amante. Au début de l'ouvrage, le narrateur prévient le lecteur qu'il peut lire ce texte de deux façons différentes : soit en suivant les cinquante-six premiers chapitres dans l'ordre, jusqu'à arriver à la fin de cette série, soit suivre un ordre précis qui intercale, entre chacun des chapitres principaux, une série de chapitres ultérieurs qui composent l'essentiel du livre et qui apportent une série de détails permettant de mieux comprendre les motivations des personnages. De ce fait, c'est le livre dans sa matérialité qui est remis en question, ainsi que la notion même de prose [4] tant le lecteur est incité à naviguer dans le roman comme d'un renvoi à l'autre dans un dictionnaire. Ce n'est pas un hasard si Sébastien Wit a proposé d'étudier Cortázar en le mettant en rapport avec Calvino : les textes que tous deux proposent constituent autant de propositions de redécouverte de l'objet-livre.

La stéréométrie littéraire

Ces œuvres participent d'un changement dans la manière de construire un récit qui, de linéaire, ou du moins séquentiel, se trouvera fragmenté et dépendra du lecteur. Le Nouveau Roman français et l'avant-garde italienne ont ceci en commun qu'ils s'inscrivent dans un contexte de postmodernité où le réel lui-même est éclaté et semble devoir être vu à travers un prisme morcelé à son tour. C'est pourquoi Gaelle Debeaux considère qu'étudier les romans de la deuxième moitié du XX^e^ siècle en lien avec les expérimentations de littérature

1. Valérie Thévenon, « *Laborintus* et *Il giuoco dell'oca* d'Edoardo Sanguineti : une corrélation nécessaire pour un nouveau lyrisme », *Chroniques italiennes*, Série Web, n° 8, 2005, URL : `http://chroniquesitaliennes.univ-paris3.fr/PDF/Web8/Valerie-Thevenon.pdf` (visité le 02/08/2017), p. 1.

2. Le jeu de l'oie est en effet un labyrinthe unicursal, c'est-à-dire un labyrinthe qui ne connaît pas de chemins alternatifs entre son entrée et le centre.

3. Julio Cortázar, *Marelle*, trad. par Laure Guille et Françoise Rosset, Paris, Gallimard, 1967.

4. Selon le Trésor de la Langue Française informatisé, le sens étymologique de « prose » est en effet celui d'aller de l'avant – l'adverbe latin *prorsum* peut signifier « directement », tout droit –, au contraire du « vers » qui indique un retour en arrière : le latin *versus* indique le « fait de tourner la charrue au bout du sillon ».

numériques permet de rendre compte de cette nouvelle direction prise par la littérature. En parlant de son corpus – dont font partie, entre autres, *Se una notte d'inverno un viaggiatore* et *Il castello dei destini incrociati* –, elle explique :

> Ces romans, qui se partagent entre linéarité, multilinéarité et non-linéarité, postulent que le texte est en lui-même un espace que l'on peut agencer vis-à-vis d'autres espaces. De la sorte, les différentes intrigues des récits multiples sont peut-être bien à comprendre comme situées sur différents plans narratifs et fictionnels, incitant le lecteur à appréhender leur agencement comme une architecture. [1]

En aucun cas Gaelle Debeaux n'entend faire une lecture téléologique de la littérature du XX^e^ siècle, et ce n'est pas non plus le but de la théorie de Bolter et Grusin lorsqu'ils parlent de remédiatisation. Disons plutôt, à la suite de Renée Bourassa dans *Les fictions hypermédiatiques*, qu'il s'agit de « suggérer des pistes esthétiques ou encore d'explorer les racines conceptuelles » [2] de la littérature numérique. Ce qui est certain, c'est que l'on constate dans la deuxième moitié du XX^e^ siècle un renouvellement de l'approche que les auteurs et les lecteurs font du *medium* qu'est l'objet livre. On l'avait vu avec les *Cent mille milliards de poèmes*, mais c'est présent aussi dans *Marelle* et dans tous les romans qui demandent au lecteur une interaction autre que tourner les pages dans l'ordre.

Le lecteur, dans ces œuvres, se fait enquêteur d'une histoire qu'il doit reconstruire. Et si l'OULIPO a su mettre cela en évidence, certaines de ses tentatives se retrouveront par la suite systématisées non seulement dans des collections, à l'image des « Livres dont vous êtes le héros », romans interactifs où le lecteur a le choix de la progression de l'histoire, comme Raymond Queneau l'avait suggéré dans son « Conte à votre façon », [3] mais aussi dans l'intégration de ces logiques mathématiques dans un environnement numérique.

Si bien que c'est l'espace d'écriture qui est remis en question, comme le considère Bolter : « *Today we are living the late age of print. The evidence of senescence, if not senility, is all around us. And as we look up from our computer keyboard to the books on our shelves, we must ask ourselves wether "this will destroy that."* » [4] La thèse de Bolter dans *Writing Space* est que l'environnement numérique remplacera le livre imprimé au même titre que le livre imprimé avait remplacé l'édifice [5] comme vecteur principal de savoir et d'informations. Il théorise ainsi le passage d'un espace d'écriture à un autre :

> By « writing space » I mean first of all physical and visual field defined by a particular technology of writing. All forms of writing are spacial, for we can only see and understand written signs as extended in a space of at least two dimensions. Each

1. DEBEAUX, « Multiplication des récits et stéréométrie littéraire », *op. cit.*, p. 25-26.

2. BOURASSA, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 10.

3. Raymond QUENEAU, « Un conte à votre façon », dans : *Contes et propos*, Paris, Gallimard, 1967 [1981], p. 253-259.

4. Jay David BOLTER, *Writing Space : The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, 1991, p. 2 ; « Aujourd'hui, nous vivons la fin de l'ère de l'imprimé. Les preuves de sénescence, si ce n'est de sénilité, sont partout. Et, quand on regarde les livres sur notre étagère depuis notre clavier d'ordinateur, on doit se demander si "ceci tuera cela". » Nous traduisons.

5. « Ceci tuera cela » est une référence directe à *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo, où il considère que le livre tuera l'édifice, l'imprimerie tuera l'architecture.

> technology gives us a different space. [...] For medieval handwriting and modern printing, the space is the white surface on the page, particularly in a bound volume. For electronic writing, the space is the computer's videoscreen where the text is displayed as well as the electronic memory in which text is stored. [1]

Et ce que Bolter constate, dans la deuxième moitié du XX^e siècle, c'est comment l'espace numérique tend à remplacer l'espace de la page blanche bidimensionnelle. C'est dans cette optique que l'on peut observer le passage de la littérature dans l'environnement numérique, avec les expérimentations oulipiennes au sein de l'ALAMO et l'émergence de l'hypertexte littéraire.

1.3.2 La littérature dans l'environnement numérique

La deuxième moitié du XX^e siècle a connu l'arrivée de la littérature dans un nouvel espace d'écriture. Avec son développement à partir de la fin de la Seconde Guerre Mondiale, l'informatique moderne a contribué à l'établissement d'un environnement capable d'intégrer les autres formes d'expression. C'est dans cet esprit que la littérature s'est intéressée à cet espace nouveau. Après avoir vu comme exemple inaugural comment l'OULIPO a donné naissance à un groupe adjacent qui utilise exclusivement l'informatique comme outil de création littéraire, il faudra s'intéresser à ce qu'implique l'environnement numérique pour comprendre pourquoi l'hypertexte constitue la forme privilégiée quand il s'agit de faire de la littérature numérique.

Au commencement était le Go-Bang

Alors que les expériences littéraires assistées par l'informatique verront le jour par le biais de l'ALAMO à la fin des années soixante-dix, les auteurs français de cette extension du domaine de la littérature ont fait leurs premières armes en programmant des jeux informatiques. En effet, l'un des architectes de ces expérimentations littéraires numériques est Paul Braffort, membre de l'OULIPO et mathématicien comme Raymond Queneau. Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon proposent même de voir chez cet auteur une avant-garde dans le jeu vidéo français. L'auteur oulipien s'intéresse dès les années soixante à l'intelligence artificielle, et s'essaie dès les années cinquante à la programmation de jeux informatiques, comme il l'explique lors d'un entretien avec les deux chercheurs :

> Sa formation de mathématicien le conduit, dès la fin des années 1950, à s'intéresser à la programmation informatique. « En 1959, je suis parti à Euratom, d'abord à Bruxelles où se situait le siège, ensuite à Ispra, en Italie, où se trouvait le grand centre de

1. *Ibid.*, p. 11 ; « Par "espace d'écriture", j'entends avant tout le champ physique et visuel défini par une technologie d'écriture en particulier. Toutes les formes d'écriture sont spatiales, car on ne peut voir et comprendre les signes écrits que lorsqu'ils sont déployés dans un espace d'au moins deux dimensions. Chaque technologie nous donne un espace différent. [...] Pour l'écriture manuscrite médiévale et l'imprimerie moderne, l'espace est la surface blanche sur la page, particulièrement dans un livre relié. Pour l'écriture électronique, l'espace est l'écran de l'ordinateur où le texte est affiché, ainsi que la mémoire électronique dans laquelle le texte est stocké. » Nous traduisons.

> recherche. J'ai donc commencé à travailler sur la documentation automatique, puisque j'avais été bibliothécaire, puis naturellement je me suis intéressé à la traduction automatique [Euratom rassemble de nombreuses nationalités qui parlent différentes langues] [1], et enfin à la simulation de jeux, dont les échecs et le jeu de Go-Bang. » Braffort participe alors à un programme de recherche multidisciplinaire intitulé GRISA (Groupe de recherche sur l'information scientifique automatique), devenu en 1961 le CETIS (Centre européen de traitement de l'information scientifique automatique).
>
> L'intérêt de Paul Braffort est suscité par l'émergence d'un nouveau champ dans le domaine des sciences informatiques qui le passionne : l'intelligence artificielle. [...] Membre lui-même [de l'Oulipo] depuis 1961, ses centres d'intérêt très diversifiés dans les domaines scientifique et littéraire expliquent probablement la capacité du mathématicien à penser des problèmes d'intelligence artificielle à travers le jeu, comme il l'écrit en 1968 dans un ouvrage de synthèse sur la question [...]. [2]

Ainsi, dès les années soixante, Paul Braffort s'essaye au développement d'un jeu d'échecs afin d'appliquer certains principes de l'intelligence artificielle. Il travaille dès 1960 avec François Le Lionnais et un champion du monde des échecs, Max Euwe mais, comme la programmation d'un tel jeu s'avère trop complexe, ils se tournent vers le jeu du Go-Bang :

> Conçue avec son collègue André Lussan, cette simulation de Go-Bang est programmée en FORTRAN sur un IBM 1620 et un IBM 7090 commandés par Euratom en 1960. Le Go-Bang (ou Go-Maku) est une forme de jeu de morpion où chaque participant doit aligner cinq pions d'une même couleur, noir ou blanc, en les plaçant tour à tour sur le damier. Le programme ne propose pas d'affichage graphique sur un écran : les choix de jeu sont rentrés dans la machine, qui communique son coup via une imprimante. [3]

Si, comme le montrent Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon, Paul Braffort n'a pas travaillé sur d'autres jeux informatiques – mis à part à l'occasion d'une démonstration en 1971 à l'université d'Orsay –, il n'en reste pas moins que les premières itérations de cet auteur mathématicien en matière d'exploitation de l'environnement numérique font abstraction du verbe pour se concentrer sur la structure ludique et sur les mécanismes qui régissent l'interaction humain-machine. C'est ensuite que les possibilités offertes par la littérature informatique sont explorées.

De la combinatoire à l'informatique : le cas de l'Alamo

Les premiers à observer ces possibilités sont issus de la littérature potentielle, ce qui n'est pas étonnant : le but de l'Oulipo est d'utiliser les mathématiques pour organiser l'espace de création littéraire. Dès lors, l'environnement numérique offre aux oulipiens un espace d'écriture qui rend leurs contraintes systématiques et même dynamiques. C'est donc en 1981 que Paul Braffort et Jacques Roubaud créent l'Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs (Alamo), qui semble être, à en croire Paul Braffort et

1. Ceci est un ajout des auteurs.
2. Blanchet et Montagnon, *Une Histoire du jeu vidéo en France*, *op. cit.*, p. 35-36.
3. *Ibid.*, p. 37.

Josiane Joncquel-Patris, dans la pleine continuité de l'Ouvroir d'origine qui proposait déjà des solutions informatisées de certains exercices de combinatoire, qu'il s'agît, d'ailleurs, de productions oulipiennes ou de « plagiaires par anticipation » :

> Parmi les différentes sources de potentialité qu'il était naturel d'exploiter, c'est naturellement que nous nous sommes tournés vers Jean Meschinot (vers 1490) et Quirinus Kuhlmann (vers 1660), qui ont exploité très tôt les possibilités littéraires de la combinatoire. Raymond Queneau proposa ainsi, avec les *Cent mille milliards de poèmes*, un système de production « à la main », exploitant les possibilités offertes par l'impression de dix sonnets sur des feuilles découpées en (quatorze) languettes. Très vite des informaticiens proposèrent des versions sur ordinateur qui amélioraient l'efficacité du travail combinatoire du lecteur. [1]

Le travail de recherche des plagiaires par anticipation de l'Oulipo a permis d'ailleurs d'identifier ces formes de création littéraire combinatoire, que l'environnement numérique permet de réaliser de manière efficace. Cependant, l'environnement numérique étant un espace d'écriture nouveau, il ne pouvait se limiter à transposer de la combinatoire qui avait imaginée sur l'espace du papier ou du livre imprimé. Pour cela, et pour des soucis de clarté avec le public [2], l'Alamo se distingue de l'Oulipo dans sa structure et dans son projet.

Cette distinction permet à l'Alamo de se lancer dans des projets de littérature inscrite dans un environnement numérique. L'un des exemples de ces possibilités que le papier ne peut pas reproduire, ce sont les « Rimbaudelaires ». À partir de la structure du « Dormeur du val » d'Arthur Rimbaud, les substantifs, les adjectifs et les verbes sont remplacés par le lexique utilisé par Baudelaire dans ses œuvres, dans le respect des contraintes syntaxiques, métriques, etc. En résulte un sonnet toujours différent, intitulé génériquement « Le ... du ... », que le lecteur génère à chaque visite sur la page. Voici par exemple ce qu'il peut obtenir en cliquant sur le bouton de génération de sonnet :

Le Génie du destin

C'est un ciel de musique où monte une blessure
Contemplant lentement aux anges des secrets
D'enfer ; où le chagrin de la campagne pure
Dort : c'est un mortel destin qui parle de regret

Un archer sombre, taille affreuse, mèche noire
Et la lèvre tremblant dans le lourd gazon blond
Mord ; il est effrayé dans l'ange, sous la gloire,
Sombre, dans son air cuit où la surprise fond.

1. Paul Braffort et Josiane Joncquel-Patris, *ALAMO, Une expérience de douze ans*, 1994, URL : `http://www.paulbraffort.net/litterature/alamo/alamo_experience.html` (visité le 07/07/2018).

2. « [...] assez vite, il devint clair qu'une confusion risquait de s'introduire dans l'esprit du public entre les activités oulipiennes et certaines expériences informatiques qui n'étaient pas liées directement au projet oulipien. »(*ibid.*)

> Les trous dans les parfums, il mord. Cet oiseau frêle
> Reprendrait un bonheur placide, il ouvre une aile :
> Jeunesse, bénis-le largement : il est mort.
>
> Les glaïeuls ne font pas emporter sa grimace ;
> Il mord dans le plaisir, la mer sur sa menace,
> Placide. Il a six trous sombres au secret fort. [1]

Ce qui est intéressant dans cet exemple, c'est que cette fois, la permutation manuelle n'est pas possible, et que l'exercice montre l'intérêt à employer l'informatique : le nombre de possibilités et les contraintes de métrique et de rime demanderaient au lecteur trop de travail pour générer une poésie, un travail que seul un logiciel peut accomplir en quelques secondes. À la place de languettes de papiers, le lecteur devrait en effet remplacer chaque substantif, adjectif et verbe dans le respect de la métrique et de la prosodie, tout en maintenant une certaine cohérence syntaxique : on remarque par exemple la reprise du substantif « destin » dans le titre et au quatrième vers. Si l'on reconnaît la structure syntaxique, on peut remarquer les changements de sens qu'opère cette permutation procédurale. Dès la fin du premier tercet, par exemple, le lecteur apprend la mort de l'« archer », dont il savait déjà qu'il était « effrayé » au lieu d'être, de manière plus neutre, « étendu ».

Cet exercice informatique n'est pas sans limite et son intérêt est plus ludique que poétique : il invite en effet le lecteur à jouer avec la littérature d'une manière automatisée et à profiter du résultat. De la même manière que la construction du sens pouvait être ténue dans les permutations des *Cent mille milliards de poèmes*, ici l'expérience poétique peut résider dans les rencontres esthétiques entre les termes et la surprise ressentie par le lecteur à reconnaître dans le sonnet nouveau un classique. Mais ces groupes ne se sont pas arrêtés aux expériences littéraires assistées par l'ordinateur : l'Oulipo et l'Alamo ont aussi été au contact du développement de jeux informatiques.

L'environnement numérique

Les « Rimbaudelaires » présentent ceci d'intéressant qu'ils représentent assez simplement ce que pourrait donner la littérature dans un environnement numérique. En effet, l'environnement numérique présente selon Janet Murray quatre propriétés essentielles.

Tout d'abord, les environnements numériques sont *procéduraux*, c'est-à-dire qu'ils sont capables d'exécuter certaines règles si les conditions sont réunies. Dans le cas des « Rimbaudelaires », le code du programme contient toutes les règles de prosodie, syntaxe et rythme qu'il sait respecter sans qu'une règle entre en conflit avec une autre.

1. ALAMO, *Les Rimbaudelaires*, 1985, URL : `http://www.alamo.free.fr/pmwiki.php?n=Programmes.RimbaudelairesX` (visité le 09/07/2018).

Ensuite, les environnements numériques sont *participatifs*. Selkon Janet Murray, « *Procedural environments are appealing to us not just because they exhibit rule-generated behavior but because we can induce the behavior. They are responsive to our input.* » [1] Dans le cas des « Rimbaudelaires », les possibilités d'interaction sont réduites à un bouton sur lequel le lecteur peut cliquer pour relancer la génération automatique du poème. Dans d'autres cas, lorsque les possibilités d'interaction sont plus étendues, l'intérêt de l'environnement numérique réside aussi dans le fait de tester ses limites [2]. C'est pourquoi, en plus de texte dont les lecteurs peuvent profiter, l'ALAMO a développé également des outils de génération de textes, comme un générateur de récits interactifs à la manière du « Conte à votre façon ». De cette manière, l'environnement numérique devient doublement procédural (il comporte les règles du programme qui permet de créer le texte et les règles que le lecteur décidera de mobiliser dans sa création) et doublement participatif (l'utilisateur aura une expérience d'interaction avec l'éditeur et le lecteur avec le résultat).

Les environnements numériques sont aussi *spatiaux*. En effet, ils déploient pour l'utilisateur un espace dans lequel il accède aux informations narratives, esthétiques, etc. Dans le cas des « Rimbaudelaires », cette acception est réduite à son minimum : l'espace représenté reste ce que Bolter appelle l'espace d'écriture, et si le sonnet décrit un espace toujours différent, son approche reste une approche discursive et non telle que l'entend Janet Murray [3]. Pour autant, on peut considérer l'errance du lecteur dans les différentes versions potentielles du sonnet mélangeant les deux poètes comme un déplacement dans l'espace numérique de génération textuelle.

Car les environnements numériques ne se limitent pas à ce que trouve l'utilisateur sur l'écran de sa machine. En effet, la quatrième et dernière propriété essentielle de l'environnement numérique est son caractère encyclopédique. Chaque nouvelle génération automatique puise dans une base de données qu'elle réagence et réinterprète constamment. Plus simplement, un environnement numérique fonctionne à deux niveaux : tout ce que le programme contient comme informations, et ce qu'il veut bien montrer à l'utilisateur. Nous retrouvons ici la distinction entre le noumène et le phénomène telle que proposée par Julien Buseyne (voir p. 7). C'est particulièrement le cas des « Rimbaudelaires » qui, puisant dans toute une série de lexèmes, les présente agencés au lecteur après son intervention, selon une série de règles de métrique, sur l'espace de la page numérique.

1. MURRAY, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 74 ; « Les environnements procéduraux ne nous intéressent pas seulement parce qu'ils font preuve d'un comportement régi par des règles, mais parce que nous pouvons influencer ce comportement. Ils réagissent à notre intervention. » Nous traduisons.

2. On en reparlera dans le chapitre suivant.

3. « *Linear media such as books and films can portray space, either by verbal description or image, but only digital environment can present space that we can move through* » (MURRAY, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 79. « Les *media* linéaires tels que le livre et le film peuvent représenter l'espace, que ce soit par la description verbale ou par l'image, mais seuls les environnements numériques peuvent présenter un espace dans lequel on puisse naviguer. » Nous traduisons)

Lorsqu'on parle de littérature numérique, il est en vérité question de la manière dont la littérature s'est emparée de ces différentes propriétés dans le nouveau *medium*. Et l'une des manières dont elle a approché ces nouvelles possibilités, notamment sa dimension spatiale, est le développement de l'hypertexte.

L'hypertexte et la navigation textuelle

Lorsque Ted Nelson conçoit en 1965 le projet « Xanadu » censé faciliter le travail des chercheurs qui, au lendemain de la Seconde Guerre Mondiale, avaient toujours plus de matériel à mobiliser dans leur travail, il propose le terme *hypertext* pour désigner un système de renvois automatiques d'une information à l'autre. Le projet « Xanadu » donnera par la suite lieu à Internet qui, en majeure partie, fonctionne par le biais des liens hypertextuels. L'idée de *navigation* dans un espace autre (le « cyberespace ») par le biais de ces mots-clés, est désormais communément admise.

En 1982, Gérard Genette enrichit cette notion d'une acception littéraire. Dans un rapport d'intertextualité – et même, pourrait-on dire, d'interdiscursivité, voire d'intermédialité – il appelle « hypertexte » le texte qui transparaît, par références, dans un texte ultérieur, appelé « hypotexte ». Si ce n'est qu'ici il s'agit d'une référence à un texte antérieur ; c'est pourquoi Genette emploie l'image littéraire du palimpseste, ce parchemin qui contient une multitude de textes différents qui se sont fait recouvrir successivement par un texte supplémentaire.

Genette identifie plusieurs types d'hypertextes en fonction des relations hypertextuelles qu'ils entretiennent avec leurs hypotextes – et, par extension, en fonction de la nature de l'hypotexte : [1]

- Les *hypertextes allographes à l'hypotexte allographe*. Il s'agit de ces textes qui prennent comme modèle des textes écrits par d'autres auteurs.
- Les *hypertextes autographes à hypotexte autonome*. Ce sont les textes qui entendent modifier un texte existant écrit par le même auteur. Gérard Genette prend comme exemple une hypothétique « délipogrammatisation » de *La Disparition* de Georges Perec par lui-même.
- Les *hypertextes à hypotexte* ad hoc sont ces textes qui exploitent dans une relation hypertextuelle un texte produit précisément à cette fin. Les *Cent mille milliards de poèmes* en font partie.
- Les *hypertextes à hypotexte implicite*, qui sont selon Genette un cas particulier.

Ce qui nous intéresse surtout, dans cette typologie, ce sont les hypertextes autographes à hypotexte *ad hoc* car ils désignent assez justement ce que la littérature potentielle a pu construire comme narration interactive. Mais ce qu'on remarque dans l'entrée de la littérature dans l'environnement numérique, c'est la manière dont elle produit des hypertextes

1. Voir Gérard Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, p. 73.

mobilisant des hypotextes à la fois allographes et autographes. Le Rimbaudelaire mobilise comme hypotexte le lexique baudelairien et la structure du « Dormeur du val », mais « Un conte à votre façon » se limite à un hypotexte créé pour l'occasion.

Des définitions proposées par Ted Nelson et Gérard Genette, on retient de l'hypertexte l'idée d'une structure qui surplombe une série d'éléments, qui les agence et les présente dans une forme changeante. On remarque aussi que l'acception de l'hypertexte recoupe à la fois le phénomène d'interrelation et l'ensemble des relations établies et possibles. Il se crée donc une structure hypertextuelle que Massimo Maietti [1] propose de subdiviser en deux grands types : l'hypertexte en arbre et l'hypertexte en réseau.

L'hypertexte en arbre est régi par une relation hiérarchique entre le centre et les différentes ramifications vers lesquelles il est possible d'aller. Encore une fois, « Un conte à votre façon » en est un exemple minimal. L'hypertexte en réseau ressemble à ce que Deleuze et Guattari appellent « rhizome » dans *Mille Plateaux*, concept qu'ils opposent d'ailleurs à l'idée d'arbre et de ramifications : « n'importe quel point d'un rhizome peut être connecté avec n'importe quel autre, et doit l'être. C'est très différent de l'arbre ou de la racine qui fixent un point, un ordre. » [2] L'hypertexte en réseau suppose ainsi une liberté plus grande de déplacement, qu'elle soit voulue ou non. En effet, les « Rimbaudelaires » peuvent être entendus comme un hypertexte en réseau permettant de naviguer dans le vocabulaire baudelairien sans mettre de carte à la disposition du lecteur.

Jean Clément a démontré l'intérêt de l'hypertexte dans le cadre de la recherche universitaire :

> Les liens hypertextuels constituent l'autre révolution de notre rapport au texte. L'informatique permet ici d'instrumentaliser le fonctionnement même de la pensée et de la construction des savoirs. Jusqu'à présent, il fallait passer par les outils mis en place au fil des siècles dans l'édition classique pour relier entre eux des textes (citations, index, concordances, renvois, etc.). Désormais, d'un simple clic de souris, il devient possible d'accéder instantanément à tous les textes auxquels un texte donné est relié. Les conséquences en sont multiples. D'une part, l'instantanéité de la relation permet le fonctionnement réel de certains outils peu utilisés habituellement parce que malcommodes (qui prend la peine de lire toutes les variantes d'une édition savante ?). D'autre part, l'organisation hiérarchique du texte principal et des textes-satellites peut être modifiée. [3]

Au-delà de son aspect pratique et efficace, l'hypertexte offre des possibilités narratives et esthétiques nouvelles. En 1986 paraît le roman hypertextuel *afternoon, a story* de Michael Joyce, composé d'une centaine de pages-écrans, qui raconte l'histoire d'un homme qui se demande si l'accident de voiture qu'il a vu le matin en allant au travail impliquait sa femme et son enfant. Il est possible de le finir au bout d'une trentaine de pages-écrans en

1. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, *op. cit.*, Voir.

2. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 13.

3. Jean Clément, « Hypertexte et complexité », *Études françaises*, n° 2, vol. 36, 2000, URL : `http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/clement.pdf` (visité le 01/02/2018), p. 49.

appuyant sur la touche « Entrée », mais il est possible d'étendre la narration en cliquant sur des mots qui mènent le lecteur à des pages cachées qui enrichissent sa connaissance de l'univers fictionnel.

Dans son analyse de l'hypertexte, Jean Clément constate que cette œuvre ne permet pas une lecture linéaire ni uniforme : à part les différents parcours, il y a vingt débuts possibles, aucune fin véritable, et la page-écran obtenue en cliquant sur un mot n'est pas toujours la même. Si bien que le roman acquiert, par sa structure erratique, une dimension poétique :

> L'hypertexte reproduit au niveau de la syntaxe narrative le même renversement que le poème au niveau de la syntaxe phrastique. Comme la poésie libère les mots de leurs enchaînements à la linéarité de l'axe syntagmatique pour les projeter dans un réseau de correspondances isotopiques, l'hypertexte libère les séquences narratives de leur asservissement à la grammaire du récit traditionnel pour les faire entrer dans l'espace multidimensionnel d'une structure entièrement neuve et ouverte. [1]

La poésie est d'ailleurs, on l'a vu avec les « Rimbaudelaires », un genre particulièrement utilisé pour explorer les possibilités offertes par l'hypertexte et l'environnement numérique. En témoigne le travail actuel de Fabrizio Venerandi qui, dans ses *Poesie elettroniche*, [2] propose dans un format `.epub` une série de poèmes qui réagissent à un certain nombre d'éléments, comme l'heure à laquelle le lecteur les lit. On trouve ainsi un poème qui ne s'ouvre que la nuit et qui, s'il est ouvert à une heure diurne, ne comporte que quelques vers. Fabrizio Venerandi propose d'ailleurs, par le biais de sa maison d'édition « Quintadicopertina », une série de textes non seulement poétiques mais aussi en prose, qui donnent au lecteur un environnement textuel à explorer.

Mais il est à remarquer que les dispositifs de génération de textes se distinguent surtout pour les résultats inattendus, voire indésirables, de leurs calculs. C'est par exemple ce que souligne Espen Aarseth en comparant la réaction que l'on peut avoir face à ce genre de textes à une scène dans *Manhattan Murder Mystery* de Woody Allen où des personnages utilisent des enregistrements pour simuler un coup de fil avec le meurtrier, et se trompent parfois de réplique. L'effet produit est le même que celui que provoque la lecture de poésie assistée par ordinateur, ce qu'Aarseth appelle l'« effet ELIZA » :

> les erreurs commises par de telles machines peuvent s'avérer très amusantes pour les observateurs au courant de la supercherie ; néanmoins, même s'ils ne sont pas mis au courant, les participants humains à ces « conversations » sont capables de déceler chez leurs interlocuteurs mécaniques de la sensibilité, voire de l'intelligence.

1. Jean CLÉMENT, « *afternoon, a story* : du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle », dans : *Actes du colloque Nord Poésie et Ordinateur*, réd. par Philippe BOOTZ, Roubais, Circav-Gerico, 1994, URL : `http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm` (visité le 01/02/2018).

2. Fabrizio VENERANDI, *Poesie Elettroniche*, Gênes, Quintadicopertina, 2017, Fabrizio Venerandi a présenté son travail à l'occasion d'une journée d'études organisée à l'université d'Aix-Marseille le 12 février 2018 organisée par Martin Ringot et Daniela Vitagliano, intitulée *Hypertexte et hypertextualité : entre humanités numériques et jeux vidéo*. Les intervenants ont abordé un certain nombre des considérations que l'on retrouve abouties dans la présente réflexion.

> Ce paradoxe esthétique m'apparaît être un indice permettant de comprendre les succès et les échecs de la « poétique informatisée », les tentatives de création littéraire avec l'assistance constructive de l'ordinateur. [1]

Mais si la génération textuelle combinatoire, selon une variété de types de codes, a été explorée, c'est aussi une poésie qui entend s'affranchir du texte même.

En effet, la poésie électronique a proposé, par le biais d'auteurs comme Patrick-Henri Burgaud, une forme d'affranchissement du langage au profit de l'image, de l'animation. Selon l'auteur, ce n'est pas la poésie en soi qui a disparu, mais l'idée qu'on s'en faisait, liée selon lui au romantisme allemand. Ainsi, l'ordinateur ouvre de nouvelles possibilités d'expression poétique et permet un développement de ce qui avait été esquissé par la poésie visuelle du début du XX^e^ siècle :

> La poésie visuelle a été la première à remettre en cause le primat de l'écriture en intégrant au poème des éléments extra-linguistiques ou en créant sans référence directe à la langue. La poésie chinoise est, comme nous le savons depuis longtemps, une poésie du signe, du lisible. [...] L'ordinateur, quant à lui, outre, une manipulation aisée des deux types de création esquissés ci-dessus offre la possibilité d'écrire des textes variables, mouvants, interactifs ou tridimensionels. Non seulement il intègre le mouvement, le temps, comme le film d'animation aurait pu le faire si les poètes s'y étaient essayés, mais pour la première fois l'interactivité élargit encore le champ du possible. [2]

Ce que recherche Patrick-Henri Burgaud, c'est quelque chose qui, au bout du compte, semble s'éloigner considérablement de la poésie ou de toute forme de littérature, tout en restant une forme d'écriture : « J'ambitionne l'écriture d'une réalité virtuelle poétique, je veux dire de poèmes dans lequel [sic] le "lecteur" entrerait comme dans une situation songée par les situationnistes. Seul l'ordinateur peut réaliser telle ambition. » [3] Mais la définition de ce que recherche cet auteur – un espace virtuel dans lequel un « lecteur » puisse se déplacer semble nous rapprocher d'un autre *medium*.

Ce qu'on constate donc, avec l'arrivée de la littérature dans l'environnement numérique, c'est la manière dont elle a su s'emparer d'outils nouveaux pour tenter une nouvelle forme d'expression narrative, esthétique et poétique. Et si elle a su adopter ces outils aussi efficacement, c'est parce qu'elle contenait déjà en elle certaines logiques que l'on a vu se développer au sein des auteurs oulipiens et de leurs plagiaires par anticipation. L'environnement numérique offre donc à la littérature un espace d'écriture qui lui permet de déployer une série de procédés qui, pris dans un fonctionnement procédural et systémique, contribuent à faire émerger de nouvelles formes et de nouvelles expériences. De même,

1. Espen Aarseth, « Le texte de l'ordinateur est à moitié construit : problèmes de poétique automatisée », dans : *ittérature et informatique. La littérature générée par ordinateur*, sous la dir. de Michel Lenoble et Alain Vuillemin, Arras, Artois Presses Université, 1995, p. 341-342.

2. Patrick-Henri Burgaud, « La poésie animée : premiers pas vers une poésie inconnue », dans : *Littérature et informatique. La littérature générée par ordinateur*, sous la dir. d'Alain Vuillemin et Michel Lenoble, Arras, Artois Presses Université, 1995, p. 53-54.

3. *Ibid.*, p. 54.

l'idée de conception de règles de jeux qui apparente l'auteur à un *game designer* se trouve, dans une logique numérique, accentuée par le besoin pour l'auteur de programmer son texte.

Le lecteur est encore une fois au centre de cette considération car, au-delà de son statut d'interprétant qui co-construit le sens du texte avec les indices qu'a laissés l'auteur, il est maintenant aux manettes de l'exécution d'un texte qui, sans lui, ne pourrait pas actualiser les potentialités de ce que son code contient comme règles, espace et base de données. La promenade inférentielle d'Umberto Eco devient ainsi ici concrète en ce que le lecteur se déplace dans l'hypertexte pour construire le texte et ainsi l'interpréter.

Mais en quoi cette arrivée dans le numérique rapproche-t-elle la littérature d'une forme de jeu vidéo ? Et, plus largement, qu'est-ce que l'environnement numérique ajoute d'un point de vue ludique à la littérature ? Au-delà de la nouveauté qui incite le lecteur à jouer le texte, à le tester, qu'est-ce qui, dans le fonctionnement de l'hypertexte littéraire, tient lieu d'expérience ludique ? Il faut, pour répondre à cette question, voir comment le jeu vidéo, qui naît d'expériences proches de ce qu'ont connu les formes les plus expérimentales de la littérature, s'est déployé pour se constituer en une forme d'expression artistique autonome.

Chapitre 2

Du jeu vidéo à l'exploration narrative : émergence et développement

> I am hooked to the charm of making the dumb machines sing.
>
> « Je suis captivée par le charme de faire chanter ces bêtes machines. » Nous traduisons
>
> Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck*

Après avoir vu en quoi la littérature a retrouvé une forme de ludicité, que ce soit au niveau de l'auteur ou au contact du lecteur, par l'exploration des possibilités offertes par le numérique, il nous faut, avant de nous demander si cette forme ludique de la littérature s'en rapproche, comprendre ce que les jeux vidéo puisent de littéraire.

Dans ce chapitre, nous verrons donc tout d'abord comment et dans quel contexte sont nés les jeux vidéo, avant de voir quelles évolutions ont marqué leur histoire. Nous verrons donc la manière dont la forme écrite a laissé place à une interface plus figurative, sans toutefois abandonner une certaine forme d'organisation textuelle, ou hypertextuelle. Certaines formes de jeux, à ce titre, nous intéresseront particulièrement, comme les jeux d'aventure, dans leur forme textuelle puis graphique, ainsi que les jeux de rôle et d'aventure, car ceux-ci permettent de développer explicitement un environnement ludique et narratif que le joueur devra explorer.

Cette présentation chronologique nous permettra d'aborder la question de la narration vidéoludique. Nous nous pencherons tout d'abord sur la pertinence à employer un tel terme, question que se sont posée les représentants des *game studies* dans les années 2000, pour nous intéresser ensuite à la manière dont les jeux vidéo racontent. Nous nous

rendrons compte, en effet, qu'il ne sera peut-être pas pertinent de parler de discours narratif et qu'il sera sans doute nécessaire d'adopter une autre perspective pour concevoir la narration vidéoludique. L'analyse de la formation de ce *medium*, ainsi que l'observation de son fonctionnement, nous permettra de voir en quoi il est possible de le voir comme un dispositif narratif, un « mécanisme paresseux », ce qui contribue à le rapprocher du dispositif littéraire.

2.1 Naissance et expansion du *medium*

Si les jeux vidéo sont nés, entre autres, dans les laboratoires d'informatique du MIT, d'abord comme expérience liée à l'intelligence artificielle, puis comme une série de simulations et de textes interactifs, il ne faut pas non plus oublier que leur origine remonte aussi aux salles d'arcade [1], où la performativité prime fortement sur la narrativité. Il convient donc de voir si cette dualité persiste à mesure des évolutions du *medium*, notamment lorsque la forme textuelle initiale laissera la place, progressivement, à une interface figurative toujours plus précise et présente.

2.1.1 Les premiers pas

Issu d'expériences informatiques, le jeu d'aventure textuel n'a pas tardé à devenir un modèle économique qui a su côtoyer les succès des salles d'arcades. C'est ainsi qu'on a pu constater un développement de deux tendances caractérisant cette nouvelle forme d'expression.

Computer lab et jeu universitaire

Les jeux vidéo ont tout d'abord émergé de différents laboratoires universitaires. Qu'il s'agisse de l'utilisation détournée de programmes de calcul de trajectoire ayant donné lieu à un jeu de tennis, ou bien de logiciels d'intelligence artificielle utilisés pour explorer les premiers donjons remplis de monstres et de trésors, c'est avant tout dans les laboratoires américains qu'il faut se tourner pour voir émerger dans les années soixante les premières expérimentations allant dans ce sens. Cette considération nous encourage, à la suite de Mathieu Triclot, [2] à considérer le jeu vidéo avant qu'il ne devienne l'industrie que nous connaissons aujourd'hui. Il s'agissait non pas de produits destinés à la vente, mais

1. Les salles d'arcade, encore présentes dans certaines villes, sont ces lieux publics remplis de machines de la taille d'une armoire qui contenaient un jeu – appelées les « bornes d'arcade ». Pour y jouer, il faut insérer une pièce ou un jeton, et chaque jeu dispose de sa décoration, de ses contrôles spécifiques : un volant et des pédales pour les jeux de courses, des pistolets pour les jeux de tir, etc. Calvino a été au contact d'ancêtres de ces appareils, « flippers » et autres « automatiques », comme on le raconte p. 200.

2. Voir Mathieu TRICLOT, « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », *Réseaux*, n° 173-174, vol. 3, 1er août 2012, p. 177-205, URL : `http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_173_0177` (visité le 08/05/2019).

bien d'expérimentations ludiques à partir d'outils de travail. Mathieu Triclot souligne la dimension paradoxale de ces tentatives dont les codes, malgré la disparition des contraintes techniques, ont perduré jusqu'à aujourd'hui :

> Le cas de *Spacewar* est de ce point de vue emblématique, puisqu'il s'y invente ce qui est devenu la structure formelle de base des jeux vidéo : un univers simulé dans lequel le joueur intervient au moyen d'un avatar (les vaisseaux). Le monde se partage en éléments actifs (l'étoile centrale) et en éléments non actionnables avec une simple fonction de décor (le planétarium). S'invente ainsi avec *Spacewar* une structure spatiale originale, dont il est aisé de constater qu'elle imprègne encore aujourd'hui l'immense majorité des jeux, et qui se ramène littéralement à une forme de « *space war* », de guerre pour l'espace par avatars interposés. [1]

Spacewar est considéré comme étant le premier jeu vidéo qui ait jamais été créé. Sa conception a été rendue possible par une avancée technique au sein du MIT, à savoir l'utilisation du PDP-1, un ordinateur créé en 1961, petit et compact, préférant la facilité d'utilisation à la puissance. Son avantage est la présence d'un écran à tube cathodique et la possibilité de programmer « à la console », ce qui a permis une interaction directe avec la machine, [2] et donc une programmation plus aisée. Si *Spacewar* est si décisif, c'est non seulement parce qu'il est en avance sur son temps, mais aussi parce qu'il ouvre la voie à toute une série d'expérimentations au MIT qui courront jusqu'aux années soixante-dix.

Dans le catalogue des types de jeux créés dans les laboratoires universitaires, Mathieu Triclot identifie trois genres qu'il considère essentiels pour la suite : au-delà de *Spacewar* qui constitue un genre en soi, tant les adaptations à différentes machines ont été nombreuses, on constate parmi les jeux créés au laboratoire les « simulateurs », les « jeux de déplacement » et les « aventures en mode texte ». Apparus dès les années 1968-69, les simulateurs fonctionnent toujours de la même façon : le joueur est face à une situation donnée (politique, technologique) qu'il doit régler en entrant des données et en voyant le résultat, en fonction duquel il adaptera ses calculs. On compte dans cette catégorie un jeu de gestion d'une cité sumérienne (*Hamurabi*) ou un simulateur de vol spatial (*Lunar Lander*), dont le contexte change, mais la mécanique diffère très peu. Quant aux jeux de déplacement (début des années soixante-dix), il s'agit de systèmes qui placent le joueur sur une grille à explorer dont chaque case ouvre sur d'autres grilles. Il est possible de rencontrer des adversaires que le joueur devra vaincre s'il dispose de l'équipement nécessaire. Là encore, le contexte peut varier à partir d'un *gameplay* qui reste inchangé : les deux versions les plus connues sont *Star Trek*, qui connaîtra différentes itérations avec des grilles plus ou

1. *Ibid.*, p. 180-181.

2. Jusqu'à ce moment-là, la programmation devait passer par des cartes perforées qu'une équipe concevait d'après les calculs d'une autre personne, et qu'une autre équipe insérait dans la machine pour lancer l'algorithme. La multiplication des entités nécessaires pour tester un programme et le fait de travailler en dehors de l'ordinateur ne facilitait pas l'expérimentation informatique, et encore moins celle ayant trait au jeu.

moins vastes, et *Hunt the Wumpus*, dans lequel le joueur est lancé dans un souterrain pour chasser un monstre. Mathieu Triclot commente ce grand écart entre les deux contextes narratifs :

> *Hunt the Wumpus* et *Star Trek* illustrent les deux grandes options thématiques disponibles pour les jeux d'exploration : celle de l'espace intersidéral et celle de la caverne ou du donjon. En apparence nous avons à faire à deux types d'espaces diamétralement opposés. Le monde clos du donjon semble l'exact contraire de l'espace infini des étoiles. Mais dans un cas comme dans l'autre, l'architecture informatique est la même. L'espace est une grille, qui sert de support à des univers génériques et indifférenciés. Les cases du donjon ne sont donc pas fondamentalement différentes des nœuds que forme le réseau des étoiles. [1]

Les expérimentations autour de ce genre particulier du jeu de déplacement vont aller jusqu'à proposer, à la fin des années soixante-dix, des solutions en trois dimensions, encore rudimentaires pour l'époque, mais qui marqueront le début d'une figuration en vue subjective de l'espace exploré.

C'est le troisième genre cité qui nous intéresse ici particulièrement.

Le jeu d'aventure en mode texte

Dès les années soixante, les laboratoires de « Computer science » du MIT s'intéressent à la construction d'une intelligence artificielle. En 1966, Joseph Weisenbaum développe le programme ELIZA, un programme qui parvient à donner l'illusion d'une conversation avec un utilisateur. Le programme était conçu de manière à ce que certains de ses collègues étaient tombés dans le panneau en croyant converser avec une véritable personne. Joseph Weisenbaum avait « écrit » [2] ce personnage avec en tête l'idée d'en faire une parodie de psychanalyste. Selon Janet Murray, qui a travaillé au MIT depuis 1971 :

> Weisenbaum stands as the earliest, and still perhaps the premier, literary artist in the computer medium because he so successfully applied procedural thinking to the behavior of a psychotherapist in a clinical interview. [3]

Et même, le programme n'est pas une simple simulation que son créateur a voulu rendre la plus fidèle à la réalité possible, mais une interprétation comique censée parodier les absurdités connues de la psychothérapie.

Même s'il est issu d'expérimentations autour de l'environnement numérique, le programme ELIZA participe du jeu à plus d'un titre. Tout d'abord, pour son concepteur, il s'agit de constituer des règles de comportement en prenant en compte les possibles réactions de l'interacteur : il met en place ainsi un système ludique qui n'aura de sens qu'au contact avec le lecteur. Ensuite, c'est la dimension mimétique qui habite Weisenbaum

1. *Ibid.*, p. 193.
2. Car la construction du personnage d'ELIZA est tout un travail d'écriture de code informatique.
3. MURRAY, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 72. « Weisenbaum peut être considéré comme l'un des premiers, voire le premier artiste littéraire dans le *medium* informatique parce qu'il a très bien réussi à appliquer une pensée procédurale au comportement d'un psychothérapeute dans un entretien clinique. » Nous traduisons.

lorsqu'il reconstruit un personnage de psychanalyste en grossissant ses traits qui rapproche son acte d'une *mimicry*. Enfin, c'est au niveau de l'interaction que se passe un phénomène ludique. Entre l'illusion de converser avec une vraie personne et la tentation de tester le programme, l'interacteur effectue une exploration de la situation fictive rendue possible par l'existence de ce personnage numérique.

L'expérience ELIZA sera la première application de mécanismes hypertextuels [1] pour permettre à un utilisateur d'accéder à un univers fictionnel. Elle a montré, selon Janet Murray, les potentialités narratives propres à l'ordinateur. C'est donc dans cette veine que l'on voit apparaître, au sein du même laboratoire informatique, des productions résolument tournées vers une expérience narrative immersive, reprenant à leur compte le système de questions-réponses que Weisenbaum avait imaginé pour son programme. Mais, à la différence des genres aux univers génériques et interchangeables de la simulation et du jeu de déplacement, ce qu'on nommera plus tard les fictions interactives permettent de développer sous les yeux de l'interacteur un véritable univers, riche et détaillé. C'est pourquoi on ne tardera pas à voir transposés dans ces systèmes ludiques non seulement les règles, mais aussi l'univers fictionnel, propres à des jeux de rôle comme *Donjons et Dragons*, [2] paru pour la première fois dans sa forme papier en 1974. Les jeux de rôles suivent tous le même fonctionnement : il y a autour d'une table un Maître du Jeu (MJ) et des joueurs qui incarnent des personnages. Le MJ expose aux joueurs une situation ludique et narrative à laquelle ces derniers doivent réagir en exposant leurs choix d'actions dont la réussite dépendra le plus souvent d'un jet de dés. Il existe toute une variété d'univers développés, mais c'est avant tout le médiéval-fantastique qui a été représenté par cette pratique, tendance expliquée en partie par le succès du *Seigneur des Anneaux* de John Ronald Reuel Tolkien, paru au début des années soixante-dix aux États-Unis et en France.

La pratique du jeu de rôle a pour particularité la dynamique narrative installée entre le MJ et les joueurs, qui semble remettre en question le rôle de l'auteur et du lecteur [3]. Selon Isabelle Périer :

> [...] [Les joueurs] peuvent même, en faisant agir leurs personnages, modifier le monde fictionnel décrit : ils peuvent trouver un anneau magique qui va changer l'équilibre des forces du monde, tuer un personnage important de l'univers fictionnel, en sauver

1. Il s'agit là d'un hypertexte dans la mesure où différentes répliques, différents mots, sont accessibles au lecteur en fonction de ses sollicitations. ELIZA est une base de données textuelle de réactions qui peuvent être actualisées par l'intervention d'un interacteur. Il s'agit donc d'une forme plus complexe d'hypertexte.

2. Voir Gary GYGAX et Dave ARNESON, *Dungeons and Dragons*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules, 1974, pour la première édition ; il y en aura cinq jusqu'à aujourd'hui, sans compter les révisions.

3. La question de l'auctorialité est complexe quand on parle de jeu. Dans le cadre du jeu de rôle, qui est l'auteur ? Les personnes qui ont écrit les règles et définit l'univers fictionnel ? Le maître du jeu qui met en forme une scénario qu'il a parfois lui-même écrit ? Les joueurs partagent-ils l'auctorialité en intervenant de leur propre chef dans une histoire en pleine construction ? Ces questions peuvent se poser aussi pour le jeu vidéo, car les auteurs potentiels y sont multiples : développeurs, concepteurs de moteurs de jeu – logiciels qui permettent aux jeux de fonctionner –, producteurs qui ont un rôle de figure médiatique... Nous avons abordé cette question le 5 avril 2019 lors d'un séminaire sur les rapports entre jeu et littérature, organisé par l'équipe MARGE à l'université de Lyon 2.

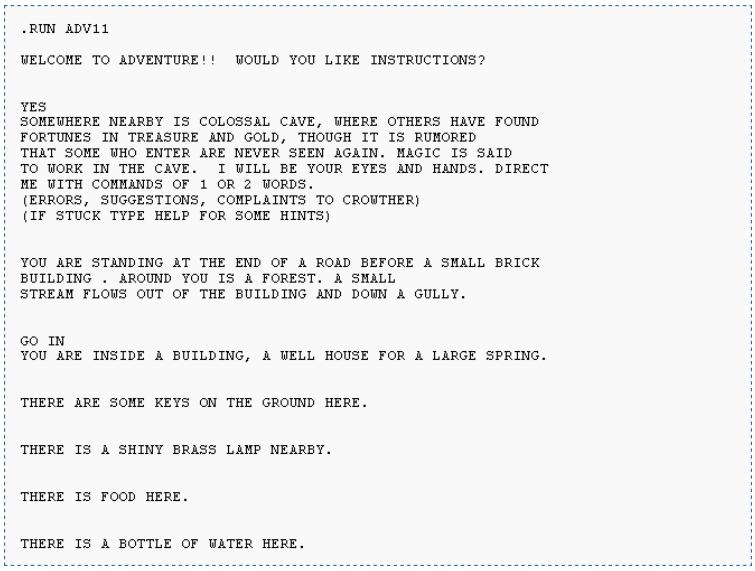


FIGURE 2.1 – L'écran d'accueil d'*Adventure* tel qu'il s'affichait sur le PDP-10 (source : Wikipédia, domaine public, consulté le 28/08/2018)

> un autre condamné à mourir... En outre, il existe une tendance du jeu de rôle qui tend à explorer de nouvelles répartitions du travail de description et de construction du monde afin de transférer certaines prérogatives du MJ aux joueurs. Ainsi, les joueurs eux-mêmes deviennent « auteurs » du monde dans lequel ils évoluent. [1]

Olivier Caïra va plus loin en considérant le jeu de rôle comme la forme de narration interactive la plus poussée. [2] Pour autant, le jeu de rôle reste une pratique sociale, collective, voire théâtrale, et en cela il s'éloigne de l'expérience de lecture.

C'est en 1976 que William Crowther développe, seul puis, un an plus tard, accompagné de Don Woods, le premier jeu d'aventure informatique en mode texte, s'inspirant en partie des univers médiévaux-fantastiques propres aux jeux de rôle, *Colossal Cave Adventure*. [3] On retrouve dans le jeu la même logique que dans le programme ELIZA (voir figure 2.1 p. 76) : le texte se positionne dès le début comme un interlocuteur avec l'interacteur, comme un intermédiaire entre le lecteur et le monde fictionnel : « Je serai vos yeux et vos mains. Dirigez-moi à l'aide de commandes de un à deux mots. » peut-on lire dès le début du programme. Après avoir établi un pacte de lecture, c'est-à-dire le but du jeu [4] et les

1. Isabelle PÉRIER, « Lecteurs, joueurs, scripteurs, auteurs : comment relativiser certaines notions », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 10, 2017, URL : `http://journals.openedition.org/rfsic/2857` (visité le 19/06/2018), sixième paragraphe.

2. « Jamais on a poussé aussi loin l'interactivité qu'avec cette pratique "papier-crayon", quoi qu'en dise l'industrie du jeu vidéo. »(CAÏRA, *Jeux de rôle*, *op. cit.*, p. 9)

3. William CROWTHER et Don WOODS, *Colossal Cave Adventure*, 1976, URL : `https://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure` (visité le 29/08/2018), il est possible de jouer à une version simulant un ordinateur de 1980 en suivant le lien.

4. « Quelque part dans les environs se trouve la grotte colossale, où certains ont fait fortune en trésors et en or, bien que la rumeur dise que ceux qui y entrent n'ont jamais été revus. Il paraît que la magie opère dans la grotte. »

règles d'interaction [1], le programme place le lecteur dans la situation initiale. Il prend alors connaissance de l'environnement qui l'entoure dans une phrase descriptive qui rappelle les récits que le maître du jeu fait à sa table de joueurs :

> Vous vous trouvez au bout d'une route devant un petit bâtiment de briques. Autour de vous, il y a une forêt. Un petit ruisseau sort du bâtiment en s'écoulant dans une rigole.

Suite à cet incipit, le joueur peut donner une indication sur ce qu'il veut faire. La présence du bâtiment en face de lui l'invite à y entrer pour voir ce qu'il peut y trouver. En entrant, il trouve des clés, une lampe, de la nourriture et de l'eau, autant d'objets qu'il peut emporter pour son aventure : les clés, par exemple, lui serviront pour déverrouiller une grille qu'il trouvera dans une grotte en suivant le ruisseau ; quant à la lampe, elle lui sera utile lorsqu'il sera dans la grotte et qu'il devra se repérer. Si jamais le joueur est bloqué, il peut toujours demander de l'aide au narrateur qui lui donnera des indices sur comment progresser dans l'aventure.

Réception, disparition, héritage

Colossal Cave Adventure est le premier dans son genre. D'autres suivront, comme *Zork*, développé au sein du MIT. Il s'agit, là aussi, d'un jeu d'aventure en mode texte, qui se déroule dans un monde souterrain proche du style « steampunk ». Des étudiants, ayant joué à *Colossal Cave Adventure*, décident de développer leur propre version du jeu sur le PDP-10 [2], un ordinateur du laboratoire. Ils finiront par fonder leur propre société, Infocom, qui sera spécialisée dans les jeux d'aventure en mode texte. Ils publieront pendant dix ans une trentaine d'aventures textuelles, entre 1979 et 1989, avant d'être rachetés par le géant Activision. Face à la baisse d'intérêt pour l'aventure textuelle, due notamment à l'apparition des interfaces graphiques, Infocom sera fermé par Activision après quelques tentatives de suivre la nouvelle tendance.

Ce qui est reproché à ces productions de jeux textuels, c'est leur ressemblance et la pauvreté de leur dimension narrative. En effet, selon Espen Aarseth, il est important pour les jeux d'aventure textuels de garder une histoire simple, voire stéréotypée, afin que le joueur y accède plus facilement et se prenne au jeu plus rapidement. Si le contexte narratif est simplifié, il faut noter, avec Renée Bourassa, qu'il en est de même pour la structure narrative qui se base sur des « prémices esthétiques souvent naïves ou des schémas actantiels stéréotypés ». [3] La limite que l'on peut trouver à ces critiques, et qu'Espen Aarseth souligne, c'est que l'approche critique de ces jeux d'aventure ne semble

1. Ainsi qu'une invitation à contacter l'auteur en cas de problème : « (Erreurs, suggestions et remarques : s'adresser à Crowther) ».
2. Le *Programmed Data Processor model 10* est un ordinateur créé à la fin des années soixante. Très puissant pour l'époque, il est utilisé dans les universités américaines pour le développement informatique.
3. BOURASSA, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 41.

pas appropriée, et notamment l'approche littéraire, qui entend traiter le texte de ces programmes comme un contenu littéraire à juger comme tel. [1] D'où les deux approches, contradictoires et fallacieuses, que décrit Espen Aarseth :

> Two of the most common approaches to adventure games seem to be apologetics and trivialization. Both generally fail to grasp the intrinsic qualities of the genre, because they both privilege the aesthetic ideals of another genre, that of narrative literature, typically the novel. For the apologists, adventure games may one day – when their Cervantes or Dickens comes along – reach their true potential, produce works of literary value that rival the current narrative masterpieces, and claim their place on the canon. For the trivialists, this will never happen ; adventure games are games – they cannot possibly be taken seriously as literature nor attain the level of sophistication of a good novel. Although the trivialists are right – adventure games will never become good novels – they are also making an irrelevant point, because adventure games are not novels at all. The adventure game is an artistic genre of its own, a unique aesthetic field of possibilities, which must be judged on its own terms. [2]

C'est pourquoi appliquer telle quelle la perspective littéraire, selon Aarseth, n'a pas de sens. Il remarque, à cette occasion, que si les jeux d'aventure ont rencontré cette méfiance, le genre plus récent de l'hypertexte de fiction, lui, a été plus aisément admis dans les rangs de la littérature. Les raisons seraient la manière dont les auteurs ont su intégrer à leurs œuvres des thématiques théoriques telles que la postmodernité et le poststructuralisme, le contenu plus sérieux de leurs textes et, surtout, « *their discourse format, which is clearly recognizable as experimental literature, which is more commodifiable in university literature departments than game programs and clearly akin to already canonized modernist and postmodernist texts.* » [3] En effet, nous avons vu que l'hypertexte narratif se situait dans la continuité d'une littérature expérimentale de la seconde moitié du XX^{e} siècle. Au contraire, l'origine des jeux d'aventure en mode texte, sans être totalement déconnectée

1. Nous reviendrons sur cette question quand nous verrons le débat entre « ludologues » et « narratologues », à partir de la page 92.

2. Aarseth, *Cybertext*, *op. cit.*, p. 106. « Deux des approches les plus connues des jeux d'aventure semble être l'apologie et la trivialisation. Aucune ne parvient, en général, à saisir les qualités intrinsèques du genre, parce qu'elles privilégient les idéaux esthétiques d'un autre genre, celui de la littérature narrative, typiquement le roman. Pour les apologistes, les jeux d'aventure pourraient un jour – lorsqu'arriveraient leur Cervantès ou leur Dickens – accomplir leur véritable potentiel, produire des œuvres à la valeur littérature qui rivaliseraient avec les actuels chefs-d'œuvre, et prétendre à trouver leur place dans le canon. Pour les trivialistes, cela n'arrivera jamais ; les jeux d'aventure sont des jeux : il est impossible qu'ils puissent un jour être pris sérieusement pour de la littérature ou atteindre le niveau de sophistication d'un bon roman. Bien que les trivialistes aient raison – les jeux d'aventure ne deviendront jamais de bons romans –, leur raisonnement n'est pas pertinent, parce que les jeux d'aventure ne sont pas des romans. Le jeu d'aventure est un genre artistique en soi, un champ esthétique unique, avec ses possibilités, qui doit être jugé en ses propres termes. » Nous traduisons.

3. *Ibid.*, p. 109. « le format de leur discours, qui est clairement reconnaissable comme de la littérature expérimentale, laquelle vend mieux, dans les départements de littérature à l'université, que les programmes de jeux, et ressemble clairement à des textes modernistes et postmodernistes déjà entrés dans le canon. » Nous traduisons.

de cet héritage littéraire, participe plus d'une culture « *hacker* » qui gravite autour de l'importance du code [1], de l'expérimentation et de la volonté d'explorer les limites de la machine informatique.

Malgré le court succès des jeux d'aventure en mode texte [2], Infocom et d'autres studios auront eu le temps de tester ce modèle ludique à travers leurs différentes productions. Si la formule est souvent la même et que la qualité narrative pâtit de l'importance donnée au jeu, on peut constater dans cette profusion de jeux d'aventure en mode texte un mûrissement du genre, qui contribuera à poser les bases, selon Mathieu Triclot, du jeu de rôle informatique tel qu'on le connaît encore aujourd'hui :

> Le jeu de rôle se présente en effet comme la synthèse de l'ensemble des innovations du jeu académique. Il se construit évidemment sur la base du jeu de donjon, avec les mêmes modes de déplacement case à case, les mêmes éléments de représentation en 3D filaire ou en 2D « vue du dessus », mais il intègre aussi la dimension de la simulation avec la résolution numérique des combats et des tables statistiques. Enfin, il ajoute une dimension narrative, avec des personnages non-joueurs parlants, qui proviennent en droite ligne des jeux d'aventure en mode texte. Le jeu de rôle représente donc en un sens l'accomplissement de toute cette première tradition du jeu universitaire. [3]

Ce qui se dessine, aussi, dans cette émergence vidéoludique, c'est une bifurcation dans l'approche du jeu vidéo. La première approche, celle que l'on a vue dès *Spacewar*, est performative, et c'est cette approche qui prédominera dans les salles d'arcade, où la rapidité du jeu et l'habileté du joueur sont d'autant plus importantes que chaque partie est payante et le temps de jeu court. La seconde approche est marquée par une temporalité de jeu plus longue, qui s'explique, entre autres, par la disponibilité du matériel dans les salles de cours : les simulateurs, les jeux de déplacements ou les jeux d'aventure textuels invitent à une exploration lente et méticuleuse du monde fictionnel. Cette distinction tendra à s'accentuer au fil des années et à mesure de l'établissement du jeu vidéo comme produit de consommation. Et même, Mathieu Triclot identifie dans cette différence une distinction plus profonde encore dans l'approche qui est faite de la machine. Ce que l'on constatera dans les salles d'arcade, puis dans les consoles de jeu dédiées dans les foyers, c'est la prédominance d'un rapport de consommation, sans connaissance nécessaire du code ou des mécanismes à l'œuvre, là où la pratique universitaire est diamétralement opposée : « Les jeux de la tradition universitaire ne sont pas seulement des jeux où l'on joue avec l'ordinateur comme un simple instrument ou partenaire, ils sont des jeux où l'on joue de l'ordinateur, de sa capacité à opérer sur des univers d'information. » [4] Et si cette tendance s'est effacée en même temps que s'est développé le marché du jeu vidéo,

1. En effet, le code représente « une forme d'engagement intime et total avec la machine informatique qui appartient au style des *hackers* » (Triclot, « Jouer au laboratoire », *op. cit.*, p. 201).

2. Ce qui ne signifie pas que ce genre ludique ait disparu : leur développement étant aujourd'hui facilité par des outils spécifiques, des jeux textuels (pas forcément, à proprement parler, d'aventure : on le verra avec *Depression Quest*) continuent de paraître.

3. Triclot, « Jouer au laboratoire », *op. cit.*, p. 195.

4. *Ibid.*, p. 201.

on peut voir dans le *modding*[1] un héritage de cette volonté de jouer non seulement avec l'ordinateur, mais aussi de l'exploiter pour ce qu'il est, à savoir une machine capable d'intégrer et d'exécuter des règles en fonction des commandes de l'interacteur. C'est pourquoi on peut considérer que, même lorsque la dimension visuelle prendra le dessus dans les jeux d'aventure, l'informatique tendra à garder cette particularité.

2.1.2 Du mot à la figure

Que les jeux vidéo aient une composante visuelle importante, cela ne fait aucun doute : il suffit de voir dans *Spacewar* l'absence de texte pour s'en rendre compte. Par ailleurs, on peut constater la croissance importante des bornes d'arcade, où se succéderont des jeux comme *Pong*,[2] *Space Invaders*,[3] *Pac-Man*[4] ou *Donkey Kong*.[5] Parallèlement aux expérimentations universitaires – dont certaines trouveront leur place en borne d'arcade, à l'instar de *Spacewar* qui s'appellera pour l'occasion *Galaxy Game* –, se développera une partie du jeu vidéo résolument tournée vers la performativité, caractérisée par une action rapide requérant des réflexes de la part du joueur. On comprend dès lors qu'au texte se soit substituée l'image : les *sprites*[6] sont plus directement reconnaissables et contribuent à décrire une situation de manière plus claire que des lignes de texte, lesquelles invitent le joueur à prendre le temps d'analyser la situation avant d'agir.

Vers un environnement d'intrigue visuelle

La nouveauté réside, cependant, dans le fait que des jeux d'aventure commencent à passer d'une interface verbale à une interface figurative. On voit alors apparaître des jeux de type « pointer-et-cliquer »[7], où, à la place d'une description verbale, le joueur voit son avatar figurant dans un espace représenté à l'écran. C'est en 1980 que voit le jour le premier exemple de ces « jeux d'aventure graphiques », intitulé *Mystery House*.[8] Créé par Roberta et Ken Williams pour l'ordinateur domestique Apple II, *Mystery House* est révélateur d'une transition dans l'approche du jeu d'aventure (voir figure 2.2 p. 81). En effet, si la maison est représentée, il reste le texte qui précise : « Vous vous trouvez dans le jardin d'une grande maison abandonné de style victorien. Des marches en pierre mènent à

1. Le *modding* est une pratique consistant à ajouter des morceaux de code à un jeu existant pour en modifier l'aspect, les règles ou la structure, voire pour créer un nouveau jeu à partir du code existant. La pratique est si courante et acceptée de certains studios, que des modifications non officielles ont pu le devenir par le biais de mises à jour.
2. Allan Alcorn, *Pong*, Atari, 1972.
3. Tomohiro Nishikado, *Space Invaders*, Taito, 1978.
4. Iwatani Tōru et Shigeo Funaki, *Pac-Man*, Namco, 1980.
5. Gunpei Yokoi et Shigeru Miyamoto, *Donkey Kong*, Nintendo, 1981.
6. Les *sprites* sont les figures mouvantes dans un jeu en deux dimensions, qui sont contrôlés par le joueur ou par la machine, et qui peuvent avoir un effet, direct ou indirect, sur l'environnement.
7. Encore aujourd'hui, c'est l'appellation anglaise, « *point and click* », qui est plus fréquente.
8. Roberta Williams et Ken Williams, *Mystery House*, Sierra, 1980.

FIGURE 2.2 – Capture d'écran de *Mystery House*, situation initiale (source : Wikipédia, domaine public, consulté le 04/09/2018)

un large porche. » Pourquoi une telle répétition ? Parce que l'interface graphique est une simple illustration alors que l'interaction passe encore par des mots à taper au clavier, d'où la demande à « entrer la commande » qui suit le texte. Ce dernier sert donc d'indications sur les mots qui peuvent être utilisés pour avancer dans le jeu. La disparition de ce mode d'interaction au profit d'un menu d'action contextuelles, tout comme le développement des techniques de représentation graphiques, aura raison du texte descriptif classique. C'est par exemple en 1984 qu'*Enchanted Scepters*[1] permet au joueur de ramasser les objets en cliquant directement sur l'image, alors qu'un texte continue de les présenter. Par ailleurs, si certaines actions continuent d'être accomplies au clavier – notamment les actions de déplacement – d'autres sont disponibles via un menu déroulant similaire à l'interface globale de la machine.

La même année, Lucasfilm annonce la création d'une filière tournée vers le jeu vidéo, Lucasfilm Games[2] – renommé plus tard LucasArts – et son intention de se lancer dans la conception de jeux d'aventure. C'est en 1987 qu'est mis au point, par Ron Gilbert et Aric Wilmunder, le moteur de jeu « *Script Creation Utility for Maniac Mansion* », ou SCUMM, accompagnant le jeu *Maniac Mansion*.[3] Ce moteur de jeu est un outil pour les créateurs de jeux d'aventure graphique qui leur facilite la tâche pour créer des environnements et écrire des histoires. Il permet, notamment, une interaction plus directe avec l'environnement, notamment par la présence à l'écran des personnages que le joueur incarne et qu'il peut

1. William C. APPLETON, *Enchanted Scepters*, Silicon Beach Software, 1984.
2. Une histoire exaustive des jeux Lucasfilm est racontée par le youtuber MrMeeea dans une série de sept vidéos. Voir MRMEEEA, *Les jeux Lucasarts*, 2014, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=z4D_hJcIcz4&list=PLv1qP82ZTsLrtk7XceMro7OaveSzGxwRA` (visité le 10/08/2020).
3. Ron GILBERT et Gary WINNICK, *Maniac Mansion*, Lucasfilm Games, 1987.

voir se déplacer selon ses commandes. L'entrée au clavier laisse définitivement sa place à une palette d'actions et d'objets à choisir à la souris. Ces avancées ouvrent de nouvelles possibilités pour les créateurs.

Ainsi, dans *Maniac Mansion*, le joueur contrôle trois personnages différents, le protagoniste Dave Miller et deux autres personnages parmi les six restants. Le but est de résoudre des énigmes pour sauver la petite amie de Dave Miller, capturée par le Docteur Fred qui veut faire des expériences sur son cerveau. Chaque personnage a des capacités qui lui sont propres, permettant au jeu de présenter des situations différentes en fonction des choix du joueur. Ainsi, le jeu dispose de cinq fins différentes, en fonction des personnages sélectionnés, des survivants et des événements déclenchés. À ces mécaniques de jeu permettant une variété d'expériences pour le joueur s'ajoute un environnement fictionnel riche en personnages, en décors et en dialogues [1] dont la qualité et l'humour ont été soulignés. À partir de ce jeu, les productions de Lucasfilm Games vont suivre cette direction en améliorant leur système de jeu, l'environnement visuel et sonore – notamment par le biais d'un programme [2] permettant à la musique d'ambiance de se moduler en fonction de l'endroit où se situe le personnage – et contribueront à façonner le genre du pointer-et-cliquer.

Mais ce n'est pas la seule direction que le tournant visuel du jeu d'aventure a su prendre. On remarque que les tendances que nous avons étudiées restent dans une optique de rythme de jeu lent et fortement lié à une exploitation sur ordinateur [3]. Le jeu d'aventure graphique, qui deviendra ensuite le « pointer-et-cliquer », vise par ailleurs plus à une immersion visuelle et sonore qu'à une implication ludique poussée de la part du joueur. Par ailleurs, la prothèse vidéoludique est en partie autonome et dénote une sensation de contrôle moindre chez le joueur. Bruno Fraschini appelle « prothèse numérique » tout ce qui, dans un jeu, permet au joueur d'accéder au monde numérique. En partant de la répartition des types de jeux selon Roger Caillois, il montre que le simulacre (*mimicry*) peut prendre différentes formes dans un jeu vidéo :

> Definiamo questo simulacro, una *protesi digitale* ; qualcosa che dona all'essere umano la possibilità di compiere azioni in un mondo di cui non fa « realmente » parte. Eliminare la protesi digitale non intacca minimamente la coerenza e la realtà del mondo simbolico creato dal calcolatore : ne impedisce semplicemente l'accesso al giocatore. Se essa viene meno, scompare per l'utente la possibilità di interagire con le immagini sullo schermo. In questo caso, il giocatore viene ridotto al rango di mero spettatore e il videogioco si riduce a mera *Computer Graphics*, animazione elettronica, non interattiva. [4]

1. Il est en effet possible de parler avec les autres personnages.
2. l'« *Interactive MUsic Streaming Engine* », ou iMUSE, mis en place en 1991.
3. Même si certaines productions, comme *Maniac Mansion*, seront adaptées sur console de salon.
4. Bruno Fraschini, « Videogiochi & New Media », dans : *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, sous la dir. de Matteo Bittanti, Ludologica, Milan, Unicopli, 2002 [2004], p. 110-111. « Nous appellerons ce simulacre une *prothèse numérique* ; quelque chose qui donne à l'être humain la possibilité d'accomplir des actions dans un monde dont il ne fait pas "réellement" partie. Éliminer la prothèse n'affecte absolument pas la cohérence et la réalité du monde symbolique créé par le

Prothèse numérique	Caractérisation de la prothèse	Altération de l'identité du joueur
Transparente	Minimale	Aucune
Véhicule		Minimale
Masque		Maximale
Personnage	Maximale	Ambiguë

Tableau 2.1 – L'altération de l'identité du joueur selon la nature de la prothèse numérique (Source : Fraschini, 2002, p. 111)

En fonction du jeu, il peut s'agir d'une prothèse transparente ou indéterminée, d'un véhicule, d'un masque ou d'un personnage [1]. On peut, ainsi, considérer que dans un jeu d'aventure en mode texte, la prothèse est indéterminée, ou du moins transparente, car l'accès au monde numérique se fait par des commandes qui ont des conséquences indirectes ; de même pour les jeux de gestion ou de stratégie, où le joueur contrôle un groupe entier, voire une civilisation. Au contraire, dans un jeu comme *Donkey Kong*, où un gorille du même nom a capturé Pauline et l'a emmenée en haut d'une tour, la prothèse est Mario, appelé alors Jumpman, que le joueur doit faire monter tout en haut pour rejoindre Pauline tout en évitant les tonneaux envoyés par Donkey Kong. Dans *Space Invaders*, où le joueur doit repousser une attaque extraterrestre, la prothèse est un véhicule, un vaisseau spatial qui peut tirer des lasers sur les vagues d'ennemis. Quant au masque, il concerne des jeux à la première personne que nous verrons plus loin. En fonction de la prothèse employée, Bruno Fraschini considère que l'identité du joueur est altérée de manière plus ou moins forte (cf. tableau 2.1, p. 83) Cette taxinomie n'est pas exempte de limites. Tout d'abord, l'auteur considère que l'altération de l'identité du joueur est maximale lorsque la prothèse est un masque, c'est-à-dire lorsque le joueur voit à travers les yeux du personnage qu'il incarne. Or, l'absence du personnage à l'écran n'est pas nécessairement un gage d'identification et d'altération d'identité : le principe d'un avatar est bien celui de donner l'illusion que ses mouvements sont ceux du joueur. Le fait de voir le personnage que le joueur contrôle, d'en comprendre les émotions, facilite un rapport d'empathie et d'identification – et, par conséquent, d'altération de l'identité du joueur – que le masque ne permet pas. C'est du moins ce que semblent affirmer Julie Delbouille et Fanny Barnabé lorsqu'elles voient dans l'avatar un « opérateur de réflexivité » :

programme : cela ne fait qu'en interdire l'accès au joueur. Si la prothèse disparaît, c'est aussi, pour le joueur, la possibilité d'interagir avec les images à l'écran qui disparaît. Auquel cas le joueur se voit réduit au rang de simple spectateur et le jeu vidéo se réduit à de simples *Computer Graphics*, à de l'animation électronique, non interactive. » Nous traduisons.

1. La prothèse-masque renvoie aux jeux en vue subjective qui font voir l'action à travers les yeux du personnage, alors que la prothèse-personnage désigne les jeux dit « à la troisième personne », où la caméra est dissociée du personnage contrôlé. Il peut arriver qu'une prothèse-personnage deviennent un court instant une prothèse-masque pour faciliter certaines actions, comme viser ou prendre une photo.

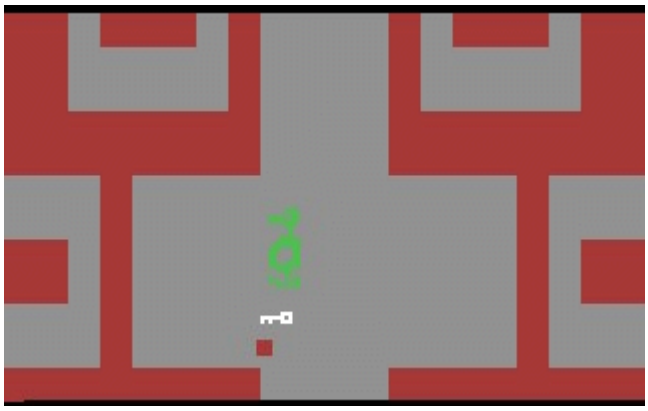


FIGURE 2.3 – Capture d'écran d'*Adventure* de Warren Robinett. Le carré rouge en bas est la prothèse-personnage, il tient une clé blanche et fait face à un dragon vert (Source : Wikipedia)

> En servant de médiation entre le joueur et l'objet-jeu, l'avatar est l'un des principaux vecteurs de cette réflexivité intrinsèque des œuvres vidéoludiques. Alors qu'il prend bien souvent la forme d'un personnage fictionnel (ou, du moins, d'une icône diégétisée), il représente aussi le joueur qui le manipule et introduit, en conséquence, un élément empirique dans l'univers ludique. Il se rapproche, en cela, du fonctionnement des embrayeurs, ces signes linguistiques (comme les pronoms personnels, les adverbes de temps et de lieu...) dont une partie du sens ne s'active que lorsqu'ils sont assumés par un énonciateur donné (le terme *ici* peut ainsi renvoyer à des lieux différents selon l'instance qui l'énonce). [1]

Par ailleurs, certains types de jeux peinent à entrer dans les quatre catégories proposées. Que faire, en effet, des jeux de type pointer-et-cliquer, où la prothèse se partage entre un pointeur et le personnage que le joueur commande ? Est-elle à la fois « transparente » et « personnage » ? Dès lors, qu'en est-il de l'altération de l'identité du personnage ?

Quoi qu'il en soit, la prothèse numérique d'un jeu comme *Maniac Mansion* ne permet pas des contrôles aussi directs que celle d'un jeu de plateforme tel quel *Donkey Kong*. Le passage du jeu d'aventure à une interface visuelle ne s'est pas fait que dans ce sens : on a remarqué une évolution donnant plus d'importance à l'interactivité et au rythme de jeu qu'à l'immersion visuelle et sonore. En 1979, Warren Robinett pour la console Atari 2600 le jeu *Adventure.* [2] Ici, pas de texte, mais un accès au monde en vue du dessus, où le joueur contrôle un pixel, un carré de couleur, qui se déplace dans des structures de couleur sur fond gris (voir figure 2.3, p. 84). Le joueur peut se déplacer librement dans le monde fictionnel et les indications narratives ne passent plus par du texte, mais par les événements générés en temps réel à l'écran. Tout en étant réduits à leur minimum (le contrôleur de l'Atari 2600 ne comportant qu'un bouton d'action), les contrôles établissent entre le jeu

1. Fanny BARNABÉ et Julie DELBOUILLE, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, URL : `http://journals.openedition.org/sdj/958` (visité le 21/06/2018), § 5.

2. Warren ROBINETT, *Adventure*, Atari, 1979.

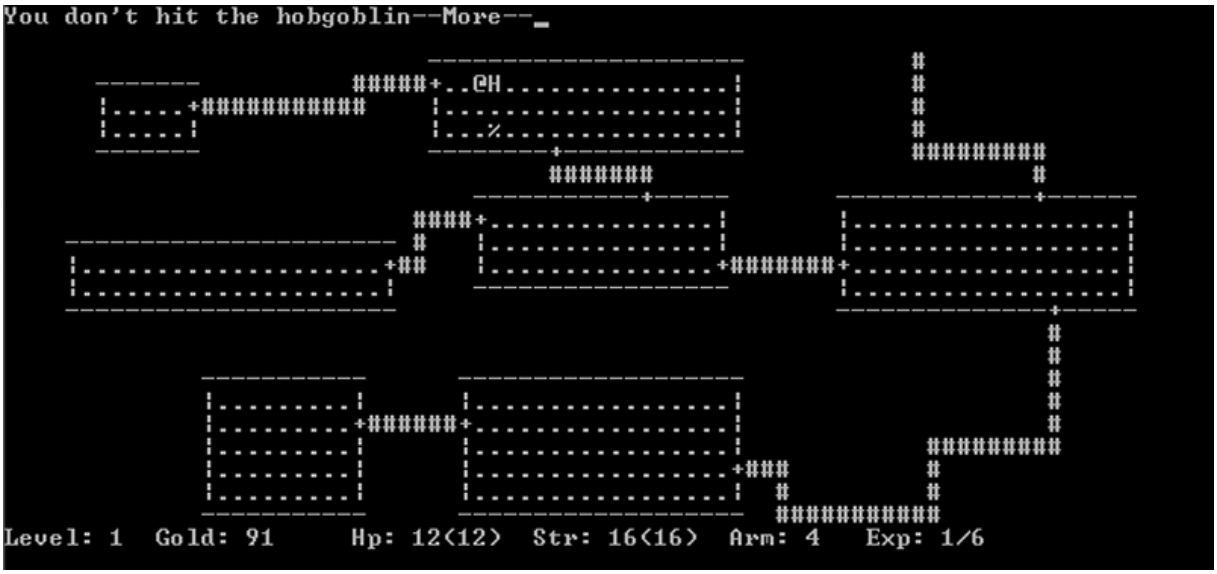


FIGURE 2.4 – Capture d'écran de *Rogue* dans son aspect ASCII. Le joueur est représenté par l'arobase (« `@` »), et il est en train de combattre un Hobegobelin (« `H` »)

et le joueur un rapport plus direct que dans un jeu de type « pointer-et-cliquer » dans lequel les personnages ne font que suivre les ordres de ce dernier. Ce qu'*Adventure* perd en richesse narrative, il le gagne en immédiateté de l'expérience ludique.

Cela ne signifie pas que ces jeux, que l'on peut qualifier d'action-aventure, ne chercheront pas à atteindre une profondeur comparable à ce que recherche le jeu d'aventure graphique. Rappelons que les trois grands types de jeux de la tradition universitaire (simulation, jeu de déplacement, jeu d'aventure en mode texte) se retrouveront dans le jeu de rôle, qui allie la simulation de calculs pour les combats (statistiques, lancers de dés, estimations du joueur), le déplacement du personnage sur un terrain donné et l'ajout de dialogues, de personnages non joueurs (PNJ) et d'une trame de fond. *Rogue* [1] fera partie des premiers jeux à le faire, d'une manière originale pour l'époque. *Rogue* est un jeu d'aventure qui entraîne le joueur dans des souterrains au bout desquels il doit trouver une amulette et la ramener à la surface. Plus les souterrains sont profonds, plus le joueur rencontrera des ennemis puissants et devra s'équiper en conséquence. L'une des particularités de *Rogue* est son aspect : en effet, s'il entend faire se mouvoir le joueur dans un environnement visuel, son interface est entièrement composée de caractères de type ASCII [2]. De ce fait, les souterrains sont composés avec des dièses, les murs des salles avec des tirets cadratins et des barres verticales, etc. (voir figure 2.4, p. 85) L'autre particularité est la manière dont sont construits les environnements du jeu. En effet, les souterrains sont générés de manière procédurale à chaque partie, ce qui signifie qu'un algorithme construit le donjon

1. Michael TOY, Glenn WICHMAN et Ken ARNOLD, *Rogue*, Epyx, 1980.

2. L'ASCII correspond à « *American Standard Code for Information Interchange* », ou le « Code Standard Américain pour l'Échange d'Informations ». Il désigne l'ensemble des caractères essentiels utilisés en informatique, notamment aux États-Unis

à mesure que le joueur progresse, en suivant certaines règles de cohérence afin de rendre le jeu jouable. *Rogue* est encore aujourd'hui une référence, si bien qu'il donne son nom au genre qu'il a inspiré, le « *Rogue-like* ». De nombreux jeux utiliseront le même principe de génération procédurale des environnements, que ce soit pour un souci de variété et de « rejouabilité », ou pour des économies de temps et de calculs : laisser à un algorithme le soin de générer un environnement selon certaines règles peut se révéler plus efficace que de composer « à la main » l'ensemble du monde virtuel. Des jeux comme *The Binding of Isaac* [1] ou *Minecraft* [2] continuent d'employer cette technique qui permet notamment au premier de changer le déroulement de chaque partie après la mort du personnage, et au second de générer en quelques secondes un monde en trois dimensions faisant plusieurs fois la taille de la Terre [3].

Développé en 1980, le jeu semble s'inspirer de ce qui a été fait précédemment dans le milieu universitaire. Selon Espen Aarseth, l'influence du jeu de Crowther est tout à fait probable :

> *Rogue* pioneered the graphical, multilevel, discover-as-you-go labyrinth dungeon, had real time action (monster fighting), and inspired a host of similar games, which eventually moved from the crude ASCII representation (the player represented with an @) to the bit maps, vector graphics, and polygon engines that are standard today. But since [*Colossal Cave*] *Adventure* was created four years earlier than *Rogue*, it is reasonable to assume that the *Rogue* tradition was also strongly inspired by the adventure games. [4]

Lorsqu'on regarde le déroulement du jeu à l'écran, on se rend compte qu'à l'inverse d'*Adventure*, *Rogue* n'a pas tout à fait laissé de côté les indications textuelles. À part les informations disposées en bas de l'écran (niveau, or, points de vie, force, etc.), on peut voir au sommet de l'écran une ligne indiquant « Vous ne touchez pas le hobgoblin », phrase provenant d'une simulation de lancer de dés, de la même manière que, dans un jeu de rôle, c'est par coups de dés que l'issue du combat (et de bien d'autres situations [5]) est déterminée. Cette phrase témoigne donc de la présence d'un narrateur censé éclairer

1. Edmund McMillen, *The Binding of Isaac*, 2011.

2. Mojang, *Minecraft*, Mojang, 2011.

3. Ne partageant que cette caractéristique, et peut-être aussi le fait d'explorer des souterrains remplis de monstres, *Minecraft* ne peut être considéré comme un *Rogue-like*, contrairement à *The Binding of Isaac*, aussi parce qu'il s'inscrit dans un tout autre genre qui est celui du *sandbox*.

4. Aarseth, *Cybertext*, *op. cit.*, p. 102. « *Rogue* a été pionnier dans le donjon visuel, à plusieurs niveaux et structuré en labyrinthe à découvrir pas à pas, il comportait de l'action en temps réel (le combat de monstres), et a inspiré toute une série de jeux similaires qui ont fini par laisser la représentation basique en ASCII (le joueur représenté avec un @) pour des images matricielles, des graphismes vectoriels et des moteurs 3D qui sont habituels aujourd'hui. Mais comme *Colossal Cave Adventure* a été créé quatre ans avant *Rogue*, il est raisonnable de présumer que la tradition de *Rogue* a été aussi fortement inspirée par les jeux d'aventure. »

5. Le lancer de dés est requis par le MJ lorsqu'un joueur goûte un breuvage qui risque de l'empoisonner, tente de crocheter une porte sans en déclencher le piège, fouille un coffre à la recherche d'un objet rare, tente de persuader ou de séduire un PNJ, etc. Si la plupart de ces règles sont explicitées dans le Livre du Joueur ou du Maître, c'est souvent à la discrétion de ce dernier que la situation est résolue de cette manière.

certains éléments que la représentation visuelle ne peut faire comprendre efficacement. Cette retranscription de la simulation de lancer de dés se retrouvera dans bon nombre de jeux de rôles, tels que *Baldur's Gate* [1] où l'historique des combats se mêle au journal de quête dans lequel sont inscrites les rencontres avec d'autres personnages et différents événements de l'aventure. Le jeu de rôle est un exemple parlant en la matière, car le grand nombre de quêtes disponibles, principales ou secondaires, requiert de la part du joueur une certaine mémoire pour retenir les différents éléments de l'intrigue. C'est pourquoi de nombreux jeux de rôle multiplient les moments de compte rendu écrit pour lui faciliter la tâche. *Baldur's Gate* propose à la fin de chaque chapitre (lorsqu'un pan de la quête principale est accompli) un récit écrit de l'avancée du joueur, lui laissant contempler l'avancement de son aventure. Dans *The Witcher III : Wild Hunt* [2], le temps de chargement de la partie est l'occasion d'un court résumé, remettant le joueur dans l'intrigue qu'il a pu laisser de côté un certain temps, et les différentes quêtes donnent lieu, à mesure de leur accomplissement, à un compte-rendu écrit non pas par le personnage Geralt de Riv, mais par un barde, le poète Jaskier, connu pour ses *Ballades* où il conte les aventures d'un « sorceleur » [3] qui n'est autre que le protagoniste. [4]

Si nous avons fait un crochet par la production vidéoludique contemporaine, c'est pour montrer que la tendance identifiée dès *Rogue* s'est confirmée au fil des ans. Alors que l'action a trouvé une représentation plus directe et lisible pour le joueur dans la figure plutôt que dans le texte, ce dernier a été réinvesti, du moins pour ce qui concerne le jeu de rôle, dans la « contemplation ». Nous empruntons ici le mot d'Olivier Caïra qui, parlant du jeu de rôle, montre la spécificité narrative du maître du jeu (MJ) et de son rapport au scénario de jeu de rôle : « le scénario d'un jeu de rôle s'adresse au MJ et non aux joueurs ; il procède de la *quête* et non du *récit*. La différence ? Une quête s'inscrit dans l'ordre de l'action ; un récit dans l'ordre de la contemplation. » [5] C'est justement une distinction qui a continué de se creuser et qui a contribué à informer deux grandes espèces de jeux.

1. BioWare, *Baldur's Gate*, Black Isle Studios, 1998, le jeu se déroule dans les « Royaumes oubliés », un univers fictionnel créé pour *Donjons et Dragons*, et reprend les règles du jeu de rôle en les automatisant et en laissant le joueur contrôler les six personnages qui composent son groupe.

2. CD Projekt RED, *The Witcher III : Wild Hunt*, Bandai Namco, 2015, notons que cette série de jeux du studio polonais CD Projekt RED résulte de l'adaptation vidéoludique d'une série de romans et de nouvelles d'*heroic fantasy* de l'auteur Andrzej Sapkowski. La dimension littéraire du titre ne vient donc pas de nulle part.

3. « Sorceleur » – et « *witcher* » en anglais – est la traduction française du polonais « *wiedźmin* », qui n'est ni un sorcier (« *wizard* »), ni un ensorceleur (« *enchanter* »). Le sorceleur ne pratique la magie qu'occasionnellement et manie différents outils comme des armes en argent pour combattre les monstres et des potions pour aiguiser ses sens. Le monde fictionnel de *The Witcher* est par ailleurs rempli de sorcières et de mages, qui sont des « classes » différentes, pour reprendre le lexique du jeu de rôle.

4. Il est intéressant de remarquer que cette particularité liée à l'énonciation est une spécificité du jeu. Les romans et nouvelles se contentent d'un narrateur omniscient.

5. Caïra, *Jeux de rôle*, *op. cit.*, p. 59.

Narrativité et performativité

Nous avons vu que s'était déjà profilée une différence entre les jeux universitaires et les premiers jeux d'arcade à travers le rythme et la temporalité. Cette différence se voit aussi dans la portée du jeu qui, en salle d'arcade, se concentre sur la performance du joueur qui se verra attribuer à la fin de sa partie un score en fonction de ses actions et de sa progression, alors qu'elle se situe, dans de nombreux jeux issus de la tradition universitaire, et notamment le jeu d'aventure, dans l'expérience narrative que le joueur peut avoir. On remarque que cette distinction a perduré même lorsque le jeu d'aventure a réduit sa dimension écrite. Du fait de son implication moindre dans l'accomplissement d'actions à l'écran, le joueur a le loisir de se concentrer sur l'aspect diégétique de l'univers fictionnel. Les moments de pause dans les jeux de type « pointer-et-cliquer » sont autant d'occasions pour le lecteur de s'imprégner de l'univers ludique, d'en comprendre la logique et l'atmosphère et s'impliquer dans le jeu pour des raisons de narration et non de performance.

Il semble donc se dessiner une distinction entre jeux laissant une part importante à la performativité, et ceux privilégiant la narrativité. Renée Bourassa cristallise cette distinction dans l'exemple des années quatre-vingt-dix de *Doom*[1] et de *Myst*.[2] *Doom* est considéré, sinon comme le premier, du moins comme la forme paradigmatique du jeu de tir à la première personne. Le joueur évolue dans des couloirs infestés de monstres extraterrestres qu'il doit abattre avec tout un arsenal d'armes à feu. Le succès du jeu ne tient pas seulement à la nouveauté du genre[3] et à l'illusion de génération en temps réel d'environnements en trois dimensions, mais aussi au fait que les développeurs ont rendu possible la modification du code source du jeu à partir de 1997 : cette ouverture a permis à la communauté de joueurs de s'approprier l'œuvre et d'en faire de nouvelles. *Myst* ne partage avec *Doom* que son année de sortie. Perdu sur une île après avoir lu sa description dans un livre, le joueur doit parvenir à voyager d'une île à l'autre par le même moyen, en résolvant des énigmes. Pendant son voyage, il rencontrera des personnages, lira des notes, qui lui en diront plus sur l'univers dans lequel il est arrivé. Pas d'ennemis à combattre, pas de couloirs à parcourir frénétiquement : *Myst* invite le joueur à la contemplation et à la réflexion. Ce n'est pas pour autant que l'aspect ludique est absent du titre : des énigmes parsèment l'île et le joueur doit les résoudre pour pouvoir avancer. La manière dont les déplacements sont effectués accroît la différence entre les deux jeux : là où *Doom* propose un déplacement immédiat (le joueur voit le résultat de son déplacement à l'écran), *Myst* offre au joueur des tableaux fixes sur lesquels il doit cliquer pour accéder à certaines zones. Cette différence est due, en partie, au fait que les environnements de *Myst* ont été générés

1. Id Software, *Doom*, Id Software, 1993.
2. Cyan Worlds, *Myst*, Brøderbund Software, 1993.
3. Cette nouveauté se traduira, notamment, par le fait que les jeux suivant la sortie de *Doom* et partageant les mêmes caractéristiques seront appelés pendant un temps des « *Doom-like* », « *Doom-clone* ».

à l'ordinateur avant d'être figés en autant de photos, permettant, pour l'époque, des décors plus riches que les couloirs rudimentaires des jeux de tir à la première personne, décors que certains contemporains n'ont pas hésité à qualifier d'artistiques. [1]

Ces deux jeux ont été utilisés par Renée Bourassa pour identifier deux courants complémentaires dans le jeu vidéo, entre l'identification fictionnelle issue de la poétique aristotélicienne et la distanciation ludique issue du jeu brechtien :

> Dans certains jeux vidéo, comme *Doom* (1993), la performativité s'active à partir des réactions physiques du joueur ; celui-ci s'échappe temporairement du monde symbolique et oublie le contexte fictionnel pour s'abandonner aux vertiges de la jouissance ludique, dans l'immédiateté de la situation expérientielle. Mais le joueur demeure lui-même, il ne s'identifie pas à un personnage fictionnel. D'autres jeux comme ceux de la série *Myst*, où la prégnance du contexte fictionnel est plus grande, mettent davantage l'accent sur la dimension symbolique : ils penchent alors vers la narrativité et mettent en œuvre les mécanismes d'identification fictionnelle, selon une esthétique de la transparence qui cherche à effacer la présence de l'interface. Les deux attitudes ludiques coexistent de manière hétérogène. [2]

Nous discuterons plus loin de l'approche narratologique proposée ici, qui peut être dépassée en considérant d'autres formes de narrativité. Quoi qu'il en soit, la distinction entre ces deux jeux peut s'étendre à une taxinomie générale des jeux vidéo qui « forment un spectre qui varie entre les pôles de la performativité et de la narrativité, témoignant de la prolifération des genres. » [3] Cette distinction, bien que réductrice et méritant d'être précisée, nous permet de voir en quoi les deux tendances initiales que nous avions vues dans la tradition universitaire se sont confirmées et développées.

De l'œuvre aux textes

Ce que le passage d'une interface majoritairement textuelle à une interface visuelle, composée de figures, tend à accentuer comme perception, c'est la dimension double – au minimum – du jeu vidéo comme œuvre numérique interactive. En effet, chaque univers fictionnel représenté sur un écran, dans lequel le joueur évolue, est le résultat d'une série de calculs prévus par un code. Si, au moment de la culture « *hacker* » à l'université, l'exploitation du code-source pour modifier le jeu était monnaie courante, la tendance a été de cacher ce code-source, d'une part pour des soucis de protection de la propriété intellectuelle [4], d'autre part pour maintenir l'illusion du monde virtuel en cachant la

1. Voir Edward Rothstein, « A New Art Form May Arise From the *Myst* », *The New York Times*, 4 déc. 1994, URL : `http://www.nytimes.com/1994/12/04/arts/a-new-art-form-may-arise-from-the-myst.html` (visité le 07/03/2018).

2. Bourassa, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 120.

3. *Ibid.*, p. 121.

4. En effet, en informatique et, par conséquent, dans le jeu vidéo, la question du plagiat a plus à voir avec le code-source du jeu qu'avec le jeu tel qu'il apparaît à l'écran. La dernière affaire en date concerne un jeu de gestion sur téléphone issu de la série *Westworld* produite par HBO, dont les développeurs, le studio Behaviour, auraient repris certaines parties du code-source d'un jeu de gestion similaire, *Fallout Shelter*, que le même studio a développé pour le compte de Bethedsa Softworks. Parmi les preuves avancées, un bug se reproduisant à l'identique dans les deux jeux, qui ne peut que suggérer l'utilisation du même code-source.

structure numérique qui le sous-tend. Cette recherche de fluidité et d'immédiateté est présente dans toute conception informatique – si ce n'est dans n'importe quel autre *medium*–, mais le jeu vidéo est doublement concerné dans la mesure où un jeu suppose une illusion, une suspension consentie de l'incrédulité afin d'entrer dans le cercle magique et de « faire comme si », et parce que l'expérience ludique sur un programme informatique pouvant être solitaire, le maintien de l'illusion et du simulacre ne peut venir que du joueur et du programme [1] qui, s'il est défaillant, risque de briser l'illusion narrative et ludique. Certains jeux n'hésitent pas à utiliser ce risque à des fins narratives et ludiques. *Fez* [2] est un jeu de plateforme en deux dimensions dans un univers en trois dimensions. En effet, il laisse le joueur changer la perspective du niveau afin de progresser et de trouver des chemins qui étaient invisibles auparavant. Ce principe de jeu organise toute l'aventure consistant à récupérer soixante-quatre cubes disséminés dans tout l'univers de jeu. S'il n'en rapporte que la moitié à la fin du jeu, soit trente-deux, ce n'est pas la même fin qui se déclenche : le jeu commence à montrer des signes de bug informatique, des caractères semblant appartenir à un code apparaissent à l'écran, jusqu'à ce que le jeu redémarre comme s'il s'agissait d'un système des années quatre-vingt-dix. Cette anomalie est censée signifier au joueur que sa partie n'est pas terminée, qu'il n'a pas atteint la « bonne fin ».

Cela nous invite à penser le *medium* vidéoludique comme un système à strates, dont la partie visible au joueur n'est que le résultat d'une série de calculs. À ce titre, Jay David Bolter parle des programmes comme des « textes qui lisent des textes et qui en écrivent d'autres. » [3] Bien que cette définition ne soit pas limitée au jeu vidéo, ce dernier met en évidence la différence entre les strates qui le composent de manière particulièrement frappante, du fait de l'illusion narrative dans laquelle le joueur se met pendant la partie [4]. La dimension visuelle tend à accentuer la différence entre l'écran de jeu et le code qui le génère, par rapport à une interface textuelle qui contribue à brouiller les limites :

> L'activité de l'utilisateur ressemble à l'activité du programmeur, puisque le jeu exige de lui qu'il rentre dans le bon ordre les bonnes commandes. Celles-ci sont certes en langage naturel plutôt qu'en langage de programmation, mais la moindre faute de syntaxe ou d'utilisation d'un terme en dehors du vocabulaire admis entraîne une erreur. Nous avons donc à faire à un mixte entre le langage naturel et le code. [5]

(Voir Maxime Claudel, *Bethesda estime que le jeu mobile Westworld est une copie de Fallout Shelter*, 25 juin 2018, URL : `https://www.numerama.com/pop-culture/389411-bethesda-estime-que-le-jeu-mobile-westworld-est-une-copie-de-fallout-shelter.html` [visité le 17/09/2018]) D'autres studios, comme, on l'a vu, Id Software avec *Doom*, n'hésitent pas à confier le code-source de leur jeu pour que les joueurs s'en emparent.

1. Contrairement au jeu de rôle où la nécessité de « *role-play* », c'est-à-dire d'adapter ses décisions et son comportement à son personnage et à l'univers fictionnel, est entretenue par les autres joueurs et par le maître du jeu ; ainsi pour le jeu de société, ou pour tout jeu collectif, dans lesquels chaque participant s'engage à ce qu'aucune règle ludique ou narrative ne soit enfreinte.

2. Polytron Corporation, *Fez*, Trapdoor, 2012.

3. « *All programs are texts that read texts and write other texts.* » Bolter, *Writing Space*, *op. cit.*, p. 9.

4. Illusion que l'on rencontre moins en utilisant un traitement de texte ou un tableur.

5. Triclot, « Jouer au laboratoire », *op. cit.*, p. 202.

Le passage à une interface visuelle a donc contribué à expliciter le rôle de la programmation dans la conception vidéoludique. Ce qui apparaît à l'écran est le résultat de toute une série de processus et de calculs, réajustés en fonction des sollicitations de l'utilisateur. Ce qui pouvait être discerné dans les jeux de simulation (avec le cycle d'essai et de résultat que ce genre implique) a lieu constamment dans un jeu de rôle présentant un environnement en trois dimensions, dans lequel le joueur contrôle le personnage directement, ou dans tout autre type de jeu vidéo générant un environnement en direct. C'est ce que nous avions vu dans notre introduction grâce au schéma proposé par Julien Buseyne (voir figure 1 p. 7).

Ce qui est intéressant ici, au-delà de l'aspect duel du *medium* informatique et, plus spécifiquement, vidéoludique, c'est que l'analyse du rapport d'interaction reprend les mêmes considérations sémiotiques qu'Umberto Eco avait mobilisées pour expliquer la promenade inférentielle caractéristique de l'acte de lecture, à la différence que la décision a un effet direct sur le texte, lequel s'adapte en fonction. Qu'il s'agisse de variations mineures, comme un chemin différent dans un jeu de plateformes, ou majeure comme une bifurcation narrative dont dépendra la fin de l'histoire, l'intervention du joueur est indispensable à l'avancée du récit, à commencer par la réussite ou la mort du personnage. Nous reviendrons sur les différents types d'interactivité au chapitre suivant (voir p. 136).

Par ses actions (les « *input* »), le joueur agit sur les données qu'il modifie – la position du personnage, les objets en sa possession, les points de vie de l'adversaire, le nombre d'édifices construits, etc. – et qui sont repassées au crible de l'algorithme qui ajuste le phénomène perçu par le joueur. Ce qui est intéressant, c'est que quel que soit le jeu dont on parle – du simulateur de vol au jeu de rôle en ligne massivement multijoueur –, cette boucle d'interaction est opérationnelle et permet de rendre compte du mécanisme à l'œuvre entre le sujet et la machine. De plus, cette boucle est essentielle à la co-construction du message narratif.

Après avoir vu comment le jeu vidéo s'est constitué en *medium* à part entière, venu des laboratoires universitaires et des salles d'arcades, il nous faut maintenant nous interroger sur la manière dont le jeu vidéo produit du sens et, plus particulièrement, un message narratif. Autrement dit, comment peut-on considérer qu'un tel *medium* puisse raconter une histoire ? Quelle est la part de narratif dans le jeu vidéo ?

2.2 L'intrigue spatialisée

La question de la narration dans le jeu vidéo n'est pas une nouveauté. Elle a même déjà occupé une place importante dans l'étude du jeu, lorsque les sciences humaines se sont emparées de ce nouvel objet dans les années quatre-vingt-dix pour l'étudier. Nous verrons donc d'abord quels sont les tenants de ce débat qui semble avoir opposé deux camps entre

ludologues et narratologues : le jeu vidéo a-t-il vocation à raconter une histoire ? Ne faut-il pas au contraire la considérer comme incidente et secondaire, et s'intéresser avant tout au système de règles, aux interactions possibles, pour en étudier la spécificité ?

Après avoir reparcouru cette question, dont nous verrons la résolution tant académique que méthodologique, nous nous demanderons comment fonctionne la narration vidéoludique, et si le modèle du discours narratif peut encore se prêter à l'analyse de ce que propose ce nouveau *medium*. En tant qu'environnement numérique, caractérisé par un certain nombre d'éléments, comment le jeu vidéo peut-il permettre de raconter une histoire qui ne soit ni un film, ni un texte, ni une pièce de théâtre ? En quoi la boucle interactive entre humain et machine, proposée par Julien Buseyne, met-elle en place une forme d'expérience narrative ?

2.2.1 Jeu ou récit ? Le bloc de la discorde

Nous avons vu que le développement du jeu vidéo s'est opéré dans un contexte et dans un domaine de recherche bien particuliers. L' écart entre l'outil technique et l'objet de consommation a posé la question de la légitimité d'un tel objet d'études pour les sciences humaines. Si, comme le rappelle Julien Rueff, des champs d'études comme la psychologie se sont vite emparé du sujet (on trouve des articles sur la question de la violence et de l'incitation au comportement violent dès les années quatre-vingt [1]), les recherches sur le sens produit par ce nouveau *medium* ont mis plus de temps à émerger.

Outre la difficulté à appréhender aussi vite un *medium* en pleine formation, la raison pour laquelle il a fallu attendre la fin des années quatre-vingt-dix et, surtout, le début du XXI^e^ siècle vient en effet de la difficulté à asseoir la légitimité de telles études. La nouveauté de l'objet, son inscription précoce dans un système commercial et la médiatisation des dangers liés sa pratique ont contribué à la nécessité de la part des chercheurs de prouver la pertinence à explorer ce nouveau domaine.

Jouer pour raconter

La première démarche qui ait été faite dans ce sens est issue des études littéraires et théâtrales. Janet Murray et Brenda Laurel font partie de ce courant de recherche qui a proposé une approche littéraire du jeu vidéo et, plus largement, de l'environnement numérique. En d'autres termes, ces nouveaux objets étaient approchés dans la façon qu'ils avaient de raconter quelque chose. Ils étaient ainsi vus comme les nouveaux vecteurs d'un discours qui était transmis auparavant par la littérature, le théâtre, le cinéma – ou d'autres

1. Voir Mark WINKEL, Dawn M. NOVAK et Helen HOPSON, « Personality Factors, Subject Gender, and the Effects of Aggressive Video Games on Aggression in Adolescents », *Journal of Research in Personality*, n° 2, vol. 21, 1987, p. 211-223, URL : `http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0092656687900080` (visité le 26/11/2018), cité dans : Julien RUEFF, « Où en sont les "game studies" ? », *Réseaux*, n° 151, vol. 5, 2008, URL : `http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_151_0139` (visité le 11/01/2016), p. 143.

arts encore, à en croire la sémiotique. Le but premier a donc été d'intégrer l'environnement numérique, la fiction hypermédiatique [1], le jeu vidéo, dans une logique qui les précède et qu'ils allaient nourrir à leur tour, suivant le raisonnement de la remédiatisation. Cette logique a été identifiée et synthétisée sous la houlette de la narratologie. Autrement dit, le jeu vidéo raconte, et tel est son but.

Si nous avons cité Janet Murray jusqu'à présent, c'est pour parler de son affiliation à la tendance représentée par Jay David Bolter de la « remédiatisation ». Mais son livre *Hamlet on the Holodeck* ne se contente pas de montrer la continuité qui peut exister entre les différents *media*. Le but de son ouvrage est avant tout d'explorer les nouvelles possibilités narratives qu'ouvre l'environnement numérique, d'où le titre : l'*Holodeck* est un dispositif fictif présent dans la série télévisée *Star Trek*, qui permet aux personnages de se plonger dans une réalité virtuelle et de vivre des histoires en fonction de leurs actions. Cet appareil est considéré par Janet Murray comme un certain aboutissement de la représentation et de l'immersion dans une fiction, au détriment du contact avec la réalité. [2] Cette peur des technologies de la représentation, Janet Murray la relie à celle qui a accompagné chaque *medium* « depuis la lyre du barde [...] jusqu'à l'écran de télévision » : [3]

> We hear versions of the same terror in the biblical injunction against worshiping graven images ; in the Homeric depiction of the alluring Siren's songs, drawing sailors to their death ; and in Plato's banishing of the poet from his republic [...]. All the representational arts can be considered dangerously delusional, and the more entrancing they are, the more disturbing. The powerful new storytelling technologies of the twentieth century have brought on an intensification of these fears. [4]

Partant de ce constat, Janet Murray remarque que cette peur des technologies de représentation atteint aussi les jeux vidéo dès les années soixante-dix. Cette fois, différents films et livres montrent que le jeu vidéo devient un vecteur de contrôle des masses par des organisations occultes [5], privant les individus de leur sens de la réalité et de leur libre-arbitre. Ainsi, entre la vision exaltée d'un *Holodeck* permettant de mieux se connaître, et celle, dystopique, d'un appareil nous faisant perdre de vue la réalité, Murray considère

1. Renée Bourassa définit les fictions hypermédiatiques comme « des mondes fictionnels et des espaces ludiques modulés par des technologies numériques ». (Bourassa, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 9)

2. Dans le cas de l'appareil fictif, la peur de perdre la notion de réalité est exprimée à travers un épisode où une créature extraterrestre se fait passer pour d'autres personnages pour séduire les protagonistes et les empoisonner en les embrassant.

3. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 18. Nous traduisons.

4. *Ibid.*, « On entend des versions de cette même terreur dans l'injonction biblique contre l'adoration des idoles ; dans la représentation homérique des chants attrayants des Sirènes qui attirent les marins vers leur mort ; et dans le banissement du Poète hors de la République par Platon [...]. Tous les arts de représentation peuvent être considérés comme dangereusement délirants, et plus ils nous enchantent, plus ils sont dérangeants. Les nouvelles et puissantes technologies pour raconter des histoires du XX^e^ siècle a provoqué une intensification de ces peurs. » Nous traduisons Pour donner un exemple italien de cette peur de l'illusion enchanteresse, pensons au passage dans l'*Orlando Furioso* où Ruggiero tombe sous le charme illusoire de la fée Alcina, malgré les mises en garde d'un Astolfo transformé en Myrte par cette dernière.

5. Et le récent film de Steven Spielberg, *Ready Player One*, inspiré du roman éponyme d'Ernest Cline de 2011, tend à proférer le même discours, malgré le soin apporté aux nombreuses références en pop-culture pour séduire un public issu de la pratique vidéoludique.

qu'il s'agit là de deux visions extrêmes d'un même phénomène. Selon elle, passé le moment de fascination pour le nouvel instrument de narration (« *storytelling technology* »), ce dernier deviendra « transparent », comme c'est arrivé pour les précédents *media* : « *we lose consciousness of the medium and see neither print or film but only the power of the story itself.* » [1] Ce que veut dire Janet Murray, en insérant l'environnement numérique dans la continuité des différents *media* de représentation, c'est que cette nouvelle forme, interactive et procédurale, constitue le nouvel outil par lequel il est possible de raconter des histoires, et qu'il doit être approché comme tel. Cette perspective vient de son expérience personnelle en tant qu'enseignante au MIT, où elle a animé un cours d'écriture de fictions électroniques, voyant déjà dans ses étudiants « *a new king of storyteller, one who is half hacker, half bard.* » [2] C'est donc du point de vue de la narration que Janet Murray voit ces nouvelles formes médiatiques, et c'est ainsi qu'elle intègre, parmi l'hypertexte narratif et les expériences informatiques, le jeu vidéo comme un nouveau vecteur de narration.

Cette conception narratologique du jeu vidéo et, plus largement, de l'environnement numérique, a été partagée et encouragée par l'approche dramatique du *medium*. C'est le cas de Brenda Laurel qui considère l'écran comme une analogie de la scène théâtrale. L'une des raisons de cette similitude réside dans le type d'interaction qui lie l'utilisateur et la machine. Il s'agit d'une relation artistique au même titre que la relation qui lie les différents « acteurs » (pris au sens large) d'une œuvre dramatique :

> Human-computer interaction is like drama in the sense that the principal designer (or playwright) is not the only human source of artistry in the completed whole. In theatre, the director, actors, designers, and technicians who are involved in rendering a performance all make contributions that require artistry. In human-computer interaction, there may be a legion of programmers who have designed and architected programs on which a given kind of action depends, graphic designers who create images and animation, wordsmiths who authored text (or text-generating algorithms), and so on. A fundamental but sometimes overlooked source of human artistry is the people who actually engage in the designed interaction ; that is, the *interactors*. [3]

Cette relation entre l'interacteur et la création collective est ce qui, fondamentalement, peut rapprocher le jeu vidéo de la forme dramatique – sans quoi, on pourrait aussi bien assimiler le *medium* au cinéma, pour lequel l'idée de création collective est tout aussi opérante –

1. *Ibid.*, p. 26. « nous perdons la conscience du *medium* et ne voyons ni le texte imprimé, ni le film, mais uniquement le pouvoir même de l'histoire. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 9. « un nouveau genre de conteur, mi *hacker*, mi barde. » Nous traduisons.

3. Brenda LAUREL, *Computers as Theatre*, Boston, Addison-Wesley, 2013 (édition revisitée), p. 110. « L'interaction humain-ordinateur est comme le théâtre au sens où le principal concepteur (ou auteur de théâtre) n'est pas la seule source artistique humaine dans l'ensemble du travail. Au théâtre, le metteur en scène, les acteurs, les artistes plastiques et les techniciens impliqués dans la performance apportent tous une contribution qui demande un sens artistique. Dans l'interaction humain-ordinateur, il doit bien y avoir une légion de programmeurs qui ont conçu et structuré des programmes dont dépend une action donnée, des artistes graphiques qui ont créé des images et des animations, des écrivains qui ont composé des textes (ou des algorithmes capables de composer des textes), et ainsi de suite. Il est une source de création artistique humaine fondamentale mais parfois négligée, il s'agit des personnes qui s'impliquent effectivement dans l'interaction pensée comme telle ; c'est-à-dire, les *interacteurs*. » Nous traduisons.

car elle instaure entre les artistes (« *designers* ») et l'interacteur une « collaboration par la médiation » (« *mediated collaboration* »). Si l'on peut, à la suite de Brenda Laurel, considérer l'équipe conceptrice et le joueur comme co-auteurs de l'œuvre, il faut souligner que cette collaboration n'est pas symétrique. En effet, le pôle créatif construit un monde ainsi que ses possibilités, mais c'est le joueur qui, par sa performance, donne une vie et un sens à ce monde. En jouant, le joueur génère donc une intrigue (« *the player's "plot"* » [1]) par un dialogue qu'il entretient avec l'auteur du programme.

La fin que recherche donc le jeu vidéo se concentre donc toute vers ce qu'il dit, ce qu'il signifie et ce qu'il raconte. L'intérêt, la pertinence et la légitimité du jeu vidéo comme objet d'étude tiennent du fait que ce nouveau *medium* permet de structurer une narration et, en somme, faire passer un message. C'est de cette manière que Janet Murray propose de lire le jeu *Tetris*. [2] Créé en 1984 et issu d'un exercice mathématique, *Tetris* consiste à empiler des blocs de différentes formes afin de composer des lignes qui, en disparaissant, libèrent de l'espace pour de nouveaux blocs. Le jeu est devenu un cas classique de « puzzle game ». La version la plus connue du jeu est sortie en 1989 au Japon sur Game Boy, la première console portable à cartouche de Nintendo. Dans cette version, l'ambiance russifiante rappelant les origines de son créateur Alekseï Pajitnov est restituée par la présence dans l'écran d'accueil d'édifices rappelant le Kremlin et la reproduction, dans les limites de la console, de mélodies issues du folklore russe et, plus largement, slave [3]. Pour le reste, aucune trame narrative n'est proposée au joueur, dont la partie s'achève lorsqu'il atteint le maximum de points ou quand les blocs atteignent la limite supérieure de l'écran.

En proposant une lecture de ce jeu, Janet Murray lui donne un sens auquel les développeurs n'avaient certainement pas songé. Partant du principe que « les jeux peuvent aussi être lus comme des textes qui offrent des interprétations d'expérience », [4] elle livre du jeu casse-tête une interprétation politique fortement liée au modèle étasunien :

> In Tetris irregularly shaped objects keep fallin from the top of the screen and accumulating at the bottom. The player's goal is to guide each individual piece as it falls and position it so that it will fit together with other pieces and form an uniform row. Every time a complete row forms, it disappears. [...] This game is a perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught. [5]

1. *Ibid.*, p. 111.
2. Alekseï Pajitnov, *Tetris*, 1984.
3. Le morceau le plus connu, « Type A » dans le jeu, est inspiré de Korobeiniki, une mélodie à son tour tirée d'un poème de Nikolaï Nekrassov. Cette mélodie est largement partagée dans le monde musical slave.
4. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 143. Nous traduisons.
5. *Ibid.*, p. 144. « Dans Tetris, des objets aux formes non régulières ne cessent de tomber du haut de l'écran et de s'amonceler en bas. Le but du joueur est de diriger chacune de ces pièces dans sa chute et de la positionner afin qu'elle s'imbrique avec d'autres pièces et d'autres formes dans une ligne uniforme. Chaque fois qu'une ligne complète se forme, elle disparaît. [...] Ce jeu est une parfaite représentation des vies surmenées des États-suniens dans les années quatre-vingt-dix, du cumul constant de tâches qui

De la même façon, elle rejoint l'avis de Brenda Laurel lorsqu'elle considère que l'activité ludique est un acte dramatique chargé de sens (« *we are still enacting a meaningful drama* » [1]). Et, reprenant les catégories ludiques établies par Roger Caillois, elle considère que l'*agôn*, par exemple, peut porter une forme de narration car il permet de changer de point de vue sur une histoire. Donnant l'exemple de *Star Wars : TIE Fighter*, [2] dans lequel il est possible de prendre la place des antagonistes habituels de la série de films, elle montre comment ce jeu permet au joueur d'adopter le point de vue de l'Empire, et de changer la manière dont il voit l'histoire.

Que le jeu vidéo – et que le jeu en général – permette d'adopter un autre point de vue, c'est quelque chose que la narratologie a admis, notamment avec la notion de feintise ludique de Jean-Marie Schaeffer, au point que l'on n'a pas hésité à faire la comparaison avec le théâtre de l'opprimé [3]. Le problème avec cette approche résidait surtout dans le fait que le jeu vidéo tendait à être réduit à ce qu'il pouvait dire – ou à ce qu'on pouvait lui faire dire – en dehors de lui-même, comme si son intérêt ne pouvait résider dans ses caractéristiques ludiques.

Le jeu pour le jeu ?

C'est précisément autour de la lecture de *Tetris* par Janet Murray que s'est noué le débat entre l'approche dite narratologique et la ludologie naissante. C'est en effet notamment en réaction à la proposition de Murray que voit le jour la revue en ligne *Game Studies*, dont le premier numéro accueille plusieurs articles qui entendent répondre à l'interprétation de la chercheuse du MIT. Markku Eskelinen et Jesper Juul font partie de ceux qui ont répondu directement à Janet Murray. Le premier, dans « The Gaming Situation », dénonce d'emblée la tentative de récupération des jeux, et en particulier des jeux vidéo, par d'autres champs :

> Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama and games. If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. On the other hand, if and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonised from the fields of literary, theatre, drama and film studies. [4]

demandent notre attention et que nous devons, d'une manière ou d'une autre, caser dans nos emplois du temps pleins à craquer et dégager de nos bureaux une fois accomplies afin de faire de la place à la prochaine salve. » Nous traduisons.

1. *Ibid.*, p. 143.

2. TOTALLY GAMES, *Star Wars : TIE Fighter*, LucasArts, 1994.

3. Voir Sébastien GENVO, « Approche des jeux vidéo : jugements de valeur et idéologies », dans : *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 97-114, p. 104 ; ainsi que Gonzalo FRASCA, « The Sims : Grandmothers Are Cooler than Trolls », *Game Studies*, n° 1, vol. 1, 2001, URL : `http://www.gamestudies.org/0101/frasca/` (visité le 09/04/2019), . Il en sera question p.133.

4. Markku ESKELINEN, « The Gaming Situation », *Game studies : the international journal of computer game research*, n° 1, vol. 1, 2001, URL : `http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/` (visité le 26/06/2018), introduction. « En dehors des théories académiques, les gens savent très bien faire la distinction entre le texte narratif, le théâtre et les jeux. Si je vous lance une balle, je ne m'attends pas à

L'auteur va jusqu'à reprocher à ces champs d'études de s'emparer de l'objet vidéoludique pour des raisons commerciales. C'est aussi la théorie de la remédiatisation qui est remise en question, en ce qu'elle contribue à nier la spécificité des jeux sur ordinateur qui ne seraient qu'une transposition d'un jeu déjà existant dans un environnement nouveau.

Au contraire, Markku Eskelinen propose de recentrer le débat sur ce qui fait la spécificité du jeu et du jeu vidéo. Pour ce faire, il se rattache, comme d'autres (Gonzalo Frasca, David Parlett), aux travaux de Roger Caillois pour analyser la situation de jeu (« *gaming situation* ») qu'il considère comme « *a combination of ends, means, rules, equipment, and manipulative actions.* » [1] Aussi, il rappelle, à la suite d'Espen Aarseth, que si la possibilité d'interaction principale de la littérature, du théâtre ou du film est l'interprétation, celle qui caractérise le jeu est une fonction « configurative » : en d'autres termes, l'essentiel du jeu réside dans les possibilités d'interaction qu'il offre au joueur, et c'est cela qu'il faut étudier, non pas les différentes situations (potentiellement infinies) que celles-ci engendrent. C'est dans cette logique qu'il rejette la proposition d'interprétation de Janet Murray qui, selon lui, détourne l'attention de la spécificité du jeu :

> Instead of studying the actual game Murray tries to interpret its supposed content, or better yet, project her favorite content on it ; consequently we don't learn anything of the features that make *Tetris* a game. The explanation for this interpretative violence seems to be equally horrid : the determination to find or forge a story at any cost, as games can't be games because if they were, they apparently couldn't be studied at all. [2]

On le voit dans cette réponse : l'enjeu de l'interprétation de *Tetris* dépasse le cas particulier du jeu de puzzle et pose comme question centrale celle de la légitimation du jeu, et notamment du jeu vidéo, comme objet d'étude spécifique. C'est autour de la question de la narrativité de ce *medium* que le débat s'est cristallisé, donnant forme à deux catégories maintes fois déconstruites, [3] les « ludologues » et les « narratologues », les premiers reprochant aux seconds de vouloir récupérer (justement, « coloniser ») le *medium* vidéoludique et l'intégrer à une discipline extérieure. Cette querelle s'est nouée autour de la question de la narration : un jeu peut-il, doit-il, raconter une histoire ?

---

vous voir la laisser tomber et attendre qu'elle se mette à raconter des histoires. D'autre part, si et quand les jeux, et particulièrement les jeux informatiques, sont étudiés et théorisés, ils sont presque sans exception colonisés par les études littéraires, théâtrales, dramatiques et cinématographiques. » Nous traduisons.

1. *Ibid.*, deuxième partie ; « une combinaison de fins, de moyens, de règles, d'équipements et d'actions de manipulation. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, sixième partie ; « Au lieu d'étudier le jeu en lui-même, Murray essaye d'interpréter son soi-disant contenu, ou encore mieux, d'y projeter son contenu préféré ; par conséquent, on n'apprend rien des fonctionnalités qui font de *Tetris* un jeu. L'explication de cette violence interprétative semble être tout aussi déplaisante : la détermination à trouver ou inventer une histoire à tout prix, en ce que les jeux ne peuvent pas être des jeux, car s'ils l'étaient, ils ne pourraient apparemment pas du tout être étudiés. » Nous traduisons.

3. Voir Rueff, « Où en sont les "game studies" ? », *op. cit.* ; ainsi que Vinciane Zabban, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, vol. 3, 2012, p. 137-176, URL : `http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_173_0137` (visité le 11/01/2016).

C'est ainsi que Jesper Juul a abordé la question dans son article « Games telling stories ? » paru dans le même numéro de *Game Studies*. Il considère que si un jeu peut se passer de narration, c'est-à-dire d'un univers concret auquel se rattacher, si bien que « "Tetris – le film" ne semble pas être un concept viable. ». [1] Dès lors, l'intérêt d'un jeu ne réside pas tant dans l'implication narrative et l'identification à un personnage et à ses actions, qu'à l'investissement du joueur dans un système de règles :

> The reader/viewer need an emotional motivation for investing energy in the movie or book ; we need a human actant to identify with. This is probably also true for the computer game, only this actant is always present – it is the player. The player is motivated to invest energy in the game because the game evaluates the player's performance. And this is why a game can be much more abstract than a movie or a novel, because games involve the player in a direct way. [2]

Tetris aura donc concentré l'attention des chercheurs d'un camp comme de l'autre. On peut citer également la réaction du sémioticien Massimo Maietti qui, dans *Semiotica dei videogiochi*, souligne l'erreur méthodologique de Jesper Juul qui a confondu, dit-il, la narrativité et la représentativité :

> Ovviamente, l'autore basa le proprie affermazioni su una falsa opposizione, quella fra narrativo e astratto, sostituendola alla più ragionevole dicotomia fra astratto e figurativo. In questo caso sarebbe certamente difficile far ricadere un testo come *Tetris* all'interno di una definizione strettamente estetica di narrazione. Tuttavia, per quanto si tratti di un testo a ridotta figuratività, partecipa senza dubbio non solo all'onnipresente narratività greimasiana, ma anche alla narrazione intesa in senso genettiano. [3]

Par « narrativité greimasienne », Massimo Maietti fait référence non seulement au schéma narratif canonique qui « permet d'organiser logiquement, temporellement et sémantiquement les éléments d'une action, représentés ou non par des programmes narratifs », [4] mais aussi au schéma actantiel, qui, comme son nom l'indique, pose l'intrigue selon le point de vue des actants, personnages ou entités. La sémiotique sera à ce titre plus encline à considérer comme narratives des situations de jeu, fussent-elles abstraites. C'est ainsi qu'Ivan

1. Jesper Juul, « Games Telling Stories ? - A Brief Note on Games and Narratives », *Game studies : the international journal of computer game research*, n° 1, vol. 1, 2001, url : `http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1` (visité le 24/01/2016), « *"Tetris – the movie" does not seem like a viable concept.* » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, « Le lecteur ou le spectateur a besoin d'une motivation émotionnelle pour investir de l'énergie dans le film ou dans le livre ; il nous faut un actant humain auquel s'identifier. C'est sans doute aussi le cas pour le jeu informatique, à la différence que cet actant est toujours présent – il s'agit du joueur. Le joueur est incité à investir de l'énergie dans le jeu parce que le jeu évalue la performance du joueur. Voilà pourquoi un jeu peut être bien plus abstrait qu'un livre ou qu'un roman, parce que les jeux impliquent directement le joueur. » Nous traduisons.

3. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, *op. cit.*, p. 75-76, « Évidemment, l'auteur base ses affirmations sur une fausse opposition, entre le narratif et l'abstrait, qu'il substitue à la dichotomie plus raisonnable entre abstrait et figuratif. Dans ce cas, il serait certainement plus difficile d'intégrer un texte comme *Tetris* à l'intérieur d'une définition strictement esthétique de la narration. Toutefois, pour autant qu'il s'agisse d'un texte à la figurativité réduite, il participe sans aucun doute non seulement à l'omniprésente narrativité greimasienne, mais aussi à la narration entendue au sens genettien. » Nous traduisons.

4. Louis Hébert, « Le schéma narratif canonique », *Signo*, 2006, url : `http://www.signosemio.com/greimas/schema-narratif-canonique.asp` (visité le 19/12/2018).

Fulco aborde la question de *Tetris* en proposant une succession d'actions similaire au schéma narratif (situation initiale, élément perturbateur, péripéties, dénouement, situation finale) qui structure une partie jouée :

> *Equilibrio* I blocchi all'interno dello schema di gioco raggiungono circa la metà dell'altezza massima consentita.
> *Problema* Un nuovo blocco comincia a precipitare dall'alto.
> *Disequilibrio* Il blocco in caduta minaccia di far aumentare l'altezza dei blocchi nello schema, avvicinando così il gioco al game over.
> *Azione* Il giocatore ruota e/o sposta il blocco, fino a posizionarlo nel modo scelto.
> *Risoluzione/Riequilibrio* Il blocco si incastra tra gli altri, formando due linee complete che vengono eliminate dallo schema di gioco. I blocchi all'interno dello schema di gioco raggiungono circa la metà dell'altezza massima consentita.
> *Soddisfazione* La situazione di riequilibrio risulta migliore della precedente situazione di equilibrio. Il potenziale negativo del problema è stato annullato e l'altezza dei blocchi è diminuita. Questo comporta una gratificazione immediata per l'azione compiuta. [1]

Cette succession d'événements et d'actions concomitants, Ivan Fulco propose de l'appeler le « récit ludique » (« *racconto ludico* »), qu'il suppose inséparable à la fois du « plan ludique » que du « plan narratif ».

> Il racconto ludico si delinea così come un elemento-intersezione, rappresentando l'aspetto narrativo delle meccaniche di gioco e l'aspetto interattivo della narrazione. Proprio per questo la sua struttura può essere descritta sia a partire dalla struttura delle meccaniche di gioco che a partire dalla struttura del racconto. Il risultato sono due modelli equivalenti, che presentano in forma differente e con terminologie differenti quella che, dal punto di vista contenutistico, è la medesima struttura. [2]

Ce que souligne Ivan Fulco, c'est la manière dont le jeu vidéo associe le plan narratif et le plan ludique pour proposer au joueur un récit ludique, produit d'une convergence entre les deux plans (voir figure 2.5 p. 100). Ainsi, tout ce qui se déroule au cours d'une partie participe à une élaboration narrative. La seule particularité du récit ludique semble être le fait qu'il intègre comme éléments narratifs des éléments ludiques. Dès lors, *Tetris* peut être approché selon le point de vue du récit ludique si l'on considère chaque étape du jeu comme autant d'étapes d'un récit.

1. Ivan Fulco, « Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco », dans : dans : Bittanti, *Per una cultura dei videogames*, *op. cit.*, p. 71-72. « *Équilibre* : Les blocs à l'intérieur du plan de jeu atteignent environ la moitié de la hauteur maximale autorisée. *Problème* : Un nouveau bloc commence à précipiter du haut de l'écran. *Déséquilibre* : Le bloc qui tombe menace d'augmenter la hauteur des blocs dans le plan, ce qui rapprocherait le jeu du *game over*. *Action* : Le joueur tourne et/ou déplace le bloc, jusqu'à le positionner de la manière désirée. *Résolution/Rééquilibre* : Le bloc s'encastre dans les autres, formant deux lignes pleines qui sont éliminées du plan de jeu. Les blocs à l'intérieur du plan de jeu rejoignent environ la moitié de la hauteur maximale autorisée. *Satisfaction* : La situation de rééquilibre est meilleure que la précédente situation d'équilibre. Le potentiel négatif du problème a été annulé et la hauteur des blocs a baissé. Cela comporte une gratification immédiate pour l'action. » Nous traduisons.

2. Fulco, « Lo zero ludico », *op. cit.*, p. 66. « Le récit ludique se délimite ainsi comme un élément-intersection, représentant l'aspect narratif des mécaniques de jeu et l'aspect interactif de la narration. C'est justement pour cela que sa structure peut être décrite tant à partir de la structure des mécaniques de jeu qu'à partir de la structure du récit. Le résultat, ce sont deux modèles équivalents, qui présentent, sous une forme différente et avec des terminologies différentes, une structure qui est, d'un point de vue du contenu, identique. » Nous traduisons.

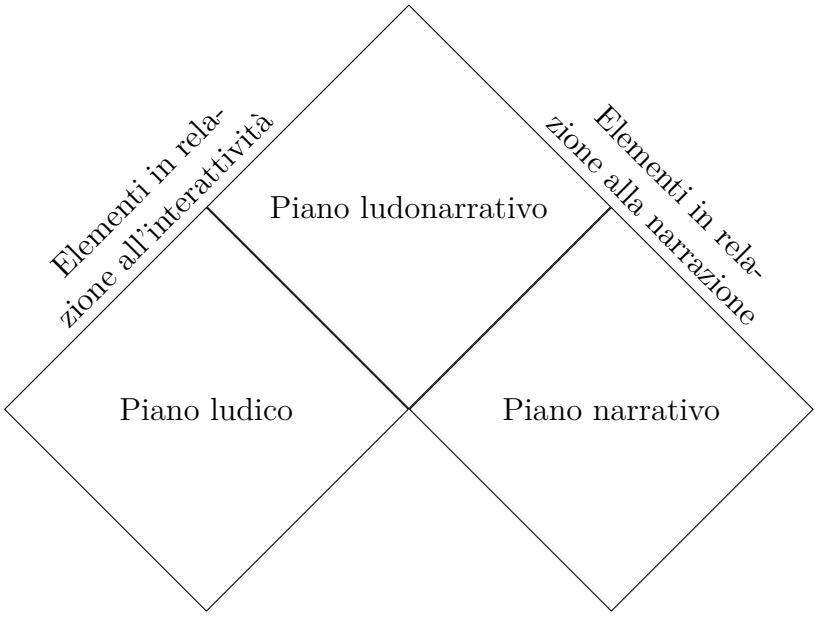


FIGURE 2.5 – Plan ludique, plan narratif et plan ludonarratif (Fulco, 2002, p. 59)

Cela étant, au-delà de l'aspect structurel, qu'est-ce qui permet de dire qu'un jeu raconte une histoire ? L'attitude du joueur est-elle une attitude de narrataire ? Même ceux qui se sont placés du côté des « ludologues » ne sont pas fermés à l'idée d'une fonction narrative du jeu vidéo : Gonzalo Frasca, pourtant l'un des premiers à fustiger l'approche de Janet Murray, a répété son attachement au fait qu'un jeu puisse raconter des histoires, amorçant ainsi une forme réconciliation entre les deux « camps ». Celui qui avait interrogé en premier lieu les rapports entre jeu et narration et qui avait contribué à poser cette opposition entre ludologie et narratologie [1] est le même qui, lors du DiGRA 2003 [2], a tenu à remettre les choses à leur place en assurant que la position des « ludologues » n'est pas une position radicale qui refuse toute idée de narration :

> One thing is not to favoring narratology for a preferred tool for understanding games and a whole different one is to completely discard it. Based on this information, the idea that ludologists want to discard narrative from game studies seems to be totally inaccurate. [3]

1. Voir Gonzalo FRASCA, *Ludology Meets Narratology : Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative*, 1999, URL : `http://www.ludology.org/articles/ludology.htm` (visité le 28/09/2018).

2. Le DiGRA est la conférence internationale annuelle d'études du jeu vidéo, organisée chaque année par un pays différent. L'édition de 2018 s'est tenue à Turin.

3. Gonzalo FRASCA, « Ludologists Love Stories, Too : Notes from a Debate That Never Took Place », *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference : Level Up*, vol. 2, 2003, p. 92-99, URL : `http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf` (visité le 28/09/2018), p. 95. « Une chose est de ne pas préférer la narratologie comme outil privilégié pour la compréhension des jeux et une toute autre est de l'abandonner complétement. Sur la base de ces informations, l'idée que les ludologues veuillent se défaire de la narration dans les études sur le jeu semble être totalement inexacte. » Nous traduisons.

Ce qui est recherché n'est pas même un compromis, mais bien un recadrage des termes du débat dont l'enjeu a moins été celui de la prééminence de l'une ou de l'autre thèse, mais bien de prémunir un champ d'études en pleine formation contre toute « colonisation » des études cinématographiques ou de la littérature. [1] Ce débat, qui a couru de la fin des années quatre-vingt-dix jusqu'au début des années 2000, a eu le mérite d'asseoir la légitimité d'une discipline comme l'étude du jeu et du jeu vidéo. La proposition de synthèse qu'on retiendra, à la suite de Julien Rueff, est sans doute celle de Henry Jenkins qui invite à voir dans le *game design* une forme d'architecture narrative. Nous verrons quelles sont les implications d'une telle proposition.

2.2.2 Discours, structure, espace

La question de la nature de la narration vidéoludique continue de se poser aujourd'hui. Autrement dit : de quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? [2]

Action et contemplation

Ce qu'on a remarqué en rappelant les différentes phases du développement de ce *medium*, c'est que certains jeux privilégient le développement narratif là où d'autres mettent l'accent sur leur aspect interactif et attendent du joueur une certaine performance ludique. Il ne s'agit pas d'une alternative exclusive, en ce que certains jeux peuvent plus ou moins favoriser l'un ou l'autre aspect identifié. *Colossal Cave Adventure*, par son interface principalement textuelle et l'importance accordée au contenu du texte, invite le joueur-lecteur à une réceptivité narrative plus accrue qu'un *Spacewar* ou un *Pong*, où c'est la performance, voire la compétition, qui est attendue.

Cette distinction, ou plutôt cette polarisation, persistera au cours des décennies, ce qui fera constater à Renée Bourassa une situation similaire pour ce qui concerne les années quatre-vingt-dix, avec *Doom* et *Myst* qui représentent chacun l'une des deux tendances (voir p. 89). Ainsi, on remarque que certains jeux privilégient l'action, à l'instar de *Spacewar* ou *Doom*, là où d'autres privilégient la contemplation, qu'elle soit textuelle ou figurative [3]. Et cette distinction se retrouve dans les jeux « intermédiaires », comme le jeu de rôle, où à des scènes d'action se succèdent des scènes de dialogue, de lecture, voire des scènes cinématiques où le joueur n'a plus la main sur l'action en cours.

1. Voir *ibid.*, p. 95.

2. Cette sous-section entend synthétiser la réflexion proposée lors des Assises de la recherche en cultures populaires et médiatiques, organisées aux universités Paris-Nanterre et Paris 3 Sorbonne-Nouvelle, ainsi que les éléments supplémentaire apportés lors de la communication que nous avons faite en novembre 2019 lors du colloque « Lusor in Fabula » à l'université de Rouen, organisé par Laura Goudet et Tony Gheeraert qui interrogeait cette notion. Un article à ce propos a paru dans les *Cahiers de narratologie*. Voir Martin Ringot, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, n° 37, 4 sept. 2020, URL : `http://journals.openedition.org/narratologie/10588` (visité le 04/09/2020)

3. On a vu, à ce sujet, que la textualité dépasse son aspect scriptural.

C'est cette alternance qui fait remarquer à Renée Bourassa que le jeu vidéo est composé de deux phases distinctes :

> Le jeu interactif ne constitue donc pas une forme narrative à l'état pur, mais il croise plutôt deux stratégies organisationnelles. Le mode narratif de ce type d'univers fictionnel s'accompagne d'un mode interactif/expérientiel qui modifie en profondeur les modalités expressives du récit. [1]

Et, pour peu que le jeu ait été construit de manière à ce que les actions du joueur aient une influence sur la suite du récit, on peut considérer que le « mode interactif/expérientiel » a une influence sur le « mode narratif » : réussir une mission ou y faillir, prendre une direction plutôt qu'une autre, donner telle ou telle réponse lors d'un dialogue, prendre parti pour un personnage ou pour un autre, toutes ces actions, ces décisions, peuvent avoir un effet sur l'expérience narrative qui en résulte. Pour autant, il s'agit, dans cette conception du discours narratif *in fieri* – car il demande la participation ponctuelle du joueur pour se construire –, d'une division entre quête et récit. Selon Olivier Caïra dans sa monographie sur le jeu de rôle, rappelons-le, la différence tient de leur nature : « Une quête s'inscrit dans l'ordre de l'action ; un récit dans l'ordre de la contemplation. » [2] Ces deux modes, on peut en voir un exemple dans une série de jeux de rôle comme *Final Fantasy*. Racontant l'épopée d'un groupe de personnages aux provenances et aux ambitions toutes différentes, cette série jeu de rôle japonais présente une alternance assez nette entre des moments de jeu (exploration de villes, de donjons ou d'environnements naturels, combat au tour par tour), et des moments de narration, qu'il s'agisse de scènes de dialogue où la seule intervention demandée au joueur est d'appuyer sur un bouton pour passer d'une réplique à l'autre, ou de scènes dites « cinématiques », des courts films d'animation muets qui représentent certains événements, cantonnant ainsi le joueur au rang de spectateur. Dans *Final Fantasy IX*, [3] le joueur assiste, impuissant comme les personnages qu'il contrôle, à la destruction de la ville de Lindblum. Conçues et perçues comme des récompenses car placées à des moments-clés du jeu, les scènes cinématiques sont des étapes figées de l'hypertexte, ce qui ajoute une dimension immuable, si ce n'est tragique, aux événements racontés.

Pour autant, se limiter à une telle considération de la narration vidéoludique pousserait à diviser le temps de jeux en deux modes d'exploitation du *medium*, et donc à une expérience fragmentée et interrompue. Il serait faux de voir dans le jeu vidéo un objet grumeleux où la narration n'agit que par touches. Bien que le mode interactif/expérientiel soit plus propice à une attitude ludique et active, ne peut-on pas considérer que le phénomène narratif intervienne aussi dans ces moments-là ? Par ailleurs, si ce découpage était valide,

1. Bourassa, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 156.
2. Caïra, *Jeux de rôle*, *op. cit.*, p. 59. Déjà cité p. 87. L'auteur parle du jeu de rôle papier et de l'importance du scénario de jeu de rôle pour le maître du jeu. Pour autant, cette distinction est assez convaincante dans le cadre d'une structure ludo-narrative.
3. Square, *Final Fantasy IX*, Square Soft, 2001.

cela voudrait dire que le jeu est détaché totalement d'une quelconque histoire qui ne serait qu'un intervalle. Il convient donc de voir comment le mode interactif/expérientiel participe lui aussi à la construction du récit.

Récit et interaction : codépendance

Pour ce faire, nous pouvons reprendre la distinction entre « action » et « contemplation » et tenter de la comprendre mieux afin de la développer. L'action, c'est ce que fait le joueur, à la demande explicite ou non du jeu. La contemplation est l'état dans lequel se trouve le joueur lorsqu'il assiste à un discours narratif – ou descriptif – sur lequel il n'a pas de prise. Sauf que, comme on l'a vu, les actions du joueur peuvent avoir une incidence sur les scènes cinématiques et sur le déroulement de l'intrigue. Dans *Metal Gear Solid*, [1] jeu d'infiltration conçu par Hideo Kojima, le joueur entre dans une base militaire en Alaska pour tenter de percer le mystère qui entoure une nouvelle arme, le « *Metal Gear* », qui menace les États-Unis. Sorti sur la console PlayStation en 1999, le jeu présente la particularité pour l'époque de comporter de nombreuses scènes cinématiques et de nombreux dialogues, ponctuant les scènes d'infiltration en vue du dessus par des séquences reprenant les codes du cinéma hollywoodien. Quand le protagoniste, Solid Snake, se fait attraper et subit une séance de torture, le joueur a le choix entre supporter la douleur – ce qui revient à appuyer sur un bouton le plus rapidement possible – et se rendre. Ce choix aura une conséquence à la fois narrative et ludique : non seulement l'issue de la séance influera sur la survie ou non de Meryl, une soldate infiltrée, mais elle permettra aussi au joueur d'obtenir un objet qu'il conservera lors de la prochaine partie [2].

Voilà un exemple, parmi d'autres, de la manière dont l'intervention du joueur peut avoir une influence sur le récit ludique qui se construit au rythme des *inputs* et des réponses de la machine ludique. Ce qu'on remarque, c'est que, en tant qu'issu d'un texte incomplet, le discours vidéoludique se forme par l'intervention de l'interacteur. Ainsi, le mode interactif/expérientiel et le mode narratif sont liés et codépendants, et de nombreux chercheurs ont montré ce lien entre ce qui constitue deux pôles et qu'ils ont nommé différemment. Dominic Arsenault parle de « double structure narrative » dans

1. Konami, *Metal Gear Solid*, Konami, 1999.

2. Si Meryl survit, elle donnera à Snake un ruban lui permettant d'éviter l'attaque de loups ; sinon, c'est Otacon, un scientifique, qui lui remettra un appareil le rendant invisible. La question du choix moral et de la stratégie ludique est ici à poser : si le joueur modèle est censé résister à la torture afin de sauver Meryl, comme semble le considérer Bruno Fraschini dans sa monographie (voir Bruno Fraschini, *Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente*, Milan, Unicopli, 2003, p. 99), la stratégie ludique veut que le joueur opte pour la solution qui lui procurera un avantage certaine lors de la prochaine partie : un appareil le rendant invisible dans un jeu d'infiltration et d'espionnage est un avantage certain.

son mémoire [1], distinction que reprend Sélim Krichane lorsqu'il parle de « récit-cadre » [2] et d'actualisation dynamique. Ce sont autant de notions que Rémi Cayatte a intégrées à son schéma où il montre en quoi l'oscillation entre « expérience-cadre » et « procédure » produit un le récit vidéolugique (voir p. 8).

On constate que la narration vidéoludique suit le rythme de la boucle interactive décrite par Julien Buseyne (voir p. 7) : à un système réglé répondent des sollicitations plus ou moins attendues et prévisibles, et c'est au sein de cette structure testée par l'interacteur, faite de « *feedback* », que se constitue un discours narratif. La narration vidéoludique participe de ce que Rémi Cayatte appelle une « narration par l'oscillation », [3] oscillation entre deux acteurs (les concepteurs et les joueurs), entre deux conceptions du jeu, la structure et l'énergie ludique (le *ludus* et la *paidia*, le *game* et le *play*), entre la « présentation figée » (tout ce qui est écrit, filmé, représenté invariablement) et l'« actualisation dynamique », c'est-à-dire tout ce qu'une performance ludique peut raconter.

La question de la structure qui permet toutes les interactions possibles n'est pas sans rappeler ce que Ian Bogost appelle *unit operation*, des unités de signification qui peuvent se suffire à eux-même ou bien se combiner d'une manière dynamique. Ainsi, les différentes règles d'interaction avec l'environnement, les règles de comportement de l'avatar, l'ensemble des objets qui peuvent être obtenus et utilisés, les conditions de victoire et de défaite, etc. sont autant de *unit operations*, d'unités de sens qui peuvent être comprises individuellement ou agir de concert. Un jeu vidéo est un ensemble organisé de *unit operations* dans une structure qui rappelle celle du rhizome [4] : en effet, Ian Bogost se défend d'assimiler la notion qu'il propose à celle de « système », en ce que le système suppose une hiérarchie technique ou conceptuelle qui rappelle celle de l'arbre de Jacques Deleuze et Félix Guattari :

> Unit operations are characteristically succint, discrete, referential, and dynamic. System operations are characteristically protracted, dependent, sequential, and static. In general, unit operations privilege function over context, instances over longevity. [5]

1. « On peut effectivement postuler, plutôt qu'une alternance entre récit prédéfini et jeu non-narratif, la présence d'une double structure narrative, et pas seulement dans une poignée de "genres thématiques" (comme l'histoire de détective, par exemple), mais dans tous les jeux qui véhiculent une histoire dramatique, si limitée soit-elle. » (Dominic Arsenault, « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo », mémoire, Montréal, Université de Montréal, 2006, URL : `https://www.academia.edu/2999429/Jeux_et_enjeux_du_r%C3%A9cit_vid%C3%A9oludique_la_narration_dans_le_jeu_vid%C3%A9o` [visité le 03/01/2019], p. 71)

2. Selim Krichane, « L'intrigue en trois dimensions. Les récits vidéoludiques à l'ère des polygones, de la "caméra virtuelle" et du CD-ROM », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, n° 27, 2014, URL : `http://journals.openedition.org/narratologie/7014` (visité le 03/01/2019), § 6.

3. Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique », *op. cit.*, § 32.

4. Voir p. 67.

5. Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, *op. cit.*, p. 4. « Les "opérations unitaires" sont généralement succinctes, discrètes, référentielles et dynamiques. Les "opérations du système" sont généralement longues, dépendantes, séquentielles et statiques. En général, les opérations unitaires privilégient la fonction sur le contexte, les instances sur la longévité. » Nous traduisons.

Ce qu'explique Ian Bogost, c'est que le choix de baser l'analyse sur l'observation des opérations unitaires permet de mettre en place une méthode plus souple pour intégrer de nouveaux éléments. Ian Bogost propose ainsi une grammaire procédurale pour étudier le fonctionnement des jeux vidéo en premier lieu, mais par extension d'autres formes d'expression artistique, et ainsi proposer de nouvelles analyses quant à la signification de certaines œuvres. Une opération unitaire, inscrite dans un environnement numérique, est donc construite en prévision des possibles interactions dont elle fera l'objet. C'est de cette manière que le joueur, par le contact avec les différentes opérations unitaires qui composent l'expérience-cadre, met en branle la narration par l'oscillation qui résulte du lien cybernétique.

Dès lors, la distinction entre les deux modes (présentation figée et actualisation dynamique) se fait moins nette dans la mesure où tous deux participent à l'élaboration d'un discours narratif final. On retrouve ici la conception de Brenda Laurel sur la coopération entre les concepteurs et le joueur assimilable à un travail de théâtre. C'est donc par le contact entre un système ludonarratif figé et une énergie ludique qui la teste qu'est produite la narration vidéoludique. Il ne s'agit pas d'un discours narratif entrecoupé de phases de jeu, mais bien d'une structure ludonarrative dont l'actualisation produit un discours global.

Ajoutons à cela que la boucle interactive humain-machine implique nécessairement que le premier insère du chaos dans le système réglé par le second. En effet, la machine et le jeu vidéo fonctionnent comme une horloge aux maints mécanismes qui s'adapte à n'importe quelle action, ou *input*, du joueur [1]. Mais dans certains cas, il se trouve que le joueur initie, par son *input*, une série d'événements qui échappent à son contrôle et qui font sortir le système du jeu de son état d'ordre habituel. C'est un programmeur, Laurent Victorino, qui explique ce phénomène lors d'une conférence à l'occasion du congrès d'informatique Devoxx de 2017. [2]

Monde ludique et espace narratif

Cette solution soulève cependant un certain nombre de questions, la principale étant celle du destinataire. Nous avons parlé jusqu'à présent de la manière dont est construit le discours narratif au sein d'une structure à actualiser par la performance ludique. Mais cela fait du joueur un acteur, ou un actant ; certains chercheurs, comme Massimo Maietti, vont jusqu'à y voir la marque d'un auteur secondaire. Aussi peut-on se demander comment un discours narratif peut s'adresser à la même personne qui l'a produit. Autrement dit, qui est le destinataire de la narration vidéoludique ?

1. Nous renvoyons ici au schéma de Julien Buseyne, voir figure 1, p. 7.

2. Voir Laurent Victorino, *Video games : The quest for smart dumbness*, Paris, Devoxx FR, avr. 2017, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=Kc8VO97ukB8&t=117s` (visité le 14/09/2019), dont il sera question à plusieurs reprises dans ce travail.

Lorsque le joueur oscille entre passivité réceptive et performance ludique, il peut alterner entre l'état de spectateur et celui d'acteur, en fonction de la situation à l'écran. Mais si le discours narratif est la conséquence de la boucle interactive entre humain et machine, il est problématique de voir le destinataire dans celui qui produit le discours. Ainsi, si le destinataire n'est pas le joueur, on peut imaginer à la suite de Massimo Maietti un « Lecteur terminal » c'est-à-dire le spectateur du jeu qui ne verrait dans l'action qu'un film, à la condition que la partie soit jouée sans le moindre accroc pour présenter une succession d'événements la plus fluide possible. Cette situation est possible dans le cas d'un « joueur modèle », qui ne fasse aucune faute dans sa performance, ce qui est très rare, voire impossible. Dès lors, la situation de jeu ne peut pas être vécue pleinement comme une situation narrative :

> I videogiochi tendono alla ripetizione iterata di sequenze testuali che danno piacere a chi effettua la performance di gioco, ma appariranno come incomprensibili *loop* narrativi agli occhi del lettore terminale. [1]

Le spectateur, ou « lecteur terminal », d'un jeu vidéo n'est donc pas tant en situation de réception narrative que de ce que Julie Delbouille a proposé d'appeler le « jeu secondaire », [2] sorte de jeu par procuration pendant lequel le spectateur s'identifie moins au personnage de l'intrigue qu'il a sous les yeux qu'au joueur dont il reconnaît et identifie les actions. Si un regard profane ne pourra voir qu'une séquence répétitive et incohérente, un œil averti pourra la lire comme une performance dont il appréciera la qualité. Dans ce cas de figure, si le jeu vidéo se présente comme un texte « narrativement inefficace » tant pour la personne qui joue que pour celle qui regarde, et que, de fait, le discours narratif produit ne s'adresse à personne, il est difficile, dans ce contexte, de parler d'une quelconque narration vidéoludique.

Dès lors, il apparaît nécessaire de mieux comprendre ce qui se produit au sein de la boucle d'interaction humain-machine. En tant qu'objet numérique régi par un code et un système binaire, le jeu vidéo se présente comme une base de données : un certain nombre d'informations et de règles organisées selon un ordre spécifique, difficilement exploitables telles quelles. C'est pourquoi l'une des options retenues a été de recourir à un mode d'organisation particulier qui est celui de l'espace. Renée Bourassa voit dans cette « métaphore spatiale » un principe d'organisation ludique ayant trait à la *mimicry* de Caillois :

1. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, *op. cit.*, p. 113. « Les jeux vidéo tendent à la répétition itérée de séquences textuelles qui procurent du plaisir à celui qui effectue la performance de jeu, mais qui apparaîtront comme d'incompréhensibles boucles narratives aux yeux du lecteur terminal. » Nous traduisons.

2. Voir Julie Delbouille, *Carnet de recherches : Quelques souvenirs de jeu secondaire (part 1)*, 15 juin 2018, url : `http://labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/carnet-de-recherches-quelques-souvenirs-de-jeu-secondaire-part-1/` (visité le 08/01/2019).

> Il n'y a rien qui soit spatial a priori dans la configuration des bases de données informatiques. [...] Par contre, en simulant un monde à part entière par le biais d'une métaphore spatiale qui organise la navigation, l'interface met en œuvre la stratégie ludique du simulacre. Elle matérialise un monde fictionnel en « déguisant » la modulation informatique de la base de données sous-jacente. [1]

La première conséquence, lorsqu'on constate ce mode d'organisation, est qu'on ne peut plus se contenter d'une acception discursive, ni systémique et hypertextuelle, de la narration vidéoludique. La métaphore spatiale nous offre une autre perspective qui est celle de la narration spatialisée et de l'exploration du monde fictionnel. [2] Dès lors, si l'on reprend l'alternance identifiée précédemment entre les éléments figés, narratifs, et l'attitude ludique du joueur qui actualise ces derniers, on peut voir dans l'espace ludique une source d'éléments narratifs, comme autant d'indices qui donnent au joueur des éléments pour comprendre le monde dans lequel il évolue à travers sa « prothèse ». La différence d'approche avec l'oscillation narrative proposée par Rémi Cayatte réside dans le fait que ce qui résulte de la boucle interactive n'est pas tant un discours qu'une série de connaissances que le joueur acquiert à propos du monde fictionnel. C'est pour cette raison que Renée Bourassa parle d'une « dissémination du récit » :

> Le récit se dissémine dans l'espace navigationnel sous forme d'objets à collectionner, d'indices ou d'énigmes locales à déchiffrer ou encore de tâches à accomplir. Mais la suture de l'hétérogène ne s'opère pas d'elle-même. C'est dans l'espace mental du joueur que s'effectue la synthèse cognitive nécessaire à la sémiose. La situation expérientielle propre au jeu interactif et l'action interprétative s'interpénètrent de manière irréductible ; elles construisent le sens sur les plans topographiques (stratégie de route) et conceptuel (quête et résolution d'énigmes ou de problèmes). [3]

On voit donc en quoi le rôle du joueur est accentué dans cette dynamique : l'ensemble des informations narratives présentes dans l'expérience-cadre sont intégrées par le joueur qui reconfigure sa connaissance du monde fictionnel au sein de son encyclopédie personnelle, ce qui lui permet à la fois de mieux réagir aux situations ludiques proposées, et d'apprécier plus justement les éléments fictionnels qu'il rencontrera. Pour prendre un exemple récent, on peut voir comment *The Witcher III : Wild Hunt* [4] mobilise cette stratégie avec le glossaire. Quand le joueur accepte une quête pour retrouver un monstre, il glanera des informations par la recherche de traces, la lecture de livres ou en interrogeant des personnages non-joueurs, afin d'élaborer la meilleure stratégie pour attirer et neutraliser le monstre en question. À mesure de l'avancée de la quête, le bestiaire, accessible depuis le menu, s'étoffera

1. Bourassa, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 148.

2. Le terme « exploration » est une notion abondamment employée, parfois à tort, dans le cadre du *marketing* lié au jeu vidéo, si bien que, comme le rappelle Guillaume Grandjean dans son intervention à l'occasion du colloque de Liège « Le jeu et le joueur : entre écarts et médiations », il convient de rappeler ce qu'on entend par « exploration », que l'on peut définir à sa suite comme une « pratique incertaine de l'espace ». Autrement dit, il s'agit d'évoluer dans un espace ludonarratif dont on n'aurait pas encore toutes les clés : l'intrigue se dévoile à mesure de la progression du joueur, et les règles deviennent plus explicites à mesure qu'il teste les limites de ce monde fictionnel.

3. Bourassa, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 152.

4. CD Projekt RED, *The Witcher III : Wild Hunt*, *op. cit.*

de nouvelles informations ludiques – quelle potion, quel poison utiliser, quels sorts sont efficaces – et narratives : un court texte de présentation, parfois accompagné d'une citation entendue en chemin, permet d'exprimer ce qu'une simple image n'aurait pas réussi à rendre, comme le sentiment des voyageurs qui se retrouvent face à cette créature, son habitat, son régime alimentaire, des anecdotes quand à sa découverte, etc. Ces objets à collectionner, indices et énigmes, qui enrichissent la perception du monde fictionnel, sont ce que Fanny Barnabé appelle la « ludiégèse » :

> L'interface, les objets, les environnements, les objectifs, etc. sont des composantes du jeu qui occupent un statut intermédiaire entre la narrativité et l'interactivité : ils participent à construire la diégèse, mais jouent également un rôle sur le plan ludique (l'obtention d'une armure magique dans un RPG [Role-Playing-Game, jeu de rôle], par exemple, facilitera les prochains combats, tout en caractérisant l'univers comme appartenant généralement au genre de l'*heroic fantasy*) Ces éléments du cosmos – chargés de narrativité par les sélections opérées dans le récit enchâssé – n'entrent donc pas dans la composition d'un récit traditionnel mais déterminent considérablement, par un effet d'accumulation, la réception que le joueur fera de l'univers fictionnel, ainsi que l'éventuel investissement narratif dont il pourra faire preuve. [1]

Cette « ludiégèse » est l'autre pendant de la diégèse, c'est-à-dire les éléments qui ont à voir avec le récit explicite tel qu'on l'a vu précédemment (scènes de narration, livres, cinématiques, etc.). Si l'utilisation ou non des objets mis à disposition du joueur tendra par ailleurs à déterminer le récit ludique qui en résultera – tel objet ou telle compétence permettra d'aller dans une direction plutôt que dans une autre – chaque élément rencontré, quel que soit l'ordre et si c'est au cours de la même partie, enrichit la connaissance que le joueur aura du monde fictionnel qu'il visite. Le rôle des concepteurs est donc celui de faire en sorte que le monde fictionnel puisse offrir une expérience de visite narrative taillée pour l'expérience ludique. Cela a d'ailleurs incité Olivier Caïra à voir dans l'économie narrative du monde fictionnel la même logique d'organisation que dans un zoo : « développer et scénariser les jeux fondés sur ces mondes numériques requiert un mode de pensée plus proche du *zookeeping*, coomme science, comme technique et comme culture professionnelle, que des moyens traditionnels de l'expression fictionnelle que sont la littérature, le théâtre et le cinéma. » [2] Il s'agit, en effet, de procurer une expérience narrative similaire à celle de la visite d'un zoo : être au contact d'un autre monde, tout en gardant une certaine distance fictive, ce qui, d'ailleurs, correspond à la définition de l'attitude ludique, qui requiert une certaine distance pour que le jeu continue à être considéré comme tel. Ces mondes fictionnels sont donc taillés pour garantir la possibilité d'un « engagement sécurisé », une

1. Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Culture contemporaine, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2014 [2018], URL : `http://books.openedition.org/pulg/2613` (visité le 21/06/2018), chapitre 2, introduction. Le statut électronique du livre ne permet pas de donner une indication liée aux pages.

2. Olivier Caïra, « Mondes numériques, écosystèmes et *zookeeping* », dans : Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 143.

« immersion distanciée », [1] qu'Olivier Caïra, citant Ellen Strain, compare à l'attitude du touriste dans un pays étranger. La narration vidéoludique consiste donc à construire un monde fictionnel et à mettre en place les conditions de son exploration. Le monde fictionnel ne peut pas être une imitation de la réalité, et tel n'est pas son but parce que c'est le *ludus* qui détermine son mode d'organisation. En comparant un monde ludique à un zoo, Olivier Caïra utilise l'exemple de *Skyrim*[2], cinquième opus de la série *The Elder Scrolls*, dont chaque épisode propose à l'exploration une nouvelle région du monde fictionnel inventé par les concepteurs. Chaque région est vaste et remplie d'éléments à découvrir, qu'il s'agisse de personnages non-joueurs, d'ouvrages, d'objets, de villes, de villages, de camps militaires, de cavernes ou de ruines à explorer. L'auteur montre donc que, dans la création de monde fictionnel, ce qui est important, c'est de tout mettre en œuvre pour que le monde soit crédible et puisse favoriser une certaine adhésion et un engagement de la part du joueur. C'est ce qu'il appelle « écologie de l'intrigue », qui « invite à ne plus envisager la narrativité en termes de récit se déroulant devant une toile de fond, mais en termes d'intrigue(s) intégrée(s) à des environnements complexes et évolutifs. » [3] La conséquence est que la narration n'est plus pensée tant comme un discours, que comme un système de relations rhizomique entre différents éléments :

> L'écologie de l'intrigue souligne la nature *relationnelle* de la pensée requise dans les fictions interactives. [...] S'il peut pleuvoir dans la diégèse, ses habitants doivent réagir de manière adéquate lorsqu'ils se retrouvent sous une averse, sinon le résultat est contre-immersif. Penser de manière relationnelle, c'est aussi appréhender les *limites* des relations : tout n'a pas d'effet sur tout, sinon la simulation serait impossible. [4]

Olivier Caïra pointe ici le juste équilibre à trouver lors de la conception d'un monde ludique. La simulation doit faire preuve d'assez de cohérence pour favoriser l'engagement ludique et fictionnel du joueur, mais a besoin de limites pour ne pas nuire à ce même engagement, qui repose sur le pacte de la feintise ludique : c'est un jeu parce qu'on sait que c'est un jeu. C'est pourquoi Olivier Caïra propose la conclusion suivante :

> Les mondes virtuels du jeu vidéo *ne sont pas et n'ont pas intérêt à être des mondes possibles*, principalement parce qu'ils sont conçus pour *jouer*, non pour simuler le quotidien. [...] La priorité des studios est de bâtir des environnements *jouables*, c'est-à-dire créés et gérés de manière duale pour le personnage et son joueur, scénarisés en termes d'intrigues et d'enjeux, agencés et administrés selon une logique qui tient davantage du *zookeeping* que de la production fictionnelle traditionnelle. [5]

Loin d'être une simple alternance entre un discours figé rappelant le joueur à son rôle de spectateur, et des phases de jeu laissant de côté tout élément référentiel et diégétique, la narration vidéoludique se rapproche plutôt d'un processus d'actualisation d'un monde ludonarratif conçu justement pour être parcouru, exploré, découvert et compris. Chaque

1. *Ibid.*, p. 154.
2. Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011.
3. Caïra, « Mondes numériques, écosystèmes et *zookeeping* », *op. cit.*, p. 145.
4. *Ibid.*, p. 146.
5. *Ibid.*, p. 153.

élément de cet environnement numérique, appartenant à une base de données organisée selon une métaphore spatiale, en dit plus sur le monde fictionnel et ludique que le joueur parcourt, alimentant ainsi la ludiégèse aussi bien que la diégèse. C'est donc en prenant connaissance, par la performance ludique (la procédure), de cette expérience-cadre, que le joueur construit, par le récit ludique, une expérience narrative.

Si l'on a reparcouru les étapes du début des années 2000, c'est pour montrer en quoi la question de la narration vidéoludique suscite encore aujourd'hui de nombreuses interrogations. Dès l'émergence du *medium* dans les laboratoires d'informatique et dans les salles d'arcade, c'est une hésitation prolongée entre le jeu et la narration qui a semblé caractériser la création de jeux vidéo. Mais, dans tous les cas, ce qu'on remarque, c'est la prééminence de l'espace ludique et fictionnel, qu'il soit présenté au joueur par du texte ou par des images, et quel que soit le mode d'interaction prévu. On peut voir aujourd'hui que les propositions des premières décennies, qui avaient largement dépassé le stade de simples expériences, ont su évoluer dans leur forme pour garder une pertinence pour offrir des expériences ludiques et narratives. Nous nous sommes attardés sur la question de la narration vidéoludique afin de présenter la notion de monde fictionnel vidéoludique et de métaphore spatiale. Cette *forma mentis* nous sera utile pour mieux comprendre l'attitude d'un Calvino *game designer* au chapitre 5 (voir p. 225).

Le cadre théorique que nous proposons de tracer ici nous permettra en effet d'éclairer, dans la deuxième partie de notre travail, l'attitude narrative calvinienne. On se rendra compte, en effet, que Calvino, en plus d'interroger le récit en tant que succession d'actions, peut être lu comme un concepteur de mondes fictionnels, parfois même régis par des règles ludiques qui en déterminent la structure. On pense ici particulièrement à *Il barone rampante* (voir p. 299), mais aussi à la manière dont l'auteur tend à voir l'espace comme un *medium* qui peut être modélisé et traversé.

Ce qui frappe, au-delà de l'origine, au moins partiellement, littéraire des jeux vidéo, c'est que nous restons face à des créations marquées par une forte textualité, bien que cette dernière ne soit plus tant scripturale que figurative. Aussi peut-on se demander quel rapport entretient un *medium* émergent tel que le jeu vidéo avec la littérature. Si on a vu que la littérature était marquée par une certaine ludicité, laquelle s'est renouvelée avec l'arrivée de l'environnement numérique, y a-t-il un point de contact avec ce que le jeu vidéo a pu proposer ? Est-il possible de voir d'un *medium* à l'autre une forme de continuité ?

Chapitre 3

Littérature et jeux vidéo : pour une exploration des frontières

Dans les chapitres précédents, nous avons vu tout d'abord que la littérature a su renouveler le lien qu'elle entretenait avec le jeu par une approche nouvelle du texte, tant par l'auteur que par le lecteur. Différentes tentatives ont été faites, dans ce sens, pour investir l'environnement numérique et proposer une « littérature informatique », qui se distingue de la littérature informatisée, simple remédiatisation du livre papier dans l'environnement numérique, facilitant parfois l'analyse textuelle. Au-delà de l'utilisation traditionnelle de l'outil numérique et de l'hypertexte tel qu'il était conçu par Ted Nelson, destiné à la recherche documentaire, des groupes littéraires ont proposé de nouvelles utilisations de cet outil. Romans interactifs, outils de création de récits, générateurs de poèmes ou de fables : autant de détournements ludiques et créatifs d'un environnement encore attaché à la bureautique.

Mais, si la littérature a vu de l'intérêt à envisager ces nouvelles possibilités, les groupes littéraires ne sont pas les seuls à avoir détourné l'utilisation de machines destinées à la recherche et au travail. Les aventures textuelles interactives, les simulations de civilisations ou de vols spatiaux et les conceptions d'espaces ludo-narratifs ont parfois précédé les premières expériences littéraires.

Ce qui frappe, c'est de voir comment les expériences se sont multipliées à mesure que les outils les rendant possibles se sont démocratisés. On a vu, par exemple, la manière dont certaines machines, comme le PDP-1, ouvraient la voie à de nouvelles expérimentations grâce à l'interface visuelle permettant d'avoir un retour plus rapide sur le code entré. De même, les premiers pas en littérature informatique ont été faits au moment où les systèmes d'exploitation étaient assez avancés pour proposer une interface visuelle plus claire. Dans leurs témoignage, les auteurs de ces programmes précisent souvent l'outil utilisé et le langage informatique employé. Lorsque David Porush et Todd Hivnor présentent leur travaux à l'occasion du colloque international « Littérature et informatique : littérature

générée par ordinateur » organisé par Alain Vuillemin et Michel Lenoble en 1994, ils précisent avoir utilisé le langage Common LISP sur un ordinateur Macintosh II. Les préoccupations matérielles ne sont donc pas si éloignées et la question de la réalisation technique revient sur la table dans le domaine de la littérature.

Aussi peut-on identifier dans ces deux évolutions une forme de convergence. D'un côté, la littérature s'est emparée de l'outil numérique pour explorer de nouvelles pistes, pour voir ce qu'il pourrait apporter à la poétique, à la construction de récit et, de l'autre, une certaine créativité a émergé des laboratoires informatiques, cherchant dans la froideur procédurale des algorithmes des possibilités ludiques et, quelque part, poétiques. Dès lors, face à l'aspect convergent qui caractérise l'évolution des deux formes d'expression, comment parler d'une distinction nette entre littérature et jeu vidéo ? Ne faut-il pas y voir une lointaine parenté ? Ne faudrait-il pas placer ces deux *media* dans un spectre distinctif ? N'y faut-il pas voir la marque d'une certaine continuité ?

Ce chapitre consiste à explorer les limites d'un certain nombre d'hypothèses sur les critères de distinction entre littérature et jeux vidéo. Il conviendra de commencer cette comparaison en voyant si l'apparence des deux *media* permet de les distinguer. Puis, nous nous demanderons s'il est possible de dégager une définition de la littérature et des jeux vidéo à partir de critères particuliers : y a-t-il une littérarité d'une part et une ludicité de l'autre ? Ensuite, nous verrons de quelle manière il est possible de distinguer littérature et jeu vidéo en fonction des thématiques et sujets abordés, et si l'interactivité est le propre de l'un ou l'autre *medium*. Enfin, nous proposerons une approche des deux selon la perspective de la fiction, qui nous permettra de penser littérature et jeu vidéo selon un prisme qui les englobe, les voyant comme deux modalités médiatiques de mise en forme d'univers fictionnels.

3.1 Littérarité et ludicité

Les différences entre deux *media* peuvent être remarquées à plusieurs niveaux. Mais les rechercher implique aussi de déterminer la manière dont on définit un *medium*. Faut-il le considérer selon sa nature, sa fonction, sa portée ? Dans ce cas, le premier indice est celui de l'apparence. Un *medium* en effet comporte un certain nombre de caractéristiques visuelles qui lui permettent de le distinguer des autres.

3.1.1 Question de forme

De prime abord, ce qui distingue la littérature du jeu vidéo paraît évident : le premier est un média composé de discours, de langage, de texte, tandis que le second, comme l'indique son nom (« video »), semble donner la part belle à sa dimension visuelle. On a vu, en effet, de quelle manière l'interactivité était favorisée par une interface plus figurative

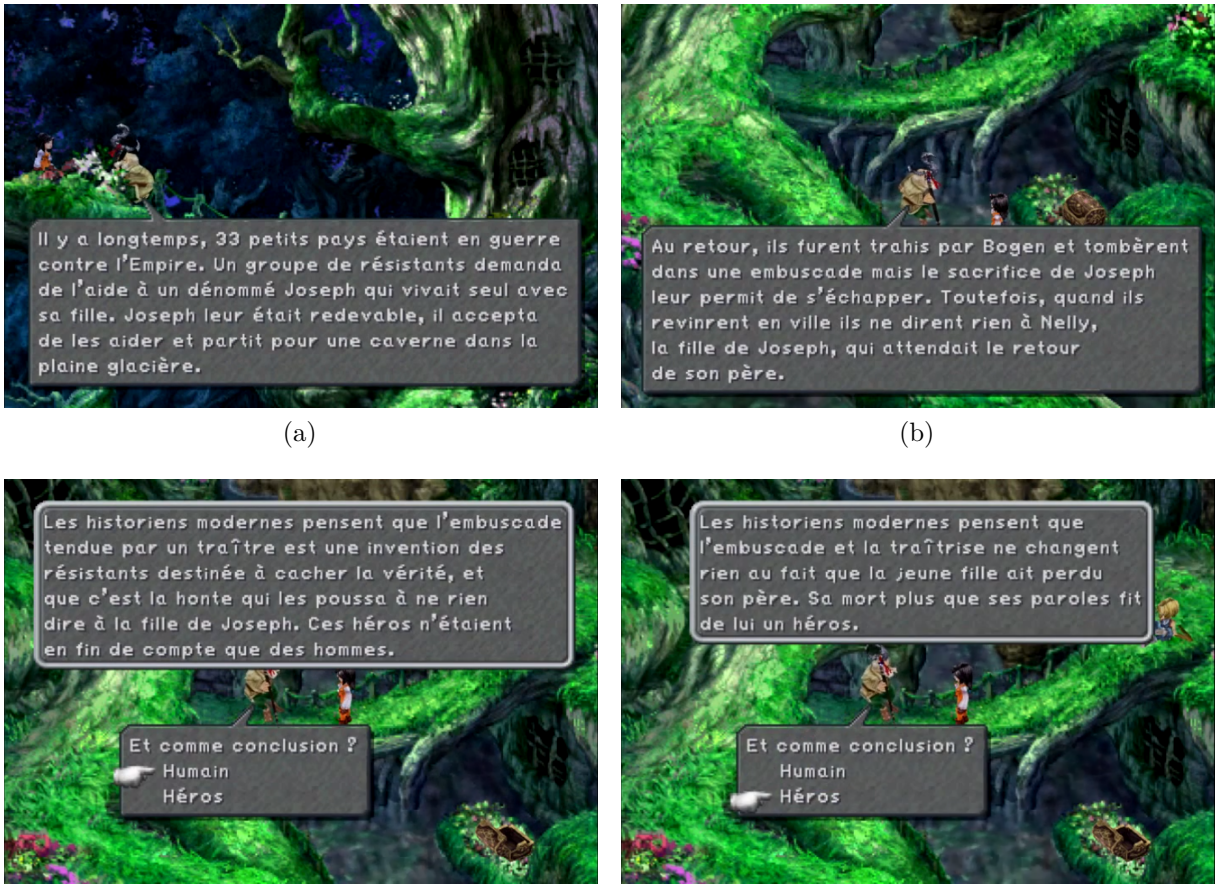
que textuelle. Dans un jeu de stratégie, on préférera afficher les informations à l'aide de logos et d'animations plutôt que par un mode narratif ou descriptif textuel. Le but pour le concepteur est de rendre l'action lisible de la manière la plus directe, afin de favoriser le mode performatif.

La présence du texte

La présence du texte comme élément narratif est inévitable dans les jeux vidéo. Qu'il s'agisse de lignes de dialogue, rarement doublées, de livres à lire ou d'informations supplémentaires, le mode textuel reste prépondérant dans la présentation du monde fictionnel. Dans des jeux comme *Final Fantasy* – du moins dans les neuf premiers opus –, les dialogues apparaissent sous la forme de bulles au-dessus des personnages, ce qui donne à ces scènes un aspect les rapprochant plus de la bande-dessinée que dd'un dispositif vidéo. *Final Fantasy IX* fait partie des trois épisodes, sortis sur la console PlayStation, qui bénéficiaient de décors pré-rendus, donnant aux différents environnements une impression de tableaux se succédant. À un moment du jeu, le groupe se retrouve dans un milieu naturel (Pinnacle Rock) où le fantôme d'un vieillard leur demande de reconstruire un récit pour avancer. Il s'agira pour le joueur de trouver les doubles de ce fantôme partout dans la zone de jeu afin de retrouver les cinq fragments de récit et de les reconstituer en choisissant la fin entre deux propositions. (voir figure 3.1, p. 114). Pendant ces scènes narratives, il n'est demandé au joueur que d'appuyer sur un bouton pour passer à la réplique suivante, et parfois de faire un choix entre deux réponses possibles. L'autre manière d'afficher des dialogues est de prévoir une boîte de texte superposant l'univers fictionnel, par laquelle passeront toutes les répliques. C'est le choix fait dans des séries de jeux comme *The Legend of Zelda* ou *Pokémon*, mais aussi dans des jeux de rôle comme *Baldur's Gate*. Dans ce cas, comme on l'a vu, l'ensemble des actions de jeu et des dialogues est inscrit dans ce document textuel.

Le texte se trouve aussi par le biais de livres trouvables dans l'univers fictionnel. Des jeux de rôle comme *The Elder Scrolls V : Skyrim* proposent aux joueurs des livres dont ils peuvent tourner les pages pour découvrir une nouvelle, un témoignage, une pièce de théâtre, des indices pour une quête, etc. On assiste alors à la remédiatisation de la « technologie de fourniture » [1] qu'est le codex, ou le livre relié, dans un environnement numérique, invitant ainsi le joueur à adopter une attitude de lecture. Le livre est ouvert à plat et occupe l'ensemble de l'écran, alors que l'arrière-plan devient flou. Les seules possibilités d'interaction à ce moment-là sont de tourner les pages et fermer le livre.

1. Henry Jenkins, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, trad. par Christophe Jaquet, Paris, Armand Colin, 2013, p. 33.



(a) (b)

(c) (d)

FIGURE 3.1 – La quête du récit morcelé dans *Final Fantasy IX* et la fin alternative

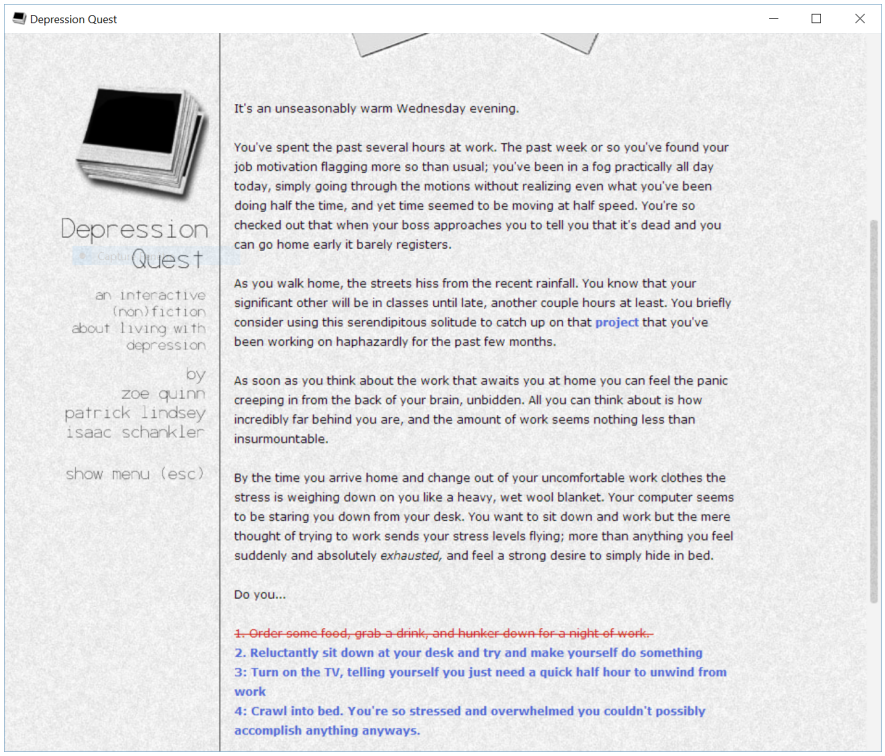


FIGURE 3.2 – *Depression Quest* de Zoe Quinn. La première proposition est barrée, signe de l'aspect paralysant de la dépression.

Jeu textuel et hypertexte littéraire : porosité des formes

On comprend dès lors que le jeu vidéo n'est pas un *medium* empêchant une activité de lecture, et qu'il a su intégrer cette modalité dans ses différentes structures. Et même, alors qu'on a remarqué l'éloignement de l'interface textuelle dès l'émergence du jeu d'aventure, cette forme n'a pas disparu, comme en témoigne la sortie de jeux textuels ces dernières années. Remarquons, notamment, *Depression Quest*,[1] qui met le lecteur dans la peau d'une personne atteinte de dépression. Le titre est une référence à l'héritage en aventures textuelles que porte le jeu, mais l'imaginaire apporté par le mot « quête » s'arrête là : c'est une succession de tableaux qui attend le joueur, au bout de laquelle il devra faire un choix parmi plusieurs propositions. Mais si un choix vient empirer l'état moral du personnage, l'arrière-plan se brouillera et certaines propositions seront barrées (voir figure 3.2 p. 115).

Il s'agit ici d'une structure en arbre : à partir d'un début toujours identique, le lecteur-joueur choisit parmi plusieurs possibilités. La différence avec un récit interactif classique est que les choix ne donneront pas nécessairement lieu à une avancée différente de l'histoire : selon le choix opéré, une nouvelle page s'affichera pour présenter le résultat du choix, mais la page suivante ne variera pas en fonction du parcours suivi précédemment. Sous le texte, des cases grises indiquent l'état de santé du personnage (non visible dans la

1. Zoe QUINN, *Depression Quest*, The Quinnspiracy, 2013, URL : `http://www.depressionquest.com/#top-section` (visité le 24/01/2016).

capture d'écran) : l'état de dépression, la consultation d'un psychanalyste et le recours à des médicaments. C'est donc de manière timide que vient s'insérer une composante de jeu de rôle avec une forme minimale de « fiche de personnage ». Il est recommandé de lancer le programme avec le son activé car le fond sonore (des notes de piano à un rythme lent) fait partie de l'expérience interactive. La scène finale dépend des choix qui ont été faits et de l'état de santé du personnage. Pendant une réunion familiale, le joueur devra répondre à la mère du personnage qui lui demande comment il va. Le jeu se termine ainsi, sans *score*, sans générique, sans invitation à recommencer.

Depression Quest a fait parler de lui à sa sortie. Distribué gratuitement sur la plateforme de téléchargement « Steam », il a été très bien reçu par la critique, beaucoup moins par la communauté de joueurs et de joueuses. Ce jeu et sa créatrice ont cristallisé ce qui a été appelé l'affaire du *Gamergate*. La presse spécialisée était suspectée de collusion avec certains éditeurs et développeurs, ce qui remettait en question sa neutralité et son indépendance. [1] Mais surtout, le statut de ce jeu est sujet à débat : en quoi est-ce un jeu ? Pourquoi l'appeler un jeu, et pas une nouvelle, voire un roman interactif ? En quoi diffère-t-il, dans sa forme, de *afternoon, a story* de Michael Joyce ? On a parlé de « fiche personnage », mais ces trois lignes en bas de chaque page peuvent être lues comme des descriptions qui ont leur place dans une œuvre littéraire. De la même manière que l'on peut voir dans *La Simulation humaine* de Daniel de Roulet, série de romans et de nouvelles regroupés dans un programme informatique, des éléments ayant trait au jeu plutôt qu'à la lecture, comme l'indication du nombre de chapitres lus à mesure de la progression du lecteur (voir figure 3.3 p. 117).

Exprimée de manière globale, sans distinction entre les œuvres, cette indication ressemble plus à un *score* qu'à un repère voulant remplacer la perception physique du nombre de pages parcourues. Dès lors, même s'il s'agit ici d'une œuvre littéraire informatisée et non « nativement informatique », en quoi peut-on distinguer la déambulation du lecteur dans *La Simulation humaine* du parcours du joueur dans *Depression Quest* ? Et même, n'y a-t-il pas plus de différences formelles entre un jeu textuel comme *Depression Quest* (mais aussi *Colossal Cave Adventure*, *Zork*, comme on en parlait à partir de la p. 74) et un jeu de rôle, qu'entre ces mêmes jeux et un hypertexte littéraire ?

Textualités multiples

Quant à la dernière objection à cette idée de différence formelle entre texte et image, nous y avons déjà fait allusion dans le chapitre précédent (voir p. 89) avec l'idée de textualité multiple. Que ce soit dans la littérature informatique ou dans le développement de jeux

1. Au-delà de cela, le *Gamergate* a été le moment de nombreuses attaques sexistes et antiféministes, comme le rappelle William Audureau dans son article. (Voir William AUDUREAU, « Derrière le #GamerGate, une nébuleuse antiféministe », *Le Monde.fr, Pixels*, 15 sept. 2014, URL : `http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeministe_4485191_4408996.html` [visité le 18/10/2016])

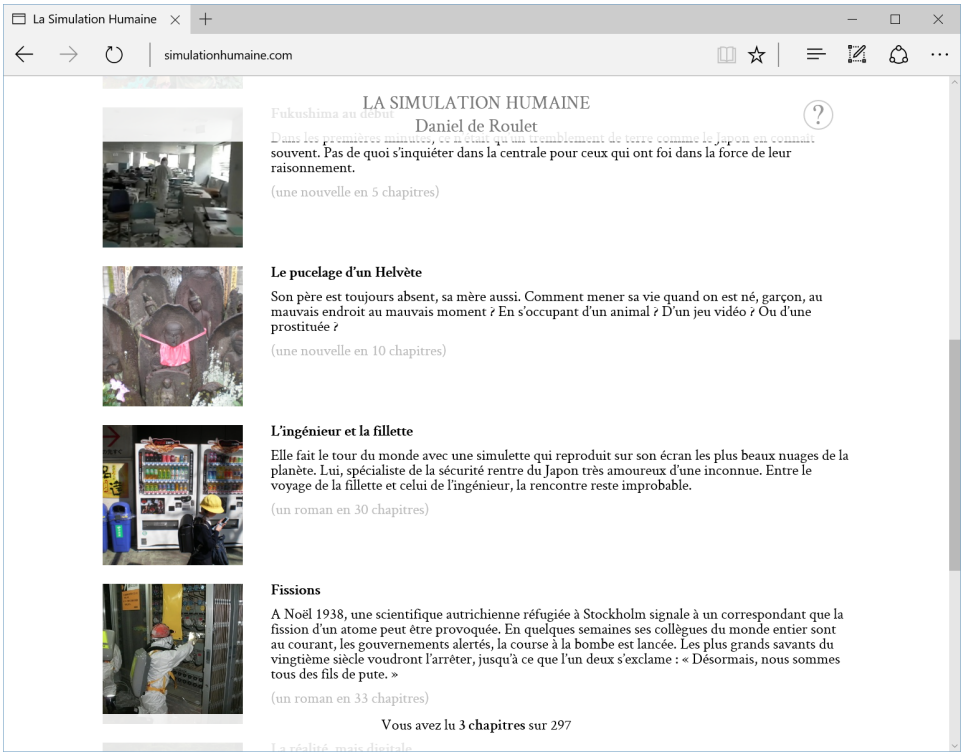


FIGURE 3.3 – *La Simulation humaine* de Daniel de Roulet, page d'accueil. Les différents textes peuvent être lus dans le désordre, et un compteur affiche le nombre de chapitres lus.

vidéo, on constate une textualité au moins double. Il y a d'abord le texte caché, profond, qui régit la combinatoire, les règles, les conditions de production de ce que verra l'utilisateur. Et puis il y a le texte « de surface », ou « de sortie », pour reprendre l'expression de Jean-Pierre Balpe,[1] qui résulte à la fois de ce qui a été prévu par l'auteur (qu'il soit concepteur ou écrivain) et par les décisions de l'utilisateur. Ou encore, le « noumène » et le « phénomène », comme les désigne Julien Buseyne (voir p. 7).

Dès lors, le texte « de surface » n'est plus tant un texte, un discours, un récit séquentiel, qu'une interface entre l'utilisateur et le texte de fond, entre le lecteur est le système combinatoire, entre le joueur et l'ensemble de règles. Dans une simulation, le texte permet d'indiquer les résultats de l'expérience faite par le joueur ; dans un hypertexte littéraire, il fournit au lecteur un retour sur le choix qui a été fait. Dans un sonnet combinatoire, il présente le produit de l'intervention du lecteur, qu'elle soit minimale (appuyer sur un bouton) ou plus élaborée (ajuster différents paramètres) ; dans un jeu d'aventure textuel ou graphique, il apporte les informations nécessaires au joueur pour pouvoir s'orienter dans l'espace ludonarratif. Si l'on pense à ce que fait Calvino dans *Il castello dei destini incrociati*[2], on peut y voir une stratification similaire : le texte qui est donné à lire au lecteur est le résultat de l'interprétation du narrateur-personnage face à la table qui se

1. Jean-Pierre BALPE, « L'"ange" ou le "diable" en boîte ? », *Action poétique*, n° 95, 1984, p. 7-8.
2. Il en sera question plus en détail à partir de la p. 276

remplit petit à petit de cartes de tarot. On peut y voir une double textualité : le texte de fond est constitué par l'ensemble des cartes qui combinent les différents témoignages et servent d'outil aux personnages pour partager leur vécu avec leurs convives. Ce phénomène de textualité multiple est présent particulièrement dans les ensembles de récits enchâssés, selon Gaelle Debeaux :

> Ces romans, qui se partagent entre linéarité, multilinéarité et non-linéarité, postulent que le texte est en lui-même un espace que l'on peut agencer vis-à-vis d'autres espaces. De la sorte, les différentes intrigues des récits multiples sont peut-être bien à comprendre comme situées sur différents plans narratifs et fictionnels, incitant le lecteur à appréhender leur agencement comme une architecture. [1]

Et c'est bien du texte comme architecture, comme structure, qu'il s'agit : l'ensemble de tarots disposés sur la table ainsi que l'ordre de leur agencement révèlent le mécanisme par lequel les différents récits ont été construits. Mais ces cartes auraient pu être disposées différemment, c'est l'auteur qui a décidé de les poser dans cet ordre. Ainsi, on peut voir dans le jeu de tarot utilisé le texte profond qui a permis de structurer les textes de surface (l'ensemble des cartes posées, puis les différents récits qui en résultent) accessibles au lecteur. On peut arguer qu'Italo Calvino savait très bien quels récits allaient être racontés dans la mesure où il s'agit de classiques de la littérature ; reste que l'auteur a bien dû partir de l'artefact combinatoire que constitue le jeu de carte pour pouvoir donner lieu à l'imbrication de ces différents récits. Ainsi, non seulement on voit dans *Il castello dei destini incrociati* la marque de cette textualité multiple, mais on peut considérer les cartes, éléments figuratifs, comme faisant partie du texte lui-même. Et le texte auquel a accès le lecteur peut être, là aussi, vu comme une interface permettant de comprendre le texte profond qui a permis de le constituer. De la même manière, les chapitres de *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec sont autant d'interfaces donnant accès au texte profond de l'œuvre, composé des différentes contraintes qu'a suivies l'auteur comme la structure en échiquier et les ramifications liant un chapitre à l'autre. Chacun de ces chapitres est une fenêtre sur l'édifice bâti par Perec – phrase qui peut être comprise, dans ce cas précis, littéralement. Mais il est aussi possible de remonter à des récits fondateurs tels que les *Mille et une nuits*, le *Decameron*, comme le fait Gaelle Debeaux dans sa thèse en mettant en garde contre le risque de « succomber à l'illusion qui consisterait à croire que la littérature la plus récente serait fondamentalement novatrice ». [2]

On voit donc que même la littérature, qui a précédé les expérimentations informatiques, proposait déjà une structure organisationnelle que l'on retrouve dans la littérature informatique et dans le jeu vidéo. Et on peut parler, pour l'une comme pour les autres, d'une textualité multiple comme principe de composition. Ce constat nous incite donc à revoir la pertinence de la distinction formelle entre les deux *media*.

1. Debeaux, « Multiplication des récits et stéréométrie littéraire », *op. cit.*, p. 25-26.
2. Voir *ibid.*, p. 71. Nous citons ce passage dans son ensemble p. 156.

3.1.2 Pour un spectre distinctif

Serait-ce donc au niveau de leur nature qu'on peut établir une distinction plus pertinente ? Si littérature et jeux vidéo tendent à se confondre dans leur forme et dans les principes d'organisation qui les régissent, peut-être pourrions-nous envisager de les placer, en fonction de leur genre, sur un spectre. Mais lequel ? Selon quels critères ? Nous pourrions émettre l'hypothèse dans un premier temps que ce qui distingue ces deux *media* est leur essence, ce qui les définit. Cette démarche supposerait pour chaque *medium* l'existence d'un « noyau » qui contribuerait à définir la nature médiatique d'une œuvre. Nous allons donc tenter de voir s'il est possible de placer différentes œuvres sur un spectre selon deux pôles, la « littérarité » d'une part et la « ludicité » de l'autre, avant de voir les limites d'une telle conception.

Littérarité et poéticité

Cette démarche n'est pas nouvelle : rappelons la tentative de Roman Jakobson lorsqu'il a proposé, dans « La nouvelle poésie russe » la notion de « littérarité » pour comprendre ce qui définit la littérature. La littérarité est « ce qui fait d'une œuvre donnée une œuvre littéraire », [1] et il appartient à la « science de la littérature » [2] de la déceler. Ce qui fait d'une œuvre donnée une œuvre littéraire, c'est l'attention portée à la forme, au mot, qui devient son propre objet, sa propre matière :

> Si la peinture est une mise en forme du matériau visuel à valeur autonome, si la musique est la mise en forme du matériau sonore à valeur autonome, et la chorégraphie, du matériau gestuel à valeur autonome, alors la poésie est la mise en forme du mot à valeur autonome, du mot « autonome », comme dit Khlebnikov.
>
> La poésie, c'est le langage dans sa fonction esthétique. [3]

En parlant de « valeur autonome », Jakobson affirme que les différents arts se distinguent par l'autoréférentialité, voire l'autotélicité [4] de leur langage : la musique est musique quand elle se dit elle-même dans une seule recherche esthétique. De même pour la poésie, dont la définition recoupe chez Jakobson celle de la littérature. Ainsi, reconnaissant que les procédés littéraires et poétiques peuvent changer et passer dans un autre registre, il revient, au sein d'une interrogation sur ce qu'est la poésie, sur cette nécessité de détacher l'essence du reste :

> J'ai déjà dit que le contenu de la notion de *poésie* était instable et variait dans le temps, mais la fonction poétique, la *poéticité*, comme l'ont souligné les formalistes, est un élément *sui generis*, un élément que l'on ne peut réduire mécaniquement à

1. Roman Jakobson, « La nouvelle poésie russe », dans : *Questions de poétique*, trad. par Tzvetan Todorov, Paris, Seuil, 1973, p. 15.
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*
4. L'autoréférentialité advient lorsqu'une œuvre se prend elle-même comme sujet ; l'autotélicité va plus loin, en ceci que le seul but d'une œuvre, c'est elle-même, et elle seule. Ainsi, un art poétique est un discours autoréférentiel, mais le « Sonnet en X » de Mallarmé, qui n'a pour objet et pour but que lui-même, est un exemple d'autotélicité.

> d'autres éléments. Cet élément, il faut le dénuder et en faire apparaître l'indépendance, comme sont dénudés et indépendants les procédés techniques des tableaux cubistes par exemple [...]. En général, la poéticité n'est qu'une composante d'une structure complexe, mais une composante qui transforme nécessairement les autres éléments et détermine avec eux le comportement de l'ensemble. [1]

Ce qui est intéressant ici, c'est de voir en quoi la poéticité, ou littérarité [2], est susceptible de s'inscrire dans un ensemble plus large. Tout dépend donc du texte donné, en fonction duquel la poéticité prendra une place plus ou moins importante. Encore faut-il savoir comment la distinguer, comment elle se manifeste :

> En ceci, que le mot est ressenti comme mot et non comme simple substitut de l'objet nommé ni comme explosion d'émotion. En ceci, que les mots et leur syntaxe, leur signification, leur forme externe et interne ne sont pas des indices indifférents de la réalité, mais possèdent leur propre poids et leur propre valeur. [3]

La poéticité ou la littérarité, ce sont donc les mots pris pour eux-mêmes, le langage se détachant de sa fonction communicative pour se faire matériau autonome. Et l'étudier revient à « reconnaître le *procédé* comme [...] "personnage" unique », [4] c'est-à-dire passer outre tout ce qui est secondaire au texte, tout ce à quoi il peut faire référence, et prendre les mots pour ce qu'ils sont : des mots. Il s'agit donc de « dénuder » ces procédés, comme on dénude les fils électriques d'une gaine qui les masque, donc les exposer et en comprendre le fonctionnement, au-delà de la signification référentielle qui les enrobe. Ainsi, « [d]énuder la rime, c'est émanciper sa puissance sonore du lien sémantique. » [5] Dès lors, on comprend comment il est possible de parler de littérature avec des objets aussi différents qu'un sonnet, une chanson de gestes, un roman policier ou un hypertexte de fiction. Ce qui les rassemble serait un noyau commun, plus ou moins important, qui peut être isolé du reste : la littérarité, que ces textes intègrent selon des modalités qui leur sont propres. Nous tenterons donc de répartir différents types de textes sur un spectre selon le degré de littérarité qu'ils comportent, et de voir si certains genres comportent un degré plus élevé de littérarité que d'autres.

Ludicité et attitude ludique

L'un des pôles du spectre est donc établi. Reste le deuxième, qui est censé répartir le jeu d'une manière similaire. Qu'est-ce qui définit un jeu ? C'est sans doute sa ludicité. Rappelons que le jeu est défini avant tout par l'attitude de celui ou celle qui joue. Autrement dit, c'est la *paidia* qui détermine une situation de jeu. Pour reprendre les termes de Sébastien Genvo :

1. Roman Jakobson, « Qu'est-ce que la poésie ? », dans : *Questions de poétique*, trad. par Marguerite Derrida, Paris, Seuil, 1973, p. 123-124.
2. Il semblerait en effet que Jakobson ne fasse pas de différence fondamentale entre les termes « poéticité » et « littérarité ». Nous les emploierons donc comme des synonymes.
3. Jakobson, « Qu'est-ce que la poésie ? », *op. cit.*, p. 124.
4. *Idem*, « La nouvelle poésie russe », *op. cit.*, p. 15.
5. *Ibid.*, p. 22.

> lorsqu'il adopte une attitude ludique, un individu procède à l'*agencement* d'un ensemble de règles et de moyens (qui structurent son attitude ludique), d'un monde fictionnel (puisque jouer c'est « faire comme si ») et d'un contexte pragmatique (le monde extérieur dans lequel s'incarne le jeu). [1]

C'est donc sur n'importe quel objet (le « contexte pragmatique ») qu'un joueur peut projeter une situation de jeu selon un ensemble de règles qu'il se fixe et un monde fictionnel qu'il détermine. Cet agencement (terme emprunté à Jacques Henriot) permet de déterminer la situation de jeu. Dès lors, les jeux, les *games*, sont à considérer comme des « outils de jeu » qui sont vendus comme tels. Rappelons l'exemple donné par Henriot : « Un jeu de dames est fait pour servir d'instrument au jouer de ceux qui s'en servent. Il n'a de sens de "jeu" qu'en raison de cette utilisation. » [2] Pour autant, dans une situation donnée, un jeu sera perçu comme tel. Soit par auto-définition, soit par inscription dans un contexte pragmatique [3], soit par des stratégies de méta-communication, c'est-à-dire, comme on l'a vu dans l'introduction générale, l'« èthos ludique ». [4] L'œuvre puise ce qu'il faut comme référents fictionnels ou culturels pour que l'individu soit disposé à adopter une attitude ludique. Ce qui est demandé du jeu comme dispositif, c'est donc de permettre l'établissement, pour reprendre Jean-Marie Schaeffer, d'une « feintise ludique partagée », [5] et, partant, obtenir l'adhésion du joueur :

> l'adhésion est libre parce que le dispositif fictionnel est une exemplification du mode d'interaction ludique, qui ne saurait s'établir que sur une base volontaire ; et, comme tout jeu, la fiction instaure ses propres règles, ce qui implique une suspension provisoire (et partielle) de celles qui valent en dehors de l'espace ludique. [6]

Appelons donc ludicité la faculté d'un objet culturel à susciter chez l'interacteur l'adoption d'une attitude ludique. Avec l'établissement du jeu vidéo comme pratique culturelle et la possibilité de jouer seul face à une machine, on peut considérer que la ludicité est d'autant plus essentielle que seul le dispositif fictionnel pourra faire adopter une attitude ludique à l'interacteur, là où les jeux de société ou les sports collectifs, par exemple, peuvent compter aussi sur l'influence mutuelle des joueurs. Ainsi, comparer littérature et jeu vidéo a ceci d'intéressant qu'il s'agit de deux activités pouvant être pratiquées en solitaire.

La ludicité est donc ce qui, dans un artefact numérique, pousse le récepteur à entrer dans un rapport d'interaction ludique. Certains jeux, par la réduction de leur interface à la seule fonction ludique, laissent une part plus importante à leur ludicité. Les jeux de puzzle comme *Tetris*, mettent l'interacteur face à une situation ludique, malgré l'origine mathématique du concept. D'autres éléments, comme l'établissement d'un *score* en temps réel, une musique entraînante ou une courbe de difficulté croissante, participent à la

1. Genvo, « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique », *op. cit.*, p. 44.
2. Henriot, *Sous couleur de jouer*, *op. cit.*, p. 100.
3. Comme, on l'a vu, lorsque *Depression Quest* est mis à disposition sur une plateforme dédiée au jeu vidéo.
4. Genvo, « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique », *op. cit.*, p. 46.
5. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 145.
6. *Ibid.*, p. 151.

méta-communication du programme en faveur de l'instauration d'une feintise ludique partagée. De même, *Super Mario Bros.* [1] invite le joueur à adopter une attitude ludique par la simplicité de ses contrôles (courir et sauter) et par les référents fictionnels fantaisistes qu'il appelle. Cependant, la mobilisation d'un univers fictionnel plus présent fait que le jeu, comme d'autres jeux de plateforme [2], invite aussi le joueur à se situer dans un espace fictionnel et à adopter une posture de narrataire, éventualité qui semble évacuée dans un cas comme *Tetris*. Il semble ainsi possible de disposer les genres de jeux en fonction de la part de ludicité qu'ils contiennent : un jeu de rôle, où le joueur a souvent une position surplombante et indirecte sur l'environnement et sur l'action, et contrôle plusieurs personnages, comporte moins de ludicité qu'un jeu d'action-aventure où l'interacteur ne contrôle qu'un personnage dont il adopte le point de vue. Ainsi, dans le second, la feintise ludique partagée semble être sollicitée de manière plus directe.

À leur tour, les films interactifs et les *walking simulators* [3] demandent du joueur une participation moindre et le registre sérieux, voire grave, qu'adoptent ces œuvres semble les éloigner un peu plus du pôle de la ludicité. Tout se passe comme si la réduction du champ d'actions laissé au joueur permettait au scénario de se concentrer sur des thèmes moins binaires et plus complexes que la lutte du bien contre le mal ou le sauvetage de la demoiselle en détresse. [4]

Enfin, nous pouvons considérer les fictions interactives et les jeux d'aventure en mode texte comme les jeux comportant le moins de ludicité, en ce qu'ils consistent en un récit intéractif, où une situation est présentée à un narrataire qui décide de la suite. Le dispositif ludique tend à s'effacer face à un dispositif narratif plus classique. Bien que cela ne signifie pas que le joueur ne puisse pas adopter une attitude ludique, le système auquel il est confronté ne l'y incite pas autant qu'un *puzzle game* ou qu'un jeu de plateforme.

1. Nintendo R&D4, *Super Mario Bros.* Nintendo, 1985.

2. Les jeux de plateforme sont des jeux dont l'enjeu principal réside dans le fait de parvenir du début à l'autre d'un niveau en évitant les pièges et les ennemis.

3. Les *walking simulators*, ou « simulateurs de marche », appelés ainsi à l'origine de façon dépréciative, mettent le joueur dans un environnement en trois dimensions qu'il doit parcourir pour trouver des indices sous forme d'objets, paysages, enregistrements, etc. afin de comprendre le déroulement d'un événement passé. Ils sont souvent employés pour aborder des sujets plus complexes que ce que les scénarios de jeux vidéo tendent à traiter, comme le deuil (Giant Sparrow, *What Remains of Edith Finch*, Annapurna Interactive, 2017). Dans ce genre de jeux, les interactions sont réduites à leur strict minimum : le joueur peut marcher, éventuellement ouvrir des portes, et tenir des objets dans ses mains.

4. Cette position est discutable car la rhétorique procédurale peut prendre le rôle de produire un sens tout aussi complexe. Cependant, nous nous y tiendrons dans cette section pour le bien du spectre que nous testons.

Littérarité									**Ludicité**
Sonnet	Poème épique	Roman classique	Roman policier	Hypertexte de fiction	Jeu textuel	Jeu d'enquête narrative	Action-aventure/jeu de rôle	Plateforme/Jeu de tir	Jeu de puzzle
« Sonnet en X »	*Orlando Furioso*	*La Princesse de Clèves*	*Le Crime de l'Orient-Express*	*Afternoon, a story*	*Adventure*	*Gone Home*	*The Legend of Zelda*/*Baldur's Gate*	*Super Mario Bros.*	*Tetris*

Tableau 3.1 – Littérarité et ludicité – spectre 1

Littérarité **Réceptivité**									**Ludicité** **Interactivité**
Poésie		Roman		Hypertexte		Jeu à tendance narrative		Jeu à tendance performative	
Sonnet	Poème épique	Roman classique	Roman policier	Hypertexte de fiction	Jeu textuel	Jeu d'enquête narrative	Action-aventure, jeu de rôle	Plateforme, Jeu de tir	Jeu de puzzle
« Sonnet en X »	*Orlando Furioso*	*La Princesse de Clèves*	*Le Crime de l'Orient-Express*	*Afternoon, a story*	*Adventure*	*Gone Home*	*The Legend of Zelda*, *Baldur's Gate*	*Super Mario Bros.*	*Tetris*

Tableau 3.2 – Littérarité et ludicité – spectre 2

De la littérarité à la ludicité

Maintenant que nous avons proposé l'établissement d'un noyau conceptuel permettant de définir la littérature d'une part et le jeu vidéo de l'autre, nous pouvons proposer de répartir différentes œuvres et genres sur un spectre distinctif permettant de visualiser une possible différenciation entre les *media* (voir figure 3.1 p. 123). [1]

Si l'on tente de répartir différents types d'œuvres littéraires et vidéoludiques sur un spectre, on obtiendra ce genre de résultat. Les exemples proposés sont délibérément issus de différentes périodes littéraires pour détacher l'idée de littérarité du contexte de son œuvre ; de même, dans une moindre mesure, pour les œuvres vidéoludiques. Ce qu'on remarque, c'est que plus la ludicité est présente, plus l'accent est mis sur l'interactivité. Au contraire, peut-on parler d'une réceptivité proportionnelle au degré de littérarité ?

Aussi, si nous regroupons ces œuvres en différentes catégories, nous obtiendrons cette nouvelle répartition (voir figure 3.2 p. 123) qui contribue à brouiller la limite entre les deux *media*.

En effet, l'hypertexte de fiction et le jeu textuel peuvent être regroupés dans la même catégorie d'hypertexte, en ce qu'il s'agit d'une structure similaire : le joueur se déplace d'une unité textuelle à une autre en cliquant sur des mots ou en les entrant directement au clavier. Dans un cas comme dans l'autre, l'hypertexte est une structure composée de liens entre différents blocs d'informations. La différence entre un hypertexte de fiction et un jeu textuel semble tenir, en effet, du contexte pragmatique et de l'attitude suggérée par l'artefact : le premier est perçu, voire vendu comme une œuvre de littérature expérimentale [2]

1. Un format en pleine page du spectre final est disponible p. 127.

2. Espen Aarseth considérait, rappelons-le, que la différence entre les deux avait grandement à voir avec une acceptation institutionnelle (voir p. 78).

là où l'autre se diffuse comme un jeu ; certains éléments de méta-communication vont dans ce sens, comme la présence d'un score dans un jeu comme *Colossal Cave Adventure*, alors que les hypertextes littéraires évitent le plus possible de quantifier la progression des utilisateurs car cela pourrait leur envoyer un signal contradictoire par rapport à ce que suggère le contexte de lecture.

L'autre différence que l'on peut identifier et qui peut nous permettre de voir quelle différence il existe entre la littérarité et la ludicité est liée à la manière dont est lu un hypertexte de fiction par rapport à un texte littéraire traditionnel. C'est ce que demandent Bertrand Gervais et Nicolas Xanthos en considérant que la lecture d'hypertexte ne peut pas être une lecture « sérieuse » :

> On ne lit pas sérieusement les hypertextes fictionnels. On joue à les lire. Si déjà, aux dires des philosophes du langage, la fiction est un jeu de faire semblant, le lecteur simulant par voie de conventions implicites une référence, celle qui a cours avec les hypertextes exacerbe cette disposition, l'imposant comme régie unique. On porte peu attention à la lettre du texte, au grain de sa signification, on s'amuse et épuise son attention au niveau de la forme, du dispositif offert, l'enchaînement des fragments, les possibilités visuelles et sonores, la dimension technique du médium. [1]

Cette impression de « jouer à lire » les hypertextes pourrait être due au moment de remédiatisation pendant lequel l'environnement informatique intègre et reproduit le *medium* du livre. Ainsi, l'immediateté n'est pas encore acquise et l'importance est surtout donnée à la reconnaissance du nouveau *medium*. C'est ce que Bolter et Grusin appellent l'hypermédiateté : « *In the logic of hypermediacy, the artist (or multimedia programmer or web designer) strives to make the viewer acknowledge the medium as a medium and to delight in that acknowledgement.* » [2] Ainsi, l'hypertexte de fiction se présente avant tout comme nouvelle manière d'organiser des informations et de construire un récit, et ce qui est commenté, avant tout, notamment par Jean Clément, [3] c'est comment fonctionne l'œuvre et non pas ce qu'elle dit. [4] Mais c'est peut-être dû aussi au fait qu'avec l'hypertexte, la littérature a proposé une forme de ludicité : du fait de sa structure, l'hypertexte propose une forme d'interactivité qui ne peut être laissée de côté, car elle fait partie intégrante de l'œuvre. Ainsi :

1. Bertrand Gervais et Nicolas Xanthos, « L'hypertexte : une lecture sans fin », dans : *Littérature Informatique Lecture. De la lecture assistée par ordinateur à la lecture interactive*, sous la dir. d'Alain Vuillemin et Michel Lenoble, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 1999, p. 113.

2. Bolter et Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, *op. cit.*, p. 42. « Dans la logique de l'hypermédiateté, l'artiste (ou le programmeur multimédia ou le concepteur réseau) s'évertue à ce que le récepteur reconnaisse le *medium* comme un *medium* et à ce qu'il y prenne plaisir. » Nous traduisons.

3. Voir par exemple Clément, « *afternoon, a story* », *op. cit.*

4. Gervais et Xanthos le regrettent, considérant que l'on passe ainsi à côté de l'œuvre : « En fait, on adopte régulièrement le même type d'attitude qui prévaut en littérature populaire et en paralittérature, où l'on discute du phénomène sans jamais ouvrir les pages d'un livre. Le médium est analysé de l'extérieur, pour ses impacts sociaux, culturels et politiques, pous ses implications technologiques, ses contraintes informatiques, au détriment de ses autres aspects ou propriétés identifiées en retour comme intrinsèques. » (Gervais et Xanthos, « L'hypertexte : une lecture sans fin », *op. cit.*, p. 113-114)

Littérarité Réceptivité		**Narrativité Référentialité**						**Ludicité Interactivité**	
Poésie		Roman		Hypertexte		Jeu à tendance narrative		Jeu à tendance performative	
Sonnet	Poème épique	Roman classique	Roman policier	Hypertexte de fiction	Jeu textuel	Jeu d'enquête narrative	Action-aventure, jeu de rôle	Plateforme, jeu de tir	Jeu de puzzle
« Sonnet en X »	*Roland Furieux*	*La Princesse de Clèves*	*Le Crime de l'Orient-Express*	*Afternoon, a story*	*Adventure*	*Gone Home*	*The Legend of Zelda, Baldur's Gate*	*Super Mario Bros.*	*Tetris*

Tableau 3.3 – Littérarité et ludicité – spectre 3

> On ne lit pas un hypertexte fictionnel pour l'histoire qu'il raconte, mais pour les dispositifs qu'il utilise, le labyrinthe formel dont il nous offre les portes. On le lit pour tous ces petits mots-boutons, qui sont comme des mots-valises pris au pied de la lettre. Mais l'attrait pour la technologie et ses possibilités continue à faire de cette production un jeu, une activité ludique. [1]

De la même manière, les mots se retrouvent vidés de leur charge sémiotique qui est remplacée par une charge « informatique », c'est-à-dire que leur présence est déterminée par une fonction hypertextuelle. En résultent une « double fonctionnalité » du mot et une importance accrue donnée inconsciemment par le lecteur aux éléments qui constituent un lien hypertexte. Et, même s'il est possible de mettre ces remarques sur le compte de l'hypermédiateté caractéristique de l'hypertexte de fiction encore en formation, force est de constater que les mots placés comme liens – et les autres par répercussion – tendent à perdre leur littérarité au profit d'une certaine ludicité.

Enfin, ce qu'on remarque face à ce spectre distinctif, c'est la manière dont son centre semble constituer à son tour une polarisation des éléments narratifs et référentiels. Rappelons que la littérarité se caractérise, entre autres, par une utilisation autoréférentielle et autotélique du langage, alors que la ludicité semble trouver sa réalisation la plus concrète dans des structures qui rendent la situation de jeu la plus évidente, quitte à privilégier une certaine abstraction référentielle. Ainsi, s'éloignant des pôles de littérarité et de ludicité, les œuvres semblent se retrouver dans une troisième catégorie qui serait celle de la narrativité ou de la référentialité (voir figure 3.3 p. 125).

Nous nous retrouvons donc face à une répartition centrifuge de la littérarité et de la ludicité, comme si ces deux catégories empêchaient toute référentialité. Observons tout d'abord qu'une situation autoréférentielle reste liée à la référentialité, et que les textes littéraires ou les objets « purement » ludiques ne se basent pas sur le néant. Ainsi, on ne peut pas ôter au « Sonnet en X » de Mallarmé les évocations qu'il porte, tout comme les poésies en onomatopées de Marinetti continuent de porter un certain nombre de référents que le lecteur mobilise au moment de la lecture. [2] L'autre chose que cette répartition implique, c'est un retour à une division entre fond et forme qui est double : la

1. *Ibid.*, p. 116.
2. C'est d'ailleurs là que réside la poésie selon André Breton, dans la mise en rapport et la friction de deux univers référentiels.

littérarité et la ludicité sont présentées comme autant de formes « pures » qui ne peuvent être que corrompues par la fiction, la narrativité, la référentialité. On retrouve alors la même méfiance que Jean-Marie Schaeffer avait identifiée : « c'est alors la poésie en tant que pur jeu linguistique qui est censée réaliser l'essence de l'art verbal ; dans la fiction, l'élément artistique n'entrerait en jeu qu'une fois qu'on est allé au-delà de la composante mimétique. » [1] Enfin, par cette répartition, on semble omettre les possibilités d'interaction avec les œuvres narratives (réécriture, traduction, interprétation), ainsi que la ludicité d'un sonnet se trouvant, on l'a vu, dans le moment de sa composition et les contraintes qui la régissent. De même, on n'hésite pas à parler de la poésie de certains jeux de plateforme, où le terme « poésie » renvoie plus volontiers à la capacité de l'œuvre à susciter certaines émotions qu'à sa stricte littérarité. Ainsi, si ce spectre distinctif semble proposer un résultat satisfaisant, il n'est pas exempt de limites dues au formalisme des définitions des deux pôles.

Les deux premières tentatives de mise en rapport entre ces deux *media* que nous avons proposées étaient liées aux considérations formelles que l'on pouvait faire sur la littérature et les jeux vidéo. L'approche visuelle nous a montré que limiter le critère de différenciation à la présence exclusive ou non d'éléments textuels ne permettait pas d'établir une distinction convaincante, tout d'abord parce que ce serait nier l'existence de différents niveaux de textualité qui ne seraient pas forcément scripturaux et séquentiels, ensuite parce que le jeu vidéo n'exclut pas l'existence d'une interface entièrement scripturale. C'est donc en tentant de déterminer ce qui fait d'une œuvre une œuvre littéraire ou vidéoludique que l'on a proposé un spectre allant d'un pôle de littérarité à un pôle de ludicité. Malgré les avantages que présente cette répartition, on s'est rendu compte qu'elle retombait dans les travers des considérations habituelles sur le fond et la forme. Ainsi, après avoir étudié la manière dont ces deux *media* pouvaient se distinguer d'un point de vue formel, nous verrons s'il existe une différence dans la manière dont ils permettent un rapport entre l'œuvre et ce qu'elle représente, puis dans les modalités d'interaction entre l'œuvre et son récepteur.

1. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 24.

Littérarité **Réceptivité**		**Narrativité** **Référentialité**						**Ludicité** **Interactivité**	
Poésie		Roman		Hypertexte		Jeu à tendance narrative		Jeu à tendance performative	
Sonnet	Poème épique	Roman classique	Roman policier	Hypertexte de fiction	Jeu textuel	Jeu d'enquête narrative	Action-aventure, jeu de rôle	Plateforme, jeu de tir	Jeu de puzzle
« Sonnet en X »	*Roland Furieux*	*La Princesse de Clèves*	*Le Crime de l'Orient-Express*	*Afternoon, a story*	*Adventure*	*Gone Home*	*The Legend of Zelda*, *Baldur's Gate*	*Super Mario Bros.*	*Tetris*

Tableau 3.4 – Littérarité et ludicité – spectre 3 (grand format)

3.2 Référentialité et interactivité

Avant de voir si littérature et jeux vidéo peuvent se distinguer par la manière dont on interagit avec le texte, nous nous poserons d'abord la question de savoir si la différence entre les deux *media* ne réside pas dans ce qu'ils sont capables d'exprimer. En effet, nous venons de voir que l'établissement d'une différenciation formelle n'était pas tout à fait convaincante en ce qu'elle laissait voir une certaine porosité entre les deux *media*. Mais en pensant aux jeux vidéo, on pense à ce que le *medium* permet de diffuser comme discours : la forte interactivité dont il fait preuve est vue comme un élément qui détermine un discours axé sur la violence ou du moins la confrontation. Qu'en est-il ? Le jeu vidéo est-il une forme d'expression qui privilégie les rapports d'interaction conflictuels ? Que reste-t-il, dans ce cas, des possibilités expressives propres à la littérature ?

3.2.1 Conflictualité et introspection

En revenant sur l'émergence de ce qu'elle appelle les « jeux interactifs » [1], Renée Bourassa souligne la simplicité scénaristique de ces derniers qu'elle considère comme des applications assez strictes des thèses structuralistes. Face à l'apparente étroitesse des possibilités narratives et expressives de ces formes, elle formule l'interrogation suivante :

> On peut déplorer la présence des schèmes hollywoodiens dans ces nouvelles formes fictionnelles, ou encore la minceur narrative de ces dernières. En effet, on peut se demander si elles pourront croiser les formes expérimentales de la fiction selon d'autres esthétiques qui évitent de réduire l'imaginaire aux schémas agonistiques primaires. [2]

Autrement dit, les jeux vidéo sont-ils capables d'autres formes d'expression qui ne soient pas liées à une prise conflictuelle avec un environnement ? À première vue, on peut considérer qu'en effet, ce *medium* ne permet au joueur que d'avoir un rapport d'opposition avec ce qui l'entoure. Lorsqu'il évolue dans un espace ludique par le biais de sa prothèse vidéoludique, le rapport qu'il peut avoir avec cet espace et avec les entités qui l'habitent est un rapport de création, de modification ou de destruction. Dans *Super Mario Bros.*, le héros peut ainsi consommer des objets qui le rendent plus puissant et lui permettent de lancer des boules de feu, sauter sur des ennemis pour les transformer en projectiles ou pour les anéantir. Les genres les plus représentés sont des genres mettant en scène une confrontation : les *beat'em up* mettent le joueur dans la peau d'un personnage qui doit affronter de ses poings une vague d'ennemis ; les *shoot'em up* le mettent à bord d'un vaisseau pour qu'il tire sur des vagues d'ennemis afin de progresser dans un niveau ; on commente longuement, concernant les jeux de rôle, ce qu'il en est du « système de combat ». L'un des genres qui

1. Les « jeux interactifs » ne sont autres que des jeux vidéo. Comme il est difficile de penser à un jeu qui ne soit pas interactif, il faut comprendre cet adjectif comme désignant les jeux qui mettent le joueur seul en interaction avec une machine.

2. Bourassa, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 162.

est devenu majeur sur l'ordinateur est le *First Person Shooter* (FPS) où le joueur parcourt des couloirs en vue subjective pour tirer sur des ennemis qui apparaissent successivement. Selon Rune Klevjer, ce genre de jeu et son principe d'interaction semblent indissociables des modalités de découverte de l'environnement :

> La [macchina da presa] degli FPS non è una semplice [macchina da presa], un mero dispositivo di visione : è insieme uno strumento di offesa e distruzione, una specie di apparato virtuale in cui vedere e uccidere sono strettamente connessi. Non è permesso muovere la pistola indipendentemente dalla [macchina da presa] che, a sua volta, è montata sul corpo, pressoché del tutto invisibile, dell'avatar. [1]

En effet, comme nous le verrons à propos du récit calvinien « Ultimo viene il corvo » (voir p. 345), le pistolet et son effet quasi instantané sur ce qu'il vise permet d'avoir une prise directe sur l'environnement, ce qui en fait un dispositif privilégié pour un contexte de jeu où il est demandé au joueur d'agir sur ce qu'il voit en fonction de règles spécifiques. L'association du dispositif de vue à la possibilité d'agir sur l'environnement participe de ce que Sébastien Genvo appelle l'« impératif d'action » et qu'il considère comme un facteur interne à la limitation dans laquelle semble être circonscrit le jeu vidéo en termes d'expression :

> Dans le jeu vidéo, il y a un *impératif d'action*, et cela peut avoir une incidence sur les émotions qu'on peut exprimer et essayer de transmettre. Il y a en effet certaines émotions qui se prêtent mieux à cet impératif d'action – il faut inciter le joueur à agir, il faut toujours lui donner envie d'avancer dans le jeu : des émotions comme la peur, l'angoisse, la colère facilitent l'impératif d'action. [2]

Ainsi, certaines émotions sont plus sollicitées que d'autres afin d'encourager le joueur à poursuivre l'aventure, à agir. Ce ne sont pas les seuls leviers dont dispose le concepteur de jeu mais il ne faut pas oublier le contexte social de développement de ce *medium* (laboratoires d'informatique, salles de jeux), à la représentation masculine très forte. C'est pourquoi Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter n'hésitent pas à parler de la construction d'une « masculinité militarisée » à grands coups de jeux mettant en scène des conflits, des guerres et des personnages à tendances virilistes, et reprenant le thème de la demoiselle en détresse. [3] Du fait de ce contexte particulier et de la cible commerciale qui s'est constituée, le jeu vidéo s'est orienté vers cette rhétorique et cette esthétique du conflit et de la violence, même si, dernièrement, les tendances ont changé : le développement du

1. Rune Klevjer, « La via della pistola. L'estetica dei first person shooter in "single player" », dans : *Doom. Giocare in prima persona*, sous la dir. de Matteo Bittanti et Sue Morris, Milan, Costa & Nolan, 2005, p. 33-52, p. 36. « La caméra des FPS n'est pas une simple caméra, un simple dispositif de vue : elle est à la fois un instrument d'attaque et de destruction, une espèce d'apparat virtuel dans lequel voir et tuer sont strictement connectés. Il n'est pas permis de déplacer le pistoler indépendamment de la caméra qui, à son tour, est montée sur le corps, presque totalement invisible, de l'avatar. » Nous traduisons.

2. Conférence de Sébastien Genvo, reprise dans Leulier, *[Reprise] Jeux vidéo, art et culture (Sébastien Genvo)*, 7 août 2013, url : `https://www.leulier.fr/153-jeux-video-art-culture-sebastien-genvo/` (visité le 11/03/2019), accompagné d'un enregistrement.

3. Voir Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter, « Designing Militarized Masculinity : Violence, Gender, and the Bias of Game Experience », dans : *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003, p. 246-268.

casual gaming[1] et le constat d'une proportion de joueuses égale à celle de joueurs ont contribué à élargir les modalités d'interaction au-delà des schèmes hollywoodiens décrits par Renée Bourassa.

Reste que la majorité des modalités d'interaction est caractérisée par une prise directe et violente sur un environnement ludique. Le jeu vidéo se caractérise par une rhétorique de l'action que l'on ne retrouve pas nécessairement dans la littérature. Au contraire, cette dernière a tendance, surtout depuis le XX^e^ siècle et l'émergence des nouveaux *media* de représentation comme la photographie et le cinéma, à annuler l'action au profit d'une certaine forme d'introspection et de contemplation. L'action y est distillée, diluée, étirée : chez James Joyce, *Ulysse* est l'occasion de raconter une journée dans le quotidien de deux hommes ; le Nouveau Roman, comme *La Route des Flandres* de Claude Simon, va jusqu'à remettre en question la capacité du roman à représenter, tout en figeant certaines scènes afin de les présenter aux lecteurs sous différents angles parfois contradictoires ; dans *Il Giuoco dell'oca*, on l'a vu, Sanguineti propose une succession d'*ekphrasis* qui vont jusqu'à annuler l'action de ses personnages et de certains personnages issus de la culture populaire (Wonder Woman). Face à l'émergence de *media* de représentation tels que le cinéma et le jeu vidéo, la littérature semble avoir revu sa portée, de la même manière que le théâtre a dû passer par un processus de redéfinition face à l'arrivée du cinéma.[2] Dans l'hypertexte de fiction, cette conception persiste quand elle ne s'accentue pas : « Comme le roman, mais sur un autre mode, il est aussi porteur d'un mythe, celui d'un univers déconstruit, disséminé, fragmentaire et discontinu. »[3] Tout se passe comme si l'hypertexte de fiction était une confirmation et une systématisation des idées portées par la littérature de la deuxième moitié du XX^e^ siècle.

3.2.2 Littérature actantielle et jeu expressif

Pourtant, les expériences et réflexions concernant la littérature assistée par l'informatique semblent venir contredire cette idée. Au-delà de la combinatoire telle qu'on l'a vue dans le chapitre précédent, la littérature informatique a été pensée également comme outil de génération narrative. Autrement dit, la littérature informatique est aussi un lieu de création procédurale qui a recours à des techniques hypertextuelles dynamiques pour la conception de récits.

1. Le jeu « occasionnel » s'adresse aux personnes extérieures à la culture vidéoludique. Ce sont des consoles comme la Nintendo DS et la Nintendo Wii qui ont établi durablement cette tendance, avec une offre de jeux proposant de s'occuper d'un chiot (NINTENDO EAD, *Nintendogs*, Nintendo, 2005) de résoudre des problèmes mathématiques (NINTENDO, *Programme d'entraînement Cérébral Du Dr Kawashima : Quel Âge a Votre Cerveau ?*, Nintendo, 2005) ou de faire de l'exercice physique (NINTENDO EAD, *Wii Sports*, Nintendo, 2006).

2. Voir ABIRACHED, *La crise du personnage dans le théâtre moderne*, *op. cit.*

3. Jean CLÉMENT, « Fiction interactive et modernité », *Littérature*, n° 96, 1994, URL : `www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1994_num_96_4_2350` (visité le 01/02/2018), p. 36.

Gameworld et la littérature actantielle

La littérature informatique semble mettre en évidence et systématiser, dans ses processus de construction de récits, ce que le schéma actantiel avait théorisé : chaque personnage est un agent qui peut avoir un effet sur son environnement et sur les autres personnages. C'est le cas de *Gameworld*. David Porush et Todd Hivnor se sont basés sur les théories formalistes de Viktor Shklovsky [1] pour proposer un outil de création de récit reprenant des conceptions liées au jeu. C'est dans cette optique qu'a été programmé GAMEWORLD, un

> jeu élaboré qui se déroule entre trois « personnages » – un protagoniste, un antagoniste et un opposant/obstacle – sur un plateau de jeu ou « monde de jeu » (soit « gameworld » en anglais). Les objectifs des personnages entrent en conflit et leurs déplacements dans le « décor » du terrain de jeu ne sont pas prédéterminés de sorte que les positions de départ, différentes sur le tableau de jeu, puissent donner lieu à des actions sensiblement distinctes de la part des personnages et produisent des interactions variées. Ces dernières sont baptisées intrigues et ne sont pas facilement prévisibles. [2]

Le but est donc de mettre en place un système d'assistance à la réalisation de récit pour l'auteur. Ceci en reprenant des codes propres au jeu, en organisant les déplacements et les rapports entre les personnages avec un certain nombre de règles. « Le système utilise un "jeu", dont le dénouement est indéterminé, pour simuler comment un auteur pourrait imaginer des solutions alternatives à des problèmes et pour narrer ensuite les événements qui découlent de cette solution. » [3] Les règles utilisées sont issues d'une grammaire des récits tirée de l'œuvre de Shklovsky et elles concernent surtout les personnages, les différents agents qui se déplacent sur la carte et qui poursuivent différents objectifs. L'application de cette approche a été faite avec une tentative de reproduire l'histoire de l'*Odyssée*. Sur un micro-monde qui correspond à la méditerranée se déplacent trois personnages, Ulysse, dont l'objectif est de rentrer à la maison, Télémaque qui veut retrouver son père et Circé qui tente de capturer et de dévorer l'un ou l'autre, en sachant qu'Ulysse ne peut pas rentrer si Télémaque a été rejoint par la sorcière. À partir de cette situation plutôt simple, le système permet de générer un nombre illimité de variations qui ne dépend pas du nombre d'unités textuelles préécrites dans une situation de sonnets combinatoires par exemple [4],

1. Connu pour sa *Theory of prose*, Viktor Shklovsky considère que le propre de la littérature est d'enfreindre les règles, de « "désautomatiser" la perception en livrant l'inattendu » (David PORUSH et Todd HIVNOR, « Génération de récit et théorie du jeu. Victor Shklovsky et *Gameworld* », dans : *Littérature et informatique. La littérature générée par ordinateur*, sous la dir. d'Alain VUILLEMIN et Michel LENOBLE, trad. par Michel LENOBLE, Arras, Artois Presses Université, 1995, p. 118). Porush et Hivnor justifient l'utilisation de sa pensée dans un contexte informatique par le fait que l'œuvre d'art, selon le formaliste, est déconnectée de la réalité, et que la structure du récit et la théorie du jeu comportent de nombreuses ressemblances. Son étude des récits consiste à voir quelles sont les forces en jeu et quelles actions elles accomplissent. Selon ce principe, un bon récit procure un sentiment de complétude qui évoque celui d'une expérience réussie.

2. *Ibid.*, p. 116.

3. *Ibid.*

4. On pense ici aux *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau, mais aussi au fonctionnement des « Rimbaudelaires » présentés p. 63 qui manient aussi, bien que de manière plus précise et complexe, des unités textuelles.

mais d'un système d'actions, ou plus précisément de « prédications » [1]. Il s'agit, en somme, de déterminer qui va faire quoi à qui, dans quel ordre et où. Ce que proposent Hivnor et Porush, c'est une architecture actantielle, telle que Calvino a pu en concevoir dans certains de ses écrits (voir p. 264).

Dès lors, la littérature informatique propose aussi d'explorer les constructions narratives reposant sur une architecture actantielle. Il ne s'agit pas seulement d'aboutir à un récit au sein d'un système d'embranchements, ni de générer des textes poétiques dont les solutions inattendues – et fautives – constituent l'attrait du dispositif (voir p. 68), mais bien de délimiter un terrain de jeu dans lequel évoluent des actants. Cette frange de littérature expérimentale, bien que marginale, constitue un point de contact avec le *medium* vidéoludique.

Jeu sérieux et jeu persuasif : détournement de codes

De la même manière, il devient de plus en plus difficile de réduire le jeu vidéo à l'expression d'instincts primaires, militarisés et agonistiques. Si l'on a vu que les premières itérations de jeux posaient une forme de conflictualité au centre non seulement du *game*, des règles, mais aussi du *play*, de l'attitude des joueurs qui se posent les uns par rapport aux autres dans un rapport de compétition, on s'est rendu compte que le développement d'outils spécifiques à la création vidéoludique laissent un espace à des productions qui ne mettent plus tant l'accent sur l'*agôn* que sur d'autres ressorts de jeu tels que la *mimicry* ou l'*ilinx*.

Rappelons tout d'abord que l'action et la violence ne sont qu'une partie du rythme vidéoludique. À des moments d'action intense, de tension prolongée sur le joueur, succèdent des phases d'exploration, de contemplation et de réflexion. En effet, le joueur est amené, successivement, à découvrir de nouveaux environnements dans un but ludique – la résolution d'énigmes – ou dans un but esthétique – apprécier le paysage, l'environnement sonore et les sentiments esthétiques que suscitent ces environnements fictionnels. Ainsi, le jeu d'aventure, textuel puis graphique, tend à mettre l'accent sur ce rapport d'interaction avec le joueur. Notons que le développement du jeu vidéo en solitaire tend à rendre moins nécessaire la motivation du joueur par la compétition : si ce ressort est toujours présent (le joueur est en compétition avec l'ordinateur), il laisse la place à un rapport réflexif, favorisé par le développement des énigmes dans les jeux d'aventure. On peut penser à *Myst* ou plus récemment à *The Witness* [2] qui évacuent les possibilités d'actes violents et laissent au joueur un espace à contempler, apprécier, comprendre et résoudre.

1. La prédication s'inscrit dans une syntaxe actantielle du récit telle qu'élaborée par Tesnière. Le prédicat est le corps de la phrase et implique un ou plusieurs actants qui peuvent remplir un rôle actif, passif, voire les deux. Dans une communication donnée à Toulouse le 25 janvier 2019, Alessandro Zinna a ainsi proposé une lecture du *Nom de la Rose* d'Umberto Eco selon la syntaxe actantielle.

2. Jonathan Blow et Thekla, Inc., *The Witness*, Thekla, Inc., 2016, dont il sera question p. 216.

Le jeu peut même devenir un outil de transmission. Ainsi, le jeu sérieux est le genre de jeu que produisent des institutions à des fins de propagande (transmission d'un message politique) ou de publicité (promotion d'un produit ou d'un service). En mettant le joueur dans une situation donnée et lui faisant suivre un certain parcours, ils lui font comprendre un message et cette intention n'est pas cachée. Ce genre de jeu est utilisé à l'école, dans l'armée, dans les hôpitaux, dans un contexte de pédagogie et de formation. [1] Ces jeux sérieux ont recours à ce que Ian Bogost appelle la « rhétorique procédurale », [2] c'est-à-dire la manière dont une mécanique ludique peut, au sein d'un système, faire constater au joueur une dynamique particulière. Par exemple, Sherry Turkle [3] avait remarqué que lorsqu'une classe jouait à *SimCity* [4] dans lequel le joueur incarne un maire qui doit construire et gérer sa ville, le jeu transmettait aux élèves des idées politiques telles que « augmenter les impôts provoque toujours des émeutes ». En effet, l'émeute risque de dégrader la ville et générer des pertes, et le déclenchement de ce type d'événement est lié à la mauvaise santé économique des habitants, ce qui rend très difficile le changement de politique fiscale. Ainsi, même s'il n'a pas été conçu comme tel, *SimCity* est un jeu persuasif. [5] Le jeu persuasif se caractérise par la rhétorique procédurale et par la manière dont son auteur a intégré des éléments de jeu qui ne sont pas neutres. Ainsi, selon Gabrielle Trépanier-Jobin, un jeu sérieux peut être aussi persuasif, mais un jeu persuasif n'est pas nécessairement un jeu sérieux en ce que leur but n'est pas la promotion d'une institution ou d'une marque.

Jeu expressif : de l'action à l'introspection

Au-delà de la possibilité d'une rhétorique procédurale, le développement d'outils de création spécifiques a permis l'émergence, dans les années 2000, de jeux qui sont le fait d'auteurs seuls ou de petites équipes, favorisant la recherche esthétique et poétique dans le développement d'un jeu qui ne recherche pas un but spécifique. En effet, des moteurs de jeu comme « Game Maker » [6] ouvrent l'accès au développement à des groupes restreints, voire à des personnes seules. En résultent la multiplication et la diversification des jeux disponibles, permettant à certains discours ludiques de se distinguer des tendances dominantes. C'est le cas d'*Undertale*, [7] un jeu de rôle reprenant les codes esthétiques des années quatre-vingt-dix

1. Voir David Michael et Sandra Chen, *Serious Games. Games That Educate, Train, and Inform*, Boston, Thomson Course Technology, 2006. En France, le colloque « Ludovia » est organisé chaque année à Aix-les-Thermes pour faire se rencontrer les concepteurs de jeux sérieux, les chercheurs et les acteurs institutionnels.

2. Voir Ian Bogost, *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*, Cambridge MA-Londres, The MIT Press, 2007.

3. Voir Sherry Turkle, « Seeing Through Computers », *The American Prospect*, n° 31, vol. 8, 1997, url : `http://prospect.org/article/seeing-through-computers` (visité le 26/06/2018).

4. Will Wright, *SimCity*, Maxis, 1989.

5. C'est une réflexion que nous avons menée dans un article sur la manière dont le jeu vidéo produit du sens. Voir Martin Ringot, « Comment pense le jeu vidéo ? », *Conserveries mémorielles*, n° 23, oct. 2018, url : `https://journals.openedition.org/cm/3650` (visité le 11/10/2018).

6. Mark Overmars, *Game Maker*, YoYo Games, 1999, pour la première version.

7. Toby Fox, *Undertale*, indépendant, 2015.

et notamment de la série *Earthbound*.[1] *Undertale* raconte l'histoire d'un enfant humain, contrôlé par le joueur, qui descend dans l'« *Underground* », une partie du monde peuplée de monstres qui s'y sont retrouvés après une guerre contre les humains. La particularité de ce jeu de rôle est que l'issue des combats au tour par tour n'est pas nécessairement la mort ou le triomphe du joueur : le joueur peut décider de se lier d'amitié avec la créature qu'il a devant lui, à condition de réussir un mini-jeu d'adresse. En plaçant cette mécanique de jeu au sein d'un cadre visuel rappelant directement un jeu de rôle avec des combats au tour par tour, Toby Fox met en évidence un *topos* vidéoludique qu'il propose de déconstruire (il en sera question p. 459). De la même manière, *Braid*[2] est un jeu de plateforme qui place d'un niveau à l'autre des indices à l'attention du joueur pour lui suggérer que le but de son aventure est de « sauver la princesse », reprenant le thème classique de la demoiselle en détresse systématisé, dans ce genre de jeu, notamment par *Super Mario Bros.*. Le jeu repose tout entier sur des mécaniques de manipulation du temps, permettant au joueur de revenir au début du niveau s'il n'est pas satisfait de sa performance ou s'il est bloqué, et de résoudre des énigmes toujours plus complexes. En arrivant au dernier niveau, le joueur rencontre un antagoniste en armure tenant dans ses bras la princesse, qui s'enfuit. Après une longue phase de course d'obstacles qu'il faut coordonner avec les mouvements de la princesse contrôlée par l'ordinateur, le joueur retrouve son avatar, nommé Tim, debout face à la princesse qui est endormie, les deux personnages étant séparés par une vitre. Face à cette situation bloquée, la seule chose à faire est de remonter le temps. Ce faisant, le joueur voit dérouler devant ses yeux une action tout à fait différente. Là où la princesse et Tim semblaient coopérer pour franchir les obstacles ensemble lorsque le joueur était aux commandes, il paraît évident que tous deux tentent de stopper la course de l'autre, elle pour pouvoir s'échapper, lui pour la rattraper. Au terme de cette course-poursuite, le personnage qui semblait être l'antagoniste s'avère être celui dans les bras duquel la princesse se réfugie. Cette inversion des rôles portée par les mécaniques de jeu elles-mêmes pousse le joueur à réfléchir à son propre rôle et aux schémas narratifs habituels dans le jeu vidéo.[3] C'est donc une émotion différente qui est suscitée par cette situation finale : au lieu de motiver l'action par la colère et une attitude vindicative face à l'antagoniste, le jeu invite le joueur à l'introspection et à la contemplation de certains sentiments, comme le regret.[4] Et même : c'est en suscitant ces émotions combatives que le jeu amène le joueur à s'interroger sur leur bien-fondé.

1. Ape et HAL Laboratory, *Earthbound*, Nintendo, 1994.

2. Jonathan Blow et Number One, *Braid*, indépendant, 2008, dont il sera question à partir de la p. 216.

3. Nombreux sont les niveaux de lecture concernant *Braid*. L'espace fictionnel dans lequel évolue le joueur, une nature détraquée et une maison située dans une ville en partie détruite, ainsi que certains passages textuels, font aussi penser à un discours sur la bombe atomique et la responsabilité des chercheurs.

4. « *The game* Braid*, for instance, gives the possibility to rewind time and avoid making the same mistake again, in order to explore the topic of regret.* » (Gabrielle Trépanier-Jobin, « Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games », *Kinephanos*, numéro spécial 2016, p. 107-128, url : `https:`

C'est une tendance que vont systématiser, voire formaliser les « *artgames* », appelés aussi « jeux expressifs », que Sébastien Genvo définit « comme [des] jeu qui incit[ent] à se mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels. En tant que jeu[x], il v[ont] confronter le joueur aux choix de vie et dilemmes que ces problèmes créent. Il s'agit donc à la fois d'exprimer une problématique individuelle ou sociale tout en ouvrant en retour la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci. » [1] En fait, ces jeux ne se contentent pas de confirmer la feintise ludique partagée auprès du joueur, mais ils vont jusqu'à l'interroger. Autrement dit, et pour reprendre les mots de Gregory Bateson, il ne s'agit plus d'affirmer : « ceci est un jeu », mais aussi de demander : « est-ce un jeu ? » [2] C'est donc la ludicité des jeux qui est interrogée à travers le ton de l'œuvre. Le jeu expressif est un jeu qui, en plus d'aborder des questions intimes, émet un discours sur l'activité de jeu en soi, invitant le lecteur à l'introspection. Pour accompagner son discours théorique, Sébastien Genvo a créé le jeu expressif *Keys of a Gamespace*. [3] Le jeu, sous forme de pointer-et-cliquer (voir p. 80), met le joueur dans la peau d'un personnage qui doit découvrir ce qui, dans son passé, l'empêche de se décider à avoir un enfant avec sa compagne. Plus le jeu avance, plus le personnage va au fond dans ses souvenirs, jusqu'à retrouver la racine du problème en redécouvrant les abus commis par le père à l'égard du personnage. À la fin du jeu, un choix s'offre au joueur : tuer le père et le punir pour ses actes, ou lui pardonner ; ensuite, il sera demandé au joueur d'expliquer son choix. Cette alternative radicale est l'occasion pour le joueur de débattre sur un forum pour justifier son choix et le confronter à d'autres joueurs. En effet, le jeu expressif est entendu par Sébastien Genvo, reprenant la thèse de Gonzalo Frasca, [4] comme une reprise du fonctionnement du théâtre de l'opprimé [5] où les joueurs se mettent à la place du *game designer*. L'emploi d'une forme aussi simple que le pointer-et-cliquer permet de rendre le jeu accessible au plus grand nombre, et de charger chaque *input* du joueur du sentiment ressenti dans le processus de remémoration d'un traumatisme. Chaque souvenir se trouve

//www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/ [visité le 02/04/2019], p. 114. « Le jeu *Braid*, par exemple, offre la possibilité de remonter le temps et d'éviter de répéter la même erreur, afin d'explorer le thème du regret. » Nous traduisons)

1. Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermes, La Revue*, n° 62, vol. 1, 2012, URL : https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-127.htm (visité le 02/04/2019), p. 131-132.

2. Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*, *op. cit.*, p. 214, cité dans : Genvo, « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique », *op. cit.*, p. 10.

3. Sébastien Genvo, *Keys of a Gamespace*, indépendant, 2013, URL : http://www.expressivegame.com/key-of-a-gamespace/.

4. Voir Gonzalo Frasca, « Videogames of the Oppressed : Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate », Mémoire pour l'obtention du master en Information Design and Technology, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001, URL : https://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf (visité le 09/04/2019).

5. Le théâtre de l'opprimé est une forme théâtrale qui permet aux spectateurs de prendre la place d'une personne qui raconte une histoire qui lui est arrivée en la mettant en scène. Ce dispositif théâtral permet de déconstruire les processus d'oppression sociale et de favoriser l'entraide et l'empathie, ainsi que de constituer des outils pour déjouer cette oppression et le traumatisme qu'elle peut causer.

derrière une porte que le joueur doit ouvrir, et la matérialisation de cette étape tend à exprimer la difficulté qu'éprouve le personnage à se replonger dans ces épisodes. Ainsi, le pointer-et-cliquer n'est pas seulement un outil au service d'une histoire, mais il est mis au centre du dispositif expressif et remet en question le concept d'espace de jeu, et même de jeu tout court. Ce questionnement des formes dans un récit ludique rétrospectif nous montre, à son tour, que le jeu vidéo ne se limite pas à une esthétique de la confrontation *in medias res*.

Ainsi, le jeu expressif propose une autre prise sur un environnement ludique qui permet de susciter, d'exprimer des sentiments et des sensations que l'on retrouve moins spontanément dans le discours vidéoludique dominant. Il contribue partant à faire mentir l'idée selon laquelle le jeu vidéo ne pourrait véhiculer qu'un discours de conflictualité, basé sur la colère, la peur et l'humour. D'autre part, on l'a vu, la littérature ne s'est pas privée de son agentivité [1] et de l'action bien qu'elle en ait questionné l'effectivité et la portée. Ainsi, si les deux *media* semblent offrir la possibilité d'aborder les mêmes sujets, ce qui varie est encore la manière dont ces sujets sont traités et dont le récepteur y a accès. Dès lors, on peut se demander quelle différence il y a dans la manière d'interagir et dans le rapport au lecteur ou au joueur entre littérature et jeu vidéo.

3.2.3 Le spectre de l'interactivité

Les différents types d'interactivité

On l'a vu précédemment avec Umberto Eco : le rapport du lecteur avec le texte narratif est plus un rapport de coopération interprétative que de réception passive. Michel Picard aussi proposait de voir la lecture comme un jeu entre le lecteur et son livre. Mais si on a reconnu le rôle du lecteur dans la production de sens d'un texte, il est difficile d'identifier l'interactivité à l'œuvre dans une situation de lecture de texte et celle que l'on observe dans le cas du jeu vidéo. S'agit-il du même type d'interactivité ? L'un des *media* est-il plus interactif que l'autre ?

Il convient avant tout de préciser de quoi on parle lorsqu'on parle d'interactivité. Le terme étant absent du *Trésor de la Langue Française Informatisé*, il a fallu aller voir du côté du *Grand Robert de la Langue française* pour trouver deux définitions. La première est fortement liée à l'informatique : « Activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine. » Quant à la deuxième définition, qui se veut plus large mais qui reste inscrite dans un contexte médiatique (« Activité de dialogue entre un individu et une information par l'intermédiaire d'un média. »), il est surprenant de la voir illustrée par l'exemple suivant, tiré d'un numéro de la revue *Voir* : « Cinq films d'Hitchcock ressortent ces temps-ci : allez jouer avec lui, c'est cela l'interactivité. Même si c'est toujours lui qui

1. Nous appelons « agentivité » ce que Janet Murray définit comme « *agency* » dans *Hamlet on the Holodeck*. Voir Murray, *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, p. 128-129.

gagne. » Il semblerait que l'utilisation du terme ici soit une manière de le désolidariser de son acception informatique, en opposant au sens numérique, voire (vidéo)ludique (« Même si c'est toujours lui qui gagne »), un autre sens qui serait celui du travail interprétatif de la part du spectateur. Alors que l'adjectif « interactif », dont on trouve des traces à partir des mêmes années quatre-vingt, désigne ce qui « permet une interaction » et se pare éventuellement d'une acception informatique dans un second temps, l'« interaction », elle, est attestée depuis son apparition dans le *Littré* au XIX^e^ siècle.

Il semblerait donc que le terme « interactivité » en tant que faculté d'un objet à permettre, à favoriser une interaction, soit apparu avec l'émergence des environnements numériques et des jeux vidéo, ce qui expliquerait pourquoi qualifier quelque chose d'« interactif » semble l'affubler d'une certaine modernité. En témoigne la manière dont Jean Clément l'a employé pour parler des hypertextes narratifs (« fictions interactives » [1]). Ce dernier prête même à l'interactivité la capacité de « donner au lecteur la possibilité d'intervenir dans la fiction en échangeant son rôle de narrataire contre celui de narrateur, d'auteur ou de personnage », tout en précisant que la « prise de conscience du rôle du lecteur et la tentation de lui donner la parole sont presque contemporaines de la naissance du roman occidental. » [2] Mais, alors que l'interactivité comporte cette connotation moderne et numérique, il n'a pas fallu attendre l'apparition du terme pour qu'existe le phénomène d'interaction induit par des objets médiatiques. On peut dire, en revanche, que la situation particulière du jeu vidéo comme objet demandant sans arrêt l'intervention du joueur a permis de souligner la dimension interactive de ces derniers.

Une définition de l'interactivité s'impose donc, qui permette de l'identifier tant dans l'expérience de lecture que dans celle de jeu au sein d'un environnement numérique. C'est ce qu'a proposé de faire Eric Zimmerman en 2004, en inscrivant quatre termes dans l'ensemble des environnements médiatiques : interactivité, narration, *play* et *game*. Constatant la confusion qui régnait encore autour de ces quatre concepts, Eric Zimmerman a proposé d'y mettre de l'ordre en les considérant comme des « outils conceptuels dynamiques » [3] qui ne servent pas uniquement à étudier les jeux vidéo et les formes médiatiques contemporaines, mais aussi à observer ces phénomènes dans des contextes antérieurs :

> While digital media is certainly a primary vector in the momentum of interest that has let to this book, the phenomena we call games and stories – as well as play, narrative, and interactivity – predate computers by millennia. Computer media is one

1. Voir CLÉMENT, « Fiction interactive et modernité », *op. cit.*

2. Ces remarques ont été écrite au sein d'un document hypertextuel accessible sur le site du département Hypermédia de l'université Paris 8. Sa table des matières, composée de liens, est consultable à cette adresse : `http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/fiction/table.html`

3. Eric ZIMMERMAN, « Narrative, Interactivity, Play, and Games : Four Naughty Concepts in Need for Discipline », dans : *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, sous la dir. de Pat HARRIGAN et Noah WARDRIP-FRUIN, Cambridge MA, The MIT Press, 2004, p. 154-164, p. 155, nous traduisons.

> context for understanding them, but I'm going to try to avoid typical technological myopia by examining these concepts in a broad spectrum of digital and nondigital manifestations. [1]

Ainsi, bien que l'interactivité ait été pensée comme processus conscient entre un individu et un dispositif, il est possible de voir dans un livre papier un objet nécessairement interactif :

> Aren't you holding the book and physically turning the pages ? Aren't you emotionnally and psychologically immersed ? Aren't you cognitively engaging with language itself to decode the signs of the text ? And doesn't the physical form of the book and your understanding of its content evolve as you interact with it ? [2]

Face à ce constat, Eric Zimmerman souligne l'importance de distinguer différents types d'interactivité qui ne sont pas exclusifs, mais qui sont plus ou moins importants en fonction du *medium* concerné :

1. L'interactivité cognitive est la forme la plus courante. Elle désigne la participation interprétative du récepteur avec le texte, et peut être assimilée à l'acte de lecture et d'interprétation exposé par Eco.
2. L'interactivité fonctionnelle compte toutes les manipulations qui doivent être faites pour que l'interactivité cognitive puisse avancer. Ce mode de participation utilitariste se retrouve aussi bien dans les manipulations techniques opérées à la manette face à un jeu de plateforme que dans la manipulation physique d'un livre.
3. L'interactivité explicite va plus loin encore, en ce qu'elle implique le récepteur dans les choix de conception et dans les procédures du texte ; c'est, selon Eric Zimmerman, l'interactivité au sens propre, comme lorsqu'il faut faire des choix dans un texte non linéaire, ou suivre des règles dans un jeu littéraire.
4. La méta-interactivité est ce qui sort des limites du texte même, un type de participation culturelle qui contribue à produire un nouveau texte. C'est donc proche de ce que Gérard Genette entendait par le palimpseste et la transtextualité. Le fait de créer un nouveau jeu à partir d'un jeu existant est une forme de méta-interactivité, tout comme la réécriture d'un texte, sa traduction, ou son extension par la « *fan-fiction* ».

Ces quatre modes d'interactivité ne constituent pas tant des catégories distinctes que les nuances d'une participation qui a lieu à différents degrés dans l'expérience médiatique. Ainsi, si tous les modes d'interactivité se retrouvent dans la plupart des expériences médiatiques,

1. *Ibid.*, p. 156. « Bien que les *media* numériques constituent certainement un vecteur prioritaire dans la poussée d'intérêt qui a donné naissance à ce livre, les phénomènes que nous appelons jeux (*game*) et histoires – ainsi que le jeu (*play*), la narration et l'interactivité – précèdent les ordinateurs depuis des millénaires. Le *medium* informatique est un contexte pour les comprendre, mais je vais essayer d'éviter l'habituelle myopie technologique en examinant ces concepts dans un large spectre de *media* numériques et non numériques. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 158. « Ne tenez-vous pas le livre dont vous tournez physiquement les pages ? N'êtes vous pas émotionnellement et psychologiquement absorbé ? N'êtes-vous pas cognitivement impliqué à décoder, avec le langage, les signes du texte ? Et la forme physique du livre ainsi que votre compréhension de ce dernier n'évoluent-ils pas à mesure que vous interagissez avec ce dernier ? » Nous traduisons.

elles ne s'y trouvent pas dans les mêmes proportions. Dès lors, « *what we normally think of as "interactive", what separates the book from the choose-your-own-adventure, is category number three : explicit interactivity.* » [1] Nous proposons donc d'éprouver cette distinction en voyant dans quelle mesure littérature et jeu vidéo pourraient être considérés comme deux types de « machines paresseuses » [2] qui présentent des modalités d'interaction différentes.

Machines paresseuses

Il est donc possible de parler d'interactivité tant pour la littérature que pour le jeu vidéo, mais alors que le jeu vidéo semble se distinguer par son interactivité explicite, c'est l'interactivité cognitive qui caractériserait le mieux la littérature.

En effet, le degré de manipulation pratique pour faire fonctionner le texte ne varie pas énormément d'une œuvre à l'autre : il n'est demandé au lecteur que de tourner les pages et de lire les mots – ce que Michel Picard comparait à une « nage minuscule » [3] – et si certains textes tendent à s'éloigner de cette mécanique (*Marelle*, *Cent mille milliards de poèmes*, *Le città invisibili*), il s'agit là d'exceptions au sein d'une grande majorité d'œuvres qui demandent les mêmes compétences interactives. Une fois que l'on a appris à tourner les pages et à lire les textes mot après mot, phrase par phrase et paragraphe par paragraphe, on peut, en principe, appliquer cette technique à n'importe quel autre livre. [4] Et même, cette technique peut varier d'un contexte technologique à l'autre : les liseuses électroniques, selon le modèle, demandent au lecteur une pression de bouton ou un balayage d'écran pour changer de page, bien que le principe (accomplir ce qu'Espen Aarseth appelle une action « triviale » [5] pour faire avancer le texte) reste inchangé. [6]

Difficile d'en dire autant pour le jeu vidéo où les modalités d'interactivité fonctionnelle varient selon la machine, le jeu et la situation. Bien qu'il s'agisse, concrètement, d'appuyer sur des boutons au bon moment pour déclencher l'action adéquate, il faut souligner que chaque bouton a une fonction et qu'il existe différentes dispositions en fonction du genre et du jeu en particulier. Ainsi, un jeu d'aventure en trois dimensions demandera au joueur

1. *Ibid.*, p. 159. « ce que nous considérons habituellement comme "interactif", ce qui sépare le livre de l'aventure-à-votre-façon, c'est la catégorie numéro trois : l'interactivité explicite. » Nous traduisons.

2. Rappelons qu'Umberto Eco considère le texte comme « *una macchina pigra che esige dal lettore un fiero lavoro cooperativo per riempire spazi di non-detto rimasti per così dire in bianco* » (Eco, *Lector in fabula*, *op. cit.*). Cette définition peut s'appliquer aussi bien à un discours dont le récepteur doit reconstruire le sens qu'à un jeu qui a besoin de l'intervention du joueur pour s'actualiser.

3. Voir p. 33

4. Il suffit d'ailleurs d'ouvrir un manga, où la lecture des pages et des cases se fait de droite à gauche, pour se rendre compte que la pratique de la lecture est le fruit d'un apprentissage technique.

5. Aarseth, *Cybertext*, *op. cit.*, p. 40.

6. Remarquons que dans un contexte numérique et informatique, c'est la pratique du parchemin qui semble revenir : la lecture du texte sur ordinateur ou sur tablette ne se fait plus page par page, mais en « scrollant » la page, soit en la faisant défiler de bas en haut, « *scroll* » étant le terme anglais pour « parchemin ».

de savoir contrôler son avatar avec le *stick* gauche et la « caméra » [1] avec le *stick* droit, mais la personne qui joue sur ordinateur peut aussi utiliser la souris pour orienter la caméra et le clavier (les touches Z, Q, S et D) pour déplacer son avatar. Bien que ce genre de convention se retrouve d'un jeu à l'autre, elle requiert de la part du joueur un apprentissage technique, qu'il pourra mobiliser dans d'autres situations similaires. [2] Mais cet apprentissage ne vaut que pour les jeux en trois dimensions, et un jeu en deux dimensions, où l'avatar avance de gauche à droite, demandera un apprentissage technique différent, multiplié, à son tour, par le choix du périphérique de contrôle. Par ailleurs, selon la situation de jeu, les actions demandées seront différentes. Dans un jeu de rôle tel que *Final Fantasy IX*, le joueur alternera entre quatre contextes différents : l'exploration de la « carte du monde », environnement en trois dimensions où il contrôlera à la fois son avatar et la caméra [3] ; l'exploration des villes, une série de tableaux en deux dimensions où il est possible de parler à des personnages et faire du commerce ; le déroulement des combats au tour par tour, où le joueur choisit les actions qu'accomplira l'équipe qu'il contrôle ; enfin, les différents menus du jeu, où il est possible de consulter l'état des personnages, de changer leur équipement, etc. Si Massimo Maietti décrit un jeu vidéo comme une alternance de types d'hypertextes (en arbre, en réseau, en carte, etc.), nous pouvons parler ici d'une combinaison de différentes modalités d'interactivité fonctionnelle selon le contexte.

Dans le jeu analogique aussi, l'interactivité fonctionnelle dépend du jeu. Cartes, jetons, dés, figurines : chaque jeu de plateau comporte ses propres règles et de ses propres outils d'interaction. Si certains jeux appartiennent à un genre particulier et partagent des mécaniques ludiques – la plupart des jeux de rôle inspirés de *Donjons et Dragons* partagent le principe de la fiche de personnage et l'utilisation d'un certain nombre de dés – chaque jeu propose une interactivité fonctionnelle différente. Les manipulations à effectuer, l'ordre à respecter d'un tour à l'autre et les outils à manier sont autant d'apprentissages techniques auxquels le joueur doit se plier pour actualiser les potentialités du texte ludique.

Peut-on en dire autant de l'interactivité cognitive ? La participation interprétative n'est pas exclusive à un *medium* en particulier, mais elle semble être dominante dans la littérature. En effet, moins il est demandé au récepteur d'acquérir une technique d'interaction fonctionnelle, plus il peut se concentrer sur la recherche du sens. La lecture étant une pratique qui ne demande plus d'apprentissage, elle participe de ce que Bolter et Grusin appellent l'« immédiateté » : [4] le *medium* et les frictions qu'il suppose s'effacent en

1. Soulignons ici le caractère métaphorique d'une caméra que Selim Krichane qualifie d'« imaginaire » : « elle n'est pas une machine, mais un ensemble de lignes de code inscrites au sein du jeu » (Selim Krichane, *La Caméra imaginaire*, Genève, Georg, 2018, p. 25). Dans son livre, Selim Krichane montrera comment la « caméra » s'est imposée comme métaphore, et dans quelle mesure elle représente un rapport d'intermédialité entre le jeu vidéo et le cinéma.

2. Notons qu'il s'agit là d'une convention et qu'il n'en a pas toujours été ainsi : auparavant, notamment au tournant des années 2000, la gestion de la caméra à la manette se faisait plus volontiers par les gâchettes, ces boutons situés au sommet de la manette, car les *sticks* analogiques n'étaient pas toujours présents.

3. Nous passerons sur le choix de véhicules qui changeront encore les modalités d'interaction.

4. Bolter et Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, *op. cit.*, p. 11.

vertu de la forme institutionnalisée de la lecture linéaire sur codex. Mais il suffit que cette forme soit questionnée, voire bouleversée, pour que l'interactivité cognitive laisse place dans la critique à l'interactivité fonctionnelle. Lorsque Cortázar place un mode d'emploi à la lecture de *Marelle*, que Marc Saporta décide de désolidariser les pages de *Composition n° 1* ou quand Italo Calvino insère dans les marges du *Castello dei destini incrociati* les cartes de tarot qui ont servi à la construction de chaque récit, c'est l'immédiateté de l'objet-livre qui est mise en défaut, et la question de l'interactivité fonctionnelle revient sur le devant de la scène. Rappelons ce que soulignaient Bertrand Gervais et Nicolas Xanthos à propos d'une lecture numérique qui ne peut pas être « sérieuse » (voir p. 124), montrant ainsi de quelle manière l'irruption du numérique dans la littérature bouleverse les habitudes des lecteurs qui, tout occupés à se former à une nouvelle interactivité fonctionnelle, ne peuvent plus se concentrer sur l'interactivité cognitive.

Mais on voit bien que cette dernière est prégnante dans le cadre de la littérature traditionnelle, dans le texte séquentiel, qui fait bien l'objet d'une interaction interprétative, produit de l'acte de lecture. Wolfgang Iser a montré, à travers l'étude d'une nouvelle de Henry James, « L'image dans le tapis », comment le sens se construit au contact entre le lecteur et le texte, en réfutant l'idée selon laquelle le lecteur est censé déceler la vérité objective qui se cache derrière les lignes d'un texte :

> si l'image éveille un sens qui n'est pas formulé dans les pages imprimées du texte, elle se présente comme le produit de l'interaction entre les signes du texte et l'acte de compréhension du lecteur. Celui-ci ne peut plus s'écarter de ce rapport d'échange. Il s'attache au texte et établit lui-même les conditions nécessaires pour que le texte produise son effet. [1]

Dès lors, Iser rappelle que si le rôle du lecteur est central dans l'œuvre littéraire, c'est parce que cette dernière est avant tout conçue pour être lue. « C'est au cours de la lecture que se produit l'interaction, fondamentale pour toute œuvre littéraire, entre sa structure et son destinataire. » [2] Reprenant Ingarden, il considère l'œuvre littéraire selon deux pôles, le pôle artistique qui est le texte produit par l'auteur, et le pôle esthétique, soit la « concrétisation réalisée par le lecteur ». [3] Ainsi, le texte et sa réception par le lecteur correspondent à un « lieu virtuel » [4] où Iser place l'œuvre en opposition au texte : l'œuvre et son sens ne peuvent se construire que par l'intermédiaire de la lecture :

> dans le cas d'une œuvre littéraire, c'est une interaction qui se produit : le lecteur « reçoit » le sens du texte dans la mesure où il se constitue. Aucun code au contenu déterminé ne préexiste, il se forme au cours de la constitution du sens, c'est-à-dire lorsque la réception du message s'accompagne de la constitution du sens. [5]

1. Wolfgang Iser, *L'acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, trad. par Evelyne Sznycer, Bruxelles, Mardaga, 1985, p. 31.
2. *Ibid.*, p. 48.
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*, p. 49.
5. *Ibid.*

Ce que Wolfgang Iser décrit ici, c'est bien une situation d'interactivité cognitive. C'est par la lecture et la réception du texte que le lecteur en co-produit le sens. La façon la plus claire de le constater est sans doute celle du texte de théâtre, dont Anne Ubersfeld souligne l'incomplétude en le considérant comme un texte « troué » qu'il appartient au lecteur, au metteur en scène ou au comédien, selon des modalités différentes, de compléter par l'interprétation. [1] Et, on le voit, la mise en place d'un « lieu virtuel » nécessite une situation d'immédiateté et une absence d'apprentissage technique propres aux *media* à la forme fixe.

Ce qu'on remarque, enfin, c'est la manière dont littérature et jeu vidéo permettent, dans certaines de leurs formes, des variations du texte selon la volonté du récepteur. L'interactivité explicite semble donc être partagée entre les deux *media*. Tant la littérature expérimentale que la fiction interactive s'en sont emparés, proposant au joueur et au lecteur un rôle dans l'actualisation du texte, la différence tenant, justement, aux degrés d'interactivité fonctionnelle et cognitive qui accompagnent la promenade inférentielle effective. C'est du moins en ceci, selon Espen Aarseth, que l'hypertexte devient un cybertexte. Ce qui distingue le cybertexte de l'hypertexte est, selon Espen Aarseth, que le premier demande à l'interacteur un « effort non-trivial » pour être traversé, [2] un effort qui aille au-delà du fait de tourner les pages et suivre des mots. On retrouve dans cette distinction celle qu'on opérait entre l'immédiateté de la lecture qui favorise l'interactivité cognitive et l'hypermédiateté du jeu qui focalise l'attention sur l'interactivité fonctionnelle. Mais ce qu'on remarque, c'est que lorsque les textes littéraires demandent plus d'interaction fonctionnelle, ils supposent un choix de la part du lecteur. Les « Livres dont vous êtes le héros » [3] semblent ainsi se situer à la croisée des chemins : l'objet-livre suggère au récepteur d'adopter une attitude de lecteur, mais l'insertion d'éléments ludiques (comme une page contenant une grille de numéros, censée simuler un jet de dés, ou la fiche du personnage qui évolue en fonction de l'aventure et des objets trouvés) accroît les possibilités de manipulation « non-triviale » de l'objet. Si bien que, face à une classe d'étudiants de lettres modernes dans un cours d'écriture numérique où était interrogée la limite entre littérature et jeu vidéo, il était difficile de trancher si le « livre dont vous êtes le héros » était de l'une ou de l'autre catégorie : certains le voyaient comme un livre alors que d'autres le considéraient comme un jeu, ce que la version numérisée et pensée pour smartphone du texte tendait à confirmer [4].

1. Anne Ubersfeld, « Le texte dramatique », dans : *Le Théâtre*, sous la dir. de Daniel Couty et Alain Rey, Paris, Bordas, 1980, p. 93-94.

2. Aarseth, *Cybertext*, *op. cit.*, p. 1.

3. On citera par exemple, parmi les plus connus, Steve Jackson, Ian Livingstone et Russ Nicholson, *The Warlock of Firetop Mountain*, Londres, Puffin Books, 1982.

4. Ce cours a eu lieu le 25 mars 2019 à l'université d'Aix-Marseille, au sein du parcours « Création littéraire » de la licence de lettres modernes.

Il semblerait donc qu'un nouveau type de spectre se dessine, qui puisse nous permettre de tracer une distinction, sinon nette, du moins définie, entre les deux *media*. Les deux pôles de ce spectre seraient les deux types d'interactivité, cognitive et fonctionnelle, qui placeraient de part et d'autre les textes qui supposent du lecteur une actualisation du sens du texte par un effort d'interprétation, et du joueur une actualisation du texte ludique par un effort « non-trivial » de performance. Ces deux pôles semblent se rencontrer là où textes ludique et littéraire proposent au récepteur une interactivité explicite. Mais si cette zone d'hybridité que l'on propose peut être convaincante lorsqu'on parcourt le spectre depuis le pôle cognitif, elle est plus difficile à justifier quand on se dirige vers le pôle fonctionnel. En effet, même les jeux demandant du joueur un grand nombre de manipulations non-triviales peuvent aussi proposer une interactivité explicite. Rappelons que, dans le cas des « Rogue-like » [1], le simple fait de lancer une nouvelle partie change l'histoire que le joueur se racontera, ce qui n'empêche pas ces jeux d'avoir une forte interactivité fonctionnelle, nécessitant de la dextérité, des réflexes, une connaissance du fonctionnement des jeux de rôle, etc. Placer l'interactivité explicite comme point de rencontre entre les pôles fonctionnel et cognitif est ainsi la première limite de cette proposition de spectre.

Limites

Car vouloir répartir les différentes œuvres sur ce spectre reviendrait à omettre un certain nombre de choses. La première, c'est que voir dans les jeux vidéo des objets essentiellement, ou majoritairement, marqués d'une interactivité fonctionnelle, revient à nier toute possibilité de profondeur de lecture dans ces derniers, alors que des exemples comme celui de *Braid* ou the *The Binding of Isaac* montrent qu'un genre défini peut, au contact avec le joueur et par le biais de la boucle interactive, produire du sens. Et même : c'est par l'interactivité fonctionnelle que peut avoir lieu l'interactivité cognitive. En effet, les modalités d'interaction prévues par l'auteur du jeu peuvent être les objets de l'interprétation et de la production de sens. En effet, dans un jeu comme *Civilization* [2], qui met en scène différentes « civilisations » dans le cadre de parties au tour par tour où chacun construit ses villes et déploie son armée dans une carte du monde toujours changeante, ce qui doit faire sens au moment de l'interaction, ce n'est pas tant ce qu'on apprend sur telle ou telle civilisation – encore que cela dénote une certaine vision des groupes humains [3] –, que ce qui ressort des différentes interactions qu'elles peuvent avoir,

1. Voir p. 85.
2. Par exemple Firaxis, *Civilization VI*, 2K Games, 2016.
3. En effet, les différentes civilisations disponibles sont des groupes comme les Allemands, les Américains, les Anglais, les Arabes, les Français, les Indiens, les Romains, les Russes et les Aztèques, dirigées par des personnages historiques comme Frédéric Barberousse, Roosevelt, Saladin ou Catherine de Médicis, dirigeants qui accompagneront la civilisation depuis l'âge de pierre jusqu'à l'époque contemporaine. Cela étant, ces anachronismes sont moins dus à une certaine conception de l'histoire qu'à une logique ludique.

laissant la part belle à la théorie du choc des civilisations émise par Samuel Huntington. [1] Par ailleurs, si l'on a dit que l'interactivité fonctionnelle propre au jeu vidéo supposait un apprentissage, notons que certaines modalités d'interaction finissent par être acquises, voire triviales : le déplacement dans un espace en trois dimensions peut devenir une interaction minimale à l'instar de tourner les pages d'un livre, du fait du nombre important de jeux qui ont adopté cette modalité. Dès lors, l'interactivité cognitive est possible, malgré les différentes compétences fonctionnelles requises.

Inversement, le fait de ne considérer l'interactivité explicite que dans le cas des formes littéraires les plus expérimentales tend à contredire le fait que chaque lecture d'un texte littéraire est unique, dans la mesure où l'interactivité cognitive suppose l'intervention d'un lecteur muni d'une « encyclopédie », laquelle s'est constituée au fil des lectures et autres réceptions. Ce qui fait que le « lieu virtuel » qu'est l'œuvre littéraire lorsque ses potentialités ont été actualisées par l'acte de lecture, ce lieu virtuel est différent en fonction du lecteur. Et, sans aller jusqu'à cette considération qu'Espen Aarseth disqualifiait car trop « métaphorique », il suffit de penser à la manière dont un public change, par sa réception, une œuvre, pour voir que l'interactivité explicite n'est pas le fait uniquement des formes expérimentales : si Eugène Sue a fait des *Mystères de Paris* une œuvre de dénonciation des conditions de vie des classes populaires, c'est aussi après avoir reçu les lettres de ses lecteurs, [2] ce qui constitue une boucle d'interactivité explicite, bien que plus lente et ponctuelle. Ce que la modernité appelle « interactif », c'est une systématisation et une automatisation de ce principe, comme l'imagine Calvino pour sa machine littéraire dans « Cibernetica e fantasmi » qui se baserait automatiquement sur les goûts du moment et les modes littéraires :

> Per far contenti i critici che ricercano le omologie fra fatti letterari e fatti storici sociologici economici, la macchina potrebbe collegare i propri cambiamenti di stile alle variazioni di determinati indici statistici della produzione, del reddito, delle spese militari, della distribuzione dei poteri decisionali. [3]

Enfin, si nous n'avons pas évoqué la méta-interactivité comme critère de distinction, c'est parce qu'elle se trouve d'un bout à l'autre du spectre, sans distinction. Palimpsestes, réécritures, traductions, suites non officielles, modifications par les récepteurs (appelées *mod* dans le cas du jeu vidéo) : toutes ces pratiques, qu'elles se situent dans le cadre du jeu vidéo ou dans celui de la littérature, relèvent de l'interactivité culturelle, ou de la méta-interactivité.

1. Voir Samuel Philip Huntington, *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*, New Delhi-New York, Penguin, 1997.

2. Voir Jean-Pierre Galvan, éd., Les Mystères de Paris. *Eugène Sue et ses lecteurs*, Paris, L'Harmattan, 1998.

3. Italo Calvino, *Saggi I*, sous la dir. de Mario Barenghi, Milan, Mondadori, 1995, p. 214. « Pour satisfaire les critiques qui recherchent les homologies entre des faits littéraires et des faits historiques, sociologiques, économiques, la machine pourrait relier ses changements de style aux variations de certains indices statistiques de la production, du revenu, des dépenses militaires, de la distribution des pouvoirs décisionnels. » Nous traduisons.

Dès lors, bien qu'ils permettent de mettre au jour un certain nombre d'éléments comme la question de l'immédiateté et de l'hypermédiateté qui devient un critère de distinction, les types d'interactivité ne peuvent constituer un outil fiable pour distinguer littérature et jeu vidéo entre deux pôles distincts. Au contraire, cette étude inviterait plutôt à placer les œuvres littéraires et vidéoludiques au sein d'une même taxinomie qui compterait comme catégories les quatre types d'interactivité, à la manière de ce que fait Mathieu Triclot lorsqu'il propose une cartographie des jeux vidéo en fonction des catégories de Roger Caillois,[1] ce qui présente l'avantage de dépasser la simple différentiation binaire pour proposer un modèle de compréhension de l'objet.

Après avoir examiné la question de la forme et de l'essence qui ne permettent pas efficacement de distinguer littérature et jeu vidéo, l'enjeu était ici de savoir si le discours produit par les deux *media* ainsi que le rapport que ces derniers entretiennent avec les récepteurs permettaient d'établir une distinction claire. Pour la première hypothèse, on s'est rendu compte que l'idée selon laquelle la littérature se limitait à une certaine introspection loin de l'action qu'elle remettait en question, en opposition à un jeu vidéo focalisé sur la représentation de la violence et de l'action, ne tenait pas. Quant à la seconde, elle a permis de voir que l'interactivité n'est pas le fait de l'hyper-modernité, mais un processus entre auteur, texte et récepteur qui agit à différents niveaux dans l'acte de jeu, mais aussi dans l'acte de lecture et même dans la production de textes. Cette distinction aussi est discutable.

Dès lors, après avoir tenté de voir ce qui différentie la littérature et le jeu vidéo, que ce soit d'un point de vue formel ou dans ses modalités de représentation ou d'interaction, il conviendra d'interroger les possibilités d'un rapprochement entre les deux *media*, en partant d'une notion qui permet de les aborder simultanément : la fiction. Par ailleurs, jusqu'à présent, on a tenté d'établir une distinction entre les deux *media* en faisant appel aux textes canoniques de chaque genre, sans distinction des époques auxquelles ils sont rattachés. Remarquant l'importante concentration dans la deuxième moitié du XX^e^ siècle d'œuvres littéraires comportant une part croissante de ludicité et d'interactivité fonctionnelle et explicite[2], aborder les deux *media* par la fiction permettra aussi de proposer une approche diachronique. Autrement dit, on peut se poser la question d'un rapport de continuité entre la littérature et le jeu vidéo.

1. Voir Mathieu Triclot, « Jeu, calcul, jeu vidéo : ce que le calcul fait au jeu », *Cahiers COSTECH*, n° 2, 2018, URL : `http://www.costech.utc.fr/CahiersCOSTECH/spip.php?article77` (visité le 17/04/2019).

2. Qu'il s'agisse des ouvrages oulipiens, des expériences littéraires et méta-littéraires indépendantes, ou des nombreuses expérimentations en littérature informatique, force est de constater qu'elles abondent dans les années soixante à quatre-vingt.

3.3 Fiction, intermédialité et continuité

Dans le chapitre précédent, nous avons vu pourquoi il était plus pertinent de voir dans le jeu vidéo la constitution d'un espace à traverser plutôt qu'un discours narratif entrecoupé de phases performatives (Voir p. 105) ce qui permet d'unifier l'expérience narrative vidéoludique au sein d'une même exploration d'univers fictionnel. Et, justement, appliquer cette approche par la fiction également à la littérature permet de voir d'un *medium* à l'autre une certaine continuité.

3.3.1 L'approche par la fiction

La notion de fiction a bénéficié récemment d'un regain d'intérêt dans la recherche francophone. Nombreux s'y sont intéressés et ont entrepris de réhabiliter un phénomène décrié depuis Platon, cible de méfiances et d'accusations diverses, de la poésie classique jusqu'au jeu vidéo. C'est en effet cette même peur de l'enfermement, de l'immersion, de l'addiction vis-à-vis d'un monde autre, « irréel », « virtuel » ou « numérique ». S'abîmer dans ces dispositifs fictionnels, c'est à coup sûr ne plus en sortir et rester à jamais dans la confusion entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas.

Réhabilitation de la fiction

C'est du moins le constat qu'en fait Jean-Marie Schaeffer – et celui que faisait au même moment Janet Murray (Voir p. 93) – lorsqu'il voit dans la panique autour du jeu vidéo et de la réalité virtuelle une méfiance similaire à celle que Platon éprouvait pour le poète. C'est une condamnation de la *mimesis* dans son ensemble qu'il voit jusque dans les tendances artistiques (littéraires, théâtrales, cinématographiques) dominantes, si bien que « c'est alors la poésie en tant que pur jeu linguistique qui est censée réaliser l'essence de l'art verbal ». [1] Chaque époque, selon Jean-Marie Schaeffer, a eu un « loup mimétique », qui a changé de forme et de méthode. Il serait identifié aujourd'hui à Hollywood ou dans la Silicon Valley.

> Mais quels que soient les habits qu'il revêt, le loup imitateur poursuit toujours le même but : corrompre les cœurs et aliéner la raison. Puisque les effets mimétiques sont censés être « faciles », voire « vulgaires », le discours antimimétique est aussi un discours de la distinction. Il nous permet de tracer une ligne de démarcation entre l'art au sens noble du terme et tout un ensemble de pratiques plus ou moins douteuses qui, si on n'y prenait garde, tendraient à donner le change, parce que, hélas, une partie de l'art noble est fondé sur les mêmes techniques, celles de l'imitation justement. [2]

1. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 24.
2. *Ibid.*

Mais chaque époque, aussi, a une nouvelle victime médiatique, ce qui permet de laisser de côté les précédentes (roman, peinture, théâtre). Et la nouvelle victime se trouve dans l'environnement numérique, chose d'autant plus aisée, selon Jean-Marie Schaeffer, que ce dernier est lié à la technologie et suppose un savoir-faire partagé et requiert des moyens financiers importants. Le jeu vidéo ayant connu une évolution rapide dans sa technique de représentation et de *mimesis* – la presse spécialisée parle volontiers de « photoréalisme » pour juger de la qualité mimétique d'une œuvre [1] –, il est aujourd'hui l'une des cibles de la critique antimimétique qui craint que le sujet puisse perdre de vue la réalité. Pourtant, ces préoccupations étaient les mêmes lorsque Platon a chassé les poètes de sa République :

> À partir de la moitié du Ve siècle environ, il y eut en effet en Grèce une véritable poussée de fièvre mimétique, dans le théâtre tout autant qu'en peinture : développement du drame réaliste d'Euripide (480-406), invention de la perspective linéaire et création de coulisses théâtrales illusionnistes, invention du dégradé par Apollodore d'Athènes (vers 420), peinture naturaliste de Zeuxis, psychologisme expressif de Parrhasios... Or ce précédent correspond précisément à l'époque de Platon. Ce qui vaut pour la dénonciation de la « cyberculture » peut donc aussi s'appliquer à ce cas : on ne saurait comprendre la virulence de l'offensive platonicienne, si on ne la replace pas dans le cadre du développement des techniques mimétiques à l'époque du philosophe. [2]

La méfiance principale à l'égard de la fiction est donc la possibilité qu'elle se mêle à la réalité et qu'elle provoque une confusion entre les deux chez le récepteur. Et c'est d'ailleurs la raison qu'avance Françoise Lavocat pour justifier la nécessité d'établir clairement les frontières de la fiction. La confusion autour de la nature de la fiction a poussé à considérer tout et son contraire comme tel, ce qui a contribué à appauvrir la notion et, dans le même temps, à la rendre plus dangereuse encore : « La fiction ayant (censément) recouvert l'intégralité de l'étendue du monde et des connaissances, comme le déplorait déjà Baudrillard en 1981, elle n'a plus de contour, plus de trait spécifique repérable, ni formel, ni logique, ni axiologique, ni ontologique. » [3] Les deux confusions majeures que pointe Françoise Lavocat sont d'une part la confusion entre fiction et réalité, qui pousse à se méfier de la première – au point que l'école étasunienne a tendance à privilégier la lecture de textes factuels au détriment de textes de fiction, à une proportion d'environ 70%/30% [4] – et, d'autre part, la confusion entre la fiction et le *medium* qui la porte. En réponse à cela, elle montre comment la nouvelle génération de chercheurs de la fin du XXe siècle (elle cite Umberto Eco, Thomas Pavel, Marie-Laure Ryan et Jean-Marie Schaeffer) a marqué une rupture intellectuelle qui a entraîné, entre autres, une reconsidération de la fiction et de ce qu'elle implique. Et cette reconsidération est passée, notamment, par la libération des personnages du *medium* qui les portait :

1. Ce qui dénote, selon Bolter et Grusin, une tendance intermédiale du jeu vidéo à se définir visuellement en fonction d'un autre *medium*, en l'occurrence la photographie.
2. *Ibid.*, p. 33-34.
3. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*, p. 13.
4. *Ibid.*, p. 14.

> On avait presque admis, à force de se l'entendre répéter, qu'un personnage ne saurait être que de papier, que le lecteur (car il ne s'agissait jamais que de lire) était toujours menacé de tomber dans les pièges de l'illusion référentielle, que le réel était condamné à n'être concerné par la littérature qu'en tant qu'« effet ». Mais la bienveillance retrouvée à l'égard des personnages – qui n'étaient plus exclusivement littéraires – signifiait la reconnaissance de leur propension à prolonger leur vie bien au-delà de leur *medium* originel et de leurs fonctions dans une intrigue, et surtout attestait de la disparition de toute condescendance pour les usages ludiques, affectifs, imaginatifs que le lecteur (la lectrice), qui pouvait aussi être un(e) spectateur (spectatrice) ou un(e) joueur (joueuse), faisait d'eux. [1]

Lorsqu'elle parle de personnages sortis de leur contexte fictionnel, elle pense notamment à la manière dont Jean-Marie Schaeffer avait cité Lara Croft, héroïne de la série de jeux *Tomb Raider* [2] en ouverture de *Pourquoi la fiction ?* et dont Thomas Pavel avait cité Monsieur Pickwick indépendamment de l'œuvre de Dickens où on le trouve. Et cette libération du personnage des carcans de son *medium* est ce qui permet, de la manière sans doute la plus efficace, de distinguer d'une part la fiction du récit et du *medium* qui la portent, et d'autre part de prendre acte du fait que la fiction s'étend sur une quantité toujours plus grande de supports. Françoise Lavocat rappelle que si le récit est « l'opérateur ordinaire de l'effet de fiction, au point que la confusion entre récit et fiction (entérinée par le sens du mot "fiction" en anglais) est fréquente », [3] il est loin d'être la forme exclusive pour la production et la diffusion de fiction. Ainsi, il est important non seulement de considérer la fiction pour ce qu'elle est, indépendamment des risques qu'elle est supposée comporter, mais aussi d'en faire une cartographie dans laquelle intégrer les nouvelles formes, comme les jeux vidéo. Dès lors, la question devient celle de savoir quels types de fonction il existe, et, dans un second temps, comment ces fictions sont portées par les différents *media*. Mais, avant cela, il convient de comprendre ce que l'on entend par fiction, et quel rapport s'instaure dans une situation de fiction.

Feintise ludique partagée

Les détracteurs de la fiction, qu'ils assimilent à un substitut illusoire de la réalité, lui reprochent de tromper le récepteur en lui faisant perdre les repères entre ce qui est fictif et ce qui ne l'est pas. Mais ce processus, selon Jean-Marie Schaeffer, n'est justement pas de la fiction. La fiction se définit, selon lui, par le rapport qu'elle entretient avec les récepteurs, qu'ils soient lecteurs, joueurs ou spectateurs. Et, on l'a vu, ce rapport est celui d'une feintise ludique partagée. C'est une « feintise » car il s'agit de « faire semblant », « faire comme si » la situation décrite était vraie ; elle est « ludique » car, de même que le jeu, elle est basée sur la conscience de la situation de feintise ; « partagée », car cette situation paradoxale ne tient que si les deux parties sont d'accord.

1. *Ibid.*, p. 16.
2. Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive, 1996.
3. Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*, p. 336. La « *fiction* » en anglais correspond en effet non seulement à la fiction, mais aussi aux « romans de fiction » et aux récits qu'ils proposent.

> La fonction de la feintise ludique est de créer un univers imaginaire et d'amener le récepteur à s'immerger dans cet univers, elle n'est pas de l'induire à croire que cet univers imaginaire est l'univers réel. La situation de feintise ludique se distingue donc profondément de celle de feintise sérieuse. Dans ce dernier cas, la fonction des mimèmes est de leurrer les croyances, c'est-à-dire l'instance consciente qui régule nos interactions directes avec la réalité ; dans le dispositif fictionnel, leur fonction est d'enclencher l'attitude représentationnelle (perspective ou linguistico-sémantique), étant entendu que la feintise partagée implique que nous sachions qu'il s'agit de mimèmes, connaissance qui prescrit l'usage spécifique qu'il convient de faire de l'univers généré par cette attitude représentationnelle. [1]

Dès lors, la situation de fiction et l'acte d'acceptation de la feintise ludique rejoint ce que Samuel Taylor Coleridge appelait « *willing suspension of disbelief* » ou « suspension consentie de l'incrédulité » [2], mais aussi le mécanisme relatif à l'attitude ludique. On l'a dit, il y a une proximité entre la mise en place d'une situation de fiction et celle d'une situation de jeu, notamment par les signaux de métacommunication qui consistent à dire, de part et d'autre, « ceci est un jeu » et « ceci est une fiction ». C'est à différents niveaux qu'opère cette métacommunication qui laisse des indices au récepteur dans le contexte de publication (est-ce un film ou un documentaire ? Le livre est-il publié dans une collection historique ou spécialisée dans la narration ?), dans le paratexte ou au sein du texte lui-même, selon l'*ethos* qui est adopté par l'énonciateur. Une fiction est donc avant tout un dispositif capable de faire comprendre au récepteur que « ceci est une fiction », de le mettre dans un état d'acceptation de la situation fictive.

C'est une chose avec laquelle Calvino joue beaucoup, notamment dans *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. En installant le lecteur dans une situation fictive toujours différente d'un fragment de roman à l'autre, il éprouve les ficelles qui permettent d'instaurer une feintise ludique partagée, avant de rompre le pacte fictif avec son lecteur. Mais au lieu de s'arrêter à ce seul jeu d'illusion-déception [3], il fait de l'interruption constante de la feintise ludique partagée la nouvelle feintise ludique partagée, en faisant du lecteur le

1. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 156.

2. L'expression « suspension consentie de l'incrédulité » date du début du XIX^e^ siècle lorsque Coleridge raconte, dans sa *Biographia Literaria*, les discussions qu'il a pu avoir avec William Wordsworth et qui ont abouti aux *Lyrical Ballads*, parues en 1789. Les deux poètes avaient identifié comme les deux points cardinaux de la poésie la fidélité à la réalité et les couleurs changeantes de l'imagination, projetant ainsi de composer leur œuvre selon ces deux principes. Tandis que la tâche de Wordsworth était de mettre de la magie dans les choses ordinaires et rattachées à la réalité (« *to give the charm of novelty to things of every day, and to excite a feeling analogous to the supernatural* » – « donner le charme de la nouveauté à des choses de la vie de tous les jours, et susciter un sentiment analogue au surnaturel. » Nous traduisons), Coleridge avait l'intention de créer des personnages surnaturels auxquels la poésie pourrait donner un semblant de vérité : « *a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment* »(Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria or Biografical Sketches of My Literary Life and Opinions*, sous la dir. de George Watson, Londres-New York, J.M. Dent & Sons, E.P. Dutton & Co, 1975 [1817], p. 169. « un semblant de vérité suffisant à procurer pour ces ombres de l'imagination cette suspension consentie de l'incrédulité pour le moment » Nous traduisons.). Cette expression a été largement reprise dans les études sur la fiction et sur la réception, que ce soit au cinéma ou en littérature, et on la retrouve tant chez Wolfgang Iser que chez Françoise Lavocat ou Olivier Caïra.

3. Rappelons avec Michel Picard (voir p. 35) le sens de l'illusion comme entrée dans un jeu.

personnage et en le guidant dans sa recherche de la suite du texte et dans sa rencontre avec Ludmilla. La rupture de l'illusion fictionnelle devient la nouvelle illusion fictionnelle, et une nouvelle convention de lecture auquel le lecteur se conforme. Le simple fait de narrativiser la réaction du lecteur à la fin du premier récit en lui expliquant qu'il trouve les mêmes pages se répéter en boucle et qu'il se dit qu'il doit y avoir eu une erreur d'impression, fait partie des éléments de métacommunication pour garder le lecteur dans un état de feintise ludique [1]. Et il avait été préparé à cette narrativisation dès l'introduction qui aurait pu passer pour une préface de l'auteur si elle n'avait pas raconté l'achat du livre de manière comique et épique et si elle n'avait pas impliqué directement le lecteur comme premier personnage de l'histoire. Ainsi, Calvino n'a pas l'intention, dans *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, de perdre le lecteur dans la fiction qu'il déploie, mais, tout du moins, de le dérouter. C'est sans doute en ceci que Calvino « joue » avec son lecteur : il ne fait pas que jouer avec la figure du lecteur, en la promenant d'un bout à l'autre d'une enquête dont lui seul connaît la fin, mais aussi *avec* le lecteur, en lui signifiant, par une série d'éléments de métacommunication, que « ceci est une fiction ».

Là où l'illusion fictionnelle et la feintise ludique ont trouvé une nouvelle itération plus claire encore, c'est dans le jeu vidéo.

Dans le cadre de l'environnement numérique, si celui-ci permet de reproduire, par une opération de remédiatisation, la plupart des *media* existants, la forme fictionnelle qui lui est propre est largement représentée par le jeu vidéo. Et, inversement, le jeu vidéo a contribué, à la suite du jeu de rôle, à déployer des univers fictionnels de manière plus efficace que les jeux traditionnels. Jean-Marie Schaeffer y voit même une forme de réconciliation avec des formes fictionnelles plus anciennes :

> du fait de l'importance des contraintes représentationnelles qu'ils imposent au récepteur, les jeux fictionnels numériques sont plus proches des fictions artistiques, c'est-à-dire des *représentations* fictionnelles, que ne l'ont jamais été les jeux fictionnels traditionnels. Dès lors, ils ne s'adressent pas seulement au sens ludique du joueur, mais aussi à son attention esthétique. Ils combinent donc des traits qui sont typiques des jeux (notamment l'aspect de compétition et l'esprit agonistique) avec des traits typiques des jeux (la création d'univers). La caractéristique qui leur permet d'accéder à ce statut hybride est le fait que les techniques numériques permettent de créer une œuvre-matrice qui à la fois propose un univers fictionnel et programme une réception interactive. Or, à partir du moment où ils s'adressent à l'attention esthétique tout autant qu'à l'esprit ludique, il semblerait qu'ils remplissent la condition nécessaire pour être reconnus aussi comme des *œuvres* de fiction. Avec cette différence que, tout en étant des œuvres, ils n'en sont pas moins aussi des jeux. C'est précisément là, me semble-t-il, que se situe la véritable nouveauté des fictions numériques : elles sont indifférentes au partage traditionnel entre *jeux* fictionnels et *œuvres* de fiction. Ou pour le dire autrement : elles réconcilient la fiction avec ses origines ludiques. [2]

1. C'est pourquoi nous verrons dans *Se una notte d'inverno un viaggiatore* un exemple de dépassement de la structure par le jaillissement poétique calvinien. Voir p. 432.

2. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 315.

En fait, tout se passe comme si l'émergence des nouvelles formes médiatiques et créatives accompagnée par l'éclatement des univers fictionnels, notamment à travers le transmédia [1], avaient contribué à mettre en évidence et à identifier la fiction indépendamment des *media* qui la portent. Il serait donc intéressant de voir ce que jeu vidéo et littérature peuvent porter comme type de fiction.

Fiction mimétique et fiction axiomatique

C'est justement ce que s'est proposé de faire Olivier Caïra, en remettant à plat certaines dérives dans lesquelles les études sur la fiction ont pu mener. Soulignant le problème qu'il y a à identifier la fiction à la représentation ou la *mimesis*, il affirme à son tour la nécessité à penser cette notion indépendamment des modalités médiatiques et représentationnelles qui la portent. C'est en reprenant les thèses prétendant que tout est fiction et que la réalité devient inatteignable [2] qu'Olivier Caïra en expose les limites théoriques et concrètes :

> Toute représentation serait fiction. Suivant cet argument, une voix au téléphone serait fictionnelle puisque la transmission technique et les normes conversationnelles « irréalisent » notre interlocuteur. On mesure bien la conséquence rhétorique d'une telle doctrine : tel corpus de presse n'apporte qu'un « théâtre de l'information », l'entretien de terrain est une « mise en scène », les données d'observation ne reflètent en définitive qu'un « point de vue » partiel et partial, etc. [3]

La raison pour laquelle une nouvelle définition de la fiction est nécessaire est que les précédentes tentatives avaient été liées de très près à la littérature. De fait, avant le livre de Jean-Marie Schaeffer, il existait un déséquilibre certain entre le discours sur la fiction dans le champ littéraire et la place accordée aux autres formes créatives. La première chose à faire est donc d'extirper la fiction de son acception littéraire qui, de fait, restreint la définition que l'on peut en déduire. Mais ce n'est pas là le seul écueil que pointe Olivier Caïra :

---

1. Le transmédia est la pratique consistant à faire évoluer un univers fictionnel d'un média à l'autre, en faisant vivre des histoires différentes se déroulant dans un même monde entre le cinéma, la littérature, la bande-dessinée et le jeu vidéo. Voir à ce sujet Jenkins, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, *op. cit.*, Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011 et, plus spécifiquement, Lisbeth Klastrup et Susana Tosca, « Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design », dans : *CW'04 Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, Tokyo-Washington, IEEE Computer Society, 2004, p. 409-416.

2. Il cite notamment Peter Lamarque et Stein Olsen qui ont mis le doigt sur le problème : « L'idée que les objets ordinaires sont d'une certaine manière des "fictions" ou que le monde est essentiellement "produit" plutôt que "découvert" n'a plus rien d'étrange ; ces conceptions ont été défendues par bien des philosophes réputés [...]. Le problème est qu'ils ne sont pas clairement compris et qu'autour d'eux s'est bâtie une rhétorique plus extrême, reflet d'une tendance répandue dans la pensée moderne, selon laquelle il n'y a pas de monde "réel", ce qui existe est juste ce qui est construit, la vérité est une illusion et la fiction est partout. » (Peter Lamarque et Stein Olsen, *Truth, Fiction, and Literature : A Philosophical Perspective*, Oxford, Clarendon Press, 1994, p. 162 ; cité par Caïra, *Définir la fiction*, *op. cit.*, p. 15-16)

3. *Idem*, *Définir la fiction*, *op. cit.*, p. 17.

> La plus grave lacune du débat contemporain est le divorce entre fiction mimétique et fiction axiomatique [1]. Sous-tendu par la coupure entre lettres et sciences, il limite le champ de la discussion aux cadres de fiction qui présentent des *versions*, plus ou moins divergentes, de notre monde. On dissertera sur Anna Karénine ou sur Lara Croft, mais jamais de la reine d'échecs, comme si son caractère axiomatique et son absence de rôle narratif l'excluaient des créations fictionnelles de l'humanité. Or, l'étude des univers axiomatiques n'a rien d'un détour intellectuel : elle constitue un passage obligé dans toute définition équilibrée et unifiée de la fiction. Par leur étrangeté radicale, ces univers permettent de mettre à l'épreuve les distinctions nécessaires entre fiction et représentation, fiction et narration, fiction et expression esthétique. [2]

De ces deux constats, Olivier Caïra déduit la nécessité d'opérer de la fiction une « définition parcimonieuse », de laquelle il faille écarter tout le superflu comme la *mimesis* [3], la narration [4], le langage [5] ou la logique, qui sont autant d'outils pour raconter la fiction, la donner à voir, mais pas pour la concevoir. À partir de quoi, il est possible d'établir une définition de la fiction, qui se trouve être une définition par élimination de ce qui n'est pas de la fiction. En effet, pour définir la fiction il convient avant tout de sortir de ce que l'auteur appelle le « panfictionnalisme » et ainsi rétablir ce qui peut être considéré comme la réalité. Pour ce faire, Olivier Caïra propose la solution du recoupement des versions et la question de l'isomorphisme. En fait, pour prouver qu'un élément n'est pas une fiction, il faut constater une situation d'isomorphisme (de ressemblance à l'identique) et un recoupement de versions. C'est lorsque ces deux opérations ne sont pas nécessaires que l'on se trouve, selon Olivier Caïra, face à une fiction :

> Je définirai donc la fiction comme une *instruction pragmatique levant les contraintes de recoupement et d'isomorphisme sur le cadre d'une communication donnée.* [...] Cette définition n'implique aucun aspect représentationnel, narratif, linguistique ou logique. Par extension, tout *message* – version ou formule – qui incorpore cette levée de contraintes de preuve, tout *être* qui ne peut être engendré qu'au sein d'un tel cadre peut être qualifié de fiction. Le mot désigne donc une famille de cadres – la *fiction* –, une catégorie d'œuvres – *une* fiction – et un ensemble d'entités – *des* fictions. [6]

1. On voit là déjà tout le modèle qu'Olivier Caïra proposera pour définir la fiction, et sur lequel on reviendra.

2. *Ibid.*, p. 26-27.

3. « Trancher le lien entre fiction et représentation, c'est s'affranchir d'une vision purement mimétique de la création, et admettre que l'homme peut *présenter* – et non *re*-présenter – des êtres et des relations entre ces êtres. » (*ibid.*, p. 30)

4. « Définir la fiction comme une forme particulière de récit, ou comme une résultante du récit de raconter des histoires, c'est s'interdire d'emblée l'examen de certaines fictions du fait qu'elles ne sont pas narratives. » (*ibid.*, p. 31)

5. « La tentation de réduire le message fictionnel à un énoncé en langue est doublement trompeuse. D'une part, l'emprise du littéraire conduit à "traduire" les fictions non linguistiques ou partiellement linguistiques sous une forme uniquement textuelle, au mépris de leurs spécificités. D'autre part, elle incite à investir la linguistique seule de la mission et des moyens d'enquêter sur l'expérience fictionnelle, ce qui peut constituer un redoutable moyen de censure ou d'auto-censure intellectuelle. » (*ibid.*, p. 33)

6. *Ibid.*, p. 79-80.

Ce qu'il est important de constater, et ce sur quoi revient l'auteur, c'est le fait que la définition de la fiction ne repose sur aucun vecteur de diffusion (représentation, narration, langage, logique). Encore une fois, on peut considérer que cette prise de conscience a pu avoir lieu avec le développement du transmédia qui, de fait, déploie un univers de fiction quel que soit le *medium*, le langage, le mode de narration employés [1]. La distinction principale ne concerne plus tant le vecteur de la fiction que le type de fiction et, de ce fait, Olivier Caïra propose de caractériser la fiction selon deux pôles qui constituent un spectre distinctif : le pôle mimétique et le pôle axiomatique. Le premier concentre les mondes alternatifs reposant sur des versions proches de la réalité, tandis que le deuxième, comme son nom l'indique, les fictions reposant sur des axiomes, soit une « série de propositions admises sans démonstration ». [2] Autrement dit, les fictions axiomatiques sont des propositions de mondes fictionnels autonomes qui ne nécessitent pas de lien avec la réalité pour fonctionner. De ce fait elles ont « un rapport au monde très limité » [3] en ce qu'une machine peut les reproduire assez facilement à partir de simples formules. Ainsi, les dames, les casse-têtes logiques sont des fictions axiomatiques, de même que *Tetris*.

Mais là où il est possible d'aller plus loin par rapport à la proposition d'Olivier Caïra, c'est lorsqu'il rattache certains *media* et genres à l'un ou l'autre pôle. Par exemple, le roman et les nouvelles seraient selon lui porteurs de fictions mimétiques. Mais que dire, dans ce cas, d'un roman comme *Flatland* d'Edwin Abbott Abbott [4] qui se déroule tout entier dans un monde en deux dimensions avec des personnages en formes de polygones ? Et comment parler d'une fiction mimétique avec les *Cosmicomiche* de Calvino qui narrativisent des événements de physique parfois situés à une échelle subatomique ? Si les récits de Calvino nous rattachent constamment à des éléments connus, c'est pour mieux nous faire concevoir la situation qui autrement ne sortirait pas de l'abstraction scientifique telle qu'elle est résumée dans chaque paragraphe introductif. Les fictions déployées dans les *Cosmicomiche* – et plus encore sans doute dans *Ti con Zero* – ne sont pas des fictions

1. Marie-Laure Ryan partage ce constat dans un texte où elle invite la critique à se débarrasser du culte du signifiant qui, selon elle, occupe les études littéraires : « La notion de monde n'annule pas celle de texte, puisqu'il faut un texte pour projeter un monde, mais elle met fin à ce culte du signifiant et de l'essence sacrée du langage littéraire. Contrairement à la conception du texte de la critique poststructuraliste, elle ne dirige pas l'attention vers une texture interne, mais vers une réalité dont le lecteur imagine l'existence, ou plutôt fait semblant de l'imaginer, comme indépendante du langage./Les mondes projetés par les textes sont le produit d'une activité cognitive que certains spécialistes appellent simulation mentale. Cette activité construit un espace-temps dans lequel l'usager se transporte en imagination. Pour atteindre ce monde il faut traverser le texte, traverser les signifiants, de sorte que le langage perd la valeur d'objet de contemplation que lui attribuait la perspective textualiste, et devient, ou redevient, un instrument de médiation, de création, et de communication. » (Marie-Laure Ryan, « Mondialité, médialité », dans : *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique*, sous la dir. d'Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 22-23)

2. Caïra, *Définir la fiction*, *op. cit.*, p. 56.

3. *Ibid.*, p. 59.

4. Edwin Abbott Abbott, *Flatland*, Londres, Seeley & Co., 1884.

purement axiomatiques [1], mais elles ne sont certainement pas des fictions mimétiques au même titre qu'une série de roman [2]. Et il ne s'agit pas non plus de « jeux de simulation », censés constituer la partie intermédiaire du spectre proposé par Olivier Caïra, même s'ils peuvent correspondre à la description qu'il en fait (« substrat mathématique et la vocation mimétique »). Quoi qu'il en soit, la proposition reposant sur les types de fictions permet de souligner le rapprochement qu'il est possible d'opérer entre deux *media*, qui ne varient que dans la manière qu'ils ont à déployer un monde fictionnel. Dès lors, maintenant que nous avons constaté une forme d'identité entre littérature et jeu vidéo, est-il possible d'identifier une forme de continuité entre les deux *media* ?

3.3.2 Vers une continuité

Pour un rapport diachronique

Les remarques que nous avons faites précédemment portaient sur différentes itérations médiatiques, sans distinction d'époque, ce qui nous a permis de constater une certaine porosité dans les deux propositions de distinction. Alors que, à la suite de Jean-Marie Schaeffer, Françoise Lavocat et Olivier Caïra, nous avons proposé un modèle de distinction qui ne reposerait plus tant sur des critères médiatiques que sur des critères fictionnels, l'adoption de ce prisme nous a permis de dépasser les considérations formelles et structurelles pour voir ce qu'il en était au niveau de la fiction.

Et même, le discours autour des différentes œuvres déployant un monde peut s'étendre, selon les thèses de psychologie cognitive de Michel Fayol, aux modalités de perception et de connaissance du monde. Les formes fictionnelles, quel qu'en soit le type (selon la typologie proposée par Olivier Caïra), sont des modélisations de ce que nous opérons chaque jour pour appréhender la réalité (au sens large), modélisations qui passent par une forme de langage : langage articulé, mais aussi langage médiatique. Michel Fayol propose ainsi le concept de « schéma narratif » :

> [Le schéma narratif] renvoie à ce qu'on peut considérer comme une représentation cognitive pré-linguistique. Il s'applique en effet tout aussi bien aux récits écrits et oraux qu'aux films et bandes dessinées [...].
>
> [...] Si l'on adopte cette perspective, alors le « schéma » narratif apparaît comme une organisation cognitive pré-linguistique très générale qui rend compte de l'ensemble des séquences comportementales planifiées en fonction d'un but. La notion de structure narrative se ramène en conséquence au fait que les événements successifs sont perçus comme reliés causalement et les comportements comme finalisés.

1. Encore que les *Cosmicomiche* reposent sur des théories scientifiques concernant la naissance de l'univers qui ne peuvent être prouvées mais ont pu être admises comme modèles d'analyse.

2. On se rendra compte dans la troisième partie que le rapport que propose d'instaurer Calvino est un rapport métaphorique, par la mise en place d'une sorte d'interface, d'interstice, entre le mimétique et l'axiologique. Voir p. 440.

> Dès lors, les contenus – le narré – sont seuls concernés par le « schéma ». Et le problème de la narration, de la mise en mots ou en texte (ou en images !) reste entièrement posé. [1]

Ici, on remonte très loin dans ce qui précède à la formalisation linguistique et médiatique. Mais cela nous permet de montrer combien cette formalisation est une étape de mise en récit d'un univers fictionnel, qu'il s'agisse d'une mise en vers, en récit, d'une inscription au sein d'une succession d'images mouvantes ou dans une modélisation numérique prévoyant l'intervention d'un joueur. C'est pourquoi nous constatons une forme de porosité entre littérature et jeu vidéo, que ce soit dans les modalités de leur formalisation ou dans les types de fictions déployés dans l'un et l'autre *medium*. Se pourrait-il, alors, que cette porosité soit la marque d'une forme de continuité ?

De la littérature au jeu vidéo : quelques indices pour un rapport de continuité

Lorsque l'Oulipo est créé en 1960, ses co-créateurs François le Lionnais et Raymond Queneau ne prétendent pas inventer quoi que ce soit de nouveau, mais bien de systématiser quelque chose qui se manifestait déjà dans la littérature. C'est ainsi qu'a été entamé, avec la recherche de formes de littérature à contrainte, l'inventaire des « plagiaires par anticipation », des auteurs qui s'étaient soumis pour construire leurs œuvres à des contraintes aussi structurantes que celles que les membres de l'Oulipo se sont fixées. De la même manière, peut-on voir au sein de la littérature du XX^e^ siècle des plagiaires par anticipation du discours vidéoludique ?

Rappelons, à la suite de Janet Murray se rattachant à la théorie de la remédiatisation, que le langage d'un *medium* se trouve déjà en germe dans les *media* qui lui préexistent, et que l'émergence d'une nouvelle forme d'expression n'est pas sans cause dans son environnement : elle apparaît toujours du fait de formes préexistantes qui l'informent et qui s'en retrouveront modifiées. De ce fait, Jonathan Lessard a montré que les premières générations de créateurs de jeux d'aventure avaient en tête la littérature comme modèle d'expression. Il constate en effet que lorsque les proches des *hackers* (notamment leurs épouses) qui étaient à l'origine des premiers jeux d'aventure, ou certains romanciers, se sont emparés des outils à disposition pour proposer leur vision de cette nouvelle formalisation fictionnelle, le résultat a rapproché les jeux textuels de formes littéraires existantes :

> Il est intéressant de constater que ce sont des créateurs extérieurs au milieu premier du jeu d'aventure qui donnent l'impulsion à une vague majeure dans l'exploration formelle du genre que l'on pourrait qualifier de « tournant narratif ». Il paraît clair pour plusieurs que le jeu d'aventure n'est pas tellement une forme de jeu vidéo

1. Michel Fayol, *Le récit et sa construction : une approche de psychologie cognitive*, Paris, Delachaux et Niestlé, 1985, p. 62.

> qu'une nouvelle forme de littérature rendue possible par l'ordinateur. La métaphore du livre interactif exerce une influence majeure sur l'évolution du jeu d'aventure dans la première moitié des années 1980. [1]

On comprend dès lors la confusion que l'on constatait entre littérature à choix multiples, littérature informatique et jeu d'aventure textuel [2], aussi dans le champ lexical employé pour parler des jeux d'aventure : « *participatory novel* » (roman participatif), « *compunovel* » (mot-valise entre roman et ordinateur). C'est aussi ce que constate Gaelle Debeaux en montrant les racines de la stéréométrie littéraire qui est passée de la forme écrite à la forme numérique dans la deuxième moitié du XX^e^ siècle mais qui n'a pas attendu cette époque pour exister (*Les Mille et une nuits*, *Decameron*) :

> Il nous a paru important de mentionner ces ouvrages, pour comprendre sur quoi s'appuient les œuvres qui nous intéressent et les théorisations existantes de notre objet d'études, afin de ne pas succomber à l'illusion qui consisterait à croire que la littérature la plus récente serait fondamentalement novatrice. il s'agissait ici de mettre au jour une forme de solidité de l'objet, afin d'en étudier une expression spécifique. [3]

Alors que Gaelle Debeaux voit dans ces récits et dans les formes de récits enchâssés des années soixante à quatre-vingt des modèles dans lesquels puiseront les auteurs de fiction numérique, nous proposons l'hypothèse selon laquelle le jeu vidéo à son tour développe un mode de schéma narratif – au sens cognitif du terme – que formalisait déjà la littérature de la seconde moitié du XX^e^ siècle. En d'autres termes, l'approche que proposait la littérature au moment de l'OULIPO– qui ne constitue qu'une itération parmi d'autres – et de ses inscriptions dans un environnement numérique, a trouvé une forme de systématisation dans le développement du *medium* vidéoludique. C'est en tout cas la thèse de Renée Bourassa qui considère que

> les concepts issus du domaine des nouveaux médias permettent de jeter un nouvel éclairage sur les modes et les mécanismes de la fiction. Inversement, la fiction hypermédiatique [4] peut s'incarner dans des formes antérieures, vues comme des précurseurs, lesquelles suggèrent des pistes de lecture intéressantes pour la compréhension des dispositifs contemporains. [5]

En fait, la fiction hypermédiatique s'inscrit dans un contexte de remise en question de la narration et contribue à dépasser la notion de récit dans son acception linéaire :

1. Jonathan LESSARD, « Livre, film ou monde interactif ? : Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, n° 2, vol. 5, 2014, URL : `http://www.erudit.org/fr/revues/memoires/2014-v5-n2-memoires01373/1024781ar/` (visité le 18/02/2019), § 15.
2. C'est d'ailleurs une confusion que la série *Black Mirrors* aime à entretenir dans l'épisode interactif « Bandersnatch ». Paru en 2018, cet épisode raconte l'histoire du jeune Stefan Butler qui veut adapter le roman à fins multiples *Bandersnatch* de Jerome F. Davies en une aventure interactive visuelle, où les alternatives correspondent aux choix que propose le roman. Mais l'épisode est à son tour un texte interactif qui propose aux télespectateurs une série de choix qui détermineront l'issue du projet, ce que Stefan Butler finira par découvrir, sombrant toujours plus dans la folie.
3. DEBEAUX, « Multiplication des récits et stéréométrie littéraire », *op. cit.*, p. 71.
4. Voir la définition p. 93
5. BOURASSA, *Les Fictions hypermédiatiques*, *op. cit.*, p. 10.

> Le contexte hypermédiatique interroge les fondements de la notion de récit. Il la met en procès en suivant la trace de plusieurs pratiques artistiques contemporaines comme l'écriture fragmentaire, le Nouveau Roman, les fictions encyclopédiques, ou encore la dysnarration filmique. [1]

Ce que montre Renée Bourassa, c'est de quelle manière la fiction hypermédiatique constitue une formalisation de nombreuses autres solutions fictionnelles qui l'ont précédée. S'il n'a pas fallu attendre l'environnement numérique pour que ces solutions existent, ce dernier reste un contexte favorable à leur développement. Par exemple, un livre papier n'implique pas nécessairement une lecture linéaire [2], mais c'est par la forme numérique que le dépassement de cette modalité de récit a été la plus frappante – sans pour autant bouleverser la répartition entre œuvre, auteur et récepteur. Ainsi, le contexte hypermédiatique, qui dépasse l'idée de textualité au profit de la médialité, semble devenir le support privilégié pour un certain nombre de fictions :

> Les formes palimpsestes du récit qui reposent sur le développement d'univers fictionnels complexes comme ceux du roman peuvent se transposer dans une forme hypermédiatique. L'encyclopédie qui traverse le récit offre une multitude d'avenues créatrices dans une esthétique de la base de données. De nouvelles formes du récit peuvent éclore du croisement entre les configurations formelles propres aux jeux vidéo et les formes palimpsestes de la littérature. Cette avenue laisse présager un nouveau genre qui croiserait les forces imaginantes de la littérature issues d'intrigues ramifiantes et proliférantes avec le récit filmique. Une forme narrative hybride pourrait combiner les qualités ergonomiques du jeu interactif à la complexité des formes littéraires et à la puissance évocatrice de l'image. [3]

On comprend alors la démarche d'Espen Aarseth lorsqu'il considère les jeux d'aventure comme de la « littérature ergodique », c'est-à-dire une forme de littérature qui requiert de la part du lecteur un effort « non-trivial ». Il voit ainsi dans le cybertexte une nouvelle proposition littéraire, comme si certaines modalités fictionnelles avaient trouvé un contexte de déploiement plus propice dans l'environnement numérique que dans le livre papier. La continuité entre littérature et jeu vidéo viendrait donc de la capacité de ce dernier à exprimer les mondes fictionnels de manière plus systématique et plus directe que la littérature, notamment en dépassant l'idée de discours narratif séquentiel, un dépassement qui avait été proposé par la littérature dans la deuxième moitié du XX^e siècle. On peut donc y voir une forme de convergence, ou plus précisément de continuité.

1. *Ibid.*, p. 14.
2. « À partir du codex, il est un médium spatial que la trajectoire de lecture linéarise, mais il peut également être le support d'autres formes non linéaires, comme l'encyclopédie. L'espace narratif convié par l'hypertexte est multidimensionnel ; il comporte un vaste nombre de connexions possibles, variables, fixes ou arbitraires. Le lecteur choisit lui-même sa route à travers le labyrinthe. » (*ibid.*, p. 32)
3. *Ibid.*, p. 103.

Selon la théorie de la remédiatisation [1], chaque *medium*, lorsqu'il émerge, puise dans les *media* existants pour se constituer, jusqu'à acquérir une certaine autonomie et se construire un langage propre. Ainsi, la littérature a fait partie de ces modèles transmédiaux dans la formation du jeu vidéo, notamment le jeu de rôle ou d'aventure. Ce qu'on remarque, c'est que si cette nouvelle forme d'expression a puisé dans ce qui existait pour se donner corps, ce sont aussi les *media* existants qui ont subi des transformations et qui ont dû se reconfigurer et redéfinir leur fonction. En effet, Bruno Dupont et Carole Guesse nous rappellent que

> la frontière entre littérature et jeu vidéo est en grande partie un élément de discours, sujet à des définitions et appropriations diverses, et évolutive à travers le temps. La raison en est que le jeu vidéo et la littérature eux-mêmes sont, en tant que médias, des entités abstraites déduites au départ d'objets concrets. Autrement dit, il n'existe pas « le jeu vidéo » et « la littérature » en tant que tels, mais bien des romans et des jeux précis, à partir desquels on peut se faire une idée du médium qui les chapeaute. En cela, on peut également considérer le jeu vidéo et la littérature comme des entités de discours.
>
> Cette acception permet de comprendre le traitement croisé de la littérature dans le jeu vidéo et *vice versa* [...]. D'une part, c'est une tactique de positionnement de l'œuvre elle-même au sein d'un média. D'autre part, c'est une tactique d'approche de l'autre média, et de délimitation par rapport à lui. Les objets hybrides de la littérature électronique [...] placent leur discours directement sur la représentation que lecteurs et joueurs se font de la frontière entre leurs deux activités, dans le but de la questionner. [2]

Chaque œuvre littéraire se réaffirme comme appartenant au *medium* « littérature », de la même manière que chaque œuvre vidéoludique se définit aux yeux de son public comme faisant partie du *medium* « jeu vidéo ». Cela étant, des points de friction existent, comme le cas de *Depression Quest*, dont la définition comme « jeu vidéo » ne peut tenir qu'au contexte de diffusion dans lequel il s'inscrit, ou comme la manière dont les jeux d'aventure se disaient appartenir à une forme de littérature informatique.

1. Voir p. 55.

2. Bruno Dupont et Carole Guesse, « Littérature et jeu vidéo », dans : Liège GameLab, *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019, URL : `https://orbi.uliege.be/handle/2268/233603` (visité le 21/03/2019), p. 111-112.

Conclusion de partie

Dans le premier chapitre, nous avons vu que si la création littéraire avait toujours entretenu un lien étroit avec le jeu, que ce soit dans la construction de l'individu ou dans la régulation des rapports sociaux, c'est notamment au XX^e siècle et avec l'approche renouvelée de la littérature, systématisée par la généralisation de l'informatique, que la ludicité de la littérature a connu de nouvelles modalités. Entre le moment de la réception qui voit s'accroître le rôle du lecteur, et le moment de la création qui devient une pratique ludique, notamment dans les rangs de l'OULIPO, la littérature et le jeu n'ont jamais été aussi structurellement proches. De plus, alors que le littéraire s'empare de l'outil informatique et tend à remettre en question les codes de l'objet-livre, c'est toute une série d'expérimentations qui voit le jour, de la poésie aléatoire à des expérience qui semblent s'éloigner de la littérature à proprement parler pour s'ouvrir à d'autres formes d'expression.

C'est à ce moment que les jeux vidéo connaissent leurs premières itérations. Entre simulation, exploration et aventure textuelle, les directions sont nombreuses dans l'exploitation ludique et narrative de l'outil informatique. Alors que le texte se retrouve à la fois dans le code et dans l'interface accessible au joueur, elle finit peu à peu, dans ce second cas, par laisser la place à l'image. On se rend compte que ces systèmes déploient des mondes fictionnels qui changent l'approche qu'on peut avoir de la narration : à la place d'un discours, c'est à une exploration du monde narratif que le narrataire se prête, découvrant ainsi une base de données organisée dans une métaphore spatiale. On a remarqué que, dans tout ce parcours, le prisme littéraire n'a jamais été très loin, que ce soit dans les sources d'inspiration ou dans l'approche analytique, ce qui a pu provoquer des débats sur la manière d'appréhender ces objets hypermédiatiques.

Si bien que les limites entre les deux *media* se trouvent être plus poreuses qu'il n'y paraît. Au contact d'un autre *medium*, les frontières sont mouvantes et incertaines, et on a constaté qu'elles le sont entre la littérature et le jeu vidéo, que ce soit d'un point de vue formel, générique, thématique ou même ayant trait aux modalités d'interaction qui régissent le rapport au récepteur. Il est difficile de définir une différence formelle claire entre les deux *media* parce que le texte écrit est présent aussi dans le jeu vidéo et que l'une et l'autre comportent différentes modalités de textualité, au-delà des phénomènes de surface que constate le récepteur. La tentative de définition en retrouvant l'essence de l'une et de l'autre n'est pas non plus tout à fait concluante, du fait de l'interpénétration de

la littérarité dans le jeu vidéo et de la ludicité dans la littérature. Alors que les différences thématiques ne sont pas non plus déterminantes (l'introspection et l'expressivité ne sont pas plus le fait de la littérature que la violence n'est exclusive aux jeux vidéo), on s'est rendu compte que l'interactivité, selon différentes modalités (cognitive, fonctionnelle, explicite et culturelle), peut se trouver à la fois dans des œuvres littéraires et vidéoludiques. Toutes deux sont des machines paresseuses, et ce critère de distinction est limité par la profusion des modalités d'interaction qu'on retrouve autant dans les œuvres littéraires que dans les œuvres vidéoludiques. Ainsi, c'est en prenant de la distance par rapport aux marqueurs médiatiques et en considérant la fiction portée par ces derniers que nous avons proposé une approche des deux *media* selon ce prisme. C'est en fonction du type de fiction développé au sein de l'œuvre et non plus selon les modalités d'accès à cette fiction que nous pouvons considérer littérature et jeu vidéo comme deux façons de découvrir ces fictions, que ce soit par l'exploration d'un espace numérique ou par la réception d'un discours narratif, deux modalités qui peuvent coexister pour présenter un même monde fictionnel. Cela nous a permis de remarquer que littérature et jeux vidéo sont deux discours médiatiques qui se redéfinissent constamment et se reconfigurent dans chaque œuvre.

Ce discours était nécessaire pour comprendre dans quel contexte s'inscrit Calvino et quelle est sa position dans les années soixante à quatre-vingt. Arrivé au milieu du XX^e^ siècle, Italo Calvino trouve une littérature qui a déjà entamé un processus de reconfiguration et de redéfinition face à l'arrivée de nouveaux *media* comme le cinéma ou la photographie. Ainsi, cet auteur qu'on dit ludique, tant porté par la *paidia* de ses promenades créatives qu'investi d'un *furor mathematicus* attenant à un *ludus* oulipien, n'a pas caché son intérêt pour la cybernétique et le rôle que cette nouvelle technologie pourrait avoir dans la création littéraire. Il conviendra donc de voir en quoi Italo Calvino s'inscrit pleinement dans cette exploration ludique de l'outil numérique et de ses possibilités, mais surtout de montrer en quoi il a contribué au débat par une redéfinition de sa littérature face à une reconfiguration médiatique aussi profonde que celle que connaît la deuxième moitié du XX^e^ avec l'arrivée de la cybernétique et de la fiction hypermédiatique.

Deuxième partie

Italo Calvino, concepteur et joueur dans un paysage médiatique en mouvement

Introduction
Définir la ludicité calvinienne

La première partie, théorique et générale, nous a servi à déterminer ce qu'il en est lorsqu'on parle de littérature ludique et de ses rapports avec les jeux vidéo. Il était nécessaire de passer par cette étape pour mieux comprendre ce dans quoi Calvino s'inscrit. Cette seconde partie sera en effet destinée à explorer ce qu'il y a de ludique chez Calvino, mais aussi de voir ce qui, dans son écriture, annonce des logiques de *game design* de jeux vidéo.

Nous commencerons donc cette étude de la ludicité calvinienne en nous interrogeant sur la manière dont l'auteur a pu s'aventurer par-delà la littérature. Calvino a constamment cherché à étendre le domaine du littéraire en empruntant des codes à d'autres territoires médiatiques tels que le cinéma ou la bande dessinée, deux *media* essentiellement visuels. Nous proposerons d'aller plus loin en montrant en quoi l'auteur a pu considérer l'espace comme une *medium* à part entière, ce qui semble renforcer sa conscience de la créativité comme architecture de mondes. C'est ensuite son rapport à la technologie qui nous intéressera, ainsi que son intérêt pour l'informatique et pour les dispositifs ludiques qu'il a pu rencontrer et commenter. Dans tout cela nous proposerons de voir une certaine prédisposition à la logique du *game design*, si bien que l'auteur s'est trouvé être malgré lui un interlocuteur de certains chercheurs en sciences du jeu et qu'il a constitué un hypotexte pour certains *game designers*.

Ce premier chapitre nous met donc sur la voie d'une étude ludologique de Calvino. Nous proposons de mener cette étude en deux étapes, dans lesquelles nous verrons le rapport de l'auteur au *ludus* et à la *paidia*. Nous verrons donc tout d'abord comment Calvino se comporte en architecte de mondes ludiques dans la construction de ses récits. D'une part, même s'il n'y parvient pas forcément, il suit une certaine ambition de modélisation, cherchant à reproduire des phénomènes plutôt qu'à les décrire. Et même, on remarque chez l'auteur une certaine conscience de l'espace comme construction en trois dimensions qui peut être reproduite, tant dans sa dimension visuelle que dans ce qu'elle implique de sonore. Après avoir exploré la manière dont l'auteur pressent la logique de modélisation d'un environnement fictionnel, nous verrons les modalités par lesquelles il organise les conditions de son exploration. Il sera donc question de comprendre comment Calvino explore les voies

de l'hypertextualité et de l'architecture actantielle dans des textes qui montrent un certain nombre de systèmes à exploiter. Enfin, l'ensemble de ces considérations se retrouvera dans l'étude de la trilogie *I nostri antenati – Il cavaliere inesistente*, *Il visconte dimezzato* et *Il barone rampante* – comme une poétique de *game design*.

Après avoir vu comment Calvino adopte une attitude de *game designer*, nous proposons de voir ce qui fait de Calvino un joueur dans ses propres textes, et quelle est la signification du jeu calvinien. Il est de différentes natures, et nous en explorerons les modalités. Le jeu chez Calvino a très tôt pour lui consisté à utiliser ses personnages comme autant de « prothèses » (voir p. 82) pour approcher une réalité traumatisante, comme la guerre ou la Résistance. Le jeu calvinien, qui revient à reconnaître dans différentes situations un certain degré d'affordance et à constituer des zones intermédiaires d'expérience, peut être considéré comme une stratégie de défense face aux traumatismes du passé, mais aussi face aux phénomènes contemporains. C'est ainsi que la ville est approchée par le jeu calvinien, par l'intermédiaire de la prothèse-Marcovaldo qui génère du chaos dans un système dont il révèle la fragilité derrière l'apparente cohérence. Chez Calvino, le jeu apparaît comme une source de créativité telle qu'il est à la base des grands mouvements de l'univers, comme il le montre dans *Le cosmicomiche*. C'est un Calvino joueur que nous retrouverons aussi lors de ses années oulipiennes : ce chapitre sera donc l'occasion de nous pencher sur les travaux de littérature à contrainte de l'auteur.

Chapitre 4

Calvino par-delà la littérature : excursions intermédiatiques, curiosité technique et écho contemporain

> [...] chissà cosa credi di avere tu che non ci avevo io, non mi mancava proprio niente, tutto quello che è stato fatto dopo già lo facevo io, tutto quello che è stato detto e pensato e significato c'era già in quello che dicevo e pensavo e significavo, tutta la complicazione della complicazione era già lì [...]
>
> « [...] je me demande bien ce que tu penses avoir que je n'aurais pas eu, il ne me manquait vraiment rien, tout ce qui a été fait après je le faisais déjà avant, tout ce qui a été dit et pensé et signifié se trouvait déjà dans ce que je disais et pensais et signifiais, toute la complication de la complication était déjà là [...] » Nous traduisons
>
> Italo Calvino, « L'uomo di Neanderthal »

Pendant toute sa carrière d'écrivain, Italo Calvino a entrepris de tester les limites de la littérature, de toutes les certitudes qui font de cette forme artistique ce qu'elle est, ce qui l'a poussé à remettre en question son processus créatif. Difficile de ne pas partir, en effet,

de « Cibernetica e fantasmi », dans lequel l'auteur dessine un avenir littéraire dystopique qui se débarrasserait de son auteur et de l'effort de la production de texte, au profit d'une génération littéraire procédurale.

Tout part, nous dit-il, du narrateur tribal qui réorganise les éléments qu'il connaît pour raconter une histoire. Ce narrateur, qui combine les objets et les actions qui l'entourent, est une personnification de la narration comme processus combinatoire, laquelle peut être envisagée à partir du moment où la pensée même change de statut :

> Il pensiero, che fino a ieri ci appariva come qualcosa di fluido, evocava in noi immagini lineari come un fiume che scorre o un filo che si sdipana, oppure immagini gassose, come una specie di nuvola, tant'è vero che veniva spesso chiamato « lo spirito », – oggi tendiamo a vederlo come una serie di stati discontinui, di combinazioni di impulsi su un numero finito (un numero enorme ma finito) di organi sensori e di controllo. I cervelli elettronici, se sono ancora lungi dal produrre tutte le funzioni d'un cervello umano, sono però già in grado di fornirci un modello teorico convincente per i processi più complessi della nostra memoria, delle nostre associazioni mentali, della nostra immaginazione, della nostra coscienza. [1]

La conviction de Calvino ici est bien que l'informatique et son fonctionnement constituent des modèles de compréhension de l'esprit humain et, par extension, de ce qu'il produit. Dès lors, l'idée théorique de machines qui écrivent à la place des humains peut être envisagée :

> Stabiliti questi procedimenti, affidato a un computer il compito di compiere queste operazioni, avremo la macchina capace di sostituire il poeta e lo scrittore ? Così come abbiamo già macchine che leggono, macchine che eseguono un'analisi linguistica dei testi letterari, macchine che traducono, macchine che riassumono, così avremo macchine capaci di ideare e comporre poesie e romanzi ? [2]

Et s'il existe un moyen de simuler l'esprit humain, il est donc possible de se débarrasser du plus gros facteur d'incertitude dans la création littéraire, à savoir l'auteur lui-même :

> Scompaia dunque l'autore – questo *enfant gâté* dell'inconsapevolezza – per lasciare il suo posto a un uomo più cosciente, che saprà che l'autore è una macchina e saprà come questa macchina funziona. [3]

1. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 209. « La pensée, qui jusqu'à hier nous apparaissait comme quelque chose de fluide, évoquait en nous des images linéaires comme un fleuve qui coule ou un fil qui se démêle, ou bien des images gazeuses, comme une espèce de nuage, si bien qu'elle était souvent appelée "l'esprit", – nous tendons aujourd'hui à la voir comme une série d'états discontinus, de combinaisons d'impulsions sur un nombre fini (un nombre énorme mais fini) d'organes senseurs et de contrôle. Si les cerveaux électroniques sont encore loins de produire toutes les fonctions d'un cerveau humain, ils sont déjà capables de nous fournir un modèle théorique convaincant pour les processus les plus complexes de notre mémoire, de nos associations mentales, de notre imagination, de notre conscience. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 212. « Après avoir établi ces procédés, après avoir confié à un ordinateur la tâche d'accomplir ces opérations, aurons-nous la machine capable de remplacer le poète ou l'écrivain ? Tout comme nous avons déjà des machines qui lisent, des machines qui exécutent une analyse linguistique des textes littéraires, des machines qui traduisent, des machines qui résument, aurons-nous aussi des machines capables d'imaginer et de composer des poésies et des romans ? » Nous traduisons.

3. *Ibid.*, p. 216. « Que disparaisse donc l'auteur – cet *enfant gâté* de l'inconscience – pour laisser la place à un homme plus conscient, qui saura que l'auteur est une machine et qui saura comment fonctionne cette machine. » Nous traduisons.

Quel avantage aurait cette machine par rapport à l'auteur humain ? De pouvoir analyser immédiatement les réactions du public et de composer la prochaine œuvre en fonction de facteurs chiffrés mis à jour régulièrement . Ce qu'anticipe Calvino, c'est ce qu'on désigne aujourd'hui sous le terme d'« intelligence artificielle », c'est-à-dire une série d'algorithmes permettant un comportement automatisé, s'adaptant à de nouvelles données, parfois trop vastes pour pouvoir être analysées par un humain (*big data*), qui permettent à l'algorithme en question de s'adapter en fonction des nouvelles données (*deep learning*). En principe, une I.A. doit apprendre son rôle et, pour ce faire, absorbe une quantité d'exemples qui lui donnent une idée de ce qu'on attend d'elle : en analysant ces exemples, les constantes, les différences, les schémas et les dynamiques, elle finit par proposer une série d'œuvres qui sont validées ou non par un humain, ce qui lui permet de continuer son apprentissage et savoir dans quelle direction diriger ses efforts.

C'est ainsi que le monde de la peinture et de la chanson ont pu laisser à des I.A. le soin de produire de nouvelles œuvres en les « nourrissant » d'un corpus donné. C'est le cas du projet « The next Rembrandt » qui, en 2016, s'est proposé, en analysant l'ensemble des peintures de Rembrandt Harmenszoon van Rijn, de produire une nouvelle œuvre en imitant jusque dans les reliefs produits par la peinture grâce à une imprimante 3D [1]. Plus récemment, un groupe d'artistes, de musiciens et d'informaticiens a fait analyser à une I.A. des centaines de chansons proposées chaque année à l'Eurovision, que ce soient les paroles ou la mélodie. Au terme de cette analyse, l'I.A. a composé, écrit et interprété une chanson, intitulée « Blue Jeans ans Bloody Tears ». [2] Le processus créatif à l'œuvre dans ces deux cas, même s'il ne répond pas à la même intention [3], correspond exactement à ce que Calvino avait imaginé pour sa machine littéraire : à partir d'une série d'informations, calculer quelle serait la meilleure prochaine œuvre.

Même si Calvino nuance fortement cette perspective théorique d'une littérature débarrassée de toute intervention humaine [4], notamment en insistant sur la nécessité pour la littérature de finir par dire quelque chose qu'elle ne peut pas dire (nous y reviendrons p. 412) il faut souligner l'anticipation théorique dont il a pu faire preuve en imaginant l'I.A. littéraire. Ce qu'on constate, c'est la manière dont le modèle de création procédurale qu'imagine Calvino peut s'appliquer au-delà de la littérature.

1. Le projet est exposé dans le lien suivant : `https://www.nextrembrandt.com/`.

2. Voir Sweaty Machines, *A Eurovision Song Created by Artificial Intelligence : Blue Jeans and Bloody Tears*, 13 mai 2019, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=4MKAf6YX_7M&feature=youtu.be` (visité le 24/03/2020).

3. Le premier, *The Next Rembrandt*, semble, au vu des partenaires qui ont porté le projet (notamment Microsoft) faire la démonstration des capacités de l'intelligence artificielle, tandis que le deuxième répond à une intention manifestement parodique.

4. Ce qui, par ailleurs, n'est pas près d'arriver : l'intervention humaine est encore nécessaire tant dans la composition de l'algorithme que dans l'appréciation et la sélection des résultats.

Et c'est bien ce qu'on constate chez l'auteur pendant toute sa carrière d'écrivain, notamment dans sa production théorique et critique : un élan en dehors de la littérature, à la recherche d'autres modalités expressives. Calvino, dans sa production, a constamment testé les parois de la littérature à la recherche de portes dérobées, donnant tant sur d'autres dispositifs médiatiques et artistiques, que sur de nouvelles technologies de diffusion. Cela explique la réception qu'ont pu avoir de l'auteur italien certains chercheurs en sciences du jeu, ou même certains *game designers*. Nous verrons donc, en trois temps, de quelle manière Calvino tend à s'inscrire dans cette recherche que la littérature a faite d'elle-même et de ses nouvelles limites pendant la deuxième moitié du XX^e^ siècle. Il conviendra en effet dans ce chapitre de montrer en quoi l'ouverture de Calvino sur des formes d'expression non littéraires, ainsi que son exploration des nouvelles frontières médiatiques et technologiques se traduisent par une réception de l'auteur dans les discours critiques et théoriques, mais aussi dans la création vidéoludique.

4.1 Par-delà les frontières médiatiques

Dans sa recherche de ce qui fait la littérature, Calvino a pu visiter d'autres espaces médiatiques et artistiques et parfois les mettre en regard avec son propre horizon. Claudio Milanini rappelle combien Calvino était ouvert aux autres formes artistiques :

> In effetti, pur avendo raggiunto abbastanza rapidamente la convinzione d'essere soprattutto un narratore, continuò per tutta la vita a battere strade collaterali : in modo irregolare, certo, ma con una tenacia ben consona a quell'amore per la sperimentazione che contraddistinse l'intera sua attività. Spesso, nel suo ricercare un rapporto col pubblico che non passasse esclusivamente attraverso la parola scritta, andò incontro a delusioni ; nondimeno, anche dopo l'abbandono delle ambizioni drammaturgiche nutrite durante la giovinezza, si dimostrò sempre assai disponibile ad accettare gli inviti che gli provenivano dal mondo del cinema e dello spettacolo, così come da pittori e musicisti. [1]

En marge de sa production littéraire, Calvino a, dès le début de sa carrière, touché à toutes formes artistiques et médiatiques. Nous commencerons donc par rappeler ses différents contacts avec le spectacle vivant – qu'il soit question de chanson, de théâtre, d'opéra ou même de ballet –, sa fascination pour le langage de l'image et notamment la bande dessinée et enfin, par extension, le rapport de l'auteur au cinéma, comme spectateur, comme scénariste et comme théoricien. Mais c'est notamment à travers ses notes de voyage au Japon que nous pouvons voir chez Calvino une certaine sensibilité pour l'espace comme

1. Italo Calvino, *Romanzi e racconti III*, sous la dir. de Mario Barenghi et Bruno Falcetto, Milan, Mondadori, 1994, p. XXI. « En effet, tout en ayant atteint assez vite la conviction d'être surtout un narrateur, il continua toute sa vie de parcourir des voies parallèles : de manière certes irrégulière, mais avec une ténacité conforme à cet amour pour l'expérimentation qui distingue toute son activité. Souvent, dans sa recherche d'un rapport avec le public qui ne passe pas exclusivement par l'écrit, il se heurta à des déceptions ; néanmoins, même après l'abandon des ambitions dramaturgiques nourries pendant sa jeunesse, il fit toujours montre d'une grande disponibilité à accepter les invitations qui venaient du monde du cinéma et du spectacle, ainsi que des peintres et des musiciens. » Nous traduisons.

medium, comme dispositif permettant d'exprimer autrement. Ce qu'on remarquera chez Calvino, c'est donc cette poussée au-delà du verbal, cette tension de la littérature au-delà du livre.

4.1.1 Incursions dans le spectacle vivant

Mario Barenghi rappelle combien la contribution de Calvino dans le spectacle vivant a été variée et importante :

> Nell'arco di quarant'anni Calvino produce una quantità di scritti destinati a vario titolo alla scena : commedie, drammi radiofonici, testi per azioni teatrali, trattamenti, sceneggiature, serie televisive, oltre a canzoni e libretti d'opera [...]. In massima parte, questo materiale – che comprende anche parecchi abbozzi e progetti non ultimati – è inedito [...]. [1]

Il convient donc de voir brièvement quelle a été la contribution de Calvino dans ces différents domaines, afin de montrer comment la curiosité de l'auteur a pu le mener loin de la littérature, parfois pour en faire un discours réflexif au regard de ces nouveaux horizons.

La chanson comme ré-élaboration de récits

C'est à la fin des années cinquante que Calvino s'associe à des musiciens et écrivains comme Fausto Amodei, Sergio Liberovici et Michele Luciano Straniero pour donner naissance à un collectif du nom de « Cantacronache ». Le but de cette initiative, selon Sebastiano Ferrari [2] est de réhabiliter la chanson populaire, à un moment où la musique folk faisait son retour aussi dans d'autres pays. C'est donc dans le contexte du *folk music revival* que Calvino prend part à ce collectif.

C'est l'occasion pour l'auteur, comme le montre Sebastiano Ferrari, de retranscrire certains récits sous la forme de chansons. C'est le cas de « L'avventura di due sposi » et de « Dove vola l'avvoltoio ? ».

Le premier, issu du recueil *Gli amori difficili*, [3] raconte l'histoire d'un couple qui vit ensemble mais ne fait que se croiser au moment du coucher, car leur rythme de travail est diamétralement opposé. Le seul moment d'intimité qui leur est accordé est lorsque lui va se coucher et qu'elle se lève. Sebastiano Ferrari montre comment ce moment de tendresse et de souffrance est rendu différemment dans la chanson, exploitant les possibilités de cette forme d'expression :

1. *Ibid.*, p. 1257. « En quarante ans, Calvino produisit une grande quantité d'écrits destinés à la scène sous toutes ses formes : des comédies, des drames radiophoniques, des textes pour le théâtre, des scénarios, des séries télévisées, sans oublier les chansons et les livrets d'opéra [...]. En très grande partie, ce matériau – qui comprend aussi de nombreux projets et esquisses inachevés – est inédit. » Nous traduisons.

2. Voir Sebastiano Ferrari, « La letteratura incontra la canzone. Testi per musica di Italo Calvino e Franco Fortini per il collettivo Cantacronache », *Incontri. Rivista europea di studi italiani*, nº 26, vol. 1, 23 fév. 2011, p. 40-59, URL : `http://www.rivista-incontri.nl/articles/abstract/10.18352/incontri.817/` (visité le 27/03/2020).

3. Italo Calvino, *Romanzi e racconti II*, sous la dir. de Mario Barenghi et Bruno Falcetto, Milan, Mondadori, 1992, p. 1161.

> Come nel racconto, anche nella canzone, l'autore intende rappresentare questo scorcio dell'intimità dei due protagonisti. Egli sceglie dunque il ritornello del brano per mettere in rilievo questa fase della narrazione optando, inoltre, per l'uso del discorso diretto, in modo da assegnare un tocco di maggiore veridicità e compartecipazione dell'*io*-interprete [...]. [1]

Giovanni Privitera voit même dans cette réécriture l'exploitation par Calvino d'une géométrie particulière à la chanson :

> Calvino profite pleinement du dessin géométrique de la forme chanson pour mettre en œuvre un jeu combinatoire, portant sur la succession entre couplets et refrain, symétries et opposition. [2]

Tout autant que de composition lyrique, il est question dans cette réécriture d'une exploration des frontières médiatiques entre littérature et chanson.

Quant à « Dove vola l'avvoltoio », il s'agit à l'origine d'un récit qui a fini par être exclu du recueil devenu plus tard *Ultimo viene il corvo* (voir p. 332). C'est un conte bref qui suit le parcours des vautours dans un monde débarrassé de ses guerres. Pressentant l'arrivée pour eux d'une famine liée à l'absence de guerre, les charognards s'envolent et finissent par trouver, après avoir été éconduits par la nature et par les populations, une oreille à leur écoute parmi les fabricants d'armes, les hommes d'affaires et les militaires, qui se réunissent pour trouver une manière de nourrir les volatiles sans éveiller les soupçons de la population, ignorant les intentions des vautours :

> « Avete capito ? », insistettero quei signori. « Andatevene ! Se non ve ne andate, va tutto a monte, le cose prendono una brutta piega ! ». E stavano a guardarli, a occhi sbarrati e naso in su. Gli avvoltoi, pur senza parere, parevano lentamente abbassati.
>
> « Ma insomma ! Saremo rovinati ! Qui si gioca tutto per tutto ! Volete vederci morti ? Eh ? È questo che volete ? ».
>
> Il cielo era nero d'avvoltoi che giravano, giravano. [3]

La même conclusion se retrouve dans la chanson, rendue par une variation du refrain, qui est le suivant pendant toute la chanson :

> Dove vola l'avvoltoio ?
> avvoltoio vola via,
> vola via dalla terra mia,

1. Ferrari, « La letteratura incontra la canzone. Testi per musica di Italo Calvino e Franco Fortini per il collettivo Cantacronache », *op. cit.*, p. 45. « Tout comme dans le récit, dans la chanson, l'auteur entend représenter cet aperçu de l'intimité des deux protagonistes. Il choisit donc le refrain du morceau pour mettre en relief cette phase de la narration en optant, en outre, pour l'usage du discours direct, de manière à donner une plus grande touche de véridicité et de participation du *je*-interprète. » Nous traduisons.

2. Giovanni Privitera, « Calvino et les Cantacronache. Une nouvelle redessinée et mise en musique », *Italies*, n° 16, 1er juin 2012, URL : `http://journals.openedition.org/italies/4571` (visité le 02/04/2020), p. 591.

3. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 987. « "Vous avez compris ? insistèrent ces messieurs. Allez-vous-en ! Si vous ne partez pas, ça va mal tourner, les choses ne s'arrangeront pas !" Et ils les regardaient, les yeux équarquillés et le nez en l'air. Les vautours, l'air de rien, semblaient lentement s'abaisser./"Mais enfin ! Ce sera la ruine pour nous ! Ici on joue le tout pour le tout ! Vous voulez notre mort ? Hein ? C'est ça que vous voulez ?"/Le ciel était noir de vautours qui tournaient, tournaient. » Nous traduisons.

che è la terra dell'amor. [1]

Alors que le morceau se conclut différemment, dans la même situation de réunion entre les personnes pour qui l'absence de guerre n'est pas une bonne nouvelle. En voyant les vautours voler au-dessus de leur tête, ceux qui « avaient la nostalgie des guerres » entonnent le dernier refrain :

Dove vola l'avvoltoio ?
avvoltoio vola via,
vola via dalla testa mia...
ma il rapace li sbranò. [2]

On voit donc qu'à l'économie de la chute, caractéristique du récit court, se substitue une variation du refrain, dont l'effet est renforcé par une proximité phonique entre « *terra* » et « *testa* ». Cela étant, au-delà des besoins prosodiques et mélodiques, l'écriture de chanson est encore très proche de la pratique littéraire. Peut-on en dire autant de ses propositions dans le domaine de l'opéra, du ballet, ou même du théâtre et de la télévision ?

Opéra et ballet

À plusieurs reprises, Calvino a collaboré avec des compositeurs à l'occasion de la création d'opéras ou de ballets. En 1958, il a pu travailler avec Bruno Gillet à l'adaptation en opera buffa de son roman *Il visconte dimezzato*. Il lui fallait donc composer avec les besoins propres au genre lyrique, notamment les tessitures de voix à faire correspondre aux personnages, comme nous le rappelle Mario Barenghi :

> Il ruolo del Gramo (« l'infortuné ») era destinato a un basso ; quello del Buono (« le Bon ») a un tenore ; quello del Visconte reintegrato, a un baritono. Un baritono era anche il dottore, Pamela era naturalmente un soprano, Sebastiana un contralto ; a un mezzo-soprano toccava la parte del ragazzo, trasformato in un paggio privo d'ogni legame di parentela con il protagonista, ma fornito di un nome proprio, per il quale Calvino – come si legge nella lettera che accompagna l'invio dei « premiers six airs » (31 gennaio) – propose un curioso, mozartiano « Zerlino ». [3]

Ce qu'on remarque, c'est la manière dont la distribution des tessitures renforce la dynamique entre les personnages, notamment la manière dont la voix de basse et le ténor se retrouve à la fin dans un baryton. L'écriture pour l'opéra permet donc à Calvino de donner une autre épaisseur à ses personnages que l'écriture littéraire ne pouvait pas accorder.

1. *Ibid.*, p. 638. « Où vole le vautour ?/Vautour vole-t-en /Vole-t-en loin de ma terre,/Qui est la terre de l'amour. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 640. « Où vole le vautour ?/Vautour vole-t-en /Vole-t-en loin de ma tête.../Mais le rapace les dévora. » Nous traduisons.

3. Voir Ossia Trilling, « Calvino in musica », *Sipario*, n° 189, vol. XVII, jan. 1962 ; cité dans Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 1281. « Le rôle de l'infortuné était destiné à un basse ; celui du Bon à un ténor ; celui du Vicomte réintégré, à un baryton. Le docteur aussi était un baryton, Pamela était naturellement une soprano, Sebastiana un contralto ; le jeune homme était joué par une mezzo-soprano et devenait un page privé de tout lien de parenté avec le protagoniste, mais doté d'un nom à lui, pour lequel Calvino – comme on peut le lire dans la lettre qui accompagne l'envoi des "six premiers airs" (31 janvier) – propose un curieux, mozartien, "Zerlino". » Nous traduisons.

C'est surtout avec Luciano Berio que Calvino travaille, ou encore avec Sergio Liberovici, qu'il rencontre aussi dans le projet « Cantacronache », évoqué plus haut. Avec ces deux compositeurs, il parcourt des thèmes présents aussi dans sa production écrite, comme à l'occasion de *La panchina*, livret d'opéra avec la musique de Liberovici, qui donnera ensuite lieu au récit « Villeggiatura in panchina » dans *Marcovaldo*[1]. L'intrigue est la même : un homme atteint d'insomnie décide d'aller dormir dans un jardin public sur un banc, mais se retrouve confronté à une série d'obstacles, qui constituent autant de scènes et impliquent différents personnages (l'ivrogne, les amoureux, le policier, etc.). À ce titre, certains personnages bénéficient du dispositif lyrique, comme les ouvriers qui deviennent un chœur.

L'auteur collabore avec le même à la composition d'un ballet, *Lo spaventapasseri e il poeta*, après s'être essayé à un récit « mimique » avec Luciano Berio dans *Allez-hop*. Les deux récits poussent l'auteur à développer une narration par le geste et le mime, qui devront être exécutés par les danseurs, si bien que le texte doit être interprété comme un canevas. Le passage par l'opéra et, surtout, par le ballet, est une manière pour Calvino de penser l'expressivité au-delà du dispositif textuel et littéraire. C'est ce qui est exploré également dans le contexte du théâtre et de la télévision.

Théâtre, télévision et hybridation

Italo Calvino ne s'arrête pas à l'écriture narrative et à la forme du roman ou du récit bref. Tout au long de sa carrière, l'auteur s'est essayé, avec un modeste succès, à l'écriture théâtrale, qu'il s'agisse de pièces ou de scénarios pour la télévision. On se rend compte d'une part que l'auteur y mobilise les éléments chers à sa production littéraire – thématiques, personnages, situations – mais aussi qu'il y voit une occasion pour explorer résolument l'hybridité des formes.

Ce ne sont pas les projets de théâtre, et même de série télévisée, qui ont manqué chez Calvino. Dès ses jeunes années, l'auteur s'essaye à l'écriture théâtrale avec *I fratelli di capo nero*, en 1943, un drame en trois actes qui tire sa thématique du contexte de guerre et de résistance, ou encore *Un viaggio in camion*, paru sur *Cinema Nuovo* à l'occasion des dix ans de la Libération. Notons que certaines occasions permettent à Calvino d'explorer des thèmes qui se retrouveront par la suite dans ses œuvres littéraires. Par exemple, *Marco Polo*, dont l'ambition était de suivre le parcours du marchand vénitien jusqu'à Pékin en constatant l'évolution des lieux au moment où il écrit. Selon Mario Barenghi, ce travail ne verra jamais le jour comme pièce ou comme film, mais se retrouvera sous d'autres formes : « *Non a caso, dopo una latenza d'una decina d'anni le figure del leggendario viaggiatore*

1. Nous revenons sur ce récit p. 366 où nous montrons en quoi Calvino s'approprie l'espace urbain par une attitude ludique de ses « prothèses », parmi lesquelles Marcovaldo.

veneziano e del saturnino imperatore dei tartari verranno recuperate, rielaborate, filtrate da un'ispirazione insieme assorta e visionaria, e infine distillate nelle prezionse prose delle Città invisibili. » [1]

De la même manière, un scénario comme *Il naufrago Valdemaro*, raconte l'opposition entre deux villes, la « *Città Sospesa* » et la « *Città Sommersa* ». La scène suppose un comédien et deux comédiennes pour incarner Valdemaro, Fillide et Ludmilla. Écrite quelques années après *Le città invisibili*, la pièce précède en revanche d'un an *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, et il n'est pas anodin d'y voir l'intervention d'une Ludmilla que l'on retrouvera dans le roman oulipien de Calvino, ou un Valdemaro dont le nom fait penser au Waldemar de « L'incendio della casa abominevole », projet de roman assisté par l'ordinateur qui accompagnera l'auteur des années durant (voir p. 264). Ses pièces et scénarios sont donc un réceptacle des différentes tendances que Calvino a traversées tout au long de sa carrière d'écrivain, et qu'il tente d'exprimer et de décliner selon un autre langage.

On remarque d'ailleurs que Calvino ne s'arrête pas au théâtre dans ses ambitions de « *sceneggiatore* ». Nadia Rosso rappelle par exemple tout le processus qui a amené l'auteur à imaginer une série de pièces pensées pour la télévision :

> L'interesse di Calvino verso un teatro o una estetica della visione che ricorra a modelli cinematografici e mimici giungerà fino all'elaborazione di una serie televisiva, dalla forte e inconfondibile impronta teatrale, su cui l'autore lavorerà, in collaborazione con l'artista Toti Scialoja, nel corso del 1977 e del 1978. Si tratta di sei fiabe che confluiranno nel progetto del *Teatro dei ventagli*, fiabe che recano sin dal titolo un'evidente consonanza con quei moduli e quegli stilemi orientali verso cui Calvino sembra guardare e tendere. [2]

Cette série de spectacles est aussi fortement marquée par l'inspiration japonisante de l'auteur – due notamment à un voyage dont les carnets révèlent la conscience d'une médialité particulière liée à l'espace, comme nous le verrons p. 182 –, notamment dans la manière dont l'histoire et la mise en scène sont pensées :

1. *Idem*, *RR3*, *op. cit.*, p. 1264. « Ce n'est pas un hasard si, après un délai d'une dizaine d'années, les figures du voyageur vénitien légendaire et du mélancolique empereur des Tartares seront récupérées, retravaillées, filtrées par une inspiration à la fois absorbée et visionnaire, et enfin distillées dans les précieux écrits des *Villes invisibles*. » Nous traduisons.

2. Nadia Rosso, « *Il teatro dei ventagli* come rappresentazione dell'immaginario orientale di Calvino », *Between*, n° 2, vol. 1, 24 nov. 2011, URL : `http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/294` (visité le 26/03/2020), p. 3. « L'intérêt de Calvino envers un théâtre ou une esthétique de la vision qui recoure à des modèles de cinéma ou de mime ira jusqu'à l'élaboration d'une série télévisuelle, à l'empreinte théâtrale forte et inimitable, sur laquelle l'auteur travaillera, en collaboration avec l'artiste Toti Scialoja, entre 1977 et 1978. Il s'agit de six contes qui se retrouveront dans le projet du *Théâtre des éventails*, des contes qui portent jusque dans le titre une évidente consonnance avec ces principes et ces stylèmes orientaux vers lesquels Calvino semble tendre. » Nous traduisons.

> Bisogna anche ricordare che la teatralità essenziale di questa serie, fatta di danza, mimo, cura del dettaglio, delle pose, dei movimenti e del ricorso a un canovaccio semplice è anche alla base di una concezione strettamente legata al teatro giapponese, alla tradizione dei Nô e del teatro Kabuki, così come il critico Savarese lo descrive nel suo *Teatro e spettacolo fra Oriente e Occidente* [...]. [1]

Nadia Rosso remarque la manière dont, dans cette série de spectacles, notamment *Le porte di Bagdad*, Calvino s'éloigne de l'expression verbale, au profit de ce que rend possible le dispositif scénique et les corps des acteurs :

> Con questa azione scenica Calvino si fa fautore di un teatro, dunque, attento al dettaglio, alle pose, al ritmo, agli oggetti da portare in scena e a cui dare valori diversi a seconda del personaggio a cui sono affidati. È così che la corsa dei cittadini di Bagdad diventa danza e mimo, ora lenta ora veloce, nel tentativo di simulare una città in fermento e in subbuglio. [2]

C'est donc un langage au-delà du littéraire et du verbal que Calvino propose de maîtriser dans ces projets théâtraux et télévisuels. La manière dont l'auteur réemploie ou teste des éléments déjà présents ou qui se retrouveront par la suite dans ses œuvres plus connues témoigne de sa volonté d'explorer d'autres environnements artistiques et médiatiques par le biais d'un voyage de ses éléments narratifs entre les deux formes créatives.

4.1.2 Entre le textuel et le visuel : bande dessinée et cinéma

Le spectacle vivant n'est pas le seul dispositif expressif et artistique qui ait intéressé Calvino, que ce soit comme créateur ou comme récepteur. La bande dessinée et le cinéma ont toujours trouvé une place particulière chez l'auteur qui a même pu les intégrer au sein de son travail d'écriture. Marco Belpoliti nous rappelle la fascination de l'auteur pour le visuel. [3] C'est aussi le travail qui a été accompli à l'occasion du colloque organisé par le Centre Aixois d'Études Romanes du 20 au 22 janvier 2012, intitulé *La plume et le crayon. Italo Calvino, l'écriture, le dessin, l'image*, dont les actes, publiés dans le numéro 16 de la revue *Italies*, sont une source importante d'analyse dans cette sous-section. Le propos du colloque était de montrer l'ambivalence du rapport de Calvino à l'image et aux autres formes d'expression artistique : d'une part son attrait pour l'image, le dessin, la musique, le cinéma et, de l'autre, sa capacité à intégrer à la littérature ces nouveaux langages qui en deviennent des composantes. Nous privilégions ici la première approche en montrant

1. *Ibid.*, p. 5. « Il faut aussi rappeler que la théâtralité essentielle de cette série, faite de danse, de mime, d'un souci pour le détail, pour les poses, pour les mouvements et pour le recours à un canevas simple, est aussi à la base d'une conception liée de près à un théâtre japonais, à la tradition des Nô et du théâtre Kabuki, tout comme le décrit le critique Savarese dans son *Teatro e spettacolo fra Oriente e Occidente*. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 11. « Avec cette action scénique, Calvino se fait auteur d'un théâtre, donc, attentif au détail, aux poses, au rythme, aux objets à porter sur scène et auxquels donner des valeurs différentes selon le personnage à qui on les confie. Ainsi, le grouillement des habitants de Bagdad devient de la danse et du mime, tantôt lente, tantôt rapide, dans la tentative de simuler une ville en pleine effervescence et agitation. » Nous traduisons.

3. Voir Marco Belpoliti, *L'occhio di Calvino*, Turin, Einaudi, 2006.

quel intérêt Italo Calvino a pu témoigner envers les arts de l'image. Nous reviendrons sur le deuxième pan de cette réflexion dans la troisième partie pour montrer la réaffirmation de la littérature à travers ce rapport transmédiatique (voir p. 416).

Raconter par l'image

Italo Calvino n'est pas étranger aux capacités narratives de l'image et de ses possibilités. Même s'il a pu mettre en garde contre les excès d'un bombardement d'images toujours plus présentes dans notre quotidien [1], il n'en ignore pas moins l'efficacité en termes de narration, comme il le souligne en mettant sur le même plan les différents dispositifs narratifs dans « La letteratura come spettacolo » en 1970 :

> A fare il punto su ciò che avviene oggi nei laboratori letterari più specializzati, rileviamo due aspetti che sembrano contraddittori : da una parte il romanzo (o ciò che per la letteratura di ricerca ha preso il posto del romanzo) ha come prima regola il non rimandare più a una storia (a un mondo) fuori delle proprie pagine, e il lettore è chiamato a seguire solo il procedimento della scrittura, il testo nell'atto dello scriversi ; dall'altra parte c'è un convergere di studi, d'analisi su ciò che è (o è stato) il racconto tradizionale in tutte le sue manifestazioni. Mai come oggi questa funzione umana, sempre operante in tutte le fasi della civiltà, che è il narrare è stata tanto analizzata, smontata e rimontata nei suoi meccanismi elementari, sia come racconto orale (mito primitivo, fiaba infantile, epopea), sia come racconto scritto (novella, romanzo popolare, fatto di cronaca giornalistica) o come racconto attraverso immagini (film, fumetto). [2]

Dans les *Leçons américaines*, l'auteur raconte que c'est la manière dont les bandes dessinées américaines ont été importées en Italie qui l'a influencé dans sa sensibilité à l'image comme dispositif narratif :

> A quel tempo in Italia il sistema dei balloons con le frasi del dialogo non era ancora entrato nell'uso (cominciò negli anni Trenta quando fu importato Mickey Mouse) ; il « Corriere dei Piccoli » ridisegnava i cartoons americani senza balloons, che venivano

1. Notamment dans sa leçon américaine sur l'« exactitude » : « *Viviamo sotto una pioggia ininterrotta d'immagini ; i più potenti media non fanno che trasformare il mondo in immagini e moltiplicarlo attraverso una fantasmagoria di giochi di specchi : immagini che in gran parte sono prive della necessità interna che dovrebbe caratterizzare ogni immagine, come forma e come significato, come forza d'imporsi all'attenzione, come ricchezza di significati possibili.* » (Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 678-679. « Nous vivons sous une pluie ininterrompue d'images ; les *media* les plus puissants ne font que transformer le monde en images et le multiplier par une fantasmagorie de jeux de miroirs : des images qui en grande partie sont dénuées de la nécessité interne qui devrait caractériser toutes les images, comme forme et comme signification, comme force à s'imposer à l'attention, comme richesse de significations possibles. » Nous traduisons)

2. *Ibid.*, p. 271-272. « Quand on fait le point sur ce qui se passe aujourd'hui dans les laboratoires littéraires les plus spécialisés, on relève deux aspects qui semblent contradictoires : d'une part, le roman (ou ce qui, pour la littérature de recherche, a pris la place du roman) a comme première règle de ne plus évoquer une histoire (un monde) hors de ses pages, et le lecteur est appelé à suivre uniquement le procédé de l'écriture, le texte en train d'être écrit ; d'autre part, il y a une convergence d'études, d'analyses sur ce qu'est (ou a été) le récit traditionnel dans toutes ses manifestations. Mais comme aujourd'hui cette fonction humaine, toujours opérante dans toutes les phases de la civilisation, qu'est le fait de narrer, a été beaucoup analysée, démontée et remontée dans ses mécanismes élémentaires, aussi bien en tant que récit oral (mythe primitif, conte pour enfant, épopée), qu'en tant que récit écrit (nouvelle, roman populaire, fait divers) ou en tant que récit à travers des images (film, bande dessinée). » Nous traduisons.

> sostituiti da due o quattro versi rimati sotto ogni cartoon. Comunque io che non sapevo leggere potevo fare benissimo a meno delle parole, perché mi bastavano le figure. [...] Passavo le ore percorrendo i *cartoons* d'ogni serie da un numero all'altro, mi raccontavo mentalmente le storie interpretando le scene in diversi modi, producevo delle varianti, fondevo i singoli episodi in una storia più ampia, scoprivo e isolavo e collegavo delle costanti in ogni serie, contaminavo una serie con l'altra, immaginavo nuove serie in cui personaggi secondari diventavano protagonisti. [1]

Dans cette configuration, le texte est donc non essentiel à la construction d'une histoire et même d'un monde fictionnel, que le lecteur compose à l'aide des indices laissés par les différentes images.

Le cinéma et la bande dessinée font donc partie pour Calvino du même type de dispositif qui permet de raconter par autre chose que du discours. Si la bande dessinée accompagne Calvino dans son parcours d'écrivain, le cinéma aura aussi toujours une place centrale dans la construction de l'auteur.

Calvino spectateur

Fréquentateur assidu des salles de cinéma, Calvino ne cachait pas son intérêt pour les productions populaires. C'est dans son « Auotobiografia di uno spettatore » qu'il raconte, en 1974, le rapport étroit qu'il entretient depuis les années trente avec le cinéma, auquel il dit aller parfois plusieurs fois par jour avant la guerre. Matteo Palumbo retrace la fascination de Calvino pour ce *medium* que l'auteur italien n'hésite pas à qualifier d'« enchantement ». [2]

Ce qui est intéressant dans la perception du cinéma par Calvino, c'est l'expérience qu'il en fait, et que Matteo Palumbo résume ainsi : « *Andare al cinema diventa, perciò, l'immersione fisica in una dimensione a parte, che altera la percezione del tempo e confonde i ritmi ordinari delle abitudini* ». [3] On voit dans cette description l'idée d'un cinéma immersif, qui agit aussi du fait de la configuration du mécanisme – l'entrée dans une salle obscure, le fait d'être coupé du reste du monde, etc.

---

1. *Ibid.*, p. 708-709. « En ce temps-là en Italie le système des bulles avec les phrases du dialogue n'était pas encore entré dans l'usage (cela commença dans les années trente quand Mickey Mouse fut importé) ; le *Corriere dei Piccoli* redessinait les *cartoons* américains sans bulles, lesquelles étaient remplacées par deux ou trois vers rimés sous chaque *cartoon*. Malgré cela, comme je ne savais pas lire, je pouvais très bien me passer du texte, parce que les images me suffisaient. [...] Je passais des heures à parcourir les *cartoons* de chaque série d'un numéro à l'autre, je me racontais mentalement les histoires en interprétant les scènes de différentes manières, je produisais des variantes, je mélangeais tous les épisodes pour en faire une histoire plus ample, je découvrais, j'isolais et je reliais les constantes dans chaque série, je contaminais une série avec l'autre, j'imaginais de nouvelles séries où les personnages secondaires devenaient des protagonistes. » Nous traduisons.

2. *Idem*, *RR3*, *op. cit.*, p. 37.

3. Matteo Palumbo, « "Quell'altro mondo che era il mondo". Calvino e il cinema », *Italies*, n° 16, 1er juin 2012, avec la coll. de Perle Abbrugiati, p. 519-537, URL : `https://italies.revues.org/4554` (visité le 14/03/2017), p. 523. « Aller au cinéma devient, donc, une immersion physique dans une dimension à part, qui altère la perception du temps et mélange les rythmes ordinaires des habitudes. » Nous traduisons.

C'est aussi en rapport avec la littérature que Calvino parle du cinéma, et ce dès les années cinquante, dans un article paru sur *Cinema Nuovo* en 1954, « Gli amori difficili dei romanzi coi film ». À la suite des réactions de critiques sur un film tiré d'un roman, Calvino s'interroge sur la manière dont il faudrait adapter un roman au cinéma, quels sont les différents mécanismes à convertir pour garder l'effet narratif souhaité. Et c'est un discours dans lequel il englobe aussi le théâtre :

> La narrativa non è il teatro, che lascia margine a un'interpretazione, anzi la presuppone, la domanda, per poter comunicare tutta la carica di poesia che contiene. Il romanzo – parlo di quello dei veri scrittori, ché con i romanzi degli abili mestieranti il cinema, com'è noto, può fare spesso il miracolo di dare carne di realtà poetica dove non c'è che lo scheletro di un intreccio – non tollera altra operazione che la lettura. La sua molla segreta scatta all'interno del movimento della vicenda : nel linguaggio, nella tensione morale, nel modo d'accostare le cose e i problemi. Come deve fare il cinema a sostituire questa molla che sta sotto alle parole, con un'altra che stia sotto alle immagini visive ? Ma deve proprio cercare di tradurre lo spirito del romanzo, il film ? O non piuttosto cercare di dire altre cose, cose sue, partendo dalla stessa storia ? O invece dare il romanzo scritto per insostituibile e limitarsi a illustrarlo, a chiosarlo d'immagini ? [1]

La différence que Calvino identifie à l'occasion de l'adaptation d'un roman en film se situe en effet dans ce que chaque dispositif a à sa disposition pour exprimer quelque chose. Et la question qui est posée est alors : le cinéma peut-il exprimer la même chose que la littérature avec ses propres moyens ? Ou faut-il qu'il exprime autre chose, en vertu des moyens dont il dispose ? [2] Cette question autour de la possibilité ou non d'adapter un roman au cinéma permet donc à Calvino de développer une réflexion autour des rapports entre cinéma et littérature, deux arts qui entretiennent, dit-il, un « amour difficile ». [3] C'est par ailleurs une réflexion qui l'accompagne dans différents écrits, puisqu'en 1953, il exprimait déjà un avis tranché sur les différences expressives entre cinéma et littérature :

1. Italo Calvino, *Saggi II*, sous la dir. de Mario Barenghi, Milan, Mondadori, 1995, p. 1900. « La littérature narrative n'est pas le théâtre, qui laisse une marge pour l'interprétaton, ou même la présuppose, la demande, pour pouvoir communiquer toute la charge de poésie qu'elle contient. Le roman – je parle de celui des vrais écrivains, car à partir des romans d'habiles exécutants, le cinéma, comme on le sait, peut faire souvent le miracle de donner une chair de réalité poétique là où il n'y a que le squelette d'une intrigue – ne tolère aucune autre opération que la lecture. Son ressort secret se déclenche à l'intérieur du mouvement de l'affaire : dans le langage, dans la tension morale, dans la manière de rapprocher les choses et les problèmes. Que doit faire le cinéma pour remplacer ce ressort qui se trouve sous les mots, par un autre qui soit sous les images visuelles ? Mais doit-il vraiment traduire l'esprit du roman, le film ? Ne doit-il pas plutôt tenter de dire d'autres choses, des choses à lui, en partant de la même histoire ? Ou au contraire considérer le roman écrit comme irremplaçable et se limiter à l'illustrer, à le compléter d'images ? » Nous traduisons.

2. Ces considérations rejoignent, en partie, ce que nous développons entre la littérature et les jeux vidéo p. 128.

3. Calvino, *S2*, *op. cit.*

> A me il cinema quando somiglia alla letteratura dà fastidio ; e la letteratura quando somiglia al cinema anche. M'interessano i film da cui posso imparare o verificare determinate cose della vita (tipizzazioni, modi di rapporti umani, rapporti tra persona e ambiente, ecc.) che se non c'era il cinema a dirmele, non sarei riuscito a capire in altro modo. [1]

La conviction d'une différence de représentation et d'expressivité entre le cinéma et la littérature ne changera pas, comme en témoignent ses réponses à un questionnaire des *Cahiers du cinéma* de 1966, où il situe aussi dans le dispositif en soi les différences entre les deux :

> Un autre aspect est celui qui découle de l'instrument employé pour raconter, c'est-à-dire la caméra. Par exemple, le gros plan n'a pas d'équivalent dans le récit fait de mots. La littérature ignore tout procédé qui permet d'isoler un détail énormément agrandi ou un visage dans le but de souligner un état d'âme ou de marquer l'importance de ce détail par rapport au reste.
>
> En tant que démarche narrative, la faculté de varier la distance entre la caméra et l'objet représenté est peut-être peu de chose, mais elle marque quand même une différence avec le récit oral ou écrit, où la distance entre langage et image évoquée reste toujours la même. [2]

Le cinéma est aussi une manière de voir chez Calvino un certain intérêt pour des genres populaires tels que le western à l'italienne des années soixante. Comme l'explique Matteo Palumbo :

> La rilettura di questo genere, risuscitato proprio in Italia, consente di cogliere il modo con cui la sostanza fantastica che agisce in questi film suscita un interesse psicologico e culturale. La rinascita del western è un ottimo esempio che aiuta a comprendere un fenomeno di antropologia umana : in quali modi i miti rientrino nella sensibilità contemporanea e la accompagnino. Queste sorprendenti riscritture costituiscono un caso di adattamento di un glorioso filone interno alla storia stessa del cinema. [3]

Ce que montre Matteo Palumbo, c'est la manière dont la fascination pour le western révèle un intérêt pour le cinéma comme *medium* qui se cite lui-même, se parodie, se reconfigure, et ainsi s'affirme, justement, comme *medium*.

L'intérêt de Calvino pour le cinéma va jusqu'à la proposition d'un scénario de film en 1955 dans *Cinema Nuovo*, l'idée d'un film intitulé *Viaggio in camion*, une sorte de *road-movie* dans un camion où monteraient différents personnages qui portent avec eux une histoire et un but différents, pendant la guerre.

1. *Ibid.*, p. 1888. « Personnellement, quand le cinéma ressemble à la littérature, ça me dérange ; pareil quand la littérature ressemble au cinéma. Ce qui m'intéresse, ce sont les films dans lesquels on peut apprendre ou vérifier certaines choses de la vie (des identifications, des modes de rapports humains, des rapports entre une personne et son environnement, etc.) que je n'aurais pas compris autrement s'il n'y avait pas le cinéma pour me les dire. » Nous traduisons.

2. *Idem*, *S1*, *op. cit.*, p. 1532.

3. Palumbo, « "Quell'altro mondo che era il mondo". Calvino e il cinema », *op. cit.*, p. 531. « La relecture de ce genre, ressuscité précisément en Italie, permet de trouver la manière dont la substance fantastique qui agit dans ces films suscite un intérêt psychologique et culturel. La renaissance du western est un très bon exemple qui aide à comprendre un phénomène d'anthropologie humaine : de quelles manières les mythes rentrent dans la sensibilité contemporaine et l'accompagnent. Ces réécritures surprenantes constituent un cas d'adaptation d'un glorieux filon interne à l'histoire même du cinéma. » Nous traduisons.

C'est par l'écriture, critique et créative, que Calvino exprime un intérêt à la fois pour le cinéma et pour ses rapports avec la littérature. Mais il semblerait que, plus que le cinéma, des dires de l'auteur, ce soient les dessins animés qui ont eu une influence sur son écriture. Comme il le dit dans le même entretien aux *Cahiers du cinéma* :

> S'il y a eu une influence cinématographique sur certaines de mes œuvres, ce fut celle des dessins animés. La vision graphique m'a toujours été plus proche que la photographique [sic] ; et je trouve que l'art d'animer des bonshommes dessinés sur un fond immobile n'est pas tellement loin de celui de raconter une histoire avec des mots alignés sur un papier blanc. Le dessin animé peut enseigner bien des choses à l'écrivain : avant tout à définir personnages et objets en peu de traits. C'est un art métaphorique et métonymique en même temps ; c'est l'art de la métamorphose (thème romanesque par excellence selon Apulée, et que le cinéma résout si mal) et de l'anthropomorphisme (vision païenne du monde, moins humaniste qu'on le suppose). [1]

Mais ce ne sont pas uniquement les dessins animés qui ont eu une influence sur son écriture : la bande dessinée semble avoir une place importante dans la formation de l'auteur, et des expérimentations littéraires allant dans ce sens tendent à montrer l'importance de ce dispositif graphique particulier.

Bande-dessinée et expérimentation

Dans l'enquête déjà citée pour les *Cahiers du Cinéma* en 1966, Calvino conclut par la remarque suivante :

> Une autre façon visuelle et graphique de raconter qui m'a influencé : la bande dessinée. Là aussi, on peut distinguer des aspects de conservation et de création, comme dans le cinéma : mais avec une séparation plus nette. Le genre aventureux tend à garder l'optique du roman XIX^e^ siècle et du cinéma. Le genre comique, qui est l'objet principal de mon intérêt, a donné à notre siècle une façon de raconter tout à fait nouvelle, avec l'emploi combiné de l'image idéographique et de l'écriture (ou, pour mieux dire, de l'invention graphique liée au langage parlé et à l'onomatopée). [2]

C'est dans *Ti con zero* que l'on peut voir l'exemple d'un tel intérêt pour le dispositif bande dessinée. Dans ce recueil qui fait suite aux *Cosmicomiche* (dont il sera question p. 352), on retrouve le personnage Qfwfq qui commente, comme à son habitude, différentes théories scientifiques en les déformant et en leur donnant une autre couleur. Avec « L'origine degli Uccelli », le détournement concerne aussi la forme narrative, puisque le narrateur ne cesse d'interrompre son récit pour imaginer ce qu'il donnerait dans une bande dessinée :

> Adesso, queste storie si raccontano meglio con dei fumetti che non con un racconto di frasi una dopo l'altra. Ma per disegnare la vignetta con l'uccello sul ramo e io affacciato e tutti gli altri a naso in su, dovrei ricordarmi meglio com'eran fatte tante

1. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 1535-1536.
2. *Ibid.*, p. 1536.

> cose che ho dimenticato da tempo : primo, quello che io adesso chiamo uccello, secondo quello che io adesso chiamo « io », terzo il ramo, quarto il posto dove ero affacciato, quinto tutti gli altri. [1]

Comme il s'agit toujours d'un texte littéraire, la proposition n'est donc qu'exécutée à moitié. Le narrateur invite le lecteur à imaginer lui-même la série de vignettes dont il fait une *ekphrasis* invisible – car ne se référant à aucune œuvre picturale préexistante. Néanmoins, on voit tout au long du récit combien Calvino est imprégné de la logique propre aux bandes dessinées, comme l'expression des émotions :

> Per cominciare, potete leggere tanti punti esclamativi e punti interrogativi che zampillano dalle nostre teste, e ciò vuol dire che stavamo guardando l'uccello pieni di meraviglia – festosa meraviglia, voglia anche noi di cantare, d'imitare quel primo gorgheggio, e di saltare, al vederlo alzarsi a volo –, ma pure pieni di sbigottimento, perché l'esistenza degli uccelli mandava all'aria il modo di ragionare in cui eravamo cresciuti. [2]

C'est la structure du récit qui se retrouve ensuite transformée, avec une indication de la « *striscia di fumetti che segue* », [3] jusqu'à ce que se mette en place une juxtaposition de la narration et de sa traduction en image :

> L'uccello volò lontano. (Nella vignetta si vede un'ombra nera contro le nuvole del cielo : non perché l'uccello sia nero ma perché gli uccelli lontani si rappresentano così). E io gli andai dietro. (Mi si vede di spalle, che m'inoltro in uno sterminato paesaggio di monti e di foreste). Il vecchio U(h) mi grida dietro : – Torna, Qfwfq ! [4]

La juxtaposition entre les deux solutions de représentation est accentuée par l'alternance de propositions entre parenthèses pour indiquer les idées de cases dessinées, et de propositions narratives plus concises. C'est le texte lui-même qui se retrouve transfiguré, comme lorsque deux continents se rejoignent : « *in quel momento tremò il suolo. (Un "bang !" scritto a lettere cubitali). I due mondi dopo essersi toccati, tornarono ad allontanarsi, per rimbalzo, e poi a ricongiungersi, a staccarsi di nuovo.* » [5] Ce qu'on remarque dans ce dernier passage, c'est la manière dont le langage propre à la bande dessinée ne vient plus illustrer un

1. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 236-237. « À présent, ce genre d'histoire se raconte mieux en bande dessinée que par récit fait de phrases l'une après l'autre. Mais pour réussir le dessin avec l'oiseau sur la branche et moi penché et tous les autres le nez en l'air, il faudrait que je me rappelle mieux comment étaient faites tant de choses que depuis tant de temps j'ai oubliées : premièrement, celui que moi maintenant j'appelle un oiseau, deuxièmement celui que moi maintenant j'appelle "moi", troisièmement la branche, quatrièmement l'endroit d'où j'étais penché, cinquièmement tous les autres. » trad. p. 20.

2. *Ibid.*, p. 237. « Pour commencer, vous pouvez lire beaucoup de points d'exclamation et d'interrogation qui jaillissent de nos têtes, et cela veut dire que nous regardons l'oiseau, et que nous sommes pleins d'étonnement – un étonnement joyeux, avec l'envie de chanter nous aussi, d'imiter ce premier gazouilli et de sauter, quand nous le voyons prendre son vol – mais aussi pleins de trouble, parce que l'existence des oiseaux envoyait en l'air la façon de penser selon laquelle nous avions grandi. » trad. p. 20.

3. *Ibid.*, « la bande qui vient à la suite » trad. p. 20.

4. *Ibid.*, p. 239. « L'oiseau vola au loin. (Sur le dessin on voit une ombre noire contre les nuages du ciel : non que l'oiseau soit noir, mais parce que les oiseaux au loin se représentent de cette manière.) Et moi je lui courus après. (On me voit de dos, quand je pénètre dans un paysage infini de montagnes et de forêts.) Le vieux U(h) criait derrière moi : – Reviens, Qfwfq ! » trad. p. 22.

5. *Ibid.*, « Et à ce moment le sol trembla. (Un "bang !" écrit en lettres énormes.) Les deux mondes, après s'être touchés, recommencèrent à s'éloigner l'un de l'autre, à cause du rebond, et ensuite à se rejoindre, et à se détacher de nouveau. » trad. p. 23.

récit, mais il arrive qu'elle anticipe l'action racontée : en effet, si l'on devait interpréter le « bang ! » en grosses lettres, on l'associerait plus volontiers au choc des continents entre eux qu'au fait que la terre tremble. Luana Minato souligne en tout cas la manière dont la bande dessinée permet au son de se voir :

> Comme dans les livres illustrés pour enfants dont, en plusieurs occasions, l'écrivain a expliqué l'importance dans son approche de la création, l'onomatopée est apte à communiquer un son inédit ou un son que le langage ordinaire ne peut transmettre : le lien y est immédiat entre la forme graphique et la perception sonore. Dans l'onomatopée, le son, en quelque sorte, *se voit* et c'est donc l'expérience du lecteur qui le fait advenir, ce lecteur auquel Qfwfq parle et s'adresse directement, et auprès duquel il est constamment soucieux de maintenir la tension phatique. [1]

C'est pourquoi le recours au dispositif bande dessinée amène à montrer les limites de la littérature :

> La linéarité du discours – un mot après l'autre, une phrase après l'autre – ne permet la recomposition totale de l'image que dans la mémoire et l'activité du lecteur ; tandis que la bande dessinée offre la possibilité, même dans sa plus petite unité c'est-à-dire la vignette, d'unir le mot et l'image dans une perception immédiatement globale. [2]

L'utilisation de la bande dessinée est donc une manière pour Calvino d'explorer les limites de la littérature, voire de les repousser, en transfigurant le langage écrit et en lui substituant des stratégies non discursives [3]. C'est, en partie, ce qui est à l'œuvre également dans un texte comme *Il castello dei destini incrociati*, où le recours aux *comics* est resté à l'état de projet pour une troisième itération du texte. Si les histoires allaient varier ainsi que le support graphique, le système reposant sur les différents personnages et le croisement des éléments narratifs devait rester le principe organisateur du recueil. Le titre prévu était *Il motel dei destini incrociati* et l'auteur l'expose comme suit dans la préface du livre :

> Pensai di affiancare alla *Taverna* e al *Castello*, entro una cornice analoga, *Il motel dei destini incrociati*. Alcune persone scampate da una catastrofe misteriosa trovano rifugio in un motel semidistrutto, dove è rimasto solo un foglio di giornale bruciacchiato : la pagina dei fumetti. I sopravvissuti, che hanno perso la parola per lo spavento, raccontano le loro storie indicando le vignette, ma non seguendo l'ordine d'ogni *strip* : passando da una *strip* all'altra in colonne verticali o in diagonale. [4]

1. Luana Minato, « Quand la littérature emprunte à la bande dessinée l'articulation entre mot, image et sonorité », *Italies*, n° 16, 1er juin 2012, URL : `http://journals.openedition.org/italies/4536` (visité le 02/04/2020), p. 483.

2. *Ibid.*, p. 485.

3. Nous verrons de quelle manière ce récit peut être une manière pour la littérature calvinienne de faire sien un mode de signification extérieur comme celui de la bande-dessinée. Telle est la thèse de Raffaele Donnarumma, comme nous le verrons p. 455.

4. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 1281. « J'imaginais de placer à côté de *la Taverne* et du *Château*, dans un cadre semblable, *le Motel des destins croisés*. Quelques personnages qui ont échappé à une mystérieuse catastrophe trouvent refuge dans un motel à demi détruit, où n'est restée qu'une page roussie de journal : la page des bandes dessinées. Les survivants, qui ont perdu la parole tellement ils ont eu peur, racontent leurs histoires à l'aide des vignettes, mais sans suivre l'ordre de chaque *strip* : en passant d'un *strip* à l'autre, selon des colonnes verticales ou diagonales. » trad. p. 16-17.

Même si ce projet est resté lettre morte, il témoigne d'un intérêt durable de l'auteur pour la bande dessinée et pour les possibilités narratives qu'elle offre, inscrites dans un dispositif littéraire. Mais ce que souligne cette dernière idée de réutilisation de la bande dessinée, c'est la manière dont Calvino tend à structurer la narration comme un espace à parcourir. On se rend compte, de ce fait, que l'auteur a pu voir l'espace en soi comme un *medium* capable de raconter quelque chose.

4.1.3 L'espace comme *medium*

En novembre 1976, Italo Calvino entreprend un voyage de six mois au Japon qu'il raconte à travers une série de reportages publiés sur le *Corriere della Sera*, sous le titre « Il Signor Palomar va in Giappone », anticipant le recueil d'observations sur le monde par le personnage du même nom (voir à ce sujet p. 228). Ce n'est pas le seul voyage que Calvino aura effectué, mais ces six mois au Japon font naître chez l'auteur des réflexions qui nous intéressent particulièrement pour le rapport que Calvino entretient avec l'espace. Sans doute est-ce dû au sentiment de *straniamento* que lui procure la visite d'un pays aussi différent du sien [1], mais voir la gestion de l'espace au Japon pousse l'auteur à le voir comme un *medium*. Comme le souligne Pasqua Gasparro :

> L'interesse calviniano per il paesaggio inteso come insieme di segni da decifrare e per la metafora del mondo come libro trova, quindi, una originale declinazione nell'arte giapponese della composizione dei giardini. [2]

Nous verrons donc de quelle manière la visite au Japon a mis au jour chez Calvino cette vision de l'espace comme dispositif médiatique et expressif, et selon quelles modalités.

Un espace autre

Le dépaysement nécessaire à l'arrivée dans un pays aussi différent de l'Italie que le Japon est, pour Calvino, l'occasion d'interroger son regard et son rapport à l'espace. C'est le constat qu'il fait en arrivant à Tokyo où l'espace est géré et perçu différemment, comme il le fait remarquer dans le premier de ses essais, « La vecchia signora in chimono viola » :

> In Giappone le distanze invisibili sono più forti di quelle visibili. A Tokyo una via centrale fiancheggia il canale che cinge la verde zona dei palazzi imperiali. L'ingorgo ininterrotto del traffico lambisce una linea oltre la quale tutto è silenzio. I cancelli

1. « *Nuovo del paese, sono ancora nella fase in cui tutto quel che vedo ha un valore proprio perché non so quale valore dargli.* » (*idem*, *S1*, *op. cit.*, p. 566. « Nouveau-venu dans le pays, je suis encore dans la phase où toutes les choses que je vois ont une valeur justement parce que je ne sais pas quelle valeur leur donner. » Nous traduisons) C'est d'ailleurs la fonction du voyage selon Calvino : non pas comprendre, mais « *riattivare per un momento l'uso degli occhi, la lettura visiva del mondo.* »(*ibid.*, « réactiver pendant un moment l'usage des yeux, la lecture visuelle du monde. » Nous traduisons)

2. Pasqua Gasparro, « Il signor Palomar in Giappone », *Between*, n° 2, vol. 1, 24 nov. 2011, URL : `https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/291` (visité le 06/04/2020), p. 3. « L'intérêt calvinien pour le paysage entendu comme ensemble de signes à déchiffrer et pour la métaphore du monde comme livre trouve, donc, une déclinaison originale dans l'art japonais de la composition des jardins. » Nous traduisons.

> dei giardini s'aprono alla folla solo due volte all'anno, ma per tutto l'anno comitive di pellegrini scendono dai torpedoni e s'avviano a piedi dietro la bandiera d'una hostess lungo le muraglie fino ai cancelli della Piazza dei Due Ponti dove si fanno fotografare in gruppo. È quello l'ultimo limite cui possono giungere i comuni mortali nei giorni normali ; più in là comincia la residenza dei sovrani, dimensione quasi ultraterrena. Ci sono andato anch'io, da turista diligente, ma non si vedeva proprio niente : un corpo di guardia, un ponte a due arcate sul canale, tra i salici piangenti. [1]

La remarque sur la différence entre distances invisibles et distances visibles témoigne d'une perception particulière de l'espace par l'auteur. Ce qui se profile déjà, dans ces remarques, c'est l'intervention de la temporalité dans la configuration de l'espace. L'accès à certains endroits – et, pour le visiteur qu'il est, leur existence effective – dépend de la période de l'année. De la même manière, l'espace dit quelque chose de l'organisation et de la hiérarchie dans le pays. Il est une manière de signifier quelque chose, et agit ainsi comme un *medium* car il établit un rapport de communication avec le visiteur. La limite tracée entre la partie qu'il est possible d'explorer et celle qui est réservée au pouvoir est tellement forte que Calvino qualifie cette dernière de « dimension presque d'un autre monde » (« *ultraterrena* ») comme si la zone au-delà appartenait à un autre plan.

Et ce qu'il est intéressant de remarquer dans les écrits de voyage japonais de Calvino, c'est la manière dont il identifie la construction d'un espace comme discours.

Discours environnemental

Parmi les endroits visités pendant son voyage, Calvino n'a pas échappé à la visite de jardins et de palais. Les jardins japonais répondent à une logique particulière et il en fait l'expérience en les traversant, d'une manière qu'il peine à verbaliser, comme lorsqu'il visite la villa impériale de Katsura qu'il décrit dans « I mille giardini » :

> Se altrove il sentiero è solo un mezzo e sono i luoghi a cui esso porta che parlano alla mente, qui è il percorso la ragione essenziale del giardino, il filo del suo discorso, la frase che dà significato a ogni sua parola.
>
> Ma quali significati ? Il sentiero al di qua del cancello è fatto di lastre lisce e al di là di ciottoli grezzi : è il contrasto tra la civiltà e la natura ? Là il sentiero si biforca in un braccio diritto e in uno storto ; il primo si blocca a un punto morto, il secondo

1. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 569-570. « Au Japon, les distances invisibles sont plus fortes que les distances visibles. À Tokyo, une allée centrale longe le canal qui ceint la zone pleine de verdure des palais impériaux. L'embouteillage intinterrompu de la circulation effleure une ligne au-delà de laquelle tout est silence. Les grilles des jardins ne s'ouvrent à la foule que deux fois par an, mais pendant toute l'année des groupes de pèlerins descendent d'autocars et se dirigent à pieds derrière le drapeau d'une *hostess* le long des murailles jusqu'aux grilles de la Place des Deux ponts où ils prennent une photo de groupe. Voilà la dernière limite que peut atteindre le commun des mortels pendant les jours normaux ; au-delà, c'est la résidence des souverains qui commence, une dimension presque d'un autre monde. J'y suis allé, moi aussi, en bon touriste diligent, mais on ne voyait vraiment rien : un corps de garde, un pont avec deux arcades sur le canal, entre les saules pleureurs. » Nous traduisons.

> va avanti : è una lezione sul modo di muoversi nel mondo ? Ogni interpretazione lascia insoddisfatti ; se c'è un messaggio, è quello che si coglie nelle sensazioni e nelle cose, senza tradurle in parole. [1]

Ce qu'on remarque ici, c'est que Calvino perçoit dans son observation du jardin la présence d'un discours qui va au-delà du verbal, si bien qu'il renonce à le « traduire avec des mots ». C'est le fait d'être dans l'espace, d'en faire l'expérience, qui fait que le sujet devient récepteur d'un discours qui ne saurait se réduire à une transmission séquentielle. Par la puissance qu'il évoque, l'environnement, l'espace donné est à lui seul un dispositif producteur de sens qui fonctionne d'une manière radicalement différente par rapport au texte littéraire. L'effet chez le récepteur se perçoit, notamment, dans le comportement que l'environnement lui enjoint d'adopter, comme le souligne Pasqua Gasparro :

> Visitando il palazzo imperiale di Kyoto il pensiero che accompagna insistentemente lo scrittore è che queste abitazioni costringano l'esistenza in un'unica dimensione, quella che prevede l'obbedienza a un perfezionismo estetico : immagine cristallina della quale immediatamente ci rende visibile il rovescio. [2]

Cette injonction à une conformité esthétique précise est rendue possible par une configuration spécifique d'un espace et par la limitation des interactions que l'on peut avoir avec celui-ci. Peut-on voir dans ces considérations une logique qui préside au *level design* [3] de jeux vidéo ?

La conception d'un jeu demande non seulement de créer un espace référentiel reconnaissable, mais aussi de prévoir, au sein de cet espace, les possibilités d'interaction qui seront proposées au joueur. Par extension, la fonction du *level design* est de faire en sorte que ce dernier soit guidé sans l'impression de l'être. Dans *Firewatch*, [4] où le joueur contrôle un volontaire qui passera l'été dans un parc naturel pour surveiller les départs d'incendie, de nombreuses phases d'exploration sont conditionnées par les informations de l'environnement sans que le joueur ne s'en rende toujours compte : les sentiers l'incitent à prendre une certaine direction et certains obstacles, qui pourront être surmontés à l'avenir

1. *Ibid.*, p. 583. « Si ailleurs le sentier n'est qu'un moyen et que ce sont les lieux où il amène qui parlent à l'esprit, ici, le parcours est la raison essentielle du jardin, le fil de son discours, la phrase qui donne signification à chacun de ses mots./Mais quelles significations ? Le sentiers de ce côté du grillage est fait de planches lisses et de l'autre côté de galets bruts : est-ce le contraste entre la civilisation et la nature ? Là, le sentier bifurque entre un bras qui va tout droit droit et un autre qui se tord ; le premier se bloque à un point mort, le second continue : est-ce une leçon sur la manière de se mouvoir dans le monde ? Chaque interprétation nous laisse insatisfait ; s'il y a un message, c'est celui qu'on cueille dans les sensations et dans les choses, sans les traduire en mots. » Nous traduisons.

2. Gasparro, « Il signor Palomar in Giappone », *op. cit.*, « En visitant le palais impérial de Kyoto la pensée qui accompagne avec insistance l'écrivain est que ces habitations contraignent l'existence dans une seule dimension, celle qui prévoit l'obéissance à un perfectionnisme esthétique : image cristalline de laquelle immédiatement il nous expose le revers. » Nous traduisons.

3. Dans la production vidéoludique, le *level design* est la partie spécifique du *game design* qui se concentre sur la construction des différents niveaux, ces environnements à traverser avec des enjeux précis. L'un des buts du *level design* est de rendre ses objectifs suffisamment clairs pour que le joueur comprenne avec le moins d'explications possible ce que le jeu attend de lui, et quels sont les moyens pour arriver à la fin.

4. Campo Santo, *Firewatch*, Campo Santo, 2016.

ne se présentent, en l'état, que comme des éléments de décor. Il s'agit donc pour les *level designers* de guider par l'environnement son joueur et de lui faire sentir quelle est la zone qui lui est accessible, laissant dans un au-delà qui ne peut exister que dans ses suppositions les espaces inaccessibles et, pour la plupart, inexistants car non modélisé. Dans *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, les collines qui entourent le monde traversable mais qui ne sont pas accessibles sont en réalité une simple silhouette où rien n'a été placé. De ce fait, le *level design* s'apparente donc à une disposition de l'espace pour donner au joueur un sentiment d'appartenance à l'espace qu'il traverse. À cet effet, Olivier Caïra n'hésite pas à comparer cette conception spatiale au travail des architectes de parcs zoologiques. [1]

C'est aussi ce qui est à l'œuvre dans des jeux de plateforme comme *Super Mario Bros.* où la réduction des éléments à l'écran est telle que le joueur n'a pas d'autre choix que de se conformer aux possibilités interactives qui lui sont proposées. Plus encore, un jeu expressif tel que *The Graveyard* [2] pousse le joueur à se conformer à un comportement unique. Ce dernier contrôle en effet une vieille femme et son but est de traverser un cimetière et de se reposer sur un banc. Ici, c'est non seulement l'environnement mais aussi le rôle joué par le joueur qui enjoint à un comportement particulier. Mais ce que nous apporte, surtout, ce rapprochement entre la perception de l'espace chez Calvino et le *level design*, c'est la manière dont l'espace est perçu comme une construction, et dont il peut être lu comme telle.

L'espace comme construction

Italo Calvino, tout au long de ses visites, fait preuve d'une compréhension de l'espace comme construction et propose une lecture de ce dernier selon cette perspective. C'est à Kyoto que cette pensée semble être mise au jour chez l'auteur italien, comme il le dit dans « Il rovescio del sublime » :

> C'è una cosa che mi sembra di cominciare a capire, qui a Kyoto : attraverso i giardini, più che attraverso i templi e i palazzi. La costruzione d'una natura padroneggiabile dalla mente perché la mente possa ricevere a sua volta ritmo e proporzione dalla natura : così potrebbe definirsi l'intento che ha portato a comporre questi giardini. Tutto qui deve sembrare spontaneo e per questo tutto è calcolato : i rapporti tra i colori delle foglie nelle varie stagioni, tra le masse di vegetazione secondo il loro diverso tempo di crescita, le irregolarità armoniose, i sentieri che salgono e scendono, gli specchi d'acqua, i ponti. [3]

1. Voir Caïra, « Mondes numériques, écosystèmes et *zookeeping* », *op. cit.*, déjà cité p. 108.
2. Tale of Tales, *The Graveyard*, Tale of Tales, 2008.
3. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 574. « Il y a quelque chose que je crois commencer à comprendre, ici à Kyoto : à travers les jardins plus qu'à travers les temples et les palais. La construction d'une nature domptable par l'esprit pour que l'esprit puisse recevoir à son tour un rythme et une proportion de la part de la nature : ainsi pourrait-on définir l'intention qui a amené à composer ces jardins. Tout, ici, doit sembler spontané et pour cela, tout est calculé : les rapports entre les couleurs des feuilles selon les saisons, entre les masses de végétation selon leur différent temps de croissance, les irrégularités harmonieuses, les sentiers qui montent et qui descendent, les miroirs d'eau, les ponts. » Nous traduisons.

S'il est évident que temples et palais sont des espace construits, il se trouve que les jardins le sont d'autant plus qu'ils évoluent dans le temps. Ce qui est pensé, dans la construction des jardins comme espace, c'est aussi la variété d'expériences que le visiteur pourra en avoir, dans une enceinte définie. C'est une certaine expérience de la nature qu'il peut avoir, expérience maîtrisée d'un bout à l'autre, si bien que même les points de vue permettant l'appréhension de cette nature sont eux-mêmes limités, comme on le voit dans (« I mille giardini ») :

> E lo spazio, allora ? Se c'è una corrispondenza tra i punti di vista e i passi, se ogni volta che s'avanza il piede destro o sinistro sulla pietra successiva s'apre una prospettiva stabilita da chi progettò il giardino, allora l'infinità dei punti di vista si restringe a un numero finito di vedute, ognuna staccata da quella che la precede e da quella che la segue, caratterizzata da elementi che la contraddistinguono dalle altre, una serie di modelli precisi che rispondono ognuno a una necessità e a un'intenzione. Ecco cos'è il sentiero : un congegno per moltiplicare il giardino, certamente, ma anche per sottrarlo dalla vertigine dell'infinito : le pietre lisce che compongono il sentiero della villa di Katsura sono in numero di 1716 – questa cifra, che ho trovato in un libro, mi pare verosimile, considerando due pietre su mezzo metro per una lunghezza complessiva di mezzo miglio –, dunque il giardino si percorre in 1716 passi e lo si contempla da 1716 punti di vista. Non c'è ragione per lasciarci prendere dall'angoscia : quel ciuffo di bambù lo si può vedere da un certo numero di prospettive diverse, non più e non meno, variando il chiaroscuro tra i fusti ora più spaziati ora più fitti, provando sensazioni e sentimenti distinti a ogni passo, una molteplicità che ora mi pare di poter padroneggiare senza venirne soverchiato. [1]

Ce qui est intéressant dans la remarque de Calvino, c'est la manière dont le jardin a été transformé en plateau de jeu : non seulement le parcours est tracé et imposé aux visiteurs, mais aussi le nombre de pas et de points de vue sur l'environnement. L'espace est donc pensé selon un nombre fini de perspectives différentes – 1716 – ce qui rend le travail de construction spatiale en fonction de sa future exploration plus concret encore. Pasqua Gasparro n'hésite pas, à ce sujet, à parler de combinatoire :

> Un paesaggio, dunque, che sembra il risultato di un gioco combinatorio tra singoli elementi che possono essere guardati da diversi punti di vista, da vicino, da lontano, isolati o in rapporto con gli altri elementi e in cui « ogni singolo e limitato frammento dell'universo si sfalda in una molteplicità infinita ».

1. *Ibid.*, p. 585. « Et l'espace, alors ? S'il y a une correspondance entre les points de vue et les pas, si chaque fois que l'on avance le pied droit ou gauche sur la pierre suivante, s'ouvre une nouvelle perspective établie par ceux qui projetèrent le jardin, alors l'infinité des points de vue se limite à un nombre fini de vues, chacune étant détachée de celle qui la précède et de celle qui la suit, caractérisée par des éléments qui la distinguent des autres, une série de modèles précis qui répondent chacun à une nécessité et à une intention. Voilà ce qu'est le sentier : une astuce pour multiplier le jardin, certainement, mais aussi pour le soustraire au vertige de l'infini : les pierres lisses qui composent le sentier de la villa de Katsura sont au nombre de 1716 – ce chiffre, que j'ai trouvé dans un livre, me paraît vraisemblable, si l'on considère deux pierres sur un demi-mètre pour une longueur totale d'un demi-mille –, donc le jardin se laisse parcourir en 1716 pas et se laisse contempler depuis 1716 points de vue. Il n'y a pas de raison de nous laisser prendre par l'angoisse : cette touffe de bambou, on peut la voir depuis un certain nombre de perspectives différentes, ni plus ni moins, en variant le clair-obscur entre les tiges tantôt plus espacées, tantôt plus serrées, en éprouvant des sensations et des sentiments distincts à chaque pas, une multiplicité que j'ai maintenant l'impression de pouvoir dompter sans me laisser renverser par elle. » Nous traduisons.

> L'estetica giapponese, quindi, incontra il gusto calviniano per la combinatorietà e per il molteplice ma inoltre lo scrittore ha intuito che nel giardino ogni « metamorfosi » è studiata e programmata : il rosso delle foglie d'acero in autunno, i fiori di pesco in primavera, ogni variazione della luce del giorno, il riflesso della luna piena nell'acqua dello stagno di notte. [1]

Plus que la combinatoire, nous pensons que ce qui frappe, dans ces considérations, c'est l'approche de l'espace comme environnement structuré qui fasse sens au moment de l'intervention d'un récepteur. C'est un espace qui, au travers de ses dalles de pierres, raconte quelque chose, et c'est l'expérience, cadrée mais libre – voire libre car cadrée, en accord avec les principes de l'Oulipo –, du visiteur, qui actualise le discours environnemental du jardin en question.

Le propos sur l'espace entendu comme *medium* semble nous éloigner du sujet qui nous intéresse, mais il nous permet de voir chez Calvino une attitude créative qui dépasse la construction d'un discours littéraire séquentiel au profit d'une logique de territoire structuré autour d'un nombre défini d'interactions. Autrement dit, l'auteur italien semble avoir une approche structurelle du réel qui correspond à l'approche du jeu vidéo d'aventure, et nous pourrons en voir l'application dans certaines de ses œuvres au chapitre suivant (voir à partir de la p. 225). Quoi qu'il en soit, ce qui frappe, dans cette série d'excursions au-delà du littéraire, c'est la manière dont Calvino semble penser une littérature au-delà du livre.

4.1.4 Pour une littérature au-delà du livre ?

Ce que nous montrent les incursions de Calvino dans d'autres formes artistiques, qu'il s'agisse de la chanson, des arts du spectacle, chantés ou non, et même à l'écran, c'est que l'auteur est prêt à écrire ailleurs que dans le cadre de la littérature à proprement parler. Mais c'est une littérature au-delà du verbal que l'auteur explore, avec le cinéma ou la bande dessinée, et même une expression au-delà des dispositifs habituels de la page, de l'écran ou de la scène, avec une approche de l'espace comme *medium* et son langage particulier qui l'approche du *level design*.

Ce qu'on remarque donc, c'est que Calvino tend, tout au long de sa carrière, vers une littérature au-delà du livre. Lors d'une conférence en 1984 à la foire du livre de Buenos Aires, « Il libro, i libri », il revient sur l'objet livre en tant que tel et sur ses mutations advenues et à venir. Après avoir rappelé la magie dont est chargé le livre, parfois

1. Gasparro, « Il signor Palomar in Giappone », *op. cit.*, p. 5. « Un paysage, donc, qui semble être le résultat d'un jeu combinatoire entre des éléments isolés qui peuvent être regardés depuis différents points de vue, de près, de loin, isolés ou en rapport avec les autres éléments et dans lesquels "le moindre fragment limité dans l'univers se décline en une multiplicité infinie"./L'esthétique japonaise, donc, rencontre le goût calvinien pour la combinatoire et pour la multiplicité mais, en outre, l'écrivain a eu l'intuition que dans le jardin, chaque "métamorphose" est étudiée et programmée : le rouge des feuilles d'érable en automne, les fleurs de pêchers au printemps, chaque variation de la lumière du jour, le reflet de la pleine lune dans l'eau de l'étang pendant la nuit. » Nous traduisons.

littéralement, comme le livre d'Atlante dans le *Roland Furieux* – un codex capable de créer l'illusion d'un palais tout entier – il profite en effet de cette conférence pour interroger l'avenir des livres, en rappelant que ce ne serait pas la première mutation de ces derniers :

> Sappiamo che la forma dei libri ha cambiato tante volte nella storia e che certo continuerà a cambiare. Non che questo mi rallegri, perché sono affezionato ai libri anche come oggetti, nella forma che hanno ora, anche se è sempre più raro vedere delle edizioni che esprimano l'amore per l'oggetto-libro, che per accompagnare la nostra vita dovrebbe essere fatto a regola d'arte.
>
> Certo cambieranno molte cose, se è vero che coi *word-processors* i nostri libri saranno composti direttamente dalle nostre mani senza passare per la tipografia. Così come cambieranno le biblioteche, che forse conterranno solo microfilms. Questo un po' mi rattrista, perché non sentiremo più il fruscio delle pagine. [1]

Fort heureusement, les bibliothèques ne se sont pas transformées en entrepôts à microfilms, mais force est de constater que la mutation des habitudes et l'essor des revues universitaires dématérialisées a créé un nouveau rapport au texte dans sa forme numérique. Bien que le *fruscio* des pages soit toujours présent, il s'est doublé d'une consultation de livres et d'articles dématérialisés. Mais ce qui frappe dans les déclarations de Calvino, c'est la conscience des mutations que pourrait subir l'objet livre, comme on les a décrites précédemment (voir p. 57). Et, plus encore, c'est une certaine confiance, ou plutôt une ouverture aux mutations qui ne sont pas encore arrivées et qui doivent encore se profiler :

> Ma forse in futuro ci saranno altri modi di leggere che noi non sospettiamo. Mi sembra sbagliato deprecare ogni novità tecnologica in nome dei valori umanistici in pericolo. Penso che ogni nuovo mezzo di comunicazione e diffusione delle parole, delle immagini e dei suoni possa riservare sviluppi creativi nuovi, nuove forme d'espressione. E penso che una società più avanzata tecnologicamente potrà essere più ricca di stimoli, di scelte, di possibilità, di strumenti diversi, e avrà sempre più bisogno di leggere, di cose da leggere e di persone che leggano. [2]

Deux choses sont à remarquer dans cette perspective – très optimiste au demeurant – de Calvino. Tout d'abord, on remarque la manière dont l'auteur engloble dans les nouveaux moyens de communication texte, image et son, comme pour confirmer sa volonté de penser

1. Calvino, *S2*, *op. cit.*, p. 1858-1859. « On sait que la forme des livres a changé de nombreuses fois dans l'histoire et qu'elle continuera certainement à changer. Non pas que je m'en réjouisse, parce que je suis attaché aux livres aussi en tant qu'objets, dans la forme qu'ils ont maintenant, même s'il est toujours plus rare de voir des éditions qui expriment l'amour pour l'objet-livre qui, pour accompagner notre vie, devrait être fait dans la règle de l'art./Il est certain que de nombreuses choses changeront, s'il est vrai qu'avec les *word-processors* nos livres seront composés directement par nos mains sans passer par la typographie. Tout comme changeront les bibliothèques, qui peut-être ne contiendront que des micro-films. Cela me rend un peu triste, parce qu'on n'entendra plus le bruissement des pages. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 1859. « Mais peut-être qu'à l'avenir, il y aura d'autres manières de lire que nous ne soupçonnons pas. Il me paraît incorrect de déprécier toute nouveauté technologique au nom de valeurs humanistes en danger. Je pense que chaque nouveau moyen de communication et de diffusion des mots, des images et des sons peut réserver des développements créatifs nouveaux, de nouvelles formes d'expression. Et je pense qu'une société plus avancée technologiquement pourra être plus riche de stimulations, de choix, de possibilités, d'instruments divers, et qu'elle aura toujours plus besoin de lire, de choses à lire et de personnes qui lisent. » Nous traduisons.

la littérature *a priori* au-delà du textuel. D'autre part, et par extension, c'est l'idée de lire qui semble acquérir un sens plus large, ne s'arrêtant pas à la lecture séquentielle de mots et de phrases. [1]

Ce qui frappe, donc, dans ces déclarations à l'occasion d'un salon du livre, c'est la conscience des limites de la littérature en tant que telle et la tension vers d'autres formes d'expression potentielles. C'est ce que semble identifier Carla Benedetti [2] lorsqu'elle voit chez les deux auteurs une recherche d'expressivité au-delà de la littérature. Alors que Pasolini trouve dans le cinéma une alternative expressive à la littérature, Calvino s'inscrit dans une tendance à voir dans la littérature une forme de jeu :

> L'idea della scrittura-gioco, che affiora un po' dovunque nelle riflessioni poetiche tardomoderne, è qualcosa che non si può ascrivere all'influsso di una qualche teoria in particolare. Dobbiamo piuttosto considerarla come il « frutto dei tempi » : il frutto cioè di quel generale processo di autoriflessività (o di deutero-apprendimento) che contraddistingue la letteratura tardomoderna nel suo complesso. Essa discende dalla maggiore consapevolezza che la letteratura ha acquistato dei suoi stessi meccanismi, della maniera con cui rivendica la propria « autonomia », sancita dall'istituzione estetica. [3]

La thèse de Carla Benedetti consiste à distinguer une production calvinienne « constative » d'une production pasolinienne « performative ». Autrement dit, le premier se contente de s'inscrire dans les codes littéraires de son temps tandis que le second les remet constamment en question, aussi bien formellement (par une littérature « impure ») que politiquement. S'il est permis de s'interroger sur la performativité politique de la littérature calvinienne [4], particulièrement à la suite du tournant combinatoire, nous poserons une nuance sur l'absence de subversion esthétique chez l'auteur. Nous verrons dans la partie suivante, en effet, en quoi sa littérature, en embrassant rigueurs mathématique et combinatoire,

1. Et même, Calvino peu après définit la lecture non pas selon le dispositif en soi, mais selon le rapport qu'elle entretient entre le récepteur et le dispositif : « *Penso che la lettura non sia paragonabile con nessun altro mezzo d'apprendimento e di comunicazione, perché la lettura ha un suo ritmo che è governato dalla volontà del lettore ; la lettura apre spazi di interrogazione e di meditazione e di esame critico, insomma di libertà ; la lettura è un rapporto con noi stessi e non solo col libro, col nostro mondo interiore attraverso il mondo che il libro ci apre.* » (*ibid.*, p. 1859-1860. « Je pense que la lecture n'est pas comparable avec une autre méthode d'apprentissage et de communication, parce que la lecture a un rythme à elle qui est gouverné par la volonté du lecteur ; la lecture ouvre des espaces d'interrogation et de méditation et d'examen critique, bref, de liberté ; la lecture est un rapport à nous-mêmes et pas seulement au livre, à notre monde intérieur à travers le monde que le livre ouvre pour nous. » Nous traduisons)

2. Voir Benedetti, *Pasolini contro Calvino*, *op. cit.*

3. *Ibid.*, p. 122. « L'idée de l'écriture-jeu, qui affleure un peu partout dans les réflexions poétiques de la modernité tardive, est quelque chose qu'on ne peut pas imputer à une théorie en particulier. Nous devons plutôt la considérer comme le "fruit des temps" : c'est-à-dire le fruit de ce processus général d'autoréflexivité (ou de deutéro-apprentissage) qui distingue la littérature de la modernité tardive dans son ensemble. Cette dernière vient de la conscience plus large que la littérature a acquis de ses propres mécanismes, de la manière dont elle revendique son "autonomie", consacrée par l'institution esthétique. » Nous traduisons.

4. Quoique Marie Fabre en a souligné la portée utopique. Voir Marie Fabre, « *"Tu non devi credere che si possa smettere di cercarla"* Utopie et littérature chez Elio Vittornini et Italo Calvino 1941-1972 », thèse de doctorat en Études italiennes, Grenoble-Pise, Université Stendhal - Grenoble 3 et Università degli Studi di Pisa, 3 déc. 2012.

propose de les dépasser (voir p. 416). Quoi qu'il en soit, selon Massimo Bucciantini, qui reprend la thèse de Carla Benedetti, les deux auteurs étaient à la recherche de formes d'expression qui dépassent la seule forme littéraire :

> Ambedue abitanti di un altro pianeta, sono costretti a ricominciare da capo e, ciascuno a suo modo, a battere nuove strade : Pasolini lascia il romanzo per il cinema (il « cinema di poesia », come scrive nel 1965), Calvino resta scrittore ma inventa un nuovo modo di guardare-conoscere il mondo. [1]

Et cette nouvelle manière de dire et de connaître le monde a à voir avec le jeu d'une part et avec les nouvelles modalités expressives que la technique permet. Calvino, comme nous le verrons, tendra à reconstruire le monde non pas comme un tableau, mais comme un ensemble de mécanismes et de modèles organisés autour de processus dynamiques (voir p. 227), ce qui nous permet de rapprocher son activité créative de celle d'un *game designer*.

C'est aussi par la théorie de la remédiatisation de Bolter et Grusin qu'Eleonora Lima montre en quoi Calvino, comme Volponi, remettent en question les capacités du littéraire à dire le monde, notamment en en montrant la dimension artificielle :

> Tanto *Marcovaldo* che *Le mosche del capitale* [...] esibiscono, infatti, un linguaggio ipermediato, che dichiara in maniera esplicita il carattere artificiale della rappresentazione letteraria. Calvino, attraverso la lingua convenzionalmente lirica che attribuisce al suo protagonista, all'uso di nomi altisonanti propri dell'epica cavalleresca e, ancor più, attraverso il tono fiabesco, a metà tra l'apologo e la vignetta umoristica, denuncia apertamente la letterarietà dell'universo narrato. Ciò, tuttavia, non coincide affatto con una sfiducia nelle potenzialità espressive del proprio mezzo, ma ha invece il fine di mettere in evidenza il processo di interazione e negoziazione che avviene costantemente tra mondo scritto e mondo non scritto, tra i quali non esiste un legame cogente ed essenziale. [2]

C'est notamment par la lecture de « Luna e GNAC », un récit issu de *Marcovaldo* où toute la famille voit sa soirée au clair de lune gâchée par une publicité au néon pour du cognac qui clignote devant leur fenêtre, remplaçant brutalement le clair de lune par un flash de lumière artificielle. Cette situation symbolise assez justement, en effet, l'hypermédiateté [3] du langage (les lettres « GNAC », dans toute l'agressivité grotesque de leur sonorité) qui se pose entre le monde et les personnages. L'auteur illustre ainsi les limites de son *medium*.

1. BUCCIANTINI, *Italo Calvino e la scienza*, *op. cit.*, p. 52. « Tous deux, habitants d'une autre planète, sont obligés à recommencer depuis le début et, chacun à sa manière, à battre de nouvelles routes : Pasolini laisse le roman pour le cinéma (le "cinéma de poésie", comme il l'écrit en 1965), Calvino reste un écrivain mais invente une nouvelle manière de regarder-connaître le monde. » Nous traduisons.

2. LIMA, « Nuovi media, nuova letteratura », *op. cit.*, p. 104. « Aussi bien *Marcovaldo* que *Le mosche del capitale* [...] exhibent, en effet, un langage hypermédié, qui déclare de manière explicite le caractère artificiel de la représentation littéraire. Calvino, à travers la langue conventionnellement lyrique qu'il attribue à son protagoniste, l'usage de noms hauts en couleur propres aux chansons de gestes et, plus encore, le ton de conte, quelque part entre l'apologue et la vignette humoristique, dénonce ouvertement la littérarité de l'univers narré. Cela, cependant, ne coïncide pas du tout avec une défiance envers les potentialités expressives du moyen employé par l'un ou l'autre, mais suit au contraire le but de mettre en évidence le processus d'interaction et de négociation qui a lieu constamment entre le monde écrit et le monde non écrit, entre lesquels il n'existe pas de lien contraignant et essentiel. » Nous traduisons.

3. L'hypermédiateté désigne ce moment où le *medium* s'interpose entre le récepteur et le message, constituant un obstacle à la situation de communication. Voir p. 124.

Calvino rend compte des limites de la littérature en tant que dispositif. C'est pourquoi, en plus d'explorer les limites médiatiques par différentes incursions dans d'autres formes d'expression artistique, il manifestera tout au long de sa vie créative un intérêt précoce pour la technique, la technologie, jusqu'aux plus poussées. Nous y avons fait allusion au début de ce chapitre avec notre citation liminaire de « Cibernetica e fantasmi » : les logiques de la technique, jusqu'à l'essor de l'informatique, ne sont pas un frein pour Calvino qui, malgré son amour pour le livre comme objet, n'hésite pas à penser au-delà.

4.2 Calvino et la technique : conscience et distance

Au-delà d'une curiosité pour les frontières médiatiques de la littérature et pour une constante recherche d'autres formes d'expression, Italo Calvino se distingue aussi par une certaine confiance dans le progrès technique, ou du moins par un intérêt bienveillant. Cet intérêt le pousse au-delà du livre comme objet et au-delà de la littérature comme horizon. C'est d'abord un intérêt poussé pour la technique qui se cache derrière les éléments les plus anodins de notre quotidien, mais aussi une curiosité pour la technologie et l'informatique, et pour les nouvelles occupations qui en découlent.

4.2.1 Le monde comme engrenage

Le moindre événement de la vie de tous les jours peut devenir chez Calvino l'occasion d'une exploration technique poussée de l'insoupçonné. Qu'il s'agisse des canalisations ou du réseau téléphonique, la ville tout entière peut être vue comme un immense ensemble d'engrenages traversé par ses personnages. L'auteur aime à décomposer les phénomènes, dans différents récits comme « Prima che tu dica pronto » ou « Il richiamo dell'acqua ».

La douche, le téléphone et l'extension du *medium*

« Il richiamo dell'acqua » (« Le rappel de l'eau ») et « Prima che tu dica pronto » (« Avant que tu dises "Allo" »), tous deux écrits entre 1975 et 1976, partagent la particularité de décomposer les gestes les plus anodins et d'en dérouler toutes les implications techniques et la manière dont ils constituent une extension de notre être. C'est donc une manière pour Calvino de rendre compte de la présence de la technique dans la vie quotidienne, voire de l'associer à une certaine charge poétique.

Dans « Il richiamo dell'acqua », le narrateur vient de se réveiller et s'apprête à enclencher le robinet pour prendre sa douche. Alors que le texte est en tension vers une réflexion sur la rareté de l'eau et la conscience de sa finitude et de la fragilité des sociétés modernes, c'est la conscience de ce qu'implique le fait d'actionner le robinet qui nous intéresse ici :

> Ecco che al mio richiamo l'acqua sale per le tubature, preme nei sifoni, solleva e abbassa i galleggianti che regolano l'afflusso nelle vasche, appena una differenza di pressione l'attrae là accorre, propaga il suo appello attraverso gli allacciamenti, si dirama per la rete dei collettori, scolma e ricolma i serbatoi, preme contro le dighe dei bacini, scorre dai filtri dei depuratori, avanza lungo tutto il fronte delle condutture che la convogliano verso la città, dopo averla raccolta e accumulata in una fase del suo ciclo senza fine, forse stillata dalle bocche dei ghiacciai giù per scoscesi torrenti, forse aspirata dalle falde sotterranee, sgrondata attraverso le vene della roccia, assorbita dalle crepe del suolo, scesa dal cielo in un fitto sipario di neve pioggia grandine. [1]

Ce qui frappe, dans cette manière qu'a le narrateur à remonter le parcours de l'eau courante, c'est sa capacité à faire entrer dans une expression littéraire des éléments techniques dont l'association était assez ténue. Existe-t-il une poétique des canalisations ? Pour Calvino, la question ne se pose pas et tous ces éléments sont associés, dans le même texte, aux nymphes et à une lointaine histoire naturelle et culturelle :

> Eccomi dunque pronto ad accogliere l'acqua non come qualcosa che mi sia dovuto naturalmente ma come un incontro d'amore la cui libertà e felicità è proporzionale agli ostacoli che ha dovuto superare. Per vivere in piena confidenza con l'acqua i Romani avevano posto al centro della loro vita pubblica le terme ; oggi per noi questa confidenza è il cuore della vita privata, qui sotto questa doccia i cui rivoli tante volte ho visto scorrere giù per la tua pelle, naiade nereide ondina, e così ancora ti vedo apparire e sparire nello sventagliare degli spruzzi, ora che l'acqua sgorga obbedendo veloce al mio richiamo. [2]

Si c'est en partant d'un objet aussi anodin que la douche que Calvino relie poésie, technique et Histoire, c'est par le téléphone qu'il montre le *medium* comme une extension de l'être.

« Prima che tu dica pronto » raconte les déboires d'un narrateur tentant de joindre par téléphone une destinataire non nommée qu'il vient de quitter en rentrant dans son pays après un voyage en avion. C'est de toute la résistance du réseau téléphonique qu'il

1. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 277-278. « Voici qu'à mon appel l'eau monte par les canalisations, se tasse dans les siphons, soulève et abaisse les flotteurs qui régulent le flux dans les cuves, accourt là où l'attire une différence de pression, propage son appel à travers les connexions, se diffuse dans le réseau des collecteurs, vide et remplit les réservoirs, se tasse dans les digues des bassins, s'écoule dans les filtres des stations d'épuration, avance le long des conduits qui l'amènent vers la ville, après l'avoir récupérée et accumulée dans une phasee de son cycle sans fin, peut-être tombée goutte à goutte depuis les glaciers jusqu'à former des torrents ripides, peut-être aspirée par les nappes phréatiques, s'égouttant à travers les veines de la roche, absorbée par les fissures du sol, tombée du ciel dans un épais rideau de neige, de pluie, de grêle. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 281. « Me voici donc prêt à accueillir l'eau non pas comme quelque chose qui me soit naturellement dû mais comme une rencontre d'amour dont la liberté et le bonheur sont proportionnels aux obstacles qu'elle a dû surmonter. Pour vivre au plus proche de l'eau, les Romains avaient placé au centre de leur vie publique les thermes ; aujourd'hui, pour nous, ce rapprochement est le cœur de notre vie privée, sous cette douche dans laquelle j'ai vu s'écouler tant de fois sur ta peau par les filets d'eau des naïades, des néréides et autres ondines, et ainsi je te vois encore apparaître et disparaître dans l'agitation des jets, maintenant que l'eau jaillit en obéissant rapidement à mon appel. » Nous traduisons.

fait l'expérience en composant encore et encore le numéro de téléphone, indicatif après indicatif pour définir la région à joindre. Le geste est décrit avec une précision presque épique :

> Il mio dito accompagna ogni cifra lentamente fino al dente d'arresto del disco, mi concentro nella pressione del polpastrello come se da essa dipendesse l'esattezza del percorso che ogni impulso deve imbroccare attraverso una serie di passaggi obbligati distantissimi tra loro e da noi, fino a scatenare la suoneria al tuo capezzale. [1]

Le narrateur fait émerger du moindre phénomène une série d'implications techniques dont il imagine l'existence :

> Mentre ora mi ritrovo col fiato sospeso continuando a sgranare la serie di cifre nel disco rotante, ad aspirare con l'orecchio i fantasmi di suoni che affiorano dal ricevitore : un tamburellìo di « occupato » come in secondo piano, così vago da far sperare che sia un'interferenza fortuita, qualcosa che non ci riguarda ; oppure uno smorzato sfrigolìo di scariche che potrebbe annunciare il successo d'una complicata operazione o almeno d'una sua fase intermedia, o ancora lo spietato silenzio del vuoto e del buio. In qualche inidentificabile punto del circuito il mio appello ha perduto la strada. [2]

Globalement, ce récit est le récit d'un système qui ne fonctionne pas, de quelqu'un qui cherche désespérément à se frayer un passage dans un réseau dont il entrevoit la logique mais qu'il ne peut pas maîtriser. Mais c'est justement cette conscience de la résistance qu'il rencontre au sein des « opérations compliquées » qui rend particulier le discours calvinien, c'est une mise au jour de l'hypermédiateté du téléphone jusque dans ses aspects les plus enterrés :

> È in questo silenzio dei circuiti che ti sto parlando. So bene che, quando finalmente le nostre voci riusciranno a incontrarci sul filo, ci diremo delle frasi generiche e monche ; non è per dirti qualcosa che ti sto chiamando, né perché creda che tu abbia da dirmi qualcosa. Ci telefoniamo perché solo nel chiamarci a lunga distanza, in questo cercarci a tentoni attraverso cavi di rame sepolti, relais ingarbugliati, vorticare di spazzole di selettori intasati, in questo scandagliare il silenzio e attendere il ritorno d'un'eco, si perpetua il primo richiamo della lontananza, il grido di quando la prima grande crepa della deriva dei continenti s'è aperta sotto il piede d'una coppia d'esseri umani e gli abissi dell'oceano si sono spalancati a separarli mentre l'uno su una riva

1. *Ibid.*, p. 268. « Mon doigt accompagne chaque chiffre lentement jusqu'au cran d'arrêt du disque, je me concentre sur la pression de la pulpe comme si de cette dernière dépendait l'exactitude du parcours que chaque impulsion doit emprunter à travers une série de passages obligés très éloignés les uns des autres et de nous-mêmes, jusqu'à déchaîner la sonnerie à ton chevet. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 271. « Alors que maintenant je me retrouve, en retenant ma respiration, à continuer d'égrainer la série de chiffres dans le disque rotatif, d'aspirer de mon oreille les fantômes de sons qui affleurent au combiné : un martellement de "occupé" en arrière-plan, tellement vague qu'on espère qu'il ne s'agit que d'une interférence fortuite, quelque chose qui ne nous regarde pas ; ou bien un bruit de friture électrique atténué qui pourrait annoncer la réussite d'une opération compliquée ou au moins d'une phase intermédiaire, ou encore le silence sans pitié du vide et de l'obscurité. Dans certains points impossibles à identifier du circuit, mon appel a perdu son chemin. » Nous traduisons.

> e l'altra sull'altra trascinati precipitosamente lontano cercavano col loro grido di tendere un ponte sonoro che ancora li tenesse insieme e che si faceva sempre più flebile finché il rombo delle onde non lo travolgeva senza speranza. [1]

Au-delà de la fin de ce passage qui nous transporte dans une aventure de Qfwfq dans les *Cosmicomiche*, on se retrouverait presque, dans la raison de l'appel énoncée par le narrateur, dans la phrase de Marshall McLuhan selon qui, dès 1964, « le médium est le message ». [2] Dans *Understanding Media : The Extensions of Man*, McLuhan considère que ce qui est porté par les *media* n'est en soi pas aussi important que les *media* eux-mêmes qui constituent un prolongement des organes physiques et du système nerveux des humains. C'est d'ailleurs la conclusion, érotisée, du narrateur de Calvino : « *il mio grande progetto è trasformare l'intera rete mondiale in un'estensione di me stesso che propaghi ed attragga vibrazioni amorose, usare questo apparecchio come un organo della mia persona per mezzo del quale consumare un amplesso con tutto il pianeta.* » [3] Malheureusement pour ce narrateur insistant, son appel n'aboutira jamais et son message, par conséquent, restera lettre morte.

Reste que, dans ce texte, Calvino témoigne d'une certaine conscience de ce qu'implique un objet aussi anodin qu'un téléphone, des ramifications dans lesquelles il s'inscrit et des mécanismes qu'il enclenche – ou tente d'enclencher – lorsqu'il est employé. Ce qu'il raconte, c'est, dans le cas de l'eau comme dans celui des fils de cuivre, la conscience du réseau dans lequel chacun est pris.

La ville-engrenage

Ce réseau d'engrenage dans lequel chacun est pris trouve une réalisation pleine dans l'expression topologique de la ville, que Calvino a pu comparer à une machine dans « Gli dèi della città » à l'occasion d'une enquête publiée dans *Nuova società* en 1975 :

> Per vedere una città non basta tenere gli occhi aperti. Occorre per prima cosa scartare tutto ciò che impedisce di vederla, tutte le idee ricevute, le immagini precostituite che continuano a ingombrare il campo visivo e la capacità di comprendere. Poi

1. *Ibid.*, p. 272. « C'est dans ce silence des circuits que je te parle. Je sais bien que, quand enfin nos voix auront réussi à se rencontrer sur la ligne, nous échangerons des phrases génériques et incomplètes ; ce n'est pas pour te dire quelque chose que je t'appelle, ni parce que je crois que tu as quelque chose à me dire. Nous nous appelons parce que ce n'est qu'en nous appelant à longue distance, ce n'est que dans cette recherche à tâtons à travers des câbles de cuivre enterrés, des relais emmêlés, des tourbillons de broches de mitigeurs saturés, ce n'est qu'en sondant le silence et en attendant le retour d'un écho que l'on perpétue le premier appel au loin, le cri de quand la première grande brêche de la dérive des continents s'est ouverte sous le pied d'un couple d'êtres humains et que les abysses de l'océan se sont ouverts et les ont séparés alors que l'un sur une rive et l'autre sur l'autre, traînés vertigineusement loin tentaient avec leurs cris de tendre un pont sonore qui encore les rassemblerait et qui se faisait toujours plus faible tant que le bruit des ondes ne le submergeait pas sans espoir. » Nous traduisons.

2. Marshall McLuhan, *Understanding Media : The Extensions of Man*, Cambridge MA-Londres, The MIT Press, 1964 [1994], p. 7.

3. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 276. « mon grand projet est de transformer tout le réseau mondial en une extension de moi-même, qui propage et attire des vibrations amoureuses, d'utiliser cet appareil comme un organe de ma personne par lequel consommer une étreinte avec la planète tout entière. » Nous traduisons.

> occorre saper semplificare, ridurre all'essenziale l'enorme numero d'elementi che a ogni secondo la città mette sotto gli occhi di chi la guarda, e collegare i frammenti sparsi in un disegno analitico e insieme unitario, come il diagramma d'una macchina, dal quale si possa capire come funziona. [1]

Bien qu'il ne s'agisse pas de la seule analogie employée par l'auteur pour raconter la ville – il la compare par la suite à un organisme vivant – il est intéressant de voir la manière dont Calvino conçoit la ville comme un ensemble à démonter pour en comprendre le fonctionnement.

C'est le cas de « La signora Paulatim », publié pour la première fois dans *Il Caffè* en 1958. Le récit suit les pas de Madame Paulatim, épouse du directeur d'une usine à produits pharmaceutiques. En allant voir son mari dans le bureau de l'usine, elle le surprend en plein adultère et rentre chez elle pour se venger avec le professeur de piano. Alors que les deux époux se menacent l'un l'autre de se suicider, un pistolet à la main, ils finissent par se réconcilier et laissent tomber au sol les armes, récupérées par leur fils et par la fille du jardinier, qui se mettent à jouer à la « criminalité infantile ». En arrière-plan, c'est la ville tout entière qui se meut comme une machine, traversée par Madame Paulatim :

> Per sessanta secondi ferme e tese le nere lancette degli orologi elettrici della città con un salto da insetto tutte insieme si scagliano sul minuto successivo. Hop ! I quadrati occhi degli orologi a cifre scorrevoli abbassano di scatto una palpebra con su scritto un altro numero. Hop ! Puntuale e improvviso come un colpo di singhiozzo s'accende il verde del semaforo e dozzine di suole schiacciano gli acceleratori. Hop ! Approdano alla riva dei salvagenti le frenate dei tram e il gradino della portiera batte tante metalliche nasate quanti piedi di passeggeri gli piovono addosso. Hop ! Hop ! Hop !
>
> Roteano le porte girevoli delle banche e nell'acquario dei vetri naviga via un'infinita giostra di pesci col cappello e il cappotto ; passa un esercito di tazzine sotto i becchi fumanti delle macchine espresso, sfila sugli spalti lucidi del banco, annega ancora intriso di oscuri resti di zucchero nell'acquaio ; e le auto adesso puntano i musi verso il prossimo semaforo e quello dopo e quello dopo ancora permutanti l'uno dopo l'altro il loro rosso in verde fino all'ultimo là in fondo che mai nessuno potrà raggiungere prima che il rosso riaccendendosi non abbia propagato un premere di freni lungo tutta la colonna. Il sole taglia a fette le vie, giostra il pulviscolo nell'aria. [2]

1. *Idem*, *S1*, *op. cit.*, p. 346. « Pour voir une ville, il ne suffit pas d'avoir les yeux ouverts. Il faut avant tout mettre de côté tout ce qui nous empêche de la voir, toutes les idées reçues, les images préconçues qui continuent de remplir notre champ de vision et notre capacité à comprendre. Puis il faut savoir simplifier, réduire à l'essentiel l'énorme quantité d'éléments que la ville met chaque seconde sous les yeux de la personne qui la regarde, et relier les fragments épars dans un dessin analytique et en même temps unitaire, comme le diagramme d'une machine, à partir duquel on peut comprendre comment elle fonctionne. » Nous traduisons.

2. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 1063-1064. « Durant soixante secondes strictes les aiguilles noires des horloges électriques de la ville, dans un saut d'insecte, passent toutes ensembles à la minute suivante. Hop ! Les yeux carrés des horloges aux chiffres déroulants baissent d'un coup d'une paupière avec un autre numéro. Hop ! Ponctuel et soudain comme un hoquet, le vert des sémaphores s'allume et des douzaines de semelles appuient sur l'accélérateur. Hop ! En freinant les trams abordent les quais et les marches des portières donnent autant de coups de nez métallique qu'elles recoivent de pieds de passage. Hop ! Hop ! Hop !/Les portes tournantes des banques pivotent et dans l'aquarium de verre vogue un manège infini de poissons avec un chapeau et un manteau ; une armée de tasses passe sous les becs fumants des machines à *espresso*, elle défile sur les remparts brillants du comptoir, elle se noie, encore impregnée de restes obscurs de sucre

La ville est ainsi transformée à la fois en un organisme vivant ou un écosystème naturel, et en une machine parfaitement huilée. On remarque en effet des manifestations physiologiques comme le hoquet ou les différentes métamorphoses animales (les poissons, les museaux des automobiles) associées à des éléments artificiels et mécaniques (les horloges électriques, les machines à *espresso*), qui font de la ville une sorte de monstre hybride. Mais selon Eleonora Lima, ce que confirme la partie « Priscilla » dans *Ti con zero*, c'est bien une adéquation chez Calvino entre la robotique et la génétique :

> Natura linguistica dei processi organici e interpretazione del corpo come biomedia vengono così a configurarsi come presupposti su cui si fonda la metafora meccanica che equipara essere umano e automa cibernetico. Se organico e linguistico sono accomunabili sulla base dei processi combinatori che ne regolano la riproduzione, le macchine cibernetiche, in virtù della loro capacità di manipolare segni riproducono in maniera speculare i processi biologici, almeno i più semplici e fondamentali. [1]

Cette image de la ville comme ensemble d'engrenages se retrouvera par la suite dans un recueil comme *Marcovaldo*, où le personnage du même nom sera le grain de sable dans les mécanismes de celle-ci, comme nous pourrons le voir dans un prochain chapitre (voir p. 363). En plus de penser la ville comme un ensemble de mécanismes, Calvino fait preuve aussi d'un intérêt technique et poétique pour l'informatique, mais aussi une certaine curiosité pour les applications ludiques des dispositifs électroniques.

4.2.2 Informatique et proto-arcade

Italo Calvino ne s'arrête pas à la conception de la ville et du monde comme engrenage. Ce qu'on remarque dans ses écrits, c'est avant tout un intérêt pour l'informatique naissante dès les années cinquante, mais aussi une curiosité pour les nouvelles formes ludiques qui préfigurent, dans leur logique, ce qui fera le succès du jeu vidéo d'arcade. Il convient ici de rapprocher le contact précoce de Calvino avec l'informatique et sa logique, ainsi que sa curiosité poussée pour les nouvelles formes de jeu et ce qu'elles impliquent.

---

dans l'évier ; et les automobiles maintenant pointent leur museau vers le prochain sémaphore et vers celui d'après et vers celui d'après, permutant encore, l'un après l'autre, leur rouge en vert jusqu'au dernier, là au fond, que personne ne pourra jamais atteindre avant que le rouge, en se rallumant, n'ait propagé une pression de freins tout le long de la colonne. Le soleil coupe les rues en tranches, jongle avec la poussière dans l'air. » Nous traduisons.

1. Lima, « Nuovi media, nuova letteratura », *op. cit.*, p. 152. « La nature linguistique des processus organiques et l'interprétation du corps comme un biomédia se configurent ainsi comme des présupposés sur lesquels est fondée la métaphore mécanique qui compare l'être humain et l'automate cybernétique. Si l'organique et le linguistique peuvent être rapprochés sur la base des processus combinatoires qui en régulent la reproduction, les machines cybernétiques, en vertu de leur capacité à manipuler des signes reproduisent de manière spéculaire les processus biologiques, au moins les plus simples et les plus fondamentaux. » Nous traduisons.

Cybertropisme

Parmi tous les auteurs italiens de cette époque, nous pouvons voir chez Italo Calvino un récepteur ouvert à l'égard de l'informatique et des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Il n'est pas seulement question de voir comment l'auteur comprend le réseau téléphonique qu'il parvient à narrativiser et à poéticiser, mais de mesurer son intérêt pour les nouveautés liées à l'informatique, que Massimo Bucciantini n'hésite pas à lier à l'environnement scientifique dans lequel a grandi l'auteur :

> Sa come muoversi e che cosa chiedere sui nuovi oggetti che vede nei laboratori americani e che confronta con quelli conosciuti a Ivrea, all'Olivetti. È una speciale attitudine la sua, che gli deriva certamente anche dall'aver vissuto fino a diciotto anni all'interno di una famiglia di scienziati e naturalisti. [1]

Il ne s'agit cependant pas seulement de voir dans Calvino une exception. Le contexte aussi permet une émergence de ce genre d'intérêt naissant chez l'auteur, qui est comme d'autres le témoin d'un changement d'époque :

> Gli anni sessanta rappresentano davvero l'inizio di un nuovo secolo, a tal punto che qualsiasi tentativo di gettare un ponte tra progetti e futuri risulta largamente insoddisfacente. Per queste ragioni egli decide di affacciarsi al mondo della modernità industriale abitato da nuovi oggetti e da nuovi rapporti umani, e solcato da satelliti artificiali lanciati alla conquista dello spazio, lasciando *di là* gran parte degli « strumenti » finora impiegati nel suo mestiere di scrittore. [2]

C'est en effet un contexte qui voit émerger un certain nombre d'œuvres impliquant des systèmes cybernétiques, qui dès les années cinquante explorent les possibilités offertes par des formes rudimentaires d'intelligence artificielle, comme le montre Eleonora Lima :

> Allo stesso modo le riflessioni calviniane appaiono in consonanza con le ricerche in ambito d'intelligenza artificiale, applicata all'elaborazione di testi, che si svolgevano negli stessi anni in Italia, soprattutto ad opera di Silvio Ceccato, i cui interessi in campo cibernetico si concentravano soprattutto sulla natura linguistica dei processi cognitivi. Le macchine costruite da Ceccato, infatti, si presentano quasi come la trasposizione in termini di ricerca tecnologica delle elaborazioni teoriche calviniane in quegli anni : *Adamo II*, del 1956, era un « modello meccanico [che] riproduceva con le sue operazioni la mente umana » avendo a disposizione una serie di 23 parole con cui comporre frasi attraverso il processo combinatorio, ponendosi come dimostrazione su base scientifica delle sperimentazioni letterarie calviniane. [3]

1. Bucciantini, *Italo Calvino e la scienza*, *op. cit.*, p. 11. « Il sait quoi regarder et quelle question poser sur les nouveaux objets qu'il voit dans les laboratoires américains et qu'il compare à ceux qu'il a vus à Ivrea, chez Olivetti. Son attitude est particulière car elle lui vient certainement aussi du fait d'avoir vécu jusqu'à ses dix-huit ans à l'intérieur d'une famille de scientifiques et de naturalistes. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 13. « Les années soixante représentent vraiment le début d'un nouveau siècle, au point que n'importe quelle tentative de jeter un pont entre des projets et des futurs s'avère largement insatisfaisant. Pour ces raisons il décide de se pencher sur le monde de la modernité industrielle habité par de nouveaux objets et par de nouveaux rapports humains, et sillonné de satellites artificiels lancés à la conquête de l'espace, en laissant "de côté" une grande partie des "instruments" jusqu'alors employés dans son métier d'écrivain. » Nous traduisons.

3. Lima, « Nuovi media, nuova letteratura », *op. cit.*, p. 129-130. « De la même manière, les réflexions calviniennes apparaissent en consonnance avec les recherches dans le domaine de l'intelligence artificielle, appliquée à l'élaboration de textes, qui avaient lieu pendant les mêmes années en Italie, surtout sous la plume

Calvino, comme nous le verrons, s'intéressera aux possibilités offertes par la cybernétique dans la création littéraire, notamment lorsqu'il sera membre de l'Oulipo : on s'intéressera notamment à « L'incendio della casa abominevole » à ce sujet (voir p. 264). Mais l'ordinateur trouve une place bien plus tôt dans ses écrits.

« La notte dei numeri », poétique informatique

« La notte dei numeri » fait partie des récits qui n'ont pas été retenus dans la dernière version du recueil *Ultimo viene il corvo*. Paru dans *Il Mondo* en 1958, il raconte le moment caché où les femmes de ménage se chargent de nettoyer les locaux d'une entreprise. Il se trouve que cette entreprise est la même que celle où travaille Marcovaldo, la « Sbav ». L'une de ces femmes est accompagnée par son fils, Paolino, qui, tout en aidant sa mère, erre dans les couloirs et admire le mobilier étrange des bureaux, fait de « *macchine calcolatrici e [...] classificatori tutti uguali* ». L'enfant se souvient même d'avoir vu ces machines fonctionner :

> Una sala è piena di macchine. Adesso sono ferme, ma Paolino una volta le ha viste lavorare, con un continuo ronzio e scattar su e giù di spessi fogli traforati, come d'elitre d'insetti ; e un uomo in camice bianco da chirurgo che manovrava le macchine s'era fermato a parlare con Paolino. – Verrà il giorno in cui gli uffici andranno avanti solo così, – gli aveva detto, – senza bisogno di nessuno, neppure di me. [1]

Paolino a de ces machines une connaissance mythifiée, et alors qu'une des femmes de ménage, madame Dirce, qui connaît bien la firme, n'explique leur présence que par un conflit d'intérêt au sein de la firme qui en a provoqué l'achat, lui les voit comme des bêtes magiques :

> Paolino aveva alzato le spalle : era chiaro una volta di più che la signora Dirce non capiva niente : non sapeva nemmeno che quelle macchine conoscono il passato e il futuro, e faranno funzionare gli uffici da soli, deserti e vuoti come ora di notte. [2]

---

de Silvio Ceccato, dont les intérêts dans le champ de la cybernétique se concentraient surtout sur la nature linguistique des processus cognitifs. Les machines construites par Ceccato, en effet, se présentent presque comme la transposition en termes de recherche technologique des élaborations théoriques calviniennes de ces années-là : *Adamo II*, en 1956, était un "modèle mécanique [qui] reproduisait avec ses opérations l'esprit humain", avec à sa disposition une série de 23 mots à partir desquels il pouvait composer des phrases par un processus combinatoire, se présentant comme une démonstration à base scientifique des expérimentations littéraires calviniennes. » Nous traduisons.

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 1054. « Une salle est pleine de machines. Maintenant elles sont à l'arrêt, mais Paolino une fois les a vues travailler, dans un bourdonnement continu alors que d'épaisses cartes perforées sautaient et retombaient, comme des élytres d'insectes ; et un homme en blouse blanche, comme un chirurgien, qui manœuvrait les machines s'était arrêté pour parler avec Paolino. "Viendra un jour où les bureaux ne tourneront que comme ça, lui avait-il dit, sans besoin de personne, même pas de moi." » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 1055. « Paolino avait haussé les épaules : il était clair une fois de plus que Madame Dirce ne comprenait rien : elle ne savait même pas que ces machines connaissaient le passé et l'avenir, et qu'elle feront tourner toutes seules les bureaux qui seront vides comme en dehors des horaires de travail. » Nous traduisons.

Mais c'est lorsqu'il se retrouve à l'étage de la comptabilité que Paolino rencontre un personnage qui éclaire d'une lumière nouvelle ces appareils étranges. Alors que l'ingénieur s'étonne de voir un enfant aussi tard dans les parages, il lui confie que lui passe sa vie à faire des heures supplémentaires pour essayer de calculer les comptes de la compagnie qui ne sont jamais justes.

> « Adesso glie lo dico [sic] », pensa Paolino. E chiede : – Ma non ci sono le macchine elettroniche che fanno tutti i calcoli da sole, scusi ?
>
> Il ragioniere strizza l'occhio irritato dal fumo. – Tutti sbagliati, – dice.
>
> Paolino ha posato lo straccio e la pattumiera e s'appoggia al tavolo del ragioniere. – Sbagliano, quelle macchine ?
>
> L'uomo con la visiera scrolla il capo. – No, è da prima, è tutto sbagliato già da prima –. S'alza, il pullover è troppo corto e la camicia gli fa uno sbuffo torno torno alla cintura. Prende la giacca dalla spalliera della sedia e se la mette. – Vieni con me. [1]

Après être descendu à la cave, l'ingénieur montre à Paolino les premiers livres de comptes de l'entreprise, qui remontent à une centaine d'années. L'ingénieur présente l'un des comptables de l'époque, Annibale De Canis, qui malgré sa diligence et son professionnalisme, a commis une erreur :

> – Eppure, quest'uomo infallibile, questo genio, vedi, il 16 novembre 1884, – e sfoglia le pagine del libro mastro, apre dove c'è per segno una penna d'oca rinsecchita, – ecco : qui, un errore, un grossolano errore di quattrocentodieci lire in una somma –. Al fondo della pagina, la cifra della somma è contornata da un fregaccio a matita rossa. – Nessuno se n'è mai accorto, io solo lo so, e sei la prima persona cui lo dico : tientelo per te e non lo dimenticare ! E poi, se anche lo andrai a dire in giro, sei un ragazzo e nessuno ti darà retta... Ma adesso sai che tutto è sbagliato. In tanti anni, quell'errore di quattrocentodieci lire sai quant'è diventato ? Miliardi ! Miliardi ! Hanno un bel girare le macchine calcolatrici, i cervelli elettronici e tutto il resto ! L'errore è al fondo, al fondo di tutti i loro numeri, e cresce, cresce, cresce ! [...] La ditta è diventata grande, grandissima, con migliaia d'azionisti, centinaia di ditte consociate, rappresentanze estere a non finire, e tutti macinano soltanto cifre sbagliate, non c'è nulla di vero in nessuno dei loro conti. Mezza città è costruita su questi sbagli, che dico mezza città : mezza nazione ! E le esportazioni e le importazioni ? Tutte sbagliate, tutto il mondo si porta dietro quest'errore, l'unico errore compiuto in vita sua dal ragionier De Canis, quel maestro, quel gigante della contabilità, quel genio ! [2]

1. *Ibid.*, p. 1059. « "Maintenant je lui dis." pensa Paolino. Et il demanda : "Mais pardon, il n'y a pas les machines électroniques qui font tous les calculs toutes seules ?"/L'ingénieur ferme un œil irrité par la fumée. "Tous faux." dit-il./Paolino a posé son torchon et la poubelle et s'appuie sur la table de l'ingénieur. "Elles peuvent faire des fautes, ces machines ?"/L'homme à la visière secoue la tête. "Non, c'était avant, il y avait une faute déjà avant." Il se lève, son pullover est trop court et la chemise se gonfle autour de sa ceinture. Il prend sa veste sur le dossier de sa chaise et l'enfile. "Viens avec moi." » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 1061. « "Pourtant, cet homme infaillible, ce génie, vois-tu, le 16 novembre 1884..." et il feuillette les pages du registre, l'ouvre à la page marquée d'une plume d'oie séchée. "Voilà : ici, une erreur, une grossière erreur de quatre-cent-dix lires dans une somme." En bas de la page, le chiffre de la somme est entouré au crayon rouge. "Personne ne s'en est jamais rendu compte, seul moi le sais, et tu es la première personne à qui je le dis : garde-le pour toi et ne l'oublie pas ! Et puis, même si tu vas le dire à d'autres, tu es un enfant et personne ne t'écoutera... Mais maintenant tu sais que tout est faux. Après tant d'années, sais-tu ce qu'est devenue cette erreur de quatre-cent-dix lires ? Des milliards ! Des milliards ! Ils peuvent bien tourner, les machines à calculer, les cerveaux électroniques et tout le reste ! l'erreur est au fond, au fond de tous leurs chiffres, et elle grandit, elle grandit, elle grandit ! [...] L'entreprise est devenue grande,

Voilà une situation qui préfigure le chaos apporté par un Marcovaldo dans les engrenages réglés de la ville, mais à une tout autre échelle. Ce que montre ce discours, c'est surtout une certaine compréhension de la part de Calvino du rôle de l'informatique, ses capacités et ses limites. Loin de penser que les machines peuvent tout remplacer comme le dit l'employé à l'enfant au début du récit, sans non plus verser dans le cynisme, il rappelle par une situation aussi comique que catastrophique la présence fondamentale de l'humain dans le maniement d'un dispositif informatique. Si ce dernier ne peut pas faire d'erreur, il peut au contraire amplifier celles qu'a commises l'humain. [1]

Mais si Calvino a pu écrire sur les nouvelles technologies dans l'entreprise, c'est aussi avec leur application dans d'autres domaines qu'il a pu être au contact, comme dans le cas du jeu.

Proto-arcade

Dans deux textes différents, Calvino s'est approché des pratiques ludiques mécanisées. Il est intéressant pour nous de les restituer ici, afin de montrer l'intérêt que l'auteur avait pour ce genre de nouveautés. Alors qu'il réserve un article d'observations de son voyage au Japon aux *pachinko*, c'est bien plus tôt, dès la fin des années quarante, que l'auteur fait l'expérience de formes de divertissement préfigurant le jeu d'arcade. Autant d'expériences qui sont décrites et commentées par Calvino.

Dans « I bigliardini della solitudine », l'auteur en voyage raconte sa découverte des salles de *pachinko*, des flippers japonais verticaux dans lesquels une bille est projetée dans un espace parsemé de clous, qui peut déclencher un jeu de hasard si jamais la bille tombe au bon endroit. Le joueur peut ainsi gagner des billes qu'il décide de remettre en jeu ou d'échanger contre des prix. Il ne s'agit pas d'une nouveauté en soi lorsque Calvino se rend au Japon : les *pachinko* existent depuis le début du siècle et ont gardé peu ou prou la même forme depuis. Mais c'est l'ambiance que découvre l'auteur qui crée chez lui une impression d'étrangeté :

> Ma se non fosse per l'aggressività cromatica e acustica non ci accorgeremmo che si tratta d'un locale di divertimento, a vedere queste file di persone sedute su sgabelli ognuna di fronte alla sua vetrinetta verticale come a un posto di lavoro, gli occhi

très grande, avec des milliers d'actionnaires, des centaines d'entreprises associées, des représentations à l'extérieur à n'en plus finir, et tout le monde ne fait tourner que des chiffres faux, il n'y a rien de vrai dans leurs comptes. La moitié de la ville est construite sur ces fautes, que dis-je la moitié de la ville : la moitié de la nation ! Et les importations et les exportations ? Tout faux, le monde entier porte cette erreur, la seule erreur commise dans sa vie par cet ingénieur De Canis, ce maître, ce géant de la comptabilité, ce génie !" » Nous traduisons.

1. Autrement dit, Italo Calvino comprenait déjà que la grande majorité des problèmes informatiques se situent entre le clavier et la chaise.

> fissi agli scatti del congegno luccicante, manovrando i pulsanti con gesti d'automa. L'impressione che se ne ha è quella d'un reparto di fabbrica, o d'un ufficio tutto dispositivi elettronici, nel pieno del suo orario d'attività. [1]

Ce qui surprend l'auteur, au-delà d'une perception difficile de l'attitude ludique des personnes assises aux *pachinko*, c'est bien la solitude dans laquelle chacun est plongé :

> Qui l'impressione è d'una affollata solitudine, nessuno sembra conoscere nessuno, ognuno è intento al suo gioco, guarda fisso nel suo saettante labirinto e ignora il vicino di destra come quello di sinistra, ognuno è come murato in una sua cella invisibile, isolato in una sua ossessione o condanna. [2]

Mais si Calvino voit d'un œil curieux cette pratique qui ne semble pas s'apparenter à du jeu, il n'est pas étranger aux « automatiques » [3].

C'est en 1955 que Calvino découvre le flipper américain. Dans un article intitulé « Una sfida a *flip* », il décrit sa découverte, dans un lieu de rencontres entre jeunes, du flipper et de son fonctionnement.

> I *flip* sono i bigliardini americani. Si tira una molla e si lancia una biglia in salita, bisogna lanciarla non troppo forte né troppo piano, bisogna che scendendo urti contro certi campanelli, accenda certe lampadine, attraversi certi ponticelli, cada in certe buche e ne eviti altre e quando arriva al *flip* bisogna *flippare* in modo che tocchi qualche obiettivo importante e faccia molti punti ; se non *flippi* a tempo, va nella buca e ormai è perduta. Il percorso è tutto regolato da cellule fotoelettriche, da campi magnetici che attraggono o respingono la biglia, da lampadine che si accendono con numeri vistosi : non la modesta progressione numerica dei giochi tradizionali, ma cifre piene di zeri, 10.000, 100.000, 5.000.000, che la tabella elettrica in alto somma lampeggiando in giallo e in rosso. L'abilità è tutta nel colpo di mano preciso alla molla e ai *flip*, un'abilità concentrata in un movimento minimo (come sempre più tende a ridursi la partecipazione del lavoratore alla produzione industriale).

1. *Idem*, *S1*, *op. cit.*, p. 591. « Mais s'il n'y avait pas l'aggressivité chromatique et acoustique, on ne se rendrait pas compte qu'il s'agit d'un lieu de divertissement, en ne voyant que cette rangée de personnes assises sur des tabourets, chacune devant sa petite vitrine verticale comme à un poste de travail, les yeux fixés sur les mouvements de l'appareil brillant, manœuvrant les boutons avec des gestes d'automate... L'impression qu'on en a est celle d'un atelier d'usine, ou d'un bureau plein de dispositifs électroniques, au milieu de ses horaires d'activité. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, « Ici, l'impression est celle d'une foule de personnes seules, personne ne semble se connaître, chacun est concentré sur son jeu, regarde fixement son labyrinthe clignotant et ignore son voisin de droite comme de gauche, chacun est comme muré dans une cellule invisible, isolé dans une obsession ou dans une condamnation. » Nous traduisons.

3. Alors que le français « billard » fait référence principalement à la table sur laquelle on pousse des billes de différentes couleurs avec une canne, l'italien a, en plus du « *biliardo* », le « *biliardino* » (ou « *bigliardino* »). Ce dernier est à l'origine une version plus petite du billard sur lequelle on joue à la « *bagattella* », mais a ensuite été utilisé pour désigner le baby-foot, comme appellation alternative au « *calcio-balilla* ». Dans les traductions, lorsqu'il est question de « *bigliardino* », nous parlerons donc de flipper ou d'« automatique » pour désigner les différents jeux dont parlent Calvino et Guardeschi. En effet, comme le rappellent Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon : « Ce qui correspondrait en France à ce que l'on nomme l'industrie de l'*amusement* aux États-Unis s'appelle l'automatique de divertissement, souvent réduit à l'appellation plus courte d'*automatique*. L'automatique, nom masculin, regroupe les jeux de foire, les flippers (que les Américains nomment les *pinballs*), les jeux électromécaniques, les juke-box, les petits manèges pour enfants, les billards et autres baby-foot. Ce secteur professionnel rassemble des activités industrielles liées à la fabrication des machines et à des activités commerciales de distribution et d'exploitation de celles-ci. » (Blanchet et Montagnon, *Une Histoire du jeu vidéo en France*, *op. cit.*, p. 55)

> Ma quando la pallina è in movimento, abbandonata agli impulsi elettrici che ne condizionano il percorso, in ogni giocatore si rivela la tendenza a frodare in qualche modo la macchina, attaccandosi ai bordi e alzando o abbassandola dalla parte voluta, a facilitare la caduta della biglia nella buca redditizia, o a evitarla se è una buca che sottrae punti anziché darne. Questa tendenza al piccolo inganno è diventata norma, tanto che anche la macchina ne tiene ufficialmente conto : si può barare – anzi è previsto che si bari – ma solo in certi limiti, si può sbilanciare il bigliardino solo fino a una determinata angolazione, non di più, perché entra in azione un altro dispositivo elettronico e cancella tutti i punti segnati prima. [1]

Ce qui frappe dans cette description, c'est la précision avec laquelle Calvino détaille les mécaniques, les phases et les enjeux. Il semblerait que l'auteur ne se soit pas contenté d'une partie pour se faire un avis, et il reconnaît justement s'être pris au jeu :

> Il gioco, devo dire, appassiona subito. Io non riuscivo a far gran che, nel *flippare* ero uno schiappino, però m'ero lasciato prendere dalla rabbia di farcela e non smettevo più di comprare gettoni. [...] Anche veder giocare era divertente, devo dire : subito s'individuano i campioni, quelli con la mano magica, e si possono far scommesse. [2]

Nous voyons ici un Calvino aux prises, avant l'heure, avec le *die and retry*[3], mais aussi avec le jeu secondaire (voir p. 106).

---

1. Calvino, *S2*, *op. cit.*, p. 2212-2213. « Les *flip* sont les automatiques américains. On tire sur un ressort et on lance une bille qui monte, il faut la lancer ni trop fort ni pas assez, il faut qu'en descendant elle puisse rebondir contre certaines cloches, allumer certaines ampoules, traverser certains ponts, tomber dans certains trous et en éviter d'autres, et quand elle arrive au *flip* il faut *flip*-er de manière qu'elle touche un objectif important et qu'elle fasse beaucoup de points ; si vous ne *flip*-ez pas à temps, elle tombe dans le trou et la partie est perdue. Le parcours est balisé par des cellules photoélectriques, par des champs magnétiques qui attirent ou qui repoussent la bille, par des ampoules qui s'allument avec des numéros flashy : non pas la progression numérique modeste des jeux traditionnels, mais des chiffres pleins de zéros, 10 000, 100 000, 5 000 000, que la tablette électrique au sommet inscrit en clignotant en jaune et en rouge. L'habileté réside toute entière dans le coup de main précis au ressort et aux *flip*, une habileté concentrée dans un mouvement minimal (comme tend toujours plus à se réduire la participation du travailleur à la production industrielle). Mais quand la bille est en mouvement, abandonnée aux impulsions électriques qui conditionnent son parcours, chez tous les joueurs on retrouve la tendance à tricher d'une manière ou d'une autre avec la machine, en s'attachant aux bords et en levant ou en baissant du côté voulu, à faciliter la chute de la bille dans le trou avantageux, ou à l'éviter si c'est un trou qui enlève des points au lieu d'en donner. Cette tendance à la petite arnaque est devenue la norme, si bien que même la machine en tient officiellement compte : on peut tricher – il est même prévu qu'on triche – mais uniquement dans une certaine mesure, on ne peut faire pencher l'automatique que jusqu'à un angle déterminé, pas plus, parce que sinon un autre dispositif électronique entre en jeu et efface tous les points marqués auparavant. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 2213. « Le jeu, je dois dire, passionne tout de suite. Je ne réussissais pas à faire grand chose, j'étais assez mauvais à *flip*-er, mais je m'étais laissé prendre par la rage de réussir et je n'arrêtais plus d'acheter des jetons. [...] Même voir jouer était amusant, je dois dire : on identifie tout de suite les champions, ceux à la main magique, et on peut faire des paris. » Nous traduisons.

3. Le *die and retry* désigne le mécanisme ludique qui demande de la part du joueur la patience nécessaire pour réussir un passage difficile en recommençant autant de fois que possible. C'est un moment d'apprentissage pour ce dernier qui saura réinvestir ce qu'il a appris pendant ces phases dans la suite du jeu. Des jeux comme *Super Meat Boy* (Edmund McMillen, *Super Meat Boy*, Team Meat, 2010) ou *Celeste* (Matt Thorson et Noel Berry, *Celeste*, Matt Makes Games, 2018) en font un usage systématique.

Remarquons que Calvino n'est pas le seul auteur à avoir écrit sur ses expériences ludiques. Un auteur comme Giovannino Guareschi raconte, le 30 juin 1939, l'habitude qu'il avait à jouer avec les « *biliardini* » [1] qui pour l'auteur recouvrent une multitude de sens :

> I tipi di questi biliardini sono innumeri : si va dagli aereoplanetti che, schiacciando un bottone, lasciano cadere passando, quasi fossero bombe, delle lucenti sfere di acciaio in buchette calibrate, al tiro con la pistola ; dal biliardino complicatissimo con scatti elettrici, ricuperi, giochi di luce, al tiro al bersaglio completo, alto metri due e cinquanta, largo metri uno e profondo metri uno e cinquanta.
>
> Una gamma infinita di biliardini, alcuni dei quali regalano caramelle o, per un punteggio tot, danno diritto a ulteriori partite.
>
> I più importanti sono al Caffè Donini, credo siano sei o sette, ed è bello vedere gli illustri letterati e artisti che qui si danno convegno provare il loro polso e il loro occhio in questi giochi che sono sportivi e istruttivi a un tempo. [2]

On voit donc que le flipper et le *bigliardino* ne sont pas étrangers au milieu intellectuel. Il n'est donc pas si étonnant voir Calvino s'y essayer dans les années cinquante.

Le flipper n'est pas la seule expérience ludique que Calvino décrit dans son article. Il essayera en effet d'autres jeux dont la ressemblance avec des jeux d'arcade est troublante, comme des jeux de tir, qu'il s'agisse de chasse ou de bataille aérienne :

> In una vetrinetta passa un fantoccio di orso bruno, in uno scenario che figura un bosco : l'orso in un fianco ha una cellula fotoelettrica, e se il tiratore ha il mirato giusto schiacciando il grilletto l'orso s'alza sulle zampe di dietro, comincia a ruggire, si volta di fronte al tiratore, spalancando le fauci e mentre annaspa in un'estrema manifestazione di dolore è facile colpirlo ancora nella cellula che ha nel ventre, e poi ancora una volta mentre si gira sull'altro fianco e si rimette a quattro zampe invertendo la direzione della corsa. I tiratori bravissimi non lasciano nemmeno che l'orso si sposti, lo inchiodano di spari invisibili mentre lui gira continuamente su se stesso tra meccanici ruggiti di strazio.

1. La graphie choisie par Giovannino Guareschi varie de celle pour laquelle Calvino a opté. Le premier écrit « *biliardino* » et le second « *bigliardino* ». Même si la deuxième solution est morphologiquement plus cohérente avec le nom dont elle dérive (« *biglia* »), la première est la forme principale attestée par le vocabulaire *Treccani*. Nous gardons donc ici les deux graphies.

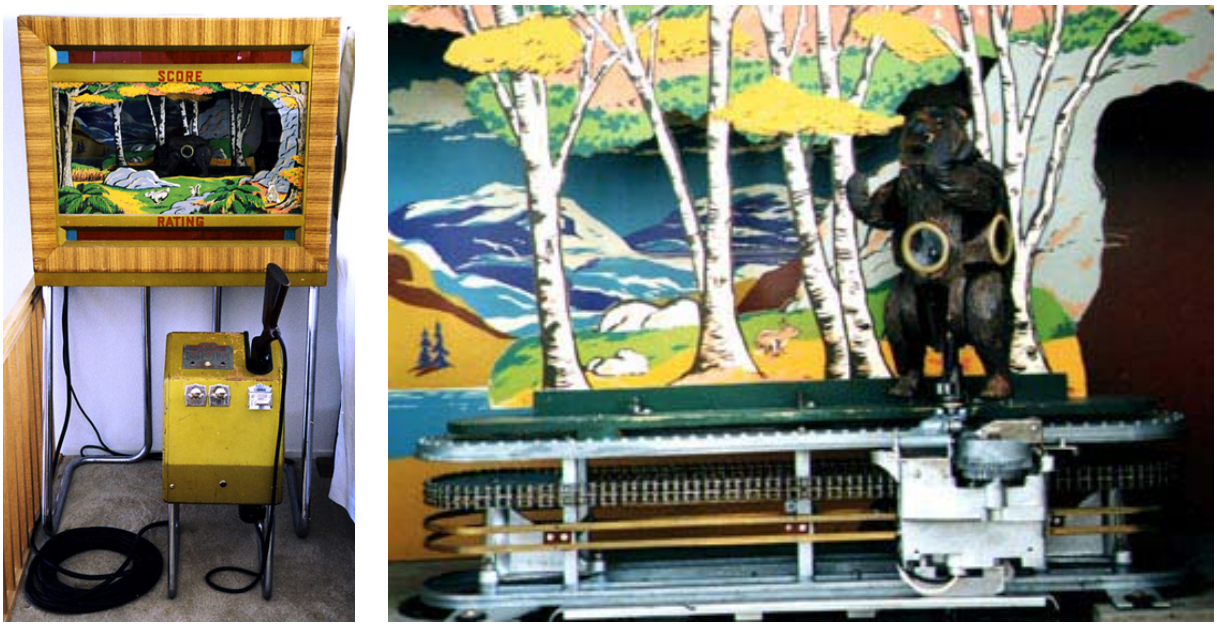
2. Giovannino Guareschi, *La famiglia Guareschi : Racconti di una famiglia qualunque 1939-1952*, sous la dir. d'Alberto Guareschi et Carlotta Guareschi, Milan, Rizzoli, 2010, URL : `https://books.google.it/books?id=G8A-RiUScQ4C&pg=PT26&lpg=PT26&dq=guareschi+biliardino+milano&source=bl&ots=Xx8Onie-rq&sig=ACfU3U1w_oB8U94Xhdf1YJzAiAZXYQ6kQw&hl=it&sa=X&ved=2ahUKEwism6Tfg_zoAhUQYcAKHeD7D4UQ6AEwAXoECAcQAQ#v=onepage&q&f=false` (visité le 25/04/2020), « Il existe un nombre incalculable de genre d'automatiques : on va des petits avions qui, si on presse un bouton, font tomber à leur passage, comme s'il s'agissait de bombes, des sphère brillantes en acier dans des petits trous calibrés, au tir au pistolé ; de l'automatique très compliqué avec des rebondissements électriques, des récupérations, des jeux de lumière, au tir à la cible complet, haut de deux mètres et demi, large d'un mètre et profond d'un mètre et demi./Une gamme infinie d'automatiques, certains offrant des bonbons ou, en échange d'un certain score, donnant droit à de nouvelles parties./Les plus importants sont au café Donini, je crois qu'il y en a six ou sept, et c'est agréable de voir les illustres littéraires et artistes qui se donnent rendez-vous pour tester leurs poignets et leurs yeux dans ces jeux qui sont en même temps sportifs et instructifs. » Nous traduisons.

> Poi c'è anche il tiro agli aeroplani. C'è un'impugnatura di mitragliatrice col pulsante e si possono sparare raffiche fotoelettriche in continuazione, centrando nel mirino le figurine dello stormo d'aeroplani che scorrono su un piccolo schermo. [1]

Il est beaucoup trop tôt pour être face à un jeu vidéo d'arcade (voir p. 72), ou même face à un jeu électro-mécanique. En effet, l'essor de ce dernier date de 1959 au Japon avec un jeu de conduite, alors que les jeux vidéo d'arcade ont vu le jour en 1971 lorsque le jeu *Spacewar* a été transposé dans une machine dédiée sous le nom de *Galaxy Game*. Il s'agit en réalité de bornes d'arcade de type « *Ray-O-Lite* », appelées ainsi pour la technologie qu'elles utilisent. À la place des projectiles à billes des fêtes foraines, ces dispositifs n'ont recours qu'à des rayons de lumière et des lentilles qui, en captant la lumière, enclenchent un mécanisme. L'une des premières machines de ce genre, construites par l'entreprise étasunienne Seeburg (à l'origine spécialisée dans les jukebox), est un jeu de tir au canard datant de 1936. En 1947, la même compagnie crée *Shoot the Bear*, un stand de tir automatique qui invite le joueur à tirer sur une figurine d'ours qui défile de droite à gauche dans un décor de forêt (voir figure 4.1 p. 205). Il s'agit en toute vraisemblance du jeu dont parle Calvino [2]. Quant à la seconde expérience décrite par Calvino, il pourrait s'agir de différents jeux disponibles sur le marché à l'époque. On pourrait ainsi, étant donnée la date, être face à *Jet Fighter*, une borne conçue par l'entreprise américaine Williams, que les auteurs du site `www.pinrepair.com` décrivent d'une manière très proche de ce qu'en dit Calvino : « *Uses a light projection unit to put a user controlled fighter jet on the silver projection screen. Then motorized planes "fly" across the screen and the user must shoot them.* » Cette installation, bien plus récente que *Shoot the Bear*, date en effet de 1954. Le doute persiste donc, car cela supposerait qu'elle ait été importée en Italie un an après sa création, ce qui, selon Federico Croci, gérant du site spécialisé `www.tilt.it` contacté sur Internet, n'était pas rare pour les marques connues – dont Williams – qui envoyaient régulièrement dès la sortie de la machine des exemplaires en Italie. Par ailleurs, les copies de machines américaines construites sur place existaient. Mais ce jeu n'est ni le premier ni le seul de ce genre qui

1. Calvino, *S2*, *op. cit.*, p. 2214. « Dans une petite vitrine passe une figurine d'ours brun, dans un décor qui représente une forêt : l'ours a sur le côté une cellule photoélectrique et, si le tireur vise bien lorsqu'il presse la détente, l'ours se lève sur ses pattes arrières, commence à rugir, se tourne vers le tireur en ouvrant grand la gueule et alors qu'il tournoie dans une manifestation extrême de douleur, il est facile de l'atteindre encore dans la cellule qu'il a au ventre, et puis encore une fois alors qu'il se tourne sur l'autre flanc et se remet à quatre pattes en partant dans l'autre direction. Les tireurs très bons ne laissent même pas le temps de se déplacer à l'ours, ils le clouent de tirs invisibles alors que lui tourne en continu sur lui-même tout en poussant des rugissements mécaniques de douleur./Puis, il y a aussi le tir aux avions. Il y a une poignée de mitrailleuse avec un bouton et on peut tirer des raffales photoélectriques en continu, en visant avec le réticule les silhouettes dans le nuage d'aéroplanes qui défilent sur un petit écran. » Nous traduisons.

2. Il est possible de voir une partie sur la vidéo suivante : Nic's Amazing Pinball Channel, *1947 Seeburg Shoot The Bear Arcade Game*, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=j7iWDEUefvE` (visité le 15/04/2020).



(a) La borne entière (b) Détail de l'ours et mécanisme

FIGURE 4.1 – Borne du jeu *Shoot the Bear*. Source : `http://www.pinrepair.com`

existait : l'entreprise Keeney en avait déjà produit un dès 1940, intitulé *Air Rider*. Nous pouvons donc être face à différents modèles au fonctionnement similaire (voir figure 4.2 p. 206).

Il est donc tout à fait probable que le jeu dont parle Calvino soit l'un des deux jeux. Ce dernier et *Shoot the Bear* ne sont donc pas des jeux vidéo d'arcade, mais des bornes automatiques dont le modèle économique et le fonctionnement préfigurent grandement leur forme numérique. S'il est question d'un écran dans le deuxième jeu, il ne s'agit pas d'un moniteur à tube cathodique, mais d'une plaque qui permet vraisemblablement de voir les avions en transparence. Si Calvino n'a pas joué à des jeux vidéo d'arcade, il a été au contact avec des mécanismes qui annoncent ceux qui seront mis en place une vingtaine d'années plus tard.

Et, même s'il les qualifie de « *giochini americani* », Calvino ne reste pas de glace face aux possibilités que ces dispositifs semblent offrir. Malgré une méfiance qu'il comprend et d'évidentes critiques qui l'accompagneront jusque dans ses leçons américaines, la nuance qu'il apporte n'est pas dénuée de nouveauté dans les années cinquante :

> Ora, dire della violenza e aggressività e crudeltà, a sfogare – e alimentare – le quali questi complicati tiri a segno sono destinati, è fin troppo facile. È tutto tanto chiaro e diretto da dar l'idea d'una società senza margine di fantasia, se anche nei giochi ha bisogno di vedere tutto, di non simboleggiare, di non dar per implicito nulla ; se ha bisogno di vedere la belva che urla e si strazia dal dolore, se ha bisogno d'una vera impugnatura di mitragliatrice da manovrare a denti stretti per sfogare – e alimentare – le sue raffiche di violenza repressa. Ma in fondo c'è anche un sapore genuino : di

(a) *Air Rider* (Keeney, 1940)

(b) *Jet Fighter* (Williams, 1954)

FIGURE 4.2 – Brochures des bornes d'arcade d'*Air Rider* et *Jet Fighter*. Source : `www.pinrepair.com`

> realtà, di storia e geografia ben precise, sentite ingenuamente. C'è l'orso della foresta, l'America naturale, Jack London ; c'è la mitragliatrice aerea, la guerra, la guerra che c'è stata, mica uno scherzo. [1]

Ce qui est étonnant, c'est la manière dont Calvino passe vite sur la question de la violence, alors qu'aujourd'hui encore la presse en fait état à de nombreuses occasions sans beaucoup de recul [2]. On reconnaît, annoncé dans ces remarques, ce que pourra énoncer Calvino dans la leçon américaine sur la visibilité [3] et l'importance qu'il donne au texte dans sa capacité à évoquer des images et non pas les produire telles quelles. Mais la nuance qu'il apporte, le surgissement de l'Histoire, la manière dont Jack London se retrouve évoqué dans la figuration d'un ours au milieu d'une forêt, montre chez l'auteur une certaine sensibilité non seulement à ce que ce *medium* (encore dans un état d'incunable) peut communiquer, mais aussi une reconnaissance de l'efficacité du dispositif ludique.

Au contraire, les critiques qu'il peut émettre sont liées à l'idéologie liée au flipper, qu'il assimile à une logique de bulle financière, avec le score, les gains qui « *si contano dapprima in cifre modeste e poi d'un tratto saltano a ordini di grandezza sempre più alti, a sfilze di zeri sempre più vertiginosi, ma sempre insicure, sempre sull'orlo di una bancarotta* ». [4] Mais c'est surtout une philosophie de vie que le flipper semble véhiculer, « *un ideale di vita facile basato sulla piccola abilità, sulla pazienza oziosa, sui colpetti fortunati, sui rischi scansati per un pelo, sugli affari che rimbalzano dalle cifre di tre zeri a quelle di quattro a quelle di sei* ». [5] Il est intéressant de remarquer ici que Calvino ne commente pas tant l'aspect du jeu – à part une remarque sur les « *donnine [...] d'un rosa-bambola senza*

1. Calvino, *S2*, *op. cit.*, p. 2214. « Maintenant, parler de la violence et de l'agressivité et la cruauté, que ces jeux compliqués de tir sont destinés à défouler – et à alimenter –, c'est trop facile. Tout est si clair et direct qu'on nous donne l'idée d'une société sans marge d'imagination, si même dans les jeux on a besoin de tout voir, de ne pas symboliser, de ne rien donner d'implicite ; si on a besoin de voir la bête sauvage qui hurle et qui se tord de douleur, si on a besoin d'une vraie poignée de mitrailleuse à manœuvrer les dents serrées pour défouler – et alimenter – ses raffales de violence réprimée. Mais au fond il y a aussi une saveur authentique : de réalité, d'histoire et de géographie précises, entendues naïvement. Il y a l'ours de la forêt, l'Amérique naturelle, Jack London ; il y a la mitrailleuse aérienne, la guerre, la guerre qui a eu lieu, ce n'est pas une blague. » Nous traduisons.

2. Comme le montre William Audureau à la suite d'un nouveau débat lancé lors d'une campagne électorale, voir William Audureau, « Le lien entre jeu vidéo et violence, serpent de mer médiatique », *Le Monde.fr*, 2 déc. 2015, URL : `https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/12/02/nicolas-sarkozy-s-inquiete-des-jeux-video-d-une-violence-inouie-offerts-a-noel_4822244_4408996.html` (visité le 13/04/2020)

3. « *Oggi siamo bombardati da una tale quantità d'immagini da non saper più distinguere l'esperienza diretta da ciò che abbiamo visto per pochi secondi alla televisione.* » (Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 707. « Aujourd'hui, nous sommes bombardés par une telle quantité d'images que nous ne savons plus distinguer l'expérience directe de ce que nous avons vu quelques secondes à la télévision. » Nous traduisons)

4. *Idem*, *S2*, *op. cit.*, p. 2214-2215. « on les compte d'abord en chiffres modestes et puis d'un coup ils arrivent à des ordres de grandeur toujours plus grands, à des files de zéros toujours plus vertigineux, mais toujours incertains, toujours sur le bord de la banqueroute. » Nous traduisons.

5. *Ibid.*, « Un idéal de vie facile basé sur la petite habileté, sur la patience oiseuse, sur les petits coups de chance, sur les risques évités d'un poil, sur les affaires qui passent de chiffres à trois zéros à chiffres à quatre puis à six » Nous traduisons.

sfumature e costumini già fuori moda »[1] –, mais bien sur ce que peut signifier son système de règles et ses possibilités d'interaction. En fait, ici, Calvino ébauche une critique de la rhétorique procédurale (voir p. 133) du flipper.

Le deuxième point de critique est politique : ces « petits jeux américains » semblent avoir été envoyés en Italie déjà vieux, déjà utilisés, déjà dépassés. Ce qui le dérange, c'est l'impression d'une nouveauté déjà vieille, comme si le public italien devait se contenter d'une seconde main. Il est difficile de dire si ces jeux sont effectivement obsolètes en 1955, mais c'est surtout la sensation que Calvino décrit qui est ici importante, le fait que « *questi giochini americani [...] arrivano da noi già con l'aria di cose lontane, stantie, di giocattoli altrui regalati ai bambini poveri* ».[2] En revanche, même si l'auteur ne se laisse pas aller à un discours critique sur la modernité et sur des temps passés meilleurs, il s'en sort avec une série de prétéritions :

> E adesso cosa volete ? Che mi metta a farvi un nostalgico elogio delle vecchie sale da bigliardo, del bianco delle biglie sul verde del tappeto sotto le fumose luci delle basse lampade, del fruscìo degli ometti che cadono uno dietro l'altro, della geometria razionale degli effetti e dei rinterzi, dell'odore del gesso strofinato sulla punta delle stecche, del cameriere assonnato in fondo alla sala, del compagno più maldestro relegato sempre a segnare i punti ? O volete che in contrasto coi tiri fotoelettrici vi parli dei vecchi baracconi con la ragazza troppo dipinta cui credevamo di poter far la corte, dei trofei di pipe di gesso o di lampadine filminate, delle stravolte istantanee al lampo di magnesio, della rudimentale buffonesca violenza dei tonfi delle palle di stracci contro pile di barattoli vuoti ? A questo credete che voglia arrivare ? Ma siete matti. Ma voi non mi conoscete. Ma neanche se me lo chiedete in ginocchio.[3]

Tout en refusant d'opposer à ces expériences nouvelles ses souvenirs de jeux à ce qu'on reconnaît comme le billard ou le chamboule-tout, Calvino rappelle aux souvenirs de ses lecteurs ce qui faisait le charme des salles de jeux et des fêtes foraines avant ces nouveaux dispositifs, admettant de la sorte que chaque époque plie la technique à de nouvelles formes de divertissement. Ce qui frappe, dans cette prétérition, c'est la manière dont Calvino combine l'objectivité de ce constat à la subjectivité du souvenir – pour lequel il exprime, de manière à peine cachée, une certaine préférence.

---

1. *Ibid.*, p. 2213. « des petites femmes [...] d'un rose poupée sans nuance et des maillots de bains déjà démodés » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 2216. « ces petits jeux américains [...] nous arrivent avec déjà un air de choses lointaines, éventées, de jouets d'autres enfants offerts aux enfants pauvres » Nous traduisons.

3. *Ibid.*, p. 2215-2216. « Et maintenant, que voulez-vous ? Que je me mette à vous faire un éloge nostalgique des vieilles salles de billard, du blanc des billes sur le vert des tapis sous les lumières pleines de fumée des lampes basses, du bruit des quilles qui tombent les unes après les autres, de la géométrie rationnelle des effets et des carillons, de l'odeur du plâtre frotté sur la pointe des cannes, du serveur ensommeillé au fond de la salle, du camarade le plus maladroit toujours relégué à l'inscription des points ? Ou vous voulez que, en contraste avec les tirs photoélectriques, je vous parle des vieilles baraques avec la fille trop maquillée qu'on croyait pouvoir séduire, des trophées à base de pipes en argile et de lampes filmées, des instantanés ratés avec le flash au magnésium, de la violence bouffonne rudimentaire du bruit que faisaient les balles contre des tas de boîtes vides ? C'est à ça que vous voulez que j'arrive ? Mais vous êtes fous. Mais vous ne me connaissez pas. Mais même pas si vous me le demandez à genoux. » Nous traduisons.

Italo Calvino est un auteur qui a suivi de près les évolutions de l'informatique, aussi bien théoriquement que matériellement. Ce n'est donc pas pour rien que la cybernétique a occupé une place importante et croissante dans sa production littéraire, mais elle était déjà un protagoniste dans des récits précédant sa période oulipienne. De la même manière, son intérêt pour l'évolution du jeu avec la technique se manifeste par une analyse pertinente de formes ludiques s'apparentant à de la proto-arcade. Nous y voyons autant de prédispositions qui pourraient expliquer la manière dont son discours et ce que portent ses récits se sont retrouvés tant chez les chercheurs en sciences du jeu que chez certains *game designers*.

4.3 « Calvino today » : quelle réception théorique et créative ?

Alors que l'intérêt de Calvino pour le progrès technique et l'informatique, ainsi que pour l'évolution des pratiques ludiques, est un phénomène qui se remarque relativement tôt dans sa production littéraire, la suite de sa carrière sera une confirmation de cette tendance, notamment dans la participation de l'auteur à l'Oulipo et à ses expériences de littérature assistée par l'informatique (voir p. 264). Faut-il voir à cet effet Calvino comme un précurseur, ou un visionnaire ? Force est de constater, en tout cas, que l'auteur a pu se retrouver comme tel à la fois dans le discours de la recherche en sciences du jeu et dans la création vidéoludique.

4.3.1 Calvino comme interlocuteur des sciences du jeu

Comme on a pu le voir, les sciences du jeu ont trouvé dans un premier temps une source de légitimité dans la littérature. Et, à ce titre, il est arrivé à Calvino de se retrouver soit comme exemple, soit comme interlocuteur critique pour comparer les jeux vidéo avec les *media* qui les précèdent.

Inspirational quotes

C'est ainsi que Ken Baumann commence sa monographie sur le jeu vidéo *Earthbound* [1] par la citation suivante : « *Arriving at each new city, the traveler finds again a past of his that he did not know he had : the foreignness of what you no longer are or no longer possess lies in wait for you in foreign, unpossessed places.* » [2] On reconnaît ici l'introduction de la deuxième partie des *Città invisibili* que nous restituons ici avec ce qui précède :

1. Ape et HAL Laboratory, *Earthbound*, *op. cit.*
2. Cité dans Ken Baumann, *EarthBound*, Los Angeles, Boss Fight Books, 2016, p. xi.

> A questo punto Kublai Kan l'interrompeva o immaginava d'interromperlo, o Marco Polo immaginava d'essere interrotto, con una domanda come : – Avanzi col capo voltato sempre all'indietro ? – oppure : – Ciò che vedi è sempre alle tue spalle ? – o meglio : – Il tuo viaggio si svolge solo nel passato ?
>
> Tutto perché Marco Polo potesse spiegare o immaginare di spiegare o essere immaginato spiegare o riuscire finalmente a spiegare a se stesso che quello che lui cercava era sempre qualcosa davanti a sé, e anche se si trattava del passato era un passato che cambiava man mano egli avanzava nel suo viaggio, perché il passato del viaggiatore cambia a seconda dell'itinerario compiuto, non diciamo il passato prossimo cui ogni giorno che passa aggiunge un giorno, ma il passato più remoto. Arrivando a ogni nuova città il viaggiatore ritrova un suo passato che non sapeva più d'avere : l'estraneità di ciò che non sei più o non possiedi più t'aspetta al varco nei luoghi estranei e non posseduti. [1]

Étrangement, il s'agit là de la seule occurrence de Calvino dans le livre de Ken Baumann, qui ne reviendra pas sur cette exergue par la suite. Notre hypothèse est que la phrase de Calvino, se trouvant sur un grand nombre de recueils de citations en ligne, ait servi d'accroche à l'auteur sans qu'il ait pour autant lu les *Città invisibili*. Cependant, la phrase de Calvino trouve un sens particulier dans le contexte d'une monographie sur *Earthbound* car il s'agit d'un jeu qui propose au joueur une succession de villes qu'il devra visiter pour résoudre des énigmes et découvrir l'intrigue. Chaque ville est une construction imaginaire inspirée, selon Esteban Giner, des métropoles américaines, européennes et africaines. [2] La comparaison s'arrête cependant ici. Il reste intéressant de remarquer la présence de Calvino comme accroche d'une monographie, ce qui montre l'irrigation de l'auteur dans d'autres domaines que la littérature, même si ce sort n'est pas forcément enviable, si l'on en croit Claudio Giunta qui parle de la réception des *Lezioni americane* :

> Basta fare un giro su Google per accorgersi di quanto questa infatuazione collettiva sia sciocca e superficiale. Le *Lezioni americane* sono state usate soprattutto come una cava da cui estrarre quel tipo di frasi che in inglese si chiamano *inspirational*, e che servono più che altro a dare l'impressione che si è più seri e profondi di quanto si è in

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 378. « A ce moment, Kubilai Khan l'interrompait ou bien il imaginait de l'interrompre, ou encore Marco Polo imaginait qu'il était interrompu, par une question du genre : – Est-ce que tu avances toujours avec la tête tournée en arrière ? Ou bien : – Ce que tu vois est-il toujours derrière toi ? Ou mieux : – Ton passé se déroule-t-il seulement dans le passé ?/Tout cela, afin que Marco Polo puisse expliquer ou s'imaginer expliquer ou être imaginé expliquer ou finalement réussir à s'expliquer lui-même que ce qu'il cherchait était toujours quelque chose en avant de lui, et même s'il s'agissait du passé c'était un passé qui se modifiait à mesure qu'il avançait dans son voyage, parce que le passé du voyageur change selon l'itinéraire parcouru, et nous ne disons pas le passé proche auquel chaque jour qui passe ajoute un autre jour, mais le passé le plus lointain. Quand il arrive dans une nouvelle ville, le voyageur retrouve une part de son passé dont il ne savait plus qu'il la possédait. L'étrangeté de ce que tu n'es plus ou ne possèdes plus t'attend au passage dans les lieux étrangers et jamais possédés. » trad. p. 36-37.

2. Esteban Giner, « Penser les espaces vidéoludiques comme des discours sociologiques : le cas des villes dans *Earthbound* et *Mother 3* », dans : Espaces Imaginés, Rennes, 4-6 mar. 2020, URL : `https://www.chroniquesvideoludiques.com/penser-les-espaces-videoludiques-comme-des-discours-sociologiques-lacab-dans-earthbound-et-le-capitalocene-de-mother3/` (visité le 16/04/2020), Voir.

> realtà : ho perso il conto dei siti di architetti, *web designers*, poeti intimisti che sono decorati con citazioni strategiche sulla leggerezza o sulla molteplicità (l'esattezza ha, comprensibilmente, meno *fans*). [1]

Ainsi, la phrase de Calvino sur le voyage et l'étrangeté qu'il découvre dans une nouvelle ville fait partie de ces *inspirational quotes* et il est fort probable que la réception de Calvino, dans ce cas, n'aille pas plus loin.

Calvino et le rapport de continuité

Il n'en va pas de même, cependant, pour sa présence dans *Cybertext* d'Espen Aarseth, qui revient régulièrement vers le roman *Se una notte d'inverno un viaggiatore* dans son discours. Le livre d'Espen Aarseth commence d'ailleurs par une citation de « Cibernetica e fantasmi » que nous restituons ici dans sa version originale :

> [...] la letteratura è sì gioco combinatorio che segue le possibilità implicite del proprio materiale, indipendentemente dalla personalità del poeta, ma è gioco che a un certo punto si trova investito d'un signficato inatteso, un significato non oggettivo di quel livello linguistico sul quale ci stavamo muovendo, ma slittato da un altro piano, tale da mettere in gioco qualcosa che su un altro piano sta a cuore all'autore o alla società a cui egli appartiene. La macchina letteraria può effettuare tutte le permutazioni possibili in un dato materiale ; ma il risultato poetico sarà l'effetto particolare d'una di queste permutazioni sull'uomo dotato d'una coscienza e d'un inconscio, cioè sull'uomo empirico e storico, sarà lo shock che si verifica solo in quanto attorno alla macchina scrivente esistono i fantasmi nascosti dell'individuo e della società. [2]

Contrairement à l'exergue précédente, il sera difficile de trouver cette citation dans les fameux sites d'*inspirational quotes*. Rappelons que la position d'Espen Aarseth consiste à montrer en quoi les jeux vidéo s'inscrivent dans une forme de littérature qu'il qualifie d'ergodique [3]. Dans son discours, il inclut donc Italo Calvino dans un rapport de continuité

1. Claudio Giunta, « Le *Lezioni americane* 25 anni dopo : una pietra sopra ? », *Belfagor : rassegna di varia umanità*, n° 6, vol. 390, 30 nov. 2010, p. 649-666, p. 664. « Il suffit de faire un tour sur Google pour se rendre compte de combien cette fascination collective est sotte et superficielle. Les *Leçons américaines* ont été utilisées surtout comme une cave d'où extraire ce type de phrase qui, en anglais, s'appellent *inspirational*, et qui servent plus qu'autre chose à donner l'impression qu'on est plus sérieux et profond que ce que l'on est en réalité : j'ai perdu le compte des sites d'architectes, de *web designers*, de poètes intimistes qui sont décorés avec des citations stratégiques sur la légèreté ou sur la multiplicité (l'exactitude a, on le comprend, moins de fans). » Nous traduisons.

2. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 221. « La littérature est certes un jeu combinatoire qui suit les possibilités implicites de son matériau, indépendammant de la personnalité du poète, mais c'est un jeu qui à un certain moment se retrouve investi d'une signification inattendue, d'une signification non objective de ce niveau linguistique sur lequel nous étions en train d'évoluer, mais ayant glissé sur un autre plan, tellement qu'elle met en jeu quelque chose qui sur un autre plan est au cœur de l'auteur ou de la société à laquelle il appartient. La machine littéraire peut effectuer toutes les permutations possibles dans un matériau donné ; mais le résultat poétique sera l'effet particulier d'une de ces permutations sur l'homme doté d'une conscience et d'un inconscient, c'est-à-dire sur l'homme empirique et historique, ce sera le choc qui n'a lieu que dans la mesure où, autour de la machine qui écrit existent les fantômes cachés de l'individu et de la société. » Nous traduisons.

3. Rappelons que la littérature ergodique est, chez Espen Aarseth, une forme de littérature qui requiert de la part du lecteur une interactivité explicite et fonctionnelle poussée, ce que l'auteur appelle un effort « non-trivial » car il demande des gestes non automatiques et contextuels.

entre la littérature et les jeux vidéo. Mais il en fait surtout l'exemple d'une fausse ergodicité pour renforcer les exemples qu'il met en avant. Lorsqu'il reprend la distinction d'Umberto Eco des labyrinthes unicursaux et multicursaux, il prend ainsi Calvino comme exemple de littérature labyrinthique :

> Even in highly subversive narratives, such as the novels of Samuel Beckett or Italo Calvino's *If on a Winter's Night a Traveler...*, the reader is faced, topologically, with a unicursal maze. Yet there are some novels for which the post-Renaissance model is perfectly valid, for instance Julio Cortázar's *Rayuela* (1966), in which the topology is multicursal. in yet others, such as Vladimir Nabokov's *Pale Fire* (1962), it may be described as both unicursal and multicursal. [1]

En fait, Calvino, et surtout *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, sert à Espen Aarseth d'interlocuteur pour mettre en avant ce que les nouvelles formes de jeu liées à l'informatique permettent. Calvino est considéré, de cette manière, comme une exploration du littéraire vers le cybertexte mais qui ne fait pas le pas décisif pour passer d'une catégorie à l'autre. Par exemple, lorsque l'auteur montre la différence entre la littérature et le MUD [2] :

> A text such as Italo Calvino's *If on a Winter's Night a Traveler...* pretends to involve the reader as a participant, but there is nothing for the reader to do but read. In a MUD, on the other hand, the reader is (in part) personally responsible for what happens to his or her character. [3]

Cette comparaison intervient au moment où Espen Aarseth énonce les critères qui permettent de différencier les types de textes (linéaires ou ergodiques). On remarque dans cette comparaison une analyse discutable de *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. En effet, le roman de Calvino a-t-il vraiment l'intention d'impliquer le lecteur et de susciter sa participation ? Y a-t-il un moment dans le texte où cette confusion peut être faite ? L'intégration du lecteur au sein de la diégèse n'agirait-elle pas au contraire comme une déréalisation de celui-ci comme entité agissante au profit de la création d'un personnage qui se retrouve, de fait, sous le contrôle du narrateur ?

Ce qui est intéressant, c'est surtout qu'Espen Aarseth voit dans le roman de Calvino un exemple possible de tension vers l'établissement d'une participation du lecteur comme dans un texte ergodique. Il voit donc dans Calvino un précurseur de logiques de lecture –

1. AARSETH, *Cybertext*, *op. cit.*, p. 7. « Même dans des récits très subversifs, comme les romans de Samuel Beckett ou *Si par une nuit d'hiver un voyageur* d'Italo Calvino, le lecteur est confronté, topologiquement, à un labyrinthe unicursal. Pourtant, il existe des romans pour lesquels le modèle post-Renaissance est parfaitement valable, par exemple *Marelle* (1966) de Julio Cortázar, dont la topologie est multicursale. Dans d'autres encore, comme *Feu pâle* (1962) de Vladimir Nabokov, il peut être décrit comme à la fois unicursal et multicursal. » Nous traduisons.

2. Apparus en 1978, les « *Multi-User-Dungeons* », ou MUDs, sont des jeux en réseau en mode texte qui permettent à plusieurs joueurs d'évoluer dans le même environnement, le tout étant hébergé sur un même serveur. Il s'agit d'une version à plusieurs utilisateurs d'un jeu textuel comme *Colossal Cave Adventure*. Par la suite, la forme graphique a remplacé la forme textuelle et, aujourd'hui, la démocratisation d'Internet a élargi le nombre de joueurs, donnant lieu aux jeux de type « *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* » ou MMORPG.

3. AARSETH, *Cybertext*, *op. cit.*, p. 63. « Un texte tel que *Si par une nuit d'hiver un voyageur* d'Italo Calvino fait semblant d'impliquer le lecteur en tant que participant, mais le vrai lecteur n'a rien d'autre à faire que de lire. Dans un MUD, en revanche, le lecteur est (en partie) personnellement responsable de ce qui arrive à son personnage. » Nous traduisons.

textuelles puis graphiques – qui impliquent activement le lecteur-joueur. Calvino, comme Cortázar, sont donc considérés comme les chaînons d'un rapport de continuité entre littérature et jeux vidéo.

Et s'il est considéré comme tel, ce n'est pas uniquement par certains chercheurs, mais aussi par des *game designers* qui ont pu trouver chez Calvino une source d'inspiration.

4.3.2 Calvino comme hypotexte vidéoludique

Ce n'est pas uniquement dans les discours théoriques que l'auteur a pu se retrouver. En effet, les œuvres de Calvino ont pu constituer un hypotexte pour des créateurs de jeux vidéo. Qu'il s'agisse de la reprise de certains de ses récits ou de la source d'inspiration qu'a pu constituer la logique de construction de certains de ses romans, on remarque quelques transpositions des textes de Calvino dans le *medium* vidéoludique.

I Wish I Were the Moon et la réécriture d'une impression

Daniel Benmergui est un *game designer* argentin qui, après avoir travaillé dans l'industrie vidéoludique, s'est lancé en développeur indépendant pour expérimenter quelques idées de jeux. C'est en 2008 qu'il propose *I Wish I Were the Moon* [1] à l'occasion d'un salon de jeux indépendants à Tokyo.

Le jeu se veut facile à prendre en main (voir figure 4.3 p. 214). Le joueur est face à un écran unique mettant en scène deux personnages, l'un sur un bateau regardant d'un air triste le deuxième assis sur la Lune, un cœur au-dessus de la tête (figure 4.3a). À l'aide d'un appareil photo, il est possible, en « capturant » un élément, de le déplacer, et ce sont ces actions particulières qui déclencheront différentes fins. Par exemple, en capturant le personnage sur la Lune et en le plaçant sur le bateau, la Lune s'envolera comme une montgolfière délestée, sortira de l'écran et réapparaîtra au loin (figure 4.3b). C'est alors la fin « *Lost love* » qui se déclenche, créant une situation où les deux personnages sont tristes, le premier regardant le second, lequel a baissé les yeux, privé de son amour (la Lune). Au contraire, si le joueur, après avoir mis les deux personnages sur la barque, capture le premier et le met sur la Lune, il déclenche la fin « *I am your Moon* » (figure 4.3c). À chaque fin déclenchée, un message s'affiche indiquant au joueur combien de fins il lui reste à trouver, l'invitant à « rembobiner » le jeu pour tester d'autres combinaisons. Il peut, par exemple, mettre l'un des personnages sur l'oiseau qui traverse l'écran, ou bien placer les deux personnages sur la Lune qui, alourdie, tombera dans la mer, ou multiplier les étoiles filantes (c'est le seul objet qui se multiplie lorsqu'il est capturé) pour offrir aux deux personnages un spectacle céleste. Comme on le remarque, aucune des combinaisons n'aboutit à une situation de *lieto fine*. Chacune des fins semble exprimer un

1. Daniel Benmergui, *I Wish I Were the Moon*, jeu indépendant, 2008.

(a) Situation initiale (b) L'éloignement de la Lune (c) Permutation

FIGURE 4.3 – Captures d'écran de *I Wish I Were the Moon* de Daniel Benmergui

amour impossible car non partagé : le personnage sur la barque aime celui sur la Lune, qui est amoureux à son tour du satellite. Un troisième personnage est le joueur qui se manifeste par le réticule de l'appareil photo.

On reconnaît dans cette histoire minimaliste exprimée par le seul mécanisme des déplacements d'objets la première *cosmicomica*, « La distanza della Luna ». Comme dans chaque récit du recueil, le personnage protéiforme Qfwfq interrompt un énoncé scientifique pour donner sa version des faits. Alors que la théorie de l'éloignement progressif de la Lune est exposée, il raconte les expéditions en barque qui étaient faites pour récupérer un lait qu'on ne trouvait que sur la Lune, lorsqu'elle rasait la terre avant de s'éloigner à nouveau. Alors que Qfwfq tombe amoureux, pendant ces voyages, de la femme du capitaine, madame Vhd Vhd, celle-ci s'éprend du cousin du narrateur, surnommé « le sourd », qui à son tour n'a d'yeux que pour la Lune. Et, alors que Qfwfq et la femme du capitaine se retrouvent bloqués sur la Lune pendant un mois, le narrateur ne trouve pas le bonheur espéré :

> Non pensavo che alla Terra. Era la Terra a far sì che ciacuno fosse proprio quel qualcuno e non altri ; quassù, strappati alla Terra, era come se io non fossi più quell'io, né lei per me quella lei. Ero ansioso di tornare sulla Terra, e trepidavo nel timore d'averla perduta. Il compimento del mio sogno d'amore era durato solo quell'istante in cui c'eravamo congiunti roteando tra Terra e Luna ; privato del suo terreno terrestre, il mio innamoramento ora non conosceva che la nostalgia straziante di ciò che ci mancava ; un dove, un intorno, un prima, un poi.
>
> Questo era ciò che io provavo. Ma lei ? Chiedendomelo, ero diviso nei miei timori. Perché se anche lei non pensava che alla Terra, poteva essere un buon segno, d'un'intesa con me finalmente raggiunta, ma poteva anche essere segno che tutto era stato inutile, che era ancora solo al sordo che miravano i suoi desideri. Invece, nulla. Non levava mai lo sguardo al vecchio pianeta, se ne andava pallida fra quelle lande, borbottando nenie e carezzando l'arpa, come immedesimata nella sua provvisoria (io credevo) condizione lunare. Era segno che avevo vinto sul mio rivale ? No ; avevo

> perso ; una sconfitta disperata. Perché ella aveva ben compreso che l'amore di mio cugino era solo per la Luna, e tutto quel che lei voleva ormai era diventare Luna, assimilarsi all'oggetto di quell'amore extraumano. [1]

Différents éléments nous permettent de renforcer le lien existant entre le jeu de Daniel Benmergui et la *cosmicomica* de Calvino, notamment la harpe, un objet qui apparaît dans le jeu lorsque la fin « I Am Your Moon » est déclenchée. Ce qui est intéressant dans cette transposition, c'est que le concepteur a décidé de changer la focalisation du récit. Alors que le point de vue interne de Qfwfq était central dans le récit de Calvino, ici il s'efface au profit du rapport entre les deux personnages que sont le sourd (cheveux roux et courts) et l'épouse du capitaine (cheveux longs et robe blanche). De Qfwfq il ne reste, supposément, qu'un réticule d'appareil photo.

Le concepteur du jeu ne cache pas l'inspiration qu'a constituée le récit de Calvino. Lorsqu'on lui demande d'où il a tiré cette idée, sa réponse est explicite :

> It was actually a combination of two things which inspired me to make the game. One was from Italo Calvino's short story « The Distance of the Moon », which left me like I had a knot in my stomach after i had reached the ending. Then one day I was listening to Enigma's « Sitting on the Moon », and I was struck with an image in my head. The game as it is now looks exactly like that image I had thought of at that moment. I had no idea where I was going gameplay-wise, although the camera mechanic was something I already had from an old prototype. [2]

On remarque que l'appareil photo en tant que mécanique a précédé la conception du jeu, et on apprend aussi que le concepteur a hésité à le maintenir pendant le développement, avant de prendre sa décision : « *I decided to go for the camera to give players the sensation of*

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 93-94. « Je ne pensais plus qu'à la Terre. C'était la Terre qui faisait que chacun était quelqu'un, et non les autres ; ici, arrachés à la Terre, c'était comme si moi-même je n'étais plus moi, comme si elle n'était plus elle. J'étais anxieux de retourner sur la Terre, et dans ma crainte de l'avoir perdue je tremblais. L'accomplissement de mon rêve d'amour avait duré seulement l'instant où nous étions enlacés, roulant entre Terre et Lune ; privé du sol terrestre, mon sentiment amoureux ne connaissait plus que nostalgie déchirante pour ce qui me manquait : où, autour, avant, après./Cela, c'était ce que j'éprouvais. Mais elle ? Me posant la question, j'étais partagé dans mes craintes. Parce que, si elle comme moi ne pensait qu'à la Terre, ce pouvait être bon signe, le signe d'une entente enfin assurée, mais ce pouvait aussi vouloir dire que tout avait été inutile, et que c'était encore vers le sourd qu'allaient tous ses désirs. Mais non, pas du tout. Elle ne levait jamais les yeux vers la vieille planète ; pâle, elle s'en allait à travers ces landes, murmurant ses lamentations et caressant la harpe, comme s'identifiant à sa provisoire (du moins, je la croyais telle) condition lunaire. Était-ce signe que je l'avais emporté sur mon rival ? Non ; j'avais perdu ; une défaite sans espoir. Parce qu'elle avait bien compris que l'amour de mon cousin n'allait qu'à la Lune, et tout ce que désormais elle voulait c'était devenir Lune, s'assimiler à l'objet de cet amour extrahumain. » trad. p. 20.

2. Tim, *Interview : Daniel Benmergui (I Wish I Were the Moon)*, 10 déc. 2008, url : `https://indiegamesplus.com/2008/12/interview_daniel_benmergui_i_w` (visité le 20/05/2019), « C'est en fait une combinaison de deux choses qui m'a inspiré à faire ce jeu. L'une était tirée de la nouvelle d'Italo Calvino "La distance de la lune", qui m'a laissé comme un noeud dans l'estomac après que j'ai atteint la fin. Un jour, j'écoutais "Sitting on the Moon" d'Enigma, et j'ai été frappé par une image dans ma tête. Le jeu tel qu'il est maintenant ressemble exactement à cette image à laquelle j'avais pensé à ce moment-là. Je n'avais aucune idée de la direction que je prenais sur le plan du jeu, bien que la mécanique de la caméra soit quelque chose que j'avais déjà d'un vieux prototype. » Nous traduisons.

being an omnipotent voyeurist on the situation. »[1] La raison qu'il a évoquée est intéressante, en ce que les personnages calviniens sont des observateurs qui se définissent par leur regard : de Pin dans *Il sentiero dei nidi di ragno* à *Palomar*, le regard est une partie importante du rapport des personnages calviniens avec ce qui les entoure[2]. Même Qfwfq, qui se pose comme témoin de l'univers, peut être défini de la sorte. Ici, donc, l'usage de l'appareil photo est doublement pertinent : d'une part parce qu'il appuie l'idée calvinienne du protagoniste-observateur, de l'autre parce que, de cette manière, Qfwfq se retrouve exclu d'un triangle amoureux dont il ne peut devenir, comme dans le récit, que le voyeur.

L'adaptation vidéoludique de la *cosmicomica* de Calvino est donc pour Daniel Benmergui une manière de proposer une lecture du récit, de la même manière qu'une mise en scène est l'interprétation d'un texte théâtral. Ici, c'est l'image dramatique de l'amour impossible que le concepteur a voulu restituer : « *I wanted it to capture the emotional impact of a tragic situation, not to tell a story.* »[3] En cela, dans le fait de « *convey jealousy, regret, guilt, fascination* »,[4] le développeur a proposé un jeu expressif (voir p. 133), qui met le joueur dans une situation dans le but de lui faire éprouver des émotions et des sentiments.

Ici, il est question de l'adaptation de ce qu'exprime, du moins dans la perception du développeur, la nouvelle de Calvino. Mais Calvino a pu inspirer des développeurs, pas tant pour le contenu des textes que pour le système qui sous-tend leur construction. C'est le cas de Jonathan Blow pour ses deux jeux vidéo.

Jonathan Blow : structure et *pattern*

Jonathan Blow est un *game designer* américain connu pour deux jeux vidéo, *Braid*[5] et *The Witness*.[6] Le premier est un jeu de plateforme en deux dimensions où le joueur doit résoudre des énigmes en contrôlant le temps. Par le biais de Tim, la prothèse contrôlée par le joueur, il est possible de manipuler le temps, soit pour annuler une chute mortelle, soit pour résoudre un casse-tête. Le jeu est traversé par différentes thématiques, comme la bombe atomique, les relations amoureuses ou, comme on l'a vu précédemment (voir p. 134) la déconstruction du *topos* de la princesse à sauver (voir figure 4.4 p. 217) : un renversement de situation final, reposant sur le mécanisme central de la manipulation du temps, fait comprendre au joueur que ce que la « princesse » fuyait depuis le début était en réalité le personnage de Tim. Sébastien Genvo montre d'ailleurs en quoi la princesse peut être vue comme une métaphore de la bombe atomique, joignant les différentes thématiques

1. *Ibid.*, « J'ai décidé d'opter pour la caméra, afin de donner aux joueurs la sensation d'être des voyeurs omnipotents sur la situation. » Nous traduisons.
2. Cette idée est mise en évidence dans le DVD réalisé par Perle Abbrugiati à l'occasion du colloque *La plume et le crayon. Calvino, l'écriture, le dessin, l'image* organisé à Aix-en-Provence en 2012. Voir Perle Abbrugiati, *Italo Calvino et l'image*, Aix-en-Provence, Télé Campus Provence, 2012.
3. Tim, *Interview : Daniel Benmergui (I Wish I Were the Moon)*, *op. cit.*
4. *Ibid.*, « transmettre la jalousie, le refret, la culpabilité, la fascination » Nous traduisons.
5. Blow et Number One, *Braid*, *op. cit.*
6. Blow et Thekla, Inc., *The Witness*, *op. cit.*

FIGURE 4.4 – Fin du Monde 2 de *Braid*. *Super Mario Bros.* est présent comme hypotexte, comme le montre la réplique affichée.

dans la même rhétorique procédurale.[1] Le jeu se déroule dans une maison qui donne accès à différents mondes (des ensembles de niveaux qui développent la même mécanique d'énigme de manière toujours plus complexe) comportant chacun un puzzle à compléter en collectant les pièces manquantes dans chaque niveau.

Quant à *The Witness*, il place cette fois-ci le joueur sur une vaste île parsemée de panneaux électroniques permettant de résoudre des énigmes et rétablir un mystérieux courant qui parcourt toute l'île. L'espace ludique est découpé en zones thématiques et topologiques distinctes qui développent différents types d'énigmes. À chaque nouvelle zone, un apprentissage est nécessaire pour le joueur qui, au terme d'un parcours, activera un mystérieux appareil qui projette un laser vers la montagne située au centre de l'île (voir figure 4.5 p. 218. Alors que *Braid* proposait une série de livres racontant une histoire (qui reprend le thème courtois de l'amour lointain, avec une « Princesse » que le protagoniste cherche à reconquérir), *The Witness* est dépourvu de texte, privilégiant une communication non-verbale et minimaliste. Les seuls sons que le joueur entend sont intradiégétiques, aucune bande-son ne viendra accompagner sa traversée de l'île, contrairement à *Braid* où la musique était elle aussi affectée par la manipulation du temps.

1. Voir Sébastien GENVO, « La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans *Braid* », dans : Colloque Genre et jeux vidéo, Lyon, 12-14 juin 2012, URL : `http://www.expressivegame.com/publications/revues/la-princesse-est-une-bombe-atomique-approche-ludologique-du-personnage-de-la-princesse-dans-braid/` (visité le 25/04/2020).

FIGURE 4.5 – Vue de l'île dans *The Witness*, avec au fond la montagne vers laquelle convergent les différents lasers.

Alors qu'il est difficile, à première vue, de trouver un rapport entre les jeux vidéo de Jonathan Blow et l'œuvre de Calvino, il se trouve que Jonathan Blow a considéré l'auteur italien comme une source d'inspiration majeure pour ses productions. À deux reprises, le *game designer* a pu expliquer en quoi Calvino a été fondamental pour son travail créatif. Lors de la sortie de *Braid*, il a répondu à une interview organisée par le site `www.AVclub.com`. On y apprend que le concepteur a suivi un double cursus à l'université, à la fois en littérature anglaise et en informatique, deux disciplines qu'il considère comme opposées, aussi dans leur pratique. Avant de développer des jeux, Jonathan Blow dit être passé par une phase d'écriture créative, avant de se rendre compte qu'il n'avait rien à raconter par ce biais. C'est avec le *game design* qu'il a trouvé, en développant *Braid*, une manière d'exprimer ce qu'il recherchait. Ce que *Braid* a de calvinien, à en croire l'interview de 2008, c'est la manière dont l'espace est utilisé comme métaphore mais aussi comme lieu d'expérimentation mathématique. L'espace de *Braid* est considéré comme tel :

> It's a mental space, but it's a cognitive mental space. There are laws of a universe here, and they hold. And I'm thinking about them and understanding them and analysing them, but they are nevertheless irrefutable laws. So it's a different kind of mental space than maybe some people explore, but it is a very Calvino-sort of space.

> If you read *Invisible Cities* or some of his other books, like *T-Zero* especially is a very analytical, mathematical kind of [work] where he puts forward some kind of postulate about how something could happen, and then the rest of the story chases that through to its conclusion. [1]

On suppose, en lisant la description de *Ti con zero*, que le concepteur se réfère surtout à la dernière partie du livre, que nous analysons justement dans cette optique (voir p. 246), où effectivement c'est un concept mathématique qui, dans chaque récit, est pris en compte et poussé jusqu'à son extrême, au sein d'un espace donné.

C'est surtout à l'occasion d'une conférence donnée, en 2017, au Center for Fiction, avec la participation de l'institut culturel italien de New York et de Giovanna Calvino, que Jonathan Blow a pu exposer les sources d'inspiration qu'ont constitué chez lui les œuvres de Calvino. [2] Le *game designer* part des *Lezioni americane* pour montrer en quoi la comparaison entre la prose et la poésie peut s'étendre au jeu vidéo. il part ainsi de la déclaration de Calvino dans la leçon « Rapidità » : « *Sono convinto che scrivere prosa non dovrebbe essere diverso dallo scrivere poesia ; in entrambi i casi è ricerca d'un'espressione necessaria, unica, densa, concisa, memorabile.* » [3] Le rapport entre les vers et la prose se retrouve, selon Calvino, dans la répétition de certains éléments : « *Come nelle poesie e nelle canzoni le rime scandiscono il ritmo, così nelle narrazioni in prosa ci sono avvenimenti che rimano tra loro.* » [4] C'est cette équivalence que Jonathan Blow exploite pour montrer en quoi le jeu vidéo peut avoir un rapport avec la littérature.

Le concepteur commence en montrant en quoi Italo Calvino fait des livres-puzzle (« *puzzle-like books* ») et en partant du principe qu'un poème en vers classique comporte deux fonctions majeures : les vers sont liés par des rimes et par un certain rythme, ce qui permet de créer chez le lecteur une certaine attente (« *creating expectation* »). Ce sont donc les événements qui riment dans la narration en prose, et qui peuvent créer chez le lecteur une attente, par l'identification d'un schéma (« *pattern* »). Et ce qui est important dans le pacte de lecture, c'est ce que la dernière leçon inachevée devait développer, c'est-à-dire la cohérence (« *Consistency* ») : une certaine cohérence et une certaine continuité sont

1. Chris Dahlen, *Game Designer Jonathan Blow : What We All Missed About* Braid, 27 août 2008, URL : `https://games.avclub.com/game-designer-jonathan-blow-what-we-all-missed-about-b-1798214678` (visité le 18/06/2019), « C'est un espace mental, mais c'est un espace mental cognitif. Il y a des lois de l'univers ici, et elles tiennent. Et je pense à elles, je les comprends et je les analyse, mais ce sont néanmoins des lois irréfutables. C'est donc un espace mental différent de celui que certains explorent peut-être, mais c'est un espace très calvinien./Si vous lisez *Les villes invisibles* ou certains de ses autres livres, comme *Temps Zéro* en particulier, c'est un travail très analytique, mathématique, où il avance une sorte de postulat sur la façon dont quelque chose pourrait se produire, et ensuite le reste de l'histoire poursuit cela jusqu'à sa conclusion. » Nous traduisons.

2. Voir The Center for Fiction, *Jonathan Blow on Italo Calvino and Video Games*, 22 avr. 2017, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=fpPRPThlbL8` (visité le 18/06/2019).

3. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 671. « Je suis convaincu qu'écrire de la prose ne devrait pas être différent que d'écrire de la poésie ; dans les deux cas, c'est la recherche d'une expression nécessaire, unique, dense, concise, mémorable. » Nous traduisons.

4. *Ibid.*, p. 660. « Comme dans les poésies et dans les chansons, les rimes scandent le rythme, ainsi dans les narrations en prose ce sont les événements qui riment entre eux. » Nous traduisons.

nécessaires pour ne pas perdre la confiance du lecteur dans l'identification d'un schéma au sein de l'œuvre. Les exemples choisis par Jonathan Blow sont, d'une part, *Le città invisibili* et, de l'autre, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Le premier est évoqué pour montrer de quelle manière un lecteur peut approcher la structure du livre et identifier les *patterns* qui la composent : d'abord la table des matières qui, par l'évocation étrange de titres identiques que seul un chiffre distingue, attire l'attention du lecteur sur la possibilité d'un schéma caché, puis le début de la lecture et la succession des villes et du cadre qui permettent de mieux comprendre, par endroits, la raison de la juxtaposition des villes les unes à côté des autres. Mais c'est en voyant un plan global de la structure, qui montre une sorte de succession hélicoïdale des villes, qui pourrait se poursuivre à l'infini, que la compréhension de la logique du livre se fait plus grande. Cependant, selon Jonathan Blow, lorsque le lecteur est en pleine lecture, il ne peut pas avoir une conscience de cette super-structure qui sous-tend l'ensemble des textes.

L'analyse de *Se una notte d'inverno un viaggiatore* est, en ce sens, plus explicite. Calvino propose un certain *pattern* de romans interrompus et le lecteur, qui lors du premier *incipit* se laisse surprendre, finit par comprendre à quoi il s'attendra. Ainsi, l'auteur est parvenu à créer une attente. Mais la chose qui reste à découvrir, c'est la raison pour laquelle chacun de ces romans est interrompu : selon Jonathan Blow, Calvino a bien dû trouver, au moment de la composition du roman, une raison différente pour laquelle chaque roman ne peut pas être continué. D'autre part, l'apparition de Ludmilla dans chaque partie répond elle aussi au même type de schéma : le lecteur sait qu'il doit s'attendre à cela, mais ne sait pas sous quelle forme, quelle variation cet élément prendra. On retrouve donc, dans chacune de ces répétitions répondant à un schéma précis, une certaine cohérence et continuité (« *Consistency* ») qui permet au tout de tenir : certains noms propres se retrouvent d'un récit à l'autre, renforçant ainsi cette impression de structure faite de séquences.

En quoi ces remarques sont-elles pertinentes pour la conception des jeux vidéo ? Comment la littérature calvinienne peut-elle trouver une continuité structurelle dans ce dispositif numérique ?

Ce que montre Jonathan Blow, en prenant ses propres jeux comme exemples, c'est la manière dont il s'est inspiré de la structure guidée par des schémas des romans calviniens pour les construire. Ainsi, dans *Braid*, le concepteur voulait poursuivre cette tradition des séquences qu'il trouve dans *Le città invisibili*, qu'Alan Lightman avait reprise dans *Einstein's Dreams*.[1] L'idée initiale était de faire une série de jeux courts sur la mécanique quantique, et elle a dérivé vers la manipulation du temps. Mais ce qui était important, pour le concepteur, restait de donner l'impression d'une structure globale, l'équivalent d'un cadre. C'est selon cette logique que la maison, servant de *hub* (voir figure 4.6 p. 221)

1. Voir Alan Paige LIGHTMAN, *Einstein's Dreams*, New York, Pantheon Books, 1993.

FIGURE 4.6 – La maison dans *Braid* servant de *hub*. On remarque que le premier monde proposé est le monde 2.

entre les différents mondes, a été pensée. C'est un lieu qui, dès le début, permet au joueur de comprendre la cohérence et la continuité de certains schémas, comme autant d'indices qui font comprendre le *pattern* global qui sous-tend le jeu. Par exemple, la disposition d'un levier dans un endroit inaccessible permet de créer une certaine attente. Et tout comme la succession étrange des villes dans *Le città invisibili* éveille dès le début la curiosité du lecteur, *Braid* fait commencer le joueur par le monde 2 et pas par le monde 1, qui sera le dernier monde auquel aura accès le joueur : on peut interpréter ce décalage comme une manière de reproduire la boucle de villes [1] créée dans *Le città invisibili* et une manière de créer du sens à partir d'un mécanisme aussi conventionnel que la division des jeux vidéo en mondes et en niveaux à traverser.

Il en va de même pour *The Witness* dont le concepteur compare la structure et la logique à celle de *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Là aussi, la succession des énigmes sur les panneaux électroniques (voir figure 4.7 p. 222) finit par faire identifier au joueur la présence d'un schéma qui se répète selon une certaine cohérence. Ryan Wright fait d'ailleurs remarquer la manière dont les différentes énigmes sont liées, les unes permettant au joueur de mieux comprendre et de résoudre les autres, le tout selon un code de couleurs

1. La succession des villes dans le recueil suit un ordre strict. Chaque ville est classée selon une thématique particulière (ville de la mémoire, ville du désir, etc.) qui se substitue progressivement à la précédente. La structure globale du recueil permet de voir une succession infinie des villes invisibles dans la mesure où le *pattern* de descriptions final se raccorde au début, donnant au tout la possibilité d'une répétition infinie.

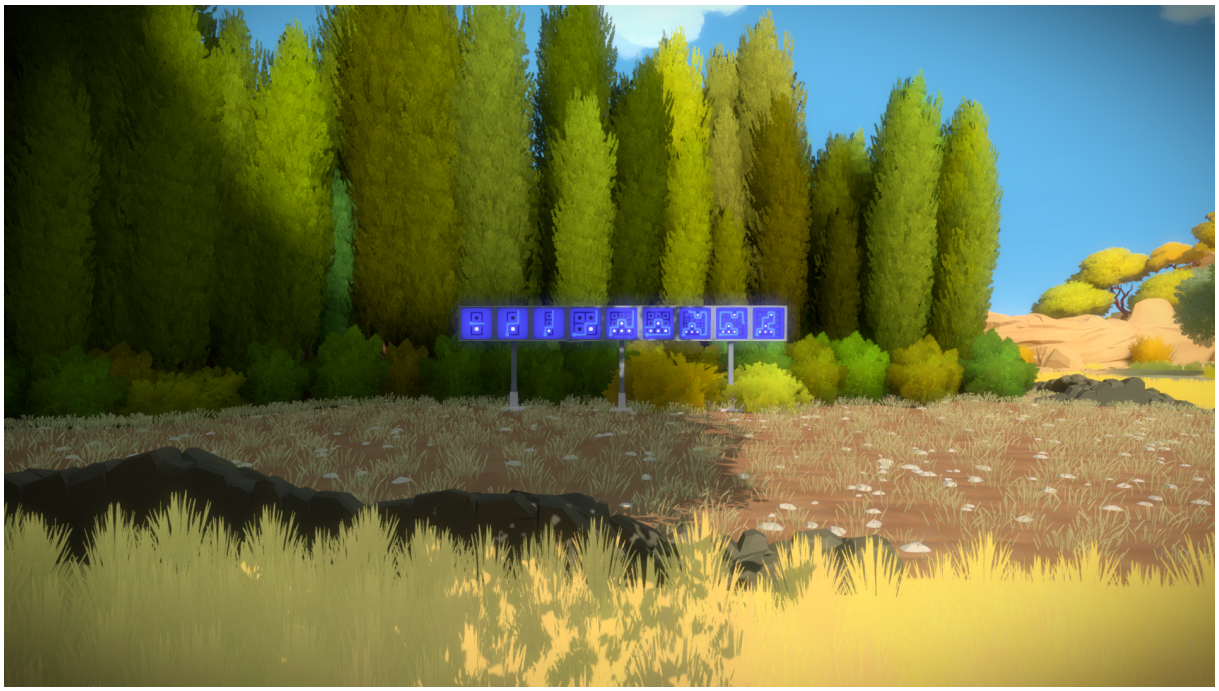


FIGURE 4.7 – Un ensemble d'énigmes résolues dans *The Witness*, considéré par le concepteur comme un paragraphe ludique.

précis. [1] De même, l'activation, au terme de chaque ensemble d'énigmes, du laser visant la montagne, finit par être compris par le joueur comme un schéma auquel il doit s'attendre, sans savoir quelle sera la modalité de son activation. L'apparition, qui devient systématique, du laser, est comparée par Jonathan Blow à l'apparition de Ludmilla.

Ainsi, ce n'est pas tant la thématique qui est reprise par Jonathan Blow lorsqu'il s'inspire des œuvres de Calvino, que la logique qui les structure. Cela nous indique que l'auteur a élaboré dans ses écrits des logiques qu'il est possible de reproduire dans un dispositif autre tel que le jeu vidéo. Il convient donc de voir dans le prochain chapitre de quelle manière le reste de sa production littéraire permet de développer une structure ludique cohérente. En effet, pour revenir à l'interview de 2008 de Jonathan Blow, ce dernier propose entre la littérature et les jeux vidéo la distinction selon laquelle les seconds permettent de représenter de manière plus exacte le réel, parce qu'ils permettraient de mettre en place un « système », et que « *somehow, and I could be totally fooling myself about this, but I believe that somehow, there is something more meaningful about creating a system. Because the uni-*

1. Voir Ryan C. WRIGHT, « Beyond Procedurality : Situating The Witness in the Proceduralism Debate », dans : *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference : Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, 2019, URL : `http://www.digra.org/digital-library/publications/beyond-procedurality-situating-the-witness-in-the-proceduralism-debate/` (visité le 25/04/2020).

verse is a system, of some kind. And writing is not a system. » [1] Mais sa conférence donnée dix ans plus tard montre qu'il a pu reconnaître chez Calvino un certain nombre de systèmes.

Ce chapitre a eu comme but d'observer la manière dont Calvino a pu explorer les possibilités offertes aux frontières du littéraire. Tout d'abord, nous avons montré de quelle manière l'auteur a pu se déplacer hors des frontières médiatiques qui marquent son environnement de prédilection en tentant des incursions dans la chanson, l'opéra ou le théâtre et la télévision, jusqu'à rechercher dans l'image un outil narratif alternatif, ou pour le moins complémentaire, au texte [2]. C'est par le voyage de l'auteur au Japon que nous avons pu voir comment Calvino a su considérer même l'espace comme un *medium* à construire pour porter un discours non verbal, comme si sa construction répondait aux règles d'un *level design*.

C'est ensuite l'intérêt de Calvino pour la technologie qui nous a intéressés, pour montrer d'une part la sortie de l'auteur de l'objet livre, et, de l'autre, pour mettre en évidence la curiosité et la compréhension précoces qu'il manifestait pour l'informatique. Il ne s'agissait pas tant de rendre compte d'une confiance de l'auteur dans un avenir technologique – qu'il voyait malgré tout avec défiance –, que de mettre au jour sa perception particulière d'un monde technologique, des éléments les plus anodins aux nouvelles formes de divertissement comme les jeux d'arcade des années quarante à cinquante.

Ce sont ces différentes dispositions de l'auteur qui se retrouvent dans son écriture, laquelle connaît une réception particulière chez certains théoriciens des sciences du jeu et chez certains *game designers* qui proposeront une reproduction de certains de ses récits ou même de la logique qui sous-tend ses œuvres. En construisant un « espace mental cognitif », Jonathan Blow semble de fait formaliser quelque chose qui était en germe dans les réflexions de Calvino. Mais les *game designers* n'ont pas, comme semble le dire ce dernier, le monopole de la construction de système. Par ses écrits, Calvino nous montre sa capacité à modéliser des mondes dont il propose des modalités d'interaction particulières, comme nous le verrons dans le prochain chapitre.

1. Dahlen, *Game Designer Jonathan Blow : What We All Missed About* Braid, *op. cit.*, « et je pourrais me tromper totalement à ce sujet, mais je crois que d'une certaine manière, il y a quelque chose de plus significatif dans la création d'un système. Parce que l'univers est un système, en quelque sorte. Et l'écriture n'est pas un système. » Nous traduisons.

2. Si nous nous sommes concentrés dans ce chapitre sur l'ouverture de Calvino vers le non-textuel et le langage de l'image, c'est aussi pour montrer, à partir du chapitre 7, de quelle manière l'auteur puise dans ces langages pour enrichir et mieux définir la littérature. Voir à partir de la p. 399.

Chapitre 5

Calvino *game designer* : modélisation, procéduralité, poétique

> [...] se ora conosciamo le regole del gioco « romanzesco » potremo construire romanzi « artificiali », nati in laboratorio, potremo giocare al romanzo come si gioca a scacchi, con assoluta lealtà, ristabilendo una comunicazione tra lo scrittore, pienamente cosciente dei meccanismi che sta usando, e il lettore che sta al gioco perché ne conosce le regole e sa che non può esser preso più a zimbello.
>
> « [...] si maintenant nous connaissons les règles du jeu "romanesque", nous pourrons construire des romans "artificiels", nés en laboratoire, nous pourrons jouer au roman comme on joue aux échecs, avec une loyauté absolue, en rétablissant une communication entre l'écrivain, pleinement conscient des mécanismes qu'il utilisse, et le lecteur qui se prend au jeu parce qu'il en connaît les règles et qu'il sait qu'il ne peut plus se faire avoir. » Nous traduisons
>
> Italo Calvino, « Il romanzo come spettacolo », *in S1*, p. 272-273

En parlant de la construction des *Villes invisibles*, Marco Belpoliti souligne la double organisation formelle et structurelle du recueil de Calvino par ces mots :

> Il libro è una mappa del mondo, a ogni città istoriata, si potrebbe dire disegnata, in ogni capitolo, corrispondono una o più città del mondo, come in una pianta stellare i minuscoli puntini luminosi racchiudono più e più mondi. La mappa ha la forma

> di una scacchiera, su cui si sta giocando una delle infinite partite possibili. A ogni mossa corrisponde l'occupazione di una casella, le mosse sono in sequenza l'una con l'altra, a ogni mossa corrisponde una contromossa dell'avversario, così, sino alla fine della partita. [1]

Ce qui ressort de cette analyse, c'est la manière dont Marco Belpoliti voit dans l'espace d'écriture de Calvino un espace physique, modélisé, tenu par des règles. D'une part, la carte du monde qui dispose les villes, qui les construit, et, de l'autre, l'échiquier qui organise l'actualisation de chacune de leurs visites. Cette dernière idée, Italo Calvino la développe dans son essai tiré d'une conférence « Cibernetica e fantasmi » lorsqu'il parle, dès 1967, d'une forme de narration comme processus combinatoire. C'est, pour Calvino, l'organisation des éléments narratifs qui compte en premier lieu, et ses expérimentations littéraires le mèneront à tester différentes formes d'organisation des informations, toujours à travers un espace modélisé. Et la modélisation d'un espace n'est jamais une reproduction fidèle mais la reconstruction de celui-ci à travers une carte, un échiquier ou une table de jeu (on pense ici aux tarots disposés du *Château des destins croisés*). Cette modélisation peut être comprise comme ce qu'il appelle le « cristal », notamment dans sa leçon américaine « Esattezza », où il oppose cette figure à la flamme, comme deux manières d'appréhender le monde et de le reconstruire sur la page écrite.

On peut donc considérer l'écriture calvinienne comme une tendance tant à la modélisation qu'à l'organisation dynamique. D'une part, son écriture répond à un besoin de construction de modèle (sous la forme d'un espace), et d'autre part elle suit la nécessité d'organiser ce modèle selon une combinaison de concepts qui en permettent l'exploration, la traversée. Tout en donnant forme à une série d'éléments, Calvino en organise la mise en réseau. Modélisation et dynamisation nous semblent donc deux caractéristiques de son écriture. Nous verrons ainsi de quelle manière cette double-tendance – dont chaque aspect n'est pas toujours représenté de façon égale dans les œuvres de Calvino – répond à une logique créative qui rapproche l'auteur d'un concepteur ludique, et plus particulièrement d'un concepteur vidéoludique. Cela nous permettra de voir comment s'applique cette dynamique créative à travers l'étude de la Trilogie des « Ancêtres » – notamment via l'exemple du *Baron perché* – que nous proposerons de lire comme une poétique de *game design*.

1. Belpoliti, *L'occhio di Calvino*, *op. cit.*, p. 75. « Le livre est une carte du monde, à chaque ville inscrite, on pourrait dire dessinée, dans chaque chapitre, correspondent une ou plusieurs villes du monde, comme dans une carte stellaire les minuscules points lumineux renferment maints et maints mondes. La carte a la forme d'un échiquier, sur lequel est jouée une parmi l'infinité de parties possibles. À chaque mouvement correspond l'occupation d'une case, les mouvements sont en séquence l'un avec l'autre, à chaque mouvement correspond un contre-mouvement de l'adversaire, ainsi, jusqu'à la fin de la partie. » Nous traduisons.

5.1 L'ambition du modèle

Parmi les questions qui ont animé le XX^e siècle littéraire, nous avons pu voir que c'est celle de la représentation (voir p. 55) qui a connu une série de bouleversements. La représentation n'a cependant pas été mise à mal uniquement en littérature : c'est un débat qui a traversé tous les arts, comme la peinture, le cinéma ou la photographie, avec le doute croissant de pouvoir dire le monde de quelque manière que ce soit.

5.1.1 Du moderne au post-moderne

Ulla Musarra-Schroeder montre en quoi cette mise à mal de la représentation participe d'un mouvement plus profond qui est le passage du moderne au post-moderne, et propose de voir en quoi Calvino oscille entre ces deux modes de pensée. Alors que le courant moderne est optimiste dans sa capacité à dire le monde, à organiser le chaos de ses manifestations, le post-moderne est, au contraire, acquis à l'impossibilité de représenter le réel dans son ensemble. Calvino est donc partagé entre ces deux conceptions :

> Se nel Calvino moderno incontriamo (ancora) la ricerca ostinata di un ordine, di un senso o di una verità in un mondo o in una realtà complessi, nel Calvino postmoderno predomina una pratica che, all'interno del campo delle possibilità infinite o molteplici, limita il suo campo di azione a delle realtà frammentarie e discontinue. [1]

Ce passage de la modernité à la post-modernité chez Calvino coïncide aussi avec la manière dont il a fini par laisser de côté le néo-réalisme qui n'imprégnait pas vraiment ses récits de guerre, au profit de constructions qui proposent de dire le réel depuis un autre référentiel. Ce changement s'est opéré dès la publication du *Vicomte pourfendu*, comme l'expose Remo Bodei :

> Già nel 1952, infatti, con la pubblicazione del *Visconte dimezzato*, il ricorso alla fantasia e il distacco dall'immediatezza dei problemi sociali prende il sopravvento e segna una svolta nella sua poetica. Non si tratta però di una diserzione dalla realtà e di un disimpegno etico e politico. Semplicemente Calvino si apre un'altra strada, con rigore letterario e morale, in vista di una più perspicua conoscenza del mondo. Gioca con la fantasia, ma – appunto – il suo gioco è serio. [2]

1. Musarra-Schroeder, *Il labirinto e la rete*, *op. cit.*, p. 36. « Si chez le Calvino moderne nous trouvons (encore) la recherche obstinée d'un ordre, d'un sens ou d'une vérité dans un monde ou dans une réalité complexes, chez le Calvino post-moderne prédomine une pratique qui, à l'intérieur du champ des possibilités infinies ou multiples, limite son champ d'actions à des réalités fragmentaires et discontinues. » Nous traduisons.

2. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 8. « Déjà en 1952, en effet, avec la publication du *Vicomte pourfendu*, le recours à l'imagination et le détachement de l'immédiateté des problèmes sociaux prennent le dessus et marquent un tournant dans sa poétique. Mais il ne s'agit pas d'une désertion de la réalité ni d'un désengagement éthique et politique. Simplement, Calvino s'ouvre une autre route, avec une rigueur littéraire et morale, en vue d'une connaissance plus claire du monde. Il joue avec l'imagination, mais – justement – son jeu est sérieux. » Nous traduisons.

En effet, ce n'est pas parce qu'il se détache du courant néoréaliste que Calvino renonce à représenter le réel. Mais plus qu'à une représentation, c'est plutôt à une recherche de modélisation que nous assistons dans la littérature calvinienne. Les deux attitudes diffèrent en ce que la première répond à l'ambition de dépeindre le réel comme phénomène, là où la seconde se concentre sur la reproduction d'un noumène pour arriver à un résultat similaire[1]. Autrement dit, nous distinguons ici la représentation de la modélisation par la méthode qui les sous-tend : nous considérons la représentation comme le constat d'une réalité et la modélisation comme une reconstruction des forces qui la travaillent. C'est typiquement l'ambition de M. Palomar, qui se heurte pourtant toujours à la fugacité de ce qu'il veut représenter.

5.1.2 *Palomar* ou la recherche du noumène

Palomar[2] a paru par épisodes à partir de 1975 dans le *Corriere della Sera* jusqu'à sa publication en volume en 1983. Il y raconte, par brefs récits, les aventures d'un observateur minutieux du réel qui se retrouve systématiquement pris au piège de sa propre rigueur d'observation. Quelles que soient ses analyses, c'est par la défaite d'un modèle d'analyse et de reproduction que se conclut chaque expérience. Sa tentative d'isoler un élément du réel pour le reconstruire le plus fidèlement possible se heurte à son incapacité à prendre en compte tous les paramètres nécessaires. Monsieur Palomar est un personnage qui suit une véritable démarche scientifique dans son rapport au monde :

> Nella vita del signor Palomar c'è stata un'epoca in cui la sua regola era questa : primo, costruire nella sua mente un modello, il più perfetto, logico, geometrico possibile ; secondo, verificare se il modello s'adatta ai casi pratici osservabili nell'esperienza ; terzo, apportare le correzioni necessarie perché modello e realtà coincidano. [3]

C'est en effet ce qu'il commencera à faire dès le début du recueil, mais chaque histoire sera le récit de son incapacité à valider ce modèle avec la réalité observée, dans un vertige constant qui prend le personnage lorsqu'il essaye de se situer dans l'immensité de l'univers ou du temps. C'est ainsi que le personnage finit par mourir, en voulant décrire chaque instant de sa vie.

Ce recueil est donc avant tout une mise à distance de la capacité à représenter ou reproduire quoi que ce soit. Pour autant, Calvino a l'intuition, dans une série de récits, de différentes logiques de modélisation qui, si elles ne semblent pas avoir lieu d'être dans la littérature – comme le rappelle l'échec constant du personnage à les mettre en œuvre –,

1. Rappelons que cette distinction entre noumène et phénomène est proposée par Julien Buseyne à la p. 7.

2. Italo Calvino, *Palomar*, Turin, Einaudi, 1983.

3. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 964. « Dans la vie de monsieur Palomar, il y a eu une époque où il suivait cette règle : premièrement, construire dans son esprit un modèle, le plus parfait, le plus logique, le plus géométrique possible ; deuxièmement, vérifier si le modèle s'adapte aux cas pratiques que l'on peut observer dans l'expérience ; troisièmement, apporter les corrections nécessaires pour que le modèle et la réalité coïncident. » trad. p. 107.

trouvent leur réalisation dans un environnement en trois dimensions généré en temps réel, autrement dit un environnement qui pourrait être exploitable dans un jeu vidéo. Soulignons par ailleurs que si le modèle, la formule, l'équation, sont mis à distance avec ironie, elles n'en sont pas pour autant absentes, comme dans le reste de l'œuvre de Calvino :

> Calvino s'identifie-t-il à Palomar ? Renonce-t-il à toute géométrie au profit d'un pragmatisme au coup par coup ? Il est notoire que dans ses dernières œuvres il pratique plus encore que par le passé une forme d'autodérision qui prend pour cible son propre demi-Médard formaliste. Mais il ne se refait pas. Son écriture procède, comme par diastoles et systoles, en une oscillation entre l'avalanche de l'expérience et la géométrisation de son observation. Lignes droites, cercles, ellipses, tangentes, sont convoqués même pour décrire les sentiments et les élans de l'âme. Parallélismes et symétries servent d'instruments au discernement. Constructions en réseau, en grilles, en entrelacs rendent compte de la complexité du monde et de l'homme. Combinatoires totalisantes, modélisantes, conjecturales créent un étrange équilibre entre la simplification et la nuance et élaborent une écriture en mosaïque, où le vide circule entre les textes. [1]

Ainsi, si *Palomar* se joue de la capacité à modéliser le réel, nous verrons qu'il propose des pistes qui vont bien plus loin que la simple vocation observatrice du minutieux personnage. Rappelons par ailleurs que Palomar s'appelle ainsi en référence au télescope étatsunien juché au sommet de la montagne du même nom. Il était censé, à l'origine, être accompagné de Mohole, en référence à un projet de forage de la croûte terrestre. Les deux personnages auraient été deux Bouvard et Pécuchet, occupés tous deux à observer et analyser le réel, « *Palomar verso l'alto, il fuori, i multiformi aspetti dell'universo, Mohole verso il basso, l'oscuro, gli abissi interiori.* » [2] comme l'auteur a pu l'écrire dans une note inédite censée présenter le texte. Il ne reste au bout du compte que le premier personnage, dont le nom fait écho à sa capacité – ou son incapacité – à voir ce qui l'entoure.

L'équation de la vague

Sur la plage, Palomar regarde les vagues, mais se rend compte qu'il essaye en réalité d'isoler une vague dans son observation. Ce n'est pas la représentation de la mer qu'il recherche, mais bien sa modélisation à partir de mécanismes qu'il parviendrait à isoler pour mieux les reproduire. C'est donc ce qu'il s'emploie à faire :

> Il signor Palomar vede spuntare un'onda in lontananza, crescere, avvicinarsi, cambiare di forma e di colore, avvolgersi su se stessa, rompersi, svanire, rifluire. A questo punto potrebbe convincersi d'aver portato a termine l'operazione che s'era proposto e andarsene. Però isolare un'onda separandola dall'onda che immediatamente la segue e pare la sospinga e talora la raggiunge e travolge, è molto difficile ; così come separarla dall'onda che la precede e che sembra trascinarsela dietro verso la riva, salvo poi magari voltarglisi contro come per fermarla. Se poi si considera

1. Perle Abbrugiati, *Le vertige selon Calvino*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, 2016, p. 118.

2. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 1402. « Palomar vers le haut, le dehors, les aspects multiformes de l'univers ; Mohole vers le bas, l'obscure, les abysses intérieurs. » Nous traduisons.

> ogni ondata nel senso dell'ampiezza, parallelamente alla costa, è difficile stabilire fin dove il fronte che avanza s'estende continuo e dove si separa e segmenta in onde a sé stanti, distinte per velocità, forma, forza, direzione. [1]

Le problème se fait de plus en plus complexe à mesure que Palomar ajoute des paramètres à son modèle et fait le constat de cas particuliers qui viennent tester les hypothèses de calcul dans lesquelles il semble se perdre. Mais si Palomar veut « voir » la vague, le fait de retranscrire ce qu'il voit constitue un processus de modélisation qui ne s'est pas arrêté aux interrogations de Calvino pendant la rédaction du recueil. En effet, la progression des observations de Palomar semblent suivre un raisonnement scientifique valable. La première observation part du modèle simple, qui se mêle vite à ce qui le suit et ce qui le précède, tandis que les suivantes rendent compte de la difficulté à considérer tous les cas particuliers, les hauteurs de crête différentes, leur comportement en fonction de leur distance au rivage, la manière dont elles s'adaptent à l'environnement, etc. Ce que montre le texte, c'est que chaque fois que Palomar pense avoir trouvé le bon modèle, un nouveau paramètre vient fausser ses calculs : « *ogni tentativo di definire questo modello deve fare i conti con un'onda lunga che sopravviene in direzione perpendicolare ai frangenti e parallela alla costa, facendo scorrere una cresta continua e appena affiorante.* » [2]

Malgré la chute ironique et pessimiste du narrateur, qui voit le personnage repartir plus tendu qu'à son arrivée – alors que regarder les vagues est censé être une activité reposante – et « *ancor più insicuro di tutto* », [3] nous considérons que le travail d'observation et de modélisation de Palomar est tout sauf un échec. Au contraire, il semble poser les questions dans le même ordre que des travaux d'ingénieur comme celui de Simon Chabot dans son rapport de stage de fin d'études sur la modélisation et simulation numérique de vagues non linéaires. [4] En effet, après avoir proposé un modèle d'équation permettant de reconstituer des vagues, il entreprend de complexifier son modèle en considérant que le fond de la mer peut varier et avoir des conséquences sur le comportement de la vague. Si son rapport vise à mieux comprendre le fonctionnement des vagues de grande ampleur – tsunamis et vagues scélérates –, les formules mathématiques en tant qu'algorithmes s'adaptant aux

1. *Ibid.*, p. 875. « Monsieur Palomar voit une vague se lever au loin, grandir, s'approcher, changer de forme et de couleur, s'enrouler sur elle-même, se rompre, s'évanouir, refluer. Il pourrait dès lors être convaincu d'avoir mené à terme l'opération qu'il s'était proposée et s'en aller. Mais il est très difficile d'isoler une vague, de la séparer de la vague qui la suit immédiatement, qui semble la pousser, qui parfois la rejoint et l'emporte ; tout comme de la séparer de la vague qui la précède et qui semble la traîner derrière elle vers le rivage, quitte peut-être à se retourner ensuite contre elle comme pour l'arrêter. Si l'on considère de plus chaque lame dans son extension, parallèlement à la côte, il est difficile d'établir jusqu'où il s'agit d'un front qui s'avance sans discontinuité, où il se sépare et se segmente en vagues indépendantes, distinctes par la vitesse, la forme, la force, la direction. » trad. p. 11-12.

2. *Ibid.*, p. 878. « Toutes ses tentatives pour définir ce modèle doivent encore tenir compte d'une longue vague qui survient perpendiculairement au mouvement des brisants et parallèlement à la côte, et fait rouler une crête continue qui affleure à peine. » trad. p. 14.

3. *Ibid.*, p. 879. « encore plus incertain de tout. » trad. p. 15.

4. Voir Simon Chabot, « Modélisation et simulation numérique des vagues non linéaires », Rapport de stage de fin d'études, Compiègne-Nice, Université de Technologie de Compiègne, 2014, URL : `https://etu.chabotsi.fr/TN10/memoire-tn10-simon-chabot.pdf` (visité le 30/01/2020).

FIGURE 5.1 – Capture d'écran d'une partie de *Sea of Thieves*. Les vagues à l'écran sont générées et animées en temps réel, dans un comportement dynamique

informations données, peuvent donner lieu à une modélisation – toujours simplifiée – en temps réel de véritables vagues, tel qu'a pu le faire le studio Rare dans son jeu *Sea of Thieves*[1] (voir figure 5.1 p. 231). Car si Palomar, n'étant pas un ordinateur, finit par saturer sous le nombre de variables et d'informations contradictoires à prendre en compte dans son modèle de vagues, il est tout à fait possible qu'un moteur physique puisse le prendre, lui, en compte.[2]

En fait, le passage chez Calvino de la recherche d'une représentation à la recherche d'une modélisation peut nous rappeler plusieurs situations analogues. D'une part, on retrouve dans cette observation isolante du réel, ou plutôt de *ce qui fait* le réel, le même comportement qui consiste, pour la traduction d'un texte oulipien, à reproduire dans une autre langue la contrainte qui a permis la production du texte-source (voir p. 50). Si l'on reprend le lexique proposé par Julien Buseyne (voir p. 7), on se rend compte que ce qui est important, dans l'observation des vagues, ce n'est plus tant le phénomène que le noumène, ce n'est plus tant le résultat que ce qui permet de le reproduire. Ainsi, la modélisation d'environnements en trois dimensions dans le jeu vidéo est passée, elle aussi, de la reproduction d'un phénomène à la modélisation du noumène. Pour ce qui est de

1. RARE, *Sea of Thieves*, Microsoft Game Studios, 2018, le jeu mettant les joueurs dans la peau de pirates à la recherche de trésors dans les Caraïbes et devant de ce fait passer beaucoup de temps sur un bateau, il fallait que la modélisation des vagues soit convaincante.

2. C'est pour cette raison que nous revenons sur cette idée dans la troisième partie de cette thèse en montrant en quoi *Palomar* contribue à définir la littérature comme une fuite du système, du fait de la mise en échec de toute modélisation. Voir p. 417.

la mer, on est passé d'une simple surface plane dont les textures (l'image plaquée sur les modèles 3D) permettent de donner une illusion de remous et de donner à voir, ou à reconnaître, des vagues, à une recherche de reproduction de la logique profonde présidant à leur formation. Là où la surface était reproduite, c'est un processus plus complexe, mais aussi plus proche du réel, qui est préféré.

Le soleil, l'épée et la caméra

La logique semble être la même pour ce qui est de « La spada del sole ». Alors qu'il se baigne dans la mer en fin de journée, Palomar reçoit les rayons du soleil couchant où qu'il soit. Il décrit ainsi la scène ensoleillée qu'il voit pendant sa baignade du soir :

> Il riflesso del mare si forma quando il sole s'abbassa : dall'orizzonte una macchia abbagliante si spinge fino alla costa, fatta di tanti luccichii che ondeggiano ; tra luccichio e luccichio, l'azzurro opaco del mare incupisce la sua rete. Le barche bianche controluce si fanno nere, perdono consistenza ed estensione, come consumate da quella picchiettatura risplendente.
>
> È l'ora in cui il signor Palomar, uomo tardivo, fa la sua nuotata serale. Entra in acqua, si stacca dalla riva, e il riflesso del sole diventa una spada scintillante nell'acqua che dall'orizzonte s'allunga fino a lui. Il signor Palomar nuota nella spada o per meglio dire la spada resta sempre davanti a lui, a ogni sua bracciata si ritrae, e non si lascia mai raggiungere. [1]

Le personnage voit dans ce rayon de lumière qui se reflète et se réfracte dans l'eau sous ses yeux, à chacune de ses brasses, un hommage que le soleil lui rend. Avant de se reprendre en considérant que chaque être avec des yeux voit le soleil devant lui de la même manière, pour enfin se rassurer en se disant qu'il fait partie « *dei soggetti senzienti e pensanti, capaci di stabilire un rapporto con i raggi solari, e di interpretare e valutare le percezioni e le illusioni* ». [2]

En poursuivant sa baignade, Palomar se rend compte que cette « épée de lumière » qui le suit partout n'existe en vérité que dans sa tête, quelque part entre ses yeux et son cerveau. Constamment, comme à son habitude, Palomar verse, pour chacune de ses considérations, dans un pessimisme teinté d'angoisse : il sent « *una responsabilità a cui non può sfuggire : la spada esiste solo perché lui è lì ; se lui se ne andasse, se tutti i bagnanti e*

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 883. « Le reflet se forme sur la mer lorsque le soleil descend : venant de l'horizon, une tache éblouissante avance jusqu'à la côte, faite de scintillement ondoyants ; entre un scintillement et l'autre, l'azur opaque de la mer assombrit son réseau. Les barques blanches à contre-jour deviennent noires, perdent de la consistance et rétrécissent comme usées par cette tiqueture resplendissante./C'est l'heure à laquelle monsieur Palomar, homme tardif, prend son bain du soir. Il entre dans l'eau, s'éloigne du bord, et le reflet du soleil devient une épée scintillante qui s'allonge de l'horizon jusqu'à lui. Monsieur Palomar nage dans l'épée ou, plutôt, l'épée reste toujours là devant lui, recule à chacune de ses brassées, et ne se laisse jamais rejoindre. » trad. p. 19.

2. *Ibid.*, p. 884. « des sujets sentant et pensant, capables d'établir un rapport avec les rayons solaires, d'interpréter et d'évaluer perceptions et illusions. » trad. p. 20.

i natanti tornassero a riva, o solo voltassero le spalle al sole, dove finirebbe la spada ? » [1]
Il finit même par mettre en doute l'existence de ce qui l'entoure, de la nature, et de sa propre existence, ne voyant du monde qu'un amas de trajectoires vectorielles :

> L'io nuotante del signor Palomar è immerso in un mondo scorporato, intersezioni di campi di forze, diagramme vettoriali, fasci di rette che convergono, divergono, si rifrangono. Ma dentro di lui resta un punto in cui tutto esiste in un altro modo, come un groppo, come un grumo, come un ingorgo : la sensazione che sei qui ma potresti non esserci, in un mondo che potrebbe non esserci ma c'è. [2]

En quoi ce récit d'une expérience sensorielle et métaphysique de Palomar peut-elle être comprise selon une logique de modélisation de monde vidéoludique ? Même si, à la fin du récit, Palomar finit par admettre que, même sans son regard, l'« épée de lumière » continuera d'exister sans lui [3], ce qui ressort de ses réflexions reste que cette lumière qui se reflète, se réfracte, se diffracte dans les vagues ou sur toute autre surface, n'a d'existence que parce que perçue par un œil, par un dispositif de perception visuelle. Donc, par une caméra. Tout se passe comme si, dans la construction de l'environnement que traverse l'observateur Palomar, les seuls rayons générés et propulsés dans l'espace étaient ceux qui arrivent à la rétine du personnage, d'où le vertige d'un monde qui n'existerait pas s'il n'était pas observé.

C'est ici la logique de la gestion des lumières et des ombres dans le jeu vidéo en trois dimensions. En effet, un environnement de jeu sera programmé pour économiser le plus de ressources possible et ne produira pas d'éléments qui ne sont pas destinés à être perçus par la caméra virtuelle, qu'elle coïncide ou non avec l'avatar contrôlé par le joueur. Si bien que des reflets, des rayons qui passent à travers les arbres ou les édifices – que les concepteurs appellent sobrement *God rays* (rayons de Dieu) – n'existent que ceux qui seront captés par la caméra virtuelle. Cette idée s'est renforcée avec la mise en place, rendue possible par l'évolution du matériel informatique, de ce qui a été appelé le *ray tracing* [4]. Le *ray tracing* est une technique consistant à simuler l'ensemble des rayons de lumière, leur réflexion et leur diffraction sur des objets selon la surface. Si cette technique demande plus de ressources que les trompe-l'œil consistant à maquiller les textures pour donner l'illusion

1. *Ibid.*, p. 885. « une responsabilité à laquelle il ne peut échapper : l'épée n'existe que parce qu'il est là ; s'il s'en allait, si tous les baigneurs et les nageurs revenaient vers la place, ou s'ils tournaient simplement le dos au soleil, où donc irait finir l'épée ? » trad. p. 21.

2. *Ibid.*, p. 886. « Le moi qui nage, de monsieur Palomar, est immergé dans un monde sans corps, intersections de champs de forces, diagrammes de vecteurs, faisceaux de lignes droites qui convergent, divergent, se brisent. Mais il reste un point en lui où tout existe d'une autre façon, comme un nœud, comme un caillot, comme un engorgement : la sensation précisément qu'on est là mais qu'on pourrait ne pas y être, en un monde qui pourrait ne pas y être mais qui est là. » trad. p. 22.

3. Ce que la tombée de la nuit permettra de mieux admettre : s'il n'y a plus de reflets et plus de soleil, c'est sans doute que ces reflets existent ailleurs.

4. Si la sortie imminente de la nouvelle génération de consoles de salon PlayStation 4 et Xbox Series X a place au cœur du discours marketing cette technologie, c'est dès la fin des années soixante-dix qu'elle connaît ses premières applications informatiques, alors que son principe est connu depuis le XVI^e^ siècle. Voir à ce sujet Steve Luecking, « Durer, Drawwing, and Digital Thinking », dans : FATE Conference, Savannah (Géorgie, États-Unis), 2013, URL : `http://www.brian-curtis.com/text/conferpape_steveluecking.html` (visité le 14/10/2020).

d'un éclairage, elle permet une plus grande cohérence visuelle, notamment parce que la lumière évolue en fonction des déplacements du personnage. Ainsi, devant un lac, le joueur peut retrouver cette « épée de lumière » qui le suit où qu'il aille, même si la source n'est plus dans son champ de vision. Le *ray tracing* consiste en effet à reproduire les rayons de manière inverse, en retrouvant leur origine supposée [1]. Ainsi, la logique est la même que dans l'esprit torturé de Palomar : le soleil, ses rayons, ses reflets, son éblouissement, trouvent leur origine entre la rétine virtuelle et le cerveau procédural. [2]

Écriture et réalité virtuelle

Ce sont là les deux récits qui exposent une ambition de modélisation procédurale de la part de Calvino. Le reste du recueil ne se concentre pas autant sur la reconstruction de modèles que les récits explorés jusqu'ici. Ce qui ressort de *Palomar* est donc une volonté encyclopédique toujours vertigineuse.

On peut y voir, par exemple, l'intention de reproduire, sous toutes ses facettes, des animaux comme le gecko. Dans « La pancia del geco », Monsieur Palomar parvient à voir le petit reptile du dessous et à avoir ainsi une vision d'ensemble de l'animal dont il peut apprécier le moindre détail :

> La cosa più straordinaria sono le zampe, vere e proprie mani dalle dita morbide, tutte polpastrelli, che premute contro il vetro vi aderiscono con le loro minuscole ventose : le cinque dita s'allargano come petali di fiorellini in un disegno infantile, e quando una zampa si muove, si raccolgono come un fiore che si chiude, per tornare poi a distendersi e a schiacciarsi contro il vetro, facendo apparire delle striature minutissime, simili a quelle delle impronte digitali.
>
> [...] Del capo sono visibili la gola capace e vibrante, e ai lati gli occhi sporgenti e senza palpebra. La gola è una superficie di sacco floscio che s'estende dalla punta del mento dura e tutta scaglie come quella d'un caimano, al ventre bianco che dove preme sul vetro presenta anch'esso una picchiettatura granulosa, forse adesiva. [3]

1. On l'appelle aussi pour cette raison *path tracing*, pour signifier que la trajectoire (*path*) est retracée jusqu'à sa source.

2. Nous précisons ici que le sens des récits qui composent *Palomar* ne se résume pas à l'anticipation d'une solution technique de modélisation. Comme le montre Perle Abbrugiati dans son introduction aux actes du colloque *La plume et le crayon. Calvino, l'écriture, le dessin, l'image* tenu en 2012 à Aix-en-Provence, « le *trait* de Calvino est à la fois une ligne géométrique, une arborescence, une profusion, une évanescence. » (Abbrugiati, « Graphismes calviniens », *op. cit.*) La recherche de modélisation chez Calvino est toujours là pour dire quelque chose qui déborde le modèle initial. C'est cependant le propos de notre troisième partie ; nous nous concentrons dans la présente partie sur la manière dont Calvino montre sa capacité à construire des modèles et des systèmes.

3. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 921-922. « Le plus extraordinaire, ce sont les pattes, de véritables mains aux doigts souples, de tout petits bouts de doigts, qui, pressés contre le verre, y adhèrent de leurs minuscules ventouses : les cinq doigts s'élargissent comme les pétales de petites fleurs dans un dessin d'enfant, et, quand une patte bouge, ils se ramassent comme une fleur qui se clôt, pour de nouveau se détendre et s'écraser contre le verre, en faisant apparaître des striures très fines, semblables à des empreintes digitales./[...] Les parties visibles de la tête sont la gueule, large, vibrante, et sur les côtés les yeux saillants sans paupières. La gueule forme comme un sac flasque qui s'étend de la pointe du menton, dure et pleine d'écailles comme celle d'un caïman, au ventre blanc, qui présente lui aussi, à l'endroit où il fait pression sur le verre, une moucheture granuleuse, peut-être adhésive. » trad. p. 61.

La précision de la description semble mettre le gecko observé sous une loupe qui détaille les moindres recoins de l'animal, jusqu'à le faire passer pour un « caïman ». La matérialité du gecko est ici poussée pour le faire voir au lecteur comme en trois dimensions. De la même manière, alors qu'il fait ses courses à Paris, il se perd dans la contemplation de l'étal chez le fromager et essaie de lier à chaque fromage le plus grand nombre d'informations, comme le nom, la consistance, le goût, le lieu de production [1] (« *prati incrostati di sale che le maree di Normandia depositano ogni sera ; prati profumati d'aromi al sole ventoso di Provenza* » [2]). Chaque article est donc le réceptacle d'un monde qui passe aussi par le langage :

> Questo negozio è un dizionario ; la lingua è il sistema dei formaggi nel suo insieme : una lingua la cui morfologia registra declinazioni e coniugazioni in innumerevoli varianti, e il cui lessico presenta una ricchezza inesauribile di sinonimi, usi idiomatici, connotazioni e sfumature di significato, come tutte le lingue nutrite dall'apporto di cento dialetti. [3]

On peut voir ici un exemple de ce que Calvino exprime dans sa leçon américaine sur la « Multiplicité ». En s'appuyant sur Gadda et Musil, il montre comment chaque objet renferme une certaine quantité d'informations : « *ogni minimo oggetto è visto come il centro d'una rete di relazioni che lo scrittore non sa trattenersi dal seguire* ». [4] C'est d'ailleurs ce que Marie-Laure Ryan, dans *Narrative as Virtual Reality*, a remarqué en montrant en quoi cette volonté d'accumuler les détails peut constituer un frein, dans un texte littéraire, à l'immersion du lecteur :

> In contrast to virtual realities of the electronic kind, the immersive quality of the representation of space depends not on the pure intensity of the information – which translates in this case as length and detail of the descriptions – but rather on the salience of the highlighted features and on the ability of descriptive passages to project a map of the landscape. A description that merely accumulates details lets its object run through the reader's mind like grains of sand through the fingers, thus creating the sense of being lost in a clutter of data. [5]

1. De là à dire que Palomar tente de constituer un *lore* du monde du fromage, il n'y qu'un pas.

2. *Ibid.*, p. 935. « prés incrustés du sel que les marées de Normandie déposent chaque soir ; prés parfumés d'arômes au soleil venteux de Provence » trad. p. 76.

3. *Ibid.*, p. 935. « Ce magasin est un dictionnaire ; sa langue est le système des fromages dans son ensemble : une langue dont la morphologie comporte des déclinaisons et des conjugaisons aux variantes innombrables, et dont le lexique présente une richesse inépuisable en synonymes, usages idiomatiques, connotations et nuances de signification, comme toutes les langues nourries par l'apport de cent dialectes. » trad. p. 76.

4. *Idem*, *S1*, *op. cit.*, p. 718 « le moindre objet est vu comme le centre d'un réseau de relations que l'écrivain ne peut pas se retenir de suivre » Nous traduisons.

5. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, *op. cit.*, p. 124. « Contrairement aux réalités virtuelles de type électronique, la qualité immersive de la représentation de l'espace ne dépend pas de la pure intensité de l'information – qui se traduit dans ce cas par la longueur et le détail des descriptions – mais plutôt de la saillance des éléments mis en évidence et de la capacité des passages descriptifs à projeter une carte du paysage. Une description qui ne fait qu'accumuler des détails laisse son objet courir dans l'esprit du lecteur comme des grains de sable dans les doigts, créant ainsi le sentiment d'être perdu dans un fouillis de données. » Nous traduisons.

Cependant, Palomar, dans l'ensemble du roman, ne se limite pas à accumuler des détails sur ce qu'il voit – même si l'épisode du fromager est un moment où il se perd dans les ramifications de son encyclopédie jusqu'à oublier la raison de sa présence. En effet, son ambition est bien de créer une simulation totale en englobant dans son modèle l'ensemble de l'univers dans une précision qu'il veut fractale. On peut lire dans « Il modello dei modelli » :

> La regola del signor Palomar a poco a poco era andata cambiando : adesso gli ci voleva una gran varietà di modelli, magari trasformabili l'uno nell'altro secondo un procedimento combinatorio, per trovare quello che calzasse meglio su una realtà che a sua volta era sempre fatta di tante realtà diverse, nel tempo e nello spazio. [1]

Bien que ce projet échoue, notamment parce qu'il se rend compte que le modèle ne survit pas aux évolutions intrinsèques de ce qu'il est censé reconstituer, il n'en reste pas moins que Calvino, dans ces textes, fait de Palomar un concepteur qui tente de modéliser le réel dans le virtuel et de créer, petit à petit, un espace.

5.1.3 Modéliser le monde, créer un espace

Selon Philippe Daros, l'écriture de Calvino a quelque chose qui a trait à la cartographie. Il s'agit pour l'auteur de construire un espace, un environnement navigable. L'écriture sert à reconstituer un espace qui soit ensuite laissé à l'exploration du lecteur :

> L'œuvre est voyage puisque, pour Calvino, l'idée même de narration implique une dimension cartographique. Lire un roman tout comme lire une carte équivaut à parcourir un itinéraire. Que l'écriture reproduise dans le filet de ses lignes entrecroisées un espace reconnaissable, issu du monde extérieur ou qu'elle donne à voir et à lire un espace onirique, l'œuvre calvinienne est parcours et son lecteur y devient voyageur cheminant dans un espace cartographié d'un point de départ à un point d'arrivée. [...] Ainsi l'œuvre de Calvino se définit-elle comme un parcours reliant la « main qui écrit » et le « monde écrit » même si, progressivement, cette connexion se fait de plus en plus incertaine, de plus en plus embrouillée. [2]

On voit ici que la posture que Philippe Daros prête à Calvino est celle d'un constructeur qui prévoit dans ses construction une exploitation autre. Il s'agit pour Calvino de préparer un espace fictionnel avec sa structure, ses règles, son organisation, etc. Autrement dit, nous sommes face à « la vision d'une littérature comme production de "mondes possibles" » [3] en sachant qu'un « monde possible » peut tout à fait se recouper avec le monde réel.

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 966. « La règle de monsieur Palomar s'était modifiée petit à petit : il lui fallait maintenant une grande variété de modèles, peut-être même transformables l'un dans l'autre selon une procédure combinatoire, pour trouver celui qui convenait le mieux à une réalité qui, à son tour, était toujours faite de plusieurs réalités différentes, dans le temps comme dans l'espace. » trad. p. 109.
2. Philippe Daros, *Italo Calvino*, Paris, Hachette, 1995, p. 6.
3. *Ibid.*, p. 39.

« Dall'opaco » et l'espace 3D

C'est le cas lorsque Calvino, autour de l'année 1971, compose « Dall'opaco », une description teintée de souvenirs du Sanremo de son enfance. Ou plus exactement, le narrateur, répondant à la question hypothétique : « Quelle est la forme du monde ? », propose une version qui correspond à la ville de son enfance :

> Se allora mi avessero domandato che forma ha il mondo avrei detto che è in pendenza, con dislivelli irregolari, con sporgenze e rientranze, per cui mi trovo sempre in qualche modo come su un balcone, affacciato a una balaustra, e vedo ciò che il mondo contiene disporsi alla destra e alla sinistra a diverse distanze, su altri balconi o palchi di teatro soprastanti o sottostanti, d'un teatro il cui proscenio s'apre sul vuoto, sulla striscia di mare alta contro il cielo attraversato dai venti e dalle nuvole [1]

On voit dans ce texte que, de la même manière que dans Palomar, l'auteur interroge sa propre subjectivité et son rapport au monde, à l'extérieur. Selon Nicola Turi, la voix à la première personne entend se transformer en œil dépersonnalisé pour observer non seulement le paysage décrit, mais son propre paysage mental. [2] Ce qui est intéressant pour notre propos, c'est la manière dont ce paysage est décrit, et reconstruit par cette voix, qui place véritablement le lecteur au sein d'un environnement en trois dimensions. C'est avant tout par des formes géométriques que ce paysage est reconstruit :

> Comincerò allora col dire che il mondo è composto di linee spezzate e oblique, con segmenti che tendono a sporgere fuori dagli angoli d'ogni gradino, come fanno le agavi che crescono spesso sul ciglio, e con linee verticali ascendenti come le palme che fanno ombra ai giardini o terrazzi sovrastanti a quelli in cui hanno radici. [3]

Après avoir tracé les premiers traits et donné l'allure générale du monde qu'il décrit, le narrateur s'y plonge et précise son point de vue, comme s'il avait été placé au milieu pour mieux décrire les sensations qui déterminent sa subjectivité :

> cosicché nella forma del mondo che ora sto descrivendo le case appaiono come a chi guarda i tetti dall'alto, la città è una tartaruga là in fondo dal guscio quadrettato e in rilievo, e non perché la vista delle case dal basso non mi sia familiare, anzi posso sempre chiudere gli occhi e sentirmi alle spalle case alte ed oblique quasi senza spessore, ma allora basta una casa a nascondere le altre possibili case, la città più in alto di me non la vedo e non so se ci sia, ogni casa sopra di me è una tavola verticale

1. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 89. « Si alors on m'avait demandé quelle forme a le monde, j'aurais dit qu'il est en pente, aux dénivelés irréguliers, avec des rebords et des renfoncements, à cause desquels je me trouve toujours d'une manière ou d'une autre sur un balcon, accoudé à une balustrade, et je vois ce que le monde contient se disposer à droite et à gauche à différentes distances, sur d'autres balcons ou d'autres estrades de théâtre plus hauts ou plus bas, d'un théâtre dont l'avant-scène s'ouvre sur le vide, sur la bande de mer haute contre le ciel traversé par les vents et par les nuages. » Nous traduisons.

2. Nicola Turi, *L'identità negata. Il secondo Calvino e l'utopia del tempo fermo*, Florence, Società Editrice Fiorentina, 2003, p. 108.

3. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 89-90. « Je commencerai alors par dire que le monde est composé de lignes brisées et obliques, avec des segments qui tendent à se pencher hors des angles de toutes les marches, comme le font les agaves qui poussent souvent sur le bord, et avec des lignes verticales ascendantes comme les palmes qui font de l'ombre aux jardins ou aux terrasses qui surplombrent l'endroit où elles sont leurs racines. » Nous traduisons.

> dipinta di rosa appoggiata alla china, tutti gli spessori si schiacciano in un senso ma non è che nell'altro s'allarghino, le proprità dello spazio variano a seconda delle direzioni in cui guardo in rapporto al modo in cui mi trovo orientato [1]

Ce sont donc les impressions de hauteur, de distance, ainsi que les distorsions des formes qui sont ajoutées dans ce paragraphe, pour accroître chez le lecteur le sentiment d'immersion dans l'environnement virtuel. C'est alors qu'intervient une conception dans la description du paysage pour le moins inhabituelle :

> Se dunque mi avessero domandato quante dimensioni ha lo spazio, se domandassero a quel me stesso che continua a non sapere le cose che s'imparano per avere un codice di convenzioni in comune con gli altri, e prima tra queste la convenzione secondo la quale ognuno di noi sta all'incrocio di tre dimensioni infinite, infilzato da una dimensione che gli entra nel petto e gli esce dalla schiena, da un'altra che lo trapassa da una spalla all'altra, e da una terza che gli perfora il cranio e gli viene fuori dai piedi, idea che uno accetta dopo molte resistenze e ripulse, ma poi farà finta di averlo sempre saputo perché tutti gli altri fanno finta d'averlo sempre saputo, se dovessi rispondere in base a quanto avevo veramente imparato guardandomi intorno, sulle tre dimensioni che a starci nel mezzo diventano sei, avanti indietro sopra sotto destra sinistra, osservandole come dicevo voltato con la faccia verso mare e verso monte le spalle, [2]

C'est véritablement le sujet observateur qui devient le référentiel. On passe ainsi d'une description de paysage à une description de monde en trois – voire six, pour le narrateur – dimensions. Chaque dimension – ou plutôt chaque axe – est ensuite décrite, donnant au lecteur à voir un paysage à trois-cent-soixante degrés, à la manière des images en réalité virtuelle qui peuvent être regardées avec le matériel adéquat. Le fait d'accompagner le lecteur dans la découverte progressive de l'environnement, axe par axe, accentue l'immersion dans le monde possible décrit par Calvino.

---

1. *Ibid.*, p. 90. L'absence de ponctuation finale est intentionnelle. « si bien que dans la forme du monde que je décris maintenant, les maisons apparaissent comme à quelqu'un qui regarde les toits depuis le haut, la ville est une tortue, là au fond, à la carapace quadrillée et en relief, non pas parce que la vue des maisons depuis le bas ne m'est pas familière, je peux même toujours fermer les yeux et sentir dans mon dos des maisons hautes et obliques presque sans épaisseur, mais alors il suffit d'une maison pour cacher les autres maisons possibles, je ne vois pas la ville plus haute que moi et je ne sais pas si elle est là, chaque maison au-dessus de moi est une planche verticale peinte en rose et penchée sur la pente, toutes les épaisseurs s'écrasent dans un sens mais ça ne veut pas dire qu'elles s'élargissent dans l'autre, les propriétés de l'espace varient en fonction des direction vers lesquelles je regarde, en rapport avec la manière dont je suis orienté » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 91. Le paragraphe s'interrompt ainsi, à une virgule. « Si, donc, on m'avait demandé combien de dimensions a l'espace, si on demandait à ce moi-même qui continue de ne pas savoir les choses qu'on apprend pour avoir un code de conventions en commun avec les autres, et avant tout la convention selon laquelle chacun de nous est au croisement de trois dimensions infinies, traversé par une dimension qui entre dans sa poitrine et sort par son dos, par une autre qui le transperce d'une épaule à l'autre, et par une troisième qui lui perfore le crâne et qui sort par ses pieds, idée qu'on accepte après beaucoup de résistances et rejets, mais qu'on fera ensuite semblant d'avoir toujours sue parce que tous les autres font semblant de l'avoir toujours sue, si je devais répondre sur la base de ce que j'avais vraiment appris en regardant autour de moi, sur les trois dimension qui, lorsqu'on est au milieu, deviennent six, devant derrière au-dessus en-dessous droite gauche, en les observant comme je disais avec le visage tourné vers la mer et dos aux montagnes, » Nous traduisons.

Comme on l'a vu précédemment, ce qui préside à l'écriture calvinienne est lié à la difficulté, voire à l'impossibilité de dire le réel. Palomar se perd dans les détails de son observation, tout comme le narrateur finit par se perdre dans la description minutieuse d'un golfe situé au loin en contrebas. Il se rend compte alors des métaphores qu'il emploie :

> Sono tornato a usare metafore che si riferiscono al teatro, sebbene nei miei pensieri d'allora il teatro con i suoi velluti non potesse associarsi a quel mondo di erbe e di venti, e sebbene anche ora ciò che la parola teatro può portare nella mente, cioè un interno che pretende di contenere in sé il mondo esterno, la piazza la festa il giardino il bosco il molo la guerra, sia tutto il contrario di ciò che io sto descrivendo, cioè un esterno che esclude da sé ogni specie di interno, [1]

Avec cette prise de conscience de la métaphore employée, qui fait immédiatement sortir le lecteur de la réalité virtuelle, c'est la dimension artificielle de l'univers décrit, reconstruit, modélisé, qui est mise en évidence. Mais c'est aussi une prise de conscience de la nécessité de l'artifice, de la reconstruction d'un environnement virtuel. Et même, ce rapprochement initial permet ensuite un éloignement entre les deux images et un renforcement du paysage naturel, en vertu de l'opposition intérieur/extérieur.

Différents sens sont ainsi mis à contribution, comme la vue. Alors que le théâtre est fait de manière à ce que tous les regards puissent voir au même endroit, le paysage décrit est tout l'inverse :

> mentre io parlo d'un mondo dove tutto si vede e non si vede al medesimo tempo, in quanto tutto spunta e nasconde e sporge e scherma, le palme si aprono e chiudono come un ventaglio sulle alberature delle barche da pesca, s'alza il getto d'una manica e innaffia un campo d'invisibili anemoni, mezzo autobus svolta nella mezza curva della carrozzabile e sparisce tra le spade dell'agave, [2]

De la même manière, le son est invoqué dans la différence entre les deux environnements. Alors qu'au théâtre, tout est censé pouvoir s'entendre, que les sons sont portés dans un dispositif qui en permet la propagation optimale, ce n'est pas ce qui se passe dans le monde décrit :

> mentre invece io parlo d'un mondo in cui i suoni si rompono salendo e scendendo per le anfrattuosità del terreno e girando intorno a spigoli e ostacoli, e si smorzano e si propagano indipendentemente dalla distanza, il dialogo di due donne che s'incontrano a metà d'una strada a gradini si perde appena sopra i cavagni che esse reggono in testa, ma sulla collina di fronte arrivano gli uuuh ! i gaaa ! gli ohi-me-mì ! che

1. *Ibid.*, p. 93. Même remarque pour la virgule finale. « J'ai recommencé à utiliser des métaphores qui se réfèrent au théâtre, bien que dans mes pensées d'alors le théâtre avec ses velours ne pouvait pas être associé à ce monde d'herbes et de vents, et bien que même maintenant ce que le mot "théâtre" peut porter dans l'esprit, c'est-à-dire un intérieur qui prétend contenir en soi le monde extérieur, la place la fête le jardin la forêt le port la guerre, est tout le contraire de ce que je décris, c'est-à-dire un extérieur qui exclue de lui-même toute espèce d'intérieur, » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 94. Même remarque pour la virgule finale. « alors que je parle d'un monde où tout se voit et ne se voit pas en même temps, en tant que tout point et se cache et dépasse et masque, les palmes s'ouvrent et se ferment comme un éventail sur les mâtures des bateaux de pêche, se lève le jet d'une manche qui arrose un champ d'anémones invisibles, la moitié d'un autobus tourne dans le demi-virage de la route et disparaît entre les épées de l'agave, » Nous traduisons.

> attraversano l'aria come grani d'una collana che scorrono giù per il filo, lo spazio è formato da punti visibili e punti sonori che si mescolano tutti i momenti e non riescono mai bene a coincidere, [1]

Cet ajout est le premier d'une série de description de sons qui traversent l'environnement en fonction de l'heure du jour ou de la nuit, ce qui est l'occasion pour le narrateur de s'arrêter sur la manière dont le paysage évolue dans la journée :

> Per chi osserva da fermo l'unico elemento continuo è l'arco che il sole percorrendo e scendendo dalla sinistra alla destra, il sole che si può sempre dire dov'è anche se non c'è sole, e d'ogni cosa di cui non si può stabilire la distanza e la forma si può sempre sapere come l'ombra al suo piede si sposta si riduce s'allarga, d'ogni colore di cui non si può dire il colore pur sempre si può prevedere come cambia colore a seconda dell'inclinazione dei raggi, [2]

Cette réflexion sur le soleil sera l'occasion pour le narrateur de rejoindre le but de cette description, c'est-à-dire l'« *opaco* ». L'*opaco*, « ubac » en français ou *ubagu* en dialecte, désigne, en opposition à l'« *aprico* » (« adret » en français), la partie de la vallée où le soleil ne passe pas, et la zone en forme de golfe, orientée dans la bonne direction, ne dispose pas de beaucoup de parties qui ne reçoivent pas les rayons du soleil, à l'exception de quelques zones, au fond des torrents, ou dans les vallées qui progressent en forme de coude, etc. L'*opaco* représente donc l'envers du décor, les zones d'ombres du paysage, mais aussi du narrateur, qui parle depuis cette obscurité en tentant de reconstruire le monde de son enfance :

> « D'int ubagu », dal fondo dell'opaco io scrivo, ricostruendo la mappa d'un aprico che è solo un inverificabile assioma per i calcoli della memoria, il luogo geometrico dell'io, di un me stesso di cui il me stesso ha bisogno per sapersi me stesso, l'io che serve solo perché il mondo riceva continuamente notizie dell'esistenza del mondo, un congegno di cui il mondo dispone per sapere se c'è. [3]

---

1. *Ibid.*, p. 95. Même remarque pour la virgule finale. « alors que je parle d'un monde où les sons se cassent en montant et en descendant dans les anfractuosités du terrain et en tournant autour des arêtes et des obstacles, et s'atténuent et se propagent indépendamment de la distance, le dialogue de deux femmes qui se croisent au milieu d'une route en escalier se perd juste au-dessus des paniers qu'elles portent sur leur tête, mais depuis la colline en face arrivent les "ouuuh !" les "gaaa !" les "ohi-me-mi !" qui traversent l'air comme les perles d'un collier qui glissent le long du fil, l'espace est formé par des points visibles et par des points sonores qui se mélangent à tout moment et qui n'arrivent jamais à bien coïncider. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 96. Même remarque pour la virgule finale. « Pour ceux qui observent, immobiles, le seul élément continu est l'arc que le soleil trace en parcourant et en descendant de la gauche à la droite, le soleil dont on peut toujours dire où il est même s'il n'y a pas de soleil, et de chaque chose dont on ne peut pas établir la distance et la forme, on peut toujours savoir comment l'ombre, à ses pieds, se déplace, se réduit, s'étend, de chaque couleur dont on ne peut pas dire la couleur, on peut toujours prévoir les changement de couleur selon l'inclinaison des rayons, » Nous traduisons.

3. *Ibid.*, p. 101. « "*D'int ubago*", c'est depuis le fond de l'opaque que j'écris, en reconstruisant la carte d'un sommet qui n'est qu'un axiome invérifiable pour les calculs de la mémoire, le lieu géométrique du je, d'un moi-même dont le moi-même a besoin pour se savoir soi-même, le je qui ne sert que pour que le monde reçoive continûment des nouvelles de l'existence du monde, une astuce dont dispose le monde pour savoir s'il est là. » Nous traduisons.

Au-delà de la dimension autobiographique – et le souvenir d'une Ligurie fantasmée de la belle époque, comme le rappelle Maria Rizzarelli [1] –, on retrouve dans cette conclusion l'idée de l'auteur qui doit s'isoler du monde pour le reconstruire. C'est par un parcours sensible [2] qu'il parvient alors à évoquer à nouveau la consistance, la présence, de cette réalité virtuelle [3]. Ainsi, Calvino parvient à poser les bases esthétiques, sensibles et physiques pour la construction d'un environnement en trois dimensions qui évolue en fonction du jour et de la nuit.

Aucun autre récit n'est présent dans « Dall'opaco », à l'exception de ceux qui ressortent en négatif, au détour d'une phrase, comme la promenade de deux habitantes ou le chasseur qui entre dans les bois. Ce que propose la description détaillée de ce monde rêvé par Calvino, c'est une narration environnementale [4], où seule la promenade du récepteur permet de constater quelque chose qui a été, ou qui sera. C'est une technique de design narratif courante dans la conception des univers en trois dimensions qui consiste à transmettre des informations fictionnelles par le décor, la disposition des objets, etc. sans que ceux-ci n'aient de fonction ludique particulière. Il n'a pas fallu attendre le jeu vidéo pour que les descriptions soient chargées de potentialité narrative : il suffit de penser aux descriptions des romans balzaciens pour s'en rendre compte – on pense notamment au *Père Goriot*, dans lequel la description de la pension Vauquer contient en germe un certain nombre d'éléments de l'intrigue. Mais, justement, les romans balzaciens sont des récits qui se reflètent dans leur environnement : ils seront racontés, à l'inverse d'un jeu de type *walking simulator* (voir p. 122), où c'est uniquement le joueur, par ses déplacements, par sa découverte progressive de l'environnement, qui se reconstruira cette histoire. Ici, « Dall'opaco » reproduit les conditions de mise en place d'une narration environnementale, par l'existence concrète et sensible d'un monde virtuel.

« Un re in ascolto » et le *sound design*

Si « Dall'opaco » déroule sous les yeux du lecteur tout un environnement visuel, fait de contrastes de lumières qui viennent sculpter l'impression physique, concrète et sensible de l'environnement en trois dimensions, il est un élément qui reste en retrait. Le son en

1. Voir Maria Rizzarelli, *Sguardi dall'opaco. Saggi su Calvino e la visibilità*, Rome, Bonanno Editore, 2008, p. 12.

2. Nous reprenons ce terme à Frédérique Calcagno-Tristant, dans Frédérique Calcagno-Tristant, *Le jeu multimédia. Un parcours sensible*, Paris, L'Harmattan, 2008.

3. Précisons ici que la notion de réalité virtuelle ne renvoie pas à la dimension fictive d'un endroit. Pour reprendre Françoise Lavocat, « *virtual* signifie, en anglais, "pratiquement". Il faudrait donc comprendre que la réalité virtuelle est une "quasi-réalité" et non pas [...] une réalité en voie d'actualisation. » (Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*, p. 306) Dans le cas présent, l'impression de réalité virtuelle vient du fait que Calvino, plutôt que dépeindre un paysage, immerge le lecteur au centre d'un espace en trois dimensions.

4. Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », dans : Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge MA, The MIT Press, 2004, p. 123.

effet est abordé, mais pour accentuer les aspérités du golfe, les différences de dénivelé, les pièges pour les ondes sonores sous forme de structures concaves, etc. La métaphore de l'oreille a été employée mais à propos du contre-modèle qu'est le théâtre.

Bref, l'intérêt de Calvino pour le son semble aussi prégnant que celui qu'il cultive pour l'image. Dans *Palomar*, « Il fischio del merlo » montre que le personnage alter-ego de l'auteur tente aussi d'observer avec les oreilles. En été, Monsieur Palomar a la chance d'être dans un jardin où passent beaucoup d'oiseaux et il passe donc un temps non négligeable à écouter le chant des oiseaux, mais c'est celui du merle qui l'intéresse particulièrement car c'est le seul qu'il reconnaît et distingue du reste des chants. Et pour cause : c'est le seul chant qui ressemble à un sifflement humain, ce qui fascine Monsieur Palomar mais aussi son épouse. Mais l'élément central n'est pas tant le son dans cet épisode, que la question de la communication : comment se fait-il que, même si le son produit est identique (deux sifflements humains), l'oiseau ne soit pas dupe et continue son échange avec l'autre volatile ?

Calvino poursuit au contraire sa réflexion sur le son dans « Un re in ascolto », un récit à la deuxième personne qui met le lecteur dans la peau d'un roi. Écrit à partir de 1977 et paru en 1984, il est transposé en livret d'opéra pour une œuvre du même titre avec la musique de Berio. Italo Calvino s'est inspiré pour cet écrit de l'entrée « *Ascolto* » de l'encyclopédie Einaudi, écrite par Roland Barthes. Alors que le discours s'adresse à un roi, des conseils lui sont prodigués pour tout faire afin de garder sa position, son statut. Il doit donc garder son sceptre dans la main, sa couronne sur la tête et ne faire tomber ni l'un ni l'autre, sous peine de perdre sa place sur le trône qu'il ne doit quitter sous aucun prétexte. Il finit par se demander si les sons irréguliers qu'il entend sont des messages codés, pour lui ou pour quelqu'un d'autre, et se demande ce qu'ils peuvent signifier, avant de se rappeler une voix féminine qui chantait, et qu'il voudrait retrouver, sans savoir comment faire. Lorsqu'éclate un coup d'État, qu'il s'enfuit alors que la ville brûle, il retrouve, au fond des cavernes qu'il a fait construire pour pouvoir se déplacer sans être vu dans son royaume, l'ancien roi qu'il a fait emprisonner, et se rend compte que sa situation, bloqué sur le trône avec un sceptre, n'est pas bien différente de celle de son prédécesseur aux oubliettes.

Avant la fuite finale, cette situation donne au récit un prétexte parfait pour que le roi ait une perception particulière de son environnement, le palais. Car s'il ne peut pas quitter son trône, qu'il reste dans la même salle jour et nuit, sans se lever, il ne peut pas savoir ce qui se passe dans son palais autrement que par le son. C'est d'ailleurs ainsi qu'il mesure le temps :

> Le ore sono lunghe da passare ; nella sala del trono la luce delle lampade è sempre uguale. Tu ascolti il tempo che scorre : un ronzio come il vento ; il vento soffia nei corridoi del palazzo, o nel fondo del tuo orecchio. [...] Ti basta tendere l'orecchio e imparare a riconoscere i rumori del palazzo, che cambiano d'ora in ora : al mattino squilla la tromba dell'alzabandiera sulla torre, i camion dell'intendenza reale

> scaricano ceste e bidoni nel cortile della dispensa ; le domestiche battono i tappeti sulla ringhiera della loggia ; la sera cigolano i cancelli che si richiudono, dalle cucine sale un acciottolio : dalle stalle qualche nitrito avverte che è l'ora della striglia. [1]

Alors que la salle n'est pas éclairée suffisamment par la lumière du soleil – qui, rappelons-le, dans « Dall'opaco » constituait un élément fondamental pour se situer dans le temps – ce sont les différentes manifestations sonores qui arrivent jusqu'à la salle du trône qui permettent au roi de savoir à quel moment de la journée ou de la nuit il se situe, comme si tout le palais était un mécanisme semblable à une horloge, que les rois, dit le narrateur, n'ont pas le droit d'avoir, car ils sont censés avoir eux-mêmes la maîtrise du temps qui passe.

> Il palazzo è un orologio : le sue cifre sonore seguono il corso del sole, frecce invisibili indicano il cambio della guardia sugli spalti con uno scalpiccìo di suole chiodate, uno sbattere di calci di fucili, cui risponde lo stridere di ghiaia sotto i cingoli dei carri armati tenuti in esercizio sul piazzale. [2]

Mais le temps n'est pas l'unique dimension qui peut être appréhendée grâce aux manifestations sonores. En effet, depuis qu'il est devenu roi et qu'il ne peut plus quitter son trône, il oublie progressivement de quoi est fait son palais, quelle est sa forme, quelles sont les salles, etc. Ce n'est que par les sons qui lui parviennent qu'il arrive à reconstruire la structure, l'architecture du palais :

> Se il tuo palazzo resta per te sconosciuto e inconoscibile, puoi tentare di ricostruirlo pezzo a pezzo, situando ogni calpestio, ogni colpo di tosse in un punto dello spazio, immaginando intorno a ogni segno sonoro pareti, soffitti, impiantiti, dando forma al vuoto in cui i rumori si propagano e agli ostacoli contro cui urtano, lasciando che siano i suoni stessi a suggerire le immagini. Un tintinnio argentino non è solo un cucchiaino che è caduto dal sottocoppa in cui era in bilico ma è anche un angolo di tavola coperto da una tovaglia di lino con frangia di pizzo, rischiarata da un'alta vetrata su cui pendono rami di glicine ; un tonfo soffice non è soltanto un gatto che è balzato su un topo ma è un sottoscala umido di muffa, chiuso da tavole irte di chiodi.
>
> Il palazzo è una costruzione sonora che ora si dilata ora si contrae, si stringe come un groviglio di catene. Puoi percorrerlo guidato dagli echi, localizzando scrichiolii, stridori, imprecazioni, inseguendo respiri, fruscii, borbottii, gorgogli. [3]

1. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 151-152. « Les heures passent lentement ; dans la salle du trône, la lumière des lampes est toujours la même. Tu écoutes le temps qui s'écoule : un bourdonnement comme le vent ; le vent souffle dans les couloirs du palais, ou au fond de ton oreille. [...] Il te suffit de tendre l'oreille et d'apprendre à reconnaître les bruits du palais, qui changent d'heure en heure : le matin, la trompette du leveur de drapeau sur la tour sonne, les camions de l'intendance royale déchargent des paniers et des bidons dans la cour de l'entrepôt ; les domestiques battent les tapis sur la rampe de la loge ; le soir, les grillages grincent en se refermant, depuis les cuisines monte un bruit de casseroles : depuis les écuries quelque hénissement informe que c'est l'heure du brossage. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 152. « Le palais est une horloge : ses chiffres sonores suivent le cours du soleil, des aiguilles invisibles indiquent le changement de la garde sur les remparts dans un bruit de bottes crantées, de chiens de fusil, auquel répond le crissement du gravier sous les chenilles des chars d'assaut en exercice sur l'esplanade. » Nous traduisons.

3. *Ibid.*, p. 156. « Si ton palais reste pour toi inconnu et impossible à connaître, tu peux essayer de le reconstruire morceau par morceau, en situant chaque bruit de pas, chaque quinte de toux dans un point de l'espace, en imaginant autour de chaque signe sonore les parois, les plafonds, les sols, en donnant forme

On remarque dans ces passages l'usage généreux d'allitérations et d'assonances qui donnent à entendre au lecteur la variété de sons qui arrivent aux oreilles du roi : des bruits sourds rendus par l'allitération en « f » du « *tonfo soffice* » aux sons stridents exprimés avec l'assonance en « i » du « *tintinnio argentino* », c'est toute une gamme de sons qui parvient aux oreilles du lecteur en même temps qu'à celles du roi.

Il est intéressant de remarquer qu'à part l'identification en cascade que permet la réception d'un son – ce que l'on peut d'ailleurs lire comme une métaphore de la coopération interprétative du lecteur qui, à partir d'un signe, déduit des informations qui sont sous-entendues – c'est aussi la structure physique du palais qui se dessine :

> Atrii, gradinate, logge, corridoi del palazzo hanno soffitti alti, a volta : ogni passo, ogni scatto di serratura, ogni starnuto echeggiano, rimbombano, si propagano orizzontalmente per un seguito di sale comunicanti, vestiboli, colonnati, porte di servizio, e verticalmente per trombe di scale, intercapedini, pozzi di luce, condutture, cappe di camini, vani di montacarichi, e tutti questi percorsi acustici convergono nella sala del trono. [1]

Le son et les échos qu'il forme avant d'arriver aux oreilles du souverain sont chargés des volumes qu'ils traversent, ce qui pousse le narrateur à rapprocher le palais d'une oreille :

> Il palazzo è tutto volute, tutto lobi, è un grande orecchio in cui anatomia e architettura si scambiano nomi e funzioni : padiglioni, trombe, timpani, chiocciole, labirinti ; tu sei appiattato in fondo, nella zona più interna del palazzo-orecchio, del tuo orecchio : il palazzo è l'orecchio del re. [2]

Ce n'est pas la seule fois où le palais devient part intégrante du corps du roi, mais cette considération est éclairante car elle souligne le fonctionnement du son et de sa perception. En effet, le pavillon de l'oreille permet de modifier le son que reçoit le tympan suffisamment pour faire comprendre au cerveau la direction d'où provient le son. C'est ainsi qu'il est possible de s'orienter dans l'espace et d'en avoir une perception qui dépasse la simple information sonore. Le fonctionnement du son est pris en compte dans le développement du jeu vidéo.

---

au vide où les bruits se propagent et aux obstacles contre lesquels ils se heurtent, en laissant que ce soient les bruits mêmes qui suggèrent les images. Un tintement cristallin n'est pas seulement une cuillère qui est tombée de la sous-tasse dans laquelle il était en équilibre, mais c'est aussi un angle de table couvert par une nappe en lin avec une frange de dentelle, éclairée par une haute baie vitrée sur lesquels pendent des branches de glycine ; un bruit sourd et doux n'est pas seulement un chat qui a sauté sur une souris mais c'est un sous-sol humide de moisissure, fermé sous des planches pleines de clous./Le palais est une construction sonore qui tantôt se dilate, tantôt se contracte, se serre comme un tas de chaînes. Tu peux le parcourir guidé par les échos, en localisant les craquements, les grincements, les jurons, en poursuivant les respirations, les bruissements, les bafouillements, les gargouillis. » Nous traduisons.

1. *Ibid.*, p. 152-153. « Les atriums, les escaliers, les loges, les couloirs du palais ont des plafonds hauts, en voûte : chaque pas, chaque bruit de serrure, chaque éternuement font un écho, rebondissent, se propagent horizontalement dans une suite de salles communicantes, de vestibules, de colonnes, de portes de services, et verticalement dans des escaliers, des vides sanitaires, des puits de lumière, des conduits, des cheminées, des monte-charges, et tous ces parcours acoustiques convergent vers la salle du trône. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 153. « Le palais n'est que volutes, n'est que lobes, c'est une grande oreille où l'anatomie et l'architecture échangent leurs noms et fonctions : des pavillons, des cônes, des tympans, des colimaçons, des labyrinthes ; tu es blotti au fond, dans la zone la plus interne du palais-oreille, de ton oreille : le palais est l'oreille du roi. » Nous traduisons.

En effet, nous pouvons extraire du texte de Calvino deux éléments qui sont traités par le *sound design*, la branche du développement de jeu vidéo qui s'occupe des effets sonores. D'une part, il faut que les sons soient variés pour offrir au joueur une perception sonore de l'environnement, sinon réaliste – car il peut s'agir d'un univers fantaisiste – du moins vraisemblable. Selon Sander Huiberts, l'amélioration de la qualité des sons, ainsi que la variété de ces derniers au cours d'une partie, favorise l'immersion du joueur dans le jeu :

> Generally, we can conclude that the output resolution of game worlds has become higher, both in the visual and in the auditory realm. The sensory side of games has consequently become more in line with the real world and thus more convincing, contributing to sensory immersion. [1]

La variété et la qualité des sons émis permet donc de reconstruire un environnement convaincant : c'est ce que fait le roi en entendant la cuillère tomber ou le bruit du chat atterrissant sur le sol pour emplir les salles du palais avec autant de détails qui font monde.

Ainsi, le son peut induire, toujours pour reprendre Sander Huiberts, un « sentiment de présence » (« *feeling of presence* »), et l'une des méthodes qui permettent d'améliorer ce sentiment de présence est la mise en place d'un son spatialisé (« *spatial audio* »). Selon les enquêtes auprès de joueurs, l'utilisation d'un système de type 5.1 (avec des hauts-parleurs qui entourent le sujet) permet d'avoir un sentiment de présence plus élevé. Une autre technique, plus complexe à mettre en place, consiste à utiliser le son binaural : à partir de deux sources de son, transmettre l'ensemble des sons en en modifiant certains pour donner l'impression qu'ils viennent de derrière, du dessus, etc. [2] Quoi qu'il en soit, ce n'est pas uniquement la direction du son qui est importante, mais aussi la manière dont il se charge de l'espace qu'il a traversé :

> The feeling of presence can also be stimulated by suggesting depth in the game world. In many games, this is accomplished with sound by the playback of sounds that are not in close contact with the avatar. To give an example, in *Half-Life 2* (2004), sounds that originate from other locations (from other rooms, from outside or from above the player) suggest that the world is larger than what is seen on the screen. [3]

1. Sander Huiberts, « Captivating Sound. The Role of Audio for Immersion in Computer Games », PhD thesis, Utrecht-Portsmouth, Utrecht School of the Arts et University of Portsmouth, 2010, URL : `https://download.captivatingsound.com/Sander_Huiberts_CaptivatingSound.pdf` (visité le 01/03/2020), p. 55. « En général, nous pouvons conclure que la résolution de sortie des mondes de jeu est devenue plus élevée, tant dans le domaine visuel qu'auditif. Le côté sensoriel des jeux est donc devenu plus conforme au monde réel et donc plus convaincant, contribuant à l'immersion sensorielle. » Nous traduisons.

2. La technique consiste, entre autres, à simuler le passage du son dans les différentes parties du pavillon de l'oreille.

3. Huiberts, « Captivating Sound », *op. cit.*, p. 59. « Le sentiment de présence peut également être stimulé en suggérant une profondeur dans l'univers du jeu. Dans de nombreux jeux, cela se fait par la lecture de sons qui ne sont pas en contact étroit avec l'avatar. Pour donner un exemple, dans *Half-Life 2* (2004), les sons qui proviennent d'autres endroits (d'autres pièces, de l'extérieur ou au-dessus du joueur) suggèrent que le monde est plus grand que ce qui est vu à l'écran. » Nous traduisons.

Le jeu cité ci-dessus, *Half-Life 2*, [1] est un jeu de tir à la première personne qui se passe dans des structures construites et fermées. Afin d'éviter un sentiment d'enfermement et donner au joueur une perception de l'espace qui dépasse les salles qu'il traverse, le son est ainsi traité que les sons extérieurs à la pièce se distinguent des autres. Ce que dit ici Sander Huiberts fait directement écho au texte de Calvino, où le roi se représente un espace qui dépasse l'unique salle du trône grâce à la modification des sons extérieurs à travers les portes, les plafonds, les colonnes, etc.

Dans « Un re in ascolto », Calvino propose donc un véritable exercice de *sound design*, que l'on retrouve au début du « Conte di Montecristo ». En privant le roi de voir autre chose que la salle du trône (dans un premier temps), il se force à respecter la contrainte de représenter l'espace par les sons déformés qui parviennent jusqu'aux oreilles du personnage et, ce faisant, parvient à donner au lecteur un « sentiment de présence » par la variation et la spatialisation des sons.

Ces deux textes montrent ainsi de quelle manière Calvino a tenté, vers la fin de sa carrière d'écrivain, de passer du récit à la modélisation d'un monde virtuel. En effet, ce qui compte, tant dans « Dall'opaco » que dans « Un re in ascolto », c'est qu'Italo Calvino a proposé de nouvelles directions à la littérature qui la rapprochent de la modélisation d'un espace fictionnel en trois dimensions, que ce soit par l'approche du paysage par un point de vue interne qui reprend une vision à trois-cent-soixante degrés, ou par la mise en espace du son qui permet au sujet d'avoir de son environnement un sentiment de présence. Mais la modélisation chez Calvino ne s'arrête pas aux environnements. En effet, c'est aussi dans l'étude du mouvement et des trajectoires que l'auteur a proposé des modélisations fractales.

5.1.4 *Ti con zero* et la modélisation fractale

L'ambition de Calvino, comme il le dit dans sa leçon américaine sur l'exactitude, est de tout modéliser et de combiner les modèles de différentes échelles à l'infini :

> Alle volte cerco di concentrarmi sulla storia che vorrei scrivere e m'accorgo che quello che m'interessa è un'altra cosa, ossia, non una cosa precisa ma tutto ciò che resta escluso dalla cosa che dovrei scrivere ; il rapporto tra quell'argomento determinato e tutte le sue possibili varianti e alternative, tutti gli avvenimenti che il tempo e lo spazio possono contenere. È un'ossessione divorante, distruggitrice, che basta a bloccarmi. Per combatterla, cerco di limitare il campo di quel che devo dire, poi a dividerlo in campi ancor più limitati, poi a suddividerli ancora, e così via. E allora mi prende un'altra vertigine, quella del dettaglio del dettaglio del dettaglio, vengo risucchiato dall'infinitesimo, dall'infinitamente piccolo, come prima mi disperdevo nell'infinitamente vasto. [2]

1. Valve Corporation, *Half-Life 2*, Valve Corporation, 2004.

2. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 686-687. « Parfois, j'essaye de me concentrer sur l'histoire que je voudrais écrire et je me rends compte que ce qui m'intéresse est une autre chose, c'est-à-dire non pas une chose précise mais tout ce qui est exclu de la chose que je devrais écrire ; le rapport entre ce sujet précis et

L'angoisse que Calvino ressent semble liée à l'incompatibilité entre son ambition à la modélisation infinie des objets et le caractère inévitablement séquentiel et discursif de la littérature. Cette réflexion rejoint d'ailleurs les angoisses de Monsieur Palomar à la fin de chaque récit, qui se sent trop petit pour recevoir l'infini du monde – une angoisse métaphysique qui est exprimée au moins depuis Pascal. C'est donc en se proposant une modélisation fractale des choses, de certains éléments du monde, ou même de simples trajectoires et en les réduisant à une formule mathématique qu'il en saisit l'essence. C'est ce qu'il tente de faire dans la dernière partie de *Ti con zero*.

Paru en 1967, *Ti con zero*[1] peut être vu comme un ajout[2] aux *Cosmicomiche*[3], dont il suit de deux années la parution. Cependant, le recueil n'est pas aussi homogène que le premier, puisque le personnage Qfwfq n'intervient pas dans tous les récits. Le recueil se compose de trois parties, une première sans titre qui s'inscrit dans la continuité des *Cosmicomiche*, une deuxième partie intitulée « Priscilla » où Calvino continue d'explorer le potentiel poétique du langage scientifique ; enfin, la dernière partie, qui a donné son nom au recueil, « Ti con zero », se compose de quatre textes qui se démarquent du reste.

Qfwfq, pour commencer, en est absent, tout comme les citations scientifiques liminaires qui donnent le prétexte à l'histoire. Ces récits, appelés « récits déductifs », ne partent pas tant de théories scientifiques sur l'origine de l'univers ou sur la biologie, que de problèmes mathématiques. Calvino tente de dégager de situations concrètes un modèle mathématique. C'est du moins le cas des trois premiers récits, « Ti con zero », « L'inseguimento » et « Il guidatore notturno », car le dernier, « Il conte di Montecristo », se démarque une fois de plus par l'élan métalittéraire dans lequel il s'achève.

Chacun des textes modélise non pas un monde, mais cette fois-ci une trajectoire, en développant dans chaque situation des interrogations qui peuvent trouver un écho intéressant dans le cas du jeu vidéo.

« Ti con zero » et la *frame* des possibles

Dans le premier récit de cette partie « déductive », le narrateur-personnage est un chasseur qui se trouve face à un lion qui, au moment où il a décoché sa flèche, a bondi tous crocs et griffes sortis. Mais alors que ce moment ne devrait durer qu'un instant, la situation s'est figée alors que le narrateur se retrouve avec une impression de déjà-vu :

---

toutes ses variantes et alternatives possibles, tous les événements que le temps et l'espace peuvent contenir. C'est une obsession dévorante, destructrice, qui suffit à me bloquer. Pour la combattre, j'essaye de limiter le champ de ce que je dois dire, puis de le diviser en champs encore plus limités, puis de le subdiviser encore, et ainsi de suite. Et alors c'est un autre vertige qui me saisit, celui du détail du détail du détail, je suis aspiré dans l'infinitésimal, dans l'infiniment petit, comme je me dispersais avant dans l'infiniment grand. » Nous traduisons.

1. Italo Calvino, *Ti con Zero*, Turin, Einaudi, 1967.

2. Précisons que les *Cosmicomiche* ont fait l'objet d'un ajout, et que l'ensemble des aventures de Qfwfq se trouve dans Italo Calvino, *Cosmicomiche vecchie e nuove*, Milan, Garzanti, 1984.

3. Il en sera question dans le prochain chapitre. Voir p. 352.

> Tanti e così complessi i fattori che condizionano il moto parabolico sia delle frecce sia dei felini, da non permettermi per il momento di giudicare quale delle eventualità sia più probabile. Mi trovo perciò in una di quelle situazioni di incertezza e attesa in cui non si sa davvero cosa pensare. E il pensiero che mi occorre è questo : mi pare che non sia la prima volta.
>
> Non voglio qui riferirmi ad altre mie esperienze di caccia : l'arcere, appena crede d'essersi fatta un'esperienza, è perduto ; ogni leone che incontriamo nella nostra breve vita è diverso da ogni altro leone ; guai se ci fermiamo a far contronti, a dedurre le nostre mosse da norme e presupposti. Parlo di questo leone L e di questa freccia F giunti ora a un terzo circa delle rispettive traiettorie. [1]

L'ensemble du récit se retrouve bloqué dans ce t_0 où se retrouvent la flèche F_0, le lion L_0 et le chasseur Q_0, dans une incertitude quant à l'issue de l'affrontement.

Italo Calvino transforme donc une situation de narration primitive telle qu'il l'a énoncée dans « Cibernetica e fantasmi » (voir p. 166) en ce qui ressemble à un problème de mathématiques ou de physique. Ce qui est intéressant, c'est la motivation pour laquelle l'action est figée. En effet, elle vient d'une hésitation de la part du narrateur qui se demande si cette situation n'a pas déjà eu lieu un nombre indéfini de fois :

> Se dico che quest'attimo che sto vivendo non è la prima volta che lo vivo, è perché la sensazione che ne ho è come d'un leggero sdoppiarsi d'immagini, come se nello stesso tempo vedessi non un leone o una freccia ma due o più leoni e due o più frecce sovrapposti con un'appena percettibile sfasatura, cosicché i contorni sinuosi della figura del leone e il segmento della freccia risultano sottolineati o meglio alonati da linee più sottili e di colore più sfumato. Lo sdoppiamento però potrebbe essere soltanto un'illusione con la quale mi rappresento un altrimenti indefinibile senso di spessore, per cui leone freccia cespuglio sono qualcosa di più di questo leone questa freccia questo cespuglio cioè la ripetizione interminabile di leone freccia cespuglio disposti in questo preciso rapporto con un'interminabile ripetizione di me stesso nel momento in cui ho appena allentato la corda del mio arco. [2]

---

1. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 307-308. « Les facteurs qui déterminent le mouvement parabolique aussi bien des flèches que des félins sont tellement nombreux et complexes qu'il est pour le moment impossible d'estimer quelle éventualité est la plus probable. Je me trouve par conséquent dans une de ces situations d'incertitude et d'attente où l'on ne sait vraiment pas quoi penser. Et la pensée qui me vient est celle-ci : il me semble que ce n'est pas la première fois./Je ne veux pas ici me référer à mes autres expériences de chasse : l'archer, sitôt qu'il pense avoir eu une expérience, est perdu ; chaque lion que nous rencontrons dans notre courte vie est différent de tous les autres lions ; gare à nous si nous nous arrêtons à faire des comparaisons, à déduire nos mouvements de normes et présupposés. je parle de ce lion L et de cette flèche F arrivés à présent au tiers de leur trajectoires respectives. » trad. p. 97-98.

2. *Ibid.*, p. 308-309. « Si je dis que cet instant que je vis ce n'est pas la première fois que je le vis, c'est parce que la sensation que j'en ai est comme d'un léger redoublement d'images, comme si dans le même temps je voyais non pas un lion ou une flèche mais deux lions ou davantage et deux flèches ou davantage, superposés selon un décalage à peine perceptible, si bien que le contour sinueux de la figure du lion et le segment de la flèche s'en trouvent soulignés ou pour mieux dire auréolés de lignes plus fines et de couleur plus effacée. Ce redoublement cependant pourrait n'être qu'une illusion par où je me représente une impression d'épaisseur autrement indéfinissable selon quoi le lion la flèche le buisson sont quelque chose de plus que ce lion cette flèche ce buisson, c'est-à-dire la répétition sans fin du lion de la flèche du buisson disposés de cette façon précise, avec une répétition sans fin de moi-même au moment où j'ai juste détendu la corde de mon arc. » trad. p. 98-99.

Ce que le narrateur comprend voir semble être la répétition d'un modèle de situation, qui petit à petit s'extrait du contexte de la chasse au lion dans la brousse : « *sia ben chiaro, non è che questo riconoscimento avvenga in rapporto, per esempio, con la configurazione del terreno, con la distanza del fiume o della foresta : lo spazio che ci circonda è uno spazio sempre diverso* ». [1] Ce qui frappe le chasseur est plutôt le fait d'être arrivé dans un espace déjà connu, déjà traversé, et d'être bloqué dans un schéma qui se répète. Ainsi, ce constat de la répétition de l'action tend à la déréaliser, à la réduire à une instance mathématique traversée par le chasseur, la flèche et le lion. C'est l'action qui est coupée de manière fractale pour être réduite à un ensemble de trajectoires, en l'occurrence paraboliques.

Et, comme toute trajectoire soumise à un certain nombre de variables, l'issue de l'affrontement n'est pas certaine :

> Insomma tutto il problema, adesso che la freccia trapassa l'aria con un sibilo e il leone s'inarca nel suo balzo e non si può ancora prevedere se la punta intinta nel veleno di serpente trafiggerà il pelo fulvo tra gli occhi sbarrati oppure farà cilecca abbandonando le mie viscere inermi allo strappo che le separerà dall'intelaiatura d'ossa cui sono ora ancorate e le trascinerà disperse per il suolo sanguinolento e polveroso finché prima di notte gli avvoltoi e gli sciacalli non ne avranno cancellato l'ultima traccia, tutto il problema per me è di sapere se la serie di cui questo secondo fa parte è aperta o chiusa. [2]

À propos de ce récit, il est habituel de parler d'un récit à fin ouverte, à potentialités narratives. Bruno Ferraro parle de « *giochi potenziali : di [sic] un'ipotesi iniziale (forse più icastica delle altre la freccia sospesa a mezz'aria prima che colpisca un leone) si sviluppano parecchie possibili conseguenze, col corollario che il mondo narrato funzioni con leggi scaturite da quell'ipotesi.* » [3] De son côté, Nicola Turi voit dans cette séquence un récit où il ne se passe rien :

> *Ti con zero*, il più complesso ed elaborato tra i quattro racconti deduttivi, come noto dà il nome all'intero volume e all'ultima delle tre sezioni che lo compongono. Ma nel corso del suo svolgimento non succede assolutamente nulla : tutto è semmai sul punto di accadere, minaccia sospesa e sospetta, deliberato rinvio degli eventi incombenti. Ruota la narrazione intorno a un momento t_0 ipoteticamente estratto

1. *Ibid.*, p. 309. « Et que ce soit bien clair, ce n'est pas que cette reconnaissance vienne relativement à, par exemple, la configuration du terrain, avec l'emplacement du fleuve ou de la forêt : l'espace qui nous entoure est un espace toujours différent » trad. p. 99.

2. *Ibid.*, p. 310-311. « En somme tout le problème, à présent que la flèche fend l'air en sifflant et que le lion s'arque dans son bond et qu'on ne peut encore prévoir si la pointe trempée dans le venin de serpent transpercera le pelage fauve entre les deux yeux écarquillés ou bien ratera son coup, abandonnant mes viscères désarmées au déchirement qui les enlèvera de la charpente d'os à laquelle ils sont maintenant ancrés et les traînera et dispersera sur le sol sanguinolent et poussiéreux jusqu'à ce moment où avant la nuit, les vautours et les chacals en auront ôté la dernière trace, tout le problème pour moi est de savoir si la série dont cette seconde fait partie est ouverte ou fermée. » trad. p. 100-101.

3. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 35. « des jeux potentiels : à partir d'une hypothèse initiale (peut-être la plus précise est-elle celle de la flèche suspendue au milieu de l'air avant d'atteindre un lion) sont développées de nombreuses conséquences possibles, avec le corollaire que le monde narré fonctionne avec des lois découlant de cette hypothèse. » Nous traduisons.

> dal flusso temporale per essere sezionato e paragonato al normale andamento del tempo : vi indugia un cacciatore in pericolo, appena scoccata la freccia dall'arco nel tentativo di colpire un leone che gli si avventa contro per sbranarlo. [1]

Bien que l'on puisse entendre que le récit est paradoxal, dans la mesure où, au cœur de l'action, le personnage dont la vie est en danger peut s'interroger longuement sur la finitude de ce moment, il est difficile d'adhérer à l'idée qu'il ne se passe rien. Nous dirions plutôt qu'il se passe une multiplicité d'actions, toutes identiques et toutes différentes, au même moment, dans le même récit et mille autres parallèles. Ce que Bruno Ferraro omet de préciser, c'est que si la suite du récit est incertaine, son origine aussi : « *resta pur sempre l'incertezza sulla situazione nei successivi secondi* t_1, t_2, t_3 *eccetera, così come appariva incerta nei precedenti* t_{-1}, t_{-2}, t_{-3} *eccetera.* » [2] Dès lors, la seule donnée certaine du récit est la seconde, le moment t_0 dans lequel est le narrateur, qui se trouve à un point de coïncidence entre toutes les différentes trajectoires qui ont pu mener à ce moment. C'est ce qui fait dire à Luisa Bianchi que « Ti con zero » est une réflexion sur le temps, [3] mais nous proposons de recentrer la question sur la trajectoire et sur l'action.

En effet ce que remarque le chasseur, c'est qu'il se retrouve à un croisement de toutes les trajectoires du récit qu'il a pu vivre ou qu'il pourra vivre. En cela, c'est l'action dans sa répétition possible, dans sa variation mathématique (selon des variables, selon des contextes initiaux et finaux) qui est soulignée. C'est la temporalité d'un récit qu'interroge l'infortuné personnage : ce que décrit Calvino trouvera un écho certain chez les joueurs de jeux vidéo exigeants, qui demandent une répétition presque infinie de mouvements et de combinaisons pour une même situation : réussir un passage difficile dans un jeu de plateforme, vaincre un ennemi particulièrement coriace, venir à bout des schémas d'attaque d'un boss, etc. Ces types de jeux, où les situations se répètent inlassablement à l'identique mais de manière toujours différente, correspondent à ce qu'on appelle le *die and retry* (voir p. 202, en note), où c'est cette répétition indéfinie qui crée la temporalité du récit : il faut admettre que la réitération d'actions fait partie du récit ludique, et inscrire chaque action dans l'épaisseur de la série de tentatives, échecs et réussites, qui la précède et la suit. Et c'est probablement dans l'état d'esprit suivant que serait un personnage de jeu vidéo de type *die and retry* :

---

1. Turi, *L'identità negata*, *op. cit.*, p. 66-67. « "Temps zéro", le plus complexe et élaboré des quatre récits déductifs, donne comme on le sait son nom à l'ensemble du volume et à la dernière des trois sections qui le composent. Mais au cours de son déroulement il ne se passe absolument rien : tout est au mieux sur le point d'arriver, une menace suspendue et suspecte, un report délibéré des événements imminents. La narration tourne autour d'un moment t_0 hypothétiquement tiré hors du flux temporel pour être sectionné et comparé au déroulement normal du temps : on y trouve un chasseur en danger, dès que la flèche est décochée de l'arc dans la tentative de toucher un lion qui lui saute dessus pour le tuer. » Nous traduisons.

2. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 313.

3. Luisa Bianchi, « Il grafico e la mappa. Astrazioni e deduzioni in Ti con zero », *Italies*, n° 16, 1er juin 2012, avec la coll. de Perle Abbrugiati, URL : `https://italies.revues.org/4402` (visité le 14/03/2017), p. 128.

> Cosicché io ora che ho deciso d'abitare per sempre questo secondo t_0 – e se non l'avessi deciso sarebbe lo stesso perché in quanto Q_0 non poss abitarne nessun altro – ho tutto l'agio di guardarmi intorno e contemplare il mio secondo in tutta la sua estensione. [1]

Le personnage est donc enfermé dans une *frame*[2] d'où il observe le monde environnant, là où une soumission aux lois du temps devrait le contraindre à ne se focaliser que sur sa flèche, le lion et sa propre survie.

« L'inseguimento » et « Il guidatore notturno » : équilibrage, Möbius et esthétique des lignes

Les deux récits suivants ont en commun de mettre en scène des trajectoires de véhicules à travers un espace donné. Le premier, « L'inseguimento », raconte l'histoire d'une course-poursuite bloquée dans un embouteillage. Quant à « Il guidatore notturno », il raconte le voyage d'un homme d'une ville à une autre pour aller retrouver sa petite amie avec laquelle il s'est brouillé, avant de craindre qu'elle-même n'aille le voir en sens inverse, construisant ainsi tout un jeu d'hypothèses et de contre-hypothèses.

Ce n'est pas chose aisée que d'intégrer « L'inseguimento » dans une réflexion sur la conception vidéoludique. Dans ce récit, Calvino semble avoir trouvé le moyen de saturer toute possibilité d'action, d'annuler l'action dans l'action elle-même. Poursuivi par un homme en voiture armé d'un pistolet, le narrateur se retrouve au milieu d'un embouteillage de centre-ville, ce qui lui permet d'échapper aux tirs de son poursuivant. Ils sont donc bloqués dans le même embouteillage, sur la même ligne, et la seule préoccupation du narrateur est le temps que met le feu pour passer du vert au rouge. D'une part, il a hâte d'avancer pour continuer sa fuite, mais, de l'autre, il sait que s'il se retrouvait dans une rue sans circulation, son poursuivant l'aura en mire. Il ne peut donc qu'analyser le rapport qu'il entretient avec l'ensemble des voitures au milieu desquelles il subit cet embouteillage.

> Insomma colui che in questo momento è il mio nemico capitale si trova disperso in mezzo a tanti altri corpi solidi sui quali la mia avversione e paura è obbligata a distribuirsi e a far attrito, così come la sua volontà omicida per quanto diretta esclusivamente contro di me si trova come sparpagliata e deviata tra un gran numero di oggetti intermedi. È certo comunque che anche lui, nei calcoli che sta compiendo contemporaneamente a me, chiama « noi » la nostra colonna, e « loro » la colonna che ci incrocia, così come è certo che i nostri calcoli, pur mirando a risultati opposti, hanno in comune molti elementi e passaggi. [3]

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 317. « Puisque moi maintenant j'ai décidé d'habiter pour toujours cette seconde t_0 – et si je ne l'avais pas décidé, cela reviendrait au même parce qu'en tant que Q_0 je ne peux en habiter une autre –, j'ai tout le loisir de regarder autour de moi et contempler ma seconde dans toute son étendue. » trad. p. 108.

2. Une *frame* est une image générée par le système de jeu. De manière générale, les jeux tournent en trente à soixante images par seconde (*frames per second*).

3. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 324. « En somme, celui qui en ce moment est mon ennemi capital se trouve perdu au milieu d'une foule d'autres corps solides sur lesquels mon aversion et ma peur doivent obligatoirement se distribuer et s'exciter, de la même façon que sa volonté homicide, bien qu'elle soit

Face à cette poursuite, les stratégies de l'un et de l'autre sont diamétralement opposées : alors que le narrateur compte sur l'irrégularité de la circulation pour espérer semer son poursuiveur, ce dernier a tout intérêt à ce que le trafic soit fluide pour ne pas le perdre de vue. Hors de question de sortir de la voiture et de continuer à pied car le narrateur craint d'attirer l'attention de la police. On voit comment Calvino pose ici, une à une, une série de contraintes, qui installent le conducteur dans un système toujours plus fermé, organisé par la circulation automobile.

Les stratégies des deux semblent s'annuler constamment par l'égale répartition de risques et de récompenses, conformément à la théorie des jeux proposée par John von Neumann et Oskar Morgenstern. [1] En effet, toutes les éventualités de fuite ou d'écart – en fait, de *clinamen* – sont exclues afin de garantir un rapport agonistique entre les deux personnages le plus juste possible. Selon Sébastien Wit, [2] l'introduction du hasard dans le champ de la physique théorique a rendu possible le traitement mathématique du facteur psychologique dans le jeu. Ainsi, sont identifiées différentes notions, comme le *move* (l'occasion d'un choix face à une alternative), le *choice* (le choix opéré en situation de jeu), le *game* (la structure du jeu constituée par l'ensemble des *moves*) et le *play* (l'ensemble des *choices*) [3]. Ici, force est de constater que les *moves* sont réduits à leur minimum (avancer, freiner, avancer, freiner) et que les *choices* se retrouvent en conséquence limités. Calvino propose donc ici un modèle d'équilibrage des plus drastiques que nous lisons, de fait, comme une réflexion sur l'importance du déséquilibre des forces, fût-il temporaire, dans une situation de jeu compétitif.

Mais le récit ne s'arrête pas là. Tout en continuant la course-poursuite piétinante, le narrateur poursuit également la seule chose qu'il peut faire dans cette situation, c'est-à-dire sa réflexion théorique. Petit à petit, émerge l'idée selon laquelle toutes les voitures se ressemblant pour un observateur extérieur, et que, par conséquent, les voitures sont liées dans leur action commune d'avancer, s'arrêter et repartir : « *si tratta di una proprietà non dei singoli corpi ma di tutto l'insieme dei corpi nelle loro relazioni reciproche* ». [4] Ce qui fait que les voitures deviennent interchangeables, à un moment où est abolie toute notion d'espace, autre que l'espace autour d'une voiture. Puis chaque voiture devient, en théorie, une voiture poursuivie et une voiture poursuivante. Tout l'embouteillage devient ainsi une énorme course-poursuite à la progression que nous pourrions qualifier de visqueuse :

---

dirigée contre moi exclusivement, se trouve comme éparpillée et déviée sur un grand nombre d'objets intermédiaires. Il est certain en tout cas que lui aussi, dans les calculs qu'il fait en même temps que moi, appelle "nous" notre colonne, et "eux" la colonne que nous croisons, de la même façon qu'il est certain que nos calculs, encore que visant à des résultats opposés, ont en commun de nombreux éléments et passages. » trad. p. 115.

1. Voir John von Neumann et Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press, 1944.

2. Voir Wit, *Romans du hasard*, *op. cit.*, p. 154.

3. Ces deux dernières notions se recoupent avec le *ludus* et la *paidia* de Roger Caillois, ou encore entre l'expérience-cadre et la procédure telle que proposées par Rémi Cayatte.

4. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 331.

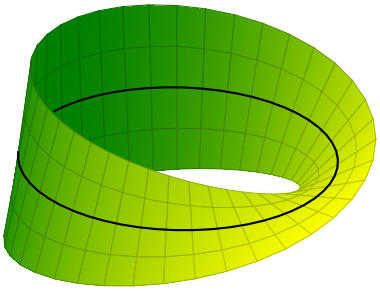


FIGURE 5.2 – Le bandeau de Möbius, modélisé par un utilisateur du site Stack Exchange (source : `https://tex.stackexchange.com/`)

> A pensarci bene, se tutte le macchine sono coinvolte in inseguimenti, bisognerebbe che la proprietà inseguitrice fosse commutativa cioè che chiunque insegue fosse a sua volta inseguito e chiunque è inseguito stesse inseguendo. Tra le macchine si realizzerebbe così un'uniformità e simmetria di relazioni, in cui il solo elemento difficile da determinare sarebbe quello dell'intervallo inseguito-inseguitore entro ogni singola catena d'inseguimenti. [1]

Et, petit à petit, la réflexion théorique du narrateur commence à déteindre sur sa situation particulière. Alors que son poursuivant se retrouve derrière lui, il se rend compte que se trouve dans la boîte à gants de sa voiture un pistolet comme celui qui le menace depuis le début, destiné au conducteur de la voiture devant lui. Les rôles ne sont pas tant inversés qu'ils sont universellement partagés. Le narrateur parle de chaîne de poursuites, mais nous pourrions plutôt invoquer la figure du bandeau de Möbius, cette boucle qui se retourne sur elle-même, faisant en sorte que toute la surface puisse être parcourue sans changer de direction ni de côté (voir figure p. 253). C'est une image employée notamment par Isabelle Lavergne pour qualifier le double-rôle de Bradamante-Teodora dans *Le Chevalier inexistant*[2]. Ici, il a le mérite de modéliser de manière très convaincante l'allure de cette course-poursuite infinie. C'est d'ailleurs une figure qui a inspiré le récent *Mario Kart 8*,[3] dont certains circuits reprennent cette boucle à l'identique pour créer un circuit qui semble aller tout droit et ne pas revenir à ligne de départ.

1. *Ibid.*, p. 333. « A y bien penser, si toutes les voitures sont impliquées dans des poursuites, il faudrait que la priorité poursuivante soit commutative, c'est-à-dire que quiconque poursuit soit à son tour poursuivi et que quiconque est poursuivi poursuive. Ainsi serait réalisée entre toutes les voitures une uniformité et symétrie des relations, où le seul élément difficile à déterminer serait celui de l'intervalle poursuivi-poursuivant entre chaque chaîne de poursuites. » trad. p. 124.

2. Les deux interprétations de l'image se rejoignent : pour Isabelle Lavergne, cette image permet de montrer qu'« il semble y avoir un personnage d'une part et un écrivain de l'autre » (LAVERGNE, *Écrivain du paradoxe*, *op. cit.*, p. 137). Voir dans le poursuivant un auteur qui essaye de rattraper son personnage est aussi, après tout, très calvinien.

3. NINTENDO EAD et BANDAI NAMCO GAMES, *Mario Kart 8*, Nintendo, 2014.

Mais c'est surtout la question de l'équilibrage qui est posée ici par Calvino à travers ce récit. En hypertrophiant la poursuite et en ne laissant aucune possibilité de résolution (si ce n'est la fuite finale du narrateur qui assassine le conducteur devant lui, avant de se rendre compte que rien n'a changé dans la course-poursuite géante dans laquelle il est enfermé), l'auteur met en évidence la nécessité de provoquer une situation de déséquilibre, même temporaire, pour rendre possible un rapport ludique agonistique.

Dans « Il guidatore notturno », tout se passe de nuit, sur une autoroute à trois voies en double-sens. Le narrateur conduit de la ville A à la ville B pour retrouver sa petite amie Y avec laquelle il s'est disputé au téléphone. Craignant son rival Z, il est monté dans sa voiture pour tenter d'arranger les choses. C'est là que commence la course contre la montre, qui semble être, ici aussi, la seule solution pour résoudre la situation :

> Richiamare Y al telefono sarebbe stato un errore ; l'unico modo di risolvere la questione era di fare una corsa a B e avere una spiegazione con Y a faccia a faccia. Eccomi dunque su quest'autostrada che ho percorso centinaia di volte a tutte le ore e in tutte le stagioni ma che non mi era sembrata mai così lunga. [1]

Le récit devient ainsi l'occasion d'un problème de mathématique qui n'en finit pas de se complexifier à mesure que le conducteur nocturne poursuit sa route. Est-il en train de conduire vers B alors que Y a pris la route pour aller le voir ? Z serait-il en train de faire la même chose et de le dépasser ? Comme il n'est pas seul sur l'autoroute mais ne voit des voitures que les phares allumés, il n'a aucune manière de savoir si les conducteurs qui le dépassent ou qu'il croise sont ces deux personnages, ce qui le plonge dans une boucle sans fin :

> Questa è la contraddizione in cui mi trovo : se voglio ricevere un messaggio dovrei rinunciare ad essere messaggio io stesso, ma il messaggio che vorrei ricevere da Y – cioè che Y si è fatta lei stessa messaggio – ha un valore solo se io sono messaggio a mia volta, e d'altra parte il messaggio che io sono diventato ha un senso se Y non si limita a riceverlo come una qualsiasi ricevitrice di messaggi ma se è lei quel messaggio che io aspetto di ricevere da lei. [2]

Le conducteur nocturne se trouve donc dans un état de vertige quantique. La seule manière d'avoir l'information qu'il cherche en émettant son message est d'arrêter de transmettre lui-même son message, au risque de se rendre compte qu'il n'y a aucun message à recevoir. Comme il n'y a aucun moyen de savoir qui le dépasse et qui le croise, tout le monde peut

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 337. « Rappeler Y au téléphone aurait été une erreur ; la seule façon d'arranger la chose était de faire un saut jusqu'à B et avoir avec Y une explication de vive voix. Me voici par conséquent sur cette route, que j'ai faite des centaines de fois à toutes les heures et dans toutes les saisons, mais qui ne m'avait jamais paru aussi longue. » trad. p. 130.

2. *Ibid.*, p. 342. « Voilà la contradiction où je me trouve : si je veux recevoir un message, je dois renoncer pour ma part à être un message, mais le message que je voudrais recevoir d'Y – à savoir qu'Y elle-même s'est faite message – n'a de valeur que si moi-même à mon tour je me suis fait message, et d'autre part le message que je suis devenu n'a de sens que si Y ne se contente pas de le recevoir comme une quelconque réceptrice de messages mais si elle est elle-même ce message que j'attends d'elle de recevoir. » trad. p. 135.

être Y et Z à la fois. Et comme il est tout à fait possible que tant Y que Z aient pu, comme l'a fait le narrateur, s'arrêter dans une station-service pour s'appeler les uns les autres, la situation reste figée dans un bourdonnement d'incertitude motorisée :

> Tutto è ancora più incerto ma sento d'avere ormai raggiunto uno stato di tranquillità interiore : finché potremo controllare i nostri numeri telefonici e non ci sarà nessuno a rispondere continueremo tutti e tre a scorrere avanti e indietro lungo queste linee bianche, senza luoghi di partenza o di arrivo che incombano gremiti di sensazioni e significati sulla univocità della nostra corsa, liberati finalmente dallo spessore ingombrante delle nostre persone e voci e stati d'animo, ridotti a segnali luminosi, solo modo d'essere appropriato a chi vuole identificarsi a ciò che dice senza il ronzio deformante che la presenza nostra o altrui trasmette a ciò che diciamo. [1]

C'est une déréalisation de l'intrigue et des personnages que cette situation achève, déréalisation déjà entamée par le contexte nocturne et artificiel de l'autoroute, toute faite de lignes et de points lumineux, qui n'est pas sans rappeler au lecteur d'aujourd'hui l'introduction du film *Lost Highway* de David Lynch. [2] Mais ce n'est pas la seule image qui vient à l'esprit en visualisant la scène de conduite nocturne. Luisa Bianchi y voit même un jeu vidéo :

> Il paragone che ci viene in mente, per le immagini suggerite da Calvino in questo racconto, è quello col *videogame*. L'*incipit* mette subito l'accento sul modo semplificato di visualizzazione : [...] Qui è la visualizzazione notturna a favorire la semplificazione della rappresentazione, l'astrazione della realtà a puri messaggi luminosi. Poco oltre nel racconto, interviene anche la pioggia a influire sulla visualizzazione [...]. [3]

Il est difficile de savoir si c'est bien le jeu auquel pense Luisa Bianchi, mais la société Atari a bien sorti en 1976 – neuf ans après le récit de Calvino – un jeu de course, l'un des premiers à adopter une vue de derrière le véhicule pour imiter ce que le conducteur voit sur la route, intitulé *Night Driver*. [4] Le but du jeu n'est que de conduire le plus longtemps possible sur une route noire bordée de lignes rouges, tout en évitant les autres automobilistes (voir figure 5.3 p. 256). Mais si le rapprochement du titre et de l'esthétique sont une heureuse découverte, ce qui est intéressant, c'est la manière dont Calvino réduit à de simples signaux les éléments diégétiques pour recentrer sa focalisation sur l'essentiel du modèle. Mais, ce faisant, il charge de narrativité les signaux qu'il décrit, les rendant à

1. *Ibid.*, p. 343. « Tout est encore plus incertain, mais je vois bien qu'à présent j'ai atteint un état de calme intérieur : aussi longtemps que nous pourrons nous appeler au téléphone et qu'il n'y aura personne pour répondre, nous continuerons tous trois à rouler dans un sens et dans l'autre le long de ces lignes blanches, sans point de départ ni d'arrivée qui chargeraient de sensations et significations l'univocité de notre voyage, nous sommes finalement délivrés de l'encombrante épaisseur de nos personnes voix états d'âme, réduits finalement à des signaux lumineux, seule façon d'être appropriée pour qui veut s'identifier à ce qu'il dit en évitant le ronflement déformant que notre présence propre ou celle d'autrui ajoute à ce que nous disons. » trad. p. 136.

2. David Lynch, director, *Lost Highway*, 1997.

3. Bianchi, « Il grafico e la mappa. Astrazioni e deduzioni in Ti con zero », *op. cit.*, p. 135-136. « La comparaison qui nous vient à l'esprit, pour les images suggérées par Calvino dans ce récit, est celle avec le jeu vidéo. L'*incipit* met tout de suite l'accent sur la manière simplifiée de visualisation : [...] Ici c'est la visualisation nocture qui favorise la simplification de la représentation, l'abstraction de la réalité à de purs messages lumineux. Peu après dans le récit, intervient aussi la pluie qui influe sur la visualisation [...]. » Nous traduisons.

4. Atari, *Night Driver*, Atari, Inc., 1976.

FIGURE 5.3 – Capture d'écran de *Night Driver* d'Atari (source : Wikipédia, domaine public, consulté le 07/02/2020)

nouveau vivants. À force de réduire à un modèle mathématique une situation humaine, il charge d'humanité des signaux mathématiques. Ici par exemple, cette course de messages qui se croisent d'un terminal à l'autre est chargée d'une intrigue amoureuse incertaine. Autrement dit, Italo Calvino parvient à narrativiser le *ping*[1]. Les différentes voitures qui parcourent l'autoroute, celle du narrateur, de Y et de Z, sont autant de messages envoyés depuis les machines que sont les domiciles respectifs des personnages pour s'assurer de la bonne connexion entre eux. Ainsi, du fait de sa structure, « Il guidatore notturno » est moins l'écriture d'un jeu de course que la mise en histoire d'un réseau de machines. Reste que le procédé d'épuration de l'action pour mieux modéliser une situation de conduite annonce le principe de développement économe[2] d'un jeu vidéo.

Ces deux récits déductifs de conduite sont donc bien différents dans leur portée théorique et ludique. Alors que le premier pose la question de l'équilibrage dans une situation agonistique et finit par narrativiser un bandeau de Möbius, le deuxième récit, lui, semble donner vie à une situation de communication entre plusieurs machines en réseau, tout en donnant à voir une esthétique épurée propre aux premiers jeux de course, suivant les mêmes raisons d'économie des ressources pour mieux représenter l'essentiel. Ce sont donc deux récits qui interrogent la portée de la modélisation de situations en réduisant à son minimum l'intervention d'éléments superflus.

1. Le *ping* est un message qu'une machine envoie à une autre pour en susciter une réponse (*pong*), s'assurer de leur bonne connexion et déterminer la rapidité de l'échange. C'est un processus constant entre deux machines connectées en réseau, qui rappelle par ailleurs l'échange des deux merles de Palomar.

2. Un processeur n'étant pas illimité en ressources, il appartient aux développeurs de lui faire faire des économies de ressources pour afficher l'ensemble des éléments à l'écran. Cette économie consiste à faire en sorte que les éléments qui ne sont pas dans le champ de vision ne sont plus calculés et à simplifier le plus possible ce qui est calculé pour permettre à la scène de s'afficher sans saccade.

« Il conte di Montecristo » : le donjon, le joueur, l'avatar

Rédigé lui aussi en 1967, « Il conte di Montecristo » fait un pas de côté par rapport aux modèles mathématiques pour se recentrer sur des paradoxes littéraires. Comme le titre le laisse entendre, Calvino revisite ici le moment de l'incarcération d'Edmond Dantès dans le château d'If dans le roman d'Alexandre Dumas. Enfermé dans une cellule dont il semble impossible de s'enfuir, il observe les tentatives infructueuses de l'abbé Faria qui, pour l'occasion, est transformé en un véritable personnage de dessin animé :

> Le mura e i palchi di volta sono traforati in tutte le direzioni dal piccone dell'Abate, ma i suoi itinerari continuano ad avvolgersi su se stessi come in un gomitolo, e la mia cella continua ad essere attraversata da lui sempre seguendo una linea diversa. Il senso dell'orientamento è perso da tempo : Faria non riconosce più i punti cardinali, anzi neppure lo zenit e il nadir. Alle volte sento grattare il soffitto ; cade una pioggia di calcinacci ; s'apre una breccia ; ne spunta la testa di Faria capovolta. Capovolta per me, non per lui ; striscia fuori dalla sua galleria, cammina a testa in giù senza che nulla si scomponga nella sua persona : né i bianchi capelli, né la barba verde di muffa, né i brandelli di tela di sacco che ricoprono i suoi lombi macilenti. Percorre come una mosca il soffitto e le pareti ; si ferma, conficca il piccone in un punto, s'apre un pertugio ; scompare. [1]

Les deux personnages ont donc une approche différente de la forteresse et de l'évasion : l'un y va par essais successifs et aléatoires alors que l'autre modélise le château pour comprendre quelle pourrait être l'issue possible. Les deux personnages ont donc un rapport qui est complémentaire. Bien qu'incarcéré, Edmond Dantès ne touche pas les outils et teste ses hypothèses de forteresse en regardant faire – et échouer – l'abbé Faria. Il parvient même à s'extraire de la prison pour voir dans son ensemble le problème auquel il est confronté. Ce sont deux méthodes d'investigation soulignées par Bruno Ferraro :

> Come dice Calvino, in *Il conte di Montecristo* il lettore si trova davanti a due metodi d'investigazione – quello, chiamiamolo così, empirico dell'Abate Faria e quello deduttivo di Dantès – e alla metafora del mondo rappresentato dalla fortezza/labirinto dell'If. Faria cerca di progettare, a forza di tentativi, l'evasione perfetta ; Dantès, invece, parte dal disordine, dalla molteplicità degli ostacoli esperiti da Faria per individuare tutto un sistema d'ostacoli e concettualizzare una fortezza pensata che possa coincidere con quella vera. [2]

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 347. « Les murs et les voûtes sont percés dans tous les sens par le pic de l'abbé, mais ses itinéraires ne cessent de s'enrouler sur eux-mêmes comme une pelote de laine, et ma cellule d'être traversée par lui suivant toujours un nouveau tracé. Avec le temps le sens de l'orientation s'est perdu : Faria ne reconnaît plus les quatre points cardinaux ni même le haut et le bas. Parfois je l'entends gratter le plafond ; il tombe une pluie de plâtras ; une brèche s'ouvre ; il en sort la tête de Faria, à l'envers. A l'envers, pour moi, mais pas pour lui ; il rampe jusqu'au-dehors de sa galerie, il progresse la tête en bas sans que rien s'en trouve dérangé dans sa personne : ni ses cheveux blancs, ni sa barbe verdie par les moisissures, ni les lambeaux de toile de sac qui recouvrent ses reins amaigris. Comme une mouche, il parcourt le plafond et les murs ; il s'arrête, il plante son pic ici ou là, il s'ouvre un trou ; il disparaît. » trad. p. 142-143.

2. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 56-57. « Comme le dit Calvino, dans "Le comte de Monte-Cristo", le lecteur se retrouve face à deux méthodes d'investigation – la méthode, appelons-la ainsi, empirique, de l'abbé Faria et la méthode déductive de Dantès – et à la métaphore du monde représenté par la forteresse/labyrinthe de l'If. Faria tente de projeter, à force de tentatives, l'évasion

Le mode d'investigation de Dantès est de se dire que toute forteresse a une faille : « *esiste una fortezza perfetta, dalla quale non si può evadere ; solo se nella progettazione o costruzione della fortezza è stato commesso un errore o una dimenticanza l'evasione è impossibile.* » [1] Une faille, c'est une clé qui permet de résoudre une énigme et Dantès, en observant Faria, est à la recherche de cette clé. En fait, il voit le château d'If comme un donjon de *The Legend of Zelda*.

Dans la série *The Legend of Zelda*, [2] le joueur parcourt une série de donjons, des forteresses dont il doit vaincre le boss qui se trouve au centre et récupérer un objet-clé pour sa quête. À partir du troisième épisode principal de la série, *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, [3] les donjons comportent des énigmes thématiques de plus en plus difficiles qui poussent le joueur à tester l'espace de jeu pour comprendre ce qui est attendu de lui afin de passer la succession de salles [4]. Le joueur a donc une position surplombante sur cette série d'énigmes, mais doit tout de même s'en tenir aux tentatives de son avatar – Link – pour savoir si ses hypothèses sont avérées, si le modèle qu'il se fait du donjon, est le bon. Cela semble être la posture d'Edmond Dantès :

> Ogni mia ipotesi di fuga, cerco d'immaginarla con Faria come protagonista. Non che io tenda a identificarmi con lui : Faria è un personaggio necessario perché io possa rappresentare alla mia mente l'evasione di una luce obiettiva, come non riuscirei a fare vivendola : dico, sognandola in prima persona. Ormai non so più se squello che sento scavare come una talpa è il vero Faria che apre brecce nelle mura della vera fortezza d'If o è l'ipotesi di un Faria alle prese d'una fortezza ipotetica. Il conto comunque torna lo stesso : è la fortezza quella che vince. È come se, nelle partite tra Faria e la fortezza, io spingessi tanto oltre la mia imparzialità da tenere per la fortezza contro di lui... no, adesso esagero : la partita non si svolge soltanto nella mia mente, ma tra due contendenti reali, indipendentemente da me ; il mio sforzo è inteso a vederla con distacco, in una rappresentazione senza angoscia. [5]

---

parfaite ; Dantès, au contraire, part du désordre, de la multiplicité des obstacles éprouvés par Faria pour identifier tout un système d'obstacles et conceptualiser une forteresse pensée qui puisse coïncider avec la vraie. » Nous traduisons.

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 349. « Il existe une forteresse parfaite, dont on ne peut s'évader ; et il n'y a d'évasion possible que si dans le projet ou la construction même de la forteresse on a commis une erreur ou oublié quelque chose. » trad. p. 145.

2. Le premier étant Nintendo, *The Legend of Zelda*, Nintendo, 1987.

3. Nintendo, *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, Nintendo, 1991.

4. Pour en savoir plus les codes de *The Legend of Zelda*, voir Guillaume Grandjean, « Peut-on "réécrire" un jeu vidéo ? Essai de game design comparé : *The Legend of Zelda* et *The Binding of Isaac*. », *Le Pardaillan*, n° 2, 2017, p. 153-165, URL : `https://www.academia.edu/35878415/Peut-on_r%C3%A9%C3%A9crire_un_jeu_vid%C3%A9o_Essai_de_game_design_compar%C3%A9_The_Legend_of_Zelda_et_The_Binding_of_Isaac` (visité le 25/09/2018).

5. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 348-349. « Toutes mes hypothèses de fuite, je cherche à les imaginer avec Faria comme protagoniste. Non que je tende à m'identifier à lui : Faria est un personnage nécessaire pour la raison que je peux, avec lui, me représenter à l'esprit l'évasion sous un jour objectif, comme je ne le pourrais pas si je la vivais moi-même : je veux dire, si j'y rêvais à la première personne. À présent, je ne sais plus si celui que j'entends creuser comme une taupe est le Faria véritable ouvrant des brèches dans les murs de la forteresse d'If, ou bien s'il n'est pas l'hypothèse d'un Faria aux prises avec une hypothétique forteresse. Quoi qu'il en soit, cela revient au même : c'est cette forteresse-ci qu'il faut vaincre. C'est comme si, dans les parties entre Faria et la forteresse, je poussais l'impartialité jusqu'à être pour la forteresse

Remarquons que le narrateur voit dans la tentative d'évasion un rapport agonistique avec la structure elle-même (« *è la fortezza quella che vince* »), ce qui recoupe l'idée selon laquelle ce que fait le joueur de jeu vidéo, c'est une situation de communication avec un système que l'on peut assimiler à une joute entre jeu et joueur. Cette bagarre avec la forteresse, Dantès la mènera en utilisant la prothèse (voir p. 82) que constitue l'abbé Faria.

Il s'agit aussi pour Calvino d'exprimer, selon Ulla Musarra-Schroeder, la nécessité d'une nouvelle méthode de connaissance via la littérature [1] et une définition du rôle de l'intellectuel, tel qu'il est aussi exprimé par le conte philosophique du *Baron perché* (sur lequel nous reviendrons p. 299). Pour autant, la coïncidence entre la conception du rôle de l'intellectuel, quelque part entre hors du monde et aux prises avec celui-ci, et la modalité d'approche d'une énigme telle qu'un donjon de *The Legend of Zelda*, est soulignée ici par le recours à un univers fictionnel bien précis (la forteresse, l'évasion). De ce fait, « Il conte di Montecristo » plante les graines d'une réflexion qui trouve son sens aussi dans le *game design*.

Les *racconti deduttivi* proposent chacun à leur manière une série de modèles dont Calvino teste les limites. Les limites de la temporalité de l'action répétée, les limites de l'équilibrage dans un rapport agonistique, les limites de la simplification du modèle pour faciliter la lisibilité de l'action, et les limites de l'attitude du joueur détachée de la réalité du jeu.

Ce qu'on remarque dans ces différentes ambitions de modèles – le modèle isolé par l'algorithme, la construction d'un monde sensible ou la modélisation des trajectoires au sein d'un monde donné –, c'est que Calvino tend à déployer des architectures particulières pour rendre les espaces exploitables de manière dynamique. En fait, en plus de modéliser des éléments, des mondes ou des trajectoires permettant de traverser ces modèles, Calvino met en place toute une série de stratégies et de systèmes dynamiques qui sous-tendent l'ensemble de ses textes.

---

contre lui... non, maintenant j'exagère : la partie ne se joue pas seulement dans ma tête, mais entre deux partenaires réels, indépendamment de moi ; tout mon effort tend à y assiter en prenant mes distances, à me la représenter sans angoisse. » trad. p. 144.

1. « *L'individuazione del "punto in cui la fortezza pensata non coincide con quella vera" implica anche l'aspirazione ad una rinnovata ricerca letteraria, ad una messa in questione della tradizione e all'introduzione di nuovi codici letterari. La letteratura della "sfida al labirinto" è perciò anche una letteratura che, spostando le proprie frontiere, contribuisce ad una liberazione conoscitiva.* » (Musarra-Schroeder, *Il labirinto e la rete*, *op. cit.*, p. 82. « L'identification du "point où la forteresse pensée ne coïncide pas avec la vraie" implique aussi l'aspiration à une recherche littéraire renouvelée, à une remise en question de la tradition et à l'introduction de nouveaux codes littéraires. La littérature du "défi au labyrinthe" est pour cela aussi une littérature qui, en déplaçant ses frontières, contribue à une libération cognitive. » Nous traduisons)

5.2 *Game design* et procéduralité du récit

Comme on l'a vu précédemment, il est possible de voir en Calvino un constructeur de mondes. Cependant, il ne se contente pas de créer un espace sensible et cohérent ou de mettre en place des modèles, mais il s'emploie aussi à créer les conditions d'exploitation de ces modèles, en créant non pas un monde statique mais un ensemble de relations dynamiques qui permet à ce monde de prendre vie et d'établir un rapport d'interaction.

On peut voir dans ces relations dynamiques le résultat de ce que nous proposons d'appeler une architecture actantielle, qui est une manifestation de ce que certains ont considéré comme hypertextuel chez Calvino. En fait, tout cela est une des mises en application de la notion de multiplicité, qui se traduira de différentes manières dans ses écrits. Dans cette optique, *Il castello dei destini incrociati* constitue un exemple parlant de la manière dont Calvino a non seulement tenté d'écrire des textes, mais aussi envisagé la création de systèmes dynamiques et interactifs permettant la génération combinatoire de récits.

5.2.1 Multiplicité, hypertexte et architecture actantielle

La multiplicité et son principe organisateur

Il nous faut pour commencer revenir sur la considération de Calvino dans sa leçon américaine sur la multiplicité. Partant du roman de Gadda *Quer pasticciaccio brutto*, il montre que ce qui devait être un roman policier reste sans solution et que c'est une constante chez cet auteur :

> Nei testi brevi come in ogni episodio dei romanzi di Gadda, ogni minimo oggetto è visto come il centro d'una rete di relazioni che lo scrittore non sa trattenersi dal seguire, moltiplicando i dettagli in modo che le sue descrizioni e divagazioni diventano infinite. Da qualsiasi punto di partenza il discorso s'allarga a comprendere orizzonti sempre più vasti, e se potesse continuare a svilupparsi in ogni direzione arriverebbe ad abbracciare l'intero universo. [1]

Ce que Calvino constate, chez Gadda comme chez Musil, c'est que cette recherche d'une littérature encyclopédique se confronte à la dimension séquentielle du discours littéraire. Ce qui est recherché alors, dans la « Multiplicité », c'est une manière d'exploiter toutes ces informations recueillies, modélisées et reconstruites. Il s'agit donc de les inscrire dans un système, dans un réseau :

1. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 718. Déjà cité en partie p. 235 « Dans les textes brefs comme dans chaque épisode des romans de Gadda, le moindre objet est vu comme le centre d'un réseau de relation que l'écrivain ne peut pas se retenir de suivre, en multipliant les détails de manière que ses descriptions et ses divagations deviennent infinies. Depuis n'importe quel point de départ le discours s'élargit jusqu'à comprendre des horizons toujours plus vastes, et s'il pouvait continuer à se développer dans toutes les directions, il finirait par embrasser l'univers tout entier. » Nous traduisons.

> Il modello della rete dei possibili può dunque essere concentrato nelle poche pagine d'un racconto di Borges, come può fare da struttura portante a romanzi lunghi o lunghissimi, dove la densità di concentrazione si riproduce nelle singole parti. Ma direi che oggi la regola dello « scrivere breve » viene confermata anche dai romanzi lunghi, che presentano una struttura accumulativa, modulare, combinatoria.
>
> Queste considerazioni sono alla base della mia proposta di quello che chiamo « l'iper-romanzo » e di cui ho cercato di dare un esempio con *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Il mio intento era di dare l'essenza del romanzesco concentrandola in dieci inizi di romanzi, che sviluppano nei modi più diversi un nucleo comune, e che agiscono su una cornice che li determina e ne è determinata. Lo stesso principio di campionatura della molteplicità potenziale del narrabile è alla base d'un altro mio libro, *Il castello dei destini incrociati*, che vuol essere una specie di macchina per moltiplicare le narrazioni partendo da elementi figurali dai molti significati possibili come un mazzo di tarocchi. [1]

Ce qui est intéressant ici, c'est la question du « réseau des possibles ». En effet, le projet est d'inscrire dans un système dynamique les différentes informations qui seraient potentiellement révélées au moment de la lecture. Plus que *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, *Il castello dei destini incrociati* nous apparaît comme un bon exemple de construction de système dynamique d'organisation des possibles. C'est dans ce roman que Calvino montrera, comme nous le verrons, ses compétences de *game designer* par le biais d'une architecture actantielle.

Car c'est au travers de modèles ludiques que cette ambition semble pouvoir être approchée par l'auteur comme par d'autres. Calvino se réfère à l'exemple de *La vie mode d'emploi* de Georges Perec, où « *il* puzzle *dà al romanzo il tema dell'intreccio e il modello formale.* » [2] Le puzzle comme esthétique et comme principe structurel permet en effet d'organiser dans un espace la base de données qu'il s'est donné de représenter. Calvino le voit donc de la façon suivante : il y a d'une part l'encyclopédie (que nous appelons « base de données » pour ne pas confondre avec l'encyclopédie du lecteur, notamment chez Eco), les modèles, la reconstruction d'éléments, et de l'autre un principe d'organisation et d'exploitation. Autrement dit, après avoir modélisé un monde, il est nécessaire de proposer des modalités de traversée de cet espace : c'est le « réseau des possibles » dont il est question. Et un principe d'organisation qui a irrigué les œuvres de Calvino, c'est l'hypertexte.

1. *Ibid.*, p. 730. « Le modèle du réseau des possibles peut donc être concentré dans les quelques pages d'un récit de Borges, comme il peut servir de structure forte à des romans longs ou très longs, où la densité de concentration se reproduit dans chaque partie individuelle. Mais je dirais qu'aujourd'hui la règle de l'"écriture brève" est confirmée aussi par les romans longs, qui présentent une structure d'accumulation, de modulation, de combinaison./Ces considérations sont à la base de ma proposition de ce que j'appelle "l'hyper-roman" et dont j'ai tenté de donner un exemple avec *Si par une nuit d'hiver un voyageur*. Mon intention était de donner l'essence du romanesque en la concentrant dans dix débuts de romans, qui développent de manières toujours différentes un noyau commun, et qui agissent sur un cadre qui les détermine et qu'ils déterminent. Le même principe d'échantillonnage de la multiplicité potentielle de ce qui est narrable est à la base d'un autre livre que j'ai écrit, *Le Chateau des destins croisés*, qui veut être une espèce de machine à multiplier les narrations en partant d'éléments figuratifs aux significations possibles multiples comme un paquet de tarots. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 731. « Le *puzzle* donne au roman le thème de l'intrigue et le modèle formel. » Nous traduisons.

Calvino auteur d'hypertextes ?

Dans la leçon américaine sur l'« exactitude », l'auteur décrit une ambition qui se mute en angoisse lorsqu'il écrit un texte :

> Alle volte cerco di concentrarmi sulla storia che vorrei scrivere e m'accorgo che quello che m'interessa è un'altra cosa, ossia, non una cosa precisa ma tutto ciò che resta escluso dalla cosa che dovrei scrivere ; il rapporto tra quell'argomento determinato e tutte le sue possibili varianti e alternative, tutti gli avvenimenti che il tempo e lo spazio possono contenere. È un'ossessione divorante, distruggitrice, che basta a bloccarmi. Per combatterla, cerco di limitare il campo di quel che devo dire, poi a dividerlo in campi ancor più limitati, poi a suddividerli ancora, e così via. E allora mi prende un'altra vertigine, quella del dettaglio del dettaglio del dettaglio, vengo risucchiato dall'infinitesimo, dall'infinitamente piccolo, come prima mi disperdevo nell'infinitamente vasto. [1]

Ce qui frappe dans cette affirmation, c'est la manière dont l'auteur semble reconnaître la limite du texte linéaire pour atteindre une ambition qui devient un vertige pour l'auteur. Ce qu'il voudrait faire, en effet, semble plutôt se rapprocher d'une base de données d'informations à la précision fractale, dont la seule exploitation pourrait être hypertextuelle. Nous verrons donc ici de quelle manière Calvino a pu être considéré comme un auteur d'hypertextes.

Dans un article en russe traduit de manière non officielle par Nadejda Ivanova, Mikhail Vizel [2] explore la possibilité selon laquelle les dernières productions littéraires de Calvino puissent être considérés comme des hypertextes. Il fait reposer ses observations sur le fait que l'hypertextualité n'a pas attendu l'informatique pour exister en littérature, et que de nombreuses œuvres canoniques peuvent être lues comme des formes proto-hypertextuelles : les romans de Dostoïevski ou de Lewis Carroll en font partie, ce dernier parce que la même situation (provocation en duel) peut avoir différentes issues qui ne sont pas prévues par le lecteur. Ces œuvres respecteraient, selon Mikhail Vizel, la définition de l'hypertexte telle que Ted Nelson a pu l'énoncer. Ces considérations le mènent à voir dans la Bible ou le *Decameron* d'autres exemples de proto-hypertexte.

En prenant comme point de référence les textes comme *afternoon, a story* (voir à partir de la p. 66), Mikhail Vizel passe en revue les dernières œuvres de Calvino pour montrer en quoi elles peuvent être considérées comme hypertextuelles.

Le città invisibili correspondent à cette définition selon deux critères. D'une part, la forme des descriptions rapproche le recueil de l'organisation en pages-écran. En effet, l'hypertexte a ceci de contraignant que, pour assurer une expérience ergonomique, il faut que les textes respectent une certaine brièveté, qui tienne sur un écran. L'autre critère, que Mikhail Vizel emprunte à Landow, est la fusion entre l'approche créative et l'approche discursive des villes. C'est le cas, selon lui, de Smeraldina :

1. *Ibid.*, p. 686-687. Déjà cité p. 246.
2. Voir Mikhail Vizel, *Les derniers romans d'Italo Calvino comme hypertextes*, trad. par Nadejda Ivanova, 1998, URL : `http://calvino.lib.ru/english/referat_fr.htm` (visité le 07/02/2020).

> A Smeraldina, città acquatica, un reticolo di canali e un reticolo di strade si sovrappongono e s'intersecano. Per andare da un posto a un altro hai sempre la scelta tra il percorso terrestre e quello in barca : e poiché la linea più breve tra due punti a Smeraldina non è una retta ma uno zigzag che si ramifica in tortuose varianti, le vie che s'aprono a ogni passante non sono soltanto due ma molte, e ancora aumentano per chi alterna traghetti in barca e trasbordi all'asciutto.
>
> Così la noia a percorrere ogni giorno le stesse strade è risparmiata agli abitanti di Smeraldina. E non è tutto : la rete dei passaggi non è disposta su un solo strato, ma segue un saliscendi di scalette, ballatoi, ponti a schiena d'asino, vie pensili. Combinando segmenti dei diversi tragitti sopraelevati o in superficie, ogni abitante si dà ogni giorno lo svago d'un nuovo itinerario per andare negli stessi luoghi. Le vite più abitudinarie e tranquille a Smeraldina trascorrono senza ripetersi. [1]

Faisant partie de la catégorie « *Le città e gli scambi* » (« Les villes et les échanges »), on voit comment Smeraldina peut suggérer le fonctionnement d'un hypertexte à tendance rhizomique : chaque point est relié à un autre de différentes manières, quelles que soient la provenance ou l'arrivée.

Quant au *Castello dei destini incrociati*, il est considéré comme un hypertexte en raison de la multiplicité des interprétations possibles pour chaque série de cartes et parfois pour la même carte, ce qui en fait un système de significations dynamique. Enfin, *Se una notte d'inverno un viaggiatore* combine à la fois le caractère statique des *Città invisibili* et le dynamisme ainsi que la pluralité des lectures du *Castello dei destini incrociati*. En toute logique, il s'agirait donc de l'œuvre la plus hypertextuelle de Calvino.

Si cette analyse de Mikhail Vizel permet d'ouvrir quelques pistes dans la lecture des textes de Calvino, le prisme de l'hypertextualité n'est pas suffisant pour voir dans son œuvre les caractéristiques propres au jeu vidéo. Aussi, on remarque combien son utilisation du terme « hyper-roman » diffère de la conception de l'hypertexte à proprement parler. Pour Calvino, l'hyper-roman porte plus l'idée d'une somme de connaissances, qui contienne de manière fractale une multitude d'informations et de mécanismes, rendant possible l'établissement d'un réseau de possibles, là où l'hypertexte *stricto sensu* est, comme le montre « Smeraldina », un archipel d'unités textuelles tenues ensemble par une série de liens.

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 433. « À Sméraldine, ville aquatique, un réseau de canaux et un réseau de rues se superposent et se recoupent. Pour aller d'un endroit à un autre, tu as toujours le choix entre le parcours terrestre et le parcours en barque : et comme à Sméraldine le chemin le plus court d'un point à un autre n'est pas une droite mais une ligne en zigzags ramifiée en variantes tortueuses, les voies qui s'offrent aux passants ne sont pas simplement deux, il y en a beaucoup, et elles augmentent encore si l'on fait alterner trajets en barque et passages à pieds secs./Ainsi l'ennui de parcourir chaque jour les mêmes rues est-il épargné aux habitants de Sméraldine. Bien plus : l'ensemble des voies de communication n'est pas disposé sur un seul plan, il forme au contraire un jeu de montagnes russes, avec petits escaliers, chemins de ronde, ponts en dos d'âne, voies suspendues. En combinant des segments de trajets divers, les uns surélevés les autres pas, chaque habitant se donne chaque jour le plaisir d'un nouvel itinéraire pour aller dans les mêmes endroits. À Sméraldine, les vies les plus routinières et les plus calmes se passent sans répétitions. » trad. p. 106.

Ainsi, bien qu'il soit nécessaire, l'hypertexte ne peut pas être une notion suffisante pour expliquer comment les mondes construits par Calvino organisent leur propre exploitation dynamique. C'est pourquoi nous proposons la notion d'architecture actantielle pour compléter cette grille d'analyse.

Architecture actantielle et organisation des possibles

Pourquoi parler d'architecture actantielle ? Nous avons vu dans un premier de temps de ce chapitre de quelle manière Calvino peut se faire architecte de mondes et de trajectoires qui en permettent la découverte. Mais pour rendre possible dans ces mondes une exploitation dynamique, une traversée, il faut pouvoir en définir les modalités. L'organisation hypertextuelle est une de ces modalités, mais elle ne suffit pas à expliquer la complexité de ce qui est à l'œuvre dans les textes de Calvino. Nous verrons ainsi pourquoi *Il castello dei destini incrociati* ne peut pas être considéré uniquement comme un hypertexte. C'est pourquoi il convient d'ajouter, au principe d'organisation entre des unités textuelles que constitue l'hypertexte, un principe d'organisation entre les actants qui parcourent cet espace textuel. En fait, l'architecture actantielle sous-tend même l'hypertextualité, dont la génération est dépendante des interactions qui auront lieu entre les actants.

Comme on l'a vu (voir p. 131), David Porush et Todd Hivnor ont conçu un outil informatique qui permet d'ordonner, d'agencer des actants et des prédicats selon une situation donnée. Si cet outil a vu le jour dans les années quatre-vingt-dix, des modèles similaires avaient été imaginés en partie dans le cadre de l'Oulipo et notamment par Calvino dans « L'incendio della casa abominevole », [1] écrit en 1973. Il s'agit d'une nouvelle, présentée selon Paul Braffort [2] à l'occasion d'une journée d'études proposée par l'Oulipo autour du thème « Écrivains, ordinateurs, algorithmes » et qui aurait dû donner lieu à un roman. Le personnage principal, Waldemar, est un informaticien chargé par un assureur du nom de Skiller de résoudre une enquête à l'aide de son ordinateur. Après l'incendie d'une maison dont il ne reste en tout et pour tout que la couverture d'un cahier contenant une série de verbes qui désignent une série de délits commis dans cette maison par ses quatre habitants, le rôle de Waldemar est de reconstruire par un algorithme la suite des événements. Comme les quatre personnages peuvent générer douze types de relations différents (six couples sont possibles et un prédicat peut aller dans un sens ou dans l'autre entre deux actants), le nombre de combinaisons possibles s'élève à 12^{12}, soit plus de huit mille milliards de possibilités. À ce calcul s'ajoutent des conditions, comme le fait qu'un personnage qui a subi un crime ne peut pas en commettre un à son tour.

1. Voir *idem*, *RR3*, *op. cit.*, p. 319-332 ; ainsi que Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1981, p. 319-331.

2. Voir Paul Braffort, *L'ordre dans le crime : une expérience cybernétique avec Italo Calvino*, 2002, URL : `http://www.paulbraffort.net/litterature/critique/calvino_crime.html#3` (visité le 10/09/2016).

« L'incendio della casa abominevole » nous permet de mieux comprendre ce qui distingue l'architecture actantielle d'une simple architecture hypertextuelle. Face au mystère de l'incendie de la maison et de ses habitants partis en fumée, l'informaticien doit parvenir à comprendre ce qu'il s'est passé. Dans l'*Atlas de littérature potentielle*, les premiers résultats de ce récit sont consultables dans la section « Oulipo et informatique ». L'auteur y explique que « l'aide de l'ordinateur, loin d'intervenir en *substitution* à l'acte créateur de l'artiste, permet au contraire de libérer celui-ci des servitudes d'une recherche combinatoire » [1] et énonce quelques unes des contraintes auxquelles il propose de soumettre le récit pour composer l'action.

Afin de déterminer l'ordre dans lequel ces crimes ont été commis – d'où le titre du projet de roman, *L'Ordre dans le crime* –, il est nécessaire de poser un certain nombre de contraintes pour s'assurer que l'ordre proposé par l'algorithme n'est pas absurde. Ainsi, les douze actes sont caractérisés selon leur nature. Par exemple, « inciter à », « faire chanter » et « droguer » sont des actes d'« appropriation de la volonté » ; « séduire », « acheter les prestations sexuelles de » et « violer » sont des « appropriations sexuelles ». Ainsi, pour chaque type d'action, un certain nombre de règles sont énoncées de manière à ce qu'elles puissent être retranscrites en langage informatique :

> *Pour les appropriations de volonté :* Si A impose sa volonté à B, cette imposition peut provoquer une relation entre A (ou autre) et B, ou bien entre B et C (ou A), relation qui peut être sexuelle, meurtrière, appropriation d'un secret, appropriation d'autre volonté. Après ça A n'a plus besoin d'imposer la même volonté à B d'une autre façon (mais il peut, etc. [2]).
>
> La réversibilité est possible, naturellement entre deux volontés différentes. [3]

À ces « contraintes objectives » s'ajoutent des « contraintes subjectives » qui déterminent quel type d'action peut être commis par quel personnage en fonction de ses attributs. C'est l'occasion pour Calvino de définir une nouvelle classification des actes selon des critères qu'il appelle « subjectifs » : force physique (extorquer, violer, étrangler), persuasion, actes déloyaux et actes exploitant la faiblesse d'autrui. Ainsi, en fonction du personnage, certains types d'actes sont possibles ou non. Par exemple, le personnage A étant « un homme d'énorme force physique, mais une brute presque inarticulée », il « ne peut pas subir les actes de force physique » et « ne peut pas accomplir les actes de persuasion », [4] etc. Mais à ces règles, qui peuvent être retranscrites elles aussi assez facilement, une nouvelle semble, au vu de la ponctuation, enthousiasmer l'auteur :

> Une complication ultérieure pourrait être introduite!!!!
>
> Chaque personnage pourrait *changer* dans le déroulement de l'histoire (après certaines actions accomplies ou subies) : perdre certaines incompatibilités et en acquérir d'autres!!!!!!!!

1. Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, *op. cit.*, p. 331.
2. Le « etc. » renvoie au paragraphe précédent dans lequel il était écrit : « (mais il peut obtenir de B, comme des autres personnages, un secret différent d'une différente façon). »
3. Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, *op. cit.*, p. 324.
4. *Ibid.*, p. 326.

> Pour le moment on renonce à exploiter ce domaine. [1]

Cela complexifierait en effet grandement les possibilités narratives, car si un personnage change d'état, toutes les contraintes précédentes sont caduques. Quoi qu'il en soit, c'est un mécanisme qui est présent dans les jeux de rôle où, en fonction de ce qu'un personnage fait ou subit, il obtient de nouveaux attributs qui lui ouvrent ou ferment des portes. C'est le cas dans le récent *Divinity : Original Sin II* [2] où en fonction des quête accomplies, des sorts subis ou de l'équipement porté, les personnages contrôlés peuvent avoir un rapport différent avec le monde qu'ils traversent, avec ses habitants, et ces événements peuvent leur permettre d'accomplir des quêtes qui leur étaient inaccessibles, et inversement. De la même manière *The Outer Worlds* [3] prévoit que si l'avatar du joueur se fait blesser trop souvent à la tête, il deviendra stupide et n'aura plus accès à certaines répliques durant les dialogues.

Enfin, les dernières contraintes proposées par Calvino sont ce qu'il appelle des contraintes « esthétiques » qui permettent de répartir l'action de manière homogène, afin d'éviter un déséquilibre dans le récit :

> Le programmeur aime l'ordre et la symétrie. Face au grand nombre de possibilités et au chaos des passions et des tracasseries humaines, il tend à avantager les solutions formellement les plus harmonieuses et économiques.
>
> Il propose un modèle, tel que :
>
> — chaque action soit perpétrée par un et un seul personnage et ait un et un seul personnage comme victime ;
> — les 12 actions soient également distribuées entre les 4 personnages, à savoir chacun d'eux perpètre 3 actions (une sur chacun des autres) et est victime de 3 actions (chacune perpétrée par un des autres) ;
> — chacune des 3 actions perpétrées par un personnage fasse partie d'une classe (objective) d'actions différentes ;
> — *idem* pour chacune des 3 actions subies par un même personnage ;
> — entre deux personnages il n'y ait pas de commutativité dans la même classe d'actions (si A tue B, B ne pourra pas tuer A ; et ainsi les trois rapports sexuels se passeront entre couples diversement assortis). [4]

Ces nouvelles contraintes permettent d'organiser non pas les possibilités d'action des personnages, mais bien l'ensemble du récit. Elles servent à la fois à harmoniser le récit, mais aussi à donner à chaque personnage une chance égale dans les actions qu'ils peuvent accomplir.

On remarque en effet que Calvino tend à faire ce qu'on pourrait considérer comme de l'équilibrage. Chaque personnage dispose de son champ d'action, de ses résistances, et le système général fait en sorte qu'un personnage ne puisse pas devenir la « lanterne rouge » (pour reprendre le vocabulaire cycliste).

1. *Ibid.*, p. 327.
2. Larian Studios, *Divinity : Original Sin II*, Larian Studios, 2017.
3. Obsidian Entertainment, *The Outer Worlds*, Private Division, 2019.
4. Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, *op. cit.*, p. 327.

Ce que propose Calvino ici, c'est donc une architecture actantielle. Au sein d'un espace circonscrit – la maison –, ce sont les actions et les actants qui structurent les événements qui peuvent se produire et l'ordre de leur déroulement. D'ailleurs, dès le début du récit, les détails entourant l'espace narratif sont évacués par le récit lui-même dès le début :

> Là dove sorgeva la casa, su una di quelle dune di terreni vaghi tra scambi ferroviari e depositi di ferramenta che la periferia della nostra città lascia dietro di sé come mucchietti di rifiuti che sfuggono alla scopa, ora non è rimasta che qualche maceria fuligginosa. Poteva esser stata una villetta civettuola, alle origini, o non aver avuto altro aspetto che quello d'un tugurio spettrale : i rapporti della compagnia d'assicurazione non lo dicono ; ormai è bruciata, dal tetto spiovente alla cantina, e sui cadaveri inceneriti dei suoi quattro abitanti non s'è trovata alcuna traccia che serva a ricostruire i precedenti di questa solitaria carneficina. [1]

Ce que donne à voir le narrateur est un espace hypothétique qui n'est construit que par les actes qui ont été commis et par ses actants. C'est pour cette raison que nous parlons ici d'architecture actantielle. L'architecture actantielle est donc une logique de construction narrative qui se concentre non pas avant tout sur la succession d'événements ou d'unités textuelles, reliées ou non de manière hypertextuelle, mais au contraire, dépassant cette logique, la précédant, elle repose sur les entités qui évoluent au sein d'un espace qu'elles modifient et qui en sont modifiées.

Dès lors, par sa recherche d'une multiplicité des rapports et des significations textuelles, par ses expérimentations dont la logique peut être rapprochée de celle de l'hypertexte, et par sa recherche d'une architecture actantielle, Italo Calvino est un auteur qui tend à se poser, dans sa manière d'écrire, comme un maître du jeu.

5.2.2 L'auteur comme maître du jeu

Italo Calvino ne se contente pas de construire un espace en modélisant ce qui le constitue et en entendant cet espace comme une forme de discours, comme on l'a vu à travers ses notes de voyage au Japon (voir p. 182), mais il s'emploie aussi à en organiser l'exploitation et l'expérience par les personnages. Dans le jeu de rôle papier (voir p. 75), le maître du jeu est celui qui organise la manière dont un espace narratif doit être compris, approché et modifié par les joueurs. À partir d'un scénario et d'un canevas de règles – ou non –, il guide les joueurs qui sont autant d'actants dans la co-construction d'un récit. Il agit ainsi comme un chef d'orchestre qui permettrait aux musiciens d'improviser.

1. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 319. « Où se dressait la maison, une de ces dunes de terrains vagues entre des aiguillages et des dépôts de ferraille que la périphérie de notre ville laisse derrière elle comme de petits tas d'ordures qui échapperaient au balai, il ne reste plus à présent que quelques décombres fuligineux. Ç'avait pu être une coquette petite villa, au départ, ou aussi bien rien d'autre qu'une masure fantomatique : les rapports de la Compagnie d'Assurance ne le disent pas ; maintenant elle a brûlé de la cave au grenier, et on n'a rien trouvé sur les cadavres carbonisés de ses quatre habitants qui permette de reconstituer les antécédents de ce massacre solitaire. » trad. p. 320.

Dans le huitième chapitre de *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, dans le journal de l'auteur fictif Silas Flannery, qui reprend nombre des préoccupations de l'auteur Calvino – l'identité de l'auteur, le style, la reconnaissance d'un livre à l'autre, les nouvelles manières de lire, la signification de l'écriture –, au détour de la mention d'un complot consistant à voler des manuscrits et créer des apocryphes, le personnage se pose la question suivante :

> Forse la mia vocazione vera era quella d'autore d'apocrifi, nei vari significati del termine : perché scrivere è sempre nascondere qualcosa in modo che venga poi scoperto ; perché la verità che può uscire dalla mia penna è come una scheggia saltata via da un grande macigno per un urto violento e proiettata lontano ; perché non c'è certezza fuori dalla falsificazione. [1]

Ce que recherche Silas Flannery, c'est bien la capacité de devenir un faussaire, un créateur de textes mais aussi d'entités créant le texte. Pour autant, la définition de l'écriture que propose Calvino par le biais de cette déclaration, « *scrivere è sempre nascondere qualcosa in modo che venga poi scoperto* », dépasse de loin le contexte de son écriture. Ici Calvino pose l'écriture comme une énigme, comme un mystère [2], mais qui contienne en soi aussi les conditions de son élucidation. L'écriture pour l'auteur est donc considérée comme la construction d'un puzzle ou, pour reprendre l'image précédemment citée dans « Il conte di Montecristo », un donjon. En tant qu'auteur-maître du jeu, Calvino se donne donc le rôle de créer un mystère et de donner à ses joueurs, par le biais des prothèses que sont les personnages, les informations nécessaires pour qu'ils en apprennent les règles. C'est par différents procédés qu'il met en place ce procédé d'entrée dans le récit.

Stéréoscopie narrative

Dans sa leçon américaine sur la rapidité, Calvino rappelle son affection pour les formes brèves et pour la concision qui permet d'encapsuler l'univers : « *sogno immense cosmologie, saghe ed epopee racchiuse nelle dimensioni d'un epigramma.* » [3] Si la forme brève plaît tant à Calvino, ce n'est pas uniquement pour sa capacité à être synthétique, mais aussi pour la multiplicité qu'elle implique. Comme Silas Flannery le dit lorsqu'il se demande s'il cherche à écrire un seul livre qui enferme tout ou une bibliothèque :

1. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 802. « Peut-être ma véritable vocation était-elle celle d'un auteur d'apocryphes, dans tous les sens du terme : parce qu'écrire, c'est toujours cacher quelque chose de façon qu'ensuite on le découvre ; parce que la vérité qui peut sortir de ma plume est comme un éclat arraché à une pierre par un choc violent, et projeté loin ; parce qu'il n'y a pas de certitude hors de la falsification. » trad. p. 206.
2. Et ce mystère dépasse aussi le contexte du roman policier, comme le sous-entend le verbe et l'adverbe qui ouvrent à tous les genres.
3. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 673.

> Se penso che devo scrivere *un* libro, tutti i problemi del come questo libro deve essere e del come non deve essere mi bloccano e m'impediscono d'andare avanti. Se invece penso che sto scrivendo un'intera biblioteca, mi sento improvvisamente alleggerito : so che qualsiasi cosa io scriva sarà integrata, contraddetta, bilanciata, amplificata, sepolta dalle centinaia di volumi che mi restano da scrivere. [1]

On comprend alors la portée de ce que l'auteur recherche en écrivant les différents récits de guerre de *Ultimo viene il corvo* et de toutes les nouvelles qui ont fini par être exclues du recueil [2]. Ce qui était créé, comme il le dit dans la préface de 1964 de *Il sentiero dei nidi di ragno*, la multitude de récits qui provenaient de partout, de toutes les bouches et toutes les plumes donnait cette impression de se mouvoir dans « *un multicolore universo di storie* ». En effet, la multiplication d'histoires, d'histoires brèves comme celles du recueil qui expose des scènes de la guerre, de la reconstruction, de la contre-bande, de la résistance qu'est *Ultimo viene il corvo*, permet d'avoir d'une époque, d'un monde donné, une vision stéréoscopique. Ce n'est plus une succession de tableaux, mais une combinaison d'instantanés qui permet de *faire monde* [3]. Et cet « être-monde » de la société reconstruite [4] par Calvino dans sa série de récits brefs contribue à une ouverture des possibles narratifs.

Architecture des possibles

Car Calvino n'a pas échappé à la tentation de l'embranchement du récit. Qu'il s'agisse d'hésitations au moment de l'écriture ou d'intégration dans le récit d'alternatives, d'embranchements narratifs laissés aux personnages, la multiplication des possibles narratifs constitue chez Calvino un procédé courant, qui se matérialise sans doute de la manière la plus frappante dans *Il visconte dimezzato* (que nous étudierons p. 293) ou dans le cas de « Ti con zero » que nous avons vu précédemment.

Au-delà du cas de Pin dans *Il sentiero dei nidi di ragno* qui est constamment exposé à des réalités alternatives, comme s'il avait peur de se lancer dans sa propre aventure et voulait au contraire une vie de jeune garçon normal [5], on peut citer par exemple le cas du récit « Paura sul sentiero » dans *Ultimo viene il corvo*, qui raconte l'histoire de Binda, le

1. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 790. « Si je me dis que je dois écrire un livre, je me demande alors comment ce livre doit être fait, comment il ne doit pas être fait : et ces questions me paralysent, m'empêchent d'aller de l'avant. Si je me dis en revanche que je suis en train d'écrire une bibliothèque en entier, je me sens allégé d'un coup : quoi que je puisse écrire, je sais que cela sera intégré, contredit, balancé, amplifié, enseveli, dans la centaine de volumes qu'il me reste à écrire. » trad. p. 194.

2. Nous parlons en détail de ce recueil dans la partie concernant le Calvino joueur, qui revisite des souvenirs personnels et collectifs par une attitude ludique afin d'apprivoiser un traumatisme. Voir p. 332

3. Comme le rêve du riche entrepreneur paranoïaque dans l'incipit « In una rete di linee che s'intersecano » dans *Se una notte d'inverno un viaggiatore* : « *Di specchio in specchio – ecco quel che m'avviene di sognare – la totalità delle cose, l'universo intero, la sapienza divina potrebbero concentrare i loro raggi luminosi in un unico specchio.* » (Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 774. « De miroir en miroir – il m'arrive parfois d'y rêver –, la totalité des choses, l'univers en son entier, la sagesse divine pourraient concentrer enfin leurs rayons lumineux sur un miroir unique. » trad. p. 178.)

4. Notons que la reconstruction fictionnelle de ce monde par l'auteur correspond à la période historique de la Reconstruction du pays dans l'après-guerre.

5. Il en sera question au chapitre suivant. Voir p. 318.

jeune messager d'un groupe de résistants qui parcourt les sentiers de lui bien connus car il y a passé son enfance. Alors que le personnage est réputé pour connaître les sentiers comme sa poche, « *senza sbagliarsi mai alle svolte tutte uguali, riconoscendo nel buio i sassi, i cespugli* », [1] c'est paradoxalement l'incertitude quant à l'issue de son expédition, exprimée par la peur, qui caractérise ce récit. C'est quand il voit des lumières suspectes que la certitude quant à sa mission commence à le quitter :

> Una bestia correva sulle orme di Binda, svegliata dal fondo di regioni bambine, lo inseguiva, presto lo avrebbe raggiunto : la paura. Quei lumi erano di tedeschi che perlustravano Tumena, cespuglio per cespuglio, a battaglioni. Una cosa impossibile : Binda lo sapeva, pure sentiva che sarebbe stato piacevole crederci, abbandonarsi alla lusinga di quella bestia bambina che lo inseguiva dappresso. In gola a Binda il tempo batteva sul suo tam-tam inghiottito. Era ormai tardi per arrivare prima dei tedeschi, per salvare i compagni. Già Binda vedeva il casone di Vendetta, in Castagna, bruciato, i corpi dei compagni sanguinanti, le teste di alcuni appese ai rami dei larici per i lunghi capelli. – Forza Binda ! [2]

On voit comment la peur provoque chez le personnage – et, par extension, chez le narrateur et chez le lecteur – une ouverture des possibles narratifs. Et cette hésitation semble se poursuivre jusque chez l'auteur lui-même puisque, comme l'indique Bruno Falcetto dans la note sur le texte de l'édition « Meridiani », selon l'année de publication, l'histoire comporte des fins différentes. [3]

C'est plus explicite encore dans le journal de Silas Flannery. Alors que le personnage alter-ego de l'auteur regarde de loin la jeune lectrice sur sa terrasse, en lui demandant ce qu'elle aime lire, il écrit une idée de roman : deux écrivains, l'un tourmenté et l'autre productif, voient cette même lectrice et s'envient l'un l'autre pour ce qu'ils sont capables de faire. L'écrivain productif décide donc d'écrire un roman à la manière de l'écrivain tourmenté, et vice-versa, et tous deux donnent leur production à lire à la lectrice. C'est alors que Silas Flannery arrive à la conclusion de cette histoire :

> La giovane donna riceve i due manoscritti. Dopo qualche giorno invita gli autori a casa sua, insieme, con loro gran sorpresa. – Ma che scherzo è questo ? – dice, – m'avete date due copie dello stesso romanzo !
>
> Oppure :
>
> La giovane donna confonde i due manoscritti. Rende al produttivo il romanzo del tormentato scritto alla maniera del produttivo, e al tormentato il romanzo del produttivo scritto alla maniera del tormentato. Entrambi al vedersi contraffatti hanno una violenta reazione e ritrovano la propria vena.

1. Italo Calvino, *Romanzi e racconti I*, sous la dir. de Mario Barenghi et Bruno Falcetto, Milan, Mondadori, 1991, p. 246.

2. *Ibid.*, p. 249. « Une bête suivait Binda à la trace, une bête réveillée du fond de ses régions d'enfance. Elle le suivait ; bientôt, elle allait le rejoindre. Ces lumières, c'étaient celles d'Allemands qui fouillaient Tumena buisson après buisson, par bataillons entiers. Une chose impossible : Binda le savait bien. Pourtant il se disait qu'il aurait été agréable d'y croire, de céder aux suggestions de cette bête d'enfance qui le suivait de près. Le temps frappait sur son tam-tam au fond de la gorge de Binda. il était désormais trop tôt pour arriver avant les Allemands, pour sauver ses camarades. Déjà Binda se représentait la grande cabane de Vengeance, à Castagna, incendiée, les corps sanglants des camarades, les têtes de quelques-uns pendues par leurs longs cheveux aux branches des mélèses. "Courage, Binda !" » trad. p. 204-205.

3. *Ibid.*, p. 1275.

> Oppure :
>
> Un colpo di vento scompagina i due manoscritti. La lettrice cerca di rimetterli assieme. Ne viene un unico romanzo, bellissimo, che i critici non sanno a chi attribuire. È il romanzo che tanto lo scrittore produttivo quanto il tormentato avevano sempre sognato di scrivere.
>
> Oppure :
>
> La giovane donna era sempre stata una lettrice appassionata dello scrittore produttivo e detesta lo scrittore tormentato. Leggendo il nuovo romanzo dello scrittore produttivo, lo trova fasullo e capisce che tutto quel che lui aveva scritto era fasullo ; invece ricordando le opere dello scrittore tormentato ora le trova bellissime e non vede l'ora di leggere il suo nuovo romanzo. Ma trova qualcosa di completamente diverso da quel che s'aspettava e manda al diavolo anche lui.
>
> Oppure :
>
> Idem, sostituendo « produttivo » a « tormentato » e « tormentato » a « produttivo ».
>
> Oppure :
>
> La giovane donna era ecc. ecc. appassionata del produttivo e detesta il tormentato. Leggendo il nuovo romanzo del produttivo non s'accorge affatto che ci sia qualcosa di cambiato ; le piace, senza particolari entusiasmi. Quanto al manoscritto del tormentato, lo trova insipido come tutto il resto di quest'autore. Risponde ai due scrittori con frasi generiche. Entrambi si convincono che non dev'essere una lettrice molto attenta e non le fanno più caso.
>
> Oppure : Idem, sostituendo ecc. [1]

Ce que met en scène Calvino ici n'est pas tant le moment d'hésitation de Silas Flannery dans son projet de roman, qu'une mise en place d'un récit à embranchements, qui est matérialisé par la répétition de « *Oppure :* », comme autant de nœuds narratifs dans une narration en arbre. Il n'écrit plus une histoire à partir de différentes options, mais bien un système de narration multilinéaire. Et, en la laissant en l'état dans le chapitre 8 de *Se una*

1. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 782-784. « La jeune femme reçoit les deux manuscrits. Quelques jours plus tard, elle invite les deux auteurs chez elle, ensemble, à leur grande surprise./– Mais qu'est-ce que c'est que cette plaisanterie ? dit-elle, vous m'avez donné deux exemplaires du même roman !/Ou bien :/La jeune femme confond les deux manuscrits. Elle rend au productif le roman que le tourmenté a écrit à la manière du productif et au tourmenté le roman que le productif a écrit à la manière du tourmenté. Tous deux, en se voyant plagiés, ont une violente réaction et retrouvent leur manière propre./Ou bien :/Un coup de vent mélange les pages des deux manuscrits. La lectrice essaye de les remettre en ordre. il en sort un roman unique, très beau, que les critiques ne savent à qui attribuer. C'est le roman que l'écrivain productif aussi bien que l'écrivain tourmenté ont depuis toujours rêvé d'écrire./Ou bien :/La jeune femme avait toujours été une lectrice passionnée de l'écrivain productif et détestait l'écrivain tourmenté. En lisant le nouveau roman de l'écrivain productif, elle constate qu'il sonne faux, et du coup comprend que tout ce qu'il a écrit était aussi faux ; se souvenant alors des œuvres de l'écrivain tourmenté, elle les trouve à présent très belles, elle a hâte de lire son nouveau roman. Mais ce qu'elle découvre est complétement différent de ce qu'elle attendait, et elle l'envoie au diable à son tour./Ou bien :/*idem*, en remplaçant "productif" par "tourmenté" et "tourmenté" par "productif"./Ou bien :/La jeune femme avait toujours, etc. du productif et détestait le tourmenté. En lisant le nouveau roman du productif, elle ne s'aperçoit pas qu'il y a là quelque chose de changé : il lui plaît, mais sans plus. Quant au manuscrit du tourmenté, elle le trouve insipide comme tout ce qui vient de cet auteur. Elle répond aux deux écrivains par quelques phrases vagues. Tous les deux en concluent qu'elle n'est décidément pas une lectrice très attentive, et ils ne s'intéressent plus à elle./Ou bien :/*idem*, en remplaçant, etc. » trad. p. 187-188.

notte d'inverno un viaggiatore, il délègue au lecteur la responsabilité de choisir la fin qui lui convient le plus.

C'est donc en construisant des possibles narratifs par une stéréoscopie des récits, par l'introduction de l'incertitude, de l'indécision – qui se traduit dans l'histoire éditoriale de certains récits – ou de la peur, ou même en exposant les alternatives au sein même du texte, que Calvino se fait maître d'un jeu qu'il propose à ses lecteurs. Il semblerait que deux des réalisations les plus probantes de cette figure de maître du jeu et d'organisation des possibles narratifs par le biais d'une architecture actantielle sont *Le città invisibili* et *Il castello dei destini incrociati*.

5.2.3 Jeu, combinatoire et structure : l'échiquier et le château

Les œuvres combinatoires de Calvino, notamment *Le città invisibili* et *Il castello dei destini incrociati*, sont souvent les textes qui viennent à l'esprit lorsqu'il est question de Calvino comme auteur ludique [1]. Il convient donc de voir en quoi ces deux textes constituent des jeux, et si l'analyse dépasse le simple constat d'une structure combinatoire, ou plutôt si le constat d'une structure combinatoire suffit à voir dans ces œuvres des dispositifs ludiques.

Le città invisibili : mondes, niveaux, échecs

Dans *Le città invisibili*, [2] Marco Polo décrit à Kubilai Khan toutes les villes qu'il a visitées, dans une succession qui paraît en premier lieu incohérente, mais qui suit en réalité un ordre très strict. La succession de description des villes se fait au sein d'un cadre où a lieu un échange entre l'empereur chinois et le marchand vénitien. Kubilai Khan a le même problème que le roi (dans « Un re in ascolto ») au milieu de son château dont il ne peut percevoir que les sons : il ne connaît son Empire que par les récits qu'on lui en fait :

> Solo nei resoconti di Marco Polo, Kublai Kan riusciva a discernere, attraverso le muraglie e le torri destinate a crollare, la filigrana d'un disegno così sottile da sfuggire al morso delle termiti. [3]

1. On pense notamment à Bruno Ferraro qui parle du *Castello* comme d'un « *gioco combinatorio in cui lettore e scrittore si ritrovano a tavolino* » (Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 53). Quant à Covadonga Fouces Gonzáles, elle voit dans le *Castello* un « *gioco narrativo* » (Fouces Gonzáles, *Il gioco del labirinto*, *op. cit.*, p. 194), alors que les *Città* sont vues comme « *un gioco metanarrativo di significazione* » (*ibid.*, p. 196)

2. Italo Calvino, *Le città invisibili*, Turin, Einaudi, 1972.

3. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 361. « C'est dans les seuls comptes rendus de Marco Polo que Kubilai Khan pouvait discerner, à travers murailles et tours promises à tomber en ruines, le filigrane d'un dessin suffisamment fin pour échapper à la morsure des termites. » trad. p. 10.

Chaque ville décrite par Marco Polo est une ville qui repose sur un concept particulier, appartenant à une catégorie précise : la mémoire, le désir, les signes, la finesse, les échanges, etc. La forme brève de chaque description – guère plus d'une page – donne pour chaque ville une impression de tableau que quelques traits viennent esquisser. Isaura donne en cela une image nette de sa double extension verticale :

> Isaura, città dai mille pozzi, si presume sorga sopra un profondo lago sotterraneo. Dappertutto dove gli abitanti scavando nella terra lunghi buchi verticali sono riusciti a tirar su dell'acqua, fin là e non oltre si è estesa la città : il suo perimetro verdeggiante ripete quello delle rive buie del lago sepolto, un paesaggio invisibile condiziona quello visibile, tutto ciò che si muove al sole è spinto dall'onda che batte chiusa sotto il cielo calcareo della roccia.
>
> Di conseguenza religioni di due specie si dànno a Isaura. Gli dei della città, secondo alcuni, abitano nella profondità, nel lago nero che nutre le vene sotterranee. Secondo altri gli dei abitano nei secchi che risalgono appesi alla fune quando appaiono fuori della vera dei pozzi, nelle carrucole che girano, negli argani delle norie, nelle leve delle pompe, nelle pale dei mulini a vento che tirano su l'acqua delle trivellazioni, nei castelli di traliccio che reggono l'avvitarsi delle sonde, nei serbatoi pensili sopra i tetti in cima a trampoli, negli archi sottili degli acquedotti, in tutte le colonne d'acqua, i tubi verticali, i saliscendi, i troppopieni, su fino alle girandole che sormontano le aeree impalcature d'Isaura, città che si muove tutta verso l'alto. [1]

Comme Isaura, chaque ville est construite à partir d'une idée, qui déroule avec elle toutes les conséquences envisageables dans la construction d'une ville, ce qui donne à chaque tableau une certaine dimension visuelle. La succession de tableaux, de cette manière, peut rappeler certains jeux de plateforme qui présentent, développent et déclinent un concept ludique, que ce soit successivement ou de manière entrelacée.

Chaque monde de *Super Mario World* [2] présente un environnement visuel particulier, qu'il décline en différents niveaux. Ces niveaux vont proposer au joueur de se familiariser avec un concept ludique, pour ensuite le maîtriser par des épreuves toujours plus complexes. On peut donc voir dans la manière dont se succèdent mondes et niveaux dans un jeu de plateforme deux niveaux d'organisation qui permettent à la fois de changer l'expérience de jeu et d'en maintenir une certaine continuité. Il est possible d'aller plus loin dans cet enchevêtrement avec l'exemple de *Rayman Origins* [3] dans lequel le changement de

1. *Ibid.*, p. 372. « Isaura, la ville aux mille puits, s'est élevée présume-t-on sur un profond lac souterrain. Partout où ses habitants, creusant dans la terre de longs trous verticaux, ont réussi à trouver de l'eau, jusque-là et pas plus loin, la ville s'est étendue : son périmètre verdoyant répète celui des rives obscures du lac enseveli, un paysage invisible est la condition du paysage visible, tout ce qui se meut au soleil y est poussé par l'eau qui bat enfermée sous le ciel calcaire de la roche./Par voie de conséquence, deux sortes de religion ont cours à Isaura. Les dieux de la ville, selon les uns, habitent dans les profondeurs, dans le lac noir qui nourrit les sources souterraines. Selon les autres, les dieux demeurent dans les seaux qui remontent au bout d'une corde quand ils apparaissent sur la margelle des puits, dans les poulies qui tournent, dans les cabestans des norias, dans les leviers des pompes, dans les pales des moulins à vent qui tirent l'eau des forages, dans les constructions en treillis qui commandent le vrillement des sondeuses, dans les réservoirs suspendus sur les toits, posés sur des piquets, dans les arcs légers des aqueducs, dans toutes les colonnes d'eau, les tubes verticaux, les flotteurs, les trop-pleins, jusqu'aux girouettes qui surmontent les échafaudages aériens d'Isaura, toute une ville qui pousse vers le haut. » trad. p. 27-28.

2. Nintendo EAD, *Super Mario World*, Nintendo, 1990.

3. Ubisoft Montpellier, *Rayman Origins*, Ubisoft, 2011.

monde s'opère au sein d'un même niveau : l'environnement visuel change à mesure de la progression du joueur, alors que les mécanismes ludiques à l'œuvre restent inchangés. Cela donne une impression de continuité, comme la continuité que remarque le Khan d'une ville à l'autre :

> Kublai Kan s'era accorto che le città di Marco Polo s'assomigliavano, come se il passaggio dall'una all'altra non implicasse un viaggio ma uno scambio d'elementi. Adesso, da ogni città che Marco gli descriveva, la mente del Gran Kan partiva per suo conto, e smontata la città pezzo per pezzo, la ricostruiva in un altro modo, sostituendo ingredienti, spostandoli, invertendoli. [1]

Il serait donc tentant de voir dans la succession des villes invisibles une annonce de l'organisation en mondes et en niveaux des jeux de plateforme, aussi parce que chaque ville décrite offre une possibilité d'exploration selon un concept clé qui est proposé puis décliné dans le discours. On pourrait voir ainsi dans les grandes catégories de villes (« *le città della memoria* », « *le città e il desiderio* », « *le città e i segni* », ecc.) autant de mondes que traverse le voyageur-joueur Marco Polo, et dans chaque ville un niveau qui présente un nouveau concept d'exploitation ludique de l'environnement urbain.

Ce rapprochement suffit-il pour autant à voir dans *Le città invisibili* une annonce de jeu ? Certes, les éléments ne manquent pas pour conférer au recueil un certain èthos ludique : le contexte de l'exploration d'un vaste empire chinois se prête à une exploitation ludique et invite le lecteur à adopter une attitude dans ce sens. De la même manière, le rapport entre Marco Polo et le Khan est empreint de ludicité. Il suffit de voir la manière dont le dialogue se fait entre les deux personnages :

> Il Gran Kan decifrava i segni, però il nesso tra questi e i luoghi visitati rimaneva incerto : non sapeva mai se Marco volesse rappresentare un'avventura occorsagli in viaggio, una impresa del fondatore della città, la profezia d'un astrologo, un rebus o una sciarada per indicare un nome. [2]

Et si les énigmes et autres charades, le doute jeté sur la parole de Marco Polo, est déjà un facteur de rapport ludique [3], c'est dans la partie VIII qu'il semble se confirmer par l'introduction d'un dispositif concret, les échecs, qui peut remplacer l'ensemble des modes de communication :

---

1. CALVINO, *RR2*, *op. cit.*, p. 391. « Kubilai Khan s'en était aperçu : les villes de Marco Polo se ressemblaient, comme si le passage de l'une à l'autre n'eût pas impliqué un voyage mais un échange d'éléments. À présent, à partir de chaque ville que Marco lui décrivait, l'esprit du Grand Khan partait pour son propre compte et, la ville une fois démontée pièce à pièce, il la reconstruisait d'une autre façon, par substitutions, déplacements, interversions de ses ingrédients. » trad. p. 55.

2. *Ibid.*, p. 373-374. « Le Grand Khan déchiffrait les signes, mais le lien entre ces derniers et les endroits visités demeurait incertain : il ne savait jamais si Marco voulait représenter une aventure qui lui serait arrivée au cours de son voyage, l'histoire du fondateur de la ville, la prophétie d'un astrologue, un rébus ou une charade pour indiquer un nom. » trad. p. 30.

3. Il convient de remarquer aussi que l'incommunicabilité par le langage pousse les deux personnages à instaurer une situation de communication par d'autres moyens, ce qui constitue déjà une première étape pour établir un rapport ludique.

> Kublai era un attento giocatore di scacchi ; seguendo i gesti di Marco osservava che certi pezzi implicavano o escludevano la vicinanza d'altri pezzi e si spostavano secondo certe linee. Trascurando la varietà di forme degli oggetti, ne definiva il modo di disporsi gli uni rispetto agli altri sul pavimento di maiolica. Pensò : « Se ogni città è come una partita a scacchi, il giorno in cui arriverò a conoscerne le regole possiederò finalmente il mio impero, anche se mai riuscirò a conoscere tutte le città che contiene ».
>
> In fondo, era inutile che Marco per parlargli delle sue città ricorresse a tante cianfrusaglie : bastava una scacchiera coi suoi pezzi dalle forme esattamente classificabili. A ogni pezzo si poteva volta a volta attribuire un significato appropriato : un cavallo poteva rappresentare tanto un vero cavallo quanto un corteo di carrozze, un esercito in marcia, un monumento equestre ; e una regina poteva essere una dama affacciata al balcone, una fontana, una chiesa dalla cupola cuspidata, una pianta di mele cotogne. [1]

Il est certes possible de voir dans les échecs comme dans la multiplication de villes (im)possibles du recueil une certaine correspondance, notamment dans la capacité combinatoire de l'imagination de Marco Polo à créer des villes nouvelles que l'on peut identifier à la combinatoire infinie qu'offrent les pièces d'échecs. Pier Luigi Crovetto rapproche à ce titre la figure calvinienne de l'échiquier de la logique de l'hypertexte. [2]

Mais les échecs, comme souvent chez Calvino, ne sont pas tant employés ici pour ludifier le texte, que pour interroger la capacité de la littérature à représenter et proposer un modèle de connaissance. Pour reprendre Gianmaria Nerli :

> La sfida della letteratura si risolve, dunque, in una partita a scacchi : e il sistema scrittura-lettura si precisa finalmente come scacchiera. E proprio i termini che Calvino impiega (« gioco », « regole », « addestramento ») danno la prova che la sua scacchiera si sovrappone a quella di Wittgenstein ; e chiariscono che i meccanismi di funzionamento della letteratura rispecchiano quelli di un linguaggio che è consapevole – per attivarsi come « toupie qui n'existe qu'en mouvement » – di partecipare a un « giuoco linguistico ». [3]

1. *Ibid.*, p. 461. « Kublai était un joueur d'échecs attentifs ; à suivre les gestes de Marco, il observait que certaines pièces impliquaient ou au contraire excluaient le voisinage d'autres pièces, et se déplaçaient selon certaines lignes. Négligeant la variété des formes des objets, il retenait leur manière de se disposer les uns par rapport aux autres sur le dallage de faïence. Il pensa : "Si chaque ville est comme une partie d'échecs, le jour où j'arriverai à en connaître les règles je posséderai enfin mon empire, même si je ne réussis jamais à connaître toutes les villes qu'il contient."/Au fond, il était inutile que Marco, pour lui parler de ses villes, ait recours à tant de babioles : il aurait suffi d'un échiquier avec ses pièces aux formes précisément classables. on pourrait attribuer chaque fois à chaque pièce une signification appropriée : un cheval était susceptible de représenter aussi bien un vrai cheval qu'un cortège de carrosses, une armée en marche, un monument équestre ; une reine pouvait être une dame penchée à son balcon, une fontaine, une église dont la coupole se termine en bulbe, un cognassier. » trad. p. 141-142.

2. Voir Pier Luigi Crovetto, « Il castello dei destini che si biforcano (differenze e contiguità tra Jorge Luis Borges e Italo Calvino) », dans : *Italo Calvino : A writer for the next millenium*, sous la dir. de Giorgio Bertone, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 1998, p. 197.

3. Gianmaria Nerli, « La letteratura sotto scacchiera. Calvino, l'incontro con Wittgenstein e la svolta del linguaggio », *Allegoria*, n° 48, 2004, p. 47-77, p. 73. « Le défi de la litérature se résoud, donc, par une partie d'échecs : et le système écriture-lecture se précise enfin comme échiquier. Et même les termes qu'emploie Calvino ("jeu", "règles", "entraînement") apportent la preuve que son échiquier se superpose avec celui de Wittgenstein ; et il clarifient le fait que les mécanismes de fonctionnement de la littérature reflètent ceux d'un langage qui est conscient – pour s'activer comme "toupie qui n'existe qu'en mouvement" – de participer à un "jeu linguistique". » Nous traduisons.

Ce que montre Nerli dans son étude, c'est la manière dont Calvino, lecteur de Wittgenstein, a repris l'image de l'échiquier du philosophe allemand, employée pour évoquer les jeux linguistiques, le processus d'entraînement et d'apprentissage au sein d'une pratique sociale. C'est donc moins comme structure ludique que les échecs sont introduits dans le cadre du recueil, que comme signe d'une crise du langage. Ainsi le Khan continue de s'interroger sur le sens des signes que constituent les pièces de jeu :

> ... Il Gran Kan cercava d'immedesimarsi nel gioco : ma adesso era il perché del gioco a sfuggirgli. Il fine d'ogni partita è una vincita o una perdita : ma di cosa ? Qual era la vera posta ? Allo scacco matto, sotto il piedde del re sbalzato via dalla mano del vincitore, resta il nulla : un quadrato nero o bianco. [...] [1]
>
> Allora Marco Polo parlò : – La tua scacchiera, sire, è un intarsio di due legni : ebano e acero. Il tassello sul quale si fissa il tuo sguardo illuminato fu tagliato in uno strato del tronco che crebbe in un anno di siccità : vedi come si dispongono le fibre ? Qui si scorge un nodo appena accennato : una gemma tentò di spuntare in un giorno di primavera precoce, ma la brina della notte l'obbligò a desistere –. [2]

L'échiquier permet donc de confronter deux visions sur la connaissance et le langage : d'un côté, l'abstraction hors-sol de formes et de modèles, de l'autre l'application de la multiplicité calvinienne. Il n'est donc pas tant question d'employer l'échiquier comme un système opératoire pour l'organisation et le développement du texte. Au-delà d'une esthétique et d'une succession de descriptions qui peuvent faire passer les villes pour autant de niveaux, il manque aux *città invisibili* une architecture actantielle assez explicite pour voir dans la partie d'échecs la source d'un récit ludique. Si l'échiquier n'est pas suffisant à porter cette idée, peut-on voir dans les tarots un résultat plus convaincant ?

Il castello et *La taverna* : *sandbox* procédural

Il castello dei destini incrociati[3] fait partie lui aussi de la trilogie dite « combinatoire » d'Italo Calvino. Échappant à un orage, des voyageurs quittent une forêt pour trouver refuge dans un château. Mais ils se rendent vite compte qu'ils ont perdu l'usage de la parole. C'est lorsque le châtelain apporte sur la table des convives un paquet de tarots qu'une solution est trouvée. Alors que dans le *Castello*, ce sont les tarots de Bonifacio Bembo, datant du XV^e^ siècle, dans la *Taverna* il s'agit des tarots dits « de Marseille ». Tour à tour, les personnages autour de la table vont disposer les cartes pour raconter leur histoire, en s'adaptant aux cartes qui ont déjà été posées. Le narrateur fait partie des

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 462. « Le Grand Khan essayait de se concentrer sur le jeu : mais à présent, c'était le pourquoi du jeu qui lui échappait. Le terme de chaque partie était une victoire ou une défaite : mais de quoi ou sur quoi ? Quel était l'enjeu véritable ? À l'échec et mat, à la place du roi enlevé par la main du vainqueur, il ne reste un carré noir ou blanc. [...] » trad. p. 143.

2. *Ibid.*, p. 469. « Alors Marco Polo parla : – Ton échiquier, sire, est une incrustation de deux bois : ébène, érable. Le morceau de bois sur quoi se fixe ton regard illuminé fut taillé dans un anneau du tronc qui s'était développé une année de sécheresse : vois-tu comment sont disposés les fibres ? Ici on distingue un nœud, à peine marqué : un jour de printemps précoce un bourgeon tenta de sortir, mais la gelée de la nuit le contraignit à renoncer. » trad. p. 152.

3. Italo Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, Milan, Mondadori, 1973.

convives et interprète les cartes posées pour reconstruire un récit à l'adresse du lecteur. Le dispositif du livre rend ce passage du rébus de tarots au discours narratif en plaçant à la marge du texte les cartes posées par les différents convives, alors qu'à la fin, l'ensemble des cartes posées forme une structure régulière, comme un vaste espace narratif dans lequel il est possible de retrouver toutes les histoires qui se croisent et se confondent. [1]

C'est ce premier point qui nous paraît intéressant à remarquer. La carte finale des récits est la raison pour laquelle Gaelle Debeaux a intégré le recueil de Calvino parmi ces œuvres qui déploient une stéréométrie littéraire (voir p. 59) :

> la stéréométrie est l'outil qui nous permettra de prendre la mesure de romans qui se déploient comme des espaces multiples agencés en différents plans qui relèvent de la surface mais qui fondent une profondeur. Si la carte paraît adéquate pour retracer un itinéraire au sein de l'œuvre rhizomique (ou tendant vers le rhizome) [...], elle semble cependant insuffisante pour caractériser l'espace qu'ouvre la multiplication des récits, qui multiplie de fait les plans. [2]

À ce titre, une cartographie sous forme d'image animée qui montre la progression et la superposition des récits a été proposée sur le carnet de recherche en ligne de Gaelle Debeaux, [3] qui voit dans les deux ensembles de récits la promesse d'un système qui pourrait être mécanisé afin de laisser au lecteur la possibilité de participer à l'interprétation des cartes : « on pourrait concevoir une application qui puisse rendre l'œuvre interactive, donc "jouable" pour le lecteur. ». [4]

Contrairement aux *Città invisibili* où les échecs apparaissent tardivement et occupent une place secondaire du point de vue actantiel et du point de vue de l'espace dédié dans le livre, les tarots sont un élément central dans les deux parties du recueil. Sans eux, le livre ne serait qu'une anthologie littéraire réinterprétée par Italo Calvino. L'introduction des tarots ajoute non seulement un jeu d'interprétation avec le lecteur, mais modifie aussi en profondeur l'approche du récit lui-même, comme le remarque Sébastien Wit :

> Espace sur lequel les personnages composent leur récit, le tapis de cartes représente une matrice poïétique qui subvertit la linéarité conventionnelle du livre en lui opposant la simultanéité de l'image. Les tarots étalés les uns à côté des autres se donnent tous en même temps. Même si toutes les histoires sont bien racontées les unes à la suite des autres, elles sont également visibles simultanément. La narrativité ne saurait alors se résumer à une suite de paroles. Elle est une réalité visible qui ne demande qu'à être actualisée dans l'esprit humain. [5]

1. Le résultat n'est pas sans rappeler une partie de solitaire, qui cette fois-ci est jouée à plusieurs, avec les volontés et les buts contradictoires des différents personnages.
2. Debeaux, « Multiplication des récits et stéréométrie littéraire », *op. cit.*, p. 519.
3. Voir Gaelle Debeaux, *Modélisation narrative (4) : Le Château des destins croisés*, 28 août 2017, url : `https://multirecits.hypotheses.org/251` (visité le 27/03/2018).
4. *Ibid.*
5. Wit, *Romans du hasard*, *op. cit.*, p. 41.

(a) L'Ermite dans les tarots Visconti-Sforza

(b) L'Ermite dans *The Binding of Isaac*

FIGURE 5.4 – L'Ermite entre Bonifacio Bembo et Edmund McMillen

Ainsi, les tarots sont importants pour l'image que se fait le lecteur d'un récit devenu un espace navigable. Par ailleurs, en les employant comme des unités narratives qui peuvent être interprétées de différentes manières, Calvino propose un système de jeu complexe et procédural.

Et ce n'est pas un hasard si de nombreux jeux – y compris des jeux vidéo – auront l'idée de faire intervenir des tarots dans leur *gameplay*.[1] Qu'il s'agisse de mécaniques de jeu reposant sur un système de cartes ou de l'utilisation de leur puissance évocatrice, différents genres y ont recours. Par exemple, dans *The Binding of Isaac*,[2] les tarots sont des objets que le joueur peut ramasser au hasard des salles qu'il traverse et qui lui confèrent des pouvoirs particuliers. Dessinés avec le style enfantin du jeu, les différentes cartes rappellent, dans les élements visuels, les tarots de Bonifacio Bembo. On peut voir par exemple le cas de l'Ermite qui, dans les traits simples de sa posture, n'est pas sans évoquer le modèle du XV^e^ siècle (voir figure 5.4 p. 278). Dans le jeu d'Edmund McMillen, l'Ermite est une carte qui permet de téléporter le joueur dans un magasin. Et si le sablier de l'Ermite de Bembo est remplacé par une lampe, il est frappant de voir que l'interprétation du concepteur de *The Binding of Isaac* est proche de celle de Calvino dans la « Storia di Astolfo sulla Luna », puisque l'Ermite est là pour guider le protagoniste qui doit retrouver la raison égarée de Roland :

1. Voir à ce propos Michael DUMMET et Sylvia MANN, *The Game of Tarot : From Ferrara to Salt Lake City*, Londres, Duckworths Publishers, 1980.
2. MCMILLEN, *The Binding of Isaac*, *op. cit.*

> Cosa doveva fare Astolfo ? Aveva in mano ancora una buona carta : l'arcano detto *l'Eremita*, qui rappresentato come un vecchio gobbo con la clessidra in mano, un indovino che rovescia il tempo irreversibile e prima del prima vede il dopo. È dunque a questo sapiente o magomerlino che Astolfo si rivolge per sapere dove ritrovare la ragione di Orlando. L'eremita leggeva lo scorrere dei grani di sabbia nella clessidra, e così noi ci accingevamo a leggere la seconda colonna della storia, che era quella immediatamente a sinistra, dall'alto in basso : *Il Giudizio*, *Dieci di Coppe*, *Carro*, *Luna*...
>
> – È in cielo che tu devi salire, Astolfo [...]. [1]

Dans un cas comme dans l'autre, l'Ermite offre une direction au personnage et fonctionne comme adjuvant – visiter un magasin [2] dans *The Binding of Isaac* permet en effet d'obtenir des objets utiles à la partie en cours. Remarquons par ailleurs comment Astolfo-personnage et Astolfo-narrateur-joueur se confondent dans l'acte de jouer une « bonne carte » pour se tirer d'une situation.

On note la présence des tarots également dans *Sayonara Wild Hearts*, [3] un jeu de rythme et d'adresse racontant la reconstruction d'une femme au cœur brisé. L'histoire est racontée à l'aide des cartes, qui représentent l'héroïne (le fou) ou les différents ennemis, sans oublier les véhicules qui pourront être utilisés au fil des niveaux : le tarot du Chariot se transforme en voiture, par exemple, ou celui de la Roue en moto.

Enfin, il est intéressant de mentionner le jeu vidéo *Hand of Fate*, [4] qui se déroule presque exclusivement face à un tapis de cartes. Les cartes en question ne sont cependant pas les tarots traditionnels, bien qu'ils en reprennent l'esthétique type, avec une illustration accompagnée d'un nom. Ici, tout le système de jeu repose sur les cartes. Le joueur fait face à un homme masqué qui dispose les cartes sur la table et en donne au joueur pour indiquer l'état du personnage (points de vie, nourriture, argent) ainsi que son équipement. Sous la forme d'un pion, le joueur peut décider de passer d'une carte à l'autre sur la table, retournant ainsi la nouvelle carte pour découvrir la suite de son aventure (voir figure 5.5 p. 280). Ce qu'on remarque, c'est que les cartes reprennent les codes des tarots tout en remplaçant les figures habituelles par des créatures correspondant à un èthos ludique courant appartenant au genre du merveilleux, comme dans une grande partie de jeux de rôle, sur table ou numérique. Mais, de la même manière que le narrateur calvinien doit retranscrire en texte ce que suggère l'image, les cartes retournées donnent lieu à une narration qui vient expliciter ce que l'image peut signifier. Si chaque niveau (c'est-à-dire

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 535. « Que devait faire Astolphe ? il avait encore une bonne carte dans son jeu : l'arcane dit *L'Ermite*, ici représenté comme un vieux bossu clepsydre à la main, un devin qui remonte le temps irréversible et avant l'avant voit l'après. C'est donc vers ce sage, un mage aux manières de Merlin, qu'Astolphe se tourne pour savoir où retrouver la raison de Roland. L'ermite lisait l'écoulement des grains de sable dans la clepsydre, et nous, nous mettions à lire la seconde colonne de l'histoire, qui était celle immédiatement à gauche, de haut en bas : *Le Jugement*, *Dix de Coupe*, *Chariot*, *La Lune*.../C'est au ciel que tu dois monter, Astolphe [...]. » trad. p. 64.

2. Remarquons que la Lune dans le *Roland furieux* peut être considérée comme un vaste magasin, un lieu où sont stockés tous les objets perdus sur Terre.

3. Simogo, *Sayonara Wild Hearts*, Annapurna Interactive, 2019.

4. Defiant Development, *Hand of Fate*, Defiant Development, 2015.

FIGURE 5.5 – Capture d'écran du début de *Hand of Fate*, lors de la partie enregistrée sur la vidéo suivante : `https://www.youtube.com/watch?v=Ut-UlRwpj6g`

chaque tapis de cartes disposé par l'homme masqué) comporte toujours les mêmes cartes, c'est leur disposition qui varie d'une partie à l'autre, donnant à l'histoire racontée une nouvelle nuance.

Les cartes de tarots sont donc largement employées dans les systèmes de jeux, que ce soit dans les jeux vidéo comme on vient de le voir avec ces quelques exemples ou dans les jeux de rôle papier, comme *Donjons et Dragons*. L'intérêt à intégrer dans un jeu ce dispositif tient, en partie, à la modularité des cartes, qui portent chacune une fonction et peuvent être actionnées dans différents contextes. Ce n'est donc pas un hasard si on les retrouve dans des jeux qui contiennent une part de génération procédurale, à l'instar de *Hand of Fate* ou *The Binding of Isaac*.

C'est quelque chose qu'on peut retrouver dans *Il castello dei destini incrociati*. Par exemple, la carte de la « Papesse » est jouée dès le premier récit intitulé « Storia dell'ingrato punito », et le sens que lui donne le narrateur dans son interprétation est le suivant :

> Rinviene, apre gli occhi, e cosa vede ? (Era la mimica – un po' enfatica, a dire il vero – del narratore che ci invitava ad attendere la carta seguente come una rivelazione). *La Papessa* : misteriosa figura monacale incoronata. Era stato soccorso da una monaca ? Gli occhi con cui fissava la carta erano pieni di raccapriccio. Una strega ? Egli levava le mani supplichevoli in un gesto di terrore sacrale. La gran sacerdotessa d'un culto segreto e sanguinario ? [1]

1. CALVINO, *RR2*, *op. cit.*, p. 512-513. « Il revient à lui, ouvre les yeux, et que voit-il ? (C'était la mimique – un peu emphatique, à vrai dire – du narrateur qui nous invitait à attendre l'arcane suivant comme une révélation.) *La Papesse* : mystérieuse figure monacale couronnée. Avait-il été secouru par une

Dans l'histoire suivante, « Storia dell'alchimista che vendette l'anima », la même Papesse prend une autre nuance, mise en rapport avec d'autres cartes :

> Era da credere che fin dalla più giovane età (questo era il senso del ritratto con fattezze da adolescente, che pur poteva nello stesso tempo alludere all'elisir di lunga vita) egli non aveva avuto altra passione (la fonte restava pur sempre un simbolo amoroso) che la manipolazione degli elementi, e per anni aveva atteso di vedere il giallo re del mondo minerale separarsi dagli intingoli di zolfo e di mercurio, precipitare lentamente in depositi opachi, che ogni volta risultavano essere soltanto vile limatura di piombo, fondigli d'una pegola verdastra. E in questa ricerca aveva finito per chiedere il consiglio e l'aiuto di donne che s'incontrano talora nei boschi, esperte in filtri e intrugli magici, dedite alle arti della stregoneria e della divinazione del futuro (come quella che con superstiziosa reverenza egli indicava come *La Papessa*). [1]

C'est donc en fonction du contexte, des cartes qui entourent l'élément en question et l'intention du joueur qui (re)place cette carte, que son sens est construit dans l'esprit des narrataires. Mais la carte, comme les autres, contient en elle une multiplicité de significations qui sont autonomes par rapport à ce qui l'entoure.

En cela, il est possible de voir dans le système que Calvino a proposé un artefact procédural. Le paquet de tarots est une série de *unit operations* (voir p. 104) qui, combinées les unes aux autres, et passées à travers l'activité interprétative des lecteurs autour, produisent des effets narratifs différents. Bien que la partie jouée par les différents personnages ici soit simulée par Calvino, et que rien ne soit laissé au hasard, le hasard est cependant construit, pour reprendre Sébastien Wit :

> Certes, dans l'absolu, la sémiotique des cartes ne laisse aucune place au hasard. Au moment de l'écriture, la combinatoire a été choisie d'avance par l'auteur. Fidèle à ses principes, la contrainte oulipienne refuse toute dimension aléatoire. Cependant, dans les faits, il n'empêche qu'une fois la matrice intentionnellement construite, c'est bien *par hasard* que les tarots d'un personnage permettent à un autre d'y reconnaître son histoire. [2]

En fait, ici Calvino ne propose pas tant un système de règles – dont on peut toutefois définir les contours – qu'il donne à voir une partie possible de son jeu. Ce qu'on constate, dans la fiction du jeu proposé par l'auteur, c'est l'exemple d'une multiplicité de combinaisons qu'un système aussi riche que les tarots pourrait rendre possible s'il était associé à des

religieuse ? Les yeux avec lesquels il fixait la carte étaient encore emplis d'épouvante. Une sorcière ? Il levait des mains suppliantes dans un geste de terreur sacrée. La grande prêtresse d'un culte secret et sanguinaire ? » trad. p. 34-35.

1. *Ibid.*, p. 515. « C'était à croire que depuis sa plus tendre jeunesse (telle était la signification du portrait aux traits adolescents, qui cependant pouvait encore faire allusion à l'elixir de longue vie) il n'avait connu d'autre passion (la fontaine restait par là, somme toute, un symbole amoureux) que la manipulation des éléments, et avait au long des années attendu de voir le roi jaune du monde minéral se dégager de ragoûts de soufre et de mercure, précipiter lentement en dépôts opaques, qui chaque fois se révélaient n'être que vile limaille de plomb : la lie d'une poix verdâtre. Dans cette recherche, il avait fini par demander l'aide et le conseil de ces femmes qu'on rencontre parfois dans les bois, expertes en philtres et mélanges magiques, vouées aux arts de la sorcellerie et de la divination (celle par exemple qu'avec un superstitieux respect il désignait comme *La Papesse*). » trad. p. 37-38.

2. Wit, *Romans du hasard*, *op. cit.*, p. 42.

règles ludo-narratives. Par ailleurs, Calvino donne à voir tant le système générateur du texte (les tarots, comme architecture actantielle) [1] que le résultat de l'interaction entre ce système et l'utilisateur.

La limite de notre lecture en ce sens réside dans la richesse des interprétations pour chaque carte : il est impossible d'y voir un système clair permettant une combinaison d'interprétations et donc de résultats. De ce fait, il ne s'agit pas seulement d'une architecture actantielle dans ce recueil, mais aussi d'une architecture poétique, comme nous le verrons dans la troisième partie de notre travail (voir p. 453).

Aussi bien *Le città invisibili* que *Il castello dei destini incrociati* comportent d'indéniables propositions combinatoires qui peuvent faire passer les deux recueils pour des artefacts procéduraux. L'utilisation dans l'un de l'échiquier et, dans l'autre, des cartes de tarots, semble renforcer la lecture ludologique que l'on peut en faire. Bien que certains éléments suggèrent fortement une interprétation dans ce sens, nous nous demandons s'il n'y aurait pas plus à dire dans ce que cette structure ludique permet de faire émerger d'un point de vue littéraire et poétique. Ce sera l'objet de notre troisième partie.

En revanche, revisiter la trilogie « Nos Ancêtres » selon le prisme du *ludus* pourrait s'avérer une exploration stimulante. En jouant avec des codes littéraires fixes (le roman de chevalerie ou le conte philosophique), Calvino n'aurait-il pas fait émerger des réflexions qui se retrouveront dans le *game design*, voire proposé des modèles de développement ludo-narratif efficaces ?

5.3 Traverser l'espace de jeu : *I nostri antenati* comme poétique de *game design*

Écrite entre 1952 et 1959, celle qui deviendra par la suite la trilogie *I nostri antenati*[2] comporte *Il visconte dimezzato* (1952), *Il barone rampante* (1957) et *Il cavaliere inesistente* (1959). Pour la trilogie, l'ordre chronologique de l'écriture ne sera cependant pas respecté. C'est cet ordre final que nous suivrons pour l'analyse ludologique des trois romans. Nous verrons en effet comment, dans *Il cavaliere inesistente*, Calvino propose des interrogations sur la place de l'avatar et son rapport au monde fictionnel, puis de quelle manière, dans *Il visconte dimezzato*, la question de la narration à embranchement – et la conscience de l'embranchement – est abordée. Enfin, nous proposerons une lecture de *Il barone rampante* comme proposition de jeu vidéo d'aventure, dont chaque règle a été posée explicitement.

1. Nous parlions de « texte profond » (voir p. 116) ou, à la suite de Julien Buseyne, de « noumène » (voir p. 6), et Sébastien Wit emprunte à Raphaël Baroni la notion de « texte médiat » (*ibid.*, p. 45).

2. Italo Calvino, *I nostri antenati*, Turin, Einaudi, 1960.

La lecture ludologique de ces romans est facilitée par l'èthos ludique patent qui les habite : chaque roman se passe dans une époque ayant trait au roman de chevalerie ou au conte philosophique, et c'est un concept clair qui leur sert de moteur : un paradoxe, une bizarrerie qui crée un décalage avec le monde fictionnel. Il est possible de voir en chacun de ces concepts un point de réflexion sur la création d'un espace fictionnel et la manière dont il peut être traversé par un avatar.

5.3.1 *Il cavaliere inesistente* et la solitude de l'avatar

« Agilulfe Edme Bertrandinet des Guildivernes et autres de Carpentras et Syra, chevalier de Sélimpie Citérieure et de Fez » [1], est un chevalier exemplaire. Au milieu de la bande de paladins désordonnés et négligents qui servent Charlemagne, il est le seul à faire les choses dans les règles de l'art, avec la plus grande précision et la plus grande efficacité, sans jamais salir son armure blanche. La vaillante et farouche Bradamante en est éperdument amoureuse et tous les chevaliers envient sa perfection, qu'ils voient aussi avec un certain agacement. Il est un modèle pour le jeune Rambaldo qui voit en lui un rival, amoureux qu'il est à son tour de Bradamante.

Le problème dans *Il cavaliere inesistente*, [2] c'est qu'Agilulfo n'existe pas. Sous l'armure de plates blanche, il n'y a rien. Ou plutôt, Agilulfo *est* l'armure ; il est tout entier la fonction qu'il remplit, le rôle qu'il a dans le monde qu'il traverse. Même sa voix correspond plus à l'armure qu'à sa propre existence : « *la voce giungeva metallica da dentro l'elmo chiuso, come fosse non una gola ma la stessa lamiera dell'armatura a vibrare, e con un lieve rimbombo d'eco* ». [3]

Il convient donc de voir ce que cette inexistence du personnage implique dans son rapport au monde fictionnel qu'il traverse, et si les traits d'Agilulfo ne recoupent pas les caractéristiques ontologiques d'un avatar dans un jeu vidéo.

1. Telle est la traduction par Mario Fusco du nom à rallonge du personnage (Italo Calvino, *Le Chevalier inexistant*, trad. par Maurice Javion et Mario Fusco, Paris, Gallimard, 2001, p. 13), qui se nomme dans la version originale « *Agilulfo Emo Bertrandino dei Guildiverni e degli Altri di Corbentraz e Sura, cavaliere di Selimpia Citeriore e Fez* » (*idem*, *RR1*, *op. cit.*, p. 957).
2. Italo Calvino, *Il cavaliere inesistente*, Turin, Einaudi, 1959.
3. *Idem*, *RR1*, *op. cit.*, p. 957.

Teodora et Bradamante, entre la joueuse et le personnage ?

Il faut avant tout dire un mot sur le retournement final qui implique sœur Teodora, laquelle se présente depuis le début comme la narratrice du récit et exprime la difficulté qu'elle éprouve à écrire des histoires [1], recluse dans son couvent, et la paladine Bradamante, qui parcourt le monde à la recherche d'Agilulfo, comme la Bradamante de l'Arioste allait par monts et par vaux pour rejoindre son bien-aimé Ruggero.

Peut-on voir dans le duo Teodora/Bradamante une dualité joueur/personnage ? il est vrai que Teodora semble disposer de la même distance vis-à-vis de Bradamante que le joueur face à un personnage qu'il contrôle. Dans l'économie du roman, ce sont deux personnages distincts, l'une étant statique, face à une représentation à laquelle elle contribue semble-t-il par procuration – « *desumando da vecchie carte, da chiacchiere sentite in parlatorio e da qualche rara testimonianza di gente che c'era. Noi monache, occasioni per conversare coi soldati, se ne ha poche : quel che non so cerco d'immaginarmelo, dunque ; se no come farei ?* » [2] – l'autre s'inscrivant pleinement dans l'environnement fictionnel qui est écrit. En ce sens, la proposition d'Isabelle Lavergne de voir cette dualité comme un bandeau de Möbius (voir p. 253) permet de voir le chemin symétrique que font l'écrivaine et la paladine, et qui se rapproche du chemin que peut faire un joueur et son avatar, ou sa prothèse (voir p. 82).

Cependant, l'identité entre les deux personnages et le fait que Teodora fasse partie de l'histoire qu'elle raconte, tend à affaiblir cette idée. Sans compter que les deux personnages se confondent par moments :

> Un po' galoppo per i campi di guerra tra duelli e amori, un po' mi chiudo nei conventi, meditando e vergando le storie occorsemi, per cercare di capirle. Quando venni a chiudermi qui ero disperata d'amore per Agilulfo, ora ardo per il giovane e appassionato Rambaldo. [3]

C'est là la limite que nous pourrions trouver à l'utilisation du bandeau de Möbius comme clé interprétative du duo Bradamante/Teodora par Isabelle Lavergne : il n'y a pas de simultanéité d'action entre Teodora et Bradamante, mais une alternance entre les deux rôles, ce qui éloigne la dualité de l'idée de la joueuse et de l'avatar, au profit de la réflexion, plus proche de Calvino, entre la vie et la littérature. Selon Perle Abbrugiati, « Théodora reste le paradigme de la narratrice qui traverse les parois étanches de la narration, tantôt

1. « Théodora exprime, avec les mots simples qui sont ceux d'une nonne, les questionnements de tout écrivain : son doute de parvenir à la dernière ligne, ses chutes d'inventivité ; ses commentaires sur sa propre progression deviennent une opération métalittéraire. » (Abbrugiati, *Le vertige selon Calvino*, *op. cit.*, p. 175)

2. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 980. « explorant de vieux parchemins, utilisant des bouts de phrases entendues au parloir, et même quelques rares rapports de témoins. Des occasions de bavarder avec les militaires, nous autres, nonnes, nous n'en avons point tellement ; donc, ce que j'ignore, je m'efforce de l'imaginer. Autrement, comment faire ? » trad. p. 52.

3. *Ibid.*, p. 1064. « tantôt je galope à travers les champs de carnage, entre un duel et un amour ; tantôt je viens m'enfermer dans les cloîtres, méditant sur mes aventures passées, les écrivant et tâchant de m'y retrouver. Quand je cherchai refuge ici, j'étais éperdue d'amour pour Agilulfe ; maintenant, je brûle pour le jeune et passionné Raimbaut. » trad. p. 204.

narratrice, tantôt personnage d'écrivain, tantôt personnage à proprement parler, que l'écrivain ne faisait que masquer. » [1] Il convient donc de se pencher sur le personnage d'Agilulfo, qui, du début à la fin, correspond plus au modèle de l'avatar.

Agilulfo, personnage indéterminé

Il est possible de définir l'avatar dans un monde fictionnel vidéoludique de deux façons. Il y a l'avatar déterminé, un personnage avec un vécu, embarqué dans une histoire que le joueur devra lui faire traverser. On peut penser à cet égard à des personnages comme Lara Croft dans les nouveaux jeux *Tomb Raider*, [2] présentée comme une étudiante de 21 ans en archéologie en plein voyage d'études, qui se retrouve coincée sur une île dont elle doit s'échapper. Tout son parcours sera un véritable apprentissage pour le personnage dont la personnalité, le caractère, les émotions, feront partie de l'expérience de jeu. Au contraire, un personnage comme Link dans *The Legend of Zelda* reste un personnage relativement lisse, qui se contente de remplir sa fonction de prothèse pour accéder à un monde fictionnel et agir sur lui. Ainsi, il n'est défini que par les actions qu'il accomplit et sa raison d'être est avant tout ce qu'il reste à faire dans le monde fictionnel qu'il traverse.

Agilulfo semble appartenir à cette seconde catégorie. Personnage sans passé, si ce n'est un exploit chevaleresque qui le définit (le sauvetage de la jeune Sofronia face à des bandits), Agilulfo ne peut exister que par les actions qu'il accomplit, par les problèmes qu'il règle. D'où son angoisse existentielle – qui lui sera fatale – lorsque son exploit originel est remis en question par un autre chevalier qui réfute la virginité de Sofronia, qu'Agilulfo prétend avoir sauvée :

> Ma ben più grave era la posta in gioco per Agilulfo. Prima d'imbattersi in Sofronia aggredita dai malfattori e di salvarne la purezza, egli era un semplice guerriero senza nome in una armatura bianca che girava il mondo alla ventura. o meglio (come presto si era saputo) era una bianca armatura vuota, senza guerriero dentro. La sua impresa in difesa di Sofronia gli aveva dato diritto d'esser armato cavaliere ; il cavalierato di Selimpia Citeriore essendo in quel momento vacante, egli aveva assunto quel titolo. La sua entrata in servizio e tutti i riconoscimenti, i gradi, i nomi che s'erano aggiunti poi, erano in conseguenza di quell'episodio. Se si dimostrava l'inesistenza d'una verginità di Sofronia da lui salvata, anche il suo cavalierato andava in fumo, e tutto quel che egli aveva fatto dopo non poteva esser riconosciuto come valido a nessun effetto, e tutti i nomi e i predicati venivano annullati, e così ognuna delle sue attribuzioni diventava non meno inesistente della sua persona. [3]

1. Abbrugiati, *Le vertige selon Calvino*, *op. cit.*, p. 179.
2. Crystal Dynamics, *Tomb Raider*, Square Enix, 2013.
3. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 1015-1016. « Toutefois, l'enjeu était encore bien plus gros pour Agilulfe. Avant de rencontrer Sofronie aux prises avec des brigands et de préserver son innocence, qu'est-ce qu'il était ? Un pauvre guerrier anonyme, bouclé dans une armure blanche, qui courait le monde en quête d'aventures. Ou plutôt (ainsi qu'on n'avait pas tardé à l'apprendre), une blanche armure vide, sans guerrier dedans. Il avait eu la bonne fortune de secourir Sofronie, et par là acquis le droit d'être armé chevalier ; le comté de Sélimpie Citérieure se trouvant alors sans titulaire, on le lui avait donné. Le reste, son engagement dans l'armée, les citations, les grades, les titres qui lui avaient été décernés, n'était que la conséquence de cet heureux hasard. Une fois démontrée l'inexistence de la virginité de Sofronie par lui sauvegardée,

Sans cet acte originel, plus rien ne tient et le personnage n'a plus de raison d'être. Cette indétermination du personnage d'Agilulfo est d'autant plus forte que lui est flanqué comme écuyer l'étonnant Gurdulù, un personnage au contraire hyper-déterminé qui existe tellement qu'il confond son existence avec ce qui l'entoure. C'est en cela que nous entendons la détermination de Gurdulù et la non-détermination d'Agilulfo. Ce dernier est, selon nous, indéterminé au sens où il est détaché du monde fictionnel dans lequel il évolue : son armure – c'est-à-dire lui – reste étincelante même après une bataille [1], comme si les conséquences de ses actes, même les plus concrètes, ne l'atteignaient pas. Gurdulù, à l'inverse, absorbe le moindre élément de son environnement et s'en retrouve déterminé jusque dans son identité : il appartient pleinement au contexte qu'il traverse. [2]

Au contraire d'Agilulfo qui sait ne pas exister, Gurdulù « *è soltanto uno che c'è ma non sa d'esserci* ». [3] Il est ainsi toujours déterminé par l'environnement ou les objets qui l'entourent : quand il ne se prend pas pour un poisson, il prend la place du cadavre pour lequel il a creusé une tombe, ou se confond avec la soupe qu'il est censé manger. Au contraire, Agilulfo reste une armure blanc éclatant qui se détache en tout du monde qui l'entoure, ce qui explique pourquoi Gurdulù devient son écuyer, pour devenir l'intermédiaire entre Agilulfo et le monde. Mais Gurdulù accentue surtout la non-appartenance d'Agilulfo au monde fictionnel.

Agilulfo, personnage pragmatique

Agilulfo ne semble pas appartenir au monde qu'il traverse. Même lorsque la bataille est terminée et que des groupes se forment pour discuter, il ne parvient pas à s'y intégrer, et pour cause : « *era certo un modello di soldato ; ma a tutti era antipatico* ». [4]

En fait, tout se passe comme si ses seuls contacts possibles avec le monde étaient régis par une certaine procédure. L'une des procédures, des règles qui permettent au personnage d'appréhender la réalité qui l'entoure, c'est la loi. Lorsque Rambaldo vient le voir pour venger la mort de son père tué par Isoarre, sa réponse ne se fait que par ce prisme :

---

tout, jusqu'à sa qualité de chevalier, s'en allait en fumée ; rien de ce qu'il avait accompli depuis ce jour n'avait plus aucune espèce de validité ; distinctions, prérogatives étaient abolies : toutes ses attributions devenaient inexistantes, autant que sa personne même. » trad. p. 117-118.

1. Remarquons que le seul moment où l'armure commence à s'abîmer lorsqu'Agilulfo a cessé d'être au monde et que Rambaldo la retrouve en morceaux. Même au fond de la mer, la graisse de baleine lui permet d'éviter la rouille.

2. On pourrait opérer le raisonnement inverse : Agilulfo pourrait être considéré comme un personnage surdéterminé car parfait en tout et cohérent dans son parcours, alors que Gurdulù n'est pas déterminé en ce que sa nature dépend de son contexte. Mais nous considérons ici la détermination comme le fait de s'inscrire dans un environnement, d'appartenir à un contexte, à un monde. En cela, l'avatar Agilulfo traverse ce monde sans en être touché.

3. *Ibid.*, p. 974. « c'est seulement quelqu'un qui existe sans s'en douter. » trad. p. 43.

4. *Ibid.*, p. 959. « [Il] était, sans conteste, un soldat modèle ; mais tous le trouvaient antipathique. » trad. p. 16.

> – È semplicissimo, ragazzo, – disse Agilulfo, e anche nella sua voce ora c'era un certo calore, il calore di chi conoscendo a menadito i regolamenti e gli organici gode a dimostrare la propria competenza e anche a confondere l'impreparazione altrui, – devi fare domanda alla Sovrintendenza ai Duelli, alle Vendette e alle Macchie dell'Onore, specificando i motivi della tua richiesta, e sarà studiato come meglio metterti in condizione d'avere la soddisfazione voluta. [1]

De la même manière, alors que Charlemagne fait de Gurdulù l'écuyer d'Agilulfo, ce dernier ne discute pas une parole qui, de droit, est performative. Tout se passe comme si, en absence d'un réel ancrage dans le monde fictionnel, Agilulfo puisait dans les règles arbitraires qui le régissent toute raison d'être, comme s'il occupait tous les espaces que les règles du jeu lui permettent d'occuper, alors que des barrières invisibles lui empêchent d'accomplir d'autres actions.

En cela, Agilulfo est un personnage artificiel, atteint de ce qu'Aurore Frasson-Marin appelle un « géométrisme morbide » :

> Agilulfe se révèle, du moins par cet aspect, assez semblable à ce malade de Minkowski qui, dès l'âge de seize ans est obsédé par le jeu de construction et poursuivi par la manie de symétrie dans son habillement, sa manière de marcher au milieu de la chaussée et pour qui l'espace euclidien devient la suprême valeur, alors que l'argent par exemple se voit privé de toute importance. [2]

En laissant de côté la lecture psychiatrique du personnage, les remarques faites sur le comportement d'Agilulfo lui confèrent quelque chose d'artificiel, de mécanique, ce dont le chevalier fait preuve à différents moments, même dans sa manière de marcher : « *Agilulfo con quel suo passo che vorrebbe essere sciolto e invece è come se camminasse sugli spilli* ». [3] Lorsqu'il tire à l'arc, ses mouvements sont tellement précis qu'ils en deviennent irréels :

> Lentamente Agilulfo s'avvicinò, prese l'arco, si scrollò indietro il mantello, puntò i piedi uno avanti uno indietro, e mosse avanti braccia e arco. I suoi movimenti non erano quelli dei muscoli e dei nervi che cercano d'approssimarsi ad una mira : egli metteva a loro posto delle forze in un ordine voluto, fermava la punta della freccia nella linea invisibile del bersaglio, muoveva l'arco quel tanto e non di più, e scoccava. La freccia non poteva che andare a segno. [4]

1. *Ibid.*, p. 964. « – Rien de plus facile, jeune homme, dit Agilulfe. On sentait à présent dans sa voix une certaine véhémence, propre à l'homme qui, n'ignorant rien des statuts et des protocoles, se complaît à étaler son érudition et à confondre du même coup l'incompétence de l'interlocuteur : Il faut que tu adresses une requête à la Surintendance des Duels, Vengeances et Atteintes à l'Honneur, en spécifiant les motifs de ta démarche ; l'autorité examinera quelle est la meilleure façon de te mettre en mesure d'obtenir la réparation sollicitée. » trad. p. 24-25.

2. Frasson-Marin, *Italo Calvino et l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 104.

3. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 997. « Tous les trois, ils se mettent en route vers le champ de bataille : Agilulfe avance de cette allure qu'il voudrait dégagée, alors qu'on dirait toujours qu'il marche sur des œufs. » trad. p. 83.

4. *Ibid.*, p. 1004. « Lentement Agilulfe s'approcha, empoigna l'arme, rejeta en arrière un pan de son manteau, avança un pied, recula l'autre et, allongeant ses bras, tendit l'arc. Ses mouvements n'étaient point ceux de muscles et de nerfs qui s'ajustent et se tendent vers un but : il mettait en place l'exacte somme d'énergie, selon un arrangement déterminé, bloquait la pointe du trait sur la ligne invisible du but, bandait l'arc juste ce qu'il fallait, pas plus, et lâchait la corde. La flèche n'avait plus qu'à atteindre la cible. » trad. p. 97.

Agilulfo fait les choses parce qu'il faut qu'elles soient faites, selon des règles, des protocoles, bien que ses actes répondent aussi à un code moral. Même lorsque sa présence n'a aucun sens, comme dans un banquet, le chevalier joue le rôle de celui qui mange :

> Prima cosa, – mentre dappertutto c'è una confusione di piatti sporchi, tanto che tra una portata e l'altra non è nemmeno il caso di cambiarli e ognuno mangia dove capita, magari sulla tovaglia, – Agilulfo continua a chiedere che gli mettano davanti nuove stoviglie e posate, piatti, piattini, scodelle, bicchieri d'ogni foggia e capienza, forchette e cucchiai e cucchiaini e coltelli che guai se non sono ben affilati, ed è così esigente in fatto di pulizia, che basta un'ombra opaca su un bicchiere o una posata e li rimanda indietro. Poi si serve di tutto : poco, ma si serve ; non lascia passare una portata. Per esempio, scala una fettina di cinghiale arrosto, mette in un piatto la carne, in un piattino la salsa, poi taglia con un coltello affilatissimo la carne in tante striscioline sottili, e queste striscioline le passa una a una in un altro piatto ancora, dove le condisce con la salsa, finche non si sono imbevute ben bene ; quelle condite le mette in un nuovo piatto, e ogni tanto chiama un valletto, gli dà da portar via quest'ultimo piatto e ne chiede uno pulito. [1]

Le chevalier inexistant fait tout ce qui est en son pouvoir, et ce que lui permettent les instruments qu'on lui donne – verres, assiettes, couverts, aliments à couper, à transformer – mais reste une armure qui ne change pas de comportement et d'aspect quel que soit le contexte, ce qui en fait un personnage en permanent décalage. En cela, Agilulfo semble annoncer le décalage qu'inspireront des avatars comme celui du jeu vidéo *Ultima VIII* [2] où le protagoniste contrôlé par le joueur, appelé justement « l'Avatar », reste coincé dans son armure complète et dans son heaume, quel que soit le contexte (voir figure 5.6 p. 289). Décalage que l'on remarque aussi au chapitre VIII, lorsqu'il passe la nuit dans le château de Priscilla et que tout arrive sauf le moment sensuel qu'attendait la veuve. L'attitude toujours égale d'Agilulfo atteint un niveau supplémentaire lorsque, alors qu'il est parti sauver Sofronia au Maroc, son navire fait naufrage et qu'il décide de continuer à pieds :

> Difatti, calando giù per la profondità di miglia e miglia, Agilulfo scende in piedi sulla sabbia del fondo del mare, e prende a camminare di buon passo. Incontra spesso mostri marini e se ne difende a colpi di spada. L'unico inconveniente per un'armatura

1. *Ibid.*, p. 1011. « Première chose : tandis que, partout ailleurs, il y a un tel entassement de couverts sales que, d'un service à l'autre, ce n'est guère la peine de les changer – chacun mange là où ça tombe, au besoin à même la nappe – Agilulfe, lui, ne cesse de réclamer qu'on dispose devant lui des couverts propres : des assiettes plates, des assiettes creuses, des plats de toutes dimensions, des soucoupes, des hanaps de forme et de contenance diverses, des fourchettes, des cuillers, des grandes, des petites, des couteaux, et gare s'ils ne sont pas bien affûtés ! Ça n'arrête pas. Sans compter qu'il ne badine guère sur le chapitre de la propreté : la moindre petite buée sur une coupe ou une assiette, et il fait tout remporter ! En plus, il se sert de chaque mets – pas beaucoup à la fois, mais il se sert. Il s'attaque à tous les plats. Le voici par exemple qui découpe une fine tranche de sanglier rôti ; dans un plat il met la viande, dans une soucoupe un peu de jus ; après quoi, à l'aide d'un couteau tranchant comme un rasoir, il découpe une quantité de lamelles très minces qu'il fait glisser, l'une après l'autre, dans un troisième récipient ; là, il les arrose avec la sauce, jusqu'à ce qu'elles soient dûment imprégnées ; celles qui sont assaisonnées, il les dépose dans un nouveau plat ; de temps en temps, il fait signe à un serviteur d'enlever ce plat et d'en apporter un propre à la place. » trad. p. 109-110.

2. ORIGIN SYSTEMS, *Ultima VIII : Pagan*, Electronic Arts, 1994.

FIGURE 5.6 – Capture d'écran de *Ultima VIII*. L'avatar (nommé Avatar), est au centre en armure rouge et jaune, avec un heaume gris.

> in fondo al mare sapete anche voi qual è : la ruggine. Ma essendo stata irrorata da capo a piedi d'olio di balena, la bianca armatura ha addosso uno strato d'unto che la mantiene intatta. [1]

De nombreux jeux vidéo, même récents, représentent ainsi la nage : plutôt que de créer des conditions et une animation spécifique, les développeurs se contentent de changer quelque peu la physique – en rendant éventuellement les déplacements plus difficiles et les sauts plus hauts – et permettent aux avatars de marcher au fond de l'eau. C'est le cas d'un jeu comme *Terraria*, [2] qui ajoute toutefois, comme de coutume, une jauge de souffle qui se vide progressivement pour simuler la situation d'apnée.

Agilulfo est donc présenté comme un personnage qui n'est au monde qu'à moitié. C'est pourquoi on peut parler d'avatar, ou de prothèse, d'autant plus que sa seule manière d'être au monde, d'exister, est d'agir sur son environnement.

1. CALVINO, *RR1*, *op. cit.*, p. 1039. « Sur ce, Agilulfe plonge, plonge et, par des milles et des milles de fond, il atterrit sur un lit de sable sous-marin, et se met à marcher d'un bon pas. Maintes fois, il rencontre des monstres qu'il repousse à grands coups d'épée. Le seul inconvénient, pour un chevalier au fond de la mer, vous le savez mieux que moi, c'est la rouille. Mais comme la blanche armure a été arrosée du haut en bas d'huile de baleine, elle est toute couverte d'une nappe de graisse qui la protège. » trad. p. 160.
2. RE-LOGIC, *Terraria*, Re-Logic, 505 Games, 2011-2017.

FIGURE 5.7 – Capture d'écran d'une promenade sous-marine dans *Terraria*.

Agilulfo, personnage actantiel

En tant que chevalier parfait, Agilulfo ne trouve dans ce qui l'entoure rien de tel. Sa quête permanente est donc d'accomplir l'inaccompli, de régler le moindre problème, de trier ce qui peut être trié, de corriger ce qui peut être corrigé. Dès le premier chapitre, le lecteur voit Agilulfo tromper sa solitude en reprenant les palfreniers, en rappelant à l'ordre les soldats qui étaient de garde, en inspectant les écuries, etc.[1] Si bien que, dans son perfectionnisme à toute épreuve, Agilulfo finit par s'occuper de tout, même quand il est accompagné. Lorsqu'il emmène Gurdulù et Rambaldo l'aider à enterrer les cadavres chrétiens tombés la veille, c'est lui qui finit par tout faire : « *Il cavaliere trovò il lavoro di Gurdulù malfatto e quello di Rambaldo insufficiente. Egli invece aveva tracciato tutto un cimiterino segnando i contorni di fosse rettangolari, parallele ai due lati d'un vialetto.* »[2] Il s'agit d'une malédiction qui touche aussi les avatars de jeux vidéo qui, dans un monde fictionnel, doivent faire tout ce qui est inaccompli : le héros d'un *The Elder Scrolls V :*

1. « *La più piccola manchevolezza nel servizio dava ad Agilulfo la smania di controllar tutto, di trovare altri errori e negligenze nell'operato altrui, la sofferenza acuta per ciò che è fatto male, fuori posto...* » (CALVINO, *RR1*, *op. cit.*, p. 962. « Le moindre laisser-aller dans l'accomplissement du service donnait à Agilulfe une envie furieuse de tout contrôler, de surprendre négligences ou bévues dans le travail du voisin. Il ressentait une irritation, douloureuse devant tout ce qui a été fait de travers, mal à propos... » trad. p. 21.)

2. *Ibid.*, p. 999. « Le chevalier jugea l'ouvrage de Gourdoulou mal fait, celui de Raimbaut insuffisant. Lui, en revanche, avait tracé un gentil petit cimetière qui alignait, de part et d'autre d'une allée, les bords des fosses exactement rectangulaires. » trad. p. 88.

Skyrim pourra devenir « enfant de dragon » et élu des dieux, mais il devra quand même accomplir les missions les plus simples comme rapporter des peaux de bête à un personnage ou piller un mausolée infesté de monstres pour le compte d'une guilde. Si quelque chose n'est pas fait, ou est mal fait, la seule personne dérangée est le joueur, qui par le biais de son avatar, entreprendra de régler le problème, tout comme Agilulfo qui remplit toutes les fonctions qu'il peut remplir.

Et ce n'est pas parce qu'aucune tâche ne lui est assignée qu'il s'accorde du repos. Ne pouvant dormir, le chevalier inexistant cherche des occupations pour passer la nuit :

> Dopo poco si sollevava su di un gomito : sentiva il bisogno d'applicarsi a una qualsiasi occupazione manuale, come il lucidare la spada, che già era ben splendente, o l'ungere di grasso i giunti dell'armatura. Non durava a lungo : ecco che già s'alzava, ecco che usciva dalla tenda, imbracciando lancia e scudo, e la sua ombra biancheggiante trascorreva per l'accampamento. Dalle tende a cono si levava il concerto dei pesanti respiri degli addormentati. [1]

En sortant du camp, il voit une nuée de chauve-souris passer au-dessus de sa tête, et Agilulfo, pris d'une soudaine colère, se met en tête de les toucher avec son épée :

> Una rabbia indeterminata, che gli era cresciuta dentro, esplose tutt'a un tratto : trasse la spada dal fodero, l'afferrò a due mani, l'avventò in aria con tutte le forze contro ogni pipistrello che s'abbassava. Nulla, continuavano il loro volo senza principio né fine, appena scossi dallo spostamento d'aria. Agilulfo mulinava colpi su colpi ; ormai non cercava nemmeno più di colpire i pipistrelli ; e i suoi fendenti seguivano traiettorie più regolari, s'ordinavano secondo i modelli della scherma con lo spadone ; ecco che Agilulfo aveva preso a fare gli esercizi come si stesse addestrando per il prossimo combattimento e sciorinava la teoria delle traverse, delle parate, delle finte. [2]

Lorsqu'il ne s'entraîne pas, Agilulfo a tendance à organiser tout ce qu'il trouve, même ce qui ne suit aucune organisation géométrique, comme les pommes de pin dans la forêt. Alors que Rambaldo continue de chercher Agilulfo pour lui demander des conseils, il le trouve en train d'organiser ces objets dans un ordre géométrique : « *A quell'ora dell'alba, Agilulfo aveva sempre bisogno d'applicarsi a un esercizio d'esattezza : contare oggetti, ordinarli in figure geometriche, risolvere problemi d'aritmetica.* » [3] C'est la manie de la

1. *Ibid.*, p. 960-961. « Au bout d'un moment, il se dressait sur un coude, pris du besoin de vaquer à quelque occupation manuelle : astiquer son épée, pourtant resplendissante, frotter de graisse les joints de son armure... Cela ne durait guère : le voilà qui déjà se mettait debout, sortait de sa tente, serrant sa lance et son écu, et ce blanc fantôme errait à traver le cantonnement. Du fond des tentes coniques, montait comme un sourd concert de souffles d'hommes endormis. » trad. p. 18-19.

2. *Ibid.*, p. 963. « Le ressentiment vague qui l'avait envahi peu à peu se donna soudain libre cours : il tira son épée du fourrau, la brandit à deux mains, et se mit à l'abattre de toute sa force sur les chauves-souris qui passaient à sa portée. Peine perdue : elles s'obstinaient à voler à leur guise, sans but ni raison ; à peine si le déplacement d'air les secouait. Agilulfe moulinait coup sur coup ; maintenant, il ne cherchait même plus à atteindre les chauves-souris ; ses coups de taille suivaient des trajectoires plus régulières, conformes aux canons des joutes d'escrime à l'espadon ; tiens, voilà qu'il s'était mis à faire l'exercice. Comme s'il se fût entraîné en vue de la bataille prochaine, il repassait toute la théorie des revers, feintes et parades. » trad. p. 23.

3. *Ibid.*, p. 968. « À cette heure du petit jour, Agilulfe éprouvait régulièrement le besoin de s'appliquer à quelque travail de précision : dénombrer des objets, les ordonner suivant des figures régulières, résoudre des problèmes d'arithmétique. » trad. p. 32.

collection, de l'organisation de toutes sortes d'objets, qu'on remarque dans ce passage chez le chevalier inexistant. De la même manière que les mondes vidéoludiques regorgent d'objets à collectionner, que le joueur prendra sans toujours savoir pourquoi : son avatar sera rempli de plantes, de pommes de pin, de livres, de morceaux de monstres, qu'il devra ensuite trier, organiser, discriminer, dans son inventaire [1].

Ainsi, Agilulfo se définit tellement par les quêtes accomplies et à venir que sa raison d'être repose tout entière sur ces éléments car rien d'autre, dans le monde fictionnel, ne le détermine. Si bien que la fin du roman se solde non pas par son triomphe, mais par sa disparition. C'est Rambaldo qui le découvre :

> Giunse a una radura. Ai piedi d'una quercia, sparsi in terra, erano un elmo rovesciato dal cimiero color dell'iride, una corazza bianca, i cosciali i bracciali le manopole, tutti insomma i pezzi dell'armatura di Agilulfo, alcuni disposti come nell'intenzione di formare una piramide ordinata, altri rotolati al suolo alla rinfusa. Appunto all'elsa della spada, era un cartiglio : « Lascio questa armatura al cavaliere Rambaldo di Rossiglione ». Sotto c'era un mezzo svolazzo, come d'una firma cominciata e subito interrotta. [2]

La disparition d'Agilulfo vient d'un malentendu : alors qu'il croyait que Sofronia était bien la mère de Torrismondo et que, par conséquent, ses titres n'avaient aucune valeur – étant donné que son acte originel était le sauvetage d'une vierge –, il se trouve que Torrismondo et Sofronia sont demi-frère et sœur. Pour autant, la disparition du chevalier a du sens : Agilulfo a accompli ce qu'il devait accomplir dans ce monde fictionnel, sa dernière quête ayant été accomplie et l'ordre étant, par ses actes, revenu parmi les personnages. Son rapport au monde fictionnel annonce donc le rapport qu'entretiendra un personnage comme Link dans la série *The Legend of Zelda.* [3] Le monde fictionnel vidéoludique se définissant en partie par sa part d'inaccompli, il ne laisse plus de place à la prothèse du joueur quand tout a été fait.

---

1. C'est le cas de jeux de rôle comme, pour prendre des exemples récents, *The Witcher III : Wild Hunt* ou *The Elder Scrolls V : Skyrim*, deux jeux où il n'est pas demandé au personnage de dormir. Dans le premier, la seule solution est de méditer – ce qui lui permet de « recharger des potions » et récupérer des points de vie – tandis que, dans le second, l'avatar du joueur ne peut qu'attendre sans rien faire : autant continuer toute la nuit dans l'infinité de quêtes que propose le monde.

2. *Ibid.*, p. 1056-1057. « Il parvint dans une clairière. Au pied d'un chêne, jonchant le sol, il voit un casque renversé au cimier douleur d'iris, une cuirasse blanche, cuissards, brassards et gantelets, bref, toutes les pièces de l'armure d'Agilulfe. Certaines ont été empilées avec, semble-t-il, le souci de bâtir une pyramide régulière ; les autres jetées par terre pêle-mêle. Piqué au pommeau de l'épée, un carton : "Je lègue cette armure au chevalier Raimbaut de Roussillon." Et, juste en dessous, il y a une moitié de boucle, comme d'une signature commencée et aussitôt interrompue. » trad. p. 190.

3. Cette étude a été proposée dans un article dans lequel on montre de quelle manière, à la fin de la quête, dans différents épisodes de la série *The Legend of Zelda*, le personnage de Link n'a plus de raison d'être et disparaît du monde fictionnel. Voir Martin Ringot, « Repousser la fin dans les mondes vidéoludiques. Stratégies économiques, modalités narratives, motivations affectives », *Le Pardaillan*, n° 6, avr. 2019, p. 15-35.

Ce que montre Calvino avec ce chevalier inexistant, c'est la manière dont un personnage en décalage avec le monde fictionnel qu'il traverse peut avoir une prise différente sur celui-ci. C'est que l'incongruité d'un rapport au monde qui peut sembler artificiel, n'est pas dénué d'intérêt narratif et ludique. Autrement dit, il anticipe, par la figure de l'infortuné Agilulfo, l'importance en *game design* que doivent avoir les modalités d'interaction – y compris les contraintes et les limites – entre la prothèse et le monde fictionnel.

Mais l'auteur propose quelque chose de différent dans *Il visconte dimezzato*, où c'est la multiplicité des itinéraires qui est explorée au sein d'un même univers fictionnel.

5.3.2 *Il visconte dimezzato* et le spectre des possibles

Fraîchement arrivé sur le champ de bataille contre l'armée turque, le vicomte Medardo de Terralba ne fera pas long feu. Son cheval se fera éventrer par un soldat ennemi et, alors qu'il tentera de poursuivre son assaut à pied, il recevra un boulet de canon dans la poitrine et volera en éclats. Mais les médecins de l'armée retrouveront la moitié droite intacte du vicomte et parviendront à la faire cicatriser sur toute la longueur. Ce sera donc un demi-Medardo qui rentrera à Terralba, et, pour le plus grand malheur de ses sujets, la moitié mauvaise de Medardo. L'autre moitié, bienveillante, aura survécu elle aussi, grâce à des ermites, et ne suivra pas le même chemin que la première.

Ce qui frappe au début de *Il visconte dimezzato*,[1] c'est la présence encore très forte d'éléments néo-réalistes, ou du moins hyper-réalistes virant à l'expressionnisme ironique, et appartenant au registre du récit de guerre cru auquel Calvino s'était essayé dans *Ultimo viene il corvo* et *L'entrata in guerra*. On peut comprendre ainsi les passages sur les réfugiés qui fuient à la fois la guerre et la peste[2] ou les détails sur les cadavres de chevaux éventrés qui, avant de mourir, « *cerca[no] di trattenere le [loro] viscere* ».[3]

Le roman suit ce registre pendant deux chapitres de débâcle contre l'armée turque. C'est à la fin du deuxième chapitre que le contrat de lecture est soudain changé :

> A farla breve, se n'era salvato solo metà, la parte destra, che peraltro era perfettamente conservata, senza neanche una scalfittura, escluso quell'enorme squarcio che l'aveva separata dalla parte sinistra andata in bricioli.

1. Italo Calvino, *Il visconte dimezzato*, Turin, Einaudi, 1952.

2. « *Per sfuggire alla peste che sterminava le popolazioni, famiglie intere s'erano incamminate per le campagne, e l'agonia le aveva colte lì. In groppi di carcasse, sparsi per la brulla pianura, si vedevano corpi d'uomo e donna, nudi sfigurati dai bubboni e, cosa dapprincipio inspiegabile, pennuti : come se da quelle loro macilente braccia e costole fossero cresciute nere penne e ali. Erano le carogne d'avvoltoio mischiate ai loro resti.* » (*idem*, *RR1*, *op. cit.*, p. 368. « Pour fuit la peste qui exterminait les populations, des familles entières s'étaient mises en route à travers les campagnes et l'agonie les avait saisies là. Dans des enchevêtrements de carcasses disséminées au travers de la plaine aride, on voyait des corps d'hommes et de femmes nus, rendus méconnaissables par les bubons et, – ce qui paraissait d'abord inexplicable – couverts de plumes : comme si de leurs bras et de leurs côtes décharnées il avait poussé des plumes et des ailes noires. C'étaient les charognes de vautours mélangées à leurs dépouilles. » trad. p. 11.)

3. *Ibid.*, « [ils] cherche[nt] à retenir [leurs] entrailles. » trad. p. 12.

> I medici : tutti contenti. – Uh, che bel caso ! – Se non moriva nel frattempo, potevano provare anche a salvarlo. E gli si misero d'attorno, mentre i poveri soldati con una freccia in un braccio morivano di setticemia. Cucirono, applicarono, impastarono : chi lo sa cosa fecero. Fatto sta che l'indomani mio zio aperse l'unico occhio, la mezza bocca, dilatò la narice e respirò. La forte fibra dei Terralba aveva resistito. Adesso era vivo e dimezzato. [1]

À partir du troisième chapitre, l'approche du récit est différente et s'amorce ce que l'on peut appeler ici un spectre des possibles. Avant l'arrivée de la partie gauche, on assiste à une gradation du pire dans les actes dont est capable la partie droite. Le roman montre en cela de quelle manière un même espace fictionnel (ici, Terralba), peut être traversé de différentes manières. Les deux moitiés de Medardo et leurs choix diamétralement opposés ouvrent ainsi un éventail de possibles, dont l'actualisation peut comporter une dimension axiologique, dans l'approche d'un monde fictionnel.

Le *Gramo* et le *Buono* : deux parcours possibles

La première moitié qui rentre à Terralba est celle qui sera plus tard appelée il *Gramo*, et ce sont avant tout ses actions qui détermineront son identité. On assiste, depuis son retour, à une gradation dans le mal que peut faire cette partie de Medardo. Son moyen d'expression est de projeter et faire subir son infirmité à d'autres êtres vivants, comme les oiseaux, les champignons, les fruits ou les fleurs.

Sa manière de répondre aux besoins d'autrui manifeste aussi un choix d'alignement. Alors que le vieux médecin anglais Trelawney parcourt les cimetières à la recherche de feux follets, il tombe sur Medardo qui lui offre son aide :

> Una notte il dottor Trelawney pescava con la rete fuochi fatui nel nostro vecchio cimitero, quando si vide davanti Medardo di Terralba che faceva pascolare il suo cavallo sulle tombe. Il dottore era molto confuso e intimorito, ma il visconte gli si fece vicino e chiese con la difettosissima pronuncia della sua bocca dimezzata : – Lei cerca farfalle notturne, dottore ?
>
> – Oh, milord, – rispose il dottore con un fil di voce, – oh, oh, non proprio farfalle, milord... Fuochi fatui, sa ? fuochi fatui...
>
> – Già, i fuochi fatui. Spesso anch'io me ne son chiesta l'origine.
>
> – Da tempo, modestamente, ciò è l'oggetto dei miei studi, milord... – fece Trelawney, un po' rinfrancato da quel tono benevolo.
>
> Medardo contorse in un sorriso la sua mezza faccia angolosa, dalla pelle tesa come un teschio. – Come studioso ella merita ogni aiuto, – gli disse. – Peccato che questo cimitero, abbandonato com'è, non sia un buon campo per i fuochi fatui. Ma le prometto che domani stesso provvederò d'aiutarla per quanto m'è possibile.

1. *Ibid.*, p. 375. « Pour résumer, il ne demeurait plus qu'une moitié de lui, la moitié droite, du reste parfaitement conservée, sans une égratignure, à part l'énorme déchirure qui l'avait séparée de la moitié gauche réduite en miettes./Les médecins étaient ravis. "Oh, quel cas magnifique !" S'il ne mourait pas entre-temps, ils allaient même essayer de le sauver. Et tous de s'occuper de lui pendant que les pauvres soldats qui n'avaient reçu qu'une flèche dans le bras mouraient de septicémie. Ils firent des coutures, des applications, des emplâtre, Dieu sait ce qu'ils firent ! Le fait est que le lendemain, mon oncle ouvrit son unique œil, sa demi-bouche, dilata sa narine et respira. La forte fibre des Terralba avait tenu. Il était, maintenant, vivant et pourfendu. » trad. p. 23-24.

> L'indomani era il giorno stabilito per l'amministrazione della giustizia, e il visconte condannò a morte una decina di contadini, perché, secondo i suoi computi, non avevano corrisposto tutta la parte di raccolto che dovevano al castello. I morti furono seppelliti nella terra delle fosse comuni e il cimitero buttò fuori ogni notte una gran dovizia di fuochi. Il dottor Trelawney era tutto spaventato di quest'aiuto, sebbene lo trovasse molto utile ai suoi studi. [1]

On voit de quelle manière le problème du docteur Trelawney a été réglé avec le plus de violence possible. Le Gramo finit par s'en prendre à l'environnement lui-même en provoquant des incendies sur ses terres, sur les toits des habitants de Terralba en jetant une torche sur le toit des maisons, si bien que la haine pour lui continuait de croître. Le comportement extrême du personnage montre de quelle manière il peut modifier le monde fictionnel dans lequel il évolue, ainsi que l'attitude des autres personnages à son égard. La gradation dans ses actions malveillantes le mène à s'en prendre à son propre château, et à sa propre nourrice.

Au contraire, l'arrivée du *Buono* révèle l'autre partie de l'éventail des possibles. La partie gauche de Medardo apparaît alors que le narrateur fait une sieste en pêchant des anguilles, et qu'une araignée était sur le point de le piquer au cou. La première chose que voit le narrateur est la main de Medardo au-dessus de sa tête, parcourue par l'araignée rouge.

Personne ne se rend bien compte de ce qu'il en est lorsque la partie gauche apparaît. Le narrateur croit, pendant un certain temps, que Medardo est devenu bon, ou même qu'il alterne entre deux états. Mais pour le lecteur, cette hésitation du personnage est un indice de plus pour comprendre l'arrivée de la deuxième moitié, dont le discours sur les animaux est sans équivoque. Lorsque le narrateur va voir si son hameçon a attrapé une anguille, il est déçu :

> Di anguille non ce n'era, ma vidi che infilato all'amo brillava un anello d'oro con diamante. Lo tirai su e sulla pietra c'era lo stemma dei Terralba.

1. *Ibid.*, p. 388-389. « Une nuit que le docteur Trelawney pêchait au filet des feux follets dans notre vieux cimetière, il aperçut devant lui Ménard de Terralba qui faisait paître son cheval sur les tombes. Le docteur était tout confus et apeuré. Mais le vicomte s'approcha de lui et lui demanda avec cette prononciation extrêmement défectueuse que lui donnait sa bouche pourfendue :/– Vous cherchez des papillons de nuit, docteur ?/– Oh ! milord, répondit le docteur avec un filet de voix. Oh ! pas tout à fait des papillons, milord... Des feux follets, vous savez ? Des feux follets.../– Oui, les feux follets. Souvent, moi aussi je m'en suis demandé l'origine./– Il y a longtemps, modestie à part, que c'est l'objet de mes études, milord..., reprit Trelawney, un peu réconforté par ce ton bienveillant./Médard contorsionna pour sourire sa demi-face anguleuse dont la peau se tendait comme sur une tête de mort./– Comme savant, vous avez droit à toutes les facilités, lui dit-il. Dommage que ce cimetière, abandonné comme il est, ne soit pas un bon terrain pour les feux follets. Mais je vous promets que dès demain je m'efforcerai de vous aider de tout mon possible./Le lendemain était le jour prévu pour l'administration de la justice. Le vicomte condamna à mort une dizaine de paysans parce que, d'après ses calculs, ils n'avaient pas livré au château la fraction de récolte qui lui revenait. Les morts furent enterrés dans la fosse commune et, chaque nuit, le cimetière projeta une grande abondance de feux follets. Bien que la trouvant très utile pour ses études, le docteur Trelawney était épouvanté de cette aide. » trad. p. 44-46.

> Il visconte mi seguiva con lo sguardo e disse : – Non stupirti. Passando di qui ho visto un'anguilla dibattersi presa all'amo e m'ha fatto tanta pena che l'ho liberata ; poi pensando al danno che avevo col mio gesto arrecato al pescatore, ho voluto ripagarlo col mio anello, ultima cosa di valore che mi resta. [1]

Par ses actes, il montre être à l'exact opposé du Medardo mauvais : il refuse de laisser souffrir le moindre être vivant, même si cela signifie souffrir lui-même. Globalement, ses actions sont présentées comme l'opposé de celles du *Gramo* :

> Bambini smarriti nel bosco venivano con gran loro paura raggiunti dal mezz'uomo con la gruccia che li riportava per mano a casa e regalava loro fichifiori e frittelle ; povere vedove venivano da lui aiutate a trasportar fascine ; cani morsi dalla vipera venivano curati, doni misteriosi venivano ritrovati dai poveri sui davanzali e sulle soglie, alberi da frutta sradicati dal vento venivano raddrizzati e rincalzati nelle loro zolle prima che i proprietari avessero messo il naso fuori dell'uscio. [2]

On remarque que le comportement du *Buono* ne permet pas uniquement d'entretenir un rapport différent avec les habitants, mais aussi de contribuer à une évolution de l'espace narratif différente : en lieu et place des incendies, les arbres sont replantés. En fait, ce qui frappe, c'est l'opposition diamétrale qui permet de dessiner l'ensemble des possibilités actantielles et axiologiques (car il s'agit, par ces actes, d'exprimer un jugement de valeur sur les choses qui composent le monde fictionnel) allant du *Gramo* au *Buono*. L'opposition entre les deux révèle plus encore le rapport au monde fictionnel.

Du *Gramo* au *Buono* : un éventail des possibles

Depuis l'origine jusqu'au développement de leur personnage, tout oppose le *Gramo* et le *Buono*. Au lieu d'avoir été pris en charge dans l'hôpital militaire, le second a connu un rétablissement bien différent :

> Nel cuor della notte passarono per il campo due eremiti, non si sa bene se fedeli alla retta religione o negromanti, i quali, come accade a certuni nelle guerre, s'erano ridotti a vivere nelle terre deserte tra i due campi, e forse, ora si dice, tentavano d'abbracciare insieme la Trinità cristiana e l'Allah di Maometto. Nella loro bizzarra pietà, quegli eremiti, trovato il corpo dimezzato di Medardo, l'avevano portato alla loro spelonca, e lì, con balsami e unguenti da loro preparati, l'avevano medicato

1. *Ibid.*, p. 415. « Il n'y avait pas d'anguille, mais je vis briller, accrochée à l'hameçon, une bague en or avec un diamant. Je la retirai. La pierre portait gravées les armoiries des Terralba./Le vicomte me suivait du regard et me dit :/– Ne t'étonne pas. En passant par ici j'ai vu une anguille prise à l'hameçon ; elle m'a fait tant de peine que je l'ai délivrée. Ensuite, pensant au préjudice que mon geste allait porter au pêcheur, j'ai voulu le dédommager en mettant à sa place ma bague, le dernier objet de valeur qui me reste. » trad. p. 90-91.

2. *Ibid.*, p. 419. « Des enfants perdus dans le bois se voyaient, à leur grande épouvante, rattrapés par une moitié d'homme à béquille qui les ramenait chez eux, la main dans la main et leur donnait des figues-fleurs et des beignets. De pauvres veuves étaient aidées par lui à porter leurs fagots. Des chiens mordus par les vipères étaient soignés. Les pauvres trouvaient des présents mystérieux sur la pierre de leur fenêtre ou le pas de leur porte. Des arbres fruitiers déracinés par le vent étaient redressés, et la terre retassée autour d'eux avant que leurs propriétaires eussent mis le nez dehors. » trad. p. 97.

> e salvato. Appena ristabilito in forze, il ferito s'era accomiatato dai salvatori e, arrancando con la sua stampella, aveva percorso per mesi e anni le nazioni cristiane per tornare al suo castello, meravigliando le genti lungo la via coi suoi atti di bontà. [1]

C'est donc par une voie non officielle que le *Buono* est rentré à Terralba, sans les richesses dont son statut de vicomte lui permet de bénéficier. L'un des témoins de la différence radicale de comportement entre les deux moitiés est le personnage de Pamela, paysanne insouciante, en contact étroit avec la nature. Lorsque le *Gramo* décide d'en tomber amoureux, il lui exprime ce sentiment en la harcelant de cadavres d'animaux coupés en deux, là où le *Buono* reste à distance et prend la pluie à sa place, pour qu'elle puisse se réfugier avec la chèvre et le canard qui la suivent partout.

L'espace lui-même est aussi, comme on l'a vu, objet d'un rapport différent. Alors que le *Gramo* est rentré immédiatement à son château et remplit sa fonction de vicomte, le *Buono*, lui, a une autre approche du territoire de Terralba :

> Il Buono [...] era tenuto ormai in conto di santo. Gli storpi, i poverelli, le donne tradite, tutti quelli che avevano una pena correvano da lui. Avrebbe potuto approfittarne e diventare lui visconte. Invece continuava a fare il vagabondo, a girare mezz'avvolto nel suo lacero mantello nero, appoggiato alla stampella, con la calza bianca e azzurra piena di rammendi, a far del bene tanto a chi glielo chiedeva come a chi lo cacciava in malo modo. [2]

Ce sont donc deux expériences de l'espace narratif qui sont opposées, laissant de la place à tout un éventail de possibilités dans le parcours du joueur. En effet, on peut considérer la division de Medardo en deux comme une manière d'élargir le plus possible le rayon d'actions du joueur, qui pourra, par ses choix et ses actions, emprunter ou non le chemin de l'un ou de l'autre. Isabelle Lavergne exprime ainsi le recours aux deux moitiés :

> Il y a bien là une division, une contradiction, un paradoxe, mais, notons-le, sans possibilité dialectique. Et c'est ce qui rend cette histoire très intéressante. On n'en dépasse pas l'antinomie [...]. Il n'y a pas de réponse, pas de solution, même si l'on recoud les deux parties du Vicomte, car cette réponse-là n'est pas satisfaisante [...].

1. *Ibid.*, p. 420-421. « Au cœur de la nuit, deux ermites traversèrent le champ de bataille, dont on ne sait s'ils étaient fidèles à la vraie religion ou si c'étaient des nécromants. Ces ermites, comme cela se produit pour certaines gens en temps de guerre, avaient été amenés à vivre dans les terres désertes entre les deux camps. On dit aussi à présent que peut-être ils tentaient de faire s'embrasser la Trinité chrétienne et l'Allah de Mahomet. Dans leur bizarre piété, ayant trouvé le corps pourfendu de Médard, ces ermites l'avaient emporté dans leur caverne et là, avec des baumes et des onguents de leur préparation, ils l'avaient pansé et sauvé. À peine avait-il recouvré ses forces que le blessé avait pris congé de ses sauveurs et, béquillant de son mieux avait parcouru des mois et des années les pays chrétiens pour revenir à son château, émerveillant les gens tout le long du chemin par ses actes de bonté. » trad. p. 100-101.

2. *Ibid.*, p. 424-425. « Le Bon [...] était désormais en odeur de sainteté. Les éclopés, les pauvres diables, les femmes trompées, tous ceux qui avaient quelque peine couraient à lui, il aurait pu en profiter et devenir, lui, le vicomte. Loin de là, il continuait à vivre en vagabond, à rôder dans son manteau noir déchiré, appuyé à sa béquille, avec son bas bleu et blanc couvert de reprises, et à faire du bien tant à ceux qui le lui demandaient qu'à ceux qui le chassaient vilainement. » trad. p. 106-107.

> La leçon à tirer serait que, même s'il vaut mieux avoir fait, séparément, l'expérience des deux moitiés de soi pour mieux être entier, pour tenter d'être un Tout, d'être « Un », il y a quelque chose d'illusoire à penser qu'il s'agit là d'une solution. Car il est clair que l'insuffisance de la complétude du Vicomte vient de ce que de toute façon, il n'y a pas d'harmonie du monde. [1]

Si on ne dépasse pas l'antinomie des deux moitiés, c'est peut-être parce que ce sont deux itinéraires qui sont proposés à travers l'espace narratif. Et la conclusion du roman permet de voir en quoi le livre de Calvino peut constituer une proposition de *game design* intéressante.

Réunification et propositions de *game design*

La réunification finale pose des questions quant à l'économie du récit : pourquoi, après une telle divergence – qui provoque pour l'un comme pour l'autre une situation intenable [2] –, faut-il arriver à une telle conclusion ? Alors que Pamela décide d'épouser à la fois le *Gramo* et le *Buono*, le même jour à la même heure, un duel entre les deux est organisé, à l'occasion duquel, par un même coup symétrique, ils rouvrent leur cicatrice respective, ce qui permet au docteur Trelawney de les recoller ensemble et à Terralba de retrouver un Medardo entier et équilibré.

Si nous lisons cette conclusion selon un point de vue de *game design*, c'est-à-dire en voyant ce qu'elle peut impliquer dans la constitution d'un jeu et des embranchements qu'il proposerait, on peut y voir une économie ludo-narrative pertinente : le récit offre des bifurcations depuis le début mais se conclut par une fin commune qui permet d'affronter son jumeau contraire. Ainsi, en fonction de la moitié choisie en début de partie, ou en fonction des choix du joueur qui l'amènent à suivre plus le parcours de l'un que le parcours de l'autre [3], toute la traversée de Terralba sera différente, le rapport aux habitants et aux éléments du monde fictionnel sera bouleversé, tout comme les missions qui seront données au personnage. À moins que, comme on l'a dit, les deux personnages offrent un éventail de choix que le joueur pourra sélectionner avec un Medardo entier comme prothèse : chacun des choix ferait grandir soit la partie bonne, soit la partie mauvaise, permettant à des compétences diverses de se développer au détriment d'autres. Il en résulterait un jeu ressemblant à *Fable*, [4] où les choix du joueur déterminent son rapport avec les autres personnages et le statut qu'il peut avoir. [5]

1. Lavergne, *Écrivain du paradoxe*, *op. cit.*, p. 91.
2. Même le *Buono*, en croyant faire le bien, provoque le mal sans le vouloir.
3. Ce sont en effet deux possibilités. La première serait une approche essentialiste : en fonction du choix du joueur, certaines actions lui seront permises. Il ne pourra pas, par exemple, torturer des animaux s'il choisit d'être le Gramo. Au contraire, la deuxième approche est existentialiste : toutes les interactions sont ouvertes au joueur qui fera pencher son personnage d'un côté ou de l'autre, alors que son opposé se construira en symétrie. Afin de garder la polarisation et éviter au joueur de suivre un parcours neutre, il conviendrait de favoriser des actions allant dans l'une ou l'autre direction et de récompenser la cohérence du parcours choisi.
4. Lionhead Studios, *Fable*, Microsoft Game Studios, 2004.
5. Dans ce cas, la solution choisie serait celle de l'existentialisme.

En cela, la symbolique du personnage divisé en deux trouve un écho dans une logique de *game design*. D'une part, elle illustre de manière très visible l'idée de bifurcation narrative, d'autre part parce qu'elle donne l'idée que l'une ou l'autre moitié nécessitent l'intervention d'un joueur pour être complètes. Enfin, elle signifie assez efficacement que ce qui importe n'est pas tant de choisir l'un ou l'autre chemin, mais bien de faire l'expérience pleine des deux pour se rendre compte de la richesse de l'espace narratif. Il est donc possible de voir dans cette division extrême une sorte de rhétorique procédurale, montrant ce qu'exprime Isabelle Lavergne : l'expérience partielle de l'existence n'est pas suffisante pour une approche totale d'un espace fictionnel.

Après avoir vu les questions posées autour de l'avatar et de sa possibilité d'exister au sein d'un espace ludo-narratif, nous avons vu avec *Il visconte dimezzato* de quelle manière la variation de l'approche d'un espace permet d'exprimer, par le choix de l'action, différentes visions morales autour d'un même monde fictionnel [1]. C'est ainsi la multiplicité des approches qui permet d'en enrichir la connaissance et le rapport.

Mais c'est par le troisième roman de la trilogie, *Il barone rampante* que Calvino donne à voir une proposition ludique et narrative complète.

5.3.3 *Il barone rampante* : un *metroidvania* dans les arbres

C'est suite à une dispute familiale à propos d'escargots à manger que le jeune Cosimo, du haut de ses douze ans, décide, pour se rebeller, de monter dans un arbre et de ne plus jamais en descendre. *Il barone rampante* [2] retracera la vie dans les arbres de ce personnage, racontée par son frère qui est resté avec sa famille. Tout au long de sa vie, Cosimo va apprendre à vivre dans les arbres, à se mouvoir différemment, et son corps s'adaptera. Avec le temps, il sera capable d'aller toujours plus loin, aussi loin que la forêt lui permettra d'aller, et sa position surélevée, entre ciel et terre, sera pour lui l'occasion d'aider les habitants d'Ombrosa. Le roman est un conte philosophique qui représente, par la position perchée du baron, la place et le rôle de l'intellectuel dans le monde et le rapport qu'il entretient avec la société.

1. Du moins si c'est la solution existentialiste qui est privilégiée.
2. Italo Calvino, *Il barone rampante*, Turin, Einaudi, 1957.

Par le dispositif qu'il a mis en place, Calvino donne ici les bases pour établir un jeu d'aventure dont le monde fictionnel et les possibilités s'étendent à mesure que le personnage grandit et gagne en capacités. En cela, nous pouvons voir dans *Il barone rampante* une forme de *metroidvania*[1]. Nous verrons donc comment s'établit le contrat ludique et de quelle manière le roman de Calvino pourrait faire l'objet d'une adaptation vidéoludique[2].

La particularité du *Barone rampante* par rapport aux deux autres livres de la trilogie est exprimée, selon Bruno Falcetto, dès le titre :

> Fra i tre titoli quello del *Barone* spicca per l'impronta attivistica : contiene l'unico participio d'azione, l'unica designazione di soggetto non all'insegna di una mancanza (fenditura, svuotamento, con differenze di modo e di grado). Il titolo ci propone una designazione (« rampante ») tracciata nello spazio e grazie a una spinta ascensionale. Il protagonista del libro, dunque, è un'invenzione letteraria a dominante spaziale, ma altrettanto a dominante dinamica.[3]

Avec ce titre, c'est la manière de vivre et d'agir de Cosimo qui est mise au centre du système. Tout repose sur la particularité de Cosimo à se déplacer, à grandir et à vivre dans les arbres. Mettre au centre cette capacité nous conforte dans la possibilité à transformer ce discours narratif en un monde fictionnel vidéoludique à parcourir.

« *The floor is lava* »

Même si tout part d'une volonté d'isolement de la part de Cosimo, qui dès lors se place sur un autre plan que le plan familial et affirme son autonomie[4], c'est par le jeu que cette situation se maintiendra. Après être resté un certain temps sur le même arbre, il finit par vouloir se déplacer et agir sur ce qui l'entoure :

---

1. Les *metroidvania* sont un genre de jeu spécifique qui mettent le joueur dans un monde très vaste, mais dont l'exploration dépend des objets et des capacités trouvées. Le nom du genre est la contraction de deux jeux vidéo, *Metroid* (Nintendo R&D1 et Intelligent Systems, *Metroid*, Nintendo, 1986) et *Castlevania* (Konami, *Castlevania*, Konami, 1987), qui se déroulent respectivement dans l'espace et dans le château de Dracula. Les contraintes posées au joueur sont d'obtenir les capacités nécessaires afin d'accéder à de nouvelles zones, comme le « double-saut » qui permet de franchir un fossé et accéder à une nouvelle zone.

2. Nous avons déjà abordé cette question à l'occasion d'un colloque sur la transmédialité du conte, dont les actes ont été publiés. Voir Martin Ringot, « Calvino *game designer* : pour une réécriture vidéoludique du conte philosophique *Le Baron Perché* d'Italo Calvino », dans : *Transmédialités du conte*, sous la dir. de Philippe Clermont et Danièle Henky, Berne, Peter Lang, 2019, p. 187-207.

3. Bruno Falcetto, « Avventure della visione. Spazio ed effetti di lettura nel *Barone* », *Bollettino di italianistica*, n° 1, vol. XVI, 2019, p. 40-51, p. 41. « Parmi les trois titres, celui du *Baron* détonne pour son empreinte d'action : il contient le seul participe d'action, la seule désignation de sujet non pas lié à un manque (pourfendre, vider, avec des différences de manière et de degré). Le titre nous propose une désignation ("perché") tracée dans l'espace et grâce à une poussée ascensionnelle. Le protagoniste du livre, donc, est une invention littéraire à dominante spatiale, mais tout autant à dominante dynamique. » Nous traduisons. Toutefois, la traduction française du titre ne rend pas nécessairement cette nuance, en ce que l'adjectif « perché » ramène le personnage à une certaine passivité que le participe présent « *rampante* » (« grimpant ») n'exprime pas.

4. C'est ainsi que l'interprète Aurore Frasson-Marin : « lorsque Cosimo, après avoir refusé de manger un plat d'escargots à la table de son aristocratique famille, décide de marquer son refus et son désaccord en grimpant sur un arbre – plutôt qu'en s'enfuyant dans la forêt –, il délimite de manière verticalisante l'espace qui sera désormais le sien. » (Frasson-Marin, *Italo Calvino et l'imaginaire*, *op. cit.*, p. 34)

> Per il viale passò l'abate Fauchelafleur col breviario aperto. Cosimo prese un qualcosa dal ramo e glielo lasciò cadere in testa ; non capii cos'era, forse un ragnetto, o una scheggia di scorza ; non lo prese. Con lo spadino Cosimo si mise a frugare in un buco del tronco. Ne uscì una vespa arrabbiata, lui la cacciò via sventolando il tricorno e ne seguì il volo con lo sguardo fino ad una pianta di zucche, dove s'acquattò. Veloce come sempre, il Cavalier Avvocato uscì di casa, prese per le scalette del giardino e si perse tra i filari della vigna ; Cosimo, per vedere dove andava, s'arrampicò su un altro ramo. Lì, di tra il fogliame, s'udì un frullo, e s'alzò al volo un merlo. Cosimo ci restò male perché era stato lassù tutto quel tempo e non se n'era accorto. Stette a guardare controsole se ce n'erano degli altri. Non, non ce n'erano. [1]

On voit ici un Cosimo en train de découvrir son nouvel environnement, les nouvelles règles qui s'y appliquent, et les nouveaux risques et élément auxquels il faut faire attention. Mais très vite, il se rendra compte des nouvelles possibilités qui lui sont offertes :

> L'elce era vicino a un olmo ; le due chiome quasi si toccavano. Un ramo dell'olmo passava mezzo metro sopra a un ramo dell'altro albero ; fu facile a mio fratello fare il passo e così conquistare la sommità dell'olmo, che non avevamo mai esplorato, per essere alto di palco e poco arrampicabile da terra. Dall'olmo, sempre cercando dove un ramo passava gomito a gomito con i rami d'un'altra pianta, si passava su un carrubo, e poi su un gelso. Così vedevo Cosimo avanzare da un ramo all'altro, camminando sospeso sul giardino.
>
> Certi rami del grande gelso raggiungevano e scavalcavano il muro di cinta della nostra villa, e di là c'era il giardino dei D'Ondariva. [2]

Et c'est ainsi que, de branche en branche, d'arbre en arbre, se dessine un nouveau territoire, situé au-dessus de l'espace terrestre où se trouvent tous les autres personnages, et qui permet de nouvelles connexions, comme avec le jardin de la famille voisine que le mur d'enceinte ne permettait pas de visiter aussi facilement.

Et c'est en allant dans le jardin d'à côté qu'a lieu la rencontre avec la jeune Viola, avec qui le pacte ludique sera conclu :

> – Dico : io posso salire nel tuo territorio e sono un'ospite sacra, va bene ? Entro ed esco quando voglio. Tu invece sei sacro e inviolabile finché sei sugli alberi, nel tuo territorio, ma appena tocchi il suolo del mio giardino diventi mio schiavo e vieni incatenato.

1. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 561. « L'abbé Fauchelafleur traversa l'allée, son bréviaire ouvert. Côme prit quelque chose sur sa branche et le lui fit tomber sur la tête ; je ne vis pas ce que c'était, une petite araignée, ou un morceau d'écorce ; l'Abbé ne fut pas touché. Côme se mit à fourrager de sa petite épée dans un trou : il fit sortir une guêpe furieuse, la chassa en jouant de son tricorne et suivit des yeux le vol de la bête jusqu'à un plant de courge dans lequel elle se blottit. Vif comme toujours, le Chevalier Avocat sortit de la maison, prit le petit escalier du jardin et se perdit dans les rangées de vigne ; pour voir où il allait, Côme grimpa sur une autre branche. On entendit un bruissement dans le feuillage et un merle s'envola. Côme, vexé d'être resté tout ce temps dans l'arbre sans avoir rien remarqué, examina le feuillage à contre-jour pour voir s'il ne s'y trouvait pas d'autres oiseaux. Non, il n'y en avait pas. » trad. p. 29-30.

2. *Ibid.*, « L'yeuse était proche d'un orme : leurs feuillages se touchaient presque et deux branches passaient à un demi-mètre l'une au-dessus de l'autre. Il ne fut pas difficile à mon frère de franchir ce pas et de conquérir la cime de l'orme : nous n'avions jamais exploré celui-ci, tant ses ramures étaient hautes et grande la difficulté de s'y hisser en partant du sol. De l'orme, en cherchant une branche qui coudoyât un autre arbre, on pouvait passer d'abord sur un caroubier, puis sur un mûrier. C'est ainsi que je vis Côme avancer d'une branche à l'autre, marchant toujours en l'air, au-dessus du jardin./Certaines branches du grand mûrier atteignaient puis escaladaient le mur d'enceinte de notre villa ; derrière se trouvait le jardin des Rivalonde. » trad. p. 30.

> – No, io non scendo nel tuo giardino e nemmeno nel mio. Per me è tutto territorio nemico ugualmente. Tu verrai su con me, e verranno i tuoi amici che rubano la frutta, forse anche mio fratello Biagio, sebbene sia un po' vigliacco, e faremo un esercito tutto sugli alberi e ridurremo alla ragione la terra e i suoi abitanti.
>
> – No, no, niente di tutto questo. Lascia che ti spieghi come stanno le cose. Tu hai la signoria degli alberi, va bene ?, ma se tocchi una volta terra con un piede, perdi tutto il tuo regno e resti l'ultimo degli schiavi. Hai capito ? Anche se ti si spezza un ramo e caschi, tutto perduto !
>
> – Io non sono mai caduto da un albero in vita mia !
>
> – Certo, ma se caschi, se caschi diventi cenere e il vento ti porta via.
>
> – Tutte storie. Io non vado a terra perché non voglio.
>
> – Oh, come sei noioso.
>
> – No, no, giochiamo. Per esempio, sull'altalena potrei starci ?
>
> – Se ti riuscisse di sederti sull'altalena senza toccar terra, sì. [1]

À partir de ce moment, le fait de vivre dans les arbres n'est plus pour Cosimo seulement une question de querelle familiale, mais aussi le respect d'une règle du jeu, qui pourrait se résumer au jeu d'enfant consistant à prendre le sol pour de la lave – aujourd'hui surtout connu dans sa formulation anglophone, « *the floor is lava* ». Toute sa vie, Cosimo va devoir composer avec cette contrainte pour continuer à entretenir un rapport avec les personnes terrestres sans contrevenir au pacte qu'il a passé avec Viola. En cela, Cosimo est un avatar, ou une prothèse, qui représente de manière très efficace le rapport entre le joueur et le monde fictionnel.

Cosimo sur le plan des possibles

Dans la préface de 1965, Italo Calvino, sous pseudonyme, suggère l'idée de départ suivante :

> Un ragazzo sale su di un albero, si arrampica tra i rami, passa da una pianta all'altra, decide che non scenderà mai più. L'Autore di questo libro non ha fatto che sviluppare questa semplice immagine e portarla alle estreme conseguenze : il

1. *Ibid.*, p. 567-568. « – Je dis que, moi, je peux monter dans ton domaine et que j'y suis une invitée d'honneur : ça va ? J'entrerai et je sortirai quand je voudrai. Toi, tu es inviolable et sacré tant que tu restes dans tes arbres. Mais dès que tu touches le sol de mon jardin, on t'enchaîne, et tu deviens mon esclave./– Ton jardin, je n'y descendrai pas ; et dans le mien non plus. Pour moi, tout ça, c'est le territoire ennemi. Tu monteras me voir ; je recevrai aussi tes amis les voleurs de fruits, et peut-être mon frère Blaise, quoiqu'il soit un peu couard. Nous ferons toute une armée dans les arbres, et nous ramènerons à la maison la terre et ses habitants./– Non, rien de tout ça. Laisse-moi t'expliquer ce qu'il en est. Tu as la seigneurie des arbres, d'accord ? mais si une seule fois tu touches terre avec un pied, tu perds tout ton royaume et tu restes le dernier des esclaves. Tu as compris ? même s'il y a une branche qui se casse et si tu tombes, tu as tout perdu !/– Je ne suis jamais tombé d'un arbre, de toute ma vie !/– Bien sûr, mais si tu tombes, si tu tombes tu deviens de la cendre et le vent t'emportera./– Des histoires, tout ça ! Je ne descends pas parce que je ne veux pas./– Oh, ce que tu peux être ennuyeux./– Non, non, on joue. Par exemple, je pourrais aller sur la balançoire ?/– Si tu arrivais à t'asseoir sur la balançoire sans toucher terre, oui. » trad. p. 40-41.

> protagonista trascorre l'intera vita sugli alberi, una vita tutt'altro che monotona, anzi : piena d'avventure, e tutt'altro che da eremita, però sempre mantenendo tra sé e i suoi simili questa minima ma invalicabile distanza. [1]

En cela, Cosimo est effectivement un personnage qui, par son statut et ses possibilités actantielles, s'inscrit dans tout un champ fermé au reste des personnages. C'est le propre des protagonistes de fiction que d'avoir un rapport spécifique au monde fictionnel, mais c'est surtout une nécessité pour les prothèses vidéoludiques de faire preuve d'une approche privilégiée avec ce même espace. Qu'il s'agisse de l'élu des dieux capable de voir ce que d'autres ne peuvent pas voir, du seul à même de manipuler un objet décisif [2] ou d'un enfant de dragon et seul capable d'apprendre leur langue, [3] la prothèse du jeu vidéo d'aventure est toujours quelque part entre le monde fictionnel et une position surplombante, si bien qu'elle n'appartient jamais totalement à ce monde, à l'image d'Agilulfo, comme on l'a vu précédemment.

En cela, la solution narrative de la vie dans les arbres est, d'un point de vue ludique, très solide : elle permet de donner à la prothèse Cosimo une position unique tout en offrant une vue sur le monde fictionnel qui soit décalée par rapport à la perception qu'en ont les autres personnages. De fait, Cosimo est le seul à pouvoir mener à bien le projet d'aqueduc d'un autre membre de la famille, Enea Silvio Garrega :

> A farla breve : gli era venuta l'idea d'un acquedotto pensile, con una conduttura sostenuta appunto dai rami degli alberi, che avrebbe permesso di raggiungere il versante opposto della valle, gerbido, ed irrigarlo. E il perfezionamento che Cosimo, subito secondando il suo progetto, gli suggerì : d'usare in certi punti dei tronchi di conduttura bucherellati, per far piovere sui semenzai, lo mandò in visibilio addirittura.
>
> Corse a rintanarsi nel suo studio, a riempire fogli e fogli di progetti. Anche Cosimo ci s'impegnò, perché ogni cosa che si potesse fare sugli alberi gli piaceva, e gli pareva venisse a dare una nuova importanza e autorità alla sua posizione lassù ; e in Enea Silvio Carrega gli sembrò d'aver trovato un insospettato compagno. Si davano appuntamento su certi alberi bassi ; il Cavalier Avvocato ci saliva con la scala a triangolo, le braccia ingombre di rotoli di disegni ; e discutevano per ore gli sviluppi sempre più complicati di quell'acquedotto. [4]

1. *Ibid.*, p. 1225. « Un garçon monte dans un arbre, grimpe à ses branches, passe d'une plante à l'autre, décide qu'il ne descendra plus jamais. L'Auteur de ce livre n'a fait que développer cette simple image et la porter à ses conséquences extrêmes : le protagoniste passe toute sa vie dans les arbres, une vie tout autre que monotone, au contraire : pleine d'aventures, et tout autre qu'en ermite, mais tout en maintenant toujours entre lui et ses semblables cette distance minime mais infranchissable. » Nous traduisons.

2. Nintendo, *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, Nintendo, 2003 ; Nintendo, *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, Nintendo, 2017.

3. Bethesda Game Studios, *Skyrim*, *op. cit.*

4. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 634. « L'idée lui était venue d'un aqueduc suspendu, qui passerait de branche en branche, atteindrait l'autre versant, très aride, de la vallée et permettrait de l'irriguer. Côme, secondant aussitôt son projet, lui suggéra d'user en certains points de conduite perforées pour faire pleuvoir sur les semis. Ce perfectionnement plongea littéralement le Chevalier en extase./Il courut se terrer dans son cabinet, et couvrit des feuilles et des feuilles de projets. Côme se mit à l'ouvrage de son côté : toute action passant par les arbres le séduisait et lui semblait investir sa position d'une importance et d'une autorité nouvelles ; en la personne d'Æneas-Sylvius Carrega, il eut l'impression de trouver un allié inattendu. Ils se

Ce qui est intéressant, c'est que la figure de Cosimo entre ciel et terre semble renvoyer avant tout à celle de l'intellectuel, comme le dit Perle Abbrugiati :

> Toujours en dialogue avec ceux d'en bas (« c'était un solitaire qui ne fuyait pas les gens »), il maintient cependant une altitude qui lui fait découvrir ces aspects normaux de la vie selon un angle de vue qui leur donne une étrangeté. Son regard *d'en haut*, qui lui donne une vue d'ensemble et redimensionne tout, devient une parfaite image de l'attitude de l'intellectuel qui veut comprendre ses semblables, voire les aider, sans pour autant leur ressembler. [1]

Dès lors, l'attitude de l'intellectuel peut être ici rapprochée de celle du joueur : par ses actions, par son approche distanciée, l'intellectuel – comme le joueur – se place dans une aire intermédiaire d'expérience, qui lui permet à la fois d'avoir accès au monde et d'en avoir une impression indirecte. Dès lors, la forêt est comme une grille de *gameplay* projetée sur le territoire d'Ombrosa.

À ce titre, l'arbre et la forêt portent une signification très forte, à commencer par les potentialités narratives qui s'en dégagent, comme le dit Isabelle Lavergne : « Ce qui définit le mieux le Baron, ce sont ses itinéraires arborescents par lesquels la figure binaire initiale se démultiplie, se ramifie pour montrer la complexité du monde (auquel il participe malgré et, justement, en raison de la distance qui l'en sépare). » [2] Les arbres permettent d'apporter une cartographie au territoire qui ne soit utile qu'à Cosimo : toutes les espèces d'arbre qui sont évoquées, classifiées, contribuent à créer une sorte de carte mentale, une dimension supplémentaire à l'espace fictionnel en question, et qui détermine les conditions de vie et de déplacement uniquement pour Cosimo (si l'on laisse de côté le brigand Gian dei Brughi et les réfugiés espagnols), comme le début du chapitre X le détaille.

Du roman au *metroidvania* : pour une adaptation

Des trois romans de la trilogie *I nostri antenati*, *Il barone rampante* est celui qui rapproche le plus sa structure, sa construction, de celle d'un jeu d'aventure. La forêt dans laquelle se déplace le baron permet déjà une spatialisation de la narration : en fonction de l'endroit où il se trouve, ce sont des personnages différents avec lesquels il interagit ; plus il reste sur les arbres, plus il acquiert de l'agilité et plus son corps se transforme pour se faire à cette vie dans les arbres. Le pacte ludique initial pose une contrainte de déplacement qui permet même d'ajouter des composantes de jeu de plateforme, où tomber des endroits autorisés provoque une fin comparable au trépas du personnage.

Pour effectuer une adaptation, deux solutions sont possibles. Soit reprendre les différentes phases du récit et les transformer en autant de défis à remporter par le joueur, soit considérer le récit comme une partie jouée par l'auteur Calvino au moment d'écrire son

donnaient rendez-vous dans les arbres bas, où l'avocat montait à l'aide d'un escabeau, les bras encombrés de rouleaux de dessins, et discutaient, des heures durant, les développements de plus en plus compliqués de leur aqueduc. » trad. p. 154-155.

1. Abbrugiati, *Le vertige selon Calvino*, *op. cit.*, p. 43.
2. Lavergne, *Écrivain du paradoxe*, *op. cit.*, p. 94.

roman. Dès lors, sont extraits du texte non pas les événements en soi, mais les actants, l'ensemble de systèmes, d'éléments dynamiques que le récit peut nous inspirer. Autrement dit, il faudrait extraire du texte les *unit operations* qui le rendent possible.

La première des *unit operations* est le déplacement exclusif dans les arbres, car elle implique un certain nombre de contraintes pour la survie du personnage et son équipement. Pour ce dernier, une scène nous mettent très tôt sur la bonne piste. Alors que Cosimo s'éloigne de la ville pour la première fois, il fait la rencontre d'un chat sauvage, qu'il parvient à tuer de sa petite épée alors que le félin lui griffe l'œil. Le cadavre de l'animal, jeté sur quelqu'un, ne sera cependant pas abandonné :

> Salii a portargli bende e cerotti, e si medicò da sé i graffi del viso e delle braccia. Poi volle una lenza con un uncino. Se ne servì per ripescare, dall'alto d'un ulivo che sporgeva sul letamaio dei D'Ondariva, il gatto morto. Lo scuoiò, conciò alla meglio il pelo e se ne fece un berretto. Fu il primo dei berretti di pelo che gli vedemmo portare per tutta la vita. [1]

Ce premier acte, et l'annonce d'une répétition tout au long de l'histoire, suggère l'introduction d'un système d'artisanat [2] à partir d'éléments trouvés dans la nature ou récupérés chez les habitants sur terre. De la même manière, il construira un abri pour la pluie au chapitre VIII, ce qui permet d'imaginer toutes les possibilités d'amélioration [3], pourvu que le joueur fournisse les matériaux nécessaires.

Dès lors, il est nécessaire aussi de mettre en place une série de systèmes qui permettent à Cosimo d'entretenir des rapports avec le monde d'« en-dessous », qu'il s'agisse de récupérer des objets ou des proies chassées (la chasse deviendra une activité essentielle pour Cosimo). Pour cela, apparaît au chapitre X Ottimo Massimo, le basset qui finit par accompagner Cosimo pendant une bonne partie de sa vie, le chien à terre et le baron dans les arbres :

> D'allora in poi, quando si vedeva il ragazzo sugli alberi, s'era certi che guardando giù innanzi a lui, o appresso, si vedeva il bassotto Ottimo Massimo trotterellare pancia a terra. Gli aveva insegnato la cerca, la ferma, il riporto : i lavori di tutte le specie di cani da caccia, e non c'era bestia del bosco che non cacciassero insieme.

1. CALVINO, *RR1*, *op. cit.*, p. 602. « Ce fut moi qui montai lui porter bandes de gaze et médicaments ; et il soigna lui-même les égratignures de son visage et de ses bras. Ensuite, il réclama une ligne munie d'un crochet : il s'en servit pour repêcher le cadavre du chat, du haut d'un olivier qui surplombait le tas de fumier des Rivalonde. Il écorcha la bête, tanna la peau tant bien que mal, et s'en fit une toque. Ce fut alors la première de ces toques de fourrure que nous allions lui voir porter, sa vie durant. » trad. p. 100.

2. L'artisanat, ou le *crafting*, est abondamment utilisé dans les jeux vidéo actuels impliquant une idée de survie. Popularisé par *Minecraft* (MOJANG, *Minecraft*, *op. cit.*), l'artisanat consiste à créer de nouveaux objets en rassemblant les bons ingrédients. Ainsi, des jeux comme *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* l'ont intégré en permettant aux joueurs de tester une multitude de recettes de cuisines. L'artisanat reste au centre des jeux de survie, comme *Don't Starve* (KLEI ENTERTAINMENT, *Don't Starve*, Klei Entertainement, 2013) ou le déjà cité *Terraria*, dans lequel plusieurs objets permettent de fabriquer différents objets (l'établi, l'enclume, le four, etc.).

3. Ce qui est suggéré par Cosimo lui-même qui, lorsque son frère le félicite sur son abri, répond : « – *Oh, è ancora provvisoria [...] Devo studiarla meglio.* » (CALVINO, *RR1*, *op. cit.*, p. 612. « Oh ! Elle est encore provisoire [...]. Je dois l'étudier plus à fond. » trad. p. 117.)

> Per riportargli la selvaggina, Ottimo Massimo rampava con due zampe sui tronchi più in su che poteva ; Cosimo calava a prendere la lepre o la starna dalla sua bocca e gli faceva una carezza. [1]

Chaque élément qui s'inscrit dans la logique du discours narratif peut ainsi devenir un engrenage du système ludique, même si cela signifie un changement de portée de certains éléments. On peut prendre comme exemple la mort de Cosimo qui n'en est pas une : lorsqu'il s'accroche à la montgolfière et s'envole, il donne aussi une idée de ce que pourrait donner un système de voyage rapide au sein du monde d'Ombrosa. Une fois que le monde exploré devient trop vaste pour qu'un simple déplacement de branche à branche soit assez pratique, il convient de penser à des modes de déplacement alternatifs qui permettent de rejoindre différents endroits rapidement. Le réseau d'aqueducs pourrait, à ce titre, donner lieu à un ensemble de transports fluviaux aériens, tout comme la montgolfière qui, apparaissant lors des dernières phases de jeu, offrirait au joueur la possibilité d'accomplir la dernière quête principale.

De ce fait, la transformation du récit en ensemble dynamique de *unit operations* n'empêche pas de le structurer avec une série d'étapes narratives. Il est donc possible de reprendre les étapes importantes de l'histoire de Cosimo dans les arbres (la première ascension, la rencontre avec Viola, l'incendie de la forêt, la lutte sur le mât du bateau contre les pirates, etc.) et d'en faire une série de quêtes principales, alors que tous les moments où Cosimo peut aider les habitants, en rapportant des objets perdus, en les assistant dans leurs travaux, peuvent constituer autant de quêtes annexes, rendues possibles par l'apparition d'une compétence particulière ou d'un objet-clé. Le rapport aux arbres du personnage pourrait être mis immédiatement à contribution, comme nous le raconte le narrateur dans le chapitre XIII :

> Imparò l'arte di potare gli alberi, e offriva la sua opera ai coltivatori di frutteti, l'inverno, quando gli alberi protendono irregolari labirinti di stecchi e pare non desiderino che d'essere ridotti in forme più ordinate per coprirsi di fiori e foglie e frutti. Cosimo potava bene e chiedeva poco : così non c'era piccolo proprietario o fittavolo che non gli chiedesse di passare da lui, e lo si vedeva, nell'aria cristallina di quelle mattine, ritto a gambe larghe sui bassi alberi nudi, il collo avvoltolato in una sciarpa fino alle orecchie, alzare la cesoia e, zac ! zac !, a colpi sicuri far volare via rametti secondari e punte. La stessa arte usava nei giardini, con le piante d'ombra e d'ornamento, armato d'una corta sega, e nei boschi, dove all'ascia dei taglialegna buona soltanto ad accozzare colpi al piede d'un tronco secolare per abbatterlo intero, cercò di sostituire la sua svelta accetta, che lavorava solo sui palchi e sulle cime. [2]

1. *Ibid.*, p. 626-627. « À partir de ce jour-là, quand on voyait le garçon dans les arbres, on était sûr qu'en abaissant le regard, devant lui ou de côté, on découvrait le basset Optimus Maximus qui trottinait ventre à terre. Côme lui avait appris la quête, l'arrêt, le rapport, tous les travaux des chiens de chasse : il n'y avait pas de bête du bois qu'ils n'eussent levée ensemble. pour rapporter le gibier, Optimus Maximus hissait ses deux pattes de devant le plus haut qu'il pouvait ; Côme descendait prendre dans sa gueule un lièvre ou une perdrix, et lui faisait une caresse. » trad. p. 142-143.

2. *Ibid.*, p. 654-655. « Il apprit l'art de tailler les arbres, et proposa de s'employer dans les vergers. il taillait bien et demandait peu : aussi n'y eut-il petit propriétaire ni fermier qui ne recourût à ses services. il travaillait pendant l'hiver, lorsque les arbres dressent des labyrinthes irréguliers de branches dépouillées

À partir d'une telle description de tâches, il est possible d'imaginer une série de quêtes annexes qui demandent au joueur d'aider les différents paysans en fonction de la saison en cours.

Il barone rampante est un roman qui se prêterait donc à une adaptation vidéoludique, sous forme de jeu d'aventure, voire de *metroidvania*, ce que l'environnement végétal et l'évolution du personnage avec l'âge et les rencontres tendent à favoriser.

L'exercice théorique qui consiste à imaginer ce que pourrait donner un jeu vidéo basé sur les aventures de Cosimo est surtout une manière de montrer la cohérence ludique de ce que Calvino propose dans son roman. Tout est déjà en place pour proposer une expérience vidéoludique dans un espace qui prend en compte la particularité de l'avatar.

La trilogie *I nostri antenati* peut ainsi être lue comme une poétique de *game design*. Chaque roman annonce une réflexion qui s'applique aux problématiques actuelles dans le jeu vidéo. Qu'il s'agisse de la place de l'avatar au sein d'un monde fictionnel ou de ce que permet de développer la narration par embranchement, le tout se retrouve dans une proposition globale qui, bien que publiée en 1957, annonce déjà un modèle de jeu d'action-aventure complet.

C'est par la modélisation et par l'organisation dynamique d'éléments narratifs que l'écriture de Calvino peut être considérée comme une anticipation du *game design*. On voit l'ambition de modélisation d'éléments physiques chez Calvino, dans *Palomar* et *Ti con zero*, voire d'un monde fictionnel entier comme il a pu le faire dans « Dall'opaco ». Après la modélisation d'un environnement et de son fonctionnement, Calvino a pu aussi s'intéresser à la manière dont ces mondes fictionnels peuvent être traversés par un joueur, selon différentes modalités. C'est ainsi qu'on a pu lire chez l'auteur italien une forme anticipée d'hypertextualité, ou aussi d'architecture actantielle qui fait de l'auteur un maître du jeu pour une partie qui est jouée sous les yeux du lecteur. Ainsi, l'intervention de formes de jeux, commes les échecs ou les tarots, suggèrent de voir dans des textes comme *Le città invisibili* et *Il castello dei destini incrociati* autant de structures ludiques à exploiter. Enfin, c'est selon ces deux notions de modélisation d'un monde fictionnel et d'organisation dynamique de la traversée de cet espace que nous proposons de voir dans la trilogie *I nostri antenati* une poétique de *game design*.

---

et semblent attendre seulement qu'on les ramène à des formes plus ordonnées pour se couvrir de fleurs, de feuilles et de fruits. On le voyait, dans l'air cristallin du matin, debout, les jambes ouvertes, dans les arbres bas et nus, lever son sécateur et zac ! zac ! faire voler d'un coup sûr branchettes inutiles et surgeons. Dans les parcs, il appliquait le même art aux massifs destinés à donner de l'ombrage et aux plantes ornementales ; il s'armait alors d'une courte scie. Dans les bois, il s'efforça de substituer à la cognée du bûcheron, tout juste bonne à asséner des coups sur le tronc d'un chêne séculaire pour l'abattre de pied en cap, sa légère hachette qui ne s'attaquait qu'aux voûtes et aux sommets. » trad. p. 187.

Mais si Calvino montre ses capacités à créer un espace ludo-narratif traversable, ce n'est pas tant pour offrir au lecteur la possibilité de le traverser lui-même, mais pour le traverser lui-même en tant que joueur. Il convient donc de voir maintenant quelles sont les modalités et les fonctions du jeu dans l'écriture littéraire de Calvino.

Chapitre 6

Calvino joueur
Modalités et signification du jeu dans l'écriture calvinienne

Alors que nous avons vu dans le chapitre précédent la manière dont Calvino est capable de construire des systèmes ludiques et des modèles de monde dans lesquels est prévue une possibilité d'évolution, il convient de se demander à présent si le rapport de l'auteur au jeu s'arrête à la seule conception. En effet, si Calvino peut être vu comme un concepteur, ce que son intérêt pour la cybernétique et son approche de l'espace comme *medium* tend à renforcer, nous verrons ici en quoi il peut être considéré comme un joueur.

Ce qu'on observera dans ce chapitre, c'est donc la manière dont l'attitude ludique de Calvino s'exprime dans ses textes. Ce n'est pas un hasard si nous retrouvons dans ce chapitre autant d'œuvres mettant en scène des enfants (Pin, Giovannino, Serenella, Zeffirino, les enfants de Marcovaldo), car c'est par eux, entre autres, que passe l'expression de la *paidia* calvinienne. En cela, le cas de *Il sentiero dei nidi di ragno* ou de certains récits de guerre issus de *Ultimo viene il corvo* sont assez révélateurs de la fonction ludique que portent les personnages enfants.

Mais les enfants ne sont pas les seuls vecteurs de cette attitude. En fait, nous verrons que l'auteur voit dans ses personnages pas tant des avatars – comme pourrait l'être, pour Calvino, Palomar, au sens où l'auteur s'y identifie dans sa manière de voir le monde – que des prothèses ludiques, terme que nous reprenons à Massimo Maietti (voir p. 82). Il conviendra ici de voir quelles sont les prothèses ludiques de Calvino et quelle est leur fonction. Ces prothèses peuvent être, comme on le verra, tout aussi inscrites dans une réalité sociale comme Marcovaldo, que changeantes et protéiformes à la manière de Qfwfq.

Par ces figures, Calvino traversera des espaces mentaux, physiques, géographiques, intellectuels, que le jeu aidera à approcher, à appréhender, voire à reconquérir. Nous verrons en quoi le jeu, l'activité ludique, correspond à un mécanisme de défense et de

réappropriation face à des traumatismes passés et présents. Calvino-joueur semble donc utiliser les personnages qu'il crée pour détourner l'espace et son contexte, pour en faire ressortir quelque chose de nouveau. Il n'est donc pas absurde de voir s'étendre cette logique à l'espace d'écriture – pour reprendre l'expression de Bolter –, à la création littéraire : nous verrons, en particulier, comment s'exprime la *paidia* calvinienne au moment de son entrée à l'OULIPO et dans les œuvres qui suivent sa cooptation.

6.1 La *paidia* de Pin et l'attitude ludique face à l'Histoire

Au sortir de la Seconde Guerre Mondiale, on assiste à une multiplication de témoignages sur les événements qui ont marqué le *Ventennio* et les années de guerre et de Résistance. Cette profusion correspond, selon Calvino dans sa préface au *sentiero dei nidi di ragno*, à « *un fatto fisiologico, esistenziale, collettivo* » [1] qui dépassait largement le contexte de la création littéraire. Dans l'Italie en reconstruction des années cinquante, Calvino souligne le besoin de tout un chacun de raconter son histoire de ces années à son prochain :

> La rinata libertà di parlare fu per la gente al principio smania di raccontare : nei treni che riprendevano a funzionare, gremiti di persone e pacchi di farina e bidoni d'olio, ogni passeggero raccontava agli sconosciuti le vicissitudini che gli erano occorse, e così ogni avventore ai tavoli delle « mense del popolo », ogni donna nelle code ai negozi ; il grigiore delle vite quotidiane sembrava cosa d'altre epoche ; ci muovevamo in un multicolore universo di storie. [2]

Dans cette continuité, la littérature a été un lieu de partage d'expérience. Mario Rigoni Stern, Primo Levi, Elio Vittorini, et plus tard Beppe Fenoglio, Elsa Morante : chaque auteur apportait un aspect personnel de la manière dont cette période a été vécue.

6.1.1 *Il sentiero dei nidi di ragno* et le jeu de la Résistance

C'est dans ce contexte que Calvino, lui aussi, a pu « dire la sua », pour reprendre son expression de la *Taverna dei destini incrociati*[3]. Ayant été un temps résistant dans la division d'assaut « Garibaldi », il profite de ce roman pour aborder la question de

1. *Ibid.*, p. 1185.

2. *Ibid.*, p. 1186. « La liberté retrouvée de parler fut pour les gens au début une frénésie de raconter : dans les trains qui recommençaient à rouler, pleins de personnes et de sacs de farine et de bidons d'huile, chaque passager racontait aux inconnus les vicissitudes qui leur étaient arrivées, de même pour tous les clients des tablées des "cantines du peuple", toutes les femmes qui faisaient la queue aux magasins ; le gris des vies quotidiennes semblait être quelque chose d'une autre époque ; nous évoluions dans un univers multicolore d'histoires. » Nous traduisons.

3. Nous faisons référence ici au chapitre « Anch'io cerco di dire la mia » (*idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 591) où le narrateur essaye de raconter aux autres personnages son métier d'écrivain.

la Résistance en Italie du nord, non pas en tant qu'acteur mais en tant qu'observateur. Difficile de ne pas rappeler les mots de Pavese lorsqu'il parle de l'approche de l'auteur du *sentiero dei nidi di ragno* :

> L'astuzia di Calvino, scoiattolo della penna, è stata questa, d'arrampicarsi sulle piante, più per gioco che per paura, e osservare la vita partigiana come una favola di bosco, clamorosa, variopinta, « diversa ». [1]

Si l'appellation d'« écureuil de la plume » n'a cessé de coller à Calvino au-delà de son premier roman, c'est parce que le jeu dont il fait preuve dans son traitement de la Résistance se retrouve dans d'autres sujets et contextes. Mais il convient de voir en quoi il y a du jeu dans la manière dont Calvino a écrit son récit, et quelle est la fonction de ce jeu. En effet, *Il sentiero dei nidi di ragno* (*Le Sentier des nids d'araignée* en français) raconte l'histoire du jeune Pin (la traduction que nous utilisons a choisi de l'appeler « Pino »), un enfant qui, par un concours de circonstances, se retrouve au milieu d'un groupe de résistants de seconde zone après avoir passé quelques nuits dans une prison fasciste. Il assiste aux désaccords politiques et aux conflits internes qui habitent ce groupe, jusqu'à sa dissolution après une dernière passe d'armes avec les fascistes. C'est bien l'impression d'un jeu qui saisit le lecteur dès les premières pages, d'un jeu et d'un conte, mais pas tellement d'un roman sur la Résistance. Précisons malgré tout que le roman ne peut pas se résumer à cette vision : dans certains chapitres, le personnage de Pin est relégué au second plan et la narration se concentre sur les états d'âme de certains partisans, comme le commissaire de brigade Kim [2] dans les chapitres VIII et IX qui devient, le temps d'un chapitre, le point de vue privilégié, loin des préoccupations du jeune Pin et physiquement loin du camp de résistant où se déroule une grande partie du récit. Mais ces deux chapitres sont une exception qui, par contraste, souligne le ton général du roman, marqué par le voyage de Pin dans le monde des adultes et les piques acerbes qu'il leur réserve.

Conte et éthos ludique

La première chose à remarquer, à la suite de Pavese, est que le *sentiero* est marqué par une forte ambiance de conte, qui non seulement tend à mettre à distance la lourdeur et la gravité des événements, mais qui baigne aussi le récit dans un contexte de jeu. On peut considérer en effet le recours aux codes du conte comme autant de procédés contribuant à l'établissement d'un èthos ludique (voir p. 5).

1. Cesare PAVESE, cité dans la note introductive du *sentiero* de 1954, *idem*, *RR1*, *op. cit.*, p. 1205-1206. « L'astuce de Calvino, écureuil de la plume, a été celle-ci : grimper aux plantes, plus par jeu que par peur, et observer la vie des résistants comme un conte dans un bois, éclatant, coloré. » Nous traduisons.

2. Référence explicite au personnage créé par Rudyard Kipling dans le roman éponyme (Rudyard KIPLING, *Kim*, Londres, Mac Millan & Co, 1901), Kim est par ailleurs le nom cité dans la dédicace du roman (« A Kim, e a tutti gli altri » (CALVINO, *RR1*, *op. cit.*, p. 3. « À Kim, et à tous les autres » trad. p. 11.))

Le premier procédé est l'absence de détermination géographique claire. Un lecteur averti comprendra que l'action se déroule quelque part dans le nord de l'Italie parce que, d'une part, il est question de lutte partisane et, de l'autre, les personnages à la provenance marquée sont ceux qui viennent des régions du sud, comme les quatre beaux-frères calabrais dont l'accent est souligné et caricaturé. Par exemple, l'un d'entre eux, surnommé Duca, est caractérisé par sa susceptibilité et son accent : « *Porta un pistolone austriaco infilato alla cintura : basta che uno lo contraddica perché lo squaderni e glielo punti sullo stomaco masticando una frase truculenta in un suo linguaggio rabbioso e pieno di doppie e strane desinenze : – Me ne bbatti i bballi !* » [1] Du reste, peu d'éléments permettent de situer plus précisément la localisation de l'action : lorsque les allemands, en représaille, bombardent une ville au fond de la vallée, aucun nom n'est donné. Certains termes dialectaux permettent de situer l'action en Ligurie, comme le terme « carrugio » qui désigne une rue étroite entre deux rangées de bâtiments, sans plus de détail, si ce n'est le surnom donné par Pin à sa sœur, la « Nera di Carrugio Lungo ». Un autre indice topologique est donné au lecteur dans le dernier chapitre du récit où Pin, après avoir quitté le groupe de résistants, s'en retourne chez lui pour tenter de récupérer le pistolet qu'il avait volé au marin allemand : « Pin sta andando per i sentieri che scendono dal Passo della Mezzaluna, a grandi passi : ha una lunga strada davanti a sé. ». [2] Il existe en effet un pas de ce nom dans les montagnes de la province ligure d'Imperia. Mais en se limitant aux indications qui sont laissées au lecteur, il devient difficile de localiser l'action sans effectuer des recherches. Si bien que ce « Passo della Mezzaluna » remplit plus une fonction poétique qu'il ne donne de réelle indication topologique.

Ce ne sont pas seulement les lieux qui sont concernés par ce traitement, mais aussi les personnages : rares sont ceux qui ont un nom véritable, car la plupart dispose d'un surnom, donné soit par Pin soit par d'autres personnages. Il est clair que nombre de ces surnoms sont liés aux pseudonymes utilisés lorsque quelqu'un entrait dans la Résistance ; pour autant, certains de ces noms sont empreints d'un imaginaire lié au conte, avec une forte hybridation entre l'humain et l'animal, ce qui vient renforcer l'impression d'éloignement d'une situation réelle. Prenons par exemple l'un des premiers résistants que Pin rencontre en prison et qui l'aide à s'échapper :

> Lupo Rosso ! e chi non ne ha sentito parlare ? A ogni colpo incassato dai fascisti, a ogni bomba che scoppia nella villetta d'un comando, a ogni spia che sparisce e non si sa dove va a finire, la gente dice un nome sottovoce : Lupo Rosso. [...] stava sui

1. *Ibid.*, p. 75. « Un énorme revolver autrichien est passé dans sa ceinture : il suffit que quelqu'un le contredise pour qu'il le brandisse et le lui appuie sur l'estomac en bredouillant dans son langage truculent, rageur et plein de doubles lettres :/– Tu me ccasses les rroustons ! » trad. p. 116.

2. *Ibid.*, p. 140. « À présent, Pino marche d'un bon pas par les sentiers qui descendent du col de la Demi-Lune : il a une longue route à faire. » trad. p. 210.

> monti e calava in città alla notte, con una stella bianca, rossa e verde sul berretto rosso, e una grossa pistola. S'era fatto crescere i capelli lunghi e si chiamava Lupo Rosso. [1]

Si Lupo Rosso se surnomme ainsi, c'est, comme il l'explique, parce que son chef de brigade lui avait suggéré Lupo comme pseudonyme, mais que ce dernier, trouvant que l'animal rappelait trop les fascistes, avait voulu y ajouter un sens politique. Pour autant, difficile de ne pas penser à des personnages de conte ou de fable en parlant d'un loup rouge car, entre autres, la ruse dont fait preuve le personnage quand il sort de prison en fait plus volontiers un renard qu'un loup, ce que la couleur pourrait venir suggérer [2]. Lupo Rosso est ainsi le premier de toute une série de personnages qui partagent des traits avec d'autres créatures ou qui se retrouvent transfigurés par le regard de Pin. Qu'il s'agisse de résistants ou de fascistes, nombreux sont les personnages qui adoptent des traits d'animaux, ce qui contribue à les rendre moins effrayants, moins intimidants. Lorsque Pin, appliquant le plan de Lupo Rosso pour s'échapper de prison, parle avec la sentinelle fasciste pour attirer son attention, cette dernière est métamorphosée par sa curiosité ennuyée : « *La sentinella è china sopra di lui, ed è riuscita ad aprire completamente gli occhi, due occhi da animale cavernicolo.* ». [3]

De la même manière, le personnage de Cugino est aussi rassurant qu'était intimidante la sentinelle cavernicole. Cugino rencontre Pin alors que ce dernier, abandonné par Lupo Rosso après leur évasion, erre dans les sentiers en mangeant des cerises. Il lui donne alors du pain et l'amène au campement de résistants :

> Ora camminano per un campo d'olivi. Pin morde il pane : ancora qualche lacrima gli cola per le guance e lui la inghiotte assieme al pane masticato. L'uomo lo ha preso per mano : è una mano grandissima, calda e soffice, sembra fatta di pane. [4]

Cette image est employée plus tard, au dernier chapitre, lorsque Cugino revient du village de Pin où il a probablement tué la sœur du protagoniste et qu'il repart avec lui dans la nuit : « *Ora camminano per la campagna e Pin tiene la sua mano in quella soffice e calma del Cugino, in quella gran mano di pane.* » [5] La comparaison de la peau de Cugino à du

1. *Ibid.*, p. 34. « Loup Rouge ! Qui n'en a pas entendu parler... Chaque fois que les fascistes subissent un coup dur, chaque fois qu'une bombe éclate dans une villa où siège un commandement, chaque fois qu'un mouchard disparaît sans laisser de trace, les gens prononcent un nom à voix basse : "Loup Rouge". [...] Il se cachait dans la montagne et ne descendait en ville que la nuit, avec une étoile verte, blanche et rouge sur sa casquette à la russe et un gros revolver. Il avait laissé pousser ses cheveux et les portait longs et s'appelait Loup Rouge. » trad. p. 56.

2. Le nom peut rappeler, dans le même ordre d'idée, *Cappuccetto rosso*, le petit chaperon rouge, dont l'association à la figure du loup tend à renforcer la charge symbolique du personnage.

3. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 44. « La sentinelle s'est penchée vers lui, et elle est parvenue à ouvrir complètement les yeux, deux yeux de bête cavernicole. » trad. p. 70.

4. *Ibid.*, p. 54. « Maintenant ils marchent côte à côte, à travers une oliveraie. Pino mord dans le pain ; quelques larmes coulent encore le long de ses joues, et il les avale en même temps que le pain mastiqué. L'homme l'a pris par la main ; la main de l'homme est très grande, chaude et moelleuse : on la croirait faite de pain. » trad. p. 85.

5. *Ibid.*, p. 147. « À présent, ils cheminent dans la campagne et Pino a mis sa main dans celle, moelleuse et rassurante, du Cousin, dans cette grande main de pain. » trad. p. 221.

pain ainsi que le champ lexical employé pour le définir, comme « *l'omone* » [1] ou « *il Grande Amico* », [2] en font une sorte de bon géant qui veille sur le protagoniste. Ce n'est pas la seule créature surnaturelle qui est présente dans le roman : quand Pin arrive, accompagné par Cugino, dans le campement des résistants, il rencontre le cuisinier, Mancino, un petit homme accompagné d'un faucon, que l'enfant transforme à nouveau avec son regard :

> È un omino col giubbotto da marinaio e con un cappuccio di pelo di coniglio sul cranio calvo ; Pin pensa che sia uno gnomo che abita in quella casetta in mezzo al bosco. [3]

Remarquons d'une part de quelle manière la comparaison à une créature surnaturelle est exprimée de manière explicite, et que cette comparaison passe même par une interprétation par Pin des choses qui l'entourent. D'autre part, l'emploi du terme « *omino* » en contraste avec l'« *omone* » qui accompagne Pin rassemble les deux personnages dans ce qui évoque un duo comique qu'il n'est pas rare de rencontrer dans les contes et autres histoires pour enfants. Cette transfiguration à l'œuvre contribue à brouiller les pistes entre le monde adulte et violent de la Résistance et de la Seconde Guerre Mondiale, et le monde de l'enfance que Pin n'arrive plus à retrouver. Dès lors, ces éléments ayant trait au conte de fée tendent à dédramatiser une action qui prend des allures de jeu : c'est ainsi que le *Sentiero* comporte un èthos ludique qui, par le biais du regard de Pin, contribue à dédramatiser l'action qui se déroule et à la faire vivre ainsi comme un jeu.

Il est intéressant de noter que le roman croise deux contextes diégétiques porteurs d'un èthos ludique : d'une part le conte, qui facilite grandement l'établissement d'un héros, d'un opposant, d'adjuvants, etc. selon le modèle actantiel proposé par Algirdas Julien Greimas en partant des travaux de Vladimir Propp ; [4] et d'autre part, la guerre, qui n'a pas attendu les différentes séries de jeux vidéo actuelles [5] pour donner lieu à des jeux sous toutes leurs formes : il suffit de penser aux Échecs pour s'en convaincre. Du reste, Calvino a montré aussi la manière dont la guerre devient un èthos ludique pour des enfants qui jouent toutes les situations de la guerre dans le récit « Un bel gioco dura poco » (voir p. 338).

Cela étant, rappelons, pour reprendre Jacques Henriot, que le jeu passe avant tout par le sujet. Dès lors, Pin est un élément central dans l'approche ludique qui est faite de la Résistance et de la guerre.

---

1. *Ibid.*, p. 55. « Le gros homme » trad. p. 86.
2. *Ibid.*, p. 147. « le Grand Ami » trad. p. 221. On remarquera la présence de majuscules qui, en plus de marquer la solennité de l'appellation, tendent à accentuer l'impression de grandeur du personnage.
3. *Ibid.*, p. 57. « C'est un petit homme avec une vareuse de marin et une calotte en peau de lapin sur son crâne chauve. Pino se dit que ce doit être un gnome qui habite là, dans cette cabane au milieu du bois. » trad. p. 89.
4. Voir Algirdas Julien Greimas, *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986, p. 178.
5. On pense à DreamWorks Interactive, *Medal of Honor*, Electronic Arts, 1999, Infinity Ward, *Call of Duty*, Activision, 2003 ou Digital Illusions CE, *Battlefield 1942*, Electronic Arts, 2002

Pin et le prisme ludique

Comme d'autres personnages qui traversent les mondes fictionnels de ses récits, Pin constitue pour Calvino une prothèse pour accéder aux souvenirs de la guerre et de la Résistance. Ainsi, si le personnage peut être dépassé par les événements, il est pour Calvino un moyen de prise sur cet espace mental particulier. Comme « écureuil de la plume », l'auteur passe donc par ses personnages, ici par Pin, pour approcher ses souvenirs avec une attitude ludique. Il se trouve [1], dans le cas de Pin, que le jeu occupe une place importante pour le personnage-prothèse.

Jeune adolescent ayant grandi dans l'indifférence [2] et dans la guerre, ayant perdu sa mère jeune et dont le père, marin, a fini par disparaître, Pin traverse une existence marquée par sa dureté, filtrée et forclose par son imagination et, malgré tout, par le jeu – ou du moins par une attitude ludique qui lui permet de mieux vivre certains moments qui pourraient être traumatisants. Lorsqu'il s'échappe de la prison fasciste avec Lupo Rosso et que les sentinelles leur tirent dessus alors que lui se laisse glisser le long de la gouttière, il lui vient cette pensée :

> Pin pensa tutto a un tratto a se stesso appeso alla grondaia, o agli spari delle sentinelle, e suda freddo. Sono cose quasi più spaventose a ricordarsi che a viverle ; ma vicino a Lupo Rosso non si può aver paura. È una cosa bellissima stare seduti insieme con Lupo Rosso dietro al serbatoio : sembra di giocare a nascondersi. Solo che non c'è differenza tra il gioco e la vita, e si è obbligati a giocare sul serio, come piace a Pin. [3]

Et malgré ses préférences pour le « jeu vrai », Pin a très souvent recours au jeu d'enfant pour traverser les différentes épreuves de son existence, et plus largement pour lire et comprendre ce qui l'entoure, notamment les adultes : « *I grandi sono una razza ambigua e traditrice, non hanno quella serietà terribile nei giochi propria dei ragazzi, pure hanno anch'essi i loro giochi, sempre più seri, un gioco dentro l'altro che non si riesce mai a*

1. Nous verrons en effet que ce n'est pas toujours le cas.

2. Le narrateur ne manque pas d'informer le lecteur de la négligence dont a fait preuve la sœur de Pin lorsque ce dernier était bébé : « *La sorella di Pin è sempre stata sciatta nelle faccende di casa, fin da bambina : Pin faceva dei grandi pianti in braccio a lei, da piccolo, con la testa piena di croste, e allora lei lo lasciava sul muretto del lavatoio e andava a saltare con i monelli nei rettangoli tracciati col gesso sui marciapiedi.* » (Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 15. « La soeur de Pino a toujours été négligente pour les soins du ménage et tout le reste, même lorsqu'elle était encore une fillette. Quand il était tout petit, avec la tête pleine de croûtes, et qu'elle le tenait dans ses bras, Pino ne cessait pas de pleurer ; alors elle le posait sur le muret du lavoir et courait sauter à cloche-pied, avec les gamins, d'une case à l'autre du jeu de marelle tracé à la craie sur le trottoir. » trad. p. 28.)

3. *Ibid.*, p. 46. « Pino se revoit tout à coup agrippé au tuyau de la gouttière ou bien il réentend les coups de feu des sentinelles, et cela lui fait froid dans le dos. Ces choses-là sont presque plus effroyables quand on y repense que lorsqu'on les vit ; mais, auprès de Loup Rouge, on ne peut pas avoir peur. C'est vraiment merveilleux d'être assis là avec Loup Rouge, derrière le réservoir ; on dirait qu'on joue à cache-cache. Sauf qu'il n'y a pas de différence entre le jeu et la vie et qu'on est obligés de jouer pour de bon, ce qui plaît du reste à Pino. » trad. p. 73.

capire qual è il gioco vero. »[1] Mais si Pin ne se reconnaît pas dans les jeux des adultes – ou dans ce qu'il identifie comme « jeux », il ne parvient pas non plus à se retrouver dans les jeux des enfants, surtout depuis qu'il a mis la main sur le pistolet du marin allemand :

> Chi ha una pistola vera dovrebbe fare dei giochi meravigliosi, dei giochi che nessun ragazzo ha fatto mai, ma Pin è un ragazzo che non sa giocare, che non sa prender parte ai giochi né dei grandi né dei ragazzi. Pure adesso Pin andrà lontano da tutti e giocherà tutto solo con la sua pistola, farà giochi che nessun altro conosce e nessun altro potrà mai sapere.[2]

Cette réflexion, prononcée au discours indirect libre, dépasse la question du jeu à proprement parler : le jeu ici est utilisé pour parler de choses qui dépassent Pin et sa capacité de compréhension : la guerre, le meurtre, le suicide (nous verrons qu'il en a la tentation, bien qu'elle s'exprime dans le cadre d'un jeu), passent par le prisme d'un jeu global qui permet de les appréhender plus facilement. Remarquons par ailleurs le constant paradoxe qui travaille le roman : Pin rejette l'idée de jeu, mais sa vie tout entière est guidée par ses pulsions ludiques, et sa compréhension des choses ne peut se faire sans les voir comme des jeux. Lorsque Lupo Rosso veut mettre en place des marques au sol pour attirer les passants vers des graffitis politiques, Pin en parle comme d'« *un altro dei giochi che sa fare solo Lupo Rosso : giochi complicatissimi, che appassionano ma non fanno ridere.* »[3] Quand il éprouve de la frustration à être toujours exclu du monde des adultes, c'est par le jeu qu'il parvient à l'exprimer :

> È triste essere come lui, un bambino nel mondo dei grandi, sempre un bambino, trattato dai grandi come qualcosa di divertente e di noioso ; e non poter usare quelle loro cose misteriose ed eccitanti, armi e donne, non potere far mai parte dei loro giochi.[4]

En fait, au-delà de lire ce qui l'entoure par le prisme du jeu, Pin est un personnage constamment visité par l'interrogation de Bateson « est-ce un jeu ? ». Chaque action des personnages qui l'entourent est reçue par l'enfant qui l'analyse en essayant de comprendre en quoi elle peut être considérée comme un jeu.

Ce qui ressort aussi de ce discours, c'est que Pin est constamment partagé entre le monde de l'enfance et le monde des adultes. Calvino a construit un personnage d'enfant de la guerre, qui a dû grandir trop vite sans pouvoir faire le deuil de son enfance. Il vit

1. *Ibid.*, p. 22. « Les grands sont une race traîtresse, équivoque ; ils n'ont pas dans leurs jeux ce sérieux impressionnant qu'ont les enfants dans les leurs. Ils ont pourtant leurs jeux, eux aussi, des jeux de plus en plus sérieux, des jeux dans le jeu, tant et si bien qu'on ne sait jamais quel est le vrai jeu. » trad. p. 38.

2. *Ibid.*, p. 22-23. « Celui qui possède un vrai revolver devrait jouer à des jeux merveilleux, des jeux auxquels aucun garçon n'a jamais joué, mais Pino est un garçon qui ne sait pas jouer, qui ne sait pas plus participer aux jeux des grands qu'à ceux des gosses. pourtant, maintenant, il va aller au loin, dans un coin tranquille, et jouer tout seul avec son revolver, jouer à des jeux que personne d'autre ne connaît et ne connaîtra jamais. » trad. p. 39-40.

3. *Ibid.*, p. 49. « C'est encore un de ces jeux que Loup Rouge est seul à connaître, un de ces jeux très compliqués et sûrement passionnants mais qui ne font pas rire. » trad. p. 77.

4. *Ibid.*, p. 139. « C'est triste d'être, comme lui, un enfant dans le monde des adultes, des grands. D'être toujours un gosse qu'ils traitent comme quelque chose d'amusant et d'ennuyeux, de ne pouvoir utiliser ces choses mystérieuses et excitantes qui leur sont propres, les armes et les femmes, et de ne jamais participer à leurs jeux. » trad. p. 209.

avec sa sœur connue pour se prostituer et accepter les soldats allemands, et assiste aux ébats de celle-ci par un trou dans le mur sans comprendre tout à fait de quoi il s'agit. Pin fume mais se gave de cerises dès qu'il en a l'occasion, mêlant le vice des adultes et la gourmandise des enfants. Jusque dans sa voix, le jeune protagoniste fait preuve d'une certaine hybridité :

> Pin ha una voce rauca da bambino vecchio : dice ogni battuta a bassa voce, serio, poi tutt'a un tratto sbotta in una risata in *i* che sembra un fischio e le lentiggini rosse e nere gli si affollano intorno agli occhi come un volo di vespe. [1]

Et c'est dans son rapport avec les adultes qu'il ressent son hybridité. Lorsque, après la dernière bataille menée par le groupe de résistants du Dritto, Pin vient annoncer au détachement qu'il risque d'être dissout, il entreprend de se moquer de chaque personnage en tentant de les blesser. Ainsi, ce qu'il faisait à la taverne dans son village natal n'a pas changé avec les résistants, et cette manière qu'il a de mettre un pied dans le monde des adultes en faisant toujours mouche dans ses remarques acerbes continue de lui procurer un grand amusement :

> Pin ride fino alle lacrime, allegro ed eccitato : si trova nel suo, adesso, in mezzo ai grandi, gente insieme nemica e amica, gente da scherzarci insieme fino a sfogare quell'odio che ha contro di loro. Si sente spietato : li ferirà senza misericordia. [2]

Pour autant, Pin sait ne pas appartenir à ce monde d'adultes, comme il s'est exclu du monde de l'enfance. Il en est d'ailleurs le seul représentant identifiable du roman, les autres enfants étant désignés comme une entité collective, « *i ragazzi* », ce qui est explicité dès les premiers chapitres :

> Pin alle volte vorrebbe mettersi coi ragazzi della sua età, chiedere che lo lascino giocare a testa e pila, e che gli spieghino la via per un sotterraneao che arriva fino in piazza Mercato. Ma i ragazzi lo lasciano a parte, e a un certo punto si mettono a picchiarlo ; perché Pin ha due braccine smilze smilze ed è il più debole di tutti. Da Pin vanno alle volte a chiedere spiegazioni su cose che succedono tra le donne e gli uomini ; ma Pin comincia a canzonarli gridando per il carrugio e le madri richiamano i ragazzi : – Costanzo ! Giacomino ! [3] Quante volte te l'ho detto che non devi andare con quel ragazzo così maleducato ! [...]
>
> E a Pin non resta che rifugiarsi nel mondo dei grandi, dei grandi che pure gli voltano la schiena, dei grandi che pure sono incomprensibili e distanti per lui come per gli altri ragazzi, ma che sono più facili da prendere in giro, con quella voglia delle donne e quella paura dei carabinieri, finché non si stancano e cominciano a scapaccionarlo. [4]

1. *Ibid.*, p. 6. « Pino a une voix rauque de vieil enfant : il dit chacune de ses boutades à voix basse, avec sérieux, puis il éclate de rire. Un grand rire tout en "i", pareil à un sifflement, et des éphélides rouges et noires se pressent alors autour de ses yeux comme un vol de guêpes. » trad. p. 14.

2. *Ibid.*, p. 133. « Pino rit aux larmes, joyeux et excité : il est à son affaire, maintenant, au milieu des grands, des gens qui sont tout ensemble ennemis et amis, des gens qu'il va blaguer en passant sur eux la haine qu'il leur porte. Il se sent implacable : il les blessera sans pitié. » trad. p. 202.

3. Ces noms ne sont présent qu'à titre d'exemple : on n'entendra plus parler de Costanzo ou de Giacomino dans le roman.

4. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 10-11. « Pino, parfois, aimerait bien se mêler aux gamins de son âge, leur demander de le laisser jouer à pile ou face et de lui montrer le passage souterrain qui va jusqu'à la place du Marché. Mais les gamins l'évitent ; et des fois, même, ils le battent, parce que Pino a deux

Ainsi, Pin est un personnage isolé du reste de son environnement. En tant que prothèse ludique, à la manière de celles que nous avons étudiées précédemment (Agilulfo, Cosimo), il se situe quelque part entre le monde fictionnel et hors de ce dernier, et c'est par l'action qu'il pourra faire preuve de son appartenance à l'environnement qu'il traverse. La seule manière, semble-t-il, pour s'intégrer au groupe des adultes est d'accomplir une quête initiatique.

La quête du pistolet

Il n'a pas fallu attendre le développement du jeu de rôle, sur papier ou sur support numérique, pour que la quête soit considérée comme un élément narratif. Greimas montre bien que c'est une structure essentielle à la construction des récits de contes ; au-delà du conte, on peut considérer la quête comme un principe narratif essentiel. Il suffit de voir de quelle manière a été construit le programme GAMEWORLD (voir p. 131) : chaque agent du récit est animé par un besoin d'atteindre quelque chose. De la même manière, la quête du Graal a donné lieu à une multitude de chansons racontant les faits et gestes de différents chevaliers tentant de l'accomplir. Ainsi, du fait de son efficacité structurelle et narrative, il n'est pas absurde de retrouver la quête comme principe d'organisation à la fois ludique et narrative.[1] Et ce qu'on constate, c'est que toute l'histoire du *Sentiero* est régie par une quête : la quête du pistolet.

Comme on l'a dit précédemment, Pin est connu dans sa ville pour sa sœur qui couche avec un soldat allemand, Frick, et qui finit par collaborer avec les fascistes. Lorsqu'il entre dans l'*osteria* pour plaisanter avec les adultes accoudés au comptoir, c'est une réaction de rejet qui l'accueille. Les différents personnages lui reprochent d'être un traître et le menacent de représailles[2]. Pour cette raison, Pin se sent exclu du groupe d'adultes alors qu'il avait l'habitude de plaisanter avec eux, ce qui le met en position de faiblesse et accentue le besoin pour lui de se racheter. C'est alors que survient le dialogue qui donne lieu à la quête :

---

petits bras fluets, et qu'il est le plus faible de tous. Des fois, ils viennent demander à Pino des explications sur des choses qui se passent entre les hommes et les femmes ; mais Pino commence à se moquer d'eux en hurlant dans le *carrugio*, et leurs mères les rappellent :/– Costanzo ! Giacomino ! Combien de fois faudra-t-il que je vous répète de ne pas aller avec ce garçon mal élevé ? [...]/Alors il ne reste plus à Pino qu'à se réfugier dans le monde des grands, des grands qui, même s'ils lui tournent le dos, même s'ils sont aussi incompréhensibles et distants pour lui que pour les autres garçons, sont pourtant plus faciles à mettre en boîte, avec leur envie de femmes et leur peur des carabiniers, jusqu'à ce qu'ils en aient assez et commencent à lui donner des taloches. » trad. p. 21-22.

1. Nous avons d'ailleurs consacré un article à ce sujet : voir Martin RINGOT, « Quête, enquête et récit dans le jeu vidéo d'aventure », *Littera Incognita*, n° 11, 2019, URL : `https://blogs.univ-tlse2.fr/littera-incognita-2/2019/11/01/2-quete-enquete-et-recit-dans-le-jeu-video-daventure/` (visité le 22/09/2020).

2. « *Quando viene il giorno che cambia tutto, mi capisci ? tua sorella la facciamo girare rasa e nuda come una gallina spennata... E per te... per te studiamo un servizio che non te lo sogni neppure.* » (CALVINO, *RR1*, *op. cit.*, p. 12. « Quand tout ça va changer – tu vois ce que je veux dire ? – ta sœur on la fera se promener tondue et toute nue, comme une poule plumée... Quant à toi... quant à toi, on te mijote quelque chose dont t'as même pas idée... » trad. p. 24.)

> – Di', – fa Miscèl, – hai visto che pistola ha il marinaio ?
> – Un boia di pistola, ha, – risponde Pin.
> – Ben, – fa Miscèl, – tu ci porterai quella pistola.
> – E come faccio ? – fa Pin.
> – T'arrangi.
> – Ma come faccio se la porta sempre appiccicata al sedere. Pigliatela voi.
> – Ben, dico : a un certo punto non se li toglie i pantaloni ? E allora si toglie anche la pistola, sta' sicuro. Tu vai e gliela prendi. T'arrangi. [1]

Cette quête sera à l'origine de toute l'aventure de Pin : c'est à cause du vol du pistolet qu'il finira par se faire arrêter par les fascistes et interroger par les nazis ; c'est parce qu'il a volé le pistolet qu'il ne peut plus retourner en arrière, qu'il se sent lié au destin des résistants et qu'il aidera Lupo Rosso dans son plan d'évasion. Le pistolet et son vol l'accompagneront pendant toute son aventure, comme une quête dont il ne parviendrait pas à trouver le destinataire [2]. Caché pendant une grande partie du roman dans un trou du sentier des nids d'araignée, un sentier près de sa ville où les araignées creusent des tunnels, il sera un argument récurrent chez Pin lorsqu'il voudra prouver sa valeur. Il dira à tous ceux qu'il rencontre avoir caché un pistolet P38 là où les araignées font des nids, et comme personne ne le prend au sérieux, il n'ira jamais le récupérer pour leur montrer. Lorsqu'il quitte le groupe de résistants, il se rend compte que quelqu'un a fouillé les nids d'araignée et que le pistolet a disparu : c'est Pelle, un résistant passé au camp ennemi qui finira par se faire tuer. Ce dernier l'a remis à la sœur de Pin, qui finira par le lui rendre. C'est alors que le destinataire du pistolet se révèlera – le Cugino qui s'en servira pour tuer la sœur de Pin – et que le récit se conclura.

La quête initiatique du pistolet constitue donc un passage décisif qui changera son rapport avec tous les autres personnages. C'est la première fois qu'on demande à Pin d'accomplir une action dangereuse, et Pin sent que cet acte provoquera un changement dans sa vie, si bien qu'il imagine être ailleurs, il imagine une vie normale, sans problème, sans ce genre d'aventure ; sans, en fait, le roman qu'il est sur le point de vivre, comme si le personnage hésitait à se lancer dans sa propre histoire :

> Pin vorrebbe sdraiarsi nella sua cuccetta e stare a occhi aperti e fantasticare, mentre il tedesco di là sbuffa e la sorella fa dei versi come per un solletico sotto le ascelle, fantasticare di bande di ragazzi che lo accettino come loro capo, perché lui sa tante cose più di loro, e tutti insieme andare contro i grandi e picchiarli e fare cose meravigliose, cose per cui anche i grandi siano costretti a ammirarlo ed a volerlo

1. *Ibid.*, p. 12-13. « – Dis donc, dit Michel, t'as vu le revolver qu'il a, le marin ?/– Oui, un drôle de pétard, répond Pino./– Bon, dit Michel, tu nous l'apporteras, ce pétard./– Comment je vais faire ? demande Pino./– Débrouille-toi./– Mais comment je vais faire puisqu'il l'a toujours collé aux fesses. Piquez-le vous-même./– Bon, je vais te dire : y a bien un moment où il enlève son pantalon, non ? Alors, tu peux être sûr qu'il enlève aussi son revolver. il te reste plus qu'à le prendre. Débrouille-toi. » trad. p. 25.

2. Dans le schéma actantiel greimasien (voir Greimas, *Sémantique structurale*, *op. cit.*, notamment le chapitre « Réflexion sur les modèles actantiels. »), une quête a un destinateur (la personne qui commande la mission) et un destinataire (la personne à qui les action du héros doivent profiter), les deux pouvant correspondre au même personnage. Dans le cas présent, si le destinateur de la quête est identifié, le destinataire, lui, n'est pas clair jusqu'à la fin du roman.

> come capo, e insieme a volergli bene e a carezzarlo sulla testa. Ma invece lui deve muoversi nella notte solo e attraverso l'odio dei grandi, e rubare la pistola al tedesco, cosa che non fanno gli altri ragazzi che giocano con pistole di latta e spade di legno. [1]

Ce qui exclut Pin des autres enfants est aussi ce qui en fait un personnage exceptionnel qui se détache de son environnement. Le caractère décisif de cette quête qui lui est confiée réside aussi dans le fait qu'il est le seul à pouvoir l'accomplir : aucun autre personnage n'est doté des mêmes caractéristiques qui lui permettent d'être au contact avec un soldat allemand pendant le seul moment où il est vulnérable, et d'être assez fluet pour passer inaperçu dans la chambre de sa sœur. Tout se passe comme si la quête avait été façonnée pour lui, ou si lui avait été façonné pour la quête : Pin est un engrenage qui permet à la machine du roman de se mettre en branle, et sans lequel la situation resterait figée.Cette capacité qu'il a à apporter du chaos et en même temps du lien dans son environnement lui est justement permise par l'attitude ludique avec laquelle Calvino l'insère dans l'environnement : Pin a devant lui un certain nombre de leviers (la susceptibilité des uns et des autres, les réactions prévisibles des adultes) qu'il actionne pour voir quelle conséquence cela aura. Et le premier moment, qui aura un effet jusqu'à la fin du roman, où Pin actionne un levier auquel lui seul a accès, c'est celui où il accepte d'accomplir la quête du pistolet. Il ne faut pas non plus négliger le fait que le pistolet, en plus d'être une quête, est aussi un objet transitionnel qui lui permet une nouvelle prise sur son environnement.

Le pistolet, objet transitionnel

Comme nous l'avions expliqué dans le premier chapitre (voir p. 26), le jeu est un phénomène transitionnel qui suppose un espace transitionnel et, éventuellement, un objet transitionnel. Par le jeu, le sujet crée un espace tiers qui lui permet d'appréhender son environnement. Ainsi, le P38 de Frick et le sentier où les araignées font leur nid entrent dans cette logique. Même si le texte insiste sur la concrétude de l'objet qui est loin d'être le fruit de l'imagination de Pin [2], le pistolet et le ceinturon qui l'enveloppe sont des objets dotés d'une aura magique pour l'enfant surtout habitué à leur équivalent jouet, tout comme les autres enfants dont il imagine la réaction :

1. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 17. « Pino voudrait s'étendre sur son grabat et rester à rêver, cependant que, de l'autre côté, l'Allemand halète et que sa sœur pousse de petits cris comme si on la chatouillait sous les bras. Oui, rêver à des bandes de copains de son âge qui l'accepteraient pour chef, parce qu'il sait tellement plus de choses qu'eux, et aller tous ensemble sus aux grands et les battre et accomplir des exploits merveilleux, des exploits à cause desquels les grands seraient aussi obligés de l'admirer, de le vouloir pour chef et, en même temps, de bien l'aimer et de lui passer la main dans les cheveux. Mais au lieu de cela, il lui faut bouger dans les ténèbres, seul, entouré de la haine des grands, et voler le revolver de l'Allemand, ce que ne font pas les autres gosses qui jouent avec des revolvers en fer-blanc et des épées de bois. » trad. p. 31.

2. « *Pin è già arrivato a toccare il cinturone, e il cinturone al contatto è una cosa concreta, non magica, e scivola giù dalla spalliera della siedia in modo spaventosamente facile, senza nemmeno battere contro terra.* » (*ibid.*, p. 18. « Pino est déjà parvenu à atteindre le ceinturon : au toucher, c'est quelque chose de concret, non point un objet magique, et qui glisse le long du dossier de la chaise avec une incroyable facilité, sans même faire de bruit en tombant sur le sol. » trad. p. 32.)

> Chissà cosa direbbero se domani Pin andasse in mezzo a loro, e scoprendola a poco a poco mostrasse loro una pistola vera, lucida e minacciosa e che sembra stia per sparare da sola. Forse loro avrebbero paura e anche Pin forse avrebbe paura a tenerla nascosta sotto il giubbetto : gli basterebbe una di quelle pistole per bambini che fanno lo sparo con una striscia di fulminanti rossi e con quella fare tanto spavento ai grandi da farli cadere svenuti e chiedergli pietà. [1]

Avant même que Pin entre en sa possession, le pistolet du marin allemand revêt une importance presque magique ; la fascination pour l'objet se confirme quand Pin finit par la dérober à Frick. Après avoir imaginé le pouvoir qu'apporte ce genre d'objet [2], Pin décide enfin d'approcher l'objet lorsqu'il est à l'abri des regards :

> Il posto per guardare la pistola è un sottoscala nascosto dove ci si caccia per giocare a rimpiattino, e arriva un riverbero di luce da un lampione guercio. Pin svolge il cinturone, apre la fondina e con un gesto che sembra tiri un gatto per la collottola estrae la pistola : è davvero grossa e minacciosa, se Pin avesse il coraggio di giocarci farebbe finta che fosse un cannone. Ma Pin la maneggia come fosse una bomba ; la sicura, dove avrà la sicura ?
>
> Alla fine si decide a impugnarla, ma bada a non mettere le dita sotto il grilletto, tenendo ben forte l'impugnatura ; pure così si può impugnare bene e puntarla contro quello che si vuole. Pin la punta prima contro il tubo della grondaia, a bruciapelo sulla lamiera, poi contro un dito, un suo dito, e fa la faccia feroce tirando indietro la testa e dicendo tra i denti : « la borsa o la vita », poi trova una scarpa vecchia e la punta contro la scarpa vecchia, contro il calcagno, poi nell'interno, poi passa la bocca dell'arma sulle cuciture della tomaia. È una cosa molto divertente : una scarpa, un oggetto così conosciuto, specie per lui, garzone ciabattino, e una pistola, un oggetto così misterioso, quasi irreale ; a farli incontrare uno con l'altro si possono fare cose mai pensate, si possono far loro recitare storie meravigliose. [3]

---

1. *Ibid.*, p. 17. « Qui sait ce qu'ils diraient si demain Pino allait les trouver et, en le découvrant peu à peu, leur montrait le revolver ; un vrai revolver luisant et menaçant et qui semble prêt à tirer tout seul. Peut-être qu'ils auraient peur et que Pino aussi aurait peur de le tenir caché sous sa veste : il se contenterait bien, lui, d'un de ces revolvers pour enfants qui tirent avec une bande d'amorces rouges et avec lequel il ferait si peur aux grands que ceux-ci tomberaient évanouis, puis ils demanderaient grâce. » trad. p. 31.

2. « *Uno che ha una pistola vera può tutto, è come un uomo grande. Può far fare tutto quello che vuole alle donne e agli uomini minacciando d'ucciderli.* » (*ibid.*, p. 18. « Un type comme lui qui a un vrai revolver peut tout faire, comme un adulte, comme un grand. il peut faire faire tout ce qu'il veut aux hommes et aux femmes en les menaçant de les tuer. » trad. p. 33.)

3. *Ibid.*, p. 18-19. « L'endroit où il se rend pour examiner le revolver, c'est une soupente ménagée sous un escalier où il se glisse pour jouer à cache-cache et qu'éclaire tout juste la pâle lueur d'un misérable réverbère . Pino déroule le ceinturon, ouvre la gaine, en tire le revolver de la même façon qu'il prendrait un chat par la peau du coup : il est vraiment gros et menaçant. Si Pino avait le courage de jouer avec, il ferait semblant que ce soit un canon. Mais Pino le manie comme si c'était une bombe : le cran de sûreté, où se trouve donc le cran de sûreté ?/À la fin il se décide à le prendre vraiment en serrant bien fort la poignée, mais il fait attention à ne pas mettre le doigt sur la détente ; même comme ça, on l'a bien en main et on peut le braquer sur qui on veut. Pino le braque d'abord sur le tuyau de la gouttière, tout contre le zinc, à bout portant, puis contre un doigt, l'un des siens, et prend un air terrible en reculant un peu la tête et en disant entre ses dents : "La bourse ou la vie !" Puis il trouve une vieille chaussure et le braque contre le talon, puis vers l'intérieur, et passe ensuite le bout du canon sur les coutures de l'empeigne. C'est très amusant : quelque chose de si banal qu'une chaussure, surtout pour lui apprenti cordonnier, et un revolver, un objet tellement mystérieux, presque irréel ; de leur rencontre peuvent naître des choses auxquelles on n'a jamais pensé et des histoires extraordinaires. » trad. p. 33-34.

Tout en prenant garde à ne pas risquer une quelconque conséquence – en évitant de mettre le doigts sur la détente – Pin emploie le pistolet comme un objet transitionnel, qui lui permet de voir son environnement d'une manière nouvelle. Qu'il s'agisse des objets les plus banals, comme la gouttière, de parties périphériques de son corps comme ses doigts ou d'objets parfaitement connus comme une chaussure, tous se voient renouvelés par le regard qu'offre le P38. Ainsi, le pistolet lui permet de mettre à distance son quotidien (la chaussure), et de transfigurer des objets habituels (la gouttière), voire lui-même, dans un jeu de ce que Caillois définirait *mimicry*, comme le montre la manière dont il menace son propre doigt comme s'il s'agissait d'une victime de braquage. Mais, au-delà de la *mimicry*, c'est ensuite un processus de vertige qui le prend, lorsqu'il va plus loin en jouant avec le pistolet :

> Ma a un certo punto Pin non resiste più alla tentazione e si punta la pistola contro la tempia : è una cosa che dà le vertigini. Avanti, fino a toccare la pelle e sentire il freddo del ferro. Si potrebbe posare il dito sul grilletto, adesso : no, meglio premere la bocca della canna contro lo zigomo fino a farsi male, e sentire il cerchio di ferro con dentro il vuoto dove nascono gli spari. A staccare l'arma dalla tempia, di botto, forse il risucchio dell'aria farà esplodere un colpo : no, non esplode. Ora si può mettere la canna in bocca e sentire il sapore sotto la lingua. Poi, cosa più paurosa di tutte, portarla agli occhi e guardarci dentro, nella canna buia che sembra fonda come un pozzo. Una volta Pin ha visto un ragazzo che s'era sparato in un occhio con un fucile da caccia, mentre lo portavano all'ospedale : aveva un gran grumo di sangue su mezza faccia, e l'altra mezza tutta puntini neri della polvere. [1]

C'est à une situation d'*ilinx* qu'on assiste ici, alors que Pin s'approche le plus qu'il peut d'un danger de mort. En feignant le suicide (sans pour autant poser le doigt sur la détente), en faisant l'expérience sensorielle de la présence du pistolet sur sa tempe, dans sa bouche, face à son œil, Pin joue à se faire peur, ce qui montre la fascination qu'il éprouve pour le pistolet. Ce jeu lui permet également de reproduire des situations qui ont été traumatisantes dans sa vie, comme son souvenir du jeune homme qui s'était tiré dans l'œil : le fait de reproduire le geste, ou du moins la situation qui avait mené à cet événement, Pin tend à éloigner, presque à exorciser, les souvenirs qui l'ont marqué. Le pistolet agit donc comme un objet magique qui lui permet d'aborder l'espace extérieur, mais aussi de le rassurer, de lui donner du courage. Isabelle Lavergne voit justement cette fonction dans le pistolet :

1. *Ibid.*, p. 19. « Au bout d'un moment, Pino n'y tient plus et tourne le canon du revolver vers sa tempe : c'est un geste à vous donner le vertige. Plus près, encore plus près, jusqu'à toucher la peau et à sentir le froid de l'acier. On pourrait mettre le doigt sur la détente, maintenant ; non, mieux, appuyer le bout du canon contre sa joue, jusqu'à se faire mal, et sentir le petit cercle d'acier dans le vide duquel naissent les coups de feu. Peut-être qu'à écarter brusquement l'arme de la tempe, l'appel d'air fera partir le coup : non, il ne part pas. Maintenant, on peut aussi mettre le canon de l'arme dans sa bouche et en sentir le goût sur sa langue. Puis, chose plus épouvantable encore, approcher le canon du revolver de ses yeux et regarder dedans, dans le canon sombre qui semble aussi profond qu'un puits. Une fois, Pino a vu un garçon qui s'était tiré un coup de fusil de chasse dans l'oeil et qu'on emmenait à l'hôpital : il avait un gros caillot de sang sur une moitié de la figure, et l'autre était pleine de petits points noirs, pleine de poudre. » trad. p. 34-35.

> On passe de la dure et terrifiante réalité de l'arme à la possibilité d'apprivoiser le revolver grâce au jeu. En effet, à ce moment précis, le jeu permet à Pin d'apprivoiser la réalité en inventant, non plus des choses inquiétantes et dangereuses, mais des choses amusantes... et en racontant des histoires merveilleuses. À partir du moment où, grâce au jeu, le revolver se trouve investi de la fonction d'objet magique il devient le vecteur de la fable qu'il suscite, et il permet à Pin d'entrer dans un monde imaginaire. À la fin du jeu, on voit réapparaître le « vrai revolver », c'est-à-dire la réalité, et Pin n'a plus qu'un désir : s'en débarrasser en le confiant aux hommes (aux vrais hommes) de la taverne. [1]

Nous tendons cependant à nous trouver en désaccord quant à la fonction du jeu qui consiste, selon Isabelle Lavergne, à « s'écarter de la réalité en la vidant de l'angoisse qu'elle suscite ». [2] Au contraire, le jeu permet ici de regarder la réalité (en l'occurence, celle de la guerre) tout en s'en protégeant. On le voit notamment lorsqu'il s'enfuit de la prison fasciste et qu'il se retrouve seul par les sentiers : Pin s'empresse de retrouver le P38 qu'il a caché dans les nids des araignées après avoir renoncé à le confier aux adultes de l'*osteria* dont il s'est senti ignoré :

> Scava con le unghie, con ansia un po' voluta : a toccare la fondina ha un senso di commozione dolce, come da piccolo a un giocattolo sotto il guanciale. Estrae la pistola e passa il dito sugli incavi per togliere la terra. Dalla canna, svelto svelto, esce un ragnetto : era andato a farsi il nido dentro !
>
> È bella la sua pistola : è l'unica cosa che resti al mondo a Pin. Pin impugna la pistola e immagina d'essere Lupo Rosso, cerca di pensare a cosa farebbe Lupo Rosso se avesse quella pistola in mano. Ma questo gli ricorda che è solo, che non può cercar aiuto da nessuno, né da quelli dell'osteria così ambigui e incomprensibili, né da sua sorella traditrice, né da Pietromagro carcerato. [3]

Le pistolet lui permet non seulement de se rassurer, mais aussi d'accepter la réalité : le P38 sert ainsi d'intermédiaire entre son intériorité et l'espace extérieur, la situation dans laquelle il se trouve. Le fait de jouer à se prendre pour Lupo Rosso grâce au pistolet aide Pin à faire le chemin mental lui permettant d'accepter sa solitude.

Et si le pistolet est un objet fascinant pour Pin dans la manière dont il permet d'aborder la réalité, cet objet transitionnel semble également faciliter certains rapports avec d'autres personnages. Ainsi, Pin semble quitter un instant son attitude conflictuelle et méfiante envers autrui – lui qui n'est pas habitué à la gentillesse, qui s'enfuit lorsque deux vieillards l'accueillent chez eux – lorsqu'il apprend, en compagnie du Dritto, le chef du détachement de résistants, à démonter et nettoyer un pistolet :

---

1. Lavergne, *Écrivain du paradoxe*, *op. cit.*, p. 33.
2. *Ibid.*, p. 35.
3. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 52. « Il creuse avec ses ongles, en proie à une anxiété quelque peu voulue : en tâtant la gaine du revolver, il se sent doucement ému comme il l'était, tout petit, lorsqu'il touchait de la main un jouet sous son oreiller. il extrait le revolver de sa gaine et passe le doigt sur ses cannelures pour en enlever la terre. Une petite araignée sort précipitamment du canon où elle avait fait son nid !/Il est beau, son revolver : c'est la seule chose au monde qui lui reste, à Pino. Il l'empoigne et, s'efforçant de se mettre à la place de Loup Rouge, il essaie de s'imaginer ce que celui-ci ferait s'il avait ce revolver en main. Mais cela lui rappelle qu'il est seul, tout seul, qu'il ne peut demander à personne de l'aider : pas plus à ceux du café, tellement douteux et incompréhensibles, qu'à sa traîtresse de sœur, et pas davantage à Pietromagro qui est en taule. » trad. p. 81-82.

> Stende un fazzoletto per terra e ci posa i pezzi della pistola man mano che li smonta. Pin gli chiede se fa smontare anche a lui, e il Dritto gli insegna. È una cosa bellissima stare a parlare così col Dritto a bassa voce, senza che l'uno né l'altro dicano cose dispettose. Pin può fare dei confronti tra la pistola del Dritto e la sua, quella seppellita, e dice i pezzi che sono diversi e più belli nell'una e nell'altra. E il Dritto non dice come al solito che non crede che Pin abbia una pistola seppellita : forse non è vero che non ci credessero, lo dicevano solo per pigliarlo in giro. In fondo anche il Dritto è un bravo ragazzo, a parlarci insieme così, e quando spiega il funzionamento delle pistole s'appassiona ed ha solo pensieri buoni. E anche le pistole, a parlarne così studiandone il meccanismo, non sono più arnesi per uccidere, ma giocattoli strani e incantati. [1]

Le moment de démonter le pistolet, en plus de mettre à distance l'objet de guerre, le change en un jeu de construction et de déconstruction. Tout se passe comme si le temps était suspendu, dans un acte solennel que le présent de narration semble souligner : le mouchoir étendu destiné à recueillir les morceaux de l'arme, les échanges à voix basse entre les deux personnages coupent avec l'environnement bruyant et agité du camp de résistants. Encore une fois, le fait de se concentrer sur le pistolet permet à Pin de voir d'un autre œil ce qui l'entoure, fût-ce de manière temporaire.

De la même manière que le pistolet agit comme un objet transitionnel pour Pin, l'approche de l'espace de guerre par l'enfant se fait par le jeu, et donc par un espace transitionnel.

Détachement ludique et aire intermédiaire d'expérience

Même si c'est avant tout pour se protéger, Pin tend à vivre chaque événement avec un certain détachement. Isabelle Lavergne remarque que « Pin est dans un entre-deux, plongé dans la réalité de la guerre, mais encore empreint d'un désir de jouer qui, en l'occurrence, déjoue la peur et apprivoise la réalité. » [2] L'une des manière que Pin a d'être dans l'entre-deux, c'est par sa posture d'observateur : il voit ce que les adultes, par manque de temps ou par désintérêt, ne voient pas. À commencer par la chambre où sa sœur reçoit des hommes :

> Ora, per abitarci, Pin più che una camera ha un ripostiglio, una cuccia al di là d'un tramezzo di legno, con una finestra che sembra una feritoia, stretta e alta com'è, e profonda nello sbieco del muro della vecchia casa. Di là c'è la camera di sua sorella

1. *Ibid.*, p. 90. « Il étend un mouchoir par terre et pose dessus chacune des pièces du revolver au fur et à mesure qu'il le démonte. Pino lui demande de lui laisser le démonter un peu aussi, et le Marle lui apprend comment on fait. C'est merveilleux d'être là à parler à voix basse avec le Marle, sans que ni l'un ni l'autre ne disent des choses désagréables. Pino peut faire des comparaisons entre le revolver du Marle et le sien, celui qui est enfoui dans la terre, et il dit quelles sont les pièces les plus belles de l'un et de l'autre. Et le Marle ne dit pas, comme d'habitude, qu'il ne croit pas que Pino ait un revolver enterré quelque part : peut-être que ce n'est pas vrai qu'ils n'y croyaient pas, tous autant qu'ils étaient ; ils le disaient seulement pour le faire enrager. Au fond, même le Marle est un brave garçon quand on lui parle comme ça, et quand il explique le fonctionnement des revolvers cela le passionne et il n'a plus que de bonnes pensées. Et même les revolvers, à en parler de la sorte en en étudiant le mécanisme, ne sont plus des engins de mort mais des jouets étranges et magiques. » trad. p. 137-138.

2. Lavergne, *Écrivain du paradoxe*, *op. cit.*, p. 35.

> filtrata dalle fessure del tramezzo, fessure da farsi venire gli occhi strabici a girarli per vedere tutt'intorno. La spiegazione di tutte le cose del mondo è lì dietro quel tramezzo ; Pin ci ha passato ore e ore fin da bambino e ci ha fatto gli occhi come punte da spilli ; tutto quel che succede là dentro lui lo sa, pure ancora la spiegazione del perché gli sfugge e Pin finisce per aggomitolarsi ogni notte nella sua cuccetta abbracciandosi il petto. [1]

Sa posture d'observateur à travers les fissures d'une planche de séparation illustre de manière efficace la posture générale de Pin dans le roman, jamais loin de l'action mais sachant toujours s'en préserver, par un acte de forclusion comme lorsqu'il roule en boule sur sa couchette pour ne plus voir ce qu'il ne comprend pas, ou par une sorte de détachement ludique qui lui permet d'aller outre la situation de détresse dans laquelle il se trouve. Lorsqu'il finit dans la prison fasciste, il retrouve son patron, Pietromagro, atteint d'une maladie du foie, et tous deux trouvent du réconfort dans le fait de se remémorer la boutique, le travail hors de prison. Ils évoquent les différents éléments du travail de cordonnier qui leur manquent alors qu'ils n'ont jamais vraiment aimé leur métier, quand Pin fait la proposition suivante :

> – Di', Pietromagro, – fa Pin, – perché non mettiamo un laboratorio da ciabattino nella prigione, per fare le scarpe ai carcerati ?
>
> Pietromagro non ci aveva mai pensato, una volta andava volentieri in prigione perché poteva mangiare senza far niente. Ma ora la cosa gli piacerebbe, forse se potesse lavorare non si sentirebbe nemmeno tanto malato.
>
> – Si può provare a far la domanda. Tu ci staresti ?
>
> Sì, Pin ci starebbe, il lavoro fatto così sarebbe una cosa nuova, una cosa scoperta da loro, divertente come un gioco. E anche stare in prigione non sarebbe spiacevole, insieme a Pietromagro che non lo picchierebbe più e cantare canzoni ai carcerati e ai secondini. [2]

Cette perspective d'apporter un contexte familier dans un environnement hostile fait écho à la manière dont le pistolet rencontre la chaussure, transformant ainsi la perception des deux objets, l'un trop familier et l'autre trop inconnu. De même, Pin fantasme une situation idéale qui serait une échappatoire hors de la vie de tous les jours et des souffrances

1. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 15-16. « Maintenant, en guise de gîte, Pino a plutôt un débarras qu'une vraie chambre ; une niche derrière une cloison en bois, avec une fenêtre taillée dans l'épaisseur du mur de la vieille maison, et tellement étroite et haute qu'on dirait une meurtrière. De l'autre côté, c'est la chambre de sa soeur qu'on entrevoit au travers des fentes de la cloison, des fentes à vous faire loucher à force de tourner les yeux de tous côtés pour essayer de tout voir. L'explication de toutes les choses du monde est là derrière cette cloison. Pino a passé des heures et des heures à regarder au travers depuis qu'il était tout petit, et il y a gagné d'avoir les yeux aussi perçants, aussi pointus que des têtes d'épingle. Il sait tout ce qui se passe dans cette chambre, bien que le pourquoi des choses lui échappe encore ; et il finit, chaque nuit, par se pelotonner sur son grabat, les bras serrés contre sa poitrine. » trad. p. 29.

2. *Ibid.*, p. 41. « – Dis, Pietromagro, dit Pino, pourquoi qu'on monterait pas un atelier de ressemelage dans cette prison, pour réparer les chaussures des détenus ?/Pietromagro n'y avait pas pensé ; dans le temps, il allait volontiers en prison parce qu'il y était nourri à ne rien faire. Mais maintenant la chose ne lui déplairait pas ; peut-être que, s'il pouvait travailler, il se sentirait moins malade./– On peut toujours faire une demande. T'es d'accord ?/Bien sûr que Pino est d'accord : le travail, dans ces conditions, ce serait quelque chose de nouveau ; quelque chose qu'il aurait inventé ; quelque chose d'amusant comme un jeu. Et puis rester en prison avec Pietromagro, ce ne serait pas désagréable : il ne se battrait plus et il pourrait, lui, chanter des chansons aux prisonniers et aux gardiens. » trad. p. 66.

qu'elle implique (le travail, la maltraitance, l'ignorance des adultes) : la prison est alors vue comme un lieu suspendu, qui pourrait marquer un recommencement sans les conséquences connues du monde extérieur.

C'est donc ici la première aire intermédiaire d'expérience que Pin perçoit lors de sa conversation avec Pietromagro. La deuxième, celle dont il fera l'expérience pleine, est le camp de résistants. En effet, Pin n'a qu'un contact indirect avec la guerre : il la connaît par le biais des personnes qui la font, par le marin allemand, par ce qu'on raconte sur Lupo Rosso. Plus tard, en rejoignant avec le Cugino le camp de résistants, il sera au plus près de la bataille sans jamais la vivre. Lorsqu'il arrive, ce ne sont que les bruits de la guerre qui lui parviennent aux oreilles, bruits que chaque personnage tente de décrypter pour comprendre à quel camp appartient ce tir de mortier, si la mitrailleuse continue de tirer et dans quelle direction, etc. Lorsque les hommes reviennent de la bataille, Pin les voit arriver depuis le fond de la vallée. Voir des résistants est pour lui quelque chose d'irréel, qui ne correspond pas à sa réalité :

> Pin ha sempre desiderato di vedere dei partigiani. Ora sta a bocca aperta in mezzo allo spiazzo davanti al casolare e non può fissare l'attenzione du uno che ne arrivano altri due o tre, tutti diversi e bardati d'armi e di nastri di mitraglia.
>
> Possono sembrare anche dei soldati, una compagnia di soldati che si sia smarrita durante una guerra di tanti anni fa, e sia rimasta a vagare per le foreste, senza più trovare la via del ritorno, con le divise a brandelli, le scarpe a pezzi, i capelli e le barbe incolti, con le armi che ormai servono solo a uccidere gli animali selvatici. [1]

On remarque ici l'impression d'armée fantôme que Pin a des résistants qui reviennent de la bataille. Cette impression participe à l'èthos ludique qui invite à déréaliser la situation, ou du moins à la mettre à distance. Et la position depuis laquelle Pin voit arriver le corps d'armée accentue l'impression de détachement qu'il a face à elle :

> Pin corre e si sporge dai cespugli. Sotto di lui è lo stradale e una fila d'uomini sta salendo. Ma son uomini diversi da tutti gli altri visti fin allora : uomini colorati, luccicanti, barbuti, armati fino ai denti. Hanno le divise più strane, sombreri, elmi, giubbe di pelo, torsi nudi, sciarpe rosse, pezzi di divise di tutti gli eserciti, ed armi tutte diverse e tutte sconosciute. Passano anche dei prigionieri, mogi e pallidi. Pin crede che tutto questo non sia vero, che sia un abbaglio del sole sulla polvere della strada. [2]

1. *Ibid.*, p. 64. « Pino a toujours désiré voir des maquisards, des partisans. Maintenant il se tient debout, la bouche ouverte, au milieu de la clairière, devant la cabane, et parvient à peine à fixer son attention sur l'un d'eux qu'il en arrive deux ou trois autres, tout différents et bardés d'armes et de bandes de mitrailleuses./On pourrait les prendre pour des soldats, pour une compagnie de soldats qui se serait égarée durant une guerre d'il y a longtemps, et qui serait restée à errer par les forêts, sans jamais retrouver le chemin du retour, avec des tenues en lambeaux, des chaussures en morceaux, des cheveux et des barbes incultes, et des armes qui ne leur servent plus désormais qu'à tuer du gibier. » trad. p. 100.

2. *Ibid.*, p. 65. « Pino court et se penche par-dessus les buissons. Au-dessous, c'est la route : une longue file d'hommes monte. Mais ce sont des hommes bien différents de tous ceux qu'il a vus jusqu'alors : des hommes bronzés, luisants de sueur, barbus, armés jusqu'aux dents. Ils ont des tenues fort étranges, des sombreros, des casques, des canadiennes, des torses nus, des écharpes rouges, des pièces d'uniforme de toutes les armées et des armes variées et inconnues. Il y a aussi des prisonniers, pâles et penauds. Pino se dit que tout cela ne doit pas être vrai, qu'il doit s'agir d'un mirage dû à la réverbération du soleil sur la poussière de la route. » trad. p. 102.

L'enfant voit arriver l'armée de résistants en contrebas, derrière des buissons : autant d'obstacles visuels qui tendent à marquer une rupture entre la réalité de la guerre et l'espace confiné et préservé de Pin. Dans tout le roman, le protagoniste n'entrera jamais au contact direct avec la guerre, ni ne participera à des actions de résistance, ce qui ne l'empêche pas d'imaginer, au sein du cercle magique constitué par le campement, ce qu'il ferait s'il était envoyé à la guerre :

> Allora tutti attaccano a mettere in mezzo Pin, a chiedergli quand'è che viene a fare un'azione e se sarebbe capace di mirare su un tedesco e di sparargli. Pin s'arrabbia quando gli dicono queste cose, perché, in fondo, di trovarsi in mezzo agli spari avrebbe paura, e forse non si sentirebbe il coraggio di sparare addosso a un uomo. Ma quand'è in mezzo ai compagni vuol convincersi d'essere uno come loro, e allora comincia a raccontare cosa farà la volta che lo lasceranno andare in battaglia e si mette a fare il verso della mitragliatrice tenendo i pugni avvicinati sotto gli occhi come sparasse. [1]

On voit ici une démarcation nette entre l'activité ludique de Pin et la perspective du champ de bataille. Le jeu consiste pour Pin à montrer sa détermination à aller se battre, tout en comptant sur le fait que le chef, le Dritto, ne le laissera pas aller se battre : « – *Pin è aiuto-cuciniere, – dice il Dritto, – le sue armi sono il coltello per le patate e il mestolo.* ». [2] Au reste, Pin peut se permettre de se moquer des résistants car il sait que le groupe le défendra si l'un d'eux le prend mal. Ainsi, le campement de résistants fonctionne comme un lieu sans conséquence pour Pin, un lieu coupé du reste de l'environnement. Il s'agit, en somme, d'un cercle magique où Pin peut évoluer en sécurité. En témoigne, en contraste, le moment où il s'éloigne du campement car le Dritto lui a dit qu'une surprise l'attendait plus loin :

> Allora Pin cammina solo per il buio, con una paura che gli entra nelle ossa come l'umido della nebbia. Segue la striscia di prato per i costoni della montagna, e ormai ha perduto di vista il bagliore del fuoco alla porta del casolare.
>
> Si ferma a tempo : tra poco ci metteva un piede sopra ! Sotto di sé vede una grande forma bianca stesa attraverso la fascia : un corpo umano già gonfio a schiena nell'erba. Pin lo guarda incantato : c'è una mano nera che sale dalla terra su quel corpo, scivola sulla carne, s'aggrappa come la mano d'un annegato. Non è una mano : è un rospo ; uno di quei rospi che girano la notte per i prati e che ora sale sulla pancia del morto. Pin con i capelli ritti e il cuore in gola corre lontano per i prati. [3]

1. *Ibid.*, p. 70. « Alors tous les autres se mettent à harceler Pino ; ils lui demandent quand il viendra au combat avec eux et s'il serait capable de viser un Fritz et de le descendre. Pino se met en colère quand on lui dit des choses comme ça, parce qu'au fond il sait bien qu'il aurait peur de se trouver au milieu des coups de feu et qu'il ne se sentirait peut-être pas le courage de tirer sur un homme. Mais quand il se trouve au milieu de ses camarades, il essaie de se persuader qu'il est un type comme eux, et il commence alors à raconter ce qu'il fera le jour où on le laissera aller au combat, et il se met à imiter la mitrailleuse en tenant ses poings rapprochés sous ses yeux comme s'il tirait. » trad. p. 109.

2. *Ibid.*, p. 71. « – Pino est aide-cuisinier, dit le Marle, et ses armes ce sont le couteau à patates et la cuillère à pot. » trad. p. 110.

3. *Ibid.*, p. 79. « Alors Pino s'en va seul dans le noir, tenaillé par une peur qui lui glace les os comme l'humidité du brouillard. Il longe la lisière des prés, suivant les détours de la montagne ; et, bientôt, il n'aperçoit plus la lueur du feu à la porte de la cabane./Il s'arrête juste à temps : pour un peu, il mettait le pied dessus ! Il voit une grande forme blanche étendue en travers du pré : un corps humain déjà gonflé,

Plusieurs éléments textuels indiquent ici l'éloignement du cercle magique. Le passage, avant tout, de la lumière émise par le feu du campement, à l'obscurité des champs autour. Dès qu'il quitte ce foyer, il sent une peur qui lui entre dans les os comme l'humidité, comme si l'air était différent en dehors du campement. Enfin, la découverte du cadavre fait du corps une créature hybride, entre l'homme et le crapaud, une monstruosité qu'il ne trouverait pas dans le cercle magique du campement.

La grange est donc une aire intermédiaire d'expérience pour Pin qui peut appréhender la guerre par le jeu, dans un espace aux conséquences amoindries. L'exception est celle de l'incendie de la grange, due à la négligence du feu par les adultes. Alors que Pin chante une chanson aux résistants, le Dritto et Giglia s'adonnent à un jeu de regards amoureux tout en ajoutant du bois au feu, à la barbe du mari de Giglia, Mancino, qui continue d'alimenter la flamme sans voir jusqu'où elle monte. Alors, tout prend feu et les résistants s'enfuient en emportant les vivres et les armes. Mais, même là, Pin est déjà parti quand le danger est présent : c'est depuis une petite colline qu'il observe le feu grandir et engloutir la grange. Cet épisode est plus un changement ou un déplacement de cercle magique qu'une rupture de celui-ci.

En effet, lorsqu'il se retrouve avec les autres résistants dans le nouveau campement, la vie reprend son cours, Pin se rend utile aux alentours du campement en allant chercher de l'eau ou des plantes, découvre de nouvelles fleurs, de nouveaux animaux et insectes. En d'autres termes, il découvre un nouveau terrain de jeu. Et même lors de la dernière bataille, quand personne, pas même le Dritto, ne lui interdit d'y aller, le jeune protagoniste finit par s'exclure lui-même, après avoir attendu en vain la réaction des adultes :

> Adesso il Dritto dirà : « Finiscila ! Resta qui ! » dirà.
>
> Invece non dice niente ; come mai ?
>
> Pin dice, molto forte : – Allora vengo.
>
> E va verso il posto dove sono rimaste le armi libere, a passi lenti, fischiando, in modo di attirare l'attenzione su di sé. Sceglie il moschetto più leggero.
>
> – Allora prendo questo, – dice forte. – È di qualcuno, questo ?
>
> Nessuno gli risponde. Pin ritorna sui suoi passi, facendo dondolare il moschetto avanti e indietro per la cinghia. Si siede per terra, proprio davanti al Dritto, e si mette a controllare l'otturatore, l'alzo, il grilletto. [1]

le dos dans l'herbe. Pino le regarde fasciné : il y a une main noire qui sort de terre et rampe sur ce corps, elle glisse sur cette chair morte et s'y agrippe comme la main d'un noyé. Ce n'est pas une main : c'est un crapaud ; un de ces crapauds qui errent la nuit dans les prés et qui, maintenant, grimpe sur le ventre du mort. Pino, les cheveux dressés sur la tête, le cœur battant la chamade, s'éloigne en courant à travers prés. » trad. p. 122.

1. *Ibid.*, p. 113-114. « Maintenant le Marle va dire : "Ça suffit comme ça. Reste ici !"/Mais non, il ne dit rien. Comment ça se fait ?/Pino dit, très fort :/– Alors j'y vais./Et il se dirige vers l'endroit où restent encore quelques armes. il s'y rend à pas lents, en sifflotant, de façon à attirer l'attention. Et il choisit le fusil le moins lourd./– Alors, je prends celui-là, dit-il très fort. C'est à quelqu'un ?/Personne ne lui répond. Pino revient sur ses pas en balançant à bout de bras le fusil qu'il tient par la bretelle. il s'assied par terre, juste devant le Marle, et se met à vérifier l'obturateur, la hausse et la détente de son arme. » trad. p. 173-174.

Quand il découvre que le Dritto le laisse partir sans rien dire parce qu'il espère coucher avec Giglia pendant la bataille, Pin décide de ne plus partir se battre :

> Mentre nella vallata infurierà la battaglia, nel casolare succederanno cose strabilianti, cento volte più eccitanti della battaglia. Per questo il Dritto lascia che Pin vada in azione. Pin ha abbandonato il moschetto ai suoi piedi : segue ogni movimento con gli occhi, attentissimo. Gli uomini si rimettono in ordine : nessuno dice a Pin di venire in fila. [1]

Son nouvel intérêt est de voir ce qu'il se passera entre les deux adultes à qui il mettra des bâtons dans les roues un certain temps avant d'être éloigné pour aller enterrer le faucon Babeuf, tué avant la bataille parce qu'il faisait du bruit. Pin s'éloigne donc en évitant soigneusement les endroits où des hommes pourraient être enterrés, et trouve un lieu adéquat.

> Il falchetto stecchito è ai suoi piedi. Nel cielo ventoso volano le nuvole, grandissime sopra di lui. Pin scava una fossa per il volatile ucciso. Basta una piccola fossa ; un falchetto non è un uomo. Pin prende il falchetto in mano ; ha gli occhi chiusi, delle palpebre bianche e nude, quasi umane. A cercare d'aprirle, si vede sotto l'occhio tondo e giallo. Verrebbe voglia di buttare il falchetto nella grande aria della vallata e vederlo aprire le ali, e alzarsi a volo, fare un giro sulla sua testa e poi partire verso un punto lontano. E lui, come nei racconti delle fate, andargli dietro, camminando per monti e per pianure, fino a un paese incantato in cui tutti siano buoni. Invece Pin depone il falchetto nella fossa e fa franare la terra sopra, con il calcio della zappa. [2]

Des éléments dans cette scène font penser à une imitation d'enterrement : le recueillement avant l'inhumation, le deuil exprimé à travers l'espoir de voir le faucon revivre et s'envoler. Seule la curiosité de Pin qui soulève les paupières de l'animal mort met à distance cette comparaison, explicitée par le constat de la taille de la fosse. Ainsi, si les adultes enterrent des hommes, Pin, comme lors d'un jeu, enterre un faucon. L'expérience de la mort et du deuil de Pin passe par une imitation dans une zone loin du cimetière d'hommes : nous sommes ici aussi dans une aire intermédiaire d'expérience. C'est lorsque la bataille éclate dans l'air que Pin revient à lui et se sent en danger : « *Pin ora scappa. Ha lasciato la*

1. *Ibid.*, p. 114-115. « Pendant que dans la vallée la bataille fera rage, il se passera des choses extraordinaires dans la grange, et cent fois plus excitantes que la bataille. C'est pour cela que le Marle ne s'oppose pas à ce que Pino aille au combat, avec les autres. Pino a laissé tomber le fusil à ses pieds. Il suit chaque mouvement d'un œil attentif. Les hommes s'alignent mieux. Personne ne demande à Pino de prendre la file. » trad. p. 175.

2. *Ibid.*, p. 123. « Le faucon est à ses pieds, tout raide. Dans le ciel venteux passent les nuages, énormes au-dessus de lui. Pino creuse une fosse pour l'oiseau mort. une petite fosse suffira : un faucon n'est pas un homme. Pino prend le faucon dans la main, l'oiseau a les yeux fermés, des paupières blanches et nues, presque humaines. En les écartant un peu, on entrevoit un oeil jaune et rond. Pino aurait envie de lancer le faucon dans le grand ciel de la vallée et de le voir ouvrir ses ailes, s'élever en volant, tourner au-dessus de lui et disparaître dans le lointain. Et Pino, comme dans les contes de fées, courrait après lui par monts et par vaux, pour arriver enfin dans un pays enchanté où tout le monde serait gentil. Au lieu de cela, il dépose le faucon dans la fosse et fait tomber sur lui un peu de terre, du dos de sa bêche. » trad. p. 187.

zappa piantata nella terra della fossa. Corre e l'aria si squarcia di fragori intorno a lui. »[1] La seule solution pour lui est de retourner au campement, de retrouver une zone sûre, où la guerre ne l'atteint pas directement.

Le dernier – et premier – cercle magique où Pin se retrouve et auquel il confie le P38 pendant toute son aventure, c'est le sentier des nids d'araignée. Le fait que les araignées puissent faire des nids dans un sentier devient une question de croyance pour Pin qui revient constamment à cet endroit dans son esprit. Les retrouvailles ont lieu à la fin du roman : Pin a quitté le campement de résistants après la bataille, passe chez sa sœur pour manger et trouve le pistolet chez elle. Il retrouve ensuite le Cugino sur le sentier des nids d'araignées et accomplit sa destinée : partager avec quelqu'un sa fascination pour les nids d'araignées. D'où l'impression de magie dans laquelle baigne l'endroit :

> Questi sono posti magici, dove ogni volta si compie un incantesimo. E anche la pistola è magica, è come una bacchetta fatata. E anche il Cugino è un grande mago, col mitra e il berettino di lana [...].[2]

L'aventure arrive à sa fin aussi parce que Pin a trouvé un adulte qui le croit et qui s'intéresse aux araignées qui font des nids : il trouve dans les mots du Cugino la réaction qu'il espérait depuis le début :

> – Questi sono i miei posti, – dice Pin. – Posti fatati. Ci fanno il nido i ragni.
>
> – I ragni fanno il nido, Pin ? – chiede il Cugino.
>
> – Fanno il nido solo in questo posto in tutto il mondo, – spiega Pin. – Io sono l'unico a saperlo. Poi è venuto quel fascista di Pelle e ha distrutto tutto. Vuoi che ti mostri ?
>
> – Fammi vedere, Pin. Nidi di ragno, senti senti.
>
> Pin lo conduce per mano, quella grande mano, soffice e calda, come pane.
>
> – Ecco, vedi, qui c'erano tutte le porte delle gallerie. Quel fascista bastardo ha rotto tutto. Eccone una ancora intera, vedi ?
>
> Il Cugino s'è accoccolato vicino e aguzza gli occhi nell'oscurità : – Guarda guarda. La porticina che s'apre e si chiude. E dentro la galleria. Va profonda ?
>
> – Profondissima, – Spiega Pin. – Con erba biascicata tutt'intorno. Il ragno sta in fondo.
>
> – Accendiamo un fiammifero, – fa il Cugino.
>
> E tutt'e due accoccolati vicini, stanno a vedere che effetto fa la luce del fiammifero all'imboccatura della galleria.
>
> – Dài, buttaci dentro il fiammifero, – Dice Pin, – vediamo se esce il ragno.
>
> – Perché, povera bestia ? – fa il Cugino. – Non vedi quanti danni hanno già avuto ?
>
> – Di', Cugino, credi che li rifaranno, i nidi ?
>
> – Se li lasciamo in pace credo di sì, – dice il Cugino.
>
> – Ci torniamo a guardare, poi, un'altra volta ?
>
> – Sì, Pin, ci passeremo a dare un'occhiata ogni mese.

1. *Ibid.*, « Maintenant Pino fuit. Il a laissé la bêché plantée dans la terre de la petite fosse. Il court, et des explosions, des coups de feu déchirent l'air tout autour de lui. » trad. p. 188.

2. *Ibid.*, p. 144. « C'est bien là un endroit magique où, chaque fois, se produit un enchantement. Et même le revolver est magique, comme l'est la baguette d'une fée. Et même le Cousin est un grand enchanteur, avec sa mitraillette et son petit bonnet de laine. » trad. p. 217.

> È bellissimo aver trovato il Cugino che s'interessa ai nidi di ragno. [1]

L'intérêt de Cugino pour les nids et sa prudence pour ne pas détruire les quelques galeries encore intactes en font un camarade de jeu que Pin cherchait depuis le début de l'aventure. Pin retrouve donc, à la fin de son aventure, une nouvelle aire intermédiaire d'expérience, renforcée par la présence rassurante de Cugino. Mais, surtout, c'est sa quête qui est terminée : les objets qui avaient été déplacés et qui cherchaient un destinataire ou une utilité ont retrouvé leur place. En partant avec Cugino, Pin quitte un espace fini, où ce qui devait être fait a été fait. L'exploration par le jeu de Pin est terminée.

Dans *Il sentiero dei nidi di ragno*, Italo Calvino a choisi d'affronter les souvenirs de la guerre et de la Résistance à travers la prothèse Pin. Même si le jeune personnage peut être dépassé par les événements – c'est même le cas tout au long du roman, étant donné que Pin subit dans son quotidien les conséquences de la guerre –, il permet à Calvino, comme une pellicule ludique, d'approcher cette période ainsi que le traumatisme qu'elle porte en elle. La présence d'éléments liés au conte permettent à l'auteur d'aborder par un autre angle les événements dans toute leur cruauté et de voir avec un èthos ludique ce que l'Histoire a pu infliger à sa génération. De ce fait, le jeu calvinien peut être vu comme un mécanisme de défense face à un traumatisme personnel et collectif. Jouer, à travers le personnage-prothèse de Pin, à traverser ces espaces en feignant de ne pas en être touché, permet à l'auteur de les reparcourir et de se les représenter, comme le montre Roberto Bertoni :

1. *Ibid.*, p. 144-145. « – Ici, je suis chez moi, dit Pino. C'est un endroit magique. Les araignées y font leurs nids./– Les araignées font des nids, Pino ? demande le Cousin./– Elles font leur nid seulement ici dans le monde entier, explique Pino. Je suis le seul à le savoir. Puis ce fasciste de Pelle est venu et il a tout détruit. Tu veux que je te fasse voir ?/– Montre-moi, Pino. Des nids d'araignée, voyez-vous ça !/Pino le conduit en lui tenant la main, cette grande main moelleuse et chaude, comme du pain./– Voilà ! Tu vois, ici y avait toutes les portes des galeries. Ce salaud de fasciste a tout foutu en l'air. En voilà encore une qu'est entière, tu vois ?/Le Cousin s'est accroupi tout près du sol et écarquille les yeux dans le noir :/– Tiens, tiens ! La petite porte qui s'ouvre et se referme. Et la galerie, derrière. Elle va loin ?/– Très, très loin, explique Pino. Et y a de l'herbe mâchonnée tout autour. L'araignée est au fond./– Allumons une allumette, dit le Cousin./Et tous deux, accroupis l'un auprès de l'autre, regardent l'effet produit par la lueur de l'allumette à l'entrée de la galerie./– Vas-y, jette l'allumette, dit Pino, et on va voir si l'araignée sort./– Pourquoi, pauvre bête ? dit le Cousin. Tu trouves qu'elles ont pas eu assez de dégâts comme ça ?/– Dit, Cousin, tu crois qu'elles les referont, leurs nids, les araignées ? /– Oui. Si on leur fiche la paix, je crois bien que oui, dit le Cousin./– Et puis, on viendra voir une autre fois ?/– Oui, Pino, on passera jeter un coup d'œil tous les mois./C'est merveilleux d'avoir retrouvé le Cousin et qu'il s'intéresse aux nids d'araignée. » trad. p. 217-218.

> Uno degli scopi di Calvino, con questi giochi, è l'impegno : nel *Sentiero*, come in altri suoi racconti resistenziali, il gioco serve a rappresentare, in modo oggettivo e totale, una società dilaniata dalla guerra, percorsa dalla violenza, tesa nelle sue componenti alternative verso ideali di giustizia, con individui sottoposti a difficili scelte di vita e morte. [1]

Et, à juste titre, Pin n'est pas le seul personnage d'enfant que Calvino a construit dans cette optique. Nombreux sont les récits brefs que l'auteur a écrits comme une exploration de la guerre et de l'Histoire. Par le biais de ces personnages, Calvino revisite un passé immédiat encore empreint d'un traumatisme collectif.

6.1.2 *Ultimo viene il corvo* et les récits de guerre

Ultimo viene il corvo [2] est un recueil de nouvelles écrites à partir des années quarante et publiées avant tout dans des journaux et revues avant de se retrouver dans un unique volume, en 1949. Au fil des années, le recueil changera de forme et de titre, devenant en 1958 *I racconti*, [3] s'enrichissant de certains récits en 1969, dans une organisation encore changée, avant de revenir à sa forme d'origine en 1976. Le foisonnement de récits montre les différentes directions empruntées par Calvino au cours de sa carrière d'écrivain : récits de guerre, d'après-guerre, de reconstruction ; recherche d'un réalisme littéraire ou au contraire plongée dans un surnaturel digne de la trilogie « I nostri antenati » ; histoires collectives ou destins individuels... *Ultimo viene il corvo* est un laboratoire d'expérimentations narratives qui se retrouveront ensuite dans ses romans ou ses recueils suivants : Pin y trouve plusieurs *alter ego*, Marcovaldo semble être l'écho de certains personnages travaillant dans les usines modernes (on y retrouve même l'entreprise « Sbav » dans laquelle il travaille), les absurdités de l'industrie qui s'exprimeront aussi dans *La speculazione edilizia*, peut-être même Palomar est-il préfiguré, ainsi que ses interrogations à partir de situations anodines. Pour reprendre Bruno Falcetto dans la note sur le recueil dans le volume des « Meridiani » :

> La stagione di *Ultimo viene il corvo* è dunque il momento della progressiva messa a fuoco della propria gamma di possibilità espressive. Una messa a fuoco che culmina – con un esito che si ripeterà molte altre volte nella carriera di Calvino – in un senso d'insoddisfazione, nel timore di restare intrappolato in una cifra letteraria univoca. La « fame d'altro » muove da qui, ma anche dal venir meno della spinta tematica costituita dal mondo della Resistenza, della guerra e della guerra civile, che lascia lo scrittore privo dei filoni narrativi che gli avevano permesso le prove migliori. [4]

1. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 24. « L'un des buts de Calvino, avec ces jeux, c'est l'engagement : dans le *Sentier*, comme dans d'autres récits sur la Résistance, le jeu sert à représenter, de manière objective et totale, une société disloquée par la guerre, parcourue par la violence, tendue par ses composantes alternatives vers des idéaux de justice, avec des individus soumis à des choix de vie et de mort difficiles. » Nous traduisons.

2. Italo Calvino, *Ultimo viene il corvo*, Turin, Einaudi, 1949.

3. Italo Calvino, *I racconti*, Turin, Einaudi, 1958.

4. Bruno Falcetto dans *idem*, *RR1*, *op. cit.*, p. 1268. « La saison de *Le Corbeau vient le dernier* est donc pour Calvino le moment de la découverte progressive de sa gamme de possibilités expressives. Une découverte qui culmine – avec une issue qui se reproduira de nombreuses autres fois dans la carrière de Calvino – dans un sentiment d'insatisfaction, dans la crainte de rester piégé dans un cadre littéraire

Bien qu'une majorité des récits prennent pour appui la résistance ou la guerre, un certain nombre d'entre eux semblent se situer dans un immédiat après-guerre, voire dans un contexte de reconstruction industrielle qui n'a plus grand chose à voir avec les récits de guerre. On sent donc déjà dans les récits – pour la plupart exclus du recueil en 1976 – les premières marques d'une recherche d'autres expériences littéraires. Quoi qu'il en soit, les enfants et le jeu occupent à nouveau une place importante, et cette multiplication de parcours ludiques rend possible l'exploration des situations passée et contemporaine à travers un regard neuf. *Ultimo viene il corvo* reste un ensemble de tranches de vie qui laisse voir, parfois dans une inspiration presque vériste [1], les différentes facettes d'une société en pleine reconstruction après la Seconde Guerre Mondiale.

Un certain nombre de récits met en scène des personnages assez jeunes, voire des enfants, seuls, à deux ou en groupe. Inscrits dans différentes situations, les enfants de ces récits tendent à s'approprier des espaces par une exploration ludique. De la même manière que Pin, ces enfants peuvent être vus comme autant de prothèses ludiques pour Calvino, lui permettant de jouer avec ses souvenirs, avec cette période. Nous identifions dans ces récits deux modalités qui témoignent de l'attitude ludique de Calvino face à l'Histoire. D'une part, l'approche d'un espace clos donné qui s'apparente à une aire intermédiaire d'expérience servant à se réapproprier un destin commun. D'autre part, l'appréhension d'une réalité par un prisme exclusif pousse à une interaction particulière avec l'environnement. Cette modalité d'appréhension témoigne, comme nous le verrons, d'une attitude ludique dans l'approche de la réalité.

Réappropriation ludique de l'espace

Nombreuses sont, parmi les récits de Calvino dans *Ultimo viene il corvo*, les histoires racontant des espaces clos, comme protégés de l'extérieur, permettant aux individus de récupérer une histoire commune. L'un de ces espaces récurrents est celui du jardin, qui marque aussi un certain retour à la nature, ou du moins à une forme de nature, après le trop plein de civilisation qu'a été la guerre. Dès l'entrée dans le recueil, le lecteur suit l'expérience de cet espace clos, protégé, comme dans « Un pomeriggio, Adamo », ou un jeune jardinier fait connaître à la jeune fille occupée à laver la cuisine toutes les bêtes qu'il trouve dans le jardin dans un récit qui n'est pas sans rappeler le traitement du jardin

univoque. La "faim d'autre chose" vient de là, mais aussi de la perte de vitesse de la poussée thématique constituée par le monde de la Résistance, de la guerre et de la guerre civile, qui prive l'écrivain des filons narratifs qui lui avaient permis de produire ses meilleures épreuves. » Nous traduisons.

1. On pense au récit « L'occhio del padrone », où un propriétaire terrien rend visite à son exploitation agricole pour se rendre compte de son ignorance totale au sujet de ce qui s'y fait.

à l'apparence paisible renfermant toute une faune effrayante comme chez Leopardi ou Buzzati. [1] Le jardin sera donc un lieu qui permettra à Calvino, par le biais de ses jeunes personnages, de se réapproprier un espace par le jeu.

Dans « Il giardino incantato », Giovannino et Serenella, au détour de jeux sur le chemin de fer, se retrouvent dans un jardin comme par enchantement. Dès le début du récit, le jeu est une manière pour les deux enfants de détourner l'usage habituel de leur environnement. Par exemple le chemin de fer :

> Sulla strada ferrata si camminava bene e si potevano fare tanti giochi : stare in equilibrio lui su un binario e lei sull'altro e andare avanti tenendosi per mano, oppure saltare da una traversina all'altra senza posare mai il piede sulle pietre. Giovannino e Serenella erano stati a caccia di granchi e adesso avevano deciso di esplorare la strada ferrata fin dentro la galleria. [2]

Le chemin de fer, comme le lecteur l'apprend juste après ce passage, n'est pas abandonné, au contraire : au beau milieu de leur jeu, un bruit provenant d'un échangeur les rappelle à l'ordre :

> – Sta per venire un treno, – disse Giovannino.
>
> Serenella non si mosse dal binario. – Da dove ? – chiese.
>
> Giovannino si guardò intorno, con aria d'intendersene. Indicò il buco nero della galleria che appariva ora limpido ora sfocato, attraverso il tremito del vapore invisibile che si levava dalle pietre della strada.
>
> – Di lì, – disse. Sembrava già di sentirne lo sbuffo incupito dalla galleria e vederselo tutt'a un tratto addosso, scalpitante fumo e fuoco, con le ruote che mangiavano i binari senza pietà. [3]

Plus que le sentiment d'un danger, le regard des enfants transforme les objets du quotidien en d'exotiques créatures : après le mécanisme qui annonçait le changement de voie ressemblant à une cigogne qui referme son bec, le train devient une bête enragée qui avance à toute vitesse. L'attitude ludique de Giovannino et Serenella transfigure ainsi leur environnement. C'est par un passage dissimulé dans une haie que les deux enfants arriveront dans l'éponyme jardin enchanté. L'entrée dans le jardin par le trou dans la haie évoque l'arrivée d'Alice dans le Pays des Merveilles, ou celle des enfants dans le monde de

1. Voir à ce propos Perle Abbrugiati, « Une greffe vénéneuse : Leopardi jardinier de Buzzati », *Italies*, n° 8, 1er nov. 2004, p. 275-297, URL : `http://journals.openedition.org/italies/1776` (visité le 02/06/2020).

2. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 168. « C'était plaisant de marcher sur la voie ferrée, et on y pouvait faire des tas de jeux : demeurer en équilibre chacun sur un rail et aller de l'avant en se tenant par la main, ou bien sauter d'une traverse sur une autre sans jamais poser le pied sur le ballast. Giovannino et Serenella revenaient de la chasse aux crabes, et maintenant ils avaient décidé d'explorer la voie ferrée jusqu'à l'entrée du tunnel. » trad. p. 31.

3. *Ibid.*, « – Y va venir un train, dit Giovannino./Serenella ne bougea pas de son rail./– De quel côté ? demanda-t-elle./Giovannino scruta les alentours, de l'air de quelqu'un qui s'y connaît. Il désigna le trou noir du tunnel qu'on voyait tantôt nettement, tantôt flou, au travers du tremblotement d'un brouillard de vapeur qui s'élevait des pierres du ballast./– De là-bas, dit-il./On aurait dit qu'on entendait déjà un halètement assourdi par le tunnel et qu'on allait voir le train leur foncer brusquement dessus, crachant feu et flammes, ses roues dévorant impitoyablement les rails. » trad. p. 32.

Narnia : tout d'un coup, le paysage change, avec à la place des rails une allée de gravier, à la place du tunnel une rangée d'anciens eucalyptus. Le lieu tout entier est enveloppé d'un mystère qui tend à remettre en question son existence :

> Tutto era così bello : volte strette e altissime di foglie ricurve d'eucalipto e ritagli di cielo ; restava solo quell'ansia dentro, del giardino che non era loro e da cui forse dovevano esser cacciati tra un momento. Ma nessun rumore si sentiva. Da un cespo di corbezzolo, a una svolta s'alzò un volo di passeri, con gridi. Poi ritornò silenzio. Era forse un giardino abbandonato ? [1]

Les enfants avancent prudemment, craignant constamment que le jeu s'achève, que les propriétaires n'apparaissent et ne les chassent. Malgré cette peur qui est exprimée plus d'une fois [2], Giovannino et Serenella continuent d'avancer dans le jardin. Cette progression, liée à l'expression répétée de la crainte des enfants, donne l'impression d'un instant volé, hors du temps, au sein d'un espace suspendu au-delà de la réalité. Cette impression est confirmée au moment où deux domestiques sortent de la villa et apportent sur une table à l'extérieur un goûter :

> Giovannino e Serenella s'avvicinarono al tavolo. C'era tè, latte e pan-di-Spagna. Non restava che sedersi e servirsi. Riempirono due tazze e tagliarono due fette. Ma non riuscivano a stare ben seduti, si tenevano sull'orlo delle sedie, muovendo le ginocchia. E non riuscivano a sentire il sapore dei dolci e del tè e latte. Ogni cosa in quel giardino era così : bella e impossibile a gustarsi, con quel disagio dentro e quella paura, che fosse solo per una distrazione del destino, e che presto sarebbero chiamati a darne conto. [3]

---

1. *Ibid.*, p. 169 « Tout était tellement beau : d'étroites et très hautes voûtes de feuilles pointues d'eucalyptus et de morceaux de ciel. Quelque chose pourtant les tourmentait : ce jardin n'était pas à eux et peut-être bien qu'on allait les en chasser d'un moment à l'autre. Mais on n'entendait aucun bruit. D'un bouquet d'arbousiers, à un tournant, s'éleva un vol piaillant de moineaux. Puis le silence retomba. C'était peut-être un jardin abandonné ? » trad. p. 33..

2. En arrivant devant la grande villa qui apparaît au fond des allées : « *forse le vetrate stavano per spalancarsi tutt'a un tratto e signori e signore severissimi per apparire sui terrazzi e grossi cani per essere sguinzagliati per i viali.* » (*ibid.*, « peut-être bien que les portes-fenêtres étaient sur le point de s'ouvrir brusquement toutes grandes et que des messieurs et des dames, l'air sévère, allaient apparaître sur la terrasse, que des chiens allaient être lâchés dans les allées. » trad. p. 33-34.) ; alors que Serenella fait un bouquet de toutes les fleurs que Giovannino cueille pour elle : « *Ma scavalcando le siepi per scappare, forse li avrebbe dovuti buttar via !* » (*ibid.*, p. 170. « Mais peut-être bien qu'en enjambant une haie pour fuir, il les lui faudrait jeter. » trad. p. 34.) ; lorsqu'ils décident de se baigner dans la piscine : « *Giovannino si tuffò : non dal trampolino perché il tonfo avrebbe fatto troppo rumore, ma dall'orlo.* » (*ibid.*, « Giovannino plongea : non du tremplin parce que cela aurait fait trop de bruit, mais du bord. » trad. p. 34-35.) ; en jouant au ping pong : « *Giocavano così, dando bòtte leggere perché da dentro alla villa non sentissero.* » (*ibid.*, « Ils jouaient comme ça, en ne donnant que de légers coups, de peur qu'on ne les entende de la villa. » trad. p. 35.)

3. *Ibid.*, p. 171. « Giovannino et Serenella s'approchèrent de la table. Il y avait là du thé, du lait, du pain de Gênes. Il ne restait plus qu'à s'asseoir et à se servir. Ils remplirent alors deux tasses et se coupèrent deux tranches de pain de Gênes. Mais ils ne parvenaient pas à s'asseoir confortablement : ils se tenaient sur le bord des chaises, remuant les genoux. Et ils n'appréciaient pas comme il l'aurait fallu la saveur des gâteaux et du thé au lait. Toute chose dans ce jardin était ainsi : belle sans qu'on puisse vraiment s'en délecter, avec toujours au fond de soi un sentiment de malaise et la crainte que tout cela ne fût seulement dû qu'à une distraction du destin donc, bientôt, on leur demanderait compte. » trad. p. 35-36.

On peut interpréter le malaise que ressentent les enfants de différentes façon. C'est avant tout ce qui est exprimé depuis le début, la peur de se faire prendre, mais c'est aussi le sentiment de ne pas être à sa place. Peut-être faut-il voir dans leur posture – le fait d'être assis au bord de la chaise – à la fois le signe d'une prudence constante, que celui d'une inadéquation à ce milieu riche dans lequel les deux enfants se sont infiltrés. Et pourtant, tout le récit est celui de l'avancée des enfants dans le jardin, une avancée entrecoupée de jeux (cueillir des fleurs, nager, jouer au ping pong) qui les fait aller jusqu'aux fenêtres de la villa d'où ils peuvent apercevoir un autre enfant, malade, confiné dans sa chambre, qui semble moins à l'aise qu'eux. Même si c'est « *la paura di un incantesimo che gravasse su quella villa e quel giardino* » [1] qui finit par les faire partir, ainsi que l'arrivée des nuages qui marque la fin de l'exploration de ce cercle magique, le récit de Giovannino et Serenella a été celui de l'appropriation d'un espace qui n'est pas le leur, appropriation qui s'est faite par un jeu prudent et feutré. Enfin, le retour à une normalité bruyante et simple permet de marquer clairement la sortie du cercle magique que représentait le jardin :

> Allora inventarono un gioco bellissimo : battaglia con le alghe. Se ne tirarono manciate in faccia uno con l'altra fino a sera. C'era di buono che Serenella non piangeva mai. [2]

Ici, point de précautions, pas même dans la syntaxe : la proposition nominale qui décrit le jeu accentue l'évidence et la simplicité de celui-ci, joué sans limite de coup (les « *manciate* ») ni de durée, comme le montre l'ellipse finale « *fino a sera* » qui casse avec la précaution et la parcimonie constantes dont ont fait preuve les deux enfants auparavant. Cette clôture accentue donc l'impression de lieu à part, irréel, que représente le mystérieux jardin, ainsi que le processus de reconquête de l'espace qui a été fait pas à pas.

Ce n'est pas le seul lieu intimidant que des enfant entreprennent de reconquérir par le jeu. Dans « Un bastimento carico di granchi », l'enjeu est plus directement lié au souvenir de la guerre. En effet, le récit raconte l'histoire d'une bande d'enfants qui s'en vont jouer sur une épave de navire échouée sur une seconde épave immergée, et qui affrontent une autre bande d'enfants. Tout le récit est, là aussi, centré autour de l'idée d'appropriation d'un espace clairement défini par le jeu, ce que l'idée de compétition vient ici expliciter.

L'approche du navire échoué a déjà tout d'un jeu de conquête : l'arrivée dans l'eau des enfants un à un, le ton martial que prend Cicin, le chef auto-proclamé que personne n'écoute, l'impression de danger que représente le navire qui, selon le frileux Menin, serait miné ; enfin, l'idée de forteresse qu'évoque l'approche du navire :

> Arrivarono sotto e il bastimento alzava le murate nere di vecchio catrame, nude e muffite, con le sovrastrutture smantellate contro il cielo azzurro nuovo. Una barba d'alghe putride saliva a ricoprirlo su dalla chiglia e la vecchia vernice si scrostava a

1. *Ibid.*, p. 172.
2. *Ibid.*, « Alors ils inventèrent un très beau jeu : la bataille à coups d'algues. Ils s'en lancèrent l'un l'autre, jusqu'au soir, de pleines poignées à la figure. Ce qu'il y avait de bien avec Serenell[a], c'est qu'elle ne pleurait jamais. » trad. p. 37.

> grandi segmenti : i ragazzi gli girarono tutt'intorno, poi rimasero sotto la poppa a guardare il nome tutto cancellato : *Abukir, Egypt.* C'era la catena dell'ancora, tesa obliqua che ogni tanto oscillava alle acquate della marea, scricchiolando negli enormi anelli rugginosi. [1]

On remarque déjà la forte présence de la nature qui vient circonscrire l'espace de jeu : les algues, la dégradation de la peinture, la rouille de la chaîne... Plus tard, lorsque les enfants voudront se rendre dans les niveaux inférieurs du navire, ils se retrouveront face à un spectacle qui les arrêtera net :

> I ragazzi di Piazza dei Dolori guardavano fermi e in silenzio ; in fondo a quell'acqua, un luccichio nero di aculei : colonie di ricci che divaricavano lenti le spine. E le pareti tutt'intorno erano incrostate di patelle dal guscio barbuto d'alghe verdi, abbarbicate al ferro delle pareti che sembrava roso. E c'era un brulicare di granchi ai margini dell'acqua, migliaia di granchi di tutte le forme e di tutte le età che ruotavano sulle zampe curve e raggiate, e digrignavano le chele, e sporgevano gli occhi senza sguardo. Il mare sciacquava sordo nel quadrato delle mura di ferro, lambendo quelle piatte pance di granchio. Forse tutta la stiva della nave era piena di granchi brancolanti e un giorno la nave si sarebbe mossa sulle zampe dei granchi e avrebbe camminato per il mare. [2]

La multitude de crabes, d'oursins, de berniques dans cette eau trouble qui empêche les enfants d'aller plus loin, marque la limite de la zone de jeu. L'image finale du bateau qui finit par être porté par les crabes anticipe les élans fantaisistes du Calvino de *Marcovaldo* ou des *Cosmicomiche* et semble être le fruit d'une contamination de la description par l'imagination des enfants, ce qui vient renforcer la dimension impressionnante du spectacle qui s'offre à la bande de Piazza dei Dolori. Ainsi, ce navire, vestige de la guerre planté au milieu du port, est reconquis aussi bien par les enfants qui l'ont abordé par la chaîne de l'ancre, que par la nature qui a repris ses droits. C'est lorsqu'ils reviennent sur le pont que changent à la fois le jeu et l'enjeu : l'apparition de la petite fille qui essaye de soulever une méduse avec un bâton attire leur curiosité et ils la déclarent prisonnière, la soupçonnant d'appartenir à la bande concurrente, de l'Arenella [3]. C'est alors que la bande concurrente arrive et que le terrain de jeu du navire prend tout son sens : l'enjeu devient

1. *Ibid.*, p. 163. « Ils atteignirent le bateau : il dressait devant eux, contre le ciel bleu flambant neuf, sa muraille nue, moisie, noire de vieux goudron, et ses superstructures démantelées. Une barbe d'algues putrides, et qui montait depuis la quille, commençait à le recouvrir, et sa vieille peinture s'écaillait par plaques entières. les gosses tournèrent tout autour, puis s'arrêtèrent sous la poupe pour en lire le nom tout effacé : *Abukir, Egypt.* La chaîne de l'ancre, tendue en biais oscillait de temps en temps au rythme de la marée, faisant grincer ses énormes anneaux rouillés. » trad. p. 25.

2. *Ibid.*, p. 164. « Les gosses de la Place des Douleurs regardaient immobiles, en silence. Au fond de cette eau, un miroitement sombre de piquants : des colonies d'oursins qui écartaient lentement leurs épines. Les parois, tout autour, étaient encroûtées de patelles aux coquilles pleines de barbes d'algues vertes, collées au fer érodé. Et le bord de l'eau grouillait : des milliers de crabes de toutes formes et de tous âges tourniquaient sur leurs pattes recourbées et rayonnées, faisant grincer leurs pinces et saillir leurs yeux sans regard. La mer clapotait sourdement entre les murs de fer, léchant les ventres plats des crabes. Peut-être bien que toute la cale était pleine de crabes tâtonnants, et qu'un jour le bateau, s'aidant de leurs pattes, aurait marché dans la mer. » trad. p. 27.

3. Piazza dei Dolori, l'Arenella, San Siro et les Giardinetti sont autant de localités de Sanremo où Calvino a grandi.

pour les enfants de rester sur le pont et de pousser par dessus bord les adversaires ; ce type de bataille ne pourrait avoir lieu que dans ce lieu restreint. Ainsi, le vestige de la Seconde Guerre Mondiale a changé de fonction, est devenu un cercle magique avec des règles précises. Sont exposées aussi les stratégies et les avantages d'un camp ou de l'autre, entre les enfants de Piazza dei Dolori habitués à la bagarre, alors que ceux de l'Arenella sont plus à l'aise dans l'eau.

Enfin, lorsque les enfants de l'Arenella sont partis, la petite fille ne se laisse pas faire et envoie la méduse avec laquelle elle jouait à la figure d'un des enfants avant de s'enfuir par la proue, rejetant ainsi son rôle attribué sans la consulter d'otage, de prisonnière ou de demoiselle en détresse. Cette chute ne fait que confirmer l'idée de réappropriation de l'espace par le jeu, de renversement des normes, ce que Roberto Bertoni lie au carnavalesque :

> Che siano ragazzi o adulti a compierli, una delle funzioni di questi giochi è la contestazione carnavalesca degli ordini del discorso e degli atteggiamenti conformisti, sebbene sia contenuta entro limiti mai debordanti su un totale scatenamento delle pulsioni che infrangono i tabù. I desideri inconsci vengono nominati e messi in atto, ma restano controllati dal senso della misura, non si travasano nell'orgiastico. [1]

On voit en effet dans ce récit une multiple transgression des règles : transgression de l'interdit de monter dans un navire réputé miné, transgression de la nature sur la civilisation, transgression ludique d'un vestige de guerre et transgression des règles du jeu par la petite fille à la fin qui échappe à son rôle et fait songer les enfants à une inversion de rôles au sein de leur groupe social, lorsqu'ils envisagent de recruter des filles dans leur bande. Le vestige de guerre est donc reconquis par les nouvelles générations et se retrouve transformé dans sa nouvelle utilisation ludique, de la même manière que se retrouvent bousculées (d'un coup de méduse) des normes sociales et les tropes qui régissent les jeux d'enfants. Ainsi, Calvino montre combien le jeu peut être un outil d'émancipation et de dépassement d'un passé pesant. En racontant ce jeu, il joue lui-même avec l'Histoire.

Et c'est avec la guerre tout entière qu'il joue dans un récit qui n'a pas été gardé pour la version définitive du recueil, « Un bel gioco dura poco ». Nous y retrouvons Giovannino et Serenella qui continuent leur exploration ludique, à ceci près que le jeu répond à une thématique précise :

1. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 29. « Que ces jeux soient accomplis par des enfants ou par des adultes, une de leurs fonctions est la contestation carnavalesque des ordres du discours et des comportements conformistes, bien qu'elle soit circonscrite dans des limites qui ne débordent jamais sur un déchaînement total des pulsions qui enfreignent les tabous. Les désirs inconscients sont nommés et mis en acte, mais restent contrôlés par le sens de la mesure, ils ne versent pas dans l'orgiaque. » Nous traduisons.

> Giovannino e Serenella giocavano alla guerra. C'era un torrente asciutto, con le rive tutte canne e il letto tutto massi grigi e gialli. Non c'erano nemici né vere e proprie battaglie che cominciassero e finissero, ma solo da andare giù per il torrente con una canna in mano, facendo scene di guerra così come veniva in mente. [1]

Les deux enfants jouent à la guerre avec ce qu'ils trouvent dans cet environnement naturel. Ainsi, les roseaux prennent des formes différentes en fonction de leur usage, deviennent une arme ou l'autre selon la situation de jeu et la posture du joueur :

> Le canne erano tutte le armi : baionetta, e Giovannino si buttava all'assalto su di un greto sabbioso emettendo un versaccio gutturale ; mitragliatrice, e la piazzava in una sella tra due scogli facendola girare intorno con rumori sussultanti ; bandiera, e s'arrampicava alfiere, a puntarla in cima ad una gobba d'isola e poi cadeva con la mano al cuore.
>
> – Croce-rossa ! – chiamò. Sei la croce-rossa ! Vieni ! Non vedi che son ferito ?
>
> Serenella che fino a quel momento era stata mitragliatrice nemica, corse da lui e gli schiacciò sulla fronte una foglia di menta per cerotto. [2]

On remarque ici la capacité transfigurante du jeu : à partir d'un roseau, différentes situations et phases d'une bataille sont représentées : l'attaque à distance avec la mitrailleuse, l'assaut avec la baïonnette et la conquête avec le drapeau. Aussi, les rôles changent de manière désordonnée et contradictoire : le soldat triomphant devient le grand blessé, tandis que l'ennemi devient la croix-rouge censée soigner les victimes avec des feuilles de menthe en guise de pansement. Ce dernier geste est d'ailleurs d'autant plus symbolique – comme le reste des gestes de jeu – que Giovannino faisait mine, juste avant, d'avoir été blessé à la poitrine. Ainsi, cette première scène montre le caractère mimétique du jeu que nous pouvons rattacher sans peine à la notion de *mimicry* de Roger Caillois. Très vite, les rôles symboliques vont changer de manière répétée et devenir de plus en plus abstraits, mêlant scènes de films de guerre et iconographies allégoriques. Alors que Giovannino a demandé à Serenella de faire la colonne de voitures ennemies qui allait se faire bombarder, il ne tarde pas à changer d'avis :

> Serenella corse tra le canne, ma Giovannino la richiamò gridando : – La caccia nemica ! Tu sei la caccia nemica ! Ora mi attacchi !
>
> Ma Serenella non sapeva bene cos'è che fa la caccia e Giovannino decise di far lui la parte della caccia nemica e lasciò a Serenella quella della squadriglia da bombardamento.
>
> – Io sono un pilota che precipita in fiamme, guarda ! – disse Giovannino.

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 1001. « Giovannino et Serenella jouaient à la guerre. Il y avait un torrent à sec, dont les bords étaient pleins de roseaux et le lit rempli de rochers gris et jaunes. Il n'y avait pas d'ennemis ni de vraies batailles qui commençaient et finissaient, mais seulement des courses le long du torrent avec des roseaux à la main, en mimant des scènes de guerre comme ça, comme elles leur venaient à l'esprit. » trad. p. 38.

2. *Ibid.*, « Les roseaux figuraient toutes les armes. Baïonnette : et Giovannino se lançait à l'assaut d'une grève sableuse en poussant des cris gutturaux ; mitrailleuse : et il installait son roseaux entre deux rochers, le faisant tourner avec des bruits qui se voulaient crépitements ; drapeau : et il grimpait, porte-drapeau, le planter au sommet de la bosse d'une petite île, puis il tombait en portant la main à son cœur./– Croix-Rouge ! cria-t-il. T'es la Croix-Rouge ! Viens vite ! Tu vois pas que je suis blessé ?/Serenella, qui jusqu'à ce moment avait été une mitrailleuse ennemie, courut le rejoindre et lui plaqua une feuille de menthe sur le front en guise de sparadrap. » trad. p. 38.

– E io ? E io ? – chiese Serenella.
– Tu, tu sei quella che abbraccia i caduti !
– Chi è ?
– Sì, quella là, la Gloria ! Non sai come fa la Gloria ? Devi venire come un angelo e chinarti su di me.
Serenella provò a fare la Gloria e le venne molto bene. [1]

Le même objet, dans une seule phase de jeu, peut avoir différentes fonctions selon la position dans laquelle il se trouve : un roseau, d'abord lancé pour imiter le lancer d'un missile allemand V2, devient ensuite une torpille lorsqu'il se met à flotter dans l'eau. Alors, les rôles se succèdent de manière toujours plus rapide, dans un jeu de mains qui n'est plus tout à fait innocent :

> Dopo, fecero un lancio di vi-due, tirando le canne come giavellotti. Le canne finirono a galleggiare in una conca piena d'acqua verde, e allora fecero una battaglia navale con le canne-siluro che colpivano Serenella-corazzata, e con Serenella-porto invasa dalle canne-commandos, e le spruzzate-bordate di Serenella in faccia a Giovannino-portaerei, e le mani-sottomarino di Giovannino contro gli incrociatori-canne, e mani-naufraghi di Giovannino su scialuppa-Serenella. [2]

Entre la signification symbolique du jeu et le référent concret, tout se confond, si bien que les mots composés qui laissent entendre les successives métamorphoses des deux enfants changent de structure : alors que le premier terme est en général rattaché au référent concret, il arrive à deux reprises qu'il se place en deuxième position du mot composé, accroissant ainsi la confusion de la scène. Quelles que soient les variations du jeu de guerre auquel s'adonnent les deux enfants, aucun élément ne vient interrompre leur élan ludique. Le trouble finit pourtant par s'installer au moment où apparaissent de vrais soldats :

> Per fare una carica di cavalleria ci voleva anche la tromba, e Giovannino allora strappò una guaina alla sua canna, la tese tra le mani giunte e soffiò facendola vibrare in un aspro sibilo. A quel suono comparvero tre veri soldati. [3]

La simultanéité des deux actions semble indiquer une forme de relation de cause à effet, comme si le jeu, jusqu'alors sûr et sans conséquence – joué, en somme, dans le cercle magique du torrent et de l'environnement naturel – avait fini par se mêler à la réalité

1. *Ibid.*, p. 1001-1002. « Serenella courut à travers les roseaux, mais Giovannino la rappela en criant : – La chasse ennemie ! T'es la chasse ennemie ! Maintenant, tu m'attaques !/Mais Serenella ne savait pas très bien ce que faisait la chasse et Giovannino décida de la remplacer dans ce rôle, tandis qu'elle serait l'esquadrille de bombardement./– Moi, je suis un pilote qui tombe en flammes. Regarde ! dit Giovannino./– Et moi ? Et moi ? demanda Serenella./– Toi, t'es celle qui prend les soldats morts dans ses bras !/– Qui c'est ?/– Celle-là, tu sais bien : la Gloire ! Tu sais pas comment qu'elle fait la Gloire ? Faut t'approcher comme un ange et te pencher sur moi./Serenella s'essaya à faire la Gloire et ce fut très réussi. » trad. p. 39.

2. *Ibid.*, p. 1002. « Ensuite, ils firent un lancement de V-2, en lançant leurs roseaux comme des javelots. Les roseaux finirent par aller flotter dans une flaque d'eau verte ; alors ils firent une bataille navale avec les roseaux-torpilles qui frappaient Serenella-cuirassé, et avec Serenella-port de guerre envahie par les roseaux-commandos, avec aussi les éclaboussures d'eau-bordées de Serenella dans la figure de Giovannino-porte-avions, et les mains-sous-marin de Giovannino contre les croiseurs-roseaux, et les mains-naufragé de Giovannino sur la chaloupe-Serenella. » trad. p. 40.

3. *Ibid.*, « Mais pour faire une charge de cavalerie il fallait aussi un clairon : alors Giovannino arracha la gaine de son roseau, la brandit entre ses deux mains jointes, souffla dedans et la fit vibrer en en tirant un aigre sifflement. À ce son, apparurent trois vrais soldats. » trad. p. 40.

politique et militaire. Après la confusion entre les instruments de jeu et leur signification symbolique, vient la confusion entre les actes ludiques et les effets réels. Mais cette confusion est d'autant plus frappante que ce qui est le plus réel semble être le jeu des enfants et non pas les manœuvres des militaires :

> Zitti zitti, i due bambini, trascinando le canne per la punta, s'avvicinarono a un soldato. Era steso nell'erba e teneva il fucile puntato, ed elmo, zaino, tascapane, borraccia, bombe a mano e maschera antigas gli stavano addosso uno sull'altro come una valanga d'oggetti disparati che l'avesse sepolto, e sopra a tutto questo erano legati rami strappati a una mimosa, con gli squarci che mostravano il cuore rosso del legno e la corteccia tirata via a brandelli. Il soldato da terra, voltò il viso verso i bambini, quasi senza muovere l'elmo, rigirandocisi dentro fino ad appoggiare una guancia al suolo. Aveva occhi grigi e tristi e una foglia di ciliegio sulle labbra. [1]

À la vitalité des enfants s'oppose l'immobilité de reptile du soldat qui, ventre à terre sous tout son équipement, semble ne faire qu'un avec son armure. La lenteur de ses mouvements, exprimée par la longueur des phrases descriptives, la juxtaposition des propositions et la précisions de ses gestes – comme lorsqu'il tourne la tête jusqu'à ce que sa joue touche le sol. De plus, alors que les enfants parviennent à voir leur jonc comme une baïonnette, puis un fusil, puis un missile, et que l'objet naturel se voit transfiguré par le jeu, ils ne sont pas dupes en voyant les techniques de camouflage employées par le soldat : les branches de mimosa arrachées qui laissent entrevoir le cœur rouge de la plante semblent détachées du reste, la distinction a l'air parfaitement claire pour Giovannino et Serenella. Le contraste entre les enfants jouant à la guerre et le soldat en position est perceptible aussi dans la manière dont le silence du second répond aux questions des premiers :

> I bambini s'accovacciarono al suo fianco ; le canne erano puntate avanti a loro, parallele al fucile del soldato. Giovannino disse : – Fate la guerra ?
>
> Il soldato strisciò il mento per terra, aprì le labbra e soffiò via la foglia di ciliegio, senza dir nulla. Con una mano prese la canna di Giovannino sulla cima e la piegò per spezzarla, ma era una cima giovane, ancora tutta guaina avvolta su se stessa in strati verdi e teneri, e si piegava senza rompersi : e il soldato dovette torcerla e strapparla fibra a fibra. A Giovannino spiaceva vedersi sciupare quell'arma cui era tanto affezionato, ma il soldato metteva nei suoi gesti tanto impegno che non osò dirgli niente.
>
> – Laggiù, – disse Serenella. Aveva visto, sul versante opposto della valle, un altro soldato che muoveva delle bandierine colorate.

1. *Ibid.*, p. 1002-1003. « Doucement, doucement, traînant leurs roseaux par la pointe, les enfants s'approchèrent d'un soldat. Il était allongé dans l'herbe, son fusil braqué. Son casque, son sac, sa musette, son bidon, des grenades à main, son masque à gaz, tout cela se chevauchant, le recouvrait comme une avalanche d'objets disparates qui l'aurait enseveli ; et dominant le tout, étaient attachées des branches arrachées à un mimosa, avec des déchirures qui laissaient voir le cœur rouge du bois et l'écorce en lambeaux. Le soldat jeta un coup d'œil aux enfants, sans presque bouger son casque, se retournant dessous pour appuyer enfin une jour par terre. Il avait des yeux gris et tristes et une feuille de cerisier entre les lèvres. » trad. p. 40-41.

> – Scusi : possiamo andare fin laggiù ? – chiese Giovannino. Il soldato dovette fare un movimento come un'alzata di spalle, perché gli oggetti addosso a lui si mossero uno contro l'altro e la borraccia batté contro l'elmo. I bambini filarono in punta di piedi. [1]

La position parallèle des roseaux par rapport au fusil semble accentuer la différence entre les deux enfants et le soldat immobile et silencieux. Le narrateur va jusqu'à jouer avec les attentes du lecteur dans la manière qu'il a de décrire les actions lentes du soldat. Ainsi, lorsqu'il ouvre la bouche, ce n'est pas pour répondre à la question de Giovannino, comme le lecteur pourrait s'y attendre, mais pour souffler la feuille de cerisier qui la recouvrait. Pour seule réponse, il a un acte de destruction, le même qui a eu pour résultat la présence des branches de mimosa sur son équipement.

Tout se passe comme si Giovannino et Serenella étaient tombés – à nouveau – dans un monde enchanté où le temps se serait arrêté. Les autres militaires rencontrés semblent eux aussi figés dans la même boucle comportementale (appelée *idle* dans le jargon de la conception vidéoludique), comme le général qui regarde au loin avec ses jumelles :

> Su di un ciglione faceva ombra un gelso, e al suo piede, sopra un seggiolino pieghevole, sedeva un generale. Era un grasso uomo in maniche di camicia che guardava col binocolo, alzando gli occhiali neri sulla fronte e poi abbassandoseli per asciugare il sudore col fazzoletto e poi pulendosi col fazzoletto gli occhiali bagnati anch'essi di sudore, e muoveva le mani su una carta topografica aperta sulle ginocchia e parlava sbuffando al suo stato maggiore : ufficiali seduti sull'erba ai suoi piedi sulle gambe ripiegate, con le mani posate sulle borse tattiche o strette alle viti dei binocoli. [2]

On voit, à l'utilisation de l'imparfait de l'indicatif et du gérondif, combien cette action est à la fois lente et répétitive. Même le discours du général, ponctué de « *Oof...* » et dont les enfants ne perçoivent que des bribes, semblent participer de la même boucle. Il semblerait donc que Giovannino et Serenella, les deux joueurs de l'histoire – ou du moins les deux instances par lesquelles Calvino revisite dans une visée ludique un espace et un moment marqués par la guerre –, se soient retrouvés face à une série de personnages non joueurs

1. *Ibid.*, p. 1003. « Les enfants se blottirent à ses côtés, les roseaux pointés devant eux, parallèles au fusil du soldat. Giovannino demanda :/– Vous faites la guerre ?/Le soldat frotta son menton par terre, ouvrit les lèvres et souffla pour se débarrasser de la feuille de cerisier, mais il ne dit rien. D'une main, il prit le roseau de Giovannino par la cyme et la plia pour la casser en morceaux, mais c'était une cyme jeune, encore rien qu'une gaine enroulée sur elle-même en couches vertes et tendres, et qui se pliait sans se rompre. Le soldat dut la tordre et la déchirer fibre à fibre. Giovannino n'aimait pas du tout qu'on abîme cette arme à laquelle il tenait tant, mais le soldat faisait cela avec un tel sérieux qu'il n'osa rien lui dire./– Là-bas, dit Serenella./Elle avait vu, sur l'autre versant de la vallée, un soldat qui agitait des fanions de couleur./– Excusez-nous : on peut aller jusque là-bas ? demanda Giovannino./Le soldat dut vraisemblablement hausser les épaules, car les objets qu'il avait sur lui s'entrechoquèrent et le bidon heurta le casque. Les enfants filèrent sur la pointe des pieds. » trad. p. 41-42.

2. *Ibid.*, p. 1004. « Sur un talus à l'ombre d'un mûrier, un général se tenait assis sur un pliant. C'était un gros homme en bras de chemise qui regardait dans des jumelles, repoussant des lunettes noires sur son front, puis les rabaissant pour essuyer la sueur avec un mouchoir et essuyant ensuite les lunettes également mouillées de sueur. Il promenait ses mains sur une carte topographique ouverte sur ses genoux, et parlait en soufflant à son état-major : des officiers assis sur l'herbe à ses pieds, jambes repliées sous eux, mains posées sur leurs sacoches ou serrant la molette de leurs jumelles. » trad. p. 42.

(PNJ) qui ne réagissent qu'à la présence des enfants que lorsqu'ils sont sollicités : le soldat attend que Giovannino lui adresse la parole, tandis que le général ne finit par les chasser que quand ils font du bruit avec leurs roseaux en sursautant.

Mais en fuyant loin des militaires en pleine opération, le jeu n'a plus la même saveur. Le fait d'avoir brouillé le monde du jeu et le monde de la réalité a troublé les deux enfants et semble avoir cassé l'illusion : les roseaux ne sont plus aussi convaincants qu'avant dans leur rôle d'arme/missile/drapeau. Si bien que l'énergie ludique qui animait les deux enfants semble les avoir quittés :

> – Aaahuu ! – cacciò un urlo Giovannino e si buttò a correre giù per i diruppi. – All'assalto... ! Sotto il tiro nemico... !
>
> – Aaahuu ! – gridò Serenella pure correndo, ma si fermò subito : anche Giovannino s'era fermato e rimaneva mogio. Mentre gridava gli era successo di sentire la sua voce come quella d'un altro.
>
> – Terra bruciata ! – scattò di nuovo. – Passano i carri armati e non cresce più nemmeno l'erba ! – e si rotolavano giù per una china arenosa, ma poi pensò che era proprio da sciocco ammaccarsi così le ossa per un gioco tanto stupido. [1]

La feintise ludique dont ils faisaient preuve au début du récit n'est plus : Giovannino est conscient que sa voix est la sienne et pas celle d'un soldat en pleine bataille, que son corps est son corps et pas la chenille d'un char d'assaut. Cette conscience de soi et la perte d'illusion marquent la rupture de la feintise ludique et, d'un point de vue fictionnel, de la suspension consentie de l'incrédulité. C'est, rappelons-le, selon Bateson, propre au jeu que de se demander si telle ou telle activité relève bien du ludique. C'est ainsi que démarre le nouveau jeu : détruire à coup d'explosion l'ensemble de l'état-major et, par extension, la guerre elle-même :

> Ebbe un'idea. – Un gioco nuovo ! – saltò su. C'era un muro coperto da fitti caprifogli rampicanti. Giovannino tiro [sic] giù per l'apice un lungo tralcio di caprifoglio e se lo trasse dietro badando a non spezzarlo e a non svellerlo dal muro. – Sai che cos'è questo ?
>
> – Cos'è ?
>
> – È una miccia collegata con una carica di tritolo potentissima, nascosta sotto lo stato maggiore del corpo d'armata.
>
> – E cosa si fa ?
>
> – Tappati le orecchie. Do fuoco alla miccia e in pochi secondi il corpo d'armata salta in aria.
>
> Serenella si turò subito le orecchie, Giovannino fece il gesto d'accendere un fiammifero e d'avvicinarlo alla miccia, poi fece : fff... e seguì con lo sguardo la miccia consumata dalle fiamme. – Buttiamoci a terra, presto, Serenella ! – Gridò, tenendosi anche lui le mani sulle orecchie, e si gettarono entrambi giù bocconi.

1. *Ibid.*, p. 1005-1006. « Giovannino poussa un hurlement :/– Aaaah ! – Et il fonça dans la descente. – À l'assaut !... Sous le tir ennemi !.../– Aaaaah ! cria à son tour Serenella en courant aussi./Mais elle s'arrêta immédiatement ; Giovannino s'était également arrêté, tout triste. Tandis qu'il criait, sa voix lui avait paru être celle d'un autre./– Terre brûlée ! s'exclama-t-il, bondissant de nouveau. V'là les chars d'assaut, et même l'herbe repousse plus où qu'y sont passés./Et ils roulèrent au long d'une pente sableuse. Mais bientôt Giovannino se dit que c'était vraiment idiot de risquer de se rompre le cou pour un jeu aussi bête. » trad. p. 45.

– Hai sentito ? Un boato spaventoso ! Non c'è più corpo d'armata. [1]

Ainsi, après une appropriation ludique de l'espace et de la guerre qui finit par échouer du fait de l'intrusion de la vraie guerre dans le cercle de jeu de Giovannino et Serenella, c'est à une réappropriation de l'espace de jeu que les enfants s'adonnent en jouant à détruire la guerre elle-même, ou plutôt ceux qui la font de loin : l'état-major du corps d'armée, l'état-major de division, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien, et plus rien d'autre à faire que de reconstruire : « *E scesero verso mare a fare castelli di sabbia.* » [2] Ou plutôt, Calvino, en prenant les deux enfants comme des prothèses ludiques, entreprend d'approcher la guerre comme sujet et à l'annuler : permettre à ses personnages de traverser un espace avec des instruments factices, laissant les vrais soldats dans une immobilité de statue, est une manière pour l'auteur de dépasser la guerre non seulement comme souvenir, mais aussi comme imaginaire.

Les différents récits de guerre de Calvino sont donc une manière de reconquérir un espace, un environnement urbain ou naturel qui a été touché, changé par la guerre et par l'Histoire. Qu'il s'agisse d'explorer un espace jusque là inaccessible, ou encore de transformer un lieu marqué par la guerre, c'est par le jeu que ces transformations, ces explorations ou ces protections ont lieu. Avec son ensemble de récits dans *Ultimo viene il corvo*, Calvino propose ainsi entre autres une approche de l'espace avec comme modalité d'interaction le jeu. Quoi qu'il en soit, on voit ici que, au-delà des récits qui traitent du jeu institutionnalisé (par exemple « Passatempi »), le jeu ici est représenté comme la traversée et l'occupation d'un espace défini, chargé ou non d'une signification symbolique et comportant un certain nombre d'interactions possibles. Jouer, chez Calvino, c'est, déjà dans *Ultimo venne il corvo*, quadriller, cartographier un espace avec un nombre déterminé d'actions et d'outils ou, autrement dit, avec une prothèse déterminée. On a vu que Pin ou certains enfants sont des personnages qui permettent à l'auteur de revisiter un espace mental. Nous verrons maintenant de quelle manière à ces prothèses peuvent s'ajouter des objets qui déterminent l'approche d'un espace devenu terrain de jeu.

1. *Ibid.*, p. 1006-1007. « Il eut une idée :/– Un nouveau jeu ! s'exclama-t-il./Il y avait là un mur couvert de chèvrefeuille grimpant, touffu. Giovannino en saisit un sarment, le tira derrière lui en le tenant par son sommet, prenant bien garde de ne pas le casser ni de l'arracher du mur./– Qu'est-ce que c'est ?/– C'est une mèche reliée à une charge formidable de T.N.T. qu'est cachée sous l'état-major du corps d'armée./– Et qu'est-ce qu'on va faire ?/– Bouche-toi les oreilles. J'allume la mèche et, dans quelques secondes, tout le corps d'armée saute en l'air./Serenella se boucha immédiatement les oreilles : Giovannino fit semblant d'allumer une allumette et de l'approcher de la mèche. Puis il fait : "Fuuuuu..." et suivit de l'œil la mèche consumée par la flamme./– Par terre, vite, Serenella ! cria-t-il en se bouchant lui aussi les oreilles./Et ils se jetèrent ensemble à plat ventre./– T'as entendu ? Un grondement terrible ! Y a plus de corps d'armée. » trad. p. 46-47.

2. *Ibid.*, p. 1007. « Et ils descendirent vers la mer pour faire des châteaux de sable » trad. p. 47.

Prothèse et interaction

Nous venons de voir en quoi le jeu calvinien consiste, dans ses récits de guerre, de résistance et d'après-guerre, à reconquérir un espace qui avait été laissé au conflit armé. Cet espace reconquis par le jeu devenait ainsi un cercle magique dans lequel l'énergie ludique pouvait s'exprimer sans risque, permettant au sujet – le plus souvent des enfants – de se réapproprier un espace et une Histoire collective. Mais ce n'est pas la seule déclinaison dans laquelle on peut voir en œuvre une forme de jeu : en effet, l'attitude ludique ne se situe pas seulement dans l'exploration d'un espace donné, mais aussi dans la manière dont cette exploration est faite. Autrement dit, l'attitude ludique suppose une certaine prise sur l'environnement, un mode d'interaction privilégié qui dépasse les autres, en suivant un enjeu déterminé. C'est ce qu'illustre Calvino dans deux de ses récits, « Ultimo venne il corvo » d'une part, et « Pesci grossi, pesci piccoli » de l'autre, un récit qui n'a pas trouvé sa place dans la version finale du recueil mais qui tend à développer une idée similaire : le joueur aborde le monde avec une certaine modalité ludique, avec ce que, rappelons-le, Bruno Fraschini appelle une prothèse (voir p. 82).

C'est bien à l'histoire d'une prothèse que nous assistons en lisant « Ultimo viene il corvo ». Tout commence avec des hommes affamés – probablement des résistants –, qui se demandent comment pêcher les truites et qui envisagent d'y aller à la grenade. Apparaît un jeune homme qui emprunte un fusil et règle la question en abattant une truite au moment où elle jaillit de l'eau. Le garçon n'est pas uniquement capable d'atteindre les truites, mais aussi les rapaces dans le ciel. C'est alors que le point de vue devient, un temps, interne au personnage :

> Il ragazzo muoveva ancora la bocca del fucile in aria. Era strano, a pensarci, essere circondati così d'aria, separati da metri d'aria dalle altre cose. Se puntava il fucile invece, l'aria era una linea diritta ed invisibile, tesa dalla bocca del fucile alla cosa, al falchetto che si muoveva nel cielo con le ali che sembravano ferme. A schiacciare il grilletto l'aria restava come prima trasparente e vuota, ma lassù all'altro capo della linea il falchetto chiudeva le ali e cadeva come una pietra. Dall'otturatore aperto usciva un buon odore di polvere. [1]

On comprend dès lors que le fait de tout regarder par le viseur du fusil rend les choses plus simples à percevoir, à comprendre. Le viseur du fusil donne une direction, un sens au regard, comme le souligne Perle Abbrugiati. [2] La ligne droite qu'impose le fusil au regard permet de rapprocher deux points dans l'espace en faisant fi de la masse d'air qui les sépare

1. *Idem*, *RR1*, *op. cit.*, p. 266-267. « Le gosse manœuvrait encore le fusil, le canon en l'air. C'était étrange, quand on y pensait, d'être comme cela entouré d'air, séparé des autres choses par des mètres d'air. S'il braquait son fusil, l'air devenait au contraire une ligne droite et invisible, tendue du bout du canon de son arme à une chose, à un petit faucon qui planait dans le ciel, les ailes quasiment immobiles. Si l'on appuyait sur la détente, l'air n'en était point affecté et demeurait comme avant transparent et vide ; mais là-haut, à l'autre extrémité de la ligne, le petit faucon fermait ses ailes et tombait comme une pierre. De l'obturateur ouvert s'exhalait une bonne odeur de poudre. » trad. p. 244.

2. Voir Abbrugiati, *Le vertige selon Calvino*, *op. cit.*, plus particulièrement le chapitre « Regarder le regard ».

et en dépassant ainsi la confusion qu'implique cette masse. Le jeune homme ne tarde pas à devenir une attraction pour les résistants qui lui donnent d'autres cartouches pour le voir continuer à atteindre des cibles toujours plus éloignées et toujours plus petites :

> Si fece dare altre cartucce. Erano in tanti ormai a guardarlo, dietro di lui in riva al fiumicello. Le pigne in cima agli alberi dell'altra riva perché si vedevano e non si potevano toccare ? Perché quella distanza vuota tra lui e le cose ? Perché le pigne che erano una cosa con lui, nei suoi occhi, erano invece là, distanti ? Però se puntava il fucile la distanza vuota si capiva che era un trucco ; lui toccava il grilletto e nello stesso momento la pigna cascava, troncata al picciòlo. Era un senso di vuoto come una caressa : quel vuoto della canna del fucile che continuava attraverso l'aria e si riempiva con lo sparo, fin laggiù alla pigna, allo scoiattolo, alla pietra bianca al fiore di papavero. [1]

On le voit, plus rien ne lui échappe, mais surtout, le fusil lui permet de toucher les objets qui l'entourent, c'est-à-dire d'interagir avec eux, ou plutôt d'avoir un effet sur eux au sein de l'environnement. Cela nous rappelle ce que disait Rune Klevjer sur la manière dont, dans le FPS, le pistolet et la caméra se confondent, et où voir et agir sur (en l'occurence, détruire) un objet se confondent : « *è insieme uno strumento di offesa e distruzione, una specie di apparato virtuale in cui vedere e uccidere sono strettamente connessi.* » [2] Et le jeune homme, de fait, a une lecture de l'environnement que ne dépend que de cette perspective destructrice :

> Andare via era bello perché a ogni svolta si vedevano cose nuove, alberi con pigne, uccelli che volavano dai rami, licheni sulle pietre, tutte cose nel raggio delle distanze finte, delle distanze che lo sparo riempiva inghiottendo l'aria in mezzo. [3]

Mais son enthousiasme est coupé par les nécessités des manœuvres militaires : alors qu'ils se mettent en mouvement, les soldats lui interdisent de tirer sur ce qu'il aperçoit et, quand il leur désobéit, lui confisquent le fusil : « *a camminare disarmato non c'era gusto* ». [4] C'est à cela qu'on voit que le fusil agit comme une prothèse pour le jeune homme qui ne peut aborder l'environnement que par ce prisme. Ainsi, l'espace qui l'entoure devient un terrain de jeu non pas par une disposition particulière ou par une structure pensée

1. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 267. « Le gosse se fit donner d'autres cartouches. Ils étaient nombreux désormais à le regarder, debout derrière lui au bord de la rivière. Pourquoi voyait-on les pommes de pin des arbres de l'autre rive et ne pouvait-on les toucher ? Pourquoi cette distance vide entre les choses et lui ? Pourquoi les pommes de pin qui étaient une chose qui semblait être avec lui, qu'il avait dans les yeux, étaient-elles au contraire là-bas au loin ? Pourtant dès l'instant qu'il braquait son fusil, on comprenait que cette distance vide n'était qu'un truc, une ruse : il appuyait sur la détente et au même instant la pomme de pin tombait, coupée au ras de la queue. Ce sentiment de vide était comme une caresse : ce vide du canon du fusil qui continuait à travers l'air et se remplissait du bruit du coup de feu, ce vide qui continuait jusque là-bas, jusqu'à la pomme de pin, à l'écureuil, à la pierre blanche, au coquelicot. » trad. p. 244-245.

2. Klevjer, « La via della pistola », *op. cit.*, p. 36, cité précédemment p. 129.

3. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 267. « S'en aller ailleurs était merveilleux, car on voyait à chaque tournant des choses nouvelles : des arbres avec des pommes de pin ; des oiseaux qui s'envolaient des branches ; des lichens sur les pierres. Toutes choses choses qui se trouvaient dans le rayon des fausses distances, des distances que le coup de fusil comblait en avalant l'air qui se trouvait entre elles. » trad. p. 245.

4. *Ibid.*, p. 268. « ce n'était pas amusant de marcher sans arme » trad. p. 246.

en amont : c'est l'attitude ludique du jeune homme qui transforme l'espace en terrain de jeu. Et même, c'est par cette modalité ludique particulière qu'il finit par s'éloigner de son point de départ :

> Da sotto il castagno vide, in un prato più basso, un fungo, rosso coi punti bianchi, velenoso. Lo sbriciolò con una fucilata, poi andò a vedere se proprio l'aveva preso. Era un bel gioco andare così da un bersaglio all'altro : forse si poteva fare il giro del mondo. Vide una grossa lumaca su una pietra, mirò il guscio e raggiunto il luogo non vide che la pietra scheggiata, e un po' di bava iridata. Così s'era allontanato dalla baita, giù per prati sconosciuti. [1]

Ce qu'on remarque, c'est la manière dont le fusil induit un rapport à l'espace différent, qui semble annuler les distances. La modalité d'interaction de l'enfant au fusil avec l'environnement est tellement verrouillée à l'idée de tirer sur des cibles précises, que d'autres possibilités que la narration aurait pu exploiter sont éludées, comme la potentialité narrative représentée par le champignon vénéneux, ou, plus tard l'apparition des soldats allemands. Le jeune montagnard ne les visera pas eux particulièrement, mais les boutons dorés de leur uniforme qu'il prendra pour des cibles, avant de tirer aussi sur d'autres éléments d'uniforme qui brillent assez pour être considérés comme des objectifs à atteindre, générant ainsi un conflit entre les soldats et les résistants qu'il a accompagnés :

> Dalla pietra vide una lucertola su un muro, dal muro una pozzanghera e una rana, dalla pozzanghera un cartello sulla strada, bersaglio facile. Dal cartello si vedeva la strada che faceva zig-zag e sotto : sotto c'erano degli uomini in divisa che avanzavano ad armi spianate. All'apparire del ragazzo col fucile che sorrideva con quella faccia bianca e rossa, a mela, gridarono e gli puntarono le armi addosso. Ma il ragazzo aveva già visto dei bottoni d'oro sul petto di uno di quelli e fatto fuoco mirando a un bottone.
>
> Sentì l'urlo dell'uomo e gli spari a raffiche o isolati che gli fischiavano sopra la testa : era già steso a terra dietro un mucchio di pietrame sul ciglio della strada, in angolo morto. Poteva anche muoversi, perché il mucchio era lungo, far capolino da una parte inaspettata, vedere i lampi alla bocca delle armi dei soldati, il grigio e il lustro delle loro divise, tirare a un gallone, a una mostrina. [...]
>
> Si voltò : un soldato aveva raggiunto la strada sopra di lui. Si buttò in una cunetta, al riparo, ma intanto aveva fatto fuoco e colpito non il soldato ma di striscio il fucile, alla cassa. Sentì che il soldato non riusciva a ricaricare il fucile, e lo buttava in terra. Allora il ragazzo sbucò e sparò sul soldato che se la dava a gambe : gli fece saltare una spallina. [2]

1. *Ibid.*, « De dessous le châtaignier, il aperçut dans un pré en contrebas un champignon rouge piqueté de points blancs, un champignon vénéneux. Il l'émiétta d'un coup de fusil, puis il alla voir s'il l'avait vraiment touché. C'était un jeu bien amusant que d'aller comme ça d'une cible à une autre : peut-être bien qu'on pourrait ainsi faire le tour du monde. Il vit un gros escargot sur une pierre, visa la coquille et tira ; quand il s'approcha, il ne vit plus seulement que la pierre éclatée et un peu de bave irisée. Tout cela l'avait entraîné loin de la cabane, à travers des prés qu'il ne connaissait pas. » trad. p. 247.

2. *Ibid.*, p. 268-269. « De la pierre éclatée, il vit un lézard sur un mur ; du mur, une flaque d'eau et une grenouille ; de la flaque, un poteau indicateur au bord de la route : cible facile. Du poteau, on voyait la route qui serpentait en montant : un peu plus bas, il y avait des hommes en uniforme et qui avançaient, leurs armes prêtes à tirer. En voyant apparaître le gosse avec son fusil, et qui souriait de toute sa figure rouge et blanche, ronde comme une pomme, ils se mirent à crier et dirigèrent leurs armes vers lui. Mais, venant d'apercevoir des boutons dorés sur la poitrine de l'un d'eux, le gosse avait déjà fait feu en visant

Ce qui intéresse l'enfant au fusil, ce n'est pas de gagner une lutte armée ou de tuer des soldats ennemis, mais bien de toucher des cibles selon des critères ludiques qu'il s'est fixés lui-même. Dès lors, il ne tente pas d'abattre les soldats qui lui tirent dessus, mais voit dans leur présence une nouvelle opportunité de jeu en tirant sur les galons ou les épaulettes. Il semblerait donc que le jeu auquel s'adonne le jeune montagnard pourrait être joué dans un tout autre contexte qui n'ait pas la guerre comme décor : ce qui l'intéresse, c'est le système de jeu suggéré par des cibles mouvantes et par un outil de pointage, plus que la signification que pourraient avoir ses actions.

Mais c'est justement cette déconnexion du contexte, qui peut être interprétée comme une forme de folie, qui rend le personnage effrayant pour le soldat qui tente de fuir son fusil. Après avoir couru à travers bois, ce dernier se cache derrière un rocher en constatant une fois de plus le talent du garçon qui abat différentes espèces d'oiseaux les uns après les autres, puis les grenades que le soldat tente de jeter. Enfin, arrive le corbeau, qui vole haut et en cercle. Mais le garçon ne s'y intéresse pas, préférant abattre une à une les pommes de pin qui tombent au pied de l'arbre. Alors le soldat, ne comprenant pas pourquoi le lent corbeau est encore dans l'air, se lève pour lui montrer l'oiseau, et c'est alors que le garçon abat le soldat. Mais encore une fois, ce n'est pas tant le soldat en lui-même qui l'intéresse, que l'insigne d'aigle cousu sur son blouson.

Comment interpréter ce récit ? On peut y voir, avant tout, une critique de l'absurdité de la guerre qui consiste, ici littéralement, à tirer sur tout ce qui bouge, sans aucune raison. La guerre est entendue comme un jeu, voire comme un sport, par l'enfant, pour qui ce qui compte est de marquer des points et de faire l'expérience continue de son environnement par le prisme du viseur, parce que c'est la seule interaction qu'il soit capable d'avoir avec celui-ci. On y voit aussi, comme pour Pin, un personnage d'enfant détraqué par la guerre et par la vie bouleversée que celle-ci induit. Et dans ces jeux détraqués liés à la guerre, la mort n'est jamais très loin, comme le rappelle Roberto Bertoni :

> I personaggi giocano rapportandosi alla morte, esprimendo energia vitale, verificando la propria identità negli specchi e rispetto ai giochi altrui : osservano o partecipano per dilucidare gli accadimenti del mondo e gli enigmi dell'esistenza. [1]

---

l'un de ces boutons./Il entendit le hurlement de l'homme et les doups isolés ou tirés par rafales qui sifflaient au-dessus de sa tête : il était déjà à plat ventre derrière un tas de pierraille, au bord de la route, dans un angle mort. Il pouvait même bouger parce que le tas était long ; il pouvait passer la tête d'un côté où on ne l'attendait pas, voir les éclairs des armes à feu des soldats, le gris terne et le brillant de leurs uniformes, tirer sur un galon, un écusson. [...]/Il se retourna : un soldat avait rejoint la route au-dessus de lui. Le gosse se jeta dans un caniveau, à l'abri, mais il avait tout de même tiré et touché non pas le soldat mais, de biais, la carcasse du fusil de ce dernier. Il se rendit compte que le soldat ne parvenait pas à recharger son arme et la jetait. Alors le gosse bondit et tira ; le soldat fila à toutes jambes : il lui fit sauter une épaulette. » trad. p. 247-248.

1. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 32. « Les personnages jouent en se rapportant à la mort, en exprimant une énergie vitale, en vérifiant leur identité dans un miroir et par rapport aux jeux d'autrui : ils observent ou participent pour élucider les événements du monde et les énigmes de l'existence. » Nous traduisons.

Ici, plus spécifiquement, le jeu n'a pas tant pour enjeu la mort – qui en est pourtant une conséquence – que la succession de défis kinesthésiques auxquels se soumet le jeune montagnard avec son fusil. C'est la limitation de ses possibilités interactives avec son environnement qui font de son exploration un jeu.

On peut en dire autant du jeu auquel s'adonne le personnage de « Pesci grossi, pesci piccoli ». Alors que son père reste sur le rivage pour cueillir des berniques, le jeune Zeffirino passe ses journées dans l'eau, avec son masque et son harpon, pour chasser des poissons. Il rencontrera une grosse dame qui pleure, assise au bord d'un rocher, en proie à un chagrin d'amour. Là encore, c'est un intérêt croissant pour des défis toujours plus durs et pour des cibles mouvantes qui l'a entraîné dans cette voie :

> Così ferme e testarde, le patelle non potevano attirare Zeffirino ; furono dapprima i granchi, a interessarlo, poi i polpi, le meduse, e poi via via tutte le qualità di pesce. D'estate le sue cacce erano sempre più difficili e ingegnose : e adesso non c'era ragazzetto della sua età che col fucile subacqueo andasse così bene come lui. [...] Visto a terra, per mano a suo padre, era uno di quei ragazzi rapati e a bocca aperta da fare andare avanti a scappellotti ; invece in acqua dava punti a tutti ; sott'acqua meglio ancora. [1]

Ici, la distinction du personnage jouable apparaît dès le début du récit : Zeffirino semble être plus adapté à l'environnement marin qu'au déplacement sur terre, ce qui en fait un personnage exceptionnel, doté de capacités uniques. Encore une fois, le jeu consiste avant tout dans l'approche d'un environnement par l'exploration :

> Un fondo marino è bello la prima volta, quando lo si scopre : ma il più bello, come in ogni cosa, viene dopo, a impararlo tutto, bracciata per bracciata. Pare di berli, i paesaggi acquatici : si va si va e non si finirebbe mai. Il vetro della maschera è un enorme unico occhio per ingoiare le ombre e i colori. [2]

On retrouve aussi l'idée de prothèse, renforcée par les accessoires utilisés par Zeffirino : le masque pour voir sous l'eau et le harpon, deux objets qui ont été acquis à un certain moment de l'aventure de l'enfant : « *La maschera l'aveva già dall'anno scorso, regalo di sua nonna ; una cugina che aveva i piedi piccoli gli prestò le pinne ; il fucile lo prese a*

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 984. « Immobiles et têtues, les patelles ne pouvaient guère attirer Zeffirino ; ce furent d'abord les crabes qui l'intéressèrent, puis les poulpes, les méduses et, progressivement, toutes les autres espèces de poissons. L'été, ses chasses étaient toujours plus difficiles et astucieuses : et maintenant il n'y avait point de petit garçon de son âge qui sût, aussi bien que lui, se servir du fusil-harpon pour la chasse sous-marine. [...] Sur la terre ferme, tenant la main de son père, c'était un de ces gamins, tondus et bouche bée, qu'il fallait faire marcher à grand renfort de taloches ; mais, dans l'eau, il rendait des points à tout le monde ; et, sous l'eau, c'était mieux encore. » trad. p. 48-49.

2. *Ibid.*, p. 984. « Un fond marin nous paraît beau dès l'instant qu'on le découvre : mais le plus beau, comme en toute chose, vient ensuite quand on apprend à le connaître tout entier, brasse après brasse. On croirait les boire, les paysages aquatiques : on va de l'avant, on va de l'avant, et on ne s'en lasserait jamais. La vitre du masque est comme un œil énorme, unique, par où l'on engloutit les ombres et les couleurs. » trad. p. 50.

casa di suo zio senza dir niente e al padre disse che gliel'avevano prestato. »[1] Tout se passe comme si, en effet, le fait de rassembler tout l'équipement faisait aussi partie du jeu, au même titre que l'élaboration des stratégies pour toucher les poissons rencontrés sous l'eau : « *Bisognava non aver fretta e studiare le botte migliori senza seminare intorno lo spavento.* ».[2] La rencontre avec la dame qui pleure tend à mettre en évidence l'adaptation exclusive de Zeffirino à l'environnement sous-marin :

> Zeffirino finché si trattava di mare e di pesci era il più in gamba ; invece, in presenza di persone, riprendeva quella sua aria a bocca aperta e balbuziente. – Mi dispiace, signore... – e avrebbe voluto tornarsene ai suoi saraghi, ma una donna grassa piangente era una vista così insolita che lui restava incantato a guardarla suo malgrado.[3]

Pour Zeffirino, la détresse de la dame n'est pas compréhensible au milieu de cet environnement : « *come si faceva ad essere tristi davanti a quel recinto marino colmo di tutte le varietà di pesci, che riempiva il cuore di gioia e di voglia ?* »[4] C'est alors qu'il propose à la dame la seule chose qui, selon lui, peut lui remonter le moral : plonger avec le masque pour regarder les poissons. Mais ça ne marche pas : la dame continue de pleurer, ce qui finit par embuer les lunettes de plongée. Alors Zeffirino reprend tout et se lance dans sa pêche sous-marine. S'ensuit une succession de prises victorieuses que l'enfant amène à la dame, mademoiselle De Magistris, avant de plonger pour aller en chercher d'autres. Il est tellement obnubilé par le défi d'atteindre ses cibles qu'il ne se rend pas compte que chaque poisson est malade, blessé, ou rongé de parasites :

> Zeffirino pescò ancora un rocché grigio e un rocché rosso, un sarago a strisce gialle, un'orata grassotta ed una piatta boga ; perfino un baffuto e spinoso pescerondine. Ma in tutti, oltre alle ferite della fiocina, la signorina De Magistris scopriva la puntura della pulce che li aveva rosi, o la macchia d'una peste sconosciuta, o l'amo conficcato da tempo nella gola. Quella cala scoperta dal ragazzo, dove tutte le specie di pesci si davano convegno, era forse un rifugio d'animali condannati a una lunga agonia, un lazzaretto marino, un'arena di duelli disperati.[5]

---

1. *Ibid.*, p. 984. « Le masque, il l'avait déjà depuis l'année dernière : c'était un cadeau de sa grand-mère ; une cousine qui avait des petits pieds lui prêta les palmes ; le fusil-harpon, il l'avait pris en douce chez l'un de ses oncles, disant à son père qu'on le lui avait prêté. » trad. p. 49.

2. *Ibid.*, p. 985. « Il ne fallait pas se presser et étudier les coups les meilleurs sans effrayer les poissons. » trad. p. 52.

3. *Ibid.*, p. 986. « Zeffirino, tant qu'il s'agissait de mer et de poissons, était à la hauteur, mais dès qu'il lui fallait affronter les grandes personnes, ils se retrouvait bouche bée et balbutiant./– Je regrette, madame.../Il aurait voulu retourner à ses sargues, mais une grosse dame tout en larmes était pour lui quelque chose de tellement insolite qu'il restait là, fasciné, à la regarder malgré lui. » trad. p. 52.

4. *Ibid.*, p. 987. « Mais comment pouvait-on être triste devant cette réserve marine regorgeant de toutes les variétés de poissons, et qui vous remplissait le cœur de joie et de convoitise ? » trad. p. 53.

5. *Ibid.*, p. 990. « Zeffirino pêcha encore deux maquereaux, un sargue à rayures jaunes, une daurade grassouillette, une limande toute plate et même une hirondelle de mer moustachue et épineuse. Mais dans tous ces poissons, en plus des blessures de la flèche, Mlle De Magistris découvrait la piqûre des puces de mer qui les avaient rongés, ou la tache d'une maladie suspecte, ou l'hameçon planté depuis longtemps dans la gorge. Cette calanque découverte par le gamin, et où toutes les espèces de poissons se donnaient rendez-vous, était peut-être un refuge d'animaux condamnés à une longue agonie, un lazaret marin, une arène où se livraient des combats désespérés. » trad. p. 58.

On voit ici deux points de vue sur la situation : alors que Zeffirino est tout occupé à compter ses prises, comme s'il s'agissait d'un score à tenir, de la même manière que semblait le faire l'enfant de « Ultimo venne il corvo » (bien que, dans ce cas-là, son jeu participe plutôt d'une fascination à atteindre des cibles), la dame voit dans les imperfections et dans les blessures des poissons le reflet de sa propre douleur.

Aussi dans ce récit, une chute semble remettre en perspective ce qui a été raconté jusqu'alors. Après que Zeffirino a attrapé un poulpe qu'il remet à la dame qui garde ses prises, ce dernier attaque mademoiselle De Magistris en lui passant une tentacule autour du cou. Comme la journée arrive à son terme, le père de Zeffirino cherche son fils pour rentrer à la maison et est attiré par les cris de celle-ci, qu'il sauve en tuant le poulpe d'un coup de couteau. Entretemps, la dame s'évanouit et quand elle se réveille, le père et son fils lui enseignent la recette du poulpe frit, et Zeffirino remarque qu'elle ne pleure plus. Le jeu d'accumulation que fait l'enfant aura donc eu un effet inattendu : ce ne sont pas les poissons qui ont distrait la dame comme lui l'espérait, mais un accident qui aurait pu devenir grave. L'espace d'un instant, mademoiselle De Magistris est devenue une demoiselle en détresse qu'un chevalier – tout cueilleur de berniques qu'il est – est venu secourir des tentacules – à défaut de griffes – d'un animal sauvage.

Reste que Zeffirino ne sort pas changé de cette expérience : il reste un être hybride, plus à l'aise sous l'eau que sur terre, et si le problème de la dame a été réglé, du moins en apparence, il n'est pas certain que l'enfant y ait été explicitement pour quelque chose. Ou plutôt, on peut considérer que la situation initiale (« une dame pleure sur un rocher, que faire pour qu'elle arrête ? ») a fini par être réglée avec les moyens connus de Zeffirino : lui rapporter des poissons et autres créatures marines jusqu'à ce qu'il y ait un effet. Zeffirino reste donc dans son prisme d'analyse du monde qu'il voit à travers sa prothèse masque-palmes-harpon. Ou plutôt, c'est le Zeffirino équipé et compétent qui constitue une prothèse pour partir à la découverte d'un monde sous-marin qu'il est difficile d'explorer autrement.

L'étude des premiers écrits de Calvino, son roman et ses récits de guerre et d'après-guerre, nous a permis de voir la manière dont il projette son attitude ludique dans des personnages-prothèses qui ont un effet particulier sur leur environnement. Nous avons vu avant tout dans cette section la manière dont l'attitude ludique exprimée à travers le personnage de Pin permet à Calvino d'aborder la question de la Résistance. Le recours à de nombreux éléments issus du conte renforcent l'èthos ludique du récit et de l'environnement dans lequel le jeune Pin évolue. Ce n'est pas étonnant de voir donc l'enfant tout considérer, même les rapports interpersonnels des adultes, comme des jeux dont il ne comprendrait pas toujours les règles. Et on comprend alors comment son voyage se déroule, autour de quêtes et d'objets transitionnels qui lui font appréhender la situation de la Résistance, et toute la violence qui s'y rattache. C'est toujours à travers un certain prisme ludique, et

depuis l'aire intermédiaire d'exérience que sont le campement de résistants ou du sentier des nids d'araignées, que Pin assiste aux crimes de guerre, aux erreurs et aux représailles des uns et des autres. Rester dans le jeu pour Pin est ainsi affaire de survie. De même, le personnage de Pin permet à Calvino d'approcher un traumatisme et un espace mental.

Mais c'est aussi affaire de récupération d'un espace qui a été trop longtemps laissé à la guerre. C'est ainsi que l'on peut interpréter les récits issus de *Ultimo viene il corvo* et de certains des *Racconti*, écrits pendant la même période d'après-guerre. Le jeu des enfants dans ces récits est un jeu de reconquête, de réappropriation d'un espace – concret, géographique, mais aussi symbolique, politique – que la guerre a trop longtemps occupé. Cette occupation se fait par un prisme exclusivement ludique, quitte à réduire les modalités d'interaction. Cette réduction constitue une grille d'analyse nouvelle qui fait voir son environnement et les gens qui nous entourent, d'une manière autre.

Il n'est pas étonnant de voir dans le jeu calvinien cette fonction de connaissance et d'approche du monde. De la même manière que Calvino propose une compréhension de ce qui l'entoure par sa modélisation (comme on l'a vu p. 227), c'est à travers ses prothèses et l'exploration des espaces qu'il reconstruit qu'il peut approcher un monde, depuis l'immensité infinie et sans âge de l'univers, jusqu'au système clos et mécanique que constitue la ville.

6.2 Le jeu comme approche du monde

Le jeu est une manière pour Calvino non seulement de revisiter ses souvenirs de jeunesse en tant que résistant, mais aussi d'approcher un pays transformé par la guerre. Mais Calvino ne s'arrête certainement pas à l'Histoire dans son exploration ludique. Au contraire, pour l'auteur, tout peut être abordé par le prisme du jeu : les atomes, le big bang, mais aussi le fait de pelleter la neige en hiver ou de faire les courses au supermarché : Calvino trouve dans le réel, quelle qu'en soit l'échelle, une certaine affordance. Nous proposerons donc ici une lecture des *Cosmicomiche*, livre ou l'infiniment petit et l'infiniment grand se retrouvent sans cesse pour jouer à l'univers, ainsi que de *Marcovaldo*, où le développement exponentiel des villes et de leurs nouvelle logique capitaliste semble donner lieu à de nouvelles interactions ludiques non prévues.

6.2.1 Matière à jouer : *Le cosmicomiche*

Paru en 1965, le recueil de récits prenant comme décor l'histoire de l'univers, de sa formation et de l'évolution des espèces, n'a pas vocation à la vulgarisation. Contrairement à la *Petite cosmogonie portative* de Raymond Queneau que Calvino a contribué à traduire, l'auteur n'a ici aucune intention de retranscrire dans une série de nouvelles les phénomènes physiques et biologiques depuis la naissance de l'univers. Au contraire, dans *Le cosmi-*

comiche,[1] il prend les différentes théories scientifiques, glanées çà et là, sans essayer de respecter l'ordre chronologique des événements, pour en faire autre chose. Premièrement, l'utilisation du langage scientifique répond à une fonction poétique :

> Il va de soi que Calvino, dans les *Cosmicomics*, n'a pas pour objectif de vulgariser les théories de la science. C'est un malentendu qui a souvent été fait. En fait, et même si cette opération advient par contrecoup, l'objectif est exactement l'inverse. Calvino, en fait, utilise la science comme un langage. Tout est langage pour Calvino (on l'a vu avec les chromosomes qui sont comme des éléments d'un alphabet dans *Priscilla*). Aussi, dans les *Cosmicomics*, Calvino se sert-il du potentiel poétique du langage scientifique.[2]

Mais l'utilisation de ce langage scientifique, de ces situations hypothétiques émises par les chapeaux introducteurs, constituent aussi un potentiel ludique. Chaque énoncé propose une situation inédite permettant de développer une nouvelle forme de jeu, permettant au joueur qu'il est de tenter de nouvelles approches. Et, pour entrer dans les différentes situations desquelles il part – l'éloignement de la Lune, l'apparition de la matière dans l'univers, la multiplication des atomes, le développement erratique de l'univers –, Calvino a recours à une prothèse qui change d'identité et de forme selon la situation, le vieux Qfwfq, qui n'hésite pas à interrompre un conférencier pour raconter son souvenir de l'événement en question. Ce personnage protéiforme contribue à ludiciser la science, en transformant l'énoncé scientifique en quelque chose d'autre. C'est bien du sujet que vient le jeu, plus que du contexte.

Les *Cosmicomiche*, c'est aussi la feintise ludique et la suspension consentie de l'incrédulité poussées à leur extrême : Italo Calvino parvient à faire accepter au lecteur l'idée de se faire raconter une histoire par un personnage qui dit avoir été un atome, un poisson devenant un batracien, voire une entité non définie qui se meut dans l'espace. Cette capacité de *mimicry* constitue déjà une première forme de jeu : Calvino joue avec les conventions du personnage en faisant prendre à son narrateur-personnage la forme d'une bactérie ou d'entités autres que biologiques. C'est d'autant plus frappant que cette métamorphose intervient le temps d'un chapitre, avant que Qfwfq n'en prenne une autre au chapitre suivant : cette succession de prothèses peut correspondre à une succession de parties, voire de niveaux[3], où le contexte demande un pacte ludique à chaque fois différent.

1. Italo Calvino, *Le cosmicomiche*, Turin, Einaudi, 1965.
2. Abbrugiati, *Le vertige selon Calvino*, *op. cit.*, p. 39.
3. Comme on l'a vu pour les *città invisibili* (voir p. 272), *Le cosmicomiche* peuvent se penser elles aussi comme une succession de niveaux mettant en œuvre autant de mécaniques ludiques qu'il appartient au joueur de découvrir et de maîtriser.

L'hypothèse comme terrain de jeu : « La distanza della Luna »

À chaque niveau, le premier jeu est, pour Calvino, de nous faire entrer dans l'espace hypothétique qui est proposé. Le fait de recourir à la forme du témoignage du vieux Qfwfq est un procédé permettant au lecteur d'avoir déjà un pied dans l'histoire, d'être accompagné par un personnage qui sait de quoi il parle. Et il suffit d'ouvrir le recueil pour se rendre compte que le ton du personnage principal joue bien ce rôle :

> *Una volta, secondo Sir George H. Darwin, la Luna era molto vicina alla Terra. Furono le maree che a poco a poco la spinsero lontano : le maree che lei Luna provoca nelle acque terrestri e in cui la Terra perde lentamente energia.*
>
> Lo so bene ! – *esclamò il vecchio Qfwfq*, – voi non ve ne potete ricordare ma io sì. L'avevamo sempre addosso, la Luna, smisurata : quand'era il plenilunio – notti chiare come il giorno, ma d'una luce color burro –, pareva che ci schiacciasse ; quand'era lunanuova rotolava per il cielo come un nero ombrello portato dal vento ; e a luna crescente veniva avanti a corna così basse che pareva lì lì per infilzare la cresta d'un promontorio e restarci ancorata. [1]

Ce qui est à l'œuvre ici, c'est avant tout l'anthropomorphisme d'un vécu à une époque géologique antérieure à l'apparition de la vie sur Terre. En effet, l'hypothèse scientifique à laquelle il est fait référence est celle émise en 1878 par le fils de Charles Darwin, spécialiste des marées, selon laquelle la Lune s'éloigne de la Terre, hypothèse qui sera confirmée un siècle après. Ainsi, les calculs de George Darwin lui permettent d'affirmer que les deux astres étaient très proches l'un de l'autre avant de s'éloigner. Même si cette théorie était déjà critiquée à l'époque où Calvino a écrit son récit, ce qui était important avant tout était de trouver une situation à exploiter de manière à la fois poétique et ludique. Pour ce faire, la première chose à faire est de souligner l'èthos ludique de la situation : ici, le rapprochement de la Lune à la Terre et ses conséquences sur les marées provoque une impression d'autre monde, où les lois de la nature ne sont pas les mêmes. C'est ce décalage qui invite à jouer avec le décor proposé : avec deux astres qui se touchent presque, surtout lorsque les marées sont hautes, même le destinataire du discours de Qfwfq ne tarde pas à comprendre ce qu'on peut en faire :

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 81. « *Autrefois, selon Sir Georges H. Darwin, la Lune était très proche de la Terre. Ce sont les marées qui, peu à peu, l'en éloignèrent : les marées que la Lune, précisément, détermine dans les eaux terrestres, et par lesquelles la Terre perd lentement son énergie.*/Je le sais bien ! *s'exclama le vieux Qfwfq*, vous ne pouvez pas vous le rappeler, vous autres, tandis que moi je peux. Nous l'avions toujours sur le dos, la Lune, elle était énorme : quand c'était la pleine Lune – des nuits claires comme le jour, mais avec une lumière de la couleur du beurre –, on aurait dit qu'elle allait s'écraser ; et quand c'était la nouvelle Lune elle roulait à travers le ciel à la façon d'une ombrelle noire emportée par le vent ; et durant sa croissance, elle avançait avec la corne tellement basse que pour un peu elle avait l'air de vouloir embrocher la crête d'un promontoire, et y demeurer ancrée. » trad. p. 7.

> C'erano delle notti di plenilunio basso basso e d'altamarea alta alta che se la Luna non si bagnava in mare ci mancava un pelo ; diciamo : pochi metri. Se non abbiamo mai provato a salirci ? E come no ? Bastava andarvi proprio sotto con la barca, appoggiarci una scala a pioli e montar su. [1]

Cette situation implique donc une exploitation ludique, avec une certaine organisation, des stratégies et de l'habileté. L'organisation suppose un partage des tâches qui évoque un jeu coopératif : « *sulla barca portavamo una scala a pioli : uno la reggeva, uno saliva in cima, e uno ai remi intanto spingeva fin lì sotto la Luna* ». [2] À partir de là, qui monte sur la Lune doit faire preuve d'une grande habileté de grimpeur, il faut jouer avec les deux gravitations et réussir un saut qui permet de passer d'un référentiel à l'autre. Ici, le jeu comme pas de côté pour appréhender la réalité est littéral :

> Visto dalla Terra apparivi come appeso a testa in giù, ma per te era la solita posizione di sempre, e l'unica cosa strana era, alzando gli occhi, vederti addosso la cappa del mare luccicante con la barca e i compagni capovolti che dondolavano come un grappolo dal tralcio. [3]

L'idée de *straniamento* évoquée ici rappelle un jeu d'intertextualité de Calvino qui reprend le thème de la Lune tel que traité dans l'*Orlando furioso* : la Lune y est en effet présentée comme l'astre où se retrouve tout ce qui a été perdu sur terre, et c'est justement là qu'Astolfo se rendra pour aller récupérer l'esprit de Roland, devenu fou d'amour et de jalousie. Ici, Qfwfq explique que lui et ses compagnons de l'époque se rendaient sur la Lune pour y ramener une sorte de lait, épais comme de la ricotta, composé de tout ce que la lune récupérait en tournant aussi près de la Terre : « *unghie e cartilagini, chiodi, cavallucci marini, noccioli e peduncoli, cocci di stoviglie, ami da pesca, certe volte anche un pettine.* » [4] Cet inventaire hétéroclite semble parodier la liste de ce qui peut être retrouvé sur la Lune selon l'Arioste :

> Le lacrime e i sospiri degli amanti,
> l'inutil tempo che si perde a giuoco,
> e l'ozio lungo d'uomini ignoranti,
> vani disegni che non han mai loco,
> i vani desidèri sono tanti,
> che la più parte ingombran di quel loco :
> ciò che in somma qua giù perdesti mai,

1. *Ibid.*, p. 81-82. « Il y avait des nuits de pleine Lune, celle-ci extrêmement basse, et de marée, celle-là extrêmement haute, au point que si la Lune ne se baignait pas dans la mer, il s'en fallait d'un cheveu ; disons de quelques mètres. Est-ce que nous n'avons jamais essayé d'y monter ? Et pourquoi ? il suffisait d'y aller, en barque, jusque dessous, et d'y appuyer une échelle à crampons, et d'y monter. » trad. p. 8.

2. *Ibid.*, p. 82. « sur les barques nous portions une échelle à crampons ; l'un la tenait, l'autre y montait, tandis qu'un troisième, préposé aux rames, nous faisait avancer jusque sous la Lune. » trad. p. 8.

3. *Ibid.*, p. 83. « Vu de la terre, on avait l'air pendu la tête en bas, mais toi qui y étais en fait tu te retrouvais dans ta position tout à fait habituelle, et la seule chose bizarre, c'était que, en levant les yeux, tu voyais au-dessus de toi la chape étincelante de la mer, avec une barque et les camarades eux-mêmes la tête en bas, qui se balançaient comme une grappe de raisin dans une vigne. » trad. p. 9.

4. *Ibid.*, p. 84. « ongles et cartilages, clous, hippocampes, noyaux et pédoncules, débris de vaisselle, hameçons de pêcheurs, et même quelquefois un peigne. » trad. p. 11.

> là su salendo ritrovar potrai. [1]

Le fait de passer d'une succession d'objets allégoriques (les larmes, le temps, les desseins, les désirs) à un tas de « scories » qui font ressembler la Lune à une sorte de décharge à ciel ouvert ajoute un effet comique à la présentation de l'astre sur lequel grimpent tous ces personnages. Effet qui est d'ailleurs renforcé par l'objet final, souligné en fin de phrase : la trivialité d'un objet tel qu'un peigne accentue la parodie du texte de l'Arioste. Mais au-delà de la parodie, cette description au demeurant minutieuse des objets que l'on peut (re)trouver sur la Lune témoigne d'une volonté de la part de Calvino de construire un vrai système qui reste cohérent dans sa propre incohérence : c'est en cela, aussi, que l'on peut déceler une certaine ludicité dans sa manière de procéder : à partir d'une théorie, il construit une aire de jeu dans laquelle peuvent se mouvoir ses personnages. Et c'est bien de jeu qu'il est question dans ce récit, plus que d'un travail consistant à récupérer le lait de la Lune. Certains personnages, en effet, sont si adroits que cette activité leur procure du plaisir :

> Non vi ho detto ancora tutto, delle operazioni in cui mio cugino eccelleva. Quel lavoro di spremere latte lunare dalle scaglie, per lui era una specie di gioco : invece del cucchiaio certe volte bastava ficcasse sotto le squame la mano nuda, o solo un dito. Non procedeva con ordine ma in punti isolati, spostandosi dall'uno all'altro con salti, come volesse giocare degli scherzi alla Luna, delle sorprese, o addirittura provocarle il solletico. E dove metteva la mano lui, il latte schizzava fuori come dalle mammelle d'una capra. [2]

On perçoit aisément dans ce passage une dimension étrangement érotique qui se confirmera par la suite : alors que le cousin continue ses explorations de la Lune en disparaissant derrière les dunes, la femme du capitaine, Vhd Vhd, est jalouse de l'astre qui attire plus qu'elle le cousin de Qfwfq. Et le narrateur, à son tour, est jaloux de son cousin : étonnamment, c'est cette partie de l'histoire, et même sa conclusion, et non tout le jeu d'adresse, qui a donné lieu au jeu *I Wish I Were the Moon* dont nous avons parlé précédemment (voir p. 213). Quoi qu'il en soit, ce qu'on remarque, c'est la manière dont l'orbite devient un système à comprendre et à exploiter en faisant preuve d'habileté. Tout ceci permet par ailleurs d'entrer dans un autre lieu, parallèle au monde réel, où certains

1. Ludovico Ariosto, *Orlando furioso*, sous la dir. de Lanfranco Caretti, t. 2, Turin, Einaudi, 1966 [1516], ch. 34, st. lxxv, p 1042. Selon la traduction en prose de Francisque Reynard : « Les larmes et les soupirs des amants, le temps inutilement perdu au jeu, la longue oisiveté des hommes ignorants, les vains projets qui ne se réalisent jamais, les désirs inassouvis, sont en si grand nombre qu'ils encombrent la plus grande partie de ces lieux. En somme, ceux qui montent là-haut peuvent y retrouver tout ce qu'ils ont perdu. » disponible à l'adresse `https://fr.m.wikisource.org/wiki/Roland_furieux/Chant_XXXIV` (consulté le 24/08/2020).

2. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 85. « Je ne vous ai pas encore tout dit des opérations où mon cousin excellait. Ce travail, qui consistait à extraire des écaille le lait lunaire, pour lui c'était une sorte de jeu d'enfant : au lieu de se servir de la cuiller il lui arrivait de fourrer sous les écailles sa main nue, ou seulement un doigt. Et il ne procédait pas systématiquement, mais pas points isolés ; il allait d'un point à un autre en sautant, comme s'il avait voulu jouer des tours à la Lune, la surprendre, ou même la chatouiller pour de bon. Et là où il mettait la main, le lait jaillissait comme des mamelles d'une chèvre. » trad. p. 11.

objets sont reconnaissables mais modifiés, où les règles sont différentes, qui constitue une parenthèse non sans conséquences sur la vie réelle. De ce fait, la Lune est vue comme une aire intermédiaire d'expérience par Qfwfq et surtout par son cousin.

Le jeu révélateur de changement : « Sul far del giorno »

Le jeu réside dans le détournement d'énoncés scientifiques en y voyant une possibilité d'interaction, en prenant l'espace hypothétique impliqué par la théorie comme un terrain propice aux expérimentations et à l'exploration. C'est de cette manière que le jeu peut fonctionner comme activité révélatrice, comme dans le récit suivant, « sul far del giorno ». Ce récit raconte, faisant un retour en arrière, comment la matière solide est apparue et comment le soleil s'est formé. Ici, Calvino joue avec le paradoxe de personnages présents pour assister à l'apparition de la matière solide au sein de la nébuleuse. La seule chose que le lecteur sait de ces personnages, c'est ce qu'ils ne sont pas, comme monsieur Hnw, « *quello che poi diventò un cavallo* ».[1] Le ressort comique vient du fait que le narrateur s'exprime comme si le lecteur savait de quel cheval il est question, et aussi de la manière farcesque dont est abordée l'histoire de l'univers : il est en effet tout à fait probable que certains des atomes qui dans la nébuleuse composaient, d'une manière ou d'une autre, la personne de monsieur Hnw, se soient retrouvés ensuite dans un cheval, mais il faut la mémoire et la longévité de Qfwfq pour le constater. Quoi qu'il en soit, cette remarque a la fonction de faire entendre au lecteur qu'à ce moment-là, monsieur Hnw n'était *pas* un cheval, et peut-être même qu'il n'était rien.

Le moment où la matière devient dense et presque palpable correspond à une succession de prises de conscience de la part des différents personnages. Le premier est le père qui constate que « *Qui si tocca !* »,[2] comme si, dans la mer depuis un moment, les personnages avaient fini par arriver dans un endroit où le niveau de l'eau descend et où il serait possible d'avoir pied – mais dans un état nébuleux tel que le leur, parler de « pied » n'a pas vraiment de sens. Puis la mère se plaint de ne pas pouvoir s'installer comme avant pour dormir, car « *il pulviscolo non era più quello di prima, soffice, elastico, uniforme, da potercisi crogiolare quanto si voleva senza lasciare impronta, ma ci s'andava formando come un avvallamento o infossamento* » :[3] tout se passe comme si, cette fois-ci, la formation de la matière était perçue comme un changement désagréable dont on ne parviendrait pas à identifier la source, comme lorsqu'un matelas vieillit – car l'impression exprimée par la mère de Qfwfq est précisément celle d'un matelas vieilli.

1. *Ibid.*, p. 97. « qui par la suite est devenu un cheval. » trad. p. 24.
2. *Ibid.*, p. 98. « On a pied ! » trad. p. 25.
3. *Ibid.*, « la fine poussière n'était plus celle d'avant, moelleuse, élastique, uniforme, telle qu'on pouvait y musarder quand on voulait sans laisser de traces, mais était en train de former comme un affaissement ou une dépression tout spécialement là où d'habitude elle s'appuyait de tout son poids. » trad. p. 26.

Jusqu'à maintenant, les constats étaient des constats personnels, faits d'impressions subjectives qui ne pouvaient être communiquées que par un langage gauche car ne pouvant exprimer ce qui n'existait pas auparavant. Enfin, c'est le petit frère qui donne une preuve plus concrète, que Qfwfq remarque :

> E poi ci fu mio fratello Rwzfs, a quel tempo infante, cui a un certo punto, sentendolo, che so ?, sbattere, scavare, insomma agitarsi, chiesi : – Ma cosa fai ? – e lui mi disse : – Gioco.
>
> – Giochi ? E con che cosa ?
>
> – Con una cosa, – disse.
>
> Capite ? Era la prima volta. Cose con cui giocare non ce n'erano mai state. E come volete che giocassimo ? Con quella pappa di materia gassosa ? Bel divertimento : roba che andava giusto bene per mia sorella G'd(w)^{n}. Se Rwzfs giocava era segno che aveva trovato qualcosa di nuovo : tanto che in seguito si disse, con una delle solite esagerazioni, che aveva trovato un ciottolo. Ciottolo no, ma certamente un insieme di materia più solida, o – diciamo – meno gassosa. [1]

On le voit, le jeu est révélateur d'une existence : c'est par le jeu sur la matière qu'apparaissent les verbes « *sbattere* », « *scavare* ». La matière, qui avant n'était qu'une source de peur ou de gêne pour les autres personnages, devient quelque chose que l'on peut comprendre, et ce grâce à la manipulation qu'en fait le jeune Rwzfs : ici encore, c'est un enfant – pour peu que l'on puisse, comme le fait Qfwfq, attribuer un âge à des nébuleuses d'atomes dans une plus grande nébuleuse d'atomes – qui entreprend de s'approprier un élément pour mieux l'accepter, là où les autres, « adultes », lui opposent des réactions de méfiance ou de mécontentement. L'autre jeu est celui de la sœur, G'd(w)^{n}, que Qfwfq comprend moins, mais qui lui aussi dit quelque chose de la fonction du joueur dans un système fermé :

> A un tratto ruzzolai ; come se mi avessero fatto – si direbbe oggi – uno sgambetto. Era la prima volta che cadevo, non sapevo nemmeno cosa fosse questo « cadere », ma eravamo ancora sul soffice e non mi feci niente. – Non calpestare qui, – disse una voce, – Qfwfq, non voglio –. Era la voce di mia sorella G'd(w)^{n}.
>
> – Perché ? Cosa c'è, lì ?
>
> – Ho fatto delle cose con le cose... – disse. Mi ci volle un po' di tempo a rendermi conto, a tastoni, che mia sorella cincischiando con questa specie di mota, aveva tirato su una montagnola tutta pinnacoli, merlature e guglie.
>
> – Ma cosa ti sei messa a fare ?

1. *Ibid.*, p. 99. « Et puis ce fut à mon frère Rwzfs, à cette époque un enfant, qu'à un certain moment, l'entendant, comment dire ? taper, creuser, en somme s'agiter, je demandai :/– Mais que fais-tu ?/Et il me dit :/– Je joue./– Tu joues ? et avec quoi ?/– Avec une chose, dit-il./Vous comprenez ? C'était la première fois. Des choses avec quoi jouer, il n'y en avait jamais eu. Et comment le voudriez-vous ? Jouer avec cette bouillie de matière gazeuse ? Belle distraction : c'était quelque chose qui ne convenait bien qu'à ma sœur G'd(w)^{n}. Si Rwzfs jouait, cela voulait dire qu'il avait trouvé quelque chose de nouveau ; si bien que par la suite il dit, exagérant la chose comme à son habitude, qu'il avait trouvé un caillou. Un caillou, non impossible, mais sans doute un ensemble de matière plus solide, ou – si vous voulez – moins gazeuse. » trad. p. 26.

> G'd(w)^{n} dava sempre risposte senza capo né coda : – Un fuori con dentro un dentro. Tzlll, tzlll, tzlll... [1]

Le joueur – en l'occurrence, la joueuse – est celui qui introduit du chaos dans un système à partir des éléments constitutifs de ce système. Dans notre cas, la matière condensée constitue une première opération unitaire telle que Ian Bogost la définit [2], et que le petit frère de Qfwfq ou sa sœur combinent pour créer quelque chose de nouveau et bouleverser l'ordre des choses qui jusqu'alors se contentaient d'un état gazeux et inchangé.

Ludiciser l'attente : « Quanto scommettiamo »

Qfwfq ne se contente pas de regarder les autres jouer : il est aussi régulièrement en compétition avec une autre entité avec lequel il joue à différents jeux pour passer l'attente dans l'immensité vide de l'univers. Et l'un des jeux qu'il fait pour agrémenter l'attente et l'observation de l'univers en mouvement, c'est le jeu de pari et de conjoncture. Calvino part, pour le récit « Quanto scommettiamo », de l'idée selon laquelle la cybernétique permettra de passer en revue les nombreuses combinaisons de facteurs pour prévoir certains événements futurs. Il évoque ainsi la notion de « rétroaction positive » qui désigne les phénomènes physiques, biologiques et thermodynamiques qui ne peuvent pas s'arrêter une fois qu'ils sont enclenchés et dont les conséquences sont aussi nombreuses que complexes à prévoir, tant un événement peut en provoquer d'autres dans une réaction en chaîne [3]. Si bien que Qfwfq, très sûr de ses prévisions, joue à parier avec le Doyen (k)yK, sur tous les sujets possibles et imaginables : la transformation de matière en atomes, l'allumage des étoiles, leur croissance, l'orbite des planètes autour d'un soleil, mais aussi sur des événements bien plus éloignés et précis :

> Così, dai dati di cui disponevo, provavo a dedurre mentalmente altri dati, e da questi altri ancora, finché non riuscivo a proporre enventualità che in apparenza non c'entravano per niente con quello di cui stavamo discutendo. E le buttavo lì, senza parere.

1. *Ibid.*, p. 102. « Tout d'un coup, je dégringolai ; comme si l'on m'avait fait – dirait-on aujourd'hui – un croche-pied. C'était la première fois que je tombais, je ne savais pas même ce que ça pouvait être que "tomber", mais nous étions encore sur quelque chose de doux et je ne me fis rien./– Ne marche pas là, dit une voix. Qfwfq, je ne le veux pas./C'était la voix de ma sœur G'd(w)^{n}./– Pourquoi ? Qu'est-ce qu'il y a là ?/– J'ai fait des choses avec les choses..., dit-elle./Il me fallut un petit moment pour me rendre compte, à tâtons, que ma sœur, en triturant cette espèce de boue, en avait tiré une petite montagne pleine de clochetons, de crénelures et de flèches./– Mais qu'est-ce que tu fais ?/G'd(w)^{n} donnait toujours des réponses sans queue ni tête :/– Un dehors avec dedans un dedans. Tzlll, tzlll, tzlll... » trad. p. 29-30.

2. Rappelons que les opérations unitaires, ou *unit operations*, sont des éléments dynamiques et indépendants qui toutefois peuvent se combiner de manière arborescente mais surtout rhizomique, pour constituer une structure de signification. Voir à ce sujet p. 104.

3. Le réchauffement climatique que nous vivons actuellement, causé selon un certain consensus scientifique par l'accumulation dans l'atmosphère de gaz à effet de serre et notamment de dioxyde de carbone lié à l'activité humaine, est composé principalement de phénomènes de rétroaction positive. Par exemple, le *permafrost*, ces hectares de glace plurimillénaire qui enferme une grande quantité de méthane, tend à fondre et à libérer le gaz qui, en accroissant l'effet de serre, accélérera la fonte des glaces et la libération de méthane.

> Per esempio, stavamo facendo pronostici sulla curvatura delle spirali galattiche, e a un tratto io esco a dire : – Ora senti un po', (k)yK, secondo te, gli Assiri la invaderanno, la Mesopotamia ?
>
> Restò disorientato. – La... cosa ? Quando ?
>
> Calcolai in fretta e gli sparai una data, naturalmente non in anni e in secoli, perché allora le unità di misura del tempo non erano apprezzabili in grandezze di quel tipo, e per indicare una data precisa dovevamo ricorrere a formule così complicate che a scriverle avrebbero ricoperto una lavagna.
>
> – E come si fa a sapere... ?
>
> – Veloce, (k)yK, la invadono o no ? Per me, che la invadono ; per te, che no ? Ci stai ? Dài, non tirarla in lungo. [1]

On voit comment Calvino joue avec la notion de rétroaction positive et la mêle au principe du déterminisme, tout en la portant dans ses conséquences extrêmes. Tout se passe comme si les premiers instants de l'univers pouvaient avoir comme conséquence les détails de la vie sur une planète en particulier : ce que montre Calvino, c'est qu'il comprend l'importance que peut avoir la cybernétique dans la prévision d'événements. Les calculs différents faits à la vitesse d'une machine ou, dans le cas présent, d'une créature surnaturelle telle que Qfwfq, permettraient ce qu'Isaac Asimov a appelé la « psychohistoire » dans son cycle de romans *Fondation* [2] et, même si ses prévisions finissent par être erronées, le récit continue de jouer avec les rétroactions positives : lorsque Qfwfq commence à perdre, il n'arrête pas, car toutes les prévisions découlent du même calcul hypothétique. Une donnée mal traitée a fait tout basculer.

Les *Cosmicomiche* sont donc le lieu pour revisiter une Histoire qu'il est impossible d'embrasser autrement qu'à l'aide de la créature Qfwfq et par le biais du jeu. Ici aussi, dans « Quanto scommettiamo », les prévisions supposent une combinaison de facteurs dynamiques qui rappellent autant d'opérations unitaires avec lesquelles Qfwfq doit jongler pour calculer les résultats. Mais surtout, on remarque la manière dont l'attente et l'observation sont à leur tour ludicisées.

---

1. *Ibid.*, p. 158. « Ainsi, à partir des données dont je disposais, je m'exerçais à déduire mentalement d'autres données, et à partir de celles-là d'autres encore, au point que je réussissais à proposer des éventualités qui apparemment n'entraient pour rien dans ce que nous discutions. Et je les jetais dans la discussion, mine de rien./Par exemple, nous étions en train de faire des pronostics sur la courbure des spirales galactiques, et tout d'un coup je sors :/– Maintenant, écoute un peu, (k)yK. D'après toi, est-ce que les Assyriens l'envahiront, la Mésopotamie ?/Il fut désorienté./– La... quoi ? quand ?/Je calculai en vitesse et je lui lançai une date, pas en années ni en siècles naturellement, parce qu'alors les mesures de temps n'étaient pas appréciables en grandeurs de ce type, et pour indiquer une date précise nous devions recourir à des formules tellement compliquées que, pour les écrire, je devrais recouvrir tout un tableau noir./– Et comme peut-on savoir... ?/– Vite, (k)yK, ils l'envahissent ou non ? Pour moi, ils l'envahissent ; pour toi, non. C'est ça ? Allez, ne traîne pas. » trad. p. 89-90.

2. Dans *Fondation* le psychohistorien Hari Seldon prévoit la chute de l'empire galactique et trente mille ans de barbarie dans toute la galaxie. Il propose une manière de réduire cette période à mille ans en créant une fondation dans une planète aux extrémités de la galaxie, selon un plan calculé permettant de prévoir les événements – du moins ceux qui concernent les masses – à des siècles de distance. Voir Isaac Asimov, *Fondation*, trad. par Jean Rosenthal, Paris, Gallimard, 1951 [1957].

Le jeu facteur de changement : « Giochi senza fine »

Si le jeu peut être une modalité d'observation du changement, par le pari, ou encore une manière de révéler ces changements, on peut considérer que Calvino va plus loin encore dans « Giochi senza fine ». Assistant à l'expansion de l'univers et à la formation de nouveaux atomes d'hydrogène selon une théorie scientifique dont le nom a été tu [1], Qfwfq évoque les jeux qu'il faisait avec les atomes d'hydrogènes qu'il prenait pour des billes :

> Com'era il nostro gioco ? È presto detto. Lo spazio essendo curvo, attorno alla sua curva facevamo correre gli atomi, come delle biglie, e chi mandava più avanti il suo atomo vinceva. Nel dare il colpo all'atomo bisognava calcolar bene gli effetti, le traiettorie, saper sfruttare i campi magnetici e i campi di gravitazione, se no la pallina finiva fuori pista ed era eliminata dalla gara. [2]

L'avantage de la situation décrite par Qfwfq est sa simplicité : le jeu se déroule dans un espace presque vide, avec des atomes d'hydrogène, des champs magnétiques, des champs de gravité, le tout dans une structure courbe : autant d'opérations unitaires qui peuvent aussi bien se combiner (l'atome attiré par le champ magnétique) qu'agir indépendamment du reste. De plus, les atomes, dont le comportement calque celui des billes, peuvent soit faire leur course seuls, soit toucher d'autres atomes. Mais en fonction de la force avec laquelle les atomes se touchent, cela peut provoquer une fusion. Mais cela aussi est inclus dans les règles :

> Naturalmente si badava a non dar botte troppo forti perché dal cozzo di due atomi d'idrogeno, tic ! se ne poteva formare uno di deuterio, o addirittura d'elio, e quelli erano atomi perduti, per la partita : non solo, ma se uno dei due era del tuo avversario, dovevi pure rimborsarglielo. [3]

C'est d'ailleurs par cette particularité subatomique que le jeu cesse de s'apparenter à un jeu de billes. Au fil des erreurs des uns et des autres, le nombre d'atomes d'hydrogène valides tend à diminuer et l'enjeu devient plus grand mais une nouvelle donnée vient perturber la partie : de nouveaux atomes d'hydrogène apparaissent, ce qui force les deux joueurs, Qfwfq et Pfwfp [4], à intégrer cette nouveauté dans l'ensemble de règles. Dès lors,

1. C'est probablement à Alexander Friedmann que Calvino se réfère, sans le nommer. Il a théorisé l'expansion de l'univers pour expliquer pourquoi ce dernier ne s'est pas effondré sous l'effet de la gravitation.

2. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 135. « Comment était notre jeu ? C'est bien simple. L'espace étant courbe, nous faisions courir les atomes sur sa courbure, comme des billes, et celui qui envoyait son atome le plus loin avait gagné la partie. Pour lancer l'atome, il fallait bien calculer les effets, les trajectoires, il fallait savoir exploiter les champs magnétiques et les champs de gravitation, autrement la petite bille finissait en dehors de la piste et elle était éliminée. » trad. p. 65.

3. *Ibid.*, p. 135-136. « Naturellement, on faisait attention à ne pas taper trop fort, parce qu'avec le choc de deux atomes d'hydrogène, tic ! on pouvait en former un de deutérium, ou tout simplement d'hélium, et alors ils étaient perdus pour la partie ; et non seulement cela, mais si un des deux appartenait à l'adversaire, il fallait encore le lui rembourser. » trad. p. 66.

4. Remarquons dans la ressemblance entre les deux noms un procédé que l'on retrouvera dans les jeux vidéo de plateforme, consistant à générer un deuxième personnage semblable mais différent au premier : on pensera notamment à Luigi par rapport à Mario dans *Super Mario Bros.*, qui ne se différentie que par la couleur de ses vêtements. De la même manière ici, Pfwfp semble être le « joueur 2 » de Qfwfq. Mais lorsque Pfwfp devient le rival revanchard de Qfwfq, il est plutôt à rapprocher à Wario, le rival vulgaire, vénal et bedonnant de Mario qui s'empare de son domicile en retournant la lettre M qui en orne la façade

chaque nouvel atome doit être réparti équitablement entre les deux joueurs et vaut trois atomes anciens. Ainsi, si Calvino a pensé aux simples billes pour imaginer le jeu initial, les particularités liées aux atomes éloignent le jeu imaginé de son modèle. Qfwfq et son ami ont mis en place une boucle de gameplay suffisamment efficace pour maintenir leur engagement :

> Così il nostro gioco non finiva mai, e neppure ci veniva a noia, perché ogni volta che ci ritrovavamo con atomi nuovi ci pareva che anche il gioco fosse nuovo e quella fosse la nostra prima partita. [1]

C'était sans compter l'expansion de l'espace et la raréfaction des atomes d'hydrogène qui n'apparaissent plus aussi souvent que par le passé. Et c'était sans compter aussi le fait que Pfwfp se met à tricher en maquillant les atomes nouveaux en atomes anciens, et qu'il en garde de côté pour, selon Qfwfq, « *costruirsi un universo per conto suo, nuovo fiammante.* » [2] S'ensuit un nouveau jeu, cette fois-ci un jeu de dupes, entre Pfwfp qui maquille les atomes nouveaux pour les faire passer pour des anciens, et Qfwfq qui fait l'inverse en récupérant les nouveaux atomes et en les remplaçant par de vieux atomes maquillés en nouveaux, jusqu'à ce que les parties de billes ne puissent plus être jouées.

Alors commence un nouveau jeu, celui des galaxies : chaque joueur lance « en l'air » les atomes qui ont été récupérés petit à petit et ces derniers se combinent pour former des galaxies qui sont transportées ensuite comme des ballons gonflés à l'hélium, avant de servir de véhicules aux deux joueurs qui se poursuivent dans ce qui finit par devenir une course dont Qfwfq est bien conscient des techniques :

> Nelle corse, si sa qual è il segreto : tutto sta a come si prendono le curve. La galassia di Pfwfp tendeva a stringerle, la mia invece ad allargarle. Allarga allarga, ecco che finiamo sbalzati fuori dell'orlo dello spazio, con Pfwfp dietro. Continuamo la nostra corsa col sistema che si usa in questi casi, cioè creandoci lo spazio davanti a noi man mano che avanziamo. [3]

La fin du récit est un jeu de miroir où les deux personnages se poursuivent l'un l'autre à l'infini, à la manière de ce qui est décrit dans « L'inseguimento » (voir p. 251). Ce thème de la spécularité à l'infini permet surtout à Calvino d'achever les jeux sans fin dont il est question : si les rôles sont partagés, il n'y a plus d'enjeu ni de sens pour jouer.

---

dans *Super Mario Land 2* (Nintendo R&D1, *Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins*, Nintendo, 1992). On retrouve dans la variation du nom du protagoniste chez son rival (seule la lettre *q* a été retournée) cette même idée de contrefaçon et d'usurpation.

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 136. « De cette façon, notre jeu ne finissait jamais, et on ne s'ennuyait même pas, parce qu'à chaque fois que nous nous retrouvions avec des atomes neufs, il nous semblait que le jeu, lui aussi, était neuf et que c'était notre première partie. » trad. p. 66.

2. *Ibid.*, p. 137. « se construire un univers pour lui-même, flambant neuf. » trad. p. 67.

3. *Ibid.*, p. 140. « On connaît le secret des courses : tout vient de la manière de prendre les virages. la galaxie de Pfwfp tendait à les prendre serrés, et la mienne, au contraire, larges. Mais à force de les prendre larges, voilà que nous finîmes par être projetés en dehors du bord de l'espace, avec Pfwfp derrière. Nous continuâmes notre course comme on fait en pareil cas, c'est-à-dire en créant l'espace devant soi au fur et à mesure qu'on avance. » trad. p. 70-71.

Ce récit témoigne de la place que Calvino réserve à l'activité ludique en soi : le jeu est créateur, et là il remplace même le rôle du Créateur, quel qu'il soit. Le jeu permet d'étendre l'univers, de répartir les atomes, d'en créer de nouveaux, et même de donner naissance aux galaxies. Encore une fois, c'est le chaos introduit par le joueur dans un système régi par des règles qui permet d'en faire émerger quelque chose de nouveau et d'inattendu. Le chaos ici, c'est à la fois le jeu et la triche, laquelle permet à son tour de générer de nouveaux jeux, de nouvelles règles. En d'autres termes, le jeu est à l'origine de l'univers et le chaos de la *paidia* source de création.

Dans *Le cosmicomiche*, chaque énoncé scientifique devient un espace que Calvino, par le biais de la prothèse Qfwfq, parvient à traverser par le jeu. Le jeu revêt une fonction essentielle dans certains récits, qu'il soit révélateur ou facteur de changement et de création. La *paidia* de Calvino est donc un acte poétique qui consiste à tordre l'énoncé scientifique pour en faire autre chose, et notamment pour parler de l'humain. Nous avons détaillé ici la manière dont s'établit dans chaque récit une situation de jeu entre Qfwfq et d'autres personnages, mais c'est cette pulsion ludique qui permet de relier des événements aussi éloignés de l'humain que la formation des galaxies ou des atomes à l'intention du recueil : raconter l'humain par ce qui s'en éloigne le plus, trouver dans une fiction axiomatique quelque chose de mimétique. Il convient de souligner ce rapport métaphorique, qui rapproche l'acte ludique de l'acte poétique. De la même manière que le jeu peut être un outil de compréhension de l'univers, il peut être pour Calvino un outil d'approche de l'espace urbain avec une prothèse comme Marcovaldo.

6.2.2 Apprivoiser la ville : le jeu de *Marcovaldo*

Parus d'abord en feuilleton sur le journal *L'Unità* dans les années cinquante, les récits de *Marcovaldo*[1] racontent cinq années de la vie de l'ouvrier Marcovaldo et de sa famille, au rythme des saisons. Chaque chapitre correspond à une saison et le recueil commence au printemps et finit en hiver. Le but du recueil, souligné par son sous-titre *Le stagioni in città* (« les saisons en ville »), est de voir comment peuvent se manifester les éléments naturels dans ce que sont devenues les villes dans l'après-guerre, entre reconstruction, industrialisation fulgurante et exode rural, dont il résulte une population peu au contact avec la nature. Ce ne sera pas la seule fois où Calvino réfléchira à la place de la ville et aux transformations qu'il constate. On pense aux *Città invisibili* qui feront de la ville autant d'allégories poétiques, mais dès les années cinquante, Calvino écrit à propos de la ville et exprime ses inquiétudes sur le développement de l'industrie, la mécanisation des tâches et les effets que ces constructions pourraient avoir sur les êtres humains. Dans un article paru sur *Il Contemporaneo* en 1955, intitulé « La città di domani », il écrit :

1. Italo Calvino, *Marcovaldo ovvero Le stagioni in città*, Turin, Einaudi, 1963.

> Si fiuta nell'aria un vento di trasformazioni : le grandi industrie stanno per moltiplicare le capacità produttive con un intervento molto minore di lavoro umano, e già sognano la loro metamorfosi in enormi perfetti insetti meccanici la cui inesorabile memoria fotoelettrica muoverà un brulichio di zampe intelligenti ; anche i pigri uffici si vanno trasformando in metalliche scattanti sale macchine ; mentre già si destinano le aree per le centrali atomiche, e la forza che muove il sole e le altre stelle ci servirà per cuocere due uova. Distolta or ora dall'incubo inveterato della guerra, l'umanità esplode la sua troppo compressa voglia di dimostrare quant'è buona e ingegnosa. La classe operaia, guardinga e non propensa a facili illusioni, s'appresta a fronteggiare nuove situazioni drammatiche, ma già aguzza gli occhi al profilarsi di nuove speranze. [1]

Marcovaldo représente justement cette classe ouvrière, tiraillée entre la méfiance pour ce qui vient et l'espoir dans un certain progrès technique et social. Le personnage de Marcovaldo fait partie de ces citadins qui ont la nostalgie de la campagne, de la nature. Le narrateur décrit dès les premières pages l'inadaptation du personnage aux signes de l'espace urbain :

> Aveva questo Marcovaldo un occhio poco adatto alla vita di città : cartelli, semafori, vetrine, insegne luminose, manifesti, per studiati che fossero a colpire l'attenzione, mai fermavano il suo sguardo che pareva scorrere sulle sabbie del deserto. Invece, una foglia che ingiallisse su un ramo, una piuma che si impigliasse ad una tegola, non gli sfuggivano mai : non c'era tafano sul dorso d'un cavallo, pertugio di tarlo in una tavola, buccia di fico spacciata sul marciapiede che Marcovaldo non notasse, e non facesse oggetto di ragionamento, scoprendo i mutamenti della stagione, i desideri del suo animo, e le miserie della sua esistenza. [2]

En fait, dans tout le recueil, l'ironie calvinienne œuvrera à présenter un personnage insatisfait de la ville et de ses attraits et qui fantasme un retour à la terre, à la nature sans jamais la trouver. En cela, *Marcovaldo* oscille entre l'utopie et la parodie, mais dit bien plus que cela. Selon des travaux récents de Serenella Iovino, présentés à l'occasion de la conférence annuelle de l'American Association for Italian Studies à l'université Wake

1. *Idem*, *S2*, *op. cit.*, p. 2239. « On flaire dans l'air un vent de transformations : les grandes industries sont sur le point de multiplier leurs capacités de production grâce à l'intervention toujours moindre du travail humain, et rêvent déjà à une métamorphose en d'énormes et parfaits insectes mécaniques dont l'inexorable mémoire photoélectrique animera un grouillement de pattes intelligentes ; même les bureaux paresseux sont en train de se transformer en de mécaniques et rapides salles de machines ; alors que déjà on prévoit les zones pour les centrales atomiques, et que la force qui meut le soleil et les autres étoiles nous servira pour cuire les œufs. À peine extirpée du cauchemar invétéré de la guerre, l'humanité explose son envie trop contenue de démontrer combien elle est bonne et ingénieuse. La classe ouvrière, prudente et peu encline aux illusions faciles, s'apprête à affronter de nouvelles situations dramatiques, mais aiguise déjà sa vue face à l'apparition de nouveaux espoirs. » Nous traduisons.

2. *Idem*, *RR1*, *op. cit.*, p. 1069. « Il avait, ce Marcovaldo, un œil peu fait pour la vie citadine : les panneaux publicitaires, les feux de signalisation, les enseignes lumineuses, les affiches, pour aussi étudiées qu'ils fussent afin de retenir l'attention, n'arrêtaient jamais son regard qui semblait glisser comme sur les sables du désert. Par contre, qu'une feuille jaunît sur une branche, qu'une plume s'accrochât à une tuile, il les remarquait aussitôt ; il n'était pas de taon sur le dos d'un cheval, de trou de ver dans une table, de peau de figue écrasée sur le trottoir que Marcovaldo ne notât et n'en fît l'objet de ses réflexions, découvrant ainsi les changements de la saison, les désir de son âme et les misères de son existence. » trad. p. 8.

Forest à Winston-Salem, *Marcovaldo* tout comme *La formica argentina* sont des œuvres qui témoignent du passage de notre civilisation dans l'anthropocène, c'est-à-dire la période pendant laquelle l'activité humaine a un impact sur son environnement.

Ce constat est frappant dans un chapitre comme « Dov'è più azzurro il fiume ». Marcovaldo se met en tête d'aller pêcher pour retrouver des produits authentiques et naturels, face à la multiplication de tromperies gastronomiques et de scandales liés aux produits frais :

> Era un tempo in cui i più semplici cibi racchiudevano minacce insidie e frodi. Non c'era giorno in cui qualche giornale non parlasse di scoperte spaventose nella spesa del mercato : il formaggio era fatto di materia plastica, il burro con le candele steariche, nella frutta e verdura l'arsenico degli insetticidi era concentrato in percentuali più forti che non le vitamine, i polli per ingrassarli li imbottivano di certe pillole sintetiche che potevano trasformare in pollo chi ne mangiava un cosciotto. Il pesce fresco era stato pescato l'anno scorso in Islanda e gli truccavano gli occhi perché sembrasse di ieri. Da certe bottiglie di latte era saltato fuori un sorcio, non si sa se vivo o morto. Da quelle d'olio non colava il dorato succo dell'oliva, ma grasso di vecchi muli, opportunamente distillato. [1]

Craignant de ne plus pouvoir rien manger de naturel et de sain, Marcovaldo tente donc d'aller pêcher lui-même, après avoir récupéré de collègues divers le matériel nécessaire. Il remonte donc le fleuve jusqu'à trouver un bassin d'un beau bleu, « *che pareva un laghetto di montagna* » [2] où semblent abonder les poissons qui nagent en liberté. Mais alors qu'il repart chargé de poissons, il se fait interpeller par un gardien :

> – Dove li ha presi, quei pesci lì ? – disse la guardia.
> – Eh ? Perché ? – e Marcovaldo aveva già il cuore in gola.
> – Se li ha pescati là sotto, li butti via subito : non ha visto la fabbrica a monte ? – e indicava difatti un edificio lungo e basso che ora, girata l'ansa del fiume, si scorgeva, di là dei salici, e che buttava nell'aria fumo e nell'acqua una nube densa d'un incredibile colore tra turchese e violetto. – Almeno l'acqua, di che colore è, l'avrà vista ! Fabbrica di vernici : il fiume è avvelenato per via di quel blu, e i pesci anche. Li butti subito, se no glieli sequestro ! [3]

1. *Ibid.*, p. 1130. « C'était en un temps où les aliments les plus simples recelaient des menaces insidieuses et relevaient de la fraude. Il n'était pas de jour où le journal ne révélait des choses épouvantables à propos du panier de la ménagère : le fromage était fait de matière plastique ; le beurre, avec des bougies ; dans les fruits et légumes, le taux d'arsenic des insecticides était plus élevé que celui des vitamines ; les poulets étaient engraissés avec certaines pilules synthétiques qui pouvaient transformer en poulet ceux qui en mangeaient une cuisse. Le poisson frais avait été pêché l'année précédente en Islande, et on lui maquillait les yeux pour qu'il parût de la veille. Une souris, dont on ne savait pas si elle était vivante ou morte, avait été découverte dans un bidon de lait. Des bouteilles d'huile ne coulait point le suc doré des olives, mais de la graisse de vieux mulets opportunément filtrée. » trad. p. 105.

2. *Ibid.*, p. 1131. « [qui] évoquait un lac de montagne. » trad. p. 107.

3. *Ibid.*, p. 1132. « – Où les avez-vous pris, ces poissons-là ? demanda le garde./– Hein ? Pourquoi ?/Et le cœur de Marcovaldo battait déjà la chamade./– Si vous les avez pêchés là, jetez-les tout de suite : vous n'avez pas vu l'usine, là en amont ? – et il désignait un long et bas édifice qu'à présent, après avoir tourné le coude du fleuve, on apercevait au-delà des saules, et qui crachait de la fumée dans le ciel et, dans l'eau un épais nuage d'une invraisemblable couleur qui tenait le milieu entre le bleu turquoise et le violet. – Vous devez au moins avoir vu la couleur de l'eau, non ? Fabrique de peinture : le fleuve est pollué et les poissons empoisonnés à cause de ce bleu. Jetez-les tout de suite, sinon je vous les confisque ! » trad. p. 108.

Mais en vérité Marcovaldo n'a pas d'autre choix que de rejeter les poissons : s'il les avait pêchés en amont de l'usine, il aurait payé une amende pour non-respect de la réserve de pêche, et même lorsqu'il ment en disant qu'il se contente de promener des poissons achetés chez le poissonnier, il lui reste à payer les droits d'octroi pour entrer en ville. Cette conclusion met en évidence la méconnaissance de la nature qui est fantasmée par Marcovaldo (le bleu du lac qu'il croit authentique), mais aussi l'omniprésence humaine : la réserve de pêche fait d'un lieu naturel un réservoir à réguler, il est impossible d'entrer dans la ville sans payer une taxe, etc. *Marcovaldo* est donc le témoignage d'une dépossession de l'espace, pas seulement naturel, par la civilisation. Un espace que Calvino, en se servant de Marcovaldo comme d'une prothèse pour le traverser, va tenter de récupérer et d'apprivoiser d'une manière ludique.

Pas de côté et transformation

Dans *Marcovaldo*, Calvino n'hésite pas à aborder la ville d'une manière détournée. Ce pas de côté insère du jeu dans l'espace urbain qui semble destiné à un nombre déterminé d'utilisations. C'est ainsi qu'en été, dans « La villeggiatura in panchina », le protagoniste, gêné par les bruits de la vie nocturne, décide d'aller dormir sur un banc public dans un parc pour faire l'expérience de la belle étoile et des nuits naturelles. En se rendant au travail, Marcovaldo passe justement devant un parc qui lui inspire ce désir : « *Oh, potessi dormire qui, solo in mezzo a questo fresco verde e non nella mia stanza bassa e calda ; qui nel buio naturale della notte, non in quello artificiale delle persiane chiuse, zebrato dal riverbero dei fanali ; oh, potessi vedere foglie e cielo aprendo gli occhi !* » [1] Il décide alors de se rendre au parc pendant une nuit d'été, avec son oreiller, pour dormir sur un banc qu'il a remarqué dans le parc et qui lui semble parfait pour faire l'expérience d'une nuit dans la nature.

Mais tout lui rappellera qu'il est bien dans un espace densément peuplé : la présence de deux amoureux qui se chamaillent en occupant son banc ne lui permet pas de s'installer, un feu tricolore clignote dans son champ de vision lui faisant confondre la lune et le sémaphore, et le banc, naturellement, n'est pas aussi confortable qu'il l'espérait. Et lorsqu'il trouve la bonne position pour dormir, il regrette que son regard tombe sur le feu tricolore et pas sur un paysage naturel. Et puis, au fond, il a bien trop de soucis pour réussir à dormir. Il tente toutefois de remédier à la situation en accrochant une vieille couronne de fleurs desséchée sur le sabre d'une statue pour cacher la lumière qui l'empêche de dormir. Mais cela attire

1. *Ibid.*, p. 1071. « Oh ! si je pouvais dormir ici, tout seul au milieu de cette fraîcheur verte, et pas dans ma chambre basse, étouffante : ici dans le silence et pas parmi les ronflements de toute ma famille qui bavarde dans son sommeil avec, en plus, le bruit du tram dans la rue. Oui, dormir ici dans l'obscurité naturelle de la nuit, et pas dans celle artificielle des volets clos zébrés par le reflet des réverbères ! Oh ! si je pouvais voir les feuilles et le ciel en ouvrant les yeux ! » trad. p. 13-14.

un policier que Marcovaldo va soigneusement éviter avant de s'installer à nouveau sur le banc. Puis, quand il n'y a plus de lumière, c'est le bruit de travaux nocturnes qui commence à le déranger.

Il parvient alors à allumer la fontaine et court se coucher sur le banc en s'imaginant près d'un torrent. Mais, alors qu'il s'endort enfin, il se met à rêver d'immondices : l'odeur finit par le réveiller, émise en vérité par un camion-poubelle qui passe dans la rue. Si le bruit n'est plus un problème, c'est maintenant l'odeur qui l'incommode et le pousse, une nouvelle fois, à trouver une solution : il va donc arracher quelques plantes à se mettre sous le nez pour masquer l'odeur de poubelle et finit par s'endormir.

Ce à quoi le lecteur assiste dans ce récit, c'est une série de défis. Marcovaldo est face à une situation cassée, dont il doit résoudre un à un les éléments : la disponibilité de l'endroit, la lumière, le bruit, l'odeur sont autant d'étapes pour que le personnage puisse trouver le sommeil. Le récit dès lors s'apparente à une succession de mini-jeux, d'énigmes environnementales à résoudre par le protagoniste qui utilise les objets mis à sa disposition. Ce faisant, Calvino réinvestit, par le biais de la prothèse Marcovaldo, un lieu commun, le parc municipal, pour en faire autre chose, pour le transformer, le détourner.

De la même manière dans « Il bosco sull'autostrada ». Alors que le froid de l'hiver sévit dans la maison du protagoniste, il décide d'aller chercher du bois quelque part en ville. Ses enfants, s'inspirant d'un livre, sortent aussi pour aller chercher une forêt, et finissent par trouver ce qu'ils considèrent comme telle près de l'autoroute. À son retour, Marcovaldo trouve la maison chauffée, et repart avec sa scie pour aller chercher plus de bois dans la fameuse forêt, qui se trouve être une succession de panneaux publicitaires qui longent la route. Ici, l'espace urbain et ses pratiques sont réinterprétés selon un autre référentiel, celui de la nature imaginée par Marcovaldo. Les interaction en sont donc transformées, et, de ce fait, l'espace lui-même est détourné : les panneaux publicitaires n'ont plus la fonctions qu'ils occupaient jusqu'à présent, sauf pour l'agent de police qui les voit comme tels, mais deviennent des matériaux destinés à d'autres usages.

Cette idée va encore plus loin dans « La città tutta per lui ». En plein mois d'août, Marcovaldo se retrouve tout seul en ville alors que tous les autres habitants sont partis en vacances. La scène qui en résulte est saisissante pour le personnage :

> Uscì a camminare per il centro, la mattina. S'aprivano larghe e interminabili le vie, vuote di macchine e deserte ; le facciate delle case, dalla siepe grigia delle saracinesche abbassate alle infinite stecche delle persiane, erano chiuse come spalti. Per tutto l'anno Marcovaldo aveva sognato di poter usare le strade come strade, cioè camminandoci nel mezzo : ora poteva farlo, e poteva anche passare i semafori col rosso, e attraversare in diagonale, e fermarsi nel centro delle piazze. ma capì che il

> piacere non era tanto il fare tutte queste cose insolite, quanto il vedere tutto in un altro modo : le vie come fondovalli, o letti di fiumi in secca, le case come blocchi di montagne scoscese, o pareti di scogliera. [1]

Ce qui est à l'œuvre, ici, c'est bien la déréalisation de l'espace de la ville qui se retrouve vidée de ses habitants, privée de son fonctionnement normal, mécanique, (tel qu'il est décrit dans le récit issu des *Racconti* « La signora Paulatim » [2]). Dans cette ville déréalisée, que Marcovaldo parcourt à sa guise, l'absence du fonctionnement habituel tend à la transformer, ici en paysages naturels :

> Lo sguardo di Marcovaldo scrutava intorno cercando l'affiorare d'una città diversa, una città di cortecce e squame e grumi e nervature sotto la città di vernice e catrame e vetro e intonaco. [...] Si sarebbe detto che, appena disertata dagli uomini, la città fosse caduta in balia d'abitatori fino a ieri nascosti, che ora prendevano il sopravvento : la passeggiata di Marcovaldo seguiva per un poco l'itinerario d'una fila di formiche, poi si lasciava sviare dal volo d'uno scarabeo smarrito, poi indugiava accompagnando il sinuoso incedere d'un lombrico. Non erano solo gli animali a invadere il campo : Marcovaldo scopriva che alle edicole dei giornali, sul lato nord, si forma un sottile strato di muffa, che gli alberelli in vaso davanti ai ristoranti si sforzano di spingere le loro foglie fuori dalla cornice d'ombra del marciapiede. Ma esisteva ancora la città ? [3]

C'est à une véritable transformation par le regard et par l'exploration que le lecteur assiste, avec un changement de l'environnement mais aussi des habitants. Marcovaldo semble tombé dans une dimension parallèle. En passant par la prothèse Marcovaldo, Calvino transforme ainsi la ville et sa fonction, comme celle des trottoirs et des passages cloutés, ce qui manque de le faire renverser par une voiture qui freine devant lui.

Il s'agit en vérité de journalistes qui font un documentaire sur le seul homme resté en ville. Après avoir été interviewé, il est engagé pour aider une équipe de tournage qui réalise un film sur *ferragosto* avec une star de cinéma qui se jette dans une fontaine. Toute la place devient un plateau de tournage et se remplit de monde, donnant une impression

1. *Ibid.*, p. 1160. « Il alla faire un tour dans le centre, le matin. De larges et interminables rues s'ouvraient devant lui, désertes et vides de voitures ; les façades des maisons – de la haie grise des rideaux de fer baissés aux innombrables lattes des persiennes – étaient closes comme des forteresses. Durant toute l'année, Marcovaldo avait rêvé de pouvoir utiliser les rues en tant que rues, c'est-à-dire en marchant en leur milieu : maintenant il pouvait le faire, et même passer au feu rouge, traverser en diagonale et s'arrêter au beau milieu des places. Mais il comprit que le plaisir, ce n'était pas tant de faire ces choses insolites que de tout voir différemment : les rues, comme des creux de vallée ou des lits de fleuves à sec ; les maisons, comme des chaînes de montagnes escarpées, ou comme les parois d'une falaise. » trad. p. 150.

2. Voir *idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 1063-1072, surtout les premières pages où Madame Paulatim semble se mouvoir dans un espace urbain réglé comme une horloge. Nous avons abordé ce chapitre p. 195.

3. *Idem*, *RR1*, *op. cit.*, p. 1160. « Marcovaldo regardait attentivement autour de lui, cherchant l'affleurement d'une ville différente, une ville d'écorces, d'écailles, de grumeaux, sous la ville de peinture et d'asphalte, de verre et de plâtre. [...] On aurait dit qu'à peine désertée par les hommes, la ville était tombée aux mains d'habitants cachés jusqu'à la veille et qui, maintenant, prenaient le dessus : la promenade de Marcovaldo suivait à peu de choses près l'itinéraire d'une procession de fourmis, puis s'en voyait détourner par le vol d'un scarabée égaré, puis elle se faisait hésitante en suivant la démarche sinueuse d'un lombric. Mais ce n'étaient pas seulement les insectes et les vers qui tentaient d'occuper le terrain : Marcovaldo découvrait qu'une mince couche de moisissure se formait sur le côté nord des kiosques à journaux, que les arbustes en pot, devant les restaurants, s'efforçaient de pousser leurs feuilles au-delà du bord ombreux du trottoir. Mais la ville existait-elle encore ? » trad. p. 150-151.

de retour en arrière pour Marcovaldo. Mais l'installation du plateau de tournage est, au contraire, le comble de la déréalisation de la ville : les règles sont bouleversées et ce sont la feintise ludique et la fiction qui prennent le dessus, au détriment d'une réalité qui a détalé.

Et si cette alternance entre ville habitée et ville transformée se fait ici dans le temps, toutes deux peuvent aussi coexister, comme dans « Il giardino dei gatti ostinati ». Alors que Marcovaldo parvient à pêcher une truite dans l'aquarium d'un restaurant, il se le fait chaparder par un chat. En le poursuivant dans les ruelles et derrières les grands immeubles, il découvre une partie de la ville où il ne devrait pas se rendre habituellement, le jardin d'une vieille maison remplie de chats qui attendent à manger. Une voisine lui explique que c'est le seul endroit où ils peuvent être, avec les oiseaux, les grenouilles et autres animaux chassés par la folie immobilière. Seule cette maison est restée et Marcovaldo apprend à la fin que les chats empêchent la vieille dame qui y habite de la vendre pour s'installer dans un appartement moderne.

Là aussi, on voit un processus de *straniamento* à l'œuvre. Marcovaldo traverse la ville des chats pour mieux comprendre la ville des hommes, deux environnements qui sont identiques mais en même temps distincts : « *stanno l'una dentro l'altra, ma non sono la medesima città.* ».[1] La ville des chats, Marcovaldo la découvre pendant la pause-déjeuner à son travail : elle fonctionne ainsi comme un espace intermédiaire qui lui permet de mieux appréhender la réalité. Les voix contradictoires qu'il entend dans les immeubles qui entourent la villa, ainsi que le témoignage de la vieille habitante, sont autant d'éléments qui lui permettent de mieux comprendre la ville et ses dynamiques sans se compromettre d'aucune manière au travail ou avec sa famille.

Le jeu, l'attitude ludique est, pour Calvino dont Marcovaldo est une prothèse, une méthode d'approche pour une ville dont il ne parvient pas à saisir les changements. Le jeu lui permet de détourner l'espace urbain et son fonctionnement habituel pour parvenir à le connaître autrement : en changeant l'utilisation de ses objets, en transformant l'espace après l'avoir vidé ou en trouvant dans ses interstices l'existence d'une dimension parallèle qui permet de tout voir avec un certain décalage.

Affordance et exploitation

L'exploration ludique de l'espace urbain par Marcovaldo n'a pas pour seule conséquence d'ouvrir une nouvelle dimension et de transformer l'espace. Comme on a pu le voir dans certains des récits examinés précédemment, l'approche de la ville par Calvino et son avatar Marcovaldo passe par la détection d'une certaine affordance dans les objets qui remplissent l'environnement urbain. Différents éléments de la ville, comme la couronne de fleur ou les panneaux publicitaires, comportent une potentialité d'interaction que le personnage

1. *Ibid.*, p. 1163. « [elles] sont l'une dans l'autre, mais ce n'est pas la même ville. » trad. p. 155.

actualise, et cette interaction est souvent en décalage avec son usage conventionnel. Ainsi, Marcovaldo et sa famille sont des personnages de jeu par lesquels Calvino éprouve un espace en y cherchant des mécaniques ludiques.

« Il piccione comunale » est un bon début pour voir de quoi il est question. En se rendant au travail, Marcovaldo voit dans le ciel une nuée de bécasses qu'il commence à poursuivre, avant de griller un feu rouge et recevoir une amende. Mais son enthousiasme pour les oiseaux, qu'il imagine déjà dans son assiette, ne diminue pas. N'ayant pas de fusil, contrairement à son patron, pour aller les chasser, il décide, à l'aide de ses enfants, d'enduire la terrasse de son immeuble qui sert à étendre le linge de résine collante pour attirer les oiseaux pendant la nuit. Mais ce n'est qu'un vieux pigeon qui se fait prendre au piège et la famille de Marcovaldo le mange malgré tout. Ce qu'on remarque, c'est la manière dont le détournement de l'espace commun de la terrasse et des cordes à linge passe par l'identification d'une affordance de cet espace pour un autre usage.

De la même manière, « La città smarrita nella neve » offre une occasion de jeu et de transformation de l'espace. Cette fois-ci, c'est la neige qui comporte une certaine affordance : au-delà des habituels bonshommes de neige et classiques batailles de boules de neige, c'est le fait de tracer des sillons dans la neige à peine tombée qui constitue une certaine potentialité ludique et créative :

> Spalar neve non è un gioco, specie per chi si trova a stomaco leggero, ma Marcovaldo sentiva la neve come amica, come un elemento che annullava la gabbia di muri in cui era imprigionata la sua vita. E di gran lena si diede al lavoro, facendo volare gran palate di neve dal marciapiede al centro della via. [1]

Mais il est en concurrence avec Sigismondo, un employé de la mairie, qui lui doit retirer la neige de la rue. Alors l'employé de la mairie lui apprend à tasser la neige de manière compacte pour qu'il n'y ait pas de conflit entre eux et Marcovaldo se prend vite au jeu :

> Marcovaldo imparò ad ammucchiare la neve in un muretto compatto. Se continuava a fare dei muretti così, poteva costruirsi delle vie per lui solo, vie che avrebbero portato dove sapeva solo lui, e in cui tutti gli altri si sarebbero persi. Rifare la città, ammucchiare montagne alte come case, che nessune avrebbe potuto distinguere dalle case vere. O forse ormai tutte le case erano diventate di neve, dentro e fuori ; tutta una città di neve con i monumenti e i campanili e gli alberi, una città che si poteva disfare a colpi di pala e rifarla in un altro modo. [2]

1. *Ibid.*, p. 1083. « Déblayer la neige n'est pas un jeu d'enfant, surtout quand on a l'estomac presque vide, mais, pour Marcovaldo, la neige était comme une amie, comme un élément qui annulait les murs qui emprisonnait sa vie. Et il attaqua son travail avec ardeur, faisant voler de grandes pelletées de neige du trottoir au beau milieu de la chaussée. » trad. p. 32.

2. *Ibid.*, p. 1084. « Marcovaldo apprit à entasser la neige pour en faire de petits murs compacts. S'il continuait comme ça à faire de petits murs, il pouvait construire des rues pour lui tout seul, des rues qui l'auraient conduit en des endroit qu'il était seul à connaître, des rues dans lesquelles tous les autres se seraient perdus. Refaire la ville, faire des tas de neige hauts comme des maisons que personne n'aurait pu distinguer des vraies maisons. Ou peut-être, toutes les maisons étant désormais devenues de neige tant à l'intérieur qu'à l'extérieur, refaire toute une ville de neige : monuments, clochers et arbres compris ; une ville qu'on pouvait défaire à coups de pelle et rebâtir d'une autre façon. » trad. p. 34.

On le voit aux projets de Marcovaldo : s'approprier la ville en la transformant passe tout entier par un seul élément : la neige. Ce matériau éphémère place Marcovaldo dans une aire intermédiaire d'expérience qui lui permet une créativité ludique qui n'aura pas de conséquences sur le monde extérieur. Dans ce récit, grâce à la neige, la ville est perçue comme un *sandbox*[1]. Ici on est face aussi à l'idée de neige comme page blanche, à partir de laquelle il est possible de tout recommencer, de tout changer, ce qui est bien l'espoir de Marcovaldo, dont la feintise ludique va jusqu'à tromper d'autres personnages. En voyant une voiture recouverte de neige, il décide d'en former une autre à côté avec la matière qu'il a déblayée, rajoutant quelques éléments pour la rendre plus réaliste : un morceau de fer rouillé pour les phares, un vieux robinet pour la portière. Si bien que lorsque le président du conseil d'administration Alboino sort de chez lui pour aller au travail, il confond les deux voitures et s'enfonce jusqu'au cou dans la fausse automobile de neige.

De plus en plus, la fiction et la réalité se mélangent, jusqu'à ce que Marcovaldo, pourtant convaincu du contraire, finisse par se confondre lui aussi avec le décor en recevant de la neige tombée du toit. Des enfants, le prenant pour un deuxième bonhomme à côté du leur, lui mettent une carotte pour le nez. Ce récit montre ainsi l'affordance que peut constituer la neige, ainsi que son pouvoir temporaire de transformation. La neige est l'occasion d'un jeu entre tous les personnages qui, pendant un court instant, rebattent les cartes. Cela rappelle l'idée de renversement carnavalesque dont parle Roberto Bertoni : « *Il gioco, letterario o meno, ha connotati talora carnevaleschi di infranzione delle norme sociali, si accompagna allo scherzo e alla burla.* »[2] La neige sert de matériau ludique pour opérer ce renversement des normes hiérarchiques et existentielles ; et c'est par l'interaction de Marcovaldo et des autres personnages avec cet objet que ce renversement peut avoir lieu.

Ainsi, Calvino se sert des personnages de *Marcovaldo* pour voir dans la ville une série de défis ludiques à relever. Il est donc peu surprenant de voir réapparaître la figure de l'enfant dans certains récits, qui permet de débloquer certaines situations du fait de ses capacités propres. À ce titre, les enfants de Marcovaldo ne manquent pas à l'appel pour ajouter du chaos dans l'ordre de la ville. Tout se passe comme s'ils réinterprétaient un certain nombre d'éléments inscrits dans un système pour en faire des opérations unitaires qui se mettront à interagir avec d'autres éléments.

C'est le cas, par exemple, dans « Luna e Gnac ». La famille de Marcovaldo n'arrive pas à trouver le sommeil à cause d'une publicité pour un cognac qui clignote dans la nuit pour le compte de l'entreprise Spaak. Chacun est à la fenêtre, à regarder quelque

1. Les jeux de type *sandbox*, ou « bac-à-sable », sont des jeux qui ne présentent pas d'autre objectif que ceux fixés par le joueur. Tout l'intérêt réside dans la capacité du joueur à modifier son environnement à l'aide d'un nombre limité d'outils, et de créer de nouveaux éléments. C'est le cas, par exemple, de *Minecraft* (Mojang, *Minecraft*, *op. cit.*).

2. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 17. « Le jeu, littéraire ou non, a des connotations parfois carnavalesques d'infraction des normes sociales, il accompagne la plaisanterie et le canular. » Nous traduisons.

chose de différent : qui la lune, qui la voisine d'en face, avant que le « GNAC » ne s'allume, brisant toute rêverie qui accompagnait la contemplation des personnages. C'est alors que Michelino a l'idée de prendre sa fronde et de jeter des pierres en direction de l'inscription :

> Ma la scritta luminosa proprio sul momento del tiro s'era spenta per la fine dei suoi venti secondi. E tutti nella mansarda presero mentalmente a contare : uno due tre, dieci undici, fino a venti. Contarono diciannove, tirarono il respiro, contarono venti, contarono ventuno ventidue nel timore d'aver contato troppo in fretta, ma no, nulla, il GNAC non si riaccendeva, restava un nero ghirigoro male decifrabile intrecciato al suo castello di sostegno come la vite alla pergola. [1]

Cette action de Michelino a pour conséquence qu'une autre firme engage la famille de Marcovaldo pour saboter la publicité de Spaak qui fait de l'ombre au cognac de la Tomawak. En effet, tous les deux jours, des ouvriers viennent réparer l'inscription lumineuse sur le toit pour la remettre en fonction, et toutes les nuits suivantes, Michelino envoie des cailloux contre les lettres lumineuses, causant à la fin la faillite de la firme. Malheureusement, cette situation se retourne contre eux lorsque la firme Tomawak décide d'installer sa propre publicité, plus grande et aux clignotements plus fréquents. Malgré cela, les actions de Michelino ont révélé une affordance de l'éclairage publicitaire urbain, de la même manière que la recherche de bois avait révélé l'affordance des panneaux publicitaires le long de l'autoroute.

Les enfants dans Marcovaldo ont par ailleurs tendance à détourner les mécanismes habituels de la ville et de ses flux de communication pour en faire quelque chose de nouveau, de non prévu, ce qui a sans doute pour effet de mettre en lumière combien le fonctionnement des villes est anormal. C'est le cas dans « Fumo, vento e bolle di sapone » : alors que des agents publicitaires distribuent dans toutes les boîtes aux lettres des bons pour obtenir les échantillons du détergent Blancasol, les enfants se mettent à les chercher dans toutes les boîtes aux lettres pour les récupérer. Ils ne tardent pas à s'organiser pour prendre le plus de bons dans tout le quartier, en rencontrant différentes réactions :

> La campagna pubblicitaria del Blancasol aveva battuto tutto il quartiere, portone per portone. E portone per portone i fratellini si diedero a battere il quartiere, incettando i buoni. Qualche portinaia li cacciò gridando : – Monelli ! Cosa venite a rubare ? Io telefono alle guardie ! – Qualche altra fu contenta che facessero un po' di pulizia di tutta quella cartaccia che si depositava lì ogni giorno. [2]

1. CALVINO, *RR1*, *op. cit.*, p. 1135-1136. « Mais la publicité lumineuse s'était éteinte au bout de ses vingt secondes, juste au moment du tir du lance-pierres. Et dans la mansarde, tout le monde se mit mentalement à compter : un, deux, trois... dix, onze... jusqu'à vingt. À dix-neuf, ils soufflèrent, comptèrent vingt, puis vingt et un et vingt-deux, dans la crainte d'avoir compté trop vite. Mais non, rien, le GNAC ne se rallumait pas, il n'était plus qu'un noir gribouillis, quasiment indéchiffrable, s'entralaçant à son bâti de soutien comme le raisin à la treille. » trad. p. 114.

2. *Ibid.*, p. 1152-1153. « La campagne publicitaire de "Blansoleil" avait touché tout le quartier, maison par maison. Et, maison par maison, les trois frères s'occupèrent aussi du quartier, raflant tous les bons. Une concierge les chassa :/– Sacrés gosses ! cria-t-elle. Qu'est-ce que vous venez encore voler ici ? Je vais téléphoner à la police, moi !/Une autre, au contraire, fut contente de leur voir faire un peu de nettoyage en débarrassant son entrée de toute cette paperasse qu'on y déposait chaque jour. » trad. p. 139.

Et cette action de transformation du quartier contribue à transformer aussi la maison de Marcovaldo, dont les pièces deviennent « *tutte azzurre e gialle di foglietti del Blancasol* ». [1] Et ce n'était pas près de finir : les marques concurrentes se sont mises à leur tour à distribuer des bons d'échange et les enfants se sont remis à les récupérer et à les stocker. Mais très vite, les autres enfants du quartier se mettent à les imiter. Michelino et ses frères ont donc commencé un jeu qui met à mal la campagne – de toute façon inefficace, selon le narrateur – des vendeurs de lessive et de détergent. C'est tout un système parallèle qui se met en place, les enfants s'organisent de plus en plus pour récupérer les bons, si bien que ces derniers disparaissent avant même la fin de la tournée du publicitaire.

La phase suivante consiste à récupérer les bouteilles de détergent promises par les dons, ce qui donne lieu à toute une organisation :

> Le operazioni andavano condotte in ordine sparso : un ragazzo per volta in un negozio per volta. Si potevano presentare anche tre o quattro tagliandi insieme, purché di marche diverse, e se i commessi volevano dare solo un campione d'una marca e nient'altro, bisognava dire : « La mia mamma li vuol provare tutti per vedere qual è meglio ». [2]

Après les boîtes aux lettres, ce sont les magasins et même leurs employés qui deviennent l'objet d'une intégration dans le jeu des enfants. Des règles sont spécifiées et c'est leur affordance qui est identifiée avec l'expérience des joueurs. Michelino, ses frères et ses amis ont identifié les limites dans lesquelles ils peuvent agir, les modalités d'interaction dans cette situation nouvelle qu'ils ont générée.

La quatrième phase du jeu – revendre les échantillons – est plus difficile, car elle correspond au moment où les commerciaux ont changé de stratégie et déposent les échantillons directement dans les maisons. Mais les agissement des enfants poussent les commerciaux à s'interroger sur leurs pratiques publicitaires :

> Nel mondo del commercio sono frequenti le ondate di pessimismo : si cominciò a dire che mentre a loro che li regalavano la gente rispondeva che non sapeva cosa farsene di detersivi, da quelli che li facevano pagare, invece, li compravano. Si riunirono gli uffici-studi delle varie ditte, furono constultati specialisti di « ricerca di mercato » : la conclusione cui si giunse fu che una concorrenza così sleale poteva esser fatta solo da ricettatori di merce rubata. La polizia, dietro regolare denuncia contro ignoti, cominciò a battere il quartiere in cerca dei ladri e del nascondiglio della refurtiva. [3]

1. *Ibid.*, « toutes jaunes et bleues des bons de "Blansoleil" » trad. p. 139.

2. *Ibid.*, p. 1154. « Les opérations s'effectuaient en ordre dispersé : un gamin à la fois chez un commerçant à la fois. On pouvait présenter trois ou quatre bons ensemble à la condition qu'ils ne fussent pas de la même marque, et si les vendeurs ne voulaient vous donner qu'un échantillon d'une seule marque et rien d'autre, il fallait leur dire :/– Ma mère, elle veut tous les essayer pour voir çui qu'est le meilleur. » trad. p. 142.

3. *Ibid.*, p. 1155-1156. « Dans les milieux commerciaux, les vagues de pessimisme sont fréquentes : on commença de dire qu'à eux qui leur en faisaient cadeaux, les gens répondaient qu'ils n'avaient que faire des détersifs, alors qu'ils en achetaient à ceux qui les leur faisaient payer. Les bureaux d'études furent alertés, on consulta des spécialistes du marketing, et l'on aboutit à cette conclusion qu'une concurrence aussi déloyale ne pouvait être que le fait de gredins qui avaient volé les produits en question. La police, forte d'une plainte contre X, commença de quadriller le quartier pour mettre la main sur les voleurs et découvrir la cachette de leurs vols. » trad. p. 144.

On voit combien l'attitude ludique des enfants insère une fois de plus du chaos dans le système des publicités urbaines. En fait, toutes ces campagnes publicitaires ne sont pas pensées avec l'affordance qu'elle pourraient comporter. C'est le jeu des enfants qui la met en évidence et qui détraque la machine. Face à la police, naturellement, les enfants courent vider les bouteilles de détergent dans le fleuve, mais elles sont tellement nombreuses que le fleuve ne tarde pas à se remplir de bulles aux premiers remous. La ville se retrouve donc envahie de bulles de savon géantes.

Ce qui arrive, dans cette nouvelle, c'est que des éléments qui étaient censés rester dans un circuit, en sortent car ils se sont retrouvés dans les mauvaises mains. Calvino joue ainsi avec la ville et son fonctionnement qu'une attitude ludique pourrait rendre absurde. Par les prothèses des *monelli* (« garnements »), il détourne le fonctionnement normal d'une ville, ce qui permet d'en souligner l'anormalité. Au-delà de la tendresse de l'ouvrier Marcovaldo pour une nature fantasmée, le recueil de Calvino dépeint l'absurdité de l'environnement urbain. La manière dont l'auteur joue avec cet environnement à travers ses personnages ajoute au recueil une charge satirique pour une société en pleine transformation.

De la même manière, c'est ce qui arrive lorsque la famille de Marcovaldo va au supermarché. Dans « Marcovaldo al supermarket », le protagoniste et sa famille partent à la découverte de ces nouveaux supermarchés, sans pouvoir rien acheter. Comme rien ne pouvait être acheté à la fin du parcours, Marcovaldo se met à jouer à faire les courses en mettant dans son caddy une boîte de dattes :

> Voleva soltanto provare il piacere di portarla in giro per dieci minuti, sfoggiare anche lui i suoi acquisti come gli altri, e poi rimetterla dove l'aveva presa. Questa scatola, e anche una rossa bottiglia di salsa piccante, e un sacchetto di caffè, e un azzurro pacco di spaghetti. Marcovaldo era sicuro che, facendo con delicatezza, poteva per almeno un quarto d'ora gustare la gioia di chi sa scegliere il prodotto, senza dover pagare neanche un soldo. [1]

Le supermarché est donc approché comme une véritable zone de jeu, un cercle magique où l'on peut joueur au consommateur sans se soucier des conséquences de ses actes. Le caddy, les rayons, les produits, deviennent autant d'instruments de jeu au lieu d'être des outils et objets de consommation et d'échange économique. La déambulation dans le supermarché en soi devient ludique, aussi dans les sensations qu'elle procure :

> Marcovaldo cercava di far perdere le sue tracce, percorrendo un cammino a zig zag per i reparti, seguendo ora indaffarate servette ora signore impellicciate. E come l'una o l'altra avanzava la mano per prendere una zucca gialla e odorosa o una scatola di triangolari formaggini, lui l'imitava. Gli altoparlanti diffondevano musichette allegre :

1. *Ibid.*, p. 1148. « il voulait seulement s'offrir le plaisir de la balader durant dix minutes, de montrer, lui aussi, ses achats comme les autres, puis la remettre là où il l'avait prise. Cette boîte de dattes, et aussi une bouteille rouge de sauce piquante, un paquet de café et des spaghetti sous cellophane bleue. Marcovaldo était sûr qu'en opérant avec adresse, il pouvait, au moins pour un quart d'heure, éprouver le plaisir de celui qui sait choisir le produit le meilleur sans devoir payer un sou. » trad. p. 132.

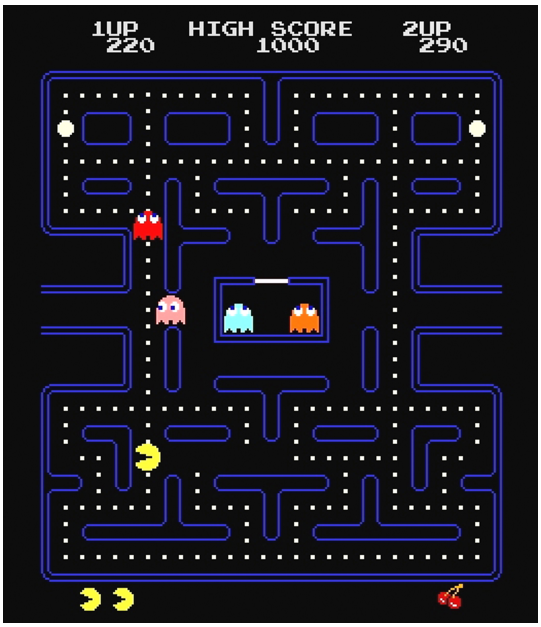


FIGURE 6.1 – Capture d'écran de *Pac-Man*. Le protagoniste, en bas à gauche, doit manger tous les points blancs, appelés « pac-gum », avant de se faire attraper par l'un des fantômes (source : `www.prweb.com`)

> i consumatori si muovevano o sostavano seguendone il ritmo, e al momento giusto protendevano il braccio e prendevano un oggetto e lo posavano nel loro cestino, tutto a suon di musica. [1]

À lire ces lignes, on imagine un Marcovaldo qui se déplace dans un labyrinthe de rayons en essayant d'éviter les membres de sa famille tandis qu'il remplit son chariot avec tout ce qu'il trouve sur son passage, en imitant les autres clients dont il ne se sent pas menacé, le tout dans un fond musical entraînant et qui semble réagir à ses actions. Cette scène évoque une partie de *Pac-Man*, où le personnage, une boule jaune, mange tout sur son passage dans un labyrinthe, en évitant quatre fantômes qui essayent de le rattraper (Voir figure 6.1 p. 375) *Pac-Man* est, dans son aspect, assez neutre, si bien que le principe du jeu a été repris par de nombreux studios au fil des années pour utiliser la rhétorique procédurale propre au jeu afin de servir certaines causes, comme le montre Ian Bogost dans *Persuasive Games*. [2] En effet, l'injonction du jeu à consommer le plus vite possible en évitant l'attaque d'ennemis peut être aisément reprise dans un discours critiquant la société de consommation, ce qu'on pourrait tirer de « Marcovaldo al supermarket » en voyant le comportement boulimique du protagoniste qui remplit son chariot sans discernement :

1. *Ibid.*, p. 1148. « Marcovaldo cherchait à les semer, courant en zigzag d'un rayon à l'autre, suivant tantôt des bonniches affairées, tantôt des dames en fourrure. Et chaque fois que l'une ou l'autre tendait la main pour prendre un potiron jaune et odorant ou une boîte de crème de gruyère, il faisait de même. les haut-parleurs diffusaient des musiquettes gaies. Les clients marchaient ou s'arrêtaient en en suivant le rythme et, au moment voulu, tendaient le bras, prenaient quelque chose et le déposaient dans leur chariot au son de la musique. » trad. p. 132.

2. Voir BOGOST, *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*, *op. cit.*, p. 206, où il montre comment le jeu a été repris pour une campagne contre la franchise McDonald's.

> Il carrello di Marcovaldo adesso era gremito di mercanzia ; i suoi passi lo portavano ad addentrarsi in reparti meno frequentati ; i prodotti dai nomi sempre meno decifrabili erano chiusi in scatole con figure da cui non risultava chiaro se si trattava di concime per la lattuga o di seme di lattuga o di lattuga vera e propria o di veleno per i bruchi della lattuga o di becchime per attirare gli uccelli che mangiavano quei bruchi oppure condimento per l'insalata o per gli uccelli arrosto. Comunque Marcovaldo ne prendeva due o tre scatole. [1]

Et, comme à la fin d'une partie de *Pac-Man*, Marcovaldo semble se faire rattraper par les fantômes de sa conscience que représentent les membres de sa famille qui se sont mis à faire la même chose que lui :

> Ma in quel momento da un'altra corsia lì vicino s'affacciò un carrello carico ancor più del suo, e chi lo spingeva era sua moglie Domitilla. E da un'altra parte se n'affacciò un altreo e Filipetto lo stava spingendo con tutte le sue forze. Era quello un punto in cui le corsie di molti reparti convergevano, e da ogni sbocco veniva fuori un bambino di Marcovaldo, tutti spingendo trespoli carichi come bastimenti mercantili. Ognuno aveva avuto la stessa idea, e adesso ritrovandosi s'accorgevano d'aver messo insieme un campionario di tutte le disponibilità del supermarket. [2]

Tout à coup, l'enjeu se retourne complètement : toute la famille se met à vider son chariot le plus vite possible, se rendant compte de la situation. En interrompant le jeu, la rencontre de toute la famille près des caisses en a lancé un nouveau, symétrique au premier. La conclusion du récit consiste en une fuite en avant qui part du supermarché pour finir au septième étage d'un immeuble, face à une grue de chantier . Comme précédemment, « Marcovaldo al supermarket » constitue un détournement de l'espace urbain en chargeant les objets de l'environnement en question d'une affordance qui n'est pas prévue. Les marchandises du supermarché deviennent des cibles à prendre le plus rapidement possible sans se faire attraper par les autres joueurs. Ce faisant, Calvino déconstruit la nouveauté du supermarché et met à distance la fascination qu'il peut susciter.

1. Calvino, *RR1*, *op. cit.*, p. 1148. « Maintenant, le chariot de Marcovaldo était bourré de marchandises ; ses pas le portaient vers des rayons moins fréquentés ; il y avait là des produits aux noms de moins en moins déchiffrables, dans des boîtes avec des dessins dont on ne comprenait pas très bien s'il voulaient dire qu'il s'agissait d'engrais pour la laitue, ou de semence de laitue, ou de laitue proprement dite, ou de poison pour les chenilles de la laitue, ou de pâtée pour attirer les oiseaux qui mangent les chenilles, ou bien d'assaisonnement pour la salade, ou d'épices pour lesdits oiseaux en brochette. De toute façon, Marcovaldo en prit deux ou trois boîtes. » trad. p. 132-133.

2. *Ibid.*, p. 1149. « Mais au même moment, un chariot bien plus chargé que le sien déboucha d'une allée voisine, et c'était sa femme Domitilla qui le poussait. Un autre encore déboucha d'un autre côté, et Filippetto le poussait de toutes ses forces. C'était là un endroit où aboutissaient les allées de nombreux rayons, et de plusieurs d'entre elles surgissaient l'un ou l'autre des gosses de Marcovaldo, tous poussaient des chariots aussi chargés que des navires de commerce. Toute la famille avait eu la même idée et, maintenant, en se retrouvant, toute la famille s'apercevait qu'elle avait rassemblé un échantillonnage complet des disponibilités du supermarché. » trad. p. 134.

L'attitude ludique à l'assaut de la ville

Ce qu'on remarque dans les récits de *Marcovaldo*, c'est la manière dont la ville est transformée au contact des personnages, qui en détournent l'utilisation. Pourtant, rien dans cette ville au premier abord n'invite au jeu. Autrement dit, la ville avant l'arrivée de Marcovaldo n'a pas d'èthos ludique d'aucune forme. C'est au contraire l'attitude des personnages qui contribuent à créer une situation de jeu à partir d'un état d'inertie.

Lorsque Marcovaldo doit arroser la plante située à l'entrée de l'entreprise Sbav où il travaille, cette corvée ne tarde pas à se charger d'enjeux ludiques. En voyant que la plante meurt lentement dans le hall, sans lumière, Marcovaldo décide de la sortir prendre l'air et la pluie dès qu'il en a l'occasion, et en fait une affaire personnelle. Il finit par l'emmener chez lui pour qu'elle prenne la pluie depuis le rebord de sa fenêtre, après un échange avec son chef, qui finit par accepter en le tenant pour responsable si quelque chose arrivait à la plante. C'est le lendemain matin que Marcovaldo découvre l'effet de sa décision : « *la pianta ora ingombrava mezza finestra, le foglie erano per lo meno raddoppiate di numero, e non più reclinate sotto il loro peso ma tese e aguzze come spade.* » [1] À partir de ce moment, Marcovaldo devient obsédé par la plante et par la pluie, si bien qu'il finit par lui faire faire le tour de la ville en l'accrochant sur le porte-bagage de sa mobylette :

> Il sabato pomeriggio e la domenica, Marcovaldo li passò in questo modo : caracollando sul sellino della sua bicicletta a motore, con la pianta dietro, scrutava il cielo, cercava una nuvola che gli sembrasse ben intenzionata, e correva per le vie finché non incontrava pioggia. Ogni tanto, voltandosi, vedeva la pianta un po' più alta : alta come i taxi, come i camioncini, come i tram ! E con le foglie sempre più larghe, dalle quali la pioggia scivolava sul suo cappuccio impermeabile come da una doccia.
>
> Ormai era un albero su due ruote, quello che correva la città disorientando vigili guidatori pedoni. E le nuvole, nello stesso tempo, correvano le vie del vento, sventagliavano di pioggia in un quartiere e poi l'abbandonavano ; e i passanti uno a uno sporgevano la mano e richiudevano gli ombrelli ; e, per vie e corsi e piazze, Marcovaldo rincorreva la sua nuvola, curvo sul manubrio, imbacuccato nel cappuccio da cui sporgeva solo il naso, col motorino scoppiettante a tutto gas, tenendo la pianta nella traiettoria delle gocce, come se lo strascico di pioggia che la nuvola si tirava dietro si fosse impigliato alle foglie e così tutto corresse trascinato dalla stessa forza : vento nuvola pioggia pianta ruote. [2]

1. *Ibid.*, p. 1142. « la plante bouchait maintenant la moitié de la fenêtre, les feuilles avaient au moins doublé et n'étaient plus pendantes et flasques mais bien dressées et pointues comme des épées. » trad. p. 124.

2. *Ibid.*, p. 1143. « Marcovaldo passa le samedi après-midi et le dimanche comme suit : caracolant sur la selle de son cyclomoteur avec la plante derrière lui, il scrutait le ciel, y cherchant un nuage qui lui semblât bien intentionné, et courait par les rues jusqu'à ce qu'il rencontre la pluie. De temps en temps, se retournant, il voyait que la plante avant encore un peu grandi : elle était aussi haute qu'un taxi, que les camionnettes, que les trams ! Et ses feuilles étaient toujours plus larges, d'où la pluie tombait sur son capuchon comme d'une douche./À présent, c'était un arbre à deux roues qui courait par la ville, déconcertant les agents de police, les automobilistes, les piétons. Et les nuages, pour leur part, courant sur les routes du vent, arrosant de pluie un quartier, puis l'abandonnant. Les passants tendaient alors la main et refermaient leurs parapluies, cependant que Marcovaldo, courbé sur son guidon, emmitouflé dans son capuchon d'où seul son nez dépassait, son moteur pétaradant à pleins gaz, s'efforçait de maintenir la

Ainsi, tout comme Marcovaldo traîne derrière lui la plante qui grandit inexorablement, jusqu'à ce qu'il doive la rapporter au jardin de plantes car elle ne rentre plus dans le hall, il traîne derrière lui en vérité toute la ville par son énergie ludique. Tout se passe comme si le détournement de la ville par le jeu, par les affordances qui sont trouvées, avait pour effet sa transformation. Le jeu calvinien qui consiste à aborder l'espace de la ville confère à cette dernière un èthos ludique qu'elle n'avait pas. L'énergie que déploie Marcovaldo en courant, au travers de la ville, après un nuage pour nourrir et faire grandir sa plante – une autre idée, soit dit en passant, pour une boucle de *gameplay* stimulante – finit par charger la ville elle-même de potentialités ludiques.

C'est la même chose qui se produit lorsque Marcovaldo, en hiver, doit faire le Père Noël pour le compte de l'entreprise Sbav. Dans « I figli di Babbo Natale », son rôle est d'aller remettre leurs étrennes aux personnes importantes déguisé en Père Noël. Malheureusement, toutes les firmes ont eu la même idée, et Marcovaldo n'est pas le seul à s'être habillé en rouge avec une fausse barbe pour parcourir les rues, ce qui fait que ses enfants le reconnaissent tout de suite et, alors qu'ils voulaient faire un cadeau pour un enfant pauvre, conformément à ce qu'ils ont lu dans leur livre de lecture, ils finissent par l'accompagner. Après avoir vu un enfant riche recevoir son cadeau en toute indifférence, voire avec un peu de tristesse, Michelino demande à son père si ce dernier est un enfant pauvre et décide de lui offrir les cadeaux que lui et ses frères préparaient :

> – Oh, li avevamo preparati bene... tre regali, involti in carta argentata.
> Intervennero i fratellini. – Siamo andati tutti insieme a portarglieli ! Avessi visto come era contento !
> – Figuriamoci ! – disse Marcovaldo. – Aveva proprio bisogno dei vostri regali, per essere contento !
> – Sì, sì, dei nostri... È corso subito a strappare la carta per vedere cos'erano...
> – E cos'erano ?
> – Il primo era un martello : quel martello grosso, tondo, di legno...
> – E lui ?
> – Saltava dalla gioia ! L'ha afferrato e ha cominciato a usarlo !
> – Come ?
> – Ha spaccato tutti i giocattoli ! E tutta la cristalleria ! Poi ha preso il secondo regalo...
> – Cos'era ?
> – Un tirasassi. Dovevi vederlo, che contentezza... Ha fracassato tutte le bolle di vetro dell'albero di Natale. Poi è passato ai lampadari...
> – Basta, basta, non voglio più sentire ! E... il terzo regalo ?
> – Non avevamo più niente da regalare, così abbiamo involto nella carta argentata un pacchetto di fiammiferi da cucina. È stato il regalo che l'ha fatto più felice. Diceva : « I fiammiferi non me li lasciano mai toccare ! » Ha cominciato ad accenderli, e...
> – E... ?

plante dans la trajectoire des gouttes d'eau, comme si la traînée de pluie que les nuages tiraient derrière eux était accrochée aux feuilles et qu'ainsi tout courait, tiré par une force unique : vent, nuages, pluie, plante, roues. » trad. p. 126.

– ... ha dato fuoco a tutto ! [1]

Immédiatement, Marcovaldo se demande si cela va avoir des conséquences sur son travail. Il craint d'être licencié après cet événement et retourne à la firme le lendemain avec une certaine appréhension. Au contraire, ses chefs semblent avoir trouvé que les trois cadeaux étaient une vraie réussite, le président n'ayant jamais vu son fils s'amuser autant. C'est ainsi qu'a été mis en place le « Cadeau Destructif », composé des trois éléments que les enfants de Marcovaldo ont offert au fils du directeur.

Ici encore, le détournement des objets par les enfants, qu'il s'agisse d'objets promotionnels (comme les cadeaux de la part de la firme aux enfants des personnages influents) ou d'objets de la vie de tous les jours, insère du chaos dans le système de la ville, et toute la ville est entraînée dans l'énergie ludique des enfants de Marcovaldo. L'idée du « Cadeau Destructif » se répand comme une traînée de poudre dans l'ensemble du système qui s'en retrouvera bouleversée. Dès lors, Marcovaldo comme ses enfants, que nous entendons ici comme autant d'avatars, ou de prothèses dans le monde fictionnel du recueil, de Calvino, sont les agents de chaos d'une ville qui tournerait sans accroc. Ce personnage non adapté à la vie urbaine remplit la fonction de souligner l'absurdité de cet environnement en le détraquant.

Marcovaldo est un recueil mettant en scène un individu qui tente d'apprivoiser la ville. Sa méconnaissance de l'environnement et la connaissance qu'il a d'une nature fantasmée et de la campagne impliquent un décalage nécessaire avec lequel il va approcher l'espace urbain. Alors que Marcovaldo subit l'espace urbain car il ne le comprend pas, il sert de prothèse à Calvino pour jouer avec la ville, pour détourner son fonctionnement normal et voir dans des objets anodins une affordance qu'il ne sont pas censés avoir. En insérant ainsi du chaos dans l'espace urbain, Calvino entreprend de mieux le connaître et de se l'approprier, quitte à le modifier pour en dévoiler les rouages, mais aussi de le détraquer et de mettre à nu ses rouages d'absurdité. L'attitude d'un joueur comme Calvino face à ce matériau vient justement du fait que la ville n'est pas nécessairement pourvue d'un èthos

1. *Ibid.*, p. 1180. « – Oh ! on les avait bien préparés... trois cadeaux, enveloppés dans du papier d'argent./Ses frères intervinrent :/– On est allés les apporter tous ensemble ! Si t'avais vu ce qu'il était content !/– Que vous dites ! dit Marcovaldo. Il lui manquait plus que vos cadeaux pour être content !/– Oui, oui, nos cadeaux... Il a tout de suite déchiré le papier pour voir ce que c'était./– Et qu'est-ce que c'était ?/– Le premier, c'était un marteau : tu sais, ce marteau tout gros, tout rond, en bois.../– Et alors ?/– Y sautait de joie ! Il l'a empoigné et il a commencé à s'en servir./– Quoi ?/– Il a cassé tous les jouets ! Les verres, les bouteilles, les assiettes ! Puis il a pris le deuxième cadeau./– Qu'est-ce que c'était ?/– Un lance-pierres. Si t'avais vu ce qu'il était content... Il a cassé toutes les boules de verre de l'arbre de Noël. Puis y s'est attaqué aux lustres.../– Assez, assez, je ne veux plus rien entendre ! Et... le troisième cadeau ?/– On n'avait plus rien à lui offrir, alors on a enveloppé une boîte d'allumettes de cuisine dans du papier d'argent, c'est le cadeau qui lui a fait le plus plaisir. Y disait : "On me laisse jamais toucher aux allumettes !" Il a commencé à les allumer, et.../– Et ?.../– ... Il a fichu le feu partout ! » trad. p. 181-182.

ludique, et cela est confirmé par la manière dont le narrateur la décrit par le prisme du travail, de la consommation et de l'automatisation, comme il le faisait dans l'article cité au début de cette sous-section.

Plus largement, le jeu sert à Calvino pour approcher le réel. Qu'il s'agisse de théories scientifiques qui disent le monde et son histoire, ou d'observations particulières sur l'espace urbain dans lequel l'auteur passe une grande partie de sa vie, à Turin puis à Paris, c'est par le jeu, c'est-à-dire en éprouvant ces systèmes et ces mondes par le biais d'une prothèse-personnage, qu'il s'agisse d'une créature protéiforme (Qfwfq) ou d'un gaffeur (Marcovaldo) [1], que Calvino arrive à approcher ces différents modèles et ces environnements. Mais le jeu n'est pas uniquement un instrument de connaissance. C'est aussi, pour Calvino, une manière de mettre à nu l'absurdité de systèmes comme les systèmes urbains. Traverser l'espace de la ville et détraquer son fonctionnement convenu tend à montrer toute la fragilité de la machine hybride qu'on retrouve dans « La signora Paulatim ».

Quoi qu'il en soit, le jeu est, pour Calvino, affaire d'exploration d'espace nouveaux. Il en teste les modalités, leur trouve des interactions qui n'avaient pas lieu d'être, et met en branle un système qui semblait s'être stabilisé dans une certaine inertie. Peut-on en dire autant de son approche de la pratique littéraire ?

6.3 Jouer l'écriture, écrire le jeu ?

Jusqu'à présent, nous avons vu qu'Italo Calvino déployait une attitude ludique pour aborder, affronter ou s'approprier différents éléments référentiels, plus ou moins abstraits. Par le biais du jeu de ses personnages enfants, il retraverse une histoire personnelle et collective qui marque encore les esprits dans les années cinquante. En revivant la Seconde Guerre Mondiale et le début de la reconstruction à travers des yeux d'enfants, il parvient à la mettre à distance et à se réapproprier des lieux qui avaient été accaparés par la guerre. Le fait de voir la guerre, la Résistance et leurs conséquences depuis les cercles magiques que les jeux d'enfants forment, est donc un processus de reconquête.

Très vite, Calvino va aborder la création littéraire comme une activité ludique, selon différentes modalités, ce que son passage par l'Oulipo va confirmer et renforcer. Mais de quoi parle-t-on lorsqu'on parle de jeu dans la littérature avec Calvino ? Avant tout, on peut penser à Calvino qui, en littérature, est *playful*, joueur, avec son lecteur, avec le genre que l'on attend, ce qu'il explicite dans l'*incipit* de *Se una notte d'inverno un viaggiatore* :

1. On ne peut d'ailleurs s'empêcher, en lisant les aventures de Marcovaldo, qui n'est pas épanoui au travail, ne comprend pas les logiques de rentabilité, leur préfère la nature et les expériences décalées, de penser à la série d'albums de *Gaston Lagaffe* d'André Franquin, qui raconte les aventures du garçon chargé de gérer le courrier aux éditions Dupuis, mais qui préfère ses animaux, ses expériences et sa musique, au grand dam de ses collègues et responsables.

> Ecco dunque ora sei pronto ad attaccare le prime righe della prima pagina. Ti prepari a riconoscere l'inconfondibile accento dell'autore. No. Non lo riconosci affatto. Ma, a pensarci bene, chi ha mai detto che questo autore ha un accento inconfondibile ? Anzi, si sa che è un autore che cambia molto da libro a libro. E proprio in questi cambiamenti si riconosce che è lui. [1]

La manière qu'il a de prendre à rebrousse-poil les conventions littéraires, à être là où on ne l'attend pas, en fait assurément un auteur joueur. Mais cela suffit-il ? En quoi Calvino serait-il, dans sa pratique littéraire, plus joueur que tout autre auteur italien du XX^e^ siècle ? Quant à la légèreté dont il fait preuve, ou dont il veut faire preuve, suffit-elle à justifier une approche ludique de la littérature ? On a vu précédemment combien la légèreté du jeu des enfants, la légèreté des atomes qui sont lancés comme des billes, n'est là que pour porter la lourdeur de l'histoire et du réel. Aussi, à la suite de Carla Benedetti, on se demande si l'on peut se contenter d'une notion proposée par Calvino lui-même pour analyser son œuvre. De même pour l'usage de la géométrie :

> Il « successo » di questa sua attività lo si misura dal fatto che la vasta letteratura critica su Calvino, tranne poche eccezioni, non conosce altri criteri di valutazione e di lettura se non quelli che Calvino stesso le ha fornito. Chi esalta Calvino loda la sua geometria, il suo rigore formale e mentale, la sua leggerezza, la sua capacità di variare accento e genere di scrittura, la sua sensibilità al visibile e alle superfici. Chi accusa Calvino lamenta la sua geometria eccessiva, il suo arido rigore formale ecc. Accolti come valori oppure rovesciati in disvalori, sono pur sempre quei concetti che Calvino ha intessuto con pazienza a guidare i critici nelle loro letture. [2]

Pour autant, il nous faut explorer les différentes itérations d'un Calvino qui joue à écrire. Que signifie « jouer à écrire » ? Il est probable qu'il faille combiner les différentes notions qui ont été abordées dans les paragraphes précédents : « jouer à écrire » consiste, avec une certaine disponibilité et une certaine attitude (*playfulness*) à se plier à des règles, parfois logiques, parfois mathématiques, pour aboutir à un résultat sous forme de texte. C'est pourquoi la littérature sous contrainte nous intéressera ici particulièrement, et surtout celle que Calvino a développée pendant ses années parisiennes. Nous aborderons donc les textes oulipiens de l'auteur, ainsi que certains de ses projets inaboutis, pour voir à quelles règles du jeu il s'est plié, et quels ont été les résultats. Mais cet examen mettra en lumière un rapport du jeu chez Calvino dans la littérature qui dépasse celui du joueur.

---

1. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 619. « Te voici donc prêt à attaquer les premières lignes de la première page. Tu t'attends à retrouver l'accent reconnaissable entre tous de l'auteur. Non. Tu ne le retrouves pas. Après tout, qui a jamais dit que cet auteur avait un accent entre tous reconnaissable ? On le sait : c'est un auteur qui change beaucoup d'un livre à l'autre. Et c'est justement à cela qu'on le reconnaît. » trad. p. 12-13.

2. Benedetti, *Pasolini contro Calvino*, *op. cit.*, p. 24. « Le "succès" de cette activité, on le mesure au fait que toute la littérature critique sur Calvino, à quelques exceptions près, ne connaît pas d'autre critère d'évaluation et de lecture que ceux que Calvino lui-même lui a fournis. Ceux qui l'exaltent font les louanges de sa géométrie, de sa rigueur formelle et mentale, sa légèreté, sa capacité à changer d'accent et de genre d'écriture, sa sensibilité au visible et aux surfaces. Ceux qui accusent Calvino se plaignent de sa géométrie excessive, de sa rigueur formelle aride, etc. Qu'ils soient accueillis comme des valeurs ou bien renversés en valeurs négatives, ce sont pourtant toujours ces concepts que Calvino a tissés avec patience pour guider les critiques dans leurs lectures. » Nous traduisons.

6.3.1 La période oulipienne et les exercices parisiens

Comme on a pu le dire dans la première partie (voir p. 44), le but du groupe parisien est de faire de la littérature à contrainte et volontaire : plutôt que de se soumettre aveuglément à des contraintes qui nous dépassent, autant définir clairement celles-ci et s'en tenir à ces dernières pour l'écriture d'un texte. Ce type de littérature a intéressé Calvino bien avant qu'il ne rejoigne le groupe : dans « Cibernetica e fantasmi », il montrait déjà son intérêt pour la littérature combinatoire et l'utilisation de l'informatique dans le processus créatif. Son arrivée dans l'Oulipo n'est donc pas due au hasard, d'autant plus que Calvino a traduit plusieurs des écrits de Raymond Queneau.

Lors de sa période parisienne et oulipienne, Italo Calvino s'est soumis aux différents exercices coutumiers aux autres membres du groupe : contraintes formelles comme le lipogramme, contraintes de transformation comme la méthode lescurienne. Bien que ces textes ne soient pas les seuls moments ludiques dans la conception littéraire de Calvino, ils constituent néanmoins une base textuelle qui trouve sa place dans ce travail que nous menons.

Les gammes poétiques

C'est le 8 novembre 1972 que Calvino assiste à sa première réunion avec l'Oulipo, mais c'est le 28 mars de l'année suivante qu'il rejoint le groupe en tant que membre à part entière, en même temps qu'Harry Matthew. Alors que le premier recueil des travaux oulipiens, *La littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*[1] est en train de paraître et ne contiendra pas de contributions de la part de Calvino, c'est dans le suivant, *Atlas de littérature potentielle*,[2] que Calvino interviendra avec un exercice oulipien, en plus des différents projets de pièces et de romans oulipiens qu'il a présentés au groupe.

En 1977, en hommage à Raymond Queneau, il publie la « Poesia a lipogrammi vocalici progressivi » suivante :

> Aiuole obliate gialle d'erba, sa
> un cupo brusio smuoversi, allusione
> ad altre estasi, cetonia blu-violetta,
> enunciando noumeni oscuri : tutto fu
>
> sarà ed è in circolo : dunque è sempre
> presente nelle eterne senescenze
> e effervescenze d'ere, nel serpente
> d'etere, seme, cenere, erbe secche.[3]

1. Oulipo, *La littérature potentielle*, *op. cit.*
2. *Idem*, *Atlas de littérature potentielle*, *op. cit.*
3. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 333. « Haies oubliées, jaunes d'herbe, un triste bourdonnement sait se remuer, allusion à d'autres extases, cétoine bleu-violet, en énonçant d'obscurs noumènes : tout fut/sera et est en circulation : donc est toujours présent dans les éternelles sénescences et effervescences d'ères, dans le serpent d'éther, semis, cendre, herbes sèches. » Nous traduisons.

Un lipogramme est un texte écrit avec une contrainte restrictive : certaines lettres, habituellement des voyelles, ne doivent pas être utilisées. L'exemple le plus connu est, rappelons-le, *La Disparition* de Georges Perec (voir p. 47). Calvino a suivi ici l'exemple du « Poème a lipogrammes vocaliques progressifs » de Raymond Queneau pour écrire le sien. Dans une lettre à Giampaolo Dossena, il explique les principes de son poème. Le premier quatrain est une succession de quatre vers dont la contrainte évolue à chaque mot. Dans le premier vers, le premier mot inclut toutes les voyelles du groupe *a-e-i-o-u*, le deuxième n'a plus de *u*, le troisième n'a plus de *u* ni de *o*, jusqu'à arriver à un mot à la seule voyelle *a*. Puis, au deuxième vers, c'est le processus inverse qui est opéré : le premier mot ne contient que la voyelle *u*, puis s'ajoute un *o*, puis un *i*, jusqu'à ce que le dernier mot contienne toutes les lettres du groupe vocalique. Les deux vers suivants présentent les deux autres solutions : du *a* seul à toutes les voyelles, et de toutes les voyelles au U seul.

Le second quatrain se présente différemment. Le premier vers se contente d'une succession de couples de voyelles, puis les vers suivants sont un lipogramme en *a*, *i*, *o*, *u*, ou plus exactement un « monovocalisme », selon une liste de contraintes présente sur le site de l'Oulipo et établie par Marcel Bénabou.[1] Le respect de la contrainte et son utilisation dans ce poème évoque un jeu musical, comme celui d'une gamme. Tout se passe comme si Calvino se livrait là à un exercice de dextérité plus qu'à un simple jeu ; autrement dit, il ajoute, conformément à la pensée oulipienne, un aspect technique au divertissement. Pour autant, il n'a pas fallu attendre l'Oulipo pour que la poésie soit caractérisée par l'écriture réglée selon des contraintes prosodiques, métriques et sonores précises. La différence tient peut-être ici au fait que les contraintes sont beaucoup plus rigides et restreignent plus encore la marge de manœuvre de l'auteur qui doit redoubler d'ingéniosité, au risque d'enfreindre d'autres règles pour respecter les contraintes principales. Paradoxalement, moins il y a de jeu, de marge, dans les possibilités offertes entre les limites d'un défi littéraire, plus ce dernier devient ludique : le but n'est plus tant de produire un poème pour ses valeurs esthétiques, mais de relever un défi textuel.

Défi et (ré)écriture

Le défi textuel ne doit pas être relevé uniquement en rapport avec la contrainte indiquée, mais il peut aussi concerner la performance d'un autre joueur. On a déjà vu que Calvino avait considéré comme un défi le fait de traduire *Les Fleurs bleues* de Raymond Queneau (voir p. 50), de même qu'Umberto Eco avait vu dans la traduction des *Exercices de style* un jeu au tour par tour avec l'auteur. La traduction oulipienne est plus de l'ordre d'une réécriture que d'une traduction, car il s'agit de reproduire le texte en fonction de la contrainte initiale, sans quoi le texte perd beaucoup de son intérêt. C'est ainsi que Calvino a proposé une version en italien du « Petit abécédaire illustré » de Georges Perec, qui

1. Voir Marcel Bénabou, *Une liste de contraintes oulipiennes*, URL : `https://oulipo.net/fr/une-liste-de-contraintes-oulipiennes` (visité le 16/09/2019).

part de syllabaires dont il trouve une phrase en holorime (chaque syllabe de la phrase doit correspondre phonétiquement à celle du syllabaire). Les syllabaires sont de type « BA-BE-BI-BO-BU », et ainsi de suite avec seize consonnes.

Calvino se lance dans la composition d'un équivalent italien, qui forcément n'a rien à voir avec l'original, en ce que les calembours que l'italien propose sont éloignés de ceux permis par le français. En début de texte, il présente les conditions de son exercice, en identifiant les difficultés rencontrées :

> *Un'operazione equivalente presenta in italiano maggiori difficoltà, dato che il rapporto fonetica-ortografia nella nostra lingua non permette varianti se non minime, e dato anche che i monosillabi sono più scarsi, e soprattutto che pochissime parole finiscono in u. Ho tuttavia cercato di condurre l'operazione fino in fondo, per tutte le consonanti dell'alfabeto italiano (esclusa la Q) compresi il doppio suono della C e della G e le consonanti composte GL, GN, SC : in totale 19 esercizi di sillabario.*
>
> *Mi sono tenuto rigorosamente alle serie tipo BA-BE-BI-BO-BU, senza altra libertà che quella di raddoppiare la consonante e la vocale. (In qualche caso la vocale viene triplicata). Le due sole eccezioni riguardano la serie GN, in cui una vocale estranea viene elisa nella pronuncia ma non nella grafia, e la serie in P che termina con una consonante estranea semimuta. (Questo testo in P è un contributo di Giampaolo Dossena). L'uso delle sigle, raro in Perec, è stato qui necessario in parecchi casi.* [1]

Calvino a donc dû se faufiler dans les interstices permis par la contrainte initiale, malgré les difficultés supplémentaires que posait le passage à la langue-cible. On constate aussi une adaptation des contraintes, avec l'ajout de nouveaux groupes consonantiques propres à l'italien, comme la série *gl* :

> GLIA-GLIE-GLI-GLIO-GLIU
>
> Un erbivendolo toscano, sentendo che qualcuno si domanda se ha dell'aglio, risponde che i suoi agli sono sugosi come l'olio.
>
> – Gli ha agli egli ? – Gli ho ogli, uh ! [2]

Pour faire fonctionner cet exercice, Calvino a dû faire passer en second plan certaines autres règles et trouver des subterfuges. Le fait de donner une origine toscane au commerçant lui a permis de justifier l'incorrection syntaxique de la phrase et de l'emploi incorrect du

1. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 334. « Une opération équivalente présente en italien de plus grandes difficultés, étant donné que le rapport phonétique-orthographe de notre langue ne permet pas de variantes sinon minimes, et étant donné aussi que les monosyllabes sont plus rares, et que surtout très peu de mots se terminent par "-ou". J'ai toutefois essayé de mener à bien l'opération, pour toutes les consonnes de l'alphabet italien (à l'exception du *Q*) y compris le double son du *C* et du *G* et les consonnes composées *GL*, *GN*, *SC* : au total, 19 exercices de syllabaire./Je m'en suis tenu rigoureusement aux séries de type "BA-BE-BI-BO-BU", sans autre liberté que de redoubler la consonne et la voyelle. (Il arrive que la voyelle soit triplée). Les seules deux exceptions concernent la série *GN*, où une voyelle étrangère subit une élision dans la prononciation mais pas dans la graphie, et la série *P* qui se termine avec une consonne étrangère demi-muette. (Ce texte en *P* est une contribution de Giampaolo Dossena). L'usage des sigles, rare chez Perec, a été ici nécessaire dans de nombreux cas. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 337. « Un vendeur d'épices toscan, en entendant que quelqu'un se demande s'il a de l'ail, répond que ses aulx sont juteux comme l'huile. » Nous traduisons.

pronom « gli », ainsi que de l'interjection finale. Aussi, il a fallu faire une synérèse à deux reprises, ce qui a pour conséquence de rallonger certaines parties de la phrase. D'autres propositions permettent une restitution plus fidèle de la gamme consonantique :

> NA-NE-NI-NO-NU
>
> L'obiezione che veniva mossa alla nomina di Pietro Nenni a Ministro degli Esteri era che egli non godesse della simpatia degli ambienti diplomatici americani. I suoi sostenitori controbattevano questo argomento ricordando che poteva contare su molti amici alle Nazioni Unite.
>
> N'ha Nenni in ONU. [1]

Ici, une contraction de la formulation « *Ne ha, Nenni* » (« il en a, Nenni ») a été nécessaire, mais l'ensemble s'en trouve plus compact, rendant de manière plus efficace le groupe initial.

En plus de gammes, ce que fait Calvino ici est un jeu de compétition avec un autre auteur, mais dans une autre langue. C'est comme s'il jouait la même partition avec un instrument différent et avec les contraintes qu'il impose. C'est donc l'esprit du défi qui anime Calvino dans ses textes oulipiens. Dans ces cas-là, on se rend compte que l'auteur se situe à la limite du respect de la règle, qu'il a toujours un pied en dehors de la contrainte pour mieux la respecter. C'est en cela que nous pouvons déceler la *paidia* calvinienne, dans la tension permanente entre la règle et sa transgression.

De même lorsque l'auteur, en hommage cette fois-ci à Georges Perec, compose la poésie « Georges Perec oulipien », une composition qui ne doit comporter que les lettres du titre :

> Le leggi che si pose e che seguì
> Per sere e sere, nelle poesie,
> Nelle prose, nell'epico e nel lirico,
> Regole rigorose, nel cui gelo
> Non corron crepe, sono per l'ingegno
> Ossessioni o solluchero ? Ironie
> Per sorrisi sornioni, oppure preci
> Per l'Essere Superno ? (O per più Esseri ?
> O per Nessuno ? Oscure son le Gnosi).
> Pungiglioni per pigri ? Perniciose
> Gorgoni che nel crine pongon serpi ?
> Uno scoglio nel gorgo che è l'errore ?
> Recipe per cucine in cui si cuociono
> Inni, epinici, nenie ? O solo scolii
> Che un poi chierico copii nelle sillogi ?
> O son spose-sorelle che sorreggono

1. *Ibid.*, p. 338. « L'objection faite à la nomination de Pietro Nenni pour le Ministère des Affaires Étrangères était qu'il ne jouissait pas de la sympathie des cercles diplomatiques américains. Ses soutiens répliquaient cet argument en rappelant qu'il pouvait compter sur de nombreux amis aux Nations Unies. » Nous traduisons.

Opere e giorni, perché non si sprechino ? [1]

Ce poème, qui est un commentaire du travail littéraire de l'auteur oulipien disparu, n'a pas respecté la contrainte initiale. Calvino n'a pas pu se passer du *h*, alors que l'ajout d'« oulipien » dans le titre servait déjà à étendre la palette de lettres disponibles. Mais, explique-t-il dans l'explication de la contrainte publiée dans le numéro 23 de la *Bibliothèque Oulipienne* : « *Ho ammesso anche il gruppo CH in quanto corrisponde in italiano al suono della C in PEREC* ». [2] Le passage de Calvino à l'Oulipo a donc été principalement marqué par un certain *agôn* littéraire, à l'image de la traduction des *Fleurs bleues*. Mais c'est quand il décide de se soumettre à des règles de composition ayant trait à des règles combinatoires strictes que Calvino trouve des règles du jeu qui correspondent plus à son identité de joueur.

6.3.2 Le texte, entre instrument et partie jouée

La période parisienne d'Italo Calvino est le moment où l'auteur projette et compose la trilogie combinatoire, à savoir *Il castello* et *La taverna dei destini incrociati*, *Le città invisibili*, ainsi que *Se una notte d'inverno un viaggiatore* et le projet de roman inachevé, « L'incendio della casa abominevole ». Le tout répond à une ambition lointaine, exprimée dans sa conférence sur la combinatoire comme logique narrative « Cibernetica e fantasmi », dont nous avons parlé précédemment (voir p. 166). La critique a déjà montré l'importance de la combinatoire dans la production de Calvino [3] et il est intéressant d'observer cette combinatoire sous le prisme du jeu. Qu'il s'agisse d'un jeu avec le lecteur, du fait que le jeu est un outil premier et moteur de l'intrigue ou d'un jeu de construction avec soi-même, il garde une place prépondérante dans la logique créative de l'auteur.

Jouer avec le lecteur

Comme l'a montré le dernier roman d'Italo Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, l'auteur joue volontiers avec le lecteur et ses attentes. Le roman est un jeu pour son auteur à plusieurs niveaux. Tout d'abord, c'est un jeu avec les codes mêmes du roman, que Calvino déjoue d'un chapitre à l'autre. Comme le dit Covadonga Fouces Gonzáles :

1. *Ibid.*, p. 343. « Les lois qu'il s'imposa et qu'il suivit/Pendant des soirs et des soirs, dans les poésies,/Dans les proses, dans l'épique et dans le lyrique,/Règles rigoureuses, dans le gel duquel/Aucune brêche ne court, sont-elles pour le génie/Obsessions ou plaisir ? Ironies/Pour sourires sournois, ou bien prières/Pour l'Être Suprême ? (Ou pour différents Êtres ?/Ou pour Personne ? Obscures sont les gnoses)./Aiguillons pour les paresseux ? De pernicieuses/Gorgones qui dans le crin ont des serpents ?/Un rocher dans le tourbillon qu'est l'erreur ?/Ordonnances pour cuisines où l'on fait cuire/Des hymnes, épidictiques, élégies ? Ou juste des notes/Qu'un clerc ensuite copia dans une antologie ?/Ou sont-elles des sœurs-épouses qui soutiennent/Des œuvres et des jours, pour qu'on ne les gâche pas ? » Nous traduisons.

2. Cité par Mario Barenghi, dans *ibid.*, p. 1245. « J'ai admis aussi le groupe *CH* en ce qu'il correspond en italien au son du *C* dans PEREC. » Nous traduisons.

3. Voir Fouces Gonzáles, *Il gioco del labirinto*, *op. cit.*, et notamment le chapitre 2.2, « Cristallo, combinatoria e congettura : "tutte le storie possibili" », à partir de la p. 14.

> Calvino si è divertito a giocare con gli stereotipi della letteratura più corriva coll'obiettivo di confondere il lettore in un sottile gioco tra i livelli della realtà in letteratura, perciò Calvino involge nell'atto della finzione dei precedenti atti di finzione (i romanzi parziali) e la loro fruizione. Risultato un triplice distanziamento : distanzia del lettore protagonista dai romanzi inseriti, distanza del lettore reale dai romanzi inseriti, distanza del lettore reale dal lettore protagonista. [1]

Ici le terme « jeu » se réfère au processus de détournement que Calvino effectue dans ce qu'il a appelé son « hyper-roman » pour la combinaison de différents romans que *Se una notte d'inverno un viaggiatore* contient et combine. On a vu de quelle manière ce texte a constitué, pour Espen Aarseth et pour Jonathan Blow (voir à partir de la p. 211), une forme anticipée de cybertexte ou même de schéma ludique. En cela, ce roman place Calvino comme maître de son propre jeu. Cela ne signifie pas pour autant que l'auteur n'a pas une posture ludique au moment de l'écriture.

Le détournement en question passe notamment par la parodie – chaque *incipit* est une imitation d'un genre de roman, mais son interruption systématique au moment où l'intrigue commence à captiver le lecteur casse l'illusion fictionnelle pour en introduire une nouvelle – mais aussi par la tromperie et le déguisement. En effet, le roman alterne constamment entre un « tu » se référant à un lecteur qui, en effet, se détache toujours plus du lecteur réel à mesure qu'il gagne en consistance et en existence propre, et une multitude de personnages qui se succèdent au rythme des récits enchâssés. Ce qui pousse Roberto Bertoni à appliquer le concept de *mimicry* au roman de Calvino :

> In un tempo cronologico nella storia di cornice, e in un tempo spesso sospeso negli *incipit*, recitano i personaggi di *Se una notte*. Per interpretare i loro giochi teatrali di ruolo, facendo riferimento alle teorie ludiche, torna a proposito il concetto di *mimicry* di Caillois : il gioco di illusione in cui si finge di essere altri da ciò che si è. [2]

Roberto Bertoni montre par ailleurs en quoi *Se una notte d'inverno un viaggiatore* est une représentation de différents types de jeux, qu'il s'agisse de jeux sportifs, jeux de cartes, jeux de mimétisme, ou jeux de la représentation, pour arriver à la conclusion que ces jeux ont un sens allégorique qui revient à montrer que tout est fiction, artifice, et que donc seule la page écrite est réelle. [3]

1. *Ibid.*, p. 209. « Calvino s'est amusé à jouer avec les stéréotypes de la littérature la plus courante avec l'objectif de confondre le lectreur dans un subtil jeu entre les niveaux de la réalité en littérature, et c'est pourquoi Calvino enveloppe dans l'acte de la fiction des précédents actes de fiction (les romans partiels) et leur réception. En résulte une triple distancitation : distance du lecteur protagoniste par rapport aux romans insérés, distance du lecteur réel par rapport aux romans insérés, distance du lecteur réel par rapport au lecteur protagoniste. » Nous traduisons.

2. Ferraro, Bertoni et Bodei, *Calvino Ludico*, *op. cit.*, p. 78. « Dans un temps chronologique de l'histoire du cadre, et dans un temps souvent suspendu dans les *incipit*, les personnages de *Si par une nuit* jouent leur rôle. Pour interpréter leurs jeux théâtraux de rôle, en faisant référence aux théories ludiques, on revient au concept de *mimicry* de Caillois : le jeu d'illusion où l'on fait semblant d'être autre de ce qu'on est. » Nous traduisons.

3. *Ibid.*, p. 79-80.

Et par ce roman, Calvino joue directement avec son lecteur, en lui proposant un rôle dès le début, comme s'il s'agissait d'un « Livre dont vous êtes le héros ». Le premier chapitre du récit-cadre reste le plus probant : le narrateur part de la situation de lecture avant de construire, à partir de ce moment que tout lecteur partage quelle que soit sa posture, un récit que ce dernier devra bien suivre et accepter. L'évidente feintise ludique qui est installée dans cette situation est relève de la métacommunication chez Calvino qui est en train de faire entendre à son lecteur que « ceci est un jeu ».

Mais ce qui anime Calvino dans son roman, comme dans les romans précédents, c'est le jeu combinatoire qui détermine l'organisation de ses textes. C'est dans un souci pour la forme, pour le cristal, que Calvino se soumet à des règles de composition très strictes. En cela, *Se una notte d'inverno un viaggiatore* est représentatif, selon Philippe Daros :

> En définitive, ce métaroman, écrit à la fin des années 70, témoigne d'une historicité manifeste. La description des rouages, des mécanismes, bref des constituants de la fiction, les procédés de « mise en abîme » comme éléments centraux d'une poétique visant à prévenir toute lecture « référentielle », le renversement carnavalesque d'une fiction en une petite visite guidée de la « fabrique littéraire » ; autant d'indices qui, rétrospectivement, inscrivent *Si par une nuit d'hiver...* dans cette « mythologie de l'écriture » que produisent – par contrecoup – les thèses déconstructionnistes. [1]

En effet, ce qui saute aux yeux dans *Se una notte*, c'est avant tout sa construction formelle. Avant de proposer un jeu de piste à son lecteur, Calvino se lance un défi à lui-même. Comme le point de départ était de faire se succéder différents *incipit*, il s'agissait pour l'auteur de parvenir à justifier toujours différemment dans la fiction les raisons de l'interruption de ces débuts de romans, ainsi que l'apparition de certains personnages. Calvino avait devant lui une structure qu'il devait remplir, et le défi que l'auteur s'est lancé a constitué un moteur pour la composition du roman. Ainsi, si Calvino comme concepteur a pu créer du *ludus* dans la composition de *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, c'est bien par sa *paidia* qu'il a construit le roman. Dès lors, le style de l'auteur dans ce roman découle directement du rapport qu'il entretient avec les règles du jeu qu'il s'est fixées. S'il est inévitable que le style poétique soit déterminé par des contraintes de composition comme le lipogramme, ici c'est la manière dont le narrateur s'adresse au lecteur, mais aussi la nécessité de changer de style d'écriture en prose à chaque nouveau début de roman. on voit donc de quelle manière le rapport à la contrainte, à la règle d'écriture, a une influence sur le texte comme résultat.

1. Daros, *Italo Calvino*, *op. cit.*, p. 94.

De la même manière, on parle du *Castello dei destini incrociati* ou des *Città invisibili* pour le *furor mathematicus*, comme a pu le dire Claudio Milanini [1], ce qui n'empêche pas une analyse du riche contenu référentiel de ces œuvres. Mais le jeu joué par Calvino dans ces dernières est avant tout un jeu combinatoire.

Partir du jeu : construction et combinaison

Dans sa recherche de formes narratives et littéraires nouvelles, Calvino a pu rencontrer le jeu à plusieurs reprises. Mais rencontrer le jeu ne revient pas uniquement à employer l'activité ludique comme moteur de l'action, mais bien aussi à utiliser l'instrument de jeu, comme grille structurante et contraignante. Dans une logique proche de celle qu'il suivait pendant son séjour auprès de l'Oulipo, Calvino répond dans son travail à un certain défi de composition. Il suffit de penser aux *Città invisibili*, où le jeu d'échecs et la partie à laquelle jouent Marco Polo et Kubilai Khan rythment la succession des descriptions de villes imaginaires, qui sont elles-mêmes réparties selon un ordre complexe, destiné à perdre le lecteur dans un ordre dont la logique ne se révèle qu'à la fin. Calvino, dans son écriture et dans sa composition, tend à répondre à un défi ludique.

Ce défi, on le voit clairement dans la présentation que l'auteur a faite de son volume dédié aux deux recueils à cartes, *Il castello dei destini incrociati* et *La taverna dei destini incrociati*.

Dans ces deux recueils, le narrateur est entouré de personnages qui se sont réfugiés suite à une tempête dans un château pour l'un et une taverne pour l'autre. Comme chaque personnage a perdu la parole, ils décident d'utiliser un jeu de tarots pour que chacun raconte son histoire. Chaque récit est l'occasion pour Calvino de réécrire un classique de la littérature en se soumettant à deux contraintes : il faut que chaque récit puisse être raconté avec l'utilisation de cartes de tarots, lesquelles doivent désigner un élément du récit, et il faut que toutes les cartes soient jouées, de manière à ce que la table finale puisse croiser et rassembler l'ensemble des récits. Nécessairement, chaque carte doit avoir plusieurs significations en fonction de sa position dans le récit et du contexte que le récit représente.

Même si l'on peut s'interroger sur les écarts que Calvino a pu s'accorder dans la construction croisée des récits (l'interprétation de certaines cartes peut être assez libre pour le bien de la composition), force est de constater que le résultat final est fonctionnel. Gaelle Debeaux est parvenue à cartographier les différents parcours narratifs au sein de

1. « *La struttura del libro sottende a un gusto per la precisione e un* furor mathematicus *davvero degni di chi fu, come Calvino, un socio onorario dell'*Oulipo*, un amico di Queneau, di Perec, di Roubaud...* » (Milanini, *L'utopia discontinua*, *op. cit.*, p. 132. « La structure du livre implique un goût pour la précision et un *furor mathematicus* vraiment digne de quelqu'un qui fut, comme Calvino, un membre honoraire de l'Oulipo, un ami de Queneau, de Perec, de Roubaud... » Nous traduisons)

l'ensemble de cartes de tarots, [1] montrant que la partie a été jouée et réussie par l'auteur. Cependant, et cela est vrai surtout pour la *Taverna*, le rapport aux règles du jeu n'a pas toujours été facile :

> Ho cominciato con i tarocchi di Marsiglia, cercando di disporli in modo che si presentassero come scene successive d'un racconto pittografico. Quando le carte affiancate a caso mi davano una storia in cui riconoscevo un senso, mi mettevo a scriverla ; accumulai così parecchio materiale ; posso dire che gran parte della *Taverna dei destini incrociati* è stata scritta in questa fase ; ma non riuscivo a disporre le carte in un ordine che contenesse e comandasse la pluralità dei racconti ; cambiavo continuamente le regole del gioco, la struttura generale, le soluzioni narrative. [2]

Et, alors que le *Castello* est terminé et a reçu un accueil positif, Calvino reste empêtré dans sa deuxième partie avec la *Taverna*, dont il montre la difficulté :

> Così passavo giornate a scomporre e ricomporre il mio puzzle, escogitavo nuove regole del gioco, tracciavo centinaia di schemi, a quadrato, a rombo, a stella, ma sempre c'erano carte essenziali che restavano fuori e carte superflue che finivano in mezzo, e gli schemi diventavano così complicati (acquistando talora anche una terza dimensione, diventando cubici, poliedrici) che mi ci perdevo io stesso.
>
> Per uscire dall'impasse lasciavo perdere gli schemi e mi rimettevo a scrivere le storie che già avevano preso forma, senza preoccuparmi se avrebbero o no trovato un posto nella rete delle altre storie, ma sentivo che il gioco aveva senso solo se impostato secondo certe ferree regole ; ci voleva una necessità generale di costruzione che condizionasse l'incastro d'ogni storia nelle altre, se no tutto era gratuito. [3]

On le voit, la question des règles à respecter et leur importance, sans quoi « tout est gratuit » sont deux éléments très présents dans le discours de Calvino sur sa propre œuvre. Même si Calvino a pu utiliser comme prétexte les cartes et les interpréter très librement pour ses récits, il reste que la structure ne peut pas être tordue si facilement pour combiner les différentes histoires. Ainsi, le *Castello* et la *Taverna* sont à voir aussi comme les résultats d'une parte jouée par Calvino lui-même, alors qu'ils donnent à voir une partie de cartes jouée par différents joueurs (les personnages qui racontent leur propre histoire) autour de la table.

1. Voir Debeaux, *Modélisation narrative (4)*, *op. cit.*

2. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 1277. « J'ai commencé avec les tarots de Marseille, en cherchant à les disposer de manière qu'ils constituent comme des scènes successives d'un récit pictographique. Quand les cartes posées côté à côté au hasard me donnaient une histoire dans laquelle je reconnaissais un sens, je me mettais à l'écrire ; j'accumulais de la sorte quantité de matériel ; je peux dire qu'une grande part de *la Taverne des destins croisés* a été écrite dans cette phase ; mais je ne réussissais pas à disposer les cartes selon un ordre qui contînt et commandât la pluralité des récits ; je changeais continuellement les règles du jeu, la structure générale et les solutions narratives. » trad. p. 10.

3. *Ibid.*, p. 1278-1279. « Je passais de cette façon des jours entiers à défaire et refaire mon puzzle, j'imaginais de nouvelles règles de jeu, je dessinais des centaines de plans, en carré, en losange, en étoile : il y avait toujours des cartes essentielles qui restaient inutilisées et des cartes superflues qui se trouvaient en plein milieu, et les plans devenaient tellement compliqués (allant même jusqu'à requérir une troisième dimension, sous forme de cubes, de polyèdres) que je m'y perdais tout le premier./Pour sortir de l'impasse, je laissais tomber les plans et me remettais à écrire les histoires qui avaient déjà pris forme, sans me préoccuper de savoir si elles trouveraient ou non une place dans le réseau des autres histoires ; mais je sentais que le jeu n'avait de sens qu'à suivre des règles de fer ; il fallait une nécessité générale de construction, qui conditionne l'imbrication de chaque histoire dans les autres, ou bien tout cela était gratuit. » trad. p. 12-13.

Si Calvino est l'architecte de ce dernier texte, il est aussi le premier à s'y perdre comme joueur. *Il castello dei destini incrociati* est un exemple d'oscillation entre la structure et la déconstruction de celle-ci, entre les règles et leur transgression. Si le *castello* a fini par fonctionner, c'est aussi grâce à un certain nombre de *clinamen* de la part de l'auteur qui a bien dû tordre la règle qu'il s'était fixée afin d'arriver à la fin. Le parcours des récits sur la table de cartes n'est pas systématique et il faut parfois de l'imagination pour voir le chemin qu'ont pu faire certains personnages. À la fois architecte du labyrinthe et aventurier perdu dans celui-ci, Calvino semble ainsi dépasser les parois du jeu par le jeu lui-même.

Conclusion de partie

Dans le quatrième chapitre, nous avons pu voir comment Calvino s'insérait dans les différents territoires médiatiques, et quelles étaient les modalités de ses incursions vers le cinéma, le spectacle vivant et la bande dessinée. C'est notamment son rapport à l'espace qui nous a intéressés, surtout dans la manière qu'il a de le considérer comme un *medium*. En voyant la manière qu'a eue l'auteur d'approcher les objets techniques, la ville comme une machine hybride et l'informatique, on a remarqué une sensibilité de Calvino qui nous a laissé entendre une certaine prédisposition à des logiques nouvelles de construction de récit. Ce n'est donc pas un hasard si Calvino a pu se retrouver comme interlocuteur dans les discours sur les sciences du jeu, ou même comme hypotexte vidéoludique et source d'inspiration, tant pour les thématiques qu'il déploie dans ses textes que pour les structures qu'il conçoit dans certains de ses romans.

C'est ce contact permanent qu'a l'auteur avec ce qui sort des territoires de la littérature, mais aussi avec les nouvelles formes médiatiques qui irriguent son discours théorique et critique, qui nous a invité dans le chapitre 5 à voir chez l'auteur un *game designer*. Depuis l'ambition de modélisation et de reproduction des noumènes afin de recréer les phénomènes visibles, jusqu'à la recherche de modalités d'exploration de mondes fictionnels qu'il imagine parfois en trois dimensions, Calvino suit une logique de construction qui se rapproche, à différents moments, de la logique actuelle du *game design*. Il a été surprenant de voir que, plus que dans la trilogie combinatoire, où l'on s'attendait à trouver les formes les plus ludiques – au sens du *ludus*– de l'auteur, c'est surtout dans la trilogie antérieure *I nostri antenati*, qu'on a pu voir, notamment par une logique narrative tournant autour d'un concept à partir duquel les potentialités du récit se déroulent, toute une poétique de *game design*.

Enfin, il n'est pas rare de voir chez Calvino une attitude ludique selon différentes modalités que nous avons examinées dans le chapitre 6. Le jeu est bien un vecteur permettant d'aborder l'Histoire : histoire personnelle de la Résistance et de la Seconde Guerre Mondiale, histoire collective et destins individuels dans la période de l'après-guerre. C'est par le jeu, et par des personnages jouant, que Calvino parvient à représenter, à reconquérir, des espaces qui ont été pris et changés par la guerre. Le jeu est un outil pour approcher et s'approprier non seulement son environnement, mais aussi des théories scientifiques et le monde en général. Le jeu pour Calvino est un prisme d'observation et

de distorsion de la réalité, qui lui permet de dédramatiser et de comprendre certaines situations et idées, de l'univers jusqu'à la ville telle qu'elle se transforme au cours du miracle économique. C'est ainsi que Calvino joue, à travers Qfwfq, avec la réalité, la physique et la biologie, en prenant les théories scientifiques comme autant de systèmes ludiques, ou qu'il s'emploie, avec la prothèse de Marcovaldo, à apprivoiser et transformer l'espace de la ville qui a grignoté à une vitesse insoupçonnée la nature et qui porte en lui les transformations violentes de la société marquée par la consommation et l'industrialisation. Le jeu est pour Calvino une manière de détraquer ce monde aux règles absurdes. En trouvant aux objets et aux éléments urbains une autre affordance, il les détourne et, ce faisant, les désacralise, ce qui confère au jeu calvinien une charge satirique. Il n'est donc pas étonnant de voir, chez Calvino, cette logique du jeu appliquée également à sa pratique littéraire. On comprend alors son passage à l'Oulipo et son intérêt pour la littérature à contrainte, qui consiste à se soumettre à certains jeux de création et de composition textuelle. Cette période oulipienne a vu en marge la création de différentes œuvres combinatoires qui sont le résultat de différents défis que l'auteur s'est imposés.

On remarque alors chez Calvino un rapport ambivalent dans son approche du jeu. D'une part concepteur, l'auteur est aussi joueur, parfois dans la même œuvre. Cela doit nous amener à nous interroger sur le rapport de l'auteur à l'idée de jeu, mais aussi à l'idée d'espace, de règle et de système. En effet, il semblerait que Calvino ne se positionne jamais totalement en surplomb ni jamais totalement en immersion par rapport aux environnements qu'il crée. Il semble être toujours entre les deux, soit en alternant d'une position à l'autre, soit en trouvant un statut intermédiaire. C'est peut-être dans cette position intermédiaire, que nous pourrions qualifier de paradoxale, que nous pourrons voir la manière dont Calvino puise dans le jeu la matière littéraire.

Le jeu-*paidia* de Calvino nous permet donc de remettre en question l'approche de la règle que nous avons vue dans le chapitre précédent, ainsi que le rapport de l'auteur avec la cybernétique et la technologie que nous avons étudié au quatrième chapitre. Ce qu'on remarque, c'est que, par ce jeu, par ses prothèses ludiques, Calvino introduit du chaos dans ses systèmes et, partant, du trouble. Autrement dit, il fait intervenir la flamme dans le cristal. Voilà pourquoi ce rapport ambivalent au jeu nous invite à voir dans ce trouble une possible définition calvinienne de la littérature.

Troisième partie

Calvino et la redéfinition du littéraire

Introduction
Redéfinir le littéraire calvinien

Jusqu'à présent, notre travail a suivi deux phases distinctes. En premier lieu, nous avons retracé les différents mouvements de convergence structurelle entre la littérature et les jeux vidéo. Une vision globale de la question a été nécessaire afin de comprendre, dans une deuxième partie, de quelle manière Calvino pouvait s'inscrire dans ce phénomène de porosité intermédiatique qu'on a pu identifier en testant différents critères de distinction. Il a donc été intéressant d'étudier en ce sens l'auteur italien, dont l'activité a couru depuis les premiers balbutiements de l'informatique moderne jusqu'aux premières utilisations de l'ordinateur pour la création artistique. C'est avant tout son rapport à la technologie, non pas seulement comme donnée abstraite, mais aussi comme source d'expression, qu'il a été important de souligner, tout comme son vif intérêt pour les *media* qui sont aux limites du littéraire. Ces observations, ainsi que l'étude des expériences ludiques de l'auteur, nous ont permis de mieux comprendre la réception qui a pu être faite de l'auteur par des chercheurs en sciences du jeu et par des *game designers*. De ce fait, cela nous a permis de comprendre en quoi il était possible de voir dans les œuvres calviniennes autant de systèmes et de modèles dont l'auteur aurait construit les modalités d'exploration et d'interaction. Mais, dans le chapitre suivant, nous avons vu que l'auteur ne pouvait pas être vu uniquement comme un concepteur, comme un architecte de mondes, dans ses écrits, mais aussi comme un joueur. C'est par sa pratique de la littérature que Calvino semble déployer une énergie ludique qui lui permet d'affronter des souvenirs et apprivoiser des espaces, physiques ou mentaux. Le jeu semble lui servir à déjouer une structure figée.

C'est donc par cette ambivalence calvinienne que nous abordons cette dernière partie. Pendant toute sa carrière d'écrivain, l'auteur s'est demandé quelle était la fonction de la littérature, et nous pensons que c'est dans cette ambivalence – qui n'est pas exclusive au prisme du jeu mais que cette caractéristique particulière nous a permis de souligner – qu'il est possible de déceler le littéraire tel que Calvino l'entend. Il s'agira donc, dans un premier temps, de voir en quoi l'approche ambivalente qu'a l'auteur du rapport entre tradition et modernité, entre science et poésie, entre la structure et le jaillissement et entre le joueur et le concepteur, peut nous dire quelque chose sur sa manière de voir le

littéraire. La lecture ludologique que nous avons faite de l'auteur nous permettra donc, ici, de montrer en quoi Calvino a pu s'emparer de ces questions pour mieux s'en distancier, et faire de sa littérature quelque chose qui s'apparente à une fuite.

Mais ce ne sera là que la première étape de notre travail. Limiter la définition du littéraire à une fuite reviendrait à définir ce dernier chez Calvino par le négatif. Au contraire, la fuite est pour l'auteur une manière de fixer un lieu conceptuel, quelque part entre la structure et sa fuite, qui serait de l'ordre du trouble. Il s'agira donc de voir en quoi le littéraire calvinien se situe dans l'interstice, constitue une sorte d'interface, qui emprunte à d'autres *media* pour mieux se construire dans une situation d'interspatialité. Cette exploration de la littérarité interstitielle calvinienne, ainsi que l'identification de la fuite qui caractérise son mouvement littéraire, sera l'occasion pour nous à la fois de voir ce qui peut être considéré comme du jeu vidéo calvinien, et de proposer, dans un processus de recherche-création, un jeu vidéo inspiré des *Cosmicomiche* selon ces principes.

Chapitre 7

De l'ambivalence au paradoxe : le littéraire comme fuite

> Avrebbe potuto essere diverso, lo so, – *commentò Qfwfq*, – ditelo a me : ci ho creduto tanto, in quel mondo di cristallo che doveva venir fuori, da non rassegnarmi più a vivere in questo, amorfo e sbriciolato e gommoso, come invece ci è toccato.
>
> « C'aurait pu être différent, je le sais – *commenta Qfwfq* –, parlez-m'en : j'y ai tellement cru, en ce monde de cristal qui devait naître, que je ne me console pas de vivre en celui-ci, amorphe et effrité et gommeux, tel qu'il nous est arrivé. » (trad. p. 33)
>
> Italo Calvino, « I cristalli », *in* *Ti con zero*

Dans la première partie, nous sommes arrivés à une sorte d'impasse : littérature et jeux vidéo se définissent l'un l'autre et s'auto-définissent par les discours médiatiques qu'ils profèrent. Après avoir montré en quoi Calvino a pu explorer les territoires du ludique, en testant des mécaniques qui annoncent celles qui seront employées dans le *game design* de jeux vidéo, il nous faut explorer ce que l'auteur définit comme littéraire.

C'est avant tout sa position ambivalente, son attitude d'oscillation, qui nous intéressera, en ce qu'elle recoupe un bon nombre de questions qui le préoccupent : la tradition littéraire et la modernité, la science et la poésie, le jeu-structure et le jeu-trajectoire, comme on l'a vu dans la partie précédente. En fait, il s'agira de voir dans ce chapitre ce que nous a apporté l'étude ludologique de Calvino pour mieux comprendre sa conception de la

littérature. En quoi son exploration des structures ludiques lui a-t-elle permis de réaffirmer une conception de la littérature, et quelle est la définition que ses écrits et que son attitude vis-à-vis de l'écriture nous permettent de déduire ?

Dans un premier temps, nous montrerons, dans la continuité de la partie précédente, le recoupement des différentes oscillations qui habitent Calvino, avec l'oscillation que nous identifions entre le concepteur et le joueur. Cela nous permettra de voir en quoi la proposition littéraire de l'auteur consiste à s'extraire du *ludus* par une poétique de la *paidia*. Dès lors, nous pourrons proposer chez Calvino une définition du littéraire comme fuite.

7.1 Joueur ou concepteur ?

Il convient de revenir sur le rapport ambivalent que Calvino entretient avec ce que nous pouvons considérer comme deux pôles distincts, et qui se déclinent différemment selon le contexte. Il nous faut ainsi revenir sur le rapport que Calvino entretient entre la tradition littéraire qui l'a construit et la modernité qu'il en tire, tout comme le va-et-vient qu'il opère entre science et poésie, donnant à son écriture une certaine esthétique de l'égarement. C'est quelque chose qui est déjà présent dans son essai « Cibernetica e fantasmi » et nous verrons de quelle manière cette oscillation entre la flamme et le cristal se traduit par une alternance entre un Calvino joueur et un Calvino concepteur.

7.1.1 L'ambivalence créative

Avant de voir en quoi Calvino se situe entre le concepteur et le joueur et ce que cette attitude ambivalente implique dans sa production et dans la définition du littéraire, il nous faut avant tout montrer que cette ambivalence ne s'arrête pas au seul rapport au jeu. Au contraire, c'est dans sa manière de voir la tradition littéraire depuis un œil moderne et la modernité avec le regard du passé, que l'on retrouve déjà cette ambivalence calvinienne, que Sandrine Granat-Robert a pu considérer comme une oscillation dans sa thèse.[1] De la même manière, c'est dans le rapport que l'auteur cultive entre science et poésie et l'esthétique de l'égarement qui en résulte, que nous pouvons identifier ce même schéma que nous proposons de décliner, par la suite, dans le contexte du jeu.

Tradition littéraire et modernité

Ce qui frappe, à la lecture des œuvres de Calvino, c'est la manière dont l'auteur mobilise des éléments de tradition littéraire qu'il subvertit en les mettant au contact d'une modernité expressive et thématique. On peut ainsi considérer le travail de réécriture de

1. Voir Granat-Robert, « *Les villes invisibles* de Calvino, ouvroir de littérature "poétentielle" et "oscillatoire" », *op. cit.*

Calvino comme un jeu sous différents aspects : un jeu avec le matériau d'origine, mais aussi un jeu au sens mécanique du terme, une hésitation prolongée entre la source et sa transformation.

C'est une attitude que l'on peut relier à la conception de Calvino des « classiques ». Dans « Perché leggere i classici », publié pour la première fois dans *L'Espresso* du 28 juin 1981, l'auteur montre de quelle manière ces œuvres sont inextricablement liées à la modernité :

> 7. *I classici sono quei libri che ci arrivano portando su di sé la traccia delle letture che hanno preceduto la nostra e dietro di sé la traccia che hanno lasciato nella cultura o nelle culture che hanno attraversato (o più semplicemente nel linguaggio o nel costume).*
>
> Questo vale per i classici antichi quanto per i classici moderni. Se leggo l'*Odissea* leggo il testo d'Omero ma non posso dimenticare tutto quello che le avventure d'Ulisse sono venute a significare durante i secoli, e non posso non domandarmi se questi significati erano impliciti nel testo o se sono incrostazioni o deformazioni o dilatazioni. Leggendo Kafka non posso fare a meno di comprovare o di respingere la legittimità dell'aggettivo « kafkaiano » che ci capita di sentire ogni quarto d'ora, applicato per dritto e per traverso. Se leggo *Padri e figli* di Turgenev o *I demoni* di Dostoevskij non posso fare a meno di pensare come questi personaggi hanno continuato a reincarnarsi fino ai nostri giorni. [1]

La réécriture, l'emploi de thèmes, de tropes issus de classiques est, pour Calvino, une manière de réincarner une tradition littéraire dans un corps nouveau. C'est ainsi que *L'Orlando furioso* prend autant de place dans son écriture. L'œuvre correspond d'ailleurs à la sixième définition d'un classique selon Calvino, c'est-à-dire « *un libro che non ha mai finito di dire quel che ha da dire* » [2] ou, pour le dire à la façon d'Umberto Eco, [3] une œuvre ouverte. Ailleurs, Calvino décrit le poème de l'Arioste comme « *un poema che si rifiuta di cominciare, e si rifiuta di finire* ». [4] Bien que cette remarque soit faite par

1. Calvino, *S2*, *op. cit.*, p. 1818-1819. « 7. *Les classiques sont ces livres qui nous arrivent en portant avec eux la trace des lectures qui ont précédé la nôtre et derrière eux la trace qu'ils ont laissée dans la culture ou dans les cultures qu'ils ont traversées (ou plus simplement dans le langage ou dans les coutumes).*/Cela vaut autant pour les classiques anciens que pour les classiques modernes. Si je lis l'*Odyssée*, je lis le texte d'Homère mais je ne peux pas oublier tout ce que les aventures d'Ulysse ont fini par signifier au fil des siècles, et je ne pas me demander si ces significations étaient implicites dans le texte ou s'il s'agit d'incrustations ou de déformations ou dilatations. En lisant Kafka, je ne peux pas me retenir de défendre ou de rejeter la légitimité de l'adjectif "kafkaïen" qu'il nous arrive d'entendre tous les quarts d'heure, utilisé pour tout et son contraire. Si je lis *Pères et fils* de Tourgueniev ou *Les Démons* de Dostoïevski, je ne peux pas me retenir de penser comment ces personnages ont continué de se réincarner jusqu'à nos jours. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 1818. « un livre qui n'a jamais fini de dire ce qu'il a à dire. » Nous traduisons.

3. Eco, *Opera Aperta*, *op. cit.*

4. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 759. « un poème qui se refuse de commencer, et qui se refuse de finir » Nous traduisons.

l'auteur principalement pour des raisons philologiques [1], dans un texte qui devait servir de chronique radiophonique en 1975, Lara De Lena propose, après avoir retracé la genèse du poème, de voir dans cette définition celle d'une œuvre ouverte :

> Fatte queste premesse, ci chiediamo : l'*Orlando furioso* potrebbe davvero essere visto come un'opera di poesia aperta ? Può divenire terreno fertile per le più ardite sperimentazioni di poesia visiva ? È un esempio di letteratura combinatoria alla Queneau ? Sicuramente c'è chi ha visto questo e molto altro : Italo Calvino, ad esempio, per il quale l'opera « è un poema che si rifiuta di cominciare e si rifiuta di finire ». A suo avviso, questo poema del movimento non ha un vero inizio perché riprende le fila del racconto all'*Orlando innamorato* di Boiardo (ciò che nella narrativa contemporanea definiremmo *sequel*), ed è senza fine per via della lunga e complessa stesura. Nell'*Orlando* il lettore può viaggiare in lungo e in largo fino a perdersi. [2]

Lara De Lena montre ainsi de quelle manière l'*Orlando furioso* trouve une certaine continuité dans l'œuvre de Calvino. C'est dans le rapport au lecteur qu'elle trouve un point commun, dans le « dialogue ouvert » (« *dialogo aperto* » [3]) que les deux auteurs entretiennent avec leurs lecteurs. En effet, alors que l'Arioste s'adresse à des lecteurs proches de lui sans perdre de vue le fait que certains lecteurs seront éloignés de sa propre réalité, Calvino reproduit, selon Lara De Lena, ce procédé dans *Se una notte d'inverno un viaggiatore* même si la forme est radicalement différente, jusque dans la longueur du texte :

> Anche se in un ridotto numero di pagine, dunque, gli schemi narrativi calviniani esercitano le stesse suggestioni del poema ariostesco, aprendo la strada a infinite combinazioni, a scenari senza un inizio e una fine, perché è proprio nella mancanza di una via d'uscita al *labirinto* del mondo che si rivela la vera condizione dell'uomo (e questo assunto è chiaro a entrambi gli autori). [4]

Ce qu'on remarque dans ce rapprochement entre Calvino et l'Arioste par la structure narrative de l'*Orlando furioso* et de *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, c'est la manière dont l'auteur a su intégrer à une esthétique que l'on peut qualifier de post-moderne une logique qui lui préexiste. Ce qui frappe, c'est donc comment l'Arioste et le reste des auteurs

1. L'*Orlando furioso* est en effet présenté comme la suite d'un autre poème, l'*Orlando innamorato* de Boiardo, et Calvino explique que l'Arioste ne cessera de retravailler le texte.

2. Lara De Lena, « Prospettive aree, deviazioni e spazi discreti. L'arcipelago dei luoghi immaginari da Ariosto a Calvino (e oltre) », *PsicoArt – Rivista on line di arte e psicologia*, n° 8, vol. 8, 16 juil. 2018, URL : `https://psicoart.unibo.it/article/view/8371` (visité le 09/06/2020), p. 4. « Après avoir posé ces prémisses, nous nous demandons : le *Roland Furieux* pourrait-il vraiment être vu comme une œuvre de poésie ouverte ? Peut-il devenir un terrain fertile pour les expérimentations de poésie visuelle les plus hardies ? Est-ce un exemple de littérature combinatoire à la Queneau ? Quelqu'un a sûrement vu tout cela et bien d'autres choses : Italo Calvino, par exemple, pour qui l'œuvre "est un poème qui se refuse de commencer, et se refuse de finir". Selon lui, ce poème du mouvement n'a pas de vrai début parce qu'il reprend le fil du récit depuis le *Roland amoureux* de Boiardo (ce qui dans la narration contemporaine nous définirions un *sequel*), et il est sans fin à cause de la rédaction longue et complexe. Dans le *Roland furieux*, le lecteur peut voyager en long et en large jusqu'à se perdre. » Nous traduisons.

3. *Ibid.*, p. 10.

4. *Ibid.*, « Même si c'est dans un nombre réduit de pages, donc les schémas narratifs calviniens exercent les mêmes suggestions que le poème ariostesque, en ouvrant la voie à d'infinies combinaisons, à des scénarios sans un début ni une fin, parce que c'est justement dans l'absence d'une issue du *labyrinthe* du monde qu'est révélée la vraie condition de l'homme (et ce présupposé est clair pour les deux auteurs). » Nous traduisons.

classiques qui accompagnent le travail de Calvino, plus que d'être transformés dans la modernité, contribuent eux-mêmes à la fonder. Autrement dit, les auteurs classiques sont une porte d'entrée pour Calvino sur la modernité. C'est *par* l'Arioste que l'auteur déploie la combinatoire, comme dans *Il castello dei destini incrociati* où la modernité du dispositif – que Gaelle Debeaux, rappelons-le, considère comme un précurseur des épifictions (voir p. 59) – se lie à la fois au choix des cartes de tarots et aux histoires qu'elles sont censées porter. Pour reprendre Dominique Demartini :

> En choisissant, à travers les cartes d'un tarot du XV^e^ siècle, la matière médiévale pour illustrer une définition de la littérature comme « la permutation d'un ensemble fini d'éléments et de fonctions », Calvino s'inscrit au cœur de la pensée structurale, telle qu'elle ressort des analyses de Propp – selon lesquelles toutes les fables sont des variables d'une même fable et peuvent se décomposer en un certain nombre de fonctions narratives – et telle qu'elle inspire l'investigation littéraire pratiquée par l'Ouvroir de littérature potentielle, avec, entre autres réalisations, les *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau. Cet ouvrage, dit Calvino, « est moins un livre qu'un modèle rudimentaire de machine à construire des sonnets différant tous les uns des autres ». Sur ce modèle, le château de cartes peut tout entier être pensé comme « une machine à construire des nouvelles » ; une machine capable de se passer d'auteur ou plutôt, projetant, dispersant au fil des cartes la figure de l'auteur comme « simple stratégie textuelle » pour reprendre les termes d'Umberto Eco [...]. [1]

C'est donc par l'Arioste que Calvino semble s'emparer de l'organisation combinatoire, ce que vient confirmer la perception de Grazia Nidasio, une illustratrice ayant travaillé sur le volume *L'Orlando furioso di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino*. Cette dernière parle en effet de photogrammes d'un film à propos des scènes du poème de l'Arioste, ce qui permet à Lara De Lena de faire le rapprochement également avec *Le città invisibili* :

> Questa definizione per fotogrammi è la dimostrazione dell'icastità narrativa di Italo Calvino, della sua abilità nel prendere la mira, nel focalizzare un punto ben preciso dal quale far partire una costellazione di possibili narrazioni. [...] La messa a fuoco del dettaglio, che a parere di Nidasio lo scrittore compie sull'opera di Ariosto, è evidente anche nelle *Città invisibili*, che segue l'*Orlando* di due anni. [2]

On retrouve, dans ce que développe Lara De Lena, l'image proposée dans « Ultimo viene il corvo » (voir p. 345), avec l'enfant et son fusil qui vise des éléments précis et se focalise sur un endroit précis qui le fait avancer, d'une cible à l'autre. Cette succession de points sur lesquels l'auteur se concentre contribue à créer une « constellation », qui n'est pas sans rappeler l'analyse qu'avait faite Mélinda Palombi dans sa thèse [3] sur Italo Calvino et sa relation intertextuelle avec Giacomo Leopardi. Nous empruntons donc à Mélinda Palombi le terme de constellation pour désigner le rapport qu'entretient Calvino avec l'Arioste, car

1. Dominique Demartini, « Une combinatoire du récit médiéval », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, n^o^ 14, 15 déc. 2007, URL : `https://crm.revues.org/2683` (visité le 28/08/2017), p. 239-240.

2. De Lena, « Prospettive aree, deviazioni e spazi discreti », *op. cit.*, p. 14. « Cette définition par des photogrammes est la démonstration de la précision narrative d'Italo Calvino, de son habileté à viser, à se concentrer sur un point bien précis à partir duquel faire partir une constellation de narrations possibles. [...] La focalisation sur le détail, que, selon Nidasio, l'écrivain accomplit sur l'œuvre de l'Arioste, est évidente aussi dans les *Villes invisibles*, qui suivent le *Roland* de deux ans. » Nous traduisons.

3. Voir Palombi, « Giacomo Leopardi et Italo Calvino, constellations croisées », *op. cit.*

tous deux se rejoignent sur une multitude d'éléments structurels ou thématiques, mais aussi pour parler de la manière donc Calvino oscille entre la modernité et la tradition poétique, deux pôles qu'il parvient à rapprocher au sein d'une constellation expressive.

C'est aussi dans la troisième œuvre de la trilogie combinatoire, *Le città invisibili*, qu'on retrouve l'Arioste, comme le montre Lara De Lena :

> La fanciulla in perenne fuga, inseguita perché oggetto di desiderio e protagonista dei sogni di vari erranti, ricompare nella letteratura calviniana. Come la fuga di Angelica è il pretesto per l'avvio della narrazione per Boiardo e per Ariosto, una misteriosa donna nuda e con lunghi capelli che corre nella notte innesca la scintilla per la nascita della città di Zobeide nelle *Città invisibili*, le cui strade vengono disegnate dagli innamorati delusi secondo un percorso sognato che non avrebbe permesso alla donna di fuggire ; la città è dunque una percezione dei loro sogni e, nel contempo, dei loro rimpianti – un tentativo di riscrivere un passato non vissuto ma sognato. [1]

Ce n'est donc pas uniquement dans la manière dont il construit ses œuvres que Calvino se place dans la continuité de l'Arioste, mais aussi dans les images qu'il déploie dans ses textes. Le rapport à l'Arioste n'est donc pas qu'une question de réécriture ou d'actualisation de l'œuvre ouverte, mais bien d'une oscillation entre la tradition littéraire par laquelle Calvino s'est construit, et la modernité que celle-ci lui a permis de faire émerger dans ses œuvres.

Une telle oscillation peut se retrouver également avec le mythe d'Orphée et d'Eurydice qui subit un certain nombre de réécritures au sein du recueil des *Cosmicomiche*. Delphine Gachet suit le parcours du récit « L'altra Euridice » qui avait paru à l'origine en 1968 sous le titre « Il cielo di pietra » et montre de quelle manière ce récit, à l'origine *cosmicomico*, se débarrasse des éléments qui le relient aux autres aventures de Qfwfq pour mieux retrouver le mythe d'origine.

Dans « Il cielo di pietra », Qfwfq raconte ses souvenirs de sa vie au centre de la Terre avec sa compagne Rdix qu'un « chanteur inconnu » (« *lo sconosciuto cantore* » [2]) de la surface a séduite avec sa musique. Le rapport se situe, entre autres, dans l'énoncé scientifique introductif qui parle de la propagation des ondes sismiques dans les différentes couches terrestres, ondes que l'on peut aisément rapprocher des ondes musicales d'un Orphée. Delphine Gachet montre en quoi ce récit s'inscrit dans la logique des projets de

1. De Lena, « Prospettive aree, deviazioni e spazi discreti », *op. cit.*, p. 7. « La jeune fille en fuite pérenne, poursuivie parce qu'objet de désir et protagoniste des rêves de personnages errants, réapparaît dans la littérature calvinienne. Tout comme la fuite d'Angélique est le prétexte pour le début de la narration pour Boiardo et pour l'Ariosto, une mystérieuse femme nue et aux cheveux longs courant dans la nuit allume l'étincelle pour la naissance de la ville de Zobeide dans les *Villes invisibles*, dont les rues sont dessinées par les amoureux déçus selon un parcours rêvé qui ne permettrait pas à la femme de fuir ; la villes est donc une perception de leurs rêves et, en même temps, de leurs regrets – une tentative de réécrire un passé non pas vécu mais rêvé. » Nous traduisons.

2. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 1220. « le chanteur inconnu » Nous traduisons.

réécriture oulipiens que Calvino avait exposés au groupe parisien, comme l'*Odyssée* avec un Ulysse immobile ou Hamlet à l'envers. Ce que recherche Calvino, c'est un exercice de subversion radicale, que « Il cielo di pietra » semble réaliser :

> Pour cette revisitation du mythe, la contrainte initiale des *Cosmicomics* s'est donc avérée féconde. Confier le récit de l'épisode à l'incontournable Qfwfq conduit à dissocier deux des traits de la personnalité de l'Orphée du récit mythique : Qfwfq incarnera l'amant resté seul et inconsolable. Quant à Orphée, il devient une pâle figure du poète séducteur. Par ailleurs, le texte scientifique de départ suggère à Calvino une autre contrainte : son récit aura pour décor premier le « centre de la terre », pour reprendre la formule du roman de Jules Verne qui n'est pas sans écho dans le texte calvinien, et la pérégrination des amants, en conséquence, ne sera pas une descente mais bien une montée aux Enfers. La contrainte est donc celle de l'inversion. Il s'agit bien d'écrire l'histoire à l'envers du schéma habituel : « *alla rovescia* » [« à l'envers »] selon le principe cher à Calvino, repéré par Montale. Le narrateur le dit explicitement, qui précise : « *all'incontrario da come la raccontate voi* » [« dans le sens contraire par rapport à comment vous le racontez »]. [1]

C'est en 1980 que le récit subit certaines transformations. La proposition scientifique introductive est effacée, ainsi que les marques caractéristiques d'un récit cosmicomique : ce n'est plus Qfwfq mais Pluton qui a la parole, et Eurydice remplace la Rdix d'origine. C'est à un recadrage vers la réécriture du mythe qu'on assiste dans cette deuxième version [2]. Le processus a donc été une oscillation entre l'expérimentation propre aux *Cosmicomiche* et un retour à une forme plus proche du mythe. Calvino a-t-il abordé les ondes sismiques par le mythe d'Orphée, ou a-t-il retrouvé le mythe d'Orphée au bout d'une onde sismique ? D'une part, c'est par la modélisation d'un monde fictionnel axiomatique (il y a de l'espace entre les couches géologiques, où l'on trouve de la vie) et par un renversement qu'implique l'exploitation de ce monde fictionnel, que l'auteur a reproduit les dynamiques du mythe d'Orphée et d'Eurydice. Mais, de l'autre, c'est à partir du mythe d'origine que Calvino a voulu tordre les lois de la physique afin de le réécrire.

Nous sommes donc face à une ambivalence de l'attitude calvinienne entre tradition littéraire et modernité. Qu'il s'agisse de la présence de l'Arioste, tant d'un point de vue structurel que d'un point de vue thématique, ou bien du retour du mythe dans un retournement oulipien, Calvino fait preuve d'une oscillation entre ces deux pôles qui contribue à les mêler dans un paradoxe.

---

1. Delphine Gachet, « "L'altra Euridice" d'Italo Calvino : entre réécriture et réinvention du mythe d'Orphée et Eurydice », dans : *Chances du roman, charmes du mythe : Versions et subversions du mythe dans la fiction francophone depuis 1950*, sous la dir. de Marie-Hélène Boblet, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 12 avr. 2017, p. 103-112, url : `http://books.openedition.org/psn/2130` (visité le 09/06/2020), §. 13.

2. Notons qu'une troisième itération des aventures d'Orphée et Eurydice se trouve dans la version actuelle des *Cosmicomiche*. « Senza colori » raconte un Qfwfq-Orphée qui essaye de faire remonter une Ayl-Eurydice à la surface de la Terre après que l'atmosphère a fait apparaître les couleurs. Mais, alors qu'ils remontent, un tremblement de terre les sépare, lui à la surface, elle sous terre.

L'un des éléments qui contient ce paradoxe, c'est la figure de la Lune. Présente, notamment, dans les *Cosmicomiche*, elle a accompagné Calvino tout au long de sa carrière. On la retrouve dans *Marcovaldo*, concurrencée, dans le récit « Luna e GNAC », par les néons d'une publicité, ou encore dans le voyage de l'auteur au Japon, dans son article « La luna corre dietro alla luna », où sa sensibilité particulière rencontre celle d'une poésie japonaise du début du XX^e^ siècle.

En cela Calvino s'insère dans une continuité littéraire qui va depuis l'Arioste jusqu'à Leopardi, en passant par Galilée. On a vu de quelle manière, dans les *Cosmicomiche*, le texte « La distanza della Luna » peut être lu comme une réinterprétation de la Lune vue comme entrepôt de ce qui est perdu sur terre (voir p. 354), liée à l'approche ludique d'un espace particulier. Le rapport à la Lune chez Calvino, par rapport à ce qu'on constate chez l'Arioste ou chez Leopardi, constitue ce que Mélinda Palombi appelle un « renversement ». Il ne faut pas oublier non plus que Calvino vit, contrairement à ses prédécesseurs, une période inédite de conquête de l'espace dans les années soixante, qui bousculera la perception du satellite.

En étudiant le rapport entre Calvino et Leopardi, Mélinda Palombi montre en quoi le traitement de la Lune est révélateur d'un renversement calvinien. Si l'on a vu que ce renversement s'applique dans le rapport au texte de l'Arioste, Mélinda Palombi montre de quelle manière s'opère le même phénomène lorsqu'est mis en regard le traitement de la Lune chez Calvino par rapport à ce qu'en fait Leopardi :

> [Calvino] rapproche la lune inaccessible des *Canti* et en fait un objet tangible ; il l'intègre dans la dimension humaine en la rendant perceptible par d'autres sens que la vue. Il défait son statut purement visuel en la matérialisant dans l'espace humain, en créant la possibilité de la toucher. Dans *La distanza della Luna*, les personnages grimpent sur la lune, fouillent ses interstices, se nourrissent même de sa matière laiteuse. Dans *La molle Luna*, dans *La luna come un fungo*, le titre lui-même permet de deviner que la lune se matérialise et naît, tel un champignon, parmi les hommes, qui peuvent monter sur elle. Dans *Le figlie della Luna*, l'astre est décroché du ciel par une grue, posé à même le sol, puis tiré au bout d'une corde par les jeunes filles lunaires.
>
> La pureté lunaire est elle aussi remise en cause, et Calvino nous présente des lunes sales, moisies, avec une accumulation de détails, comme s'il tentait justement de représenter l'exact négatif visuel de la pureté traditionnellement associée à la lune et si chère à Leopardi. La pureté lunaire ne concerne pas seulement son aspect visuel, mais également sa chasteté : la lune léopardienne, par son inaccessibilité même, est chaste et virginale, comme la déesse Diane qu'elle représente. Calvino subvertit cette qualité dès la première des *Cosmicomiche* : dans *La distanza della Luna*, la lune est touchée, caressée ; les rapports entre le sourd et la lune sont imprégnés d'un érotisme inédit et secret. Dans *La molle Luna*, de nombreuses occurrences détaillent les caractéristiques matérielles de la lune. [1]

1. Palombi, « Giacomo Leopardi et Italo Calvino, constellations croisées », *op. cit.*, p. 181.

C'est par la transfiguration de la Lune, par la recherche de l'opposé, que Calvino opère ce renversement, qui revient à « effectuer un retour à la lune léopardienne ». [1] C'est donc un rapport ambivalent qu'il entretient avec ses prédécesseurs littéraires : il reprend les thèmes, les structures, pour mieux les réinventer ou les subvertir, pour les intégrer à une modernité qui leur serait inaccessible ; mais c'est aussi par l'hypotexte qu'ils constituent que Calvino parvient à appréhender, à dompter la modernité.

C'est dans la réponse à Anna Maria Ortese, en 1967, dans le *Corriere della Sera*, que Calvino développe cette idée. Alors que l'autrice s'inquiète du fait que les expéditions dans l'espace risquent de le priver de sa poésie, et de la possibilité pour l'individu d'y trouver une paix intérieure que le monde terrestre ne permet pas de retrouver, Calvino répond au contraire que les nouvelles informations que l'on peut tirer de la conquête spatiale pourraient permettre d'ouvrir de nouvelles possibilités poétiques :

> Quel che m'interessa invece è tutto ciò che è appropriazione vera dello spazio e degli oggetti celesti, cioè *conoscenza* : uscita dal nostro quadro limitato e certamente ingannevole, definizione d'un rapporto tra noi e l'universo extraumano. La luna, fin dall'antichità, ha significato per gli uomini questo desiderio, e la devozione lunare dei poeti così si spiega. Ma la luna dei poeti ha qualcosa a che vedere con le immagini lattiginose e bucherellate che i razzi trasmettono ? Forse non ancora ; ma il fatto che siamo obbligati a *ripensare* la luna in un modo nuovo ci porterà a ripensare in un modo nuovo tante cose. [2]
>
> Gli *exploits* spaziali sono diretti da persone a cui certo questo aspetto non importa, ma esse sono obbligate a valersi del lavoro di altre persone che invece s'interessano allo spazio e alla luna perché davvero vogliono sapere qualcosa di più sullo spazio e sulla luna. Questo qualcosa che l'uomo acquista riguarda non solo le conoscenze specializzate degli scienziati ma anche il posto che queste cose hanno nell'immaginazione e nel linguaggio di tutti : e qui entriamo nei territori che la letteratura esplora e coltiva.
>
> Chi ama la luna davvero non si contenta di contemplarla come un'immagine convenzionale, vuole entrare in un rapporto più stretto con lei, vuole vedere *di più* nella luna, vuole che la luna *dica di più*. Il più grande scrittore della letteratura italiana d'ogni secolo, Galileo, appena si mette a parlare della luna innalza la sua prosa a un grado di precisione ed evidenza ed insieme di rarefazione lirica prodigiose. E la lingua di Galileo fu uno dei modelli della lingua di Leopardi, gran poeta lunare... [3]

1. *Ibid.*, p. 182.

2. Remarquons que cette attitude consistant à voir de l'eshtétique et de la poésie dans les objets technologiques est ce que Gilbert Simondon appelle le « Mécanisme », et qu'elle a été l'objet du colloque de Cerisy de 2013, dont le programme est accessible à cette adresse : `http://www.ccic-cerisy.asso.fr/simondon13.html`.

3. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 227-228. « Ce qui m'intéresse est au contraire tout ce qui est appropriation vraie de l'espace et des objets céleste, c'est-à-dire *connaissance* : sortie de notre cadre limité et certainement trompeur, définition d'un rapport entre nous et l'univers extra-humain. La Lune, jusque dans l'Antiquité, a signifié pour les hommes ce désir, et c'est ainsi qu'on peut expliquer la dévotion lunaire des poètes. Mais la Lune des poètes a-t-elle quelque chose à voir avec les images laiteuses et trouées que les fusées nous transmettent ? Peut-être pas encore ; mais le fait que nous soyons obligés de *repenser* la Lune d'une manière nouvelle nous amènera à repenser d'une nouvelle manière de nombreuses autres choses./Les exploits spatiaux sont dirigés par des personnes que cet aspect certainement n'intéresse pas, mais elles sont obligées de se valoir du travail d'autres personnes qui, elles, s'intéressent à l'espace et à la Lune parce qu'elles veulent vraiment savoir quelque chose de plus sur l'espace et sur la Lune. Ce quelque chose que

Raconter la Lune est donc un acte poétique dans la lignée duquel Calvino s'inscrit pleinement, du fait aussi de ce que les nouvelles découvertes liées à la conquête de l'espace ont permis, ou permettront, de produire, comme il l'a anticipé avec l'écriture d'une matérialité crue de l'astre. Mais le rapport à la Lune révèle chez Calvino, aussi, sa relation à la science qui est, elle aussi, le lieu d'une oscillation.

Entre science et poésie : une esthétique de l'égarement

S'il existe une ambivalence dans le rapport que Calvino entretient avec la tradition littéraire et la modernité, elle est accentuée dans sa relation avec la science. C'est une position qu'il décrit déjà dans une interview en 1968 en prenant comme exemple le débat français entre l'Oulipo et Tel Quel :

> Mi pare che le due posizioni che ho descritto definiscono abbastanza bene la situazione : due poli tra cui ci troviamo a oscillare, o almeno io mi trovo a oscillare, sentendo attrazione e avvertendo i limiti dell'uno e dell'altro. Da una parte Barthes e i suoi, « avversari » della scienza, che pensano e parlano con fredda esattezza scientifica ; dall'altra parte Queneau e i suoi, amici della scienza, che pensano e parlano attraverso ghiribizzi e capriole del linguaggio e del pensiero. [1]

On remarque d'ailleurs la double oscillation dans la description que fait Calvino de ces deux milieux, entre Barthes qui, « adversaire » de la science, en adopte le ton et le sérieux, et Queneau, « ami » de la science, dont l'expressivité semble s'en éloigner considérablement. Calvino se retrouve donc dans une situation ambivalente, où les partisans de la science semblent produire quelque chose qui échappe à ce qu'on peut attendre d'une démarche scientifique. Mais son attitude, bien qu'elle puisse adopter cette oscillation, ne se limite pas à elle, et l'hésitation prolongée dont il peut faire preuve peut se résoudre par un égarement hors de la structure scientifique de ses écrits.

L'oscillation est un phénomène général dans *Le città invisibili*. Sandrine Granat-Robert montre dans sa thèse de quelle manière le recueil de Calvino contient une multitude d'oscillations entre répétition et variation, entre lyrisme et ironie, entre mathématique et poésie. [2] Dans ce recueil, l'alternance entre, d'une part, le récit-cadre qui rappelle la

l'homme acquiert regarde non seulement les connaissances spécialisées des scientifiques mais aussi la place que ces choses occupent dans l'imagination et dans le langage collectifs : et ici on entre dans les territoires que la littérature explore et cultive./Ceux qui aiment la Lune ne doivent vraiment pas se contenter de la contempler comme une image conventionnelle, ils veulent entrer dans un rapport plus étroit avec elle, ils veulent en voir *plus* dans la Lune, ils veulent que la Lune *en dise plus*. Dès que le plus grand écrivain de la littérature italienne de tous les temps, Galilée, se met à parler de la Lune, il élève sa prose à un degré de précision et d'évidence, mais aussi de raréfaction lyrique prodigieuses. Et la langue de Galilée fut un des modèles de la langue de Leopardi, grand poète lunaire... » Nous traduisons.

1. *Ibid.*, p. 231. « Il me semble que les deux positions que j'ai décrites définissent assez bien la situation : deux pôles entre lesquels nous oscillons, ou au moins j'oscille, en sentant de l'attraction et en percevant les limites de l'un et de l'autre. D'un côté Barthes et les siens, "adversaires" de la science, qui pensent et parlent avec une froide exactitude scientifique ; de l'autre côté Queneau et les siens, amis de la science, qui pensent et parlent à travers des bizarreries et des cabrioles du langage et de la pensée. » Nous traduisons.

2. Granat-Robert, « *Les villes invisibles* de Calvino, ouvroir de littérature "poétentielle" et "oscillatoire" », *op. cit.*, à partir de la p. 186.

super-structure du recueil, symbolisée par l'échiquier et, d'autre part, la description des villes qui s'extraient de toute structure mathématique, constitue une oscillation visible entre science et poésie, entre structure et jaillissement, qui se retrouve aussi dans la différence de caractère entre Kubilai Khan et Marco Polo. L'échange entre les deux personnages donne l'impression d'une joute, où l'un tente de piéger l'autre avec sa logique, comme dans l'introduction de la deuxième partie :

> *– Gli altri ambasciatori mi avvertono di carestie, di concussioni, di congiure, oppure mi segnalano miniere di turchesi nuovamente scoperte, prezzi vantaggiosi nelle pelli di martora, proposte di forniture di lame damascate. E tu ? – chiese a Polo il Gran Kan. – Torni da paesi altrettanto lontani e tutto quello che sai dirmi sono i pensieri che vengono a chi prende il fresco la sera seduto dulla soglia di casa. A che ti serve, allora, tanto viaggiare ?*
>
> *– È sera, siamo seduti sulla scalinata del tuo palazzo, spira un po' di vento, – rispose Marco Polo. – Qualsiasi paese le mie parole evochino intorno a te, lo vedrai da un osservatorio situato come il tuo, anche se al posto della reggia c'è un villaggio di palafitte e se la brezza porta l'odore d'un estuario fangoso.*
>
> *– Il mio sguardo è quello di chi sta assorto e medita, lo ammetto. Ma il tuo ? Tu attraversi arcipelaghi, tundre, catene di montagne. Tanto varrebbe che non ti muovessi di qui.* [1]

Très tôt dans le récit-cadre, on remarque une tension entre les deux personnages, causée par la vision différente qu'ils ont de ce qu'ils se racontent. Lorsque Kubilai Khan tente d'obtenir une information, Marco Polo fait tout pour qu'elle lui échappe, se plaçant constamment sur un autre plan de la discussion. Cette tension est illustrée dans la conclusion de la cinquième partie par la description d'un pont :

> *Marco Polo descrive un ponte, pietra per pietra.*
>
> *– Ma qual è la pietra che sostiene il ponte ? – chiede Kublai Kan.*
>
> *– Il ponte non è sostenuto da questa o quella pietra. – risponde Marco. – ma dalla linea dell'arco che esse formano.*
>
> *Kublai Kan rimane silenzioso, riflettendo. Poi soggiunge : – Perché mi parli delle pietre ? È solo dell'arco che m'importa.*
>
> *Polo risponde : – Senza pietre non c'è arco.* [2]

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 377. « – Les autres ambassadeurs m'informent de famines, de concussions, de complots, ou bien ils me signalent des mines de turquoise nouvellement découvertes, des prix avantageux sur les peaux de martre, des propositions de fournitures de lames damasquinées. Et toi ? demanda le Grand Khan à Polo. Tu reviens de pays autrement lointains, et tout ce que tu sais me dire ce sont les pensées qui viennent à celui qui prend le frais le soir assis sur le seuil de sa maison. À quoi te sert, alors, de tellement voyager ?/– C'est le soir, nous sommes assis sur le grand escalier de ton palais, il souffle un peu de vent, répondit Marco. Quel que soit le pays que mes paroles évoquent autour de toi, tu le verras d'un observatoire situé comme est le tien, même si à la place du palais impérial il s'agit d'un village sur pilotis et si la brise apporte l'odeur d'un estuaire fangeux./– Mon regard est celui de quelqu'un d'absorbé dans ses pensées et qui médite, j'en conviens. Mais le tien ? Tu traverses des archipels, des toundras, des chaînes de montagnes. Ce serait aussi bien si tu ne bougeais pas d'ici. » trad. p. 35.

2. *Ibid.*, p. 428. « Marco Polo décrit un pont, pierre par pierre./– Mais laquelle est la pierre qui soutient le pont ? demande Kublai Khan./– Le pont n'est pas soutenu par telle ou telle pierre, répond Marco, mais par la ligne de l'arc qu'à elles toutes elles forment./– Kublai Khan reste silencieux, il réfléchit. Puis il ajoute :/– Pourquoi me parles-tu des pierres ? C'est l'arc seul qui m'intéresse./Polo répond :/– Sans pierres il n'y a pas d'arc. » trad. p. 100.

C'est un passage sur la tension dans son ensemble. Cette dernière rend possible l'existence du pont, et chaque personnage est influencé, dans ses répliques, par l'autre, sans jamais se retrouver, entre l'ambition de connaissance de l'empereur, et l'égarement poétique du voyageur. La tension qui travaille les deux personnages devient ici une valeur, se matérialise dans une structure qui, toute physique qu'elle soit, reste insaisissable.

L'oscillation entre science et poésie permet de mettre en place une certaine esthétique de l'égarement. C'est en réaction à l'ambition scientifique de ses propres textes que Calvino semble pouvoir faire émerger un jaillissement poétique. C'est sans doute dans les différentes *Cosmicomiche* que cette idée est la plus visible. Alors que chaque énoncé scientifique est un prétexte pour raconter l'humain à travers l'atome ou l'organisme uni-cellulaire, ou même le rien (on pense au récit « Tutti in un punto », où le *Big Bang* se mêle à la vie quotidienne d'une copropriété dont les habitants se sentent à l'étroit [1]), c'est bien de l'oscillation entre l'énoncé et ce que le narrateur Qfwfq lui fait dire que naît un égarement poétique. On peut voir dans l'oscillation entre ces deux pôles l'intervention du jeu, aussi bien au sens mécanique du terme qu'à celui de *paidia*. Le jeu calvinien tel que nous le décrivions dans le chapitre précédent est donc générateur de poésie, car il permet de mettre en rapport, par un processus oscillatoire, deux extrémités qui se retrouvent dépassées par une esthétique de l'égarement. Cet égarement, on le voit de manière assez claire à la fin de « Tutti in un punto ». Alors que tous les personnages sont concentrés en un point et qu'ils sont tous amoureux de madame $\mathrm{Ph(i)Nk_0}$, elle aussi située au même endroit, celle-ci propose de faire des tagliatelles si elle avait de la place, ce qui provoque l'expansion de l'univers :

> Si stava così bene tutti insieme, così bene, che qualcosa di straordinario doveva pur accadere. Bastò che a un certo momento lei dicesse : – Ragazzi, avessi un po' di spazio, come mi piacerebbe farvi le tagliatelle ! – E in quel momento tutti pensammo allo spazio che avrebbero occupato le tonde braccia di lei muovendosi avanti e indietro con il mattarello sulla sfoglia di pasta, il petto di lei calando sul gran mucchio di farina e uova che ingombrava il largo tagliere mentre le sue braccia impastavano impastavano, bianche e unte d'olio fin sopra al gomito ; pensammo allo spazio che avrebbero occupato la farina, e il grano per fare la farina, e i campi per coltivare il grano, e le montagne da cui scendeva l'acqua per irrigare i campi, e i pascoli per le mandrie di vitelli che avrebbnero dato la carne per il sugo ; allo spazio che ci sarebbe voluto perché il Sole arrivasse con i suoi raggi a maturare il grano ; allo spazio perché dalle nubi di gas stellari il Sole si condensasse e bruciasse ; alle quantità di stelle e galassie e ammassi galattici in fuga nello spazio che ci sarebbe volute per tener sospesa ogni galassia ogni nebula ogni sole ogni pianeta, e nello stesso tempo del pensarlo questo spazio inarrestabilmente si formava, nello stesso tempo in cui la signore $\mathrm{Ph(i)Nk_0}$ pronunciava quelle parole : – ... le tagliatelle, ve', ragazzi ! – il punto che conteneva lei e noi tutti s'espandeva in una raggera di distanze d'anni-luce e secoli-luce e miliardi di millenni-luce, e noi sbattuti ai quattro angoli dell'universo (il signor $\mathrm{Pber^tPber^d}$ fino a Pavia), e lei dissolta in non so quale specie d'energia luce calore, lei signora $\mathrm{Ph(i)Nk_0}$, quella che in mezzo al chiuso nostro mondo meschino era stata capace d'uno slancio generoso, il primo, « Ragazzi, che tagliatelle vi farei mangiare ! », un vero slancio d'amore generale, dando inizio nello stesso momento al

1. Voir *ibid.*, p. 118.

> concetto di spazio, e allo spazio propriamente detto, e al tempo, e alla gravitazione universale, e all'universo gravitante, rendendo possibili miliardi di miliardi di soli, e di pianeti, e di campi di grano, e di signore Ph(i)Nk$_0$ sparse per i continenti dei pianeti che impastano con le braccia unte e generose infarinate, e lei da quel momento perduta, e noi a rimpiangerla. [1]

On sent dans cette phrase finale – qui occupe presque l'intégralité de l'extrait – une poétisation du phénomène physique. L'accumulation digressive qui part des tagliatelles, et de ce qu'il faut pour qu'elles puissent être préparées, semble rendre l'impression d'extension infinie de l'univers, la création du plein, mais aussi du vide. Comme le souligne Perle Abbrugiati, ce point de départ contient aussi la fin de quelque chose :

> Cette phrase contient cependant à la fois la création et la disparition. L'accession à l'être se paie donc de l'éloignement de l'origine, de la source, du *point* qui était à la fois le point zéro et le tout. Être, c'est être un fragment, une pâle bribe d'un tout révolu, une écorchure, un éclat de ce à quoi l'on a appartenu. Être, c'est être un regret ; la longue, interminable phrase qui dit le mouvement radial vers l'infini se termine par l'expression d'une infinie nostalgie : « et elle qui depuis est perdue, et nous qui la regrettons. » [2]

On voit comment Calvino opère une oscillation entre le tout et le rien ou, pour le dire en termes informatiques, entre le 1 et le 0. Par le langage poétique, il tend à éclater la rigidité du langage scientifique qu'il exploite. Et, en cela, la démarche calvinienne n'est pas uniquement une oscillation mais bien un processus d'égarement. Du fait du jeu par lequel il déconstruit l'énoncé scientifique, il le disperse, le dissout – comme la matière dans l'immensité en expansion de l'univers – et l'oscillation entre science et poésie devient un

1. *Ibid.*, p. 122-123. « On était bien ainsi, tous ensemble, de cette façon ; mais il fallait que quelque chose d'extraordinaire arrivât. Il aura suffi qu'à un certain moment elle dise : "Mes garçons, si j'avais un peu de place, comme il me serait agréable de vous faire des tagliatelles." À cet instant même, nous pensâmes tous à l'espace qu'occuperaient ses bras ronds en allant d'avant en arrière avec le rouleau sur la feuille de pâte, cependant que ses bras la pétriraient toujours et encore, blancs et pommadés d'huile jusqu'au coude ; nous pensâmes à l'espace qu'occuperaient la farine, et le grain pour faire la farine, et les champs pour cultiver le grain, et les montagnes d'où descendrait l'eau pour irriguer les champs, et les pâturages pour les troupeaux de veaux qui fourniraient la viande pour la sauce ; à l'espace qu'il faudrait pour que le Soleil arrive à faire mûrir le blé ; à l'espace pour qu'à partir des nuages de gaz stellaires, le Soleil se condense et s'enflamme ; à la quantité d'étoiles et de galaxies et d'ensembles galaxiques en fuite dans l'espace qu'il faudrait pour maintenir à sa place chaque galaxie, chaque nébuleuse, chaque soleil, chaque planète ; et dans le temps même où nous y pensions, cet espace inépuisable, se formait ; dans le temps même où Mme Ph(i)Nk$_0$ prononçait ces paroles : "Des tagliatelles, hein, mes garçons !", le point qui la contenait, elle et nous tous, ce point se dilatait en rayonnant sur des distances d'années-lumière et de siècles et de milliards de millénaires-lumière, et nous voilà envoyés aux quatre coins de l'univers (M. Pber$^{\text{t}}$Pber$^{\text{d}}$ jusqu'à Pavie), et elle-même dissoute en je ne sais quelle espèce d'énergie lumineuse et chalereuse, Mme Ph(i)Nk$_0$, celle qui, au milieu de notre petit monde clos et mesquin, avait été capable d'un élan généreux, le premier de tous – "Mes garçons, quelles tagliatelles je vous ferais manger !" – un véritable élan d'amour général, donnant au même instant naissance au concept d'espace, et à l'espace proprement dit, et au temps, et à la gravitation universelle, et à l'univers gravitant, rendant possibles des milliards et des milliards de soleils, de planètes, de champs de blé ; et de madames Ph(i)Nk$_0$ dispersées à travers les continents des planètes, et qui pétrissent la pâte de leurs bras huilés, généreux et enfarinés, tandis qu'elle depuis ce moment-là est perdue, et que nous tous la regrettons. » trad. p. 51-52.

2. Abbrugiati, *Le vertige selon Calvino*, *op. cit.*, p. 57-58.

également de la première dans la seconde. Et, comme on le verra prochainement (à partir de la p. 416), de l'égarement à la fuite, il n'y qu'un pas.

Italo Calvino est un auteur en constante oscillation entre deux pôles : entre la tradition littéraire et la modernité, ou entre la poésie et la science. Ce qu'on remarque, c'est que cette oscillation se traduit en réalité par une perte des repères qui structuraient la polarisation entre les deux tendances et un égarement de l'une dans l'autre. Ce qu'il est intéressant de remarquer, c'est la manière dont Calvino non seulement oscille entre ces deux états, mais les habite simultanément. Il est à la fois la structure et son exploration ludique. En bon oulipien, il est à la fois l'architecte du labyrinthe et celui qui percera son mystère.

7.1.2 Dédale et Thésée, concepteur et joueur

Dans la partie précédente, nous avons montré d'une part de quelle manière on peut considérer Calvino comme un concepteur de jeu qui mobilise une architecture actantielle afin de construire des mondes fictionnels qui peuvent être traversés au moyen d'une prothèse ludique et, de l'autre, combien l'auteur lui-même avait pu voir ses personnages comme des prothèses fictionnelles lui permettant d'agir sur un monde dont l'appréhension est problématique, soit pour des raisons historiques, soit pour des raisons politiques. Si nous avons développé indépendamment ces deux tendances, c'était pour mieux en détailler les aspects. Mais, ici aussi, nous ne sommes pas uniquement face à une oscillation entre les deux états « joueur » et « concepteur », mais bien d'une certaine ambivalence, une simultanéité dans ces deux attitudes. Ce que cette simultanéité nous dit de Calvino, c'est quelque chose à propos de son rapport à la structure, au cristal. Il convient avant tout de voir de quelle manière intervient la flamme dans la structure cadrée que Calvino recherche, pour ensuite montrer en quoi l'auteur se pose à la fois en concepteur et en explorateur de ses mondes ludiques.

Retour de flamme

Dans le déjà cité « Cibernetica e fantasmi » (voir p. 166), Calvino décrit la possibilité d'une machine littéraire qui puisse générer des textes par la combinaison d'une multitude de données recueillies et traitées simultanément, annonçant ce faisant les progrès de l'IA et du *machine learning*. Après avoir annoncé, non sans un certain soulagement, la mort de l'auteur, considéré comme un grain de sable dans un engrenage qui pourrait mieux s'en sortir sans lui, il se reprend en s'interrogeant sur l'essence de la littérature : ne s'agirait-il que d'une question de combinaison de mots, ou y a-t-il quelque chose de plus, qui dépasse la structure logique de formation d'un discours ?

> Ma la tensione della letteratura non è forse rivolta continuamente a uscire da questo numero finito, non cerca forse di dire continuamente qualcosa che non sa dire, qualcosa che non può dire, qualcosa che non sa, qualcosa che non si può sapere ? Una

> cosa non si può sapere quando le parole e i concetti per dirla e pensarla non sono stati ancora usati in quella posizione, non sono stati ancora disposti in quell'ordine, in quel senso. La battaglia della letteratura è appunto uno sforzo per uscire fuori dai confini del linguaggio ; è dall'orlo estremo del dicibile che essa si protende ; è il richiamo di ciò che è fuori dal vocabolario che muove la letteratura. [1]

Cette déclaration, on peut la comprendre de deux façons. Il apparaît tout d'abord que la littérature n'est pas uniquement contenue dans ce que le langage peut porter, mais qu'elle peut tendre vers quelque chose qui le dépasse. C'est une idée qu'on a commencé à voir au chapitre 4 (voir p. 165) avec la tentative chez Calvino d'aller voir au-delà de ce que les frontières littéraires lui permettaient d'explorer. Il semblerait presque que tant l'origine du littéraire que sa finalité se situent en-dehors du langage, dans le non-dit et l'indicible.

C'est pour cela que Calvino parle d'une tension quand il est question de littérature. Cet indicible, ce littéraire caractérisé par le non-dit, c'est le « *fantasma* » du titre, autrement dit le mythe :

> Il mito è la parte nascosta d'ogni storia, la parte sotterranea, la zona non ancora esplorata perché ancora mancano le parole per arrivare fin là. Per raccontare il mito non basta la voce del narratore nell'adunanza tribale di ogni giorno ; ci vogliono luoghi ed epoche speciali, riunioni riservate ; la parola non basta, occorre il concorso di un insieme di segni polivalenti, cioè un rito. Il mito vive di silenzio oltre che di parola ; un mito taciuto fa sentire la sua presenza nel narrare profano, nelle parole quotidiane ; è un vuoto di linguaggio che aspira le parole nel suo vortice e dà alla fiaba una forma. [2]

On pourrait comprendre cette affirmation comme le constat d'une tension, en effet, du littéraire au-delà du langage, de l'écrit.

Mais il est possible aussi de la comprendre comme la reconnaissance de l'insuffisance de la structure pour porter à elle seule le littéraire. On est donc face à deux messages qui se recoupent : d'une part, la tension vers d'autres langages n'appartenant pas à la sphère littéraire et, de l'autre, le dépassement, notamment par cette tension, de la structure établie. La combinatoire organise ce qui est – c'est la littérature « constative » dont parle Carla Benedetti (voir p. 189) –, mais c'est le mythe qui pousse vers ce qui n'est pas encore,

1. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 217. « Mais la tension de la littérature n'est-elle pas peut-etre vouée continuellement à sortir de ce nombre fini, ne tente-t-elle peut-être pas de dire continuellement quelque chose qu'elle ne sait pas dire, quelque chose qu'elle ne peut pas dire, quelque chose qu'elle ne sait pas, quelque chose qu'on ne peut pas savoir ? On ne peut pas savoir quelque chose quand les mots et les concepts pour le dire et pour le penser n'ont pas encore été utilisés dans cette position, n'ont pas encore été disposés dans cet ordre, dans ce sens. La bataille de la littérature est justement un effort pour sortir hors des frontières du langage ; c'est depuis la limite extrême du dicible qu'elle s'étend ; c'est le rappel de ce qui est hors du vocabulaire qui meut la littérature. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 218. « Le mythe est la partie cachée de toute histoire, la partie souterraine, la zone pas encore explorée parce qu'il manque encore les mots pour y arriver. Pour raconter le mythe, la voix du narrateur dans le rassemblement tribal quotidien ne suffit pas ; il faut des lieux et des époques spécifiques, des réunions limitées ; le mot ne suffit pas, il faut le concours d'un ensemble de signes polyvalents, c'est-à-dire un rite. Le mythe vit de silence plus que de mots ; un mythe tu fait entendre sa présence dans le narrer profane, dans les mots quotidiens ; c'est un vide du langage qui aspire les mots dans son tourbillon et donne une forme au conte. » Nous traduisons.

vers ce qui pourrait être. Autrement dit, si Calvino laisse une place très importante au cristal dans sa conception de la littérature, c'est pour mieux lui opposer la flamme. Comme il le rappelle dans sa Leçon américaine sur l'exactitude :

> Cristallo e fiamma, due forme di bellezza perfetta da cui lo sguardo non sa staccarsi, due modi di crescita nel tempo, di spesa della materia circostante, due simboli morali, due assoluti, due categorie per classificare fatti e idee e stili e sentimenti. Ho accennato poco fa a un partito del cristallo nella letteratura del nostro secolo ; un elenco consimile credo si potrebbe fare per il partito della fiamma. Io mi sono sempre considerato un partigiano dei cristalli, ma la pagina che ho citato m'insegna a non dimenticare il valore che ha la fiamma come modo d'essere, come forma d'esistenza. Così vorrei che quanti si considerano seguaci della fiamma non perdessero di vista la calma e ardua lezione dei cristalli. [1]

On voit aisément de quelle manière le cristal peut être assimilé à la structure, à la construction, à la combinatoire, et donc à la règle. Le cristal, jusque dans sa formation, suit un processus lent et structuré. On peut donc penser le cristal comme la forme du *ludus* chez Calvino. Au contraire, la flamme et son caractère imprévisible, impulsif, l'énergie qu'elle déploie, peut être facilement rapprochée de la *paidia*.

Le rat et le labyrinthe

Plus que d'une oscillation, il s'agit chez Calvino d'une ambivalence caractérisée par une tension entre le cristal et la flamme, entre le concepteur et le joueur. Le concepteur construit une structure et organise les conditions de son exploration, mais le joueur y insère du chaos, de l'imprévisible, teste la structure, l'éprouve, et voit si elle résiste. La particularité des textes calviniens, comme les oulipiens qui, rappelons-le avec la formule de Jacques Bens, « construisent un labyrinthe dont ils se proposent de sortir », [2] est de mettre en place à la fois un monde ludique à parcourir selon des modèles précis, mais qui seront éprouvés par les personnages, prothèses de l'auteur, comme si Calvino nous proposait dans ses textes le résultat d'une partie déjà jouée, bien qu'elle soit présentée, à chaque instant, comme une partie en acte.

Ainsi, Calvino se situe entre le joueur et le concepteur, et en étant tous les deux à la fois, il montre une attitude ambivalente, voire paradoxale, vis-à-vis de ce qu'il construit. Partagé entre l'envie de maîtriser un espace narratif et en même temps la tentation de s'y perdre, il donne à ses textes cette impression d'une flamme emprisonnée dans un cristal, ou d'un cristal travaillé par une flamme.

1. *Ibid.*, p. 689. « Cristal et flamme, deux formes de beauté parfaite dont le regard ne sait pas se détacher, deux manières de grandir dans le temps, de dépenser la matière environnante, deux symboles moraux, deux absolus, deux catégories pour classer faits et idées et styles et sentiments. J'ai parlé il y a peu d'un parti du cristal dans la littérature de notre siècle ; je crois qu'on pourrait faire une liste similaire pour le parti de la flamme. Je me suis toujours considéré comme un partisan des cristaux, mais la page que j'ai citée m'apprends à ne pas oublier la valeur de la flamme comme manière d'être, comme forme d'existence. Ainsi voudrais-je que ceux qui se considèrent comme des acolytes de la flamme ne perdent pas de vue la leçon calme et ardue des cristaux. » Nous traduisons.

2. Bens, *Oulipo 1960-1963*, *op. cit.*, p. 42, déjà cité p. 48.

Dans *Le città invisibili*, c'est à une oscillation de ce genre qu'on assiste. D'une part, le cadre met en scène Marco Polo et Kubilai Khan qui discutent, surplombant l'empire et l'échiquier ; de l'autre, chaque ville est découverte, explorée du bas, et le voyageur est immergé dans ces architectures. Le Calvino concepteur se situe dans la *cornice*, dans le *furor mathematicus*, dans la structure sans fin de la succession de villes, tandis que le Calvino joueur, explorateur, voyageur, découvre les villes les unes après les autres tout en s'y perdant, comme dans Ipazia où toutes les attentes sont déjouées :

> Di tutti i cambiamenti di lingua che deve affrontare il viaggiatore in terre lontane, nessuno uguaglia quello che lo attende nella città di Ipazia, perché non riguarda le parole ma le cose. Entrai a Ipazia un mattino, un giardino di magnolie si specchiava su lagune azzurre, io andavo tra le siepi sicuro di scoprire belle e giovani dame fare il bagno : ma in fondo all'acqua i granchi mordevano gli occhi delle suicide con la pietra legata al collo e i capelli verdi d'alghe.
>
> Mi sentii defraudato e volli chiedere giustizia al sultano. Salii le scale di porfido del palazzo dalle cupole più alte, attraversai dei cortili di maiolica con zampilli. la sala nel mezzo era sbarrata da inferriate : i forzati con nere catene al piede issavano rocce di basalto da una cava che s'apre sottoterra.
>
> Non mi restava che interrogare i filosofi. Entrai nella grande biblioteca, mi persi tra scaffali che crollavano sotto le rilegature in pergamena, seguii l'ordine alfabetico d'alfabeti scomparsi, su e giù per corridoi, scalette e ponti. [1]

Ce qu'on remarque, c'est que le voyageur a tout à apprendre de l'endroit où il arrive : à comprendre comment voir les choses, comment lire les mots et comment se situer dans l'espace. Au contraire, Kubilai Khan ne se pose pas ce genre de questions car il surplombe les villes qu'il possède ; seul Marco Polo lui permet d'y avoir accès, fût-il fictif. Le voyageur et l'empereur : deux rapports à l'espace traversable, qui vont de l'immersion du joueur à la supervision du maître du jeu. Dans *Le città invisibili*, Calvino opère donc une oscillation constante entre le *ludus* (l'ensemble de règles) et la *paidia* (l'impulsion ludique).

Mais cette oscillation qui se situe dans deux personnages différents, peut devenir une ambivalence, voire une situation paradoxale, en se concentrant sur un seul personnage. Nous avons auparavant lu *Il barone rampante* du point de vue du *ludus* déployé par l'auteur, mais il ne faut pas omettre de considérer Cosimo comme une prothèse de Calvino. L'environnement ludique de la forêt n'est pas qu'une construction, une structure qui est présentée aux lecteurs, mais aussi un espace mental que l'auteur explore lui-même par le

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 394. « De tous les changements de langue que doit affronter celui qui voyage dans les terres lointaines, aucun n'égale celui qui l'attend dans la ville d'Ipazie, parce qu'il ne touche pas aux mots mais aux choses. J'entrai à Ipazie un matin, un jardin de magnolias se reflétait dans une lagune bleue, moi-même j'avançais entre les haies assuré de découvrir de belles et jeunes dames au bain : mais au fond de l'eau, les crabes mangeaient les yeux des suicidés la pierre au cou et les cheveux verdis par les algues./Je me sentis frustré et je voulus en appeler à la justice du sultan. Je montai les escaliers de porphyre du palais, celui dont les coupoles étaient les plus hautes, je traversai six cours de faïence avec des jets d'eau. La salle du milieu était fermée par des grilles : des forçats avec aux pieds des chaînes noires remontaient des rochers de basalte d'une carrière souterraine./Il ne me restait plus qu'à interroger les philosophes. J'entrai dans la grande bibliothèque, je me perdis entre les rayons croulant sous les reliures en parchemin, je suivis l'ordre alphabétique d'alphabets disparus, montant et descendant à travers des couloirs par des escaliers et des passerelles. » trad. p. 59-60.

biais de Cosimo. La structure est avant tout pour lui-même en tant que joueur, avant de s'adresser aux lecteurs. D'une part, l'auteur décrit la vie terrestre et de l'autre il s'en extirpe par les arbres. Là se situe le paradoxe de la construction calvinienne : c'est de la *paidia* de Cosimo – une *paidia* convaincue, sérieuse, aux prises avec le réel qui l'entoure – que se met en place le *ludus* qui le place au centre de l'intrigue. Dans ce conte philosophique, c'est à la fois l'attitude de Cosimo, ou plutôt l'attitude de Calvino au travers de sa prothèse, et les ramifications du monde fictionnel, qui contribuent à construire ce système dans lequel une trajectoire bien précise est tracée. *Il barone rampante* est une proposition de partie d'un jeu qui s'est construit autour de cette même partie.

C'est là que se situe le paradoxe d'un Calvino à la fois joueur et concepteur, que la position même du personnage de Cosimo vient illustrer. Quelque part suspendu entre ciel et terre – et mer –, il occupe la place de l'intellectuel et son rapport à une société dans laquelle il n'est pas immergé, sans en être non plus totalement détaché. Nous avons proposé, dans notre lecture ludologique, d'y voir également le statut particulier du personnage-joueur, ou de l'avatar, de la prothèse qui elle seule peut agir sur un monde pour le transformer, du fait de son statut particulier. Mais il est possible de lire cette position comme celle d'une attitude indécise entre l'errance au sein du monde fictionnel et la construction, du haut, de ce dernier. Cette hésitation, cette oscillation, se résout, ou plutôt ne se résout pas, dans un entre-deux qui illustre toute l'ambivalence de l'auteur-joueur-concepteur.

L'ambivalence calvinienne ne se limite donc pas à un rapport oscillant entre tradition et modernité et entre science et poésie, mais elle se traduit, par extension, aussi par le paradoxe d'un auteur qui, comme le recherche l'Oulipo, construit ses propres labyrinthes dont il tente de sortir au même moment [1]. Au cristal de la structure, il oppose la flamme par laquelle il éprouve cette construction, quitte à la mettre en défaut comme dans la *taverna dei destini incrociati* où l'édifice de cartes ne résiste pas aux mouvement successifs qui l'habitent. Cette attitude paradoxale d'un auteur qui tend à déconstruire ce qu'il a construit est révélatrice quant à la manière dont il entend la littérature. Le passage par le jeu nous permet en effet de révéler ce qui fait le littéraire dans l'œuvre de Calvino.

7.2 S'extraire du *ludus*

Ce qu'on a remarqué, c'est que Calvino semble cultiver une esthétique de l'entre-deux. Qu'il se manifeste par une oscillation ou par une coprésence frôlant le paradoxe, cet entre-deux se trouve à différents niveaux : entre tradition littéraire et modernité, entre science et poésie, et entre joueur et concepteur. Il s'agit maintenant de comprendre ce que la lecture ludologique que nous avons faite de Calvino nous dit sur l'auteur et sur

1. Même si, comme on le verra plus tard, Calvino construit des labyrinthes, non pas tant pour en sortir que pour s'y perdre ou pour les faire voler en éclats. Voir p. 425

sa manière de concevoir la littérature. Comment comprendre la tension vers le ludique qui accompagne toute sa production ? Faut-il y voir une manière pour lui de mieux s'en extraire et de mettre le doigt sur ce qu'il conçoit comme la littérature ? Il s'agira ici de voir en quoi Calvino peut, à partir de l'exploration des terrains ludiques, proposer une conception de la littérature comme fuite de ces derniers.

7.2.1 Fuir la structure

La première conséquence de l'attitude ambivalente de Calvino vis-à-vis des instances autour du jeu réside dans la manière dont l'auteur invalide systématiquement ses constructions. Comme il occupe les deux pôles qui sont censés structurer le lien entre l'expérience-cadre et la procédure (rappelons le schéma proposé par Rémi Cayatte p. 8), Calvino fait voler en éclats l'un avec l'autre. On le voit, par exemple, dans la manière dont Palomar montre l'impossibilité à la fois du modèle, mais aussi de la persistance du sujet au sein de ce modèle. Si bien que c'est le *clinamen*, la triche, qui semble devenir la norme, et c'est la fuite du modèle qui semble constituer le modèle principal.

Palomar et le modèle de l'échec

Il nous faut revenir sur le cas de *Palomar*. Dans le chapitre 5 (voir p. 228), nous avions vu comment il était possible de voir dans le recueil une série de propositions de modèles descriptifs qui reproduisent une fraction du réel : la reproduction d'une vague qui tente de prendre en compte l'ensemble des facteurs qui la forment ou la réfraction et la réflexion de la lumière du soleil sur l'eau, en imaginant que seuls les rayons qui parviennent aux yeux du sujet observateur méritent d'être modélisés. Mais *Palomar*, ce n'est pas seulement le modèle, mais aussi le constat de ses limites, voire de son impossibilité. Palomar est un personnage dont la perception est régulièrement saturée d'informations, si bien qu'il ne parvient plus à modéliser. Même sa capacité à envisager le modèle comme mode d'appréhension du réel est mise en échec au moment même où ce dernier est envisagé. Ce qu'il reste, c'est un personnage irrémédiablement coupé du monde qu'il tente de comprendre, exclu, rejeté de son centre.

C'est le cas dans « L'universo come specchio ». Alors que Palomar souffre de sa difficulté d'entretenir des rapports avec son prochain, il se demande quelle solution peut lui permettre de faciliter cet écueil en se disant que c'est en faisant mieux partie de l'univers qu'il parviendra à être plus à l'aise avec son entourage :

> Decide di provare a imitarli. Tutti i suoi sforzi, d'ora in poi, saranno tesi a raggiungere un'armonia tanto col genere umano a lui prossimo quanto con la spirale più lontana del sistema delle galassie. Per cominciare, dato che col suo prossimo ha troppi problemi, Palomar cercherà di migliorare i suoi rapporti con l'universo. Allontana e riduce al minimo la frequentazione dei suoi simili ; s'abitua a fare il vuoto nella sua mente, espellendone tutte le presenze indiscrete ; osserva il cielo nelle notti

> stellate ; legge libri d'astronomia ; si familiarizza con l'idea degli spazi siderei finché questa non diventa una suppellettile permanente del suo arredamento mentale. Poi cerca di fare in modo che i suoi pensieri tengano presenti contemporaneamente le cose più vicine e le più lontane : quando accende la pipa l'attenzione per la fiamma dello zolfanello che alla prossima tirata dovrebbe lasciarsi aspirare fino in fondo al fornello dando inizio alla lenta trasformazione in brace dei fili di tabacco, non deve fargli dimenticare nemmeno per un attimo l'esplosione d'una supernova che si sta producendo nella Grande Nube di Magellano in questo stesso istante, cioè qualche milione d'anni fa. [1]

On peut remarquer, dès les premières pages du récit, la situation paradoxale dans laquelle le personnage se met : pour avoir un meilleur rapport avec ses semblables, Palomar décide de s'en exclure totalement et de mener une vie d'ermite, si bien qu'il n'est plus du tout adapté à la vie en société :

> [...] contemplando gli astri lui s'è abituato a considerarsi un punto anonimo e incorporeo, quasi a dimenticarsi d'esistere ; per trattare adesso con gli essere umani non può fare a meno di mettere in gioco se stesso, e il suo se stesso lui non sa più dove si trova. Di fronte a ogni persona uno dovrebbe sapere come situarsi in rapporto a essa, esser sicuro della reazione che ispira in lui la presenza dell'altro – avversione o attrazione, ascendente subìto o imposto, curiosità o diffidenza o indifferenza, dominio o sudditanza, discepolanza o magistero, spettacolo come attore o come spettatore, – e in base a queste e alle controreazioni dell'altro stabilire le regole del gioco da applicare nella loro partita, le mosse e le contromosse da giocare. Per tutto questo uno prima ancora di mettersi a osservare gli altri dovrebbe sapere bene chi è lui. [2]

Voilà ce qui semble être le paradoxe de Palomar. Loin d'un Qfwfq qui parvient à tout instant à être chaque chose et son contraire, Palomar ne peut pas contempler ce qui l'entoure sans s'oublier et cesser d'exister. Autrement dit, soit l'univers est modélisé, soit

1. *Ibid.*, p. 971-972. « C'est décidé : il essayera de les imiter. Tous ses efforts, dorénavant, tendront à chercher l'harmonie aussi bien avec le genre humain qui lui est proche qu'avec la spirale la plus éloignée du système des galaxies. Puisqu'il a trop de problèmes avec son prochain, Palomar tentera, pour commencer, d'améliorer ses rapports avec l'univers. Il éloigne et réduit au minimum la fréquentation de ses semblables ; il s'habitue à faire le vide dans son esprit, il enchasse toutes les présences indiscrètes ; il observe le ciel pendant les nuits étoilées ; il lit des livres d'astronomie ; il se familiarise avec l'idée des espaces sidéraux, jusqu'à ce qu'elle devienne le fonds permanent de son décor mental. Il cherche ensuite à faire en sorte que son esprit garde présentes simultanément les choses les plus proches et les plus éloignées : allume-t-il sa pipe, l'attention pour la flamme de l'allumette que la prochaine bouffée doit aspirer au fond du fourneau, y donnant le signal de la lente transformation des brins de tabac en braise, ne lui fera pas oublier, fût-ce que pour un instant, l'explosion d'une supernova en train de se produire dans le Grand Nuage de Magellan en cet instant même, c'est-à-dire voilà quelques millions d'années. » trad. p. 115.

2. *Ibid.*, p. 973. « à contempler les astres, il a pris l'habitude de se considérer comme un point anonyme et sans corps, tout juste s'il n'a pas oublié d'exister ; pour traiter maintenant avec les êtres humains, il ne peut éviter de se mettre lui-même en jeu, mais ce lui-même là, il ne sait plus où il se trouve. Vis-à-vis de chaque personne rencontrée, chacun devrait savoir comment se situer par rapport à elle, être sûr de la réaction que la présence de l'autre lui inspire – adversion ou attraction, ascendant subi ou imposé, curiosité ou méfiance ou encore indifférence, maîtrise ou sujétion, place du disciple ou du guide, rôle de l'acteur ou du spectateur – et, en fonction de tout comme des contre-réactions de l'autre, établir les règles du jeu à appliquer dans la rencontre, les coups et les réponses à ces coups qu'il faudrait jouer. Pour tout cela, avant de se mettre à observer les autres, il est nécessaire de bien savoir qui l'on est. » trad. p. 115-116.

lui comme observateur et comme sujet traversant cet espace construit, mais pas les deux à la fois. C'est justement l'interrogation qui le prend dans le chapitre précédent, « Il mondo guarda il mondo » :

> Ma come si fa a guardare qualcosa lasciando da parte l'io ? Di chi sono gli occhi che guardano ? Di solito si pensa che l'io sia uno che sta affacciato ai propri occhi come al davanzale d'una finestra e guarda il mondo che si distende in tutta la sua vastità lì davanti a lui. Dunque : c'è una finestra che s'affaccia sul mondo. Di là c'è il mondo ; e di qua ? Sempre il mondo : cos'altro volete che ci sia ? Con un piccolo sforzo di concentrazione Palomar riesce a spostare il mondo da lì davanti e a sistemarlo, affacciato al davanzale. Allora, fuori della finestra, cosa rimane ? Il mondo anche lì, che per l'occasione s'è sdoppiato in mondo che guarda e mondo che è guardato. E lui, detto anche « io », cioè il signor Palomar ? Non è anche lui un pezzo di mondo che sta guardando un altro pezzo di mondo ? Oppure, dato che c'è mondo di qua e mondo di là della finestra, forse l'io non è altro che la finestra attraverso la quale il mondo guarda il mondo. Per guardare se stesso il mondo ha bisogno degli occhi (e degli occhiali) del signor Palomar. [1]

L'observateur s'annule totalement dans son observation du monde. Contrairement à un Qfwfq qui est tout entier acteur de la création de l'univers, Palomar parvient à se trouver en trop dans le monde qui tourne « *come un meccanismo inceppato, che sussulta e cigola in tutte le sue giunture non oliate, avamposti d'un universo pericolante, contorto, senza requie come lui.* » [2] C'est pourquoi l'ambition de décrire et de reconstruire le monde se solde par sa disparition à lui comme sujet observateur. Son ambition finale, dans « Come imparare ad essere morti », est de décrire chaque moment de son existence, dilatant ainsi le temps pour repousser la mort :

> « Se il tempo deve finire, lo si può descrivere, istante per istante, – pensa Palomar, – e ogni istante, a descriverlo, si dilata tanto che non se ne vede più la fine ». Decide che si metterà a descrivere ogni istante della sua vita, e finché non li avrà descritti tutti non penserà più d'essere morto. In quel momento muore. [3]

---

1. *Ibid.*, p. 969. « Mais comment faire pour regarder quelque chose en mettant de côté le moi ? À qui appartiennent les yeux qui regardent ? On pense d'habitude que le moi, c'est quelqu'un qui se penche à la terrasse de ses propres yeux comme on se met au bord d'une fenêtre et regarde le monde qui s'étend dans toute son ampleur là devant lui. Donc : il y a une fenêtre ouverte sur le monde. Au-delà, il y a le monde. Et en deçà ? Toujours le monde : que voulez-vous qu'il y ait d'autre ? Par un petit effort de concentration, Palomar réussit à déplacer le monde tel qu'il se trouvait là devant et à le mettre bien en vue à la fenêtre même. Mais alors, que reste-t-il au dehors de celle-ci ? Le monde encore, qui en cette occasion s'est donc dédoublé en un monde qui regarde et un monde qui est regardé. Et lui, que l'on nomme aussi "moi", c'est-à-dire monsieur Palomar ? N'est-il pas lui aussi un morceau de monde ? Ou bien, puisqu'il y a monde en deçà et monde au-delà de la fenêtre, le moi ne serait-il rien d'autre que la fenêtre à travers laquelle le monde regarde le monde ? Pour se regarder lui-même, le monde a besoin des yeux (et des lunettes) de monsieur Palomar. » trad. p. 112.

2. *Ibid.*, p. 974. « comme un mécanisme enrayé, qui sursaute et grince dans toutes ses jointures mal huilées, avant-postes d'un univers branlant, tortueux, sans repos comme lui. » trad. p. 117.

3. *Ibid.*, p. 979. « "Si le temps doit finir, on peut le décrire, instant après instant, pense Palomar, et chaque instant, quand on le décrit, se dilate à tel point qu'on n'en voit plus la fin." Il décide qu'il se mettra à décrire chaque instant de sa vie et, tant qu'il ne les aura pas tous décrits, il ne pensera plus qu'il est mort. À ce moment-là, il meurt. » trad. p. 123.

Ce pied-de-nez du destin montre, une dernière fois, l'exclusion de Palomar de son propre univers, de ses propres descriptions, de ses propres modèles. Ainsi, exister comme prothèse dans un monde semble chez Calvino incompatible avec l'ambition du modèle. Et, comme le réel ne peut qu'être vécu et perçu, s'il doit être vécu et traversé, il ne peut qu'échapper à toute modélisation.

Quel sens donner à cette aporie ? Que nous dit *Palomar* ? La modélisation en crise qui est montrée dans les pages du recueil de Calvino pourrait nous apparaître comme une modélisation *de* la crise. On reprend ici la thèse du passage de la modernité à la post-modernité, qui suppose que la représentation littéraire fragmentée et contradictoire doit renvoyer l'image d'un monde fragmenté et contradictoire. Ce que montre Palomar dans ses tentatives toujours infructueuses, où le théorique est rattrapé par le réel, où le modèle ne tient jamais longtemps face à sa mise en rapport avec l'original : plus le personnage tente de préciser sa reconstruction pour la faire correspondre à ce qu'elle doit reproduire, plus les contradictions se multiplient, plus il tente de modéliser à nouveau la contradiction que ses modèles révèlent, tension qui est montrée à la fin de « Il modello dei modelli » :

> A questo punto a Palomar non restava che cancellare dalla sua mente i modelli e i modelli di modelli. Compiuto anche questo passo, ecco si trova faccia a faccia con la realtà mal padroneggiabile e non omogeneizzabile, a formulare i suoi « sì », i suoi « no », i suoi « ma ». Per far questo, è meglio che la mente resti sgombra, ammobiliata solo dalla memoria di frammenti d'esperienza e di principî sottintesi e non dimostrabili. Non è una linea di condotta da cui egli possa ricavare soddisfazioni speciali, ma è la sola che gli risulta praticabile.
>
> Finché si tratta di riprovare i guasti della società e gli abusi di chi abusa, egli non ha esitazioni (se non in quanto teme che, a parlarne troppo, anche le cose più giuste possano suonare ripetitive, ovvie, stracche). Più difficile trova pronunciarsi sui rimedi, perché prima vorrebbe sincerarsi che non provochino guasti e abusi maggiori e che, se saggiamente predisposti da riformatori illuminati, possano poi essere messi in pratica senza danno dai loro successori : forse inetti, forse prevaricatori, forse inetti e prevaricatori a un tempo.
>
> Non gli manca che esporre questi bei pensieri in forma sistematica, ma uno scrupulo lo trattiene : e se ne venisse fuori un modello ? Così preferisce tenere le sue convinzioni allo stato fluido, verificare caso per caso e farne la regola implicita del proprio comportamento quotidiano, nel fare o nel non fare, nello scegliere o escludere, nel parlare o nel tacere. [1]

1. *Ibid.*, p. 967. « Arrivé là, il ne restait plus à Palomar qu'à effacer de son esprit modèles et modèles de modèles. Ce pas accompli, voilà qu'il se trouve face à face avec la réalité mal maîtrisable et non homogénéisable, pour formuler à son propos ses "oui", ses "non" et ses "mais". Pour ce faire, rien ne vaut décidément un esprit dégagé, meublé simplement par des fragments d'expérience et des principes sous-entendus autant qu'indémontrables. Ce n'est pas une ligne de conduite dont il puisse tirer des satisfactions particulières, mais c'est la seule qui se révèle praticable./Tant qu'il s'agit de réprouver les défaillances de la société et les abus de ceux qui abusent, il n'hésite pas (sinon parce qu'il craint que, à trop en parler, même les choses les plus justes puissent finir par paraître répétitives, évidentes, ternes). Il trouve plus difficile de se prononcer sur les remèdes, parce qu'il voudrait d'abord s'assurer qu'ils ne provoqueront pas des défaillances et des abus plus grands ; et que, à supposer qu'ils aient été préparés par des réformateurs éclairés, ils pourront ensuite être mis en pratique sans dommage par leurs successeurs : peut-être incapables, peut-être prévaricateurs, peut-être à la fois incapables et prévaricateurs./Il ne lui

On assiste ici à un Palomar qui décide de s'écarter du modèle, de la construction d'un système, d'un *ludus*, préférant un « état fluide » qui s'oppose à la rigidité de la structure par laquelle il tentait auparavant de tout faire tenir dans sa modélisation. Peut-être est-ce là que nous pouvons voir une première idée du littéraire : dans le constat des limites du modèle et dans l'acceptation que ces limites permettent quelque chose de neuf.

La fuite par le *clinamen*

Pour chaque système construit, Calvino propose un point de fuite. Même dans les systèmes qui constituent eux-même une fuite, à l'instar du *Barone rampante*, la fin est un moment de fuite hors de ces derniers. En effet, bien que Cosimo soit entré dans un nouveau système en fuyant le précédent lorsqu'il est passé du monde terrestre au monde des arbres, sa mort est une nouvelle fuite de ces deux systèmes parallèles et concurrents. Si nous avons proposé de voir dans la montgolfière un système de voyage rapide dans notre proposition de *metroidvania* dans les arbres (voir p. 299), il s'agit avant tout d'une manière pour le personnage d'échapper une bonne fois pour toutes à son destin terrestre. Le fait de s'élever indéfiniment dans le ciel plutôt que de redescendre au moment de sa mort est un ultime pied-de-nez fait à la gravité – dans son sens physique. Ainsi, l'attitude de Calvino est celle de la triche, c'est de faire fi des lois et des règles, même celles qu'il a lui-même instaurées, et de les dépasser dans un *clinamen* qui vient remettre en perspective le système proposé.

Dans « La memoria del mondo », [1] c'est justement ce discours qui est développé. Écrit en 1967, ce récit imagine que toutes les connaissances et productions humaines sont informatisées dans un ensemble de cartes perforées, selon un processus minutieux :

> E tutto questo materiale passa attraverso un processo di riduzione all'essenziale, condensazione, miniaturizzazione, che non sappiamo ancora a che punto s'arresterà ; così come tutte le immagini esistenti e possibili vengono archiviate in minuscole bobine di microfilm, e microscopici rocchetti di filo magnetico racchiudono tutti i suoni registrati e registrabili. È una memoria centralizzata del genere umano quella che noi siamo intenti a costruire, cercando d'immagazzinarla in uno spazio il più ristretto possibile, sul tipo delle memorie individuali dei nostri cervelli. [2]

---

reste qu'à exposer ces belles pensées sous une forme systématique, mais un scrupule le retient : et s'il en sortait un modèle ? C'est pourquoi il préfère garder ses convictions à l'état fluide, les vérifier cas après cas et en faire une règle implicite de son comportement quotidien, dans sa façon de faire ou ne pas faire, de choisir ou d'exclure, de parler ou de se taire. » trad. p. 110.

1. Dans Italo Calvino, *La memoria del mondo e altre storie cosmicomiche*, Milan, Club degli Editori, 1968.

2. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 1249. « Et tout ce matériau passe par un processus de réduction à l'essentiel, condensation, miniaturisation, dont on ne sait pas encore où il s'arrêtera ; de même, toutes les images existentes et possibles qui sont archivées dans de minuscules bobines de microfilm, et de microscopiques rochets de fil magnétique renferment tous les sons enregistrés et enregistrables. C'est une mémoire centralisée du genre humain, celle que nous avons l'intention de construire, en tentant de la stocker dans l'espace le plus petit possible, à la manière des mémoires individuelles de nos cerveaux. » Nous traduisons.

Le but du personnage est donc de créer une base de données la plus précise possible dans l'espace le plus restreint possible. Lorsque Calvino écrit ce texte, les bandes magnétiques et les microfilms étaient à la pointe de la technologie de stockage et les cartes perforées la solution de prédilection pour inscrire un programme algorithmique. Le but de tout cela est de pouvoir communiquer tout ce qui faisait l'espèce humaine lorsque celle-ci se sera éteinte et que la Terre sera visitée par des extraterrestres. Le rôle du directeur de l'organisation en charge de cette « mémoire du monde » est de discriminer les informations importantes et celles qui risqueraient de créer du désordre et de brouiller le message. Ce qui est important dans cette entreprise qui attend le nouveau directeur Müller, à qui l'ancien directeur laisse sa place, est « *il modello generale costituito dall'insieme delle informazioni, dal quale potranno essere ricavate altre informazioni che noi non diamo e che magari non abbiamo.* » [1]

Après cette présentation, le directeur qui a présenté sa démission finit par avouer à Müller qu'il lui est arrivé d'insérer dans les dossiers composés minutieusement une série de jugements, de réticences, voire de mensonges, qui sont, selon lui, « *la vera informazione che noi abbiamo da trasmettere.* » [2] C'est même pour simplifier le message que le directeur en a fait usage, en commençant par un embellissement de sa propre situation. L'idée de départ du directeur était de modifier sa propre histoire et celle de feu son épouse, car sa relation n'a pas toujours été telle qu'il l'avait espérée. Mais pour que l'histoire tienne debout, il a fallu qu'il assassine l'« Angela éphémère » au profit de l'« Angela-information », ce qui n'a pas été suffisant :

> Ma non ho trovato la pace : l'Angela-informazione restava pur sempre parte d'un sistema d'informazioni, alcune delle quali potevano prestarsi a essere interpretate, – per disturbi nella trasmissione, o per malignità del decodificatore – come supposizioni equivoche, insinuazioni, illazioni. Decisi di distruggere nei nostri schedari ogni presenza di persone con cui Angela poteva aver avuto rapporti intimi. Mi è molto dispiaciuto, perché di alcuni dei nostri colleghi non resterà traccia nella memoria del mondo, come se non fossero mai esistiti. [3]

Il se trouve que la personne qui a entretenu un rapport intime avec Angela n'est autre que Müller qui, effacé de la mémoire du monde pour que le programme reste cohérent avec l'« Angela-information », doit être à son tour effacé du monde lui-même.

---

1. *Ibid.*, p. 1251. « Le modèle général constitué par l'ensemble des informations, duquel pourront être extraites d'autres informations que nous ne donnons pas et que nous n'avons peut-être pas. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 1253. « la vraie information que nous ayons à transmettre » Nous traduisons.

3. *Ibid.*, p. 1254. « Mais je n'ai pas trouvé la paix : l'Angela-information faisait toujours partie d'un système d'informations, dont certaines pouvaient se prêter à être interprétées, – à cause de perturbations dans la transmission, ou de la malice du décodeur – comme des suppositions équivoques, des insinuations, des inférences. Je décidai de détruire de nos fiches toute présence de personnes avec qui Angela pouvait avoir eu des rapports intimes. Cela a été très difficile pour moi, parce qu'il ne restera aucune trace de certains de nos collègues dans la mémoire du monde, comme s'ils n'avaient jamais existé. » Nous traduisons.

Ce que montre ce récit, c'est la manière dont l'insertion de chaos dans un système par un individu révèle la fragilité de ce système, et combien le mensonge, les corrections et la discrimination d'informations peuvent fausser l'ensemble du modèle. Dans son économie, le récit de Calvino décrit la tendance globale de l'auteur : après avoir conçu une structure solide, dont il a même imaginé la manifestation technique et matérielle (les micro-films, les bandes magnétiques, les cartes perforées), Calvino déconstruit ce dernier par un détail qui finit par avoir comme conséquence de remettre en question la structure dans son ensemble. Le mensonge ici, dans la structure globale, c'est le *clinamen* qui change tout le modèle, et qui le fait sortir de sa stabilité initiale. Il s'agit, ici, de la flamme qui vient changer le cristal, jusqu'à le faire voler en éclats.

Le cristal aux flammes

Écrit lui aussi en 1967 et publié dans le recueil *Ti con zero*, « I cristalli » raconte l'opposition entre les cristaux dans tout ce qu'ils ont de parfait, de lisse et de lent, et la formation effective des éléments sur Terre qui, mélangés entre eux, ont rendu impossible la formation d'un univers uniforme, fait de cristaux homogènes. Tout part, comme dans toute histoire cosmicomique, d'un énoncé scientifique selon lequel si chaque substance avait eu le temps de se développer à la bonne température, il se serait formé des amas de matière homogènes qui, par affinité atomique, auraient pris des formes géométriques parfaites.

C'est une possibilité que le vieux Qfwfq, résidant désormais dans le New Jersey, regrette, ayant vu le début d'un tel scénario avec sa compagne d'alors, Vug. Mais alors que lui est fasciné par la formation des cristaux qu'il appelle de ses vœux, cette dernière, au contraire, aime l'opposé, lorsque la lave emprisonne différents éléments dans sa matière. Et l'amour de Qfwfq pour les cristaux n'est pas le signe d'une absence de passion ou d'un ordre froid :

> Adesso avete capito : se io amo l'ordine, non è come per tanti altri il segno d'un carattere sottomesso a una disciplina interiore, a una repressione degli istinti. In me l'idea d'un mondo assolutamente regolare, simmetrico, metodico, s'associa a questo primo impeto e rigoglio della natura, alla tensione amorosa, a quello che voi dite l'eros, mentre tutte le altre vostre immagini, quelle che secondo voi associano la passione e il disordine, l'amore e il traboccare smodato – fiume fuoco vortice vulcano –, per me sono i ricordi del nulla e dell'inappetenza e della noia. [1]

1. *Ibid.*, p. 251. « À présent vous avez compris : si j'aime l'ordre, ce n'est pas comme pour tant d'autres le signe d'un caractère soumis à une discipline intérieure, à une répression des instincts. Chez moi l'idée d'un monde absolument régulier, symétrique, méthodique est associée à ce premier mouvement d'exubérance naturelle ; à la tension amoureuse, à ce que vous appelez l'éros, alors que toutes vos images à vous, celles qui selon vous associent la passion et le désordre, l'amour et le débordement immodéré – fleuve feu vertige volcan –, ne sont pour moi que souvenirs du néant, de l'inappétence et de l'ennui. » trad. p. 36.

Tout le récit est un va-et-vient entre l'histoire d'amour que Qfwfq vit avec Vug au moment de la formation et du mélange des cristaux, et la situation actuelle, où Qfwfq se retrouve dans une New York qui fait semblant d'être régulière mais qui est plus chaotique, pour le personnage, que jamais. Ce sont deux idées du beau qui se confrontent, celle de Qfwfq dans la régularité des cristaux, et celle de Vug :

> Il mondo di Vug erano le fessure, le crepe dove la lava sale sciogliendo la roccia e mescolando i minerali in concrezioni imprevedibili. A vederla carezzare pareti di granito, io rimpiangevo quanto in quella roccia s'era perso dell'esattezza dei feldspati, delle miche, dei quarzi. Vug sembrava compiacersi solo di come minutamente variegata si presentava la faccia del mondo. Come intenderci ? Per me valeva solo ciò che che era accrescimento omogeneo, inscindibilità, quiete raggiunta, per lei ciò che era separazione e mescolanza, l'una cosa o l'altra, o le due insieme. [1]

Enfin, Qfwfq se rend compte, alors que Vug insiste, que les cristaux qui subsistent sont des cristaux faits d'impureté, et que tout ce qui est fait est une fuite du cristal qu'il appelait de ses vœux. Le personnage continue d'essayer de voir dans l'irrégularité une régularité qui la dépasse, de déduire des systèmes toujours plus complexes dans le chaos grumeleux de l'univers :

> [...] e cercavo di calcolare quanti miliardi di lati e d'angoli diedri doveva avere questo cristallo labirintico, questo ipercristallo che comprendeva in sé cristalli e non cristalli. [2]

En réalité, Qfwfq n'arrive pas à l'admettre, et jusqu'à la fin, il cherchera une solution intermédiaire, en se disant que les cristaux subsistent dans une forme impure, polluée. Rien ne correspondra jamais aux rêves de structure du narrateur, qui voit dans tout les scories de l'existence, les effets de la flamme sur des cristaux naissants.

Cette nouvelle développe d'une autre façon l'idée calvinienne de la fuite hors de la structure, hors du cristal, hors du *ludus*. Comment interpréter cette fuite, ce défi qui est fait au cristal, malgré les intentions d'un Qfwfq qui a coutume, dans ses aventures, de raconter la lutte d'un autre personnage ou de lui-même contre une tendance qui le dépasse (on pense, par exemple, au « zio aquatico » qui refuse d'évoluer de sa forme de poisson pour aller sur terre) ? Faut-il voir dans cette fuite de la structure, de la machine combinatoire aux engrenages huilés, une définition du littéraire ?

---

1. *Ibid.*, p. 255. « Le monde de Vug, c'étaient les fentes, les crevasses où la lave monte, défaisant la roche et mélangeant les minéraux en concrations imprévisibles. En la regardant caresser des parois de granit, moi je regrettais tout ce qui dans cette roche s'était perdu de l'exactitude des feldspaths, des micas, des quartz. Vug semblait se féliciter de la grande variété dans l'infiniment petit que représentait la face du monde. Comment nous entendere ? Pour moi, ne valait que ce qui était accroissement homogène, indivisibilité, repos trouvé ; pour elle, ce qui était séparation ou mélange, l'un ou l'autre ou les deux ensemble. » trad. p. 40.

2. *Ibid.*, p. 255-256. « et j'essayais de calculer combien de milliards de côtés et d'angles dièdres devait avoir ce cristal labyrinthique, cet hyper-cristal qui contenait en lui-même les cristaux et les non-cristaux. » trad. p. 41.

7.2.2 Labyrinthe, défi et bifurcation

Alors que Calvino est partagé, dans une oscillation qui tend à l'ambivalence, voire au paradoxe, entre une position de concepteur de jeu et une position de joueur, autrement dit entre la volonté de créer un système et la tentation de le faire voler en éclats, il nous semble que c'est cette ambivalence qui révèle chez lui une recherche du littéraire comme la fuite hors d'un système ludique dont on retrouve beaucoup de caractéristiques dans le *game design*, comme on l'a vu au chapitre 5 (voir p. 225). Ainsi, on peut comprendre la démarche de l'auteur qui consiste à s'enfoncer dans les territoires hétéroclites hors du littéraire pour mieux comprendre ce dernier. Dans ce cas, le littéraire semble se définir par la fuite du système, de la structure ou, pour reprendre un terme cher à Calvino, du labyrinthe.

Nouveau défi au labyrinthe

« La sfida al labirinto », paru en 1962, est un essai qui part des implications politiques de la révolution industrielle sur l'art et la poésie, et sur l'impréparation des sociétés face au prétendu « néo- »capitalisme. La question que se pose l'auteur est quelle littérature permettra de comprendre ce monde nouveau, de raconter le capitalisme et la résistance à ce dernier. Par rapport à un Zola naturaliste, Calvino montre que d'autres contemporains ont pris des chemins différents qui permettent d'avoir en vue une alternative possible :

> Il punto che ho fretta di raggiungere è un'altra biforcazione di strade, che possiamo datare come subito seguente a Zola, pensando a quel suo compaesano e compagno di scuola, venuto insieme a lui a Parigi, Paul Cézanne, il quale si mette a fare, mentre Zola scrive ancora i *Rougon-Macquart*, una pittura che sembra di cento anni dopo, tutta scomposizione di piani e di luci, masse colorate che si bilanciano geometricamente, il mondo della campagna come lo rivede, tornandoci, chi s'è abituato a guardare altre cose, altri oggetti, a muoversi in un altro spazio. Possiamo dire che, se fino a quel punto il termine d'antitesi alla impoeticità-disumanità dell'industria avanzate era cercato in una concezione umanistica precedente o meglio in un'immagine del mondo naturalistico-umanitaria in cui si cercava d'inglobare anche la realtà industriale, di qui in poi si va verso l'assunzione – cubismo, futurismo – d'un nuovo termine d'antitesi, cioè l'immagine di un futuro industriale che abbia ritrovato bellezza e pregnanza morale, ma non quelle di prima : diverse ; cioè abbia trovato – abbia espresso – uno stile. [1]

1. *Idem*, *S1*, *op. cit.*, p. 112. « Le point que j'ai hâte de rejoindre est une autre bifurcation de routes, que nous pouvons dater comme venant immédiatement après Zola, en pensant à son camarade d'école, arrivé avec lui à Paris, Paul Cézanne, lequel se met à faire, pendant que Zola écrit encore les *Rougon-Macquart*, une peinture qui semble dater de cent ans plus tard, pleine de décomposition de plans et de lumières, de masses colorées qui s'équilibrent géométriquement, le monde de la campagne comme le revoient, en y retournant, ceux qui se sont habitués à regarder d'autres choses, d'autres objets, à évoluer dans un autre espace. Nous pouvons dire que, si jusqu'à ce point le terme d'antithèse à l'impoéticité-inhumanité de l'industrie avancées était cherché dans une conception humaniste précendente, ou mieux dans une image du monde naturaliste-humanitaire dans lequel on tentait d'englober même la réalité industrielle, à partir de quoi on va vers l'adoption – cubisme, futurisme – d'un nouveau terme d'anti-thèse, c'est-à-dire l'image d'un avenir industriel qui ait retrouvé de la beauté et de la prégnance morale, mais pas celles d'avant : différentes ; c'est-à-dire qu'il ait trouvé – qu'il ait exprimé – un style. » Nous traduisons.

La bifurcation dont parle Calvino semble trouver son sens dans le fait de partir de l'industrie et de ses manifestations pour reconstruire du beau tout en se détachant de ces structures. Les autres exemples qu'il choisit, comme le peintre marxiste Léger, qui part du monde mécanique tout en en montrant la joie, suivent la même tendance : partir de la structure pour la dépasser. Mais la question reste toujours celle de la recherche d'un style face à ce nouveau système qu'il faut raconter d'une manière ou d'une autre. Le labyrinthe du titre est tiré d'une œuvre d'Alain Robbe-Grillet, *Dans le labyrinthe*, [1] qui raconte l'histoire d'un soldat censé se rendre à un rendez-vous dans une ville en hiver mais qui ne cesse de se perdre. C'est le point de départ pour Calvino qui entend montrer en quoi le labyrinthe est une figure essentielle pour comprendre l'esthétique ambiante :

> Lo spazio non antropocentrico che Robbe-Grillet configura, ci appare come un labirinto spaziale di oggetti al quale si sovrappone il labirinto temporale dei dati d'una storia umana. Questa forma del labirinto è oggi quasi l'archetipo delle immagini letterarie del mondo, anche se dall'esperienza di Robbe-Grillet, isolata nel suo ascetismo espressivo, passiamo a una configurazione su molti piani ispirata alla molteplicità e complessità di rappresentazioni del mondo che la cultura contemporanea ci offre.
>
> Anche qui è la forma del labirinto che domina : il labirinto della conoscenza fenomenologica del mondo in Butor, il labirinto della concrezione e stratificazione linguistica in Gadda, il labirinto delle immagini culturali di una cosmogonia più labirintica ancora, in Borges. [2]

Ce qu'on retrouve, c'est la thèse de la modernité et de la post-modernité comme attitudes concurrentes pour la compréhension du monde, telle que l'avait exposée Ulla Musarra-Schroeder (voir p. 227). Et ce qui est intéressant pour notre propos est de voir de quelle manière les deux attitudes recoupent les deux tendances vis-à-vis du jeu que nous avons identifiées chez Calvino :

> Questa letteratura del labirinto gnoseologico-culturale [...] ha in sé una doppia possibilità. Da una parte c'è l'attitudine oggi necessaria per affrontare la complessità del reale, rifiutandosi alle visioni semplicistiche che non fanno che confermare le nostre abitudini di rappresentazione del mondo ; quello che oggi ci serve è la mappa del labirinto la più particolareggiata possibile. D'altra parte c'è il fascino del labirinto in quanto tale, del perdersi nel labirinto, del rappresentare questa assenza di vie d'uscita come la vera condizione dell'uomo. Nello sceverare l'uno dall'altro i due atteggiamenti vogliamo porre la nostra attenzione critica, pur tenendo presente che non si possono sempre distinguere con un taglio netto (nella spinta a cercare la via d'uscita c'è sempre anche una parte d'amore per i labirinti in sé ; e del gioco di perdersi nei labirinti fa parte anche un certo accanimento a trovare la via d'uscita).

1. Alain Robbe-Grillet, *Dans le labyrinthe*, Paris, Editions de Minuit, 1959.

2. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 121. « L'espace non anthropocentrique que Robbe-Grillet configure nous apparaît comme un labyrinthe spatial d'objets auquel se superpose le labyrinthe temporel des données d'une histoire humaine. Cette forme du labyrinthe est aujourd'hui presque l'archétype des images littéraires du monde, même si de l'expérience de Robbe-Grillet, isolée dans son ascétisme expressif, nous passons à une configuration sur de nombreux plans inspirée de la multiplicité et de la complexité de représentations du monde que nous offre la culture contemporaine./Là aussi, c'est la forme du labyrinthe qui domine : le labyrinthe de la connaissance phénoménologique du monde chez Butor, le labyrinthe de la concrétion et de la stratification linguistique chez Gadda, le labyrinthe des images cultures d'une cosmogonie plus labyrinthique encore, chez Borges. » Nous traduisons.

> Resta fuori chi crede di poter vincere i labirinti sfuggendo alla loro difficoltà ; ed è dunque una richiesta poco pertinente quella che si fa alla letteratura, dato un labirinto, di fornirne essa stessa la chiave per uscirne. Quel che la letteratura può fare è definire l'atteggiamento migliore per trovare la via d'uscita, anche se questa via d'uscita non sarà altro che il passaggio da un labirinto all'altro. È la *sfida al labirinto* che vogliamo salvare, è una letteratura della *sfida al labirinto* che vogliamo enucleare e distinguere dalla letteratura della *resa al labirinto*. [1]

Le premier paragraphe résume la première section de ce chapitre : d'une part, il y a l'attitude qui consiste à tracer la carte du labyrinthe, et donc à se placer dans une position surplombante pour mieux comprendre et mieux (re)construire la structure. De l'autre, il y a la tentation de se perdre dans le labyrinthe à la recherche d'une sortie. Le but annoncé de Calvino est de départager l'une et l'autre attitudes, en gardant à l'esprit que cette distinction ne peut pas être nette. Il s'agit donc, comme on l'a fait, de voir ces deux tendances comme les extrémités d'un spectre. Le rôle de la littérature, dans ce schéma, est de trouver la meilleure manière pour sortir du labyrinthe.

Ici, Calvino s'exprime toujours dans une visée gnoséologique et critique de la société et du monde dans lesquels l'écrivain doit inscrire son travail. Mais nous proposons de prendre au mot cette métaphore filée du labyrinthe, tant elle correspond à la définition du littéraire vers laquelle nous tendons dans ce chapitre. C'est notamment la conclusion de l'auteur vis-à-vis du labyrinthe qui nous intéresse ici : comme il n'est pas possible de choisir nettement entre une attitude et l'autre vis-à-vis de la structure, ce que montre Calvino dans ses textes, le rôle du littéraire est donc de trouver une manière de sortir du labyrinthe, de s'en extraire. Nous considérons donc que là où il y a un *défi au labyrinthe*, c'est-à-dire là où le labyrinthe comme structure, construite et explorée selon les règles qu'il a fixées, est remis en cause par l'attitude du joueur, il y a création poétique.

Le défi au labyrinthe est un défi à la structure en tant que telle, une remise en question de la construction d'un modèle comme principe créatif, ou du moins sa limitation à une première étape qui doit être dépassée dans le processus poétique. C'est un dépassement de la combinatoire par l'introduction de la folie et de l'impossible, un renversement du *ludus* par l'esthétique du *clinamen*. Le littéraire, chez Calvino, semble donc s'apparenter

1. *Ibid.*, p. 122. « Cette littérature du labyrinthe gnoséologico-culturel [...] a en elle une double possibilité. D'une part, il y a l'attitude aujourd'hui nécessaire pour affronter la complexité du réel, en refusant de céder aux visions simplistes qui ne font que confirmer nos habitudes de représentation du monde ; ce qui nous sert aujourd'hui, c'est la carte du labyrinthe la plus détaillée possible. D'autre part, il y a le charme du labyrinthe en tant que tel, de se perdre dans la labyrinthe, de représenter cette absence de sortie possible comme la véritable condition de l'homme. C'est dans la distinction d'un comportement par rapport à l'autre que nous voulons porter notre attention critique, tout en gardant à l'esprit que l'on ne peut pas toujours les distinguer nettement (dans la poussée à vouloir chercher la sortie se trouve toujours aussi une part d'amour pour les labyrinthes en soi ; et du jeu de se perdre dans les labyrinthes fait aussi partie un certain acharnement à trouver la sortie.)/Sont exclus ceux qui croient pouvoir vaincre les labyrinthes en fuyant leur difficulté ; et c'est donc une requête peu pertinente faite à la littérature, étant donné un labyrinthe, que d'en fournir elle-même la clé pour en sortir. Ce que la littérature peut faire, c'est de définir le meilleur comportement pour trouver la sortie, même si cette sortie ne sera rien d'autre que le passage d'un labyrinthe à un autre. C'est le *défi au labyrinthe* que nous voulons dégager, et distinguer de la littérature de la *reddition au labyrinthe*. » Nous traduisons.

à ce moment. Lorsque l'auteur fait s'enfuir son protagoniste – sa prothèse – du monde ludique qu'il a construit avec tant de souci de cohérence dans *Il barone rampante* par une montgolfière, qui symbolise à la fois le paroxysme du modèle proposé, celle de l'élévation par rapport au reste du monde, mais aussi la négation, la mise en crise du modèle, le défi à ce modèle. Ainsi, si le système proposé par le roman *fait* jeu, c'est son dépassement poétique qui *fait* littérature.

De la même manière, dans « Il conte di Montecristo » (dont il était question p. 257), à la recherche d'un modèle de fuite se substitue une fuite du modèle. Alors qu'Edmond Dantès et l'abbé Faria tentent tous deux de sortir du château d'If, la prochaine étape est de rejoindre l'île de Montecristo pour récupérer un trésor dont l'abbé a la carte. Ce dernier veut employer ce trésor pour libérer, à son tour, Napoléon, enfermé sur l'île d'Elbe. Ces trois structures finissent par se mélanger, et par mélanger à la fois la temporalité du récit et l'identité des îles et des personnages :

> Una volta entrato in possesso del tesoro, Faria intende liberare l'Imperatore dall'Elba, dargli i mezzi per rimettersi alla testa del suo esercito... Il piano della fuga-ricerca nell'isola d'If-Montecristo non è dunque completo se non include anche la ricerca-fuga di Napoleone dall'isola dov'è confinato. Faria scava ; penetra ancora una volta nella cella di Edmond Dantès ; vede il prigioniero di schiena che guarda come al solito il cielo dalla feritoia ; al rumore del piccone il prigioniero si svolta : è Napoleone Bonaparte. Faria e Dantès-Napoleone scavano insieme una galleria nella fortezza. La mappa d'If-Montecristo-Elba è disegnata in modo che facendola ruotare di un certo numero di gradi si ottiene la mappa di Sant'Elena : la fuga si rovescia in un esilio senza ritorno. [1]

Et, alors qu'une quatrième île vient compléter la superposition des trois autres, épaississant ainsi la confusion qui s'empare désormais de la structure, le discours narratif bifurque hors du récit qu'il est censé raconter, s'extrait du monde ludique qu'il était occupé à décrire, en se retrouvant dans ses embranchements possibles :

> Le intersezioni tra le varie linee ipotetiche definiscono una serie di piani che si dispongono come le pagine di un manoscritto sulla scrivania d'un romanziere. Chiamiamo Alexandre Dumas lo scrittore che deve consegnare al più presto al suo editore un romanzo in dodici tomi intitolato *Il conte di Montecristo*. Il suo lavoro procede in questo modo : due aiutanti (Auguste Maquer e P. A. Fiorentino) sviluppano una per una le varie alternative che si dipartono da ogni singolo punto, e forniscono a Dumas la trama di tutte le varianti possibili d'uno smisurato iper-romanzo ; Dumas sceglie, scarta, ritaglia, incolla, interseca ; se una soluzione ha la preferenza per fondati motivi ma esclude un episodio che gli farebbe comodo d'inserire, egli cerca di mettere insieme i tronconi di provenienza disparata, li congiunge con saldature

1. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 352-353. « Une fois entré en possession du trésor, Faria compte libérer l'Empereur de l'île d'Elbe, lui donner les moyens nécessaires pour qu'il se remette à la tête de son armée... Le plan de la fuite-et-recherche dans l'île d'If-Monte-Cristo n'est donc pas complet si l'on n'y inclut la recherche-et-fuite de Napoléon de l'île où il est confiné. Faria creuse ; une fois encore il pénètre dans la cellule d'Edmond Dantès ; il voit le prisonnier de dos qui comme d'habitude regarde le ciel par la meurtrière ; au bruit du pic le prisonnier se retourne : et c'est Napoléon Bonaparte. Faria et Dantès-Napoléon creusent ensemble une galerie dans la forteresse. La carte d'If-Monte-Cristo-Elbe est dessinée de telle sorte qu'en la faisant pivoter de tant de degrés, on obtient la carte de Sainte-Hélène : la fuite devient un exil sans retour. » trad. p. 148.

> approssimative, s'ingegna a stabilire un'apparente continuità tra segmenti di futuro che divergono. Il risultato finale sarà il romanzo *il conte di Montecristo* da consegnare alla tipografia. [1]

Ce qu'on remarque, c'est une sortie d'un labyrinthe (les différentes îles) qui aboutit à l'entrée dans un autre labyrinthe (les possibles narratifs du roman). Mais immédiatement, alors que le premier labyrinthe a été détraqué par la multiplication, dans l'espace et dans le temps, des possibilités géographiques, le second est à son tour brisé par les choix chaotiques du personnage-auteur qui ne suit pas les embranchements proposés par les écrivains qu'il emploie. On retrouve ici l'esthétique du *clinamen* : comme le labyrinthe est impossible, autant le découper.

Et si l'on a choisi comme exemple le dernier chapitre de *Ti con zero*, donc une sorte de conclusion définitive de la période cosmicomique de Calvino, c'est aussi parce que les *Cosmicomiche* constituent un vivier de créatures fuyant un système, ce qui donne lieu à une poésie cosmique, comme le montre Perle Abbrugiati :

> On le constate, un simple regard transversal sur les nouvelles montre que toutes entretiennent un rapport avec cette notion : qu'il s'agisse d'une fuite en avant, d'une fuite du progrès, ou d'une fuite pour échapper à l'influence des autres, on peut trouver une motivation existentielle à l'idée de mouvement qui anime, comme une révolution perpétuelle, les entités peuplant le recueil, tandis que les effets d'ironie fusent comme des étoiles filantes et que la musique des sphères et remplacée par une mélancolique dissonance. [2]

L'exemple principal choisi ici pour illustrer l'idée de la fuite est celle de « Giochi senza fine », que nous proposions d'analyser comme une explosion de *paidia* donnant naissance à l'univers tout entier. Mais cette *paidia* est aussi un moyen de fuir un système permanent – on peut reprendre à ce sujet la notion de « révolution permanente » – où le fuir revient à le renverser, le système étant la manière dont les actions doivent se dérouler (le *ludus* qui dicte les règles, l'expérience-cadre). Et ce n'est pas un hasard si la fuite du système a un rapport avec le rapport ambivalent entre littérature et science :

> On pourrait alors dire que cette écriture réalise une fuite de la littérature vers la science, puisque la littérature investit le terrain scientifique comme source d'inspiration. Non pas, encore une fois, en ce qu'elle bâtirait un univers de science-fiction,

1. *Ibid.*, p. 353-354. « Les intersections entre les diverses lignes hypothétiques définissent une série de plans qui se disposent comme les pages d'un manuscrit sur le secrétaire d'un romancier. Appelons Alexandre Dumas l'écrivain qui doit fournir au plus vite à son éditeur un roman en douze volumes intitulé *Le Comte de Monte-Cristo*. Son travail se fait de la façon suivante : deux nègres (Auguste Maquet et P.A. Fiorentino) développement, l'une après l'autre, les diverses alternatives qui se posent à chaque moment, et ils fournissent à Dumas la trame de toutes les variantes possibles d'un hyper-roman démesuré ; Dumas choisit, écarte, retaille, recolle, mélange ; si une solution a sa préférence pour des raisons solides mais exclut un épisode qu'il lui serait commode d'insérer, il s'efforce de mettre ensemble des morceaux de différentes provenances, il les rassemble par un lien approximatif, il s'ingénie à établir une continuité apparente entre des segments de futur qui divergent. Le résultat final sera le roman *Le Comte de Monte-Cristo* à envoyer à l'imprimeur. » trad. p. 149-150.

2. Perle Abbrugiati, « Calvino et les *Cosmicomiche*. Fuir dans le firmament », *Cahiers d'études romanes*, n° 22, 1er déc. 2010, URL : `http://journals.openedition.org/etudesromanes/539` (visité le 08/05/2020), p. 292.

> mais en ce qu'elle bâtit la fiction à partir d'un contenu linguistique tiré de la science – pour immédiatement en contredire le ton, cependant, et en transformant au fil du récit la donnée scientifique en métaphore. Ce qui, réciproquement, constitue idéalement une fuite de la science vers la littérature, vers l'imaginaire : l'énoncé scientifique devient énoncé poétique, quand on le lit rétrospectivement. [1]

Tout en puisant dans la science de la matière à produire une structure donnée, la littérature se réalise en se détachant de cet énoncé scientifique, ou du moins en déconstruisant son acception scientifique pour en faire un énoncé poétique. C'est la scientificité, la possibilité de modéliser, qui se dissout dans la *paidia* poétique de Calvino via sa prothèse Qfwfq.

En fait, Calvino effectue systématiquement une bifurcation hors du modèle prévu, laissant le poétique générer quelque chose de nouveau, faisant émerger le fantôme hors de la cybernétique.

Système et bifurcation

Nous proposons d'illustrer cette idée en opérant une analogie avec les outils de la géographie et de l'analyse spatiale dans le temps. En géographie, comme nous l'explique Denise Pumain, « la singularité renvoie d'une part à l'idée d'une irréductible unicité de chaque lieu à la surface de la terre [...], et d'autre part à la possibilité de concevoir cette unicité comme l'une des réalisations, parmi bien d'autres possibles, de trajectoires spatio-temporelles similaires nombreuses dans une évolution faite de dynamiques complexes qui incluent des bifurcations. » [2] Autrement dit, dans le cas de villes par exemple – un élément cher à Calvino –, la géographie développe des systèmes d'évolution, des modèles qui comportent un certain nombre d'agents, lesquels permettent de déterminer les possibles évolutions d'une situation depuis un instant t vers un instant t_1.

Ce qui nous intéresse, dans cette acception géographique, c'est avant tout le lexique employé, qui résonne avec les termes que nous avons pu utiliser dans ce travail. La « bifurcation » (que l'on a pu employer pour parler de narration par embranchement) désigne, dans le langage de l'analyse spatiale, le moment où, depuis un modèle établi, ressort une situation difficile à prévoir, tant la combinaison des facteurs est complexe. C'est bien ce que signifie le concept de « singularité » : il résulte d'un modèle, dont l'ambition est de comprendre et reconstituer l'évolution de différents espaces donnés, une situation inédite, qui n'existait pas ailleurs.

Ainsi, nous proposons une analogie avec le contexte littéraire qui nous intéresse. Le schéma d'analyse spatiale avec la prise en compte des différents facteurs et agents peut être rapproché du processus combinatoire dans la construction de récit et des modèles ludiques

1. *Ibid.*, p. 294.
2. Denise Pumain, « De la singularité en géographie », mar. 2016, URL : `https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01295546` (visité le 08/07/2020), p. 1.

proposés par l'auteur, alors que la bifurcation donnant lieu à la singularité correspond à l'émergence du mythe, de quelque chose auquel on ne s'attend pas au milieu d'un système combinatoire, et, partant, du littéraire.

Le crochet par la géographie et par la modélisation spatiale nous permet de donner une autre perspective à l'idée du littéraire comme fuite du système. La bifurcation, chaque bifurcation, vers une singularité, peut être considérée comme une fuite hors de la structure. Dès lors, on peut lire chaque *ville invisible* comme autant de bifurcations à partir d'un modèle, comme le dit le personnage de Marco Polo à Kubilai Khan en conclusion de la quatrième partie :

> *– D'ora in avanti sarò io a descrivere le città, – aveva detto il Kan. – Tu nei tuoi viaggi verificherai se esistono.*
>
> *Ma le città visitate da Marco Polo erano sempre diverse da quelle pensate dall'imperatore.*
>
> *– Eppure io ho costruito nella mia mente un modello di città da cui dedurre tutte le città possibili, – disse Kublai. – Esso racchiude tutto quello che risponde alla norma. Siccome le città che esistono s'allontanano in vario grado dalla norma, mi basta prevedere le eccezioni alla norma e calcolarne le combinazioni più probabili.*
>
> *– Anch'io ho pensato un modello di città da cui deduco tutte le altre, – risponde Marco. – È una città fatta solo d'eccezioni, preclusioni, contraddizioni, incongruenze, controsensi. Se una città così è quanto c'è di più improbabile, diminuendo il numero degli elementi abnormi si accrescono le probabilità che la città ci sia veramente. Dunque basta che io sottragga eccezioni al mio modello, e in qualsiasi ordine proceda arriverò a trovarmi davanti una delle città che, pur sempre in via d'eccezione, esistono. Ma non posso spingere la mia operazione oltre un certo limite : otterrei delle città troppo verosimili per essere vere.* [1]

On retrouve, dans la même opposition entre la science de Kubilai Khan et la poésie de Marco Polo, une tension entre le modèle et son dépassement, cette fois centré autour de la construction de villes possibles. Ce que propose Calvino, par le discours de Marco Polo, par les exceptions, les contradictions des villes qui dépassent le modèle initial à la recherche de singularités, c'est une poétique de la bifurcation.

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 415. « – À partir de maintenant ce sera moi qui décrirai les villes, avait dit le Khan. Et toi, dans tes voyages, tu vérifieras qu'elles existent./Mais les villes que Marco Polo visitait étaient toujours différentes de celles que l'empereur imaginait./"Et pourtant, j'ai bien construit en esprit un modèle de ville à partir duquel déduire toutes les villes possibles. Il contient tout ce qui répond à la norme. Comme les villes qui existent s'éloignent à des degrés divers de la norme, il me suffit de prévoir les exceptions à la norme et d'en calculer les combinaisons les plus probables."/– Moi aussi j'ai pensé à un modèle de ville duquel je déduis toutes les autres, répondit Marco. C'est une ville qui n'est faite que d'exceptions, d'impossibilités, de contradictions, d'incongruités, de contre-sens. Si une ville ainsi faite est tout ce qu'il y a de plus improbable, en abaissant le nombre des éléments anormaux la probabilité grandit que la ville existe véritablement. Par conséquent, il suffit que je soustraie de mon modèle des exceptions, et de quelque manière que je procède j'arriverai devant l'une des villes qui, quoique toujours par exception, existent. Mais je ne peux pas pousser mon opération plus loin qu'une certaine limite : j'obtiendrai des villes trop vraisemblables pour être vraies. » trad. p. 84-85.

Il est donc possible de définir la littérature calvinienne par l'idée de fuite. Et si la fuite, dans nos exemples, est un événement ponctuel de chaque récit qui invite à relire le système qui les porte, on constate que Calvino est allé plus loin en tentant des systèmes de fuite permanente.

7.2.3 Voir l'écriture dans sa fuite

Identifier les moments d'oscillation et d'ambivalence virant au paradoxe chez Calvino entre tradition et modernité, entre science et poésie et entre concepteur et joueur nous a permis de mettre en lumière un des ressorts littéraires chez l'auteur qui, partant de la prise en compte de systèmes qu'il construit, les fuit pour créer quelque chose de nouveau. C'est dans ces bifurcations poétiques que nous proposons de voir une redéfinition chez Calvino du littéraire, qui se détache d'une esthétique de la combinatoire et du *ludus* qu'il a préalablement explorée. Ce qu'on remarque, c'est que cette fuite n'est pas toujours ponctuelle, mais qu'elle tend à être permanente, notamment dans les œuvres appartenant à la « trilogie combinatoire », ce qui ne manque pas d'être paradoxal. Nous proposons donc de voir comment l'une d'elles, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, met en place une fuite permanente d'un système permanent, et de quelle manière, plus largement, le Calvino oulipien est aussi celui qui défie et contrarie le plus les règles qu'il se fixe.

Fuite permanente, système permanent

Ce n'est pas un hasard si en conclusion de notre chapitre 5 sur Calvino *game designer* nous avions choisi la trilogie « Nos Ancêtres » pour développer l'idée d'une poétique de *game design*, au lieu de la trilogie combinatoire (voir p. 282). En effet, alors que la premier comporte dans chacun de ses romans un moment de fuite de la règle – on pense à la révélation finale d'une Bradamante-Teodora, à la réunion improbable entre le Gramo et le Buono (qui peut toutefois se justifier dans une logique de *game design*) ou à la fuite littérale en montgolfière – qui est une exception à tout ce que Calvino développe de systémique dans l'architecture de son récit, la trilogie combinatoire, au contraire, contient, au sein de ses structures rigides et de son système explicite, une multiplicité de fuites. Chaque ville invisible est un lieu de fuite de la grille représentée par l'échiquier, une fuite d'autant plus visible que la structure mathématique contraint fortement la composition du texte. *Il castello dei destini incrociati* est une construction de fuites : chaque carte posée dépend de l'interprétation d'un narrateur auquel il faut se fier, chaque parcours se solde d'une série de compromis avec les règles initiales, si bien que le château de cartes ne tient que par une série de *clinamen*.

Se una notte d'inverno un viaggiatore ne déroge pas à la règle. Dans sa manière, dès les premières lignes, de brouiller les repères, entre l'auteur et lui-même, entre le lecteur et le personnage, Calvino montre son intention de bousculer un système avant même de le

mettre en place. Et le système repose lui-même sur la notion de fuite et de bifurcation : chaque *incipit* qui ne se poursuit pas finit, comme on l'a vu, par créer une attente chez le lecteur qui attend la poursuite de la même logique, et l'enjeu sera ensuite de voir pour quelle raison, toujours différente, la poursuite du récit ne peut avoir lieu. Chaque chapitre devient donc le prétexte d'une fuite. Ainsi, le roman que Calvino n'hésite pas à qualifier d'hyper-roman [1] dans sa leçon américaine sur la multiplicité [2] est un ensemble de singularités mises en système.

Il s'agit aussi d'un des textes créatifs les plus orientés vers une réflexion autour du métier d'écrivain. On a vu, avant d'écarter cette possibilité, que la littérarité pouvait être définie par son autoréférentialité, voire son autotélicité. Si ce critère ne peut être exclusif dans la distinction de la littérature par rapport à d'autres formes d'expression artistiques et médiatiques, il peut au moins nous donner un indice sur la démarche de l'auteur. Par son interrogation constante sur le but de la littérature, de sa production à sa réception, qu'elle soit académique ou non, Calvino tend à interroger la littérature de son temps, posant à sa manière la question de Bateson : « est-ce de la littérature ? » Après le premier *incipit*, ce sont certains principes du Nouveau Roman qui sont remis en question :

> Hai già letto una trentina di pagine e ti stai appassionando alla vicenda. A un certo punto osservi : « Però questa frase non mi suona nuova. Tutto questo passaggio, anzi, mi sembra d'averlo già letto ». È chiaro : sono motivi che ritornano, il testo è intessuto di questi andirivieni, che servono a esprimere il fluttuare del tempo. Sei un lettore sensibile a queste finezze, tu, pronto a captare le intenzioni dell'autore, nulla ti sfugge. Però, allo stesso tempo, provi anche un certo disappunto ; proprio ora che cominciavi a interessarti davvero, ecco che l'autore si crede in dovere di sfoggiare uno dei soliti virtuosismi letterari moderni, ripetere un capoverso tal quale. Un capoverso, dici ? Ma è una pagina intera, puoi fare il confronto, non cambia nemmeno una virgola. E andando avanti, cosa succede ? Niente, la narrazione si ripete identica alle pagine che hai già letto ! [3]

1. Ce qui constitue, selon nous, un abus de langage. Lorsque, dans « Il conte di Montecristo », Calvino parle d'hyper-roman pour désigner la masse narrative qui est produite par les deux assistants d'Alexandre Dumas et le réseau de possibles que l'auteur finit par sélectionner, cette appellation est justifiée car il s'agit bien d'une forme hypertextuelle, d'un réseau narratif, pour fictif qu'il soit, dans lequel il est possible de naviguer pour faire l'expérience d'une textualité interactive. Dans le cas de *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, on peut difficilement faire plus linéaire et séquentiel. Il n'est question qu'une fois, comme on l'a vu (voir p. 270), d'une disjonction explicite de probabilité, au sein d'un récit, et cette disjonction n'affectera pas la fin du roman. Au contraire, ce livre est tellement linéaire qu'il tient son lecteur par la main jusqu'au moment où il le ferme (la dernière phrase est : « *Sto per finire* Se una notte d'inverno un viaggiatore *di Italo Calvino.* » (*ibid.*, p. 870)), si bien que Pierre Brunel y voit l'accomplissement d'un cycle : « Chaque *incipit* de roman ramène à un commencement et conduit, malgré le suspens apparent, vers une fin. Le Lecteur confortablement installé au début est encore celui de l'épilogue. Le trajet accompli est court : on est passé du fauteuil au lit conjugal. »(Pierre Brunel, *Italo Calvino et le livre des romans suspendus*, Chatou, La Transparence, 2008, p. 248) Alors que le but de l'écrivain est de « donner l'essence du romanesque en la concentrant dans dix débuts de romans, qui développent de manière toujours différente un noyau commun, et qui agissent sur un cadre qui les détermine et qu'ils déterminent. » (Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 730, nous traduisons.), nous pourrions donc parler, tout au plus, d'un roman-somme.

2. Voir *ibid.*, p. 730.

3. *Idem*, *RR2*, *op. cit.*, p. 634. « Tu as lu déjà une trentaine de pages et voici que l'histoire commence à te passionner. Tout d'un coup, tu te dis : "Mais cette phrase, je la connais. J'ai l'impression d'avoir déjà lu tout ce passage." C'est bien cela : il y a des motifs qui reviennent, le texte est tissé de ces aller

La manière dont le narrateur flatte le lecteur, qui à ce moment-là est de plus en plus conscient qu'il devient un personnage, face à ce qu'il appelle avec ironie ces « virtuosités littéraires modernes habituelles », montre la manière dont ce roman propose une fuite métalittéraire. Qu'il s'agisse de l'écriture – comme ici l'éloignement du Nouveau Roman et de sa suite – de la consommation – toute la partie du premier chapitre sur le cheminement du lecteur dans la librairie –, de la lecture universitaire, robotique et partielle – on pense ici au personnage de Lotaria, sœur de la Lectrice Ludmilla – ou de la production – on a déjà cité le journal de Silas Flannery et de ses deux écrivains archétypiques, qui semblent étendre un spectre de créativité entre le chaos génial et l'ordre laborieux –, chaque étape de la vie d'un roman est examinée, bouleversée, retournée, remise en question, au fur et à mesure que le Lecteur et la Lectrice passent d'un *incipit* à l'autre sans jamais pouvoir étancher leur soif de suite.

En fait, dans sa structure comme dans son intention, *Se una notte d'invero un viaggiatore* est, pour reprendre l'analogie à laquelle Raymond Queneau avait pensé lorsqu'il a commencé à écrire ses *Exercices de style*, un « art de la fugue » [1] Ici, le terme employé nous intéresse à plus d'un titre : c'est à la fois une fugue car Calvino développe une à une les déclinaisons possibles de ses *incipit*, mais c'est aussi une fugue permanente au sens propre, dans laquelle l'auteur profite d'une structure très stricte, comme nous le montrait Jonathan Blow (voir p. 216), pour la déconstruire de l'intérieur. Dans ce roman, Calvino propose de fuir tout ce qui fait l'automatisme en littérature, à la recherche du littéraire. Et c'est bien, semble-t-il, cette fuite constante – d'*incipit* stéréotypés, de lectures ampoulées, de rédaction non inspirée, d'étagères saturées – qui permet une respiration du littéraire.

Par extension, ce roman montre l'attitude ambivalente que l'auteur italien, membre étranger de l'Oulipo, adopte vis-à-vis du groupe parisien. Comme on l'a vu, l'auteur se dit lui-même osciller entre Barthes et Queneau, et cette oscillation ne l'abandonne pas lorsqu'il intègre le groupe parisien. Cette attitude semble nous éclairer quant à sa conception de la littérature comme défi du labyrinthe.

Oulipien contrariant

Pendant qu'il écrit *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Mario Barenghi nous rappelle que Calvino avait toujours l'intention de terminer *L'ordre dans le crime*, ce roman qui devait être assisté par l'informatique et déployer une architecture actantielle pour résoudre

et retour destinés à traduire les incertitudes du temps. Tu es un lecteur sensible à ce genre de finesses, toi, un lecteur prompt à saisir les intentions de l'auteur, rien ne t'échappe. N'empêche que tu es un peu désappointé : juste au moment où tu commençais vraiment à t'intéresser, voici que l'auteur se croit obligé de recourir à un de ces exercices de virtuosité qui désignent l'écrivain moderne : il reprend un paragraphe tel quel. Comment, un paragraphe ? Une page entière, plutôt, tu peux comparer, il n'y manque pas une virgule. Et ensuite, qu'est-ce qui se passe ? Rien, c'est le récit à l'identique des pages que tu as déjà lues qui reprend. » trad. p. 29.

1. C'est Michel Leiris qui le raconte dans un entretien qu'il a accordé à Jacques Bens. Voir Jacques Bens, *Queneau*, Paris, Gallimard, 1962, p. 12.

une série de mystérieux crimes. C'est jusqu'en 1985 que l'auteur y travaille, sans aboutir à quelque chose de plus que la nouvelle initiale. Mais que se passe-t-il dans cette nouvelle, qui installe le système narratif combinatoire ? Comme dans tous les autres récits de ce genre, le narrateur finit par s'enfuir de ce système, mis en défaut par l'afflux d'informations dépassant les capacités cognitives d'une machine. Lorsque l'informaticien Waldemar fait entrer dans l'équation l'assureur Skiller et lui-même, il crée une fuite pour son programme qui ne fonctionne plus dans un monde fictionnel selon une logique combinatoire close. En s'insérant au sein du programme de calcul, il se fait protagoniste de l'histoire qu'il tente de recréer et Calvino casse ainsi la structure qu'il avait imaginée pour embrayer sur autre chose :

> Ma Skiller mente. Il suo programma ha già previsto quello che ciascun abitante della casa farà. Skiller ha un quaderno in cui è elencata una serie d'atti violenti o prevaricatori di cui non resta che verificare la probabilità. Sa già che si produrranno una serie di sinistri dolosi, ma che la compagnia non dovrà versare alcun indennizzo, perché i beneficiari si distruggeranno a vicenda. Tutte queste previsioni gli sono state fornite da un elaboratore : non dal mio, devo ipotizzare l'esistenza d'un altro programmatore, complice di Skiller in una macchinazione criminosa. La macchinazione è così concepita : uno schedario raccoglie i nominativi dei nostri concittadini animati da impulsi distruttivi e fraudolenti ; sono parecchie centinaia di migliaia ; un sistema di condizionamento e di controlli li porterà a diventare clienti della compagnia, ad assicurare tutto l'assicurabile, a produrre sinistri dolosi e ad assassinarsi a vicenda. La compagnia avrà predisposto la registrazione delle prove a suo vantaggio, e siccome chi fa il male è sempre portato a strafare, la quantità d'informazione comporterà una forte percentuale di dati inutili che farà da cortina fumogena sulle responsabilità della compagnia. Anzi, questo coefficiente d'entropia è già stato programmato : non tutti gli *Atti abominevoli* dell'indice hanno una funzione nella storia ; alcuni creano semplicemente un effetto di « rumore ». L'operazione della pensione Roessler è il primo esperimento pratico tentato dal diabolico assicuratore. Avvenuta la catastrofe, Skiller ricorrerà a un altro elaboratore, il cui programmatore sia all'oscuro di tutti i precedenti, per controllare se dalle conseguenze si può risalire alle determinazioni. Skiller fornirà a questo secondo programmatore tutti i dati necessari insieme a una quantità di « rumore » tale da produrre ingorghi sui canali e degradare l'informazione : il dolo degli assicurati sarà sufficientemente provato, ma non quello dell'assicuratore.
>
> Il secondo programmatore sono io. Skiller ha giocato bene. Tutti i conti tornano. [1]

1. Calvino, *RR3*, *op. cit.*, p. 331-332. « Mais Skiller ment. Son programme a déjà prévu ce que fera chaque habitant de la maison. Skiller a un cahier où est listée une série d'actes violents ou oppressants dont il ne reste que vérifier la probabilité. Il sait déjà qu'une série de sinistres d'origine criminelle se produira, mais que la compagnie ne devra verser aucune indemnité, parce que les bénéficiaires se détruiront les uns les autres. Toutes ces prévisions lui ont été fournies grâce à un élaborateur : pas le mien, je dois faire l'hypothèse de l'existence d'un autre programmeur, complice de Skiller dans une machination criminelle. La machination est ainsi conçue : un fichier recueille les noms et prénoms de nos concitoyens animés par des impulsions destructrices et frauduleuses ; il y en a plusieurs centaines de milliers ; un système de conditionnement et de contrôle les conduira à devenir clients de la compagnie, à assurer tout ce qui peut l'être, à produire des sinistres d'origine criminelle et à s'entretuer. La compagnie aura prédisposé l'enregistrement des preuves à son avantage, et comme ceux qui font le mal sont toujours amenés à en faire trop, la quantité d'information comportera un haut pourcentage de données inutiles qui servira de rideau de fumée pour cacher les responsabilités de la compagnie. Et même, ce coefficient d'entropie a déjà été programmé : tous les *Actes abominables* de la table des matières n'ont pas une fonction d'histoire ;

La nouvelle s'achève alors que quelqu'un, probablement Skiller qui est attendu, sonne à la porte. Le personnage, méfiant, se prépare à ce que l'assureur l'assassine et mette le feu à son laboratoire pour effacer toute trace de cette arnaque d'assurance.

Cette conclusion et cette hypothèse d'un complot dépassant largement le rôle de l'informaticien met à mal tout le programme qui avait été présenté dans l'*Atlas de littérature potentielle*, dans lequel Calvino montre l'avancée de ses travaux comme Waldemar avance dans ses suppositions et ses calculs. Si aucun de ces calculs n'a de sens parce qu'ils ont été établis au préalable par un autre informaticien pour le compte d'une compagnie d'assurance en prévision de ces événements, c'est toute l'architecture actantielle qui s'effondre. Après avoir imaginé toute une machine narrative informatisée, Calvino décide, littéralement dans son récit, d'y mettre le feu.

Ainsi, la participation oulipienne de Calvino est une approche partielle de sa conception de la littérature. Dès « Cibernetica e fantasmi », il manifestait pour l'Oulipo un intérêt tout relatif dans la mesure où la littérature à contrainte doit pour lui s'extraire de la contrainte qui la porte pour devenir littérature. Les quelques projets comme un « *Hamlet* à l'envers » n'ont pas abouti, et ceux qui ont été menés à terme l'ont été en compromettant fortement les règles qu'ils avaient fixées. Au-delà des quelques exercices oulipiens (voir p. 380), les productions de la « trilogie combinatoire » ont, chacune à leur manière, fui les contraintes qui les structuraient.

Ainsi, par son passage à l'Oulipo, il semblerait que Calvino ait précisé ce qu'il recherche dans le littéraire. En s'emparant de la question de la combinatoire dans une pratique réglée au sein d'un groupe, il est parvenu à dégager ce qui pour lui constitue la littérature.

Ce que nous a montré la deuxième partie de notre travail est que Calvino occupe à la fois une position de concepteur ludique et de joueur. Il fallait donc montrer ici que cette ambivalence de rôles concurrents trouvait un écho dans les autres oscillations calviniennes, notamment celle entre la tradition littéraire et la modernité, ou entre la rigidité scientifique et le surgissement poétique. C'est dans une attitude qui balance entre un Dédale et un Thésée que Calvino se place donc, ce qui met en évidence un moment de retour de la flamme face au cristal dans son écriture.

Ce constat était important pour montrer que l'étude ludologique que nous avons menée nous permet de souligner tant cette position ambivalente que ce qu'elle implique dans la conception calvinienne de la littérature. Ainsi, le Calvino construisant une structure dont il se propose de sortir ne le fait pas en se contentant de respecter l'expérience-cadre, mais

certaines produisent simplement un effet de "bruit". L'opération de la pension Roessler est la première expérience pratique tentée par l'assureur diabolique. Une fois que la catastrophe aura eu lieu, Skiller recourra à un autre élaborateur, dont le programmeur n'est pas au courant de tout le précédent, pour contrôler si des conséquences on peut remonter aux causes. Skiller fournira à ce deuxième programmeur toutes les données nécessaires, accompagnées d'une quantité de "bruit" de manière à saturer les canaux et dégrader l'information : la faute des assurés sera suffisamment prouvée, mais pas celle de l'assureur./Le deuxième programmeur, c'est moi. Skiller a bien joué. Toutes les pièces s'imbriquent. » Nous traduisons.

il la déconstruit et la nie en la faisant voler en éclat par une poétique de la bifurcation. La littérature se présenterait donc comme la mise en échec du modèle, du système, comme le défi permanent à un labyrinthe en tant que structure combinatoire.

Mais peut-on se contenter d'une définition « en négatif » de la littérature ? Ne peut-on pas au contraire voir en quoi Calvino a pu construire un nouvel espace entre ces territoires médiatiques pour proposer une nouvelle configuration de ce qu'il considère comme littérature ? En effet, il est possible de considérer la poésie par la bifurcation comme une manière de créer un nouvel espace qui ne se contente pas des codes littéraires établis, ni des structures ludiques et informatiques. Ce nouvel espace, c'est la deuxième piste qu'on propose pour une redéfinition calvinienne de la littérature.

Chapitre 8

Vers une littérature du trouble

> Alle volte mi basta uno scorcio che s'apre nel bel mezzo d'un paesaggio incongruo, un affiorare di luci nella nebbia, il dialogo di due passanti che s'incontrano nel viavai, per pensare che partendo di lì metterò assieme pezzo a pezzo la città perfetta, fatta di frammenti mescolati col resto, d'istanti separati da intervalli, di segnali che uno manda e non sa chi li raccoglie.
>
> « Parfois il me suffit d'une échappée qui s'ouvre au beau milieu d'un paysage incongru, de l'apparition de lumières dans la brume, de la conversation de deux passants qui se rencontrent dans la foule, pour penser qu'en partant de là, je pourrai assembler pièce à pièce la ville parfaite, composée de fragments jusqu'ici mélangés au reste, d'instants séparés par des intervalles, de signes que l'on fait et dont on ne sait pas qui les reçoit. » (trad. p. 188)
>
> Italo Calvino, *Le città invisibili*, chapitre ix

Dans le chapitre précédent, nous avons vu que Calvino avait tendance à fuir les structures qu'il construit, voire à les faire voler en éclat, et que cette attitude de fuite pouvait être considérée comme définition calvinienne de la littérature. Cependant, il serait réducteur de ne placer la littérature que dans la fuite du labyrinthe, car tout le labyrinthe, toute la structure, toute l'anticipation des logiques de *game design* font partie de l'œuvre de Calvino. Il semblerait donc que la démarche de l'auteur consisterait plutôt à étirer un

espace particulier entre ces deux tendances que sont la construction du labyrinthe et sa destruction. Il ne s'agirait donc pas tant d'y voir une oscillation ou de préférer l'une ou l'autre attitude, que de faire émerger un nouvel espace qui serait entre les deux.

Le but de ce chapitre est donc de voir quelle est la conséquence de cette fuite produite par Calvino, et de voir si dans l'espace qui est exploré entre la structure et son éloignement ne se trouverait pas une proposition du littéraire qui relèverait d'une esthétique de l'interface. Ainsi, si nous parvenons à identifier la proposition calvinienne de littérarité, nous serons en mesure de voir s'il est possible de voir ce qui, dans le jeu vidéo, peut s'y assimiler. Notre réflexion nous a permis de proposer une adaptation vidéoludique de certaines des *Cosmicomiche* de Calvino, en tentant de reproduire la littérarité calvinienne au sein de ce *medium* particulier.

8.1 Interface, trouble, vertige

Calvino n'a pas seulement une attitude d'exploration des autres territoires médiatiques. Sa conception du littéraire, bien qu'elle se révèle par un mouvement de fuite, peut aussi s'exprimer par la mise en place d'une interface, et la double tendance que nous avons identifiée dans le chapitre précédent semble être source d'un moment de vertige. Autrement dit, nous proposons ici que Calvino trace la frontière de sa littérature, paradoxalement, en reconnaissant l'absence d'une frontière nette. Le littéraire calvinien ne se définit donc pas tant par l'espace qu'il occupe, que par sa capacité à brouiller les limites entre les espaces médiatiques, à se faire interface et, ce faisant, à troubler les limites. Nous entendons donc voir en quoi Calvino exprime ce trouble, notamment par une esthétique du vertige, dans ses textes créatifs, mais aussi théoriques et critiques.

8.1.1 Littéraire par interface

Parler d'interface dans ce travail n'a rien d'anodin. Ce terme recouvre un certain nombre de sens qui varient d'une discipline ou d'un domaine à l'autre. Dans le jeu vidéo ou même de la bureautique, l'interface désignera ce qui est affiché à l'écran pour communiquer avec l'utilisateur et lui permettre d'agir sur le programme. Cette définition s'applique aussi bien aux systèmes d'exploitation qu'aux logiciels, en passant par les jeux vidéo, si bien qu'il existe des jeux vidéo qui simulent une interface de programme non ludique ou de système d'exploitation. David Elbaz a constitué un corpus de jeux-interface, tous parus dans la même décennie, et reprenant les codes de logiciels de messagerie instantanée,

pour montrer ce qu'implique l'utilisation d'une interface reconnaissable dans un jeu vidéo, comme il l'explique dans une communication tenue lors du colloque à Liège en octobre 2018 sur les rapports entre le jeu et le joueur. [1]

Cependant, il n'a pas fallu attendre le jeu vidéo ou l'informatique pour que la notion d'interface soit pertinente, et l'interface comme concept, comme nous le verrons, n'est pas étrangère à la littérature calvinienne. Il serait intéressant de revisiter cette notion en la rattachant à son acception géographique. Ce retour à l'interface comme notion-cadre constitue pour nous une autre piste pour définir la littérature calvinienne après celle de la fuite du labyrinthe dans le chapitre précédent.

L'interface comme *topos* calvinien

Chez Calvino, l'interface est un élément du texte essentiel à la compréhension de ce qui est construit. En s'intéressant à la Lune et à la manière dont elle est racontée à la fois par Leopardi et par Calvino, Mélinda Palombi montre en quoi cette dernière peut être considérée selon cette notion : « La lune est un lien. Une fenêtre. Interface entre l'homme et la nature, elle est le plein et le vide. Connecteur et espace vide, cœur du cadre à travers lequel l'homme contemple le monde. » [2] Sans s'arrêter à ces deux auteurs, nous avons pu voir dans notre travail que la Lune portait ce rôle d'interface, que ce soit dans *L'Orlando furioso* où elle contient tout ce qui est perdu, ou dans la *cosmicomica* « La distanza della Luna », où l'astre reflète les passions des uns et des autres. La Lune constitue donc un point de contact entre des opposés qui permet une influence mutuelle et forme un espace intermédiaire qui se détache des deux tendances entre lesquelles elle est tirée. Bien qu'il ne s'agisse pas de la seule interface possible, la Lune, par le dialogue que le poète engage avec elle, constitue une manière d'accéder au monde en le connaissant mieux et en agissant sur ce dernier. Nous proposons donc de voir de quelle manière nous pouvons étendre cette notion d'interface à d'autres éléments narratifs.

L'interface chez Calvino peut être considérée comme un *topos*, c'est-à-dire à la fois une figure récurrente dans ses récits et, dans le sens littéral du terme, un lieu duquel il est possible d'observer un environnement. Dès lors, le réseau d'arbres dans *Il barone rampante* peut être considéré comme un lieu d'interface. Perché à ses branches, Cosimo est quelque part entre ciel et terre, et bénéficie de la configuration des branches, ainsi que du point de vue plongeant, pour agir sur le monde terrestre. C'est ce qu'on développe dans le chapitre 5, où l'on montre en quoi la position de Cosimo permet d'avoir une approche particulière

1. Voir David Elbaz, « Le jeu interface : émergence d'un genre vidéoludique ? », dans : Entre le jeu et le joueur : écarts et médiation, Liège, 18 déc. 2018, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=GbMbdtauAjQ` (visité le 17/07/2020).

2. Palombi, « Giacomo Leopardi et Italo Calvino, constellations croisées », *op. cit.*, p. 107.

qui justifie l'existence du personnage-prothèse au sein du monde fictionnel (voir p. 302). Les branches agissent comme une grille, un écran entre le haut et le bas, bref : comme une interface. Bruno Falcetto propose une analyse similaire :

> Nel mondo degli alberi in cui agisce Cosimo si possono riconoscere due livelli : c'è un alto-vicino e un alto-alto. L'alto-vicino è quello dei rami bassi, quello che favorisce le relazioni del protagonista, i momenti di collaborazione-sintonia e i momenti di contestazione. È questa la posizione dei dialoghi con il padre e delle conversazioni con i contadini sui loro lavori. [1]

L'interface correspond donc à cet « *alto-vicino* », qui est un lieu intermédiaire dans les arbres où Cosimo fait un effort pour s'intéresser aux affaires terrestres en s'en approchant autant que sa position le lui permet [2]. L'« *alto-vicino* » est un lieu intermédiaire, un point de contact entre deux faces, entre l'« *alto-alto* » et le « *basso* », pour rester dans la terminologie proposée par Bruno Falcetto. Il faudrait alors imaginer que pour Biagio, le petit frère de Cosimo et narrateur, il existe un « *basso-basso* » et un « *basso-vicino* », le deuxième étant la configuration permettant de se mettre au contact de Cosimo : par la fenêtre à l'étage, sur un cheval ou un escabeau, etc. L'« *alto-vicino* » et l'« *basso-vicino* » coïncideraient donc dans un lieu d'interface entre les deux mondes.

De la même manière, on a pu voir comment le personnage de Palomar est considéré comme une ouverture sur le monde. Dans « Il mondo guarda il mondo » ou dans « L'universo come specchio », Palomar a la particularité d'être un point de rencontre entre deux mondes qui se regardent, comme quelqu'un qui « *sta affacciato ai propri occhi come al davanzale d'una finestra* ». [3] Le monde se trouve de chaque côté de ces yeux-fenêtres qui constituent, de ce fait, une interface entre les deux.

Plus largement, les personnages calviniens constituent eux-même une forme d'interface. En tant que prothèses permettant à l'auteur (avant tout) d'agir sur son environnement, ils sont le lien entre le monde déployé par la fiction et le monde de l'auteur, entre le monde écrit et le monde non écrit, comme il les distingue dans une conférence de 1983. [4] Un personnage comme Marcovaldo, avec son incompréhension du monde qui l'entoure, constitue une interface efficace entre la structure et son éclatement pour un auteur qui tente de comprendre et d'agir sur le monde de la ville, et on a vu de quelle manière Marcovaldo sert de prothèse à Calvino pour approcher et mettre en crise la modernité par un jeu parfois destructeur.

---

1. Falcetto, « Avventure della visione », *op. cit.*, p. 46. « Dans le monde des arbres où agit Côme, on peut reconnaître deux niveaux : il y a un haut-proche et un haut-haut. Le haut-proche est celui des branches basses, celui qui favorise les relations du protagoniste, les moments de collaboration et d'entente et les moments de contestation. C'est la position des dialogues avec son père et des conversations avec les paysans à propos de leurs travaux. » Nous traduisons.

2. Cette position est, dans ce cas à , comprendre à la fois au sens figuré – on parle d'un baron qui s'intéresse au travail des paysans – et au sens propre du terme, étant donné que ledit baron doit effectuer tout cela depuis le haut des branches.

3. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 969, déjà cité au chapitre précédent, voir à partir de la p. 417.

4. Voir *idem*, *S2*, *op. cit.*, p. 1865.

Il est aussi possible de voir une multitude d'interfaces possibles. Dans *Il castello dei destini incrociati*, les cartes en constituent une première, évidente, entre les convives. Chacun passe, pour parler aux autres, par cet ensemble de signes qu'il manipule et ordonne selon le sens qu'il veut lui donner, et les autres interprètent ces actions en fonction de leurs connaissances. Mais il existe une autre interface, entre le monde écrit et le monde non écrit, à savoir le narrateur intradiégétique qui, par sa lecture des cartes, propose aux lecteurs une interprétation selon une série de clés particulière, des cartes posées sur la table. Ici, l'interface se situe à plusieurs niveaux du récit. Les cartes sont une interface entre les différents personnages, en tant que code commun utilisé pour communiquer – sans aucune certitude que le message émis sera reçu sans déformation – et pour créer un espace intermédiaire sur la table. Mais chaque carte constitue à elle-seule une interface parmi d'autres entre deux ou plusieurs histoires qui se croisent : le sens de la carte varie donc en fonction de la direction dans laquelle on la lit, selon la logique des cartes comme *unit operations* qu'on a abordée au chapitre 5 (voir p. 276). Et, en tant qu'interface à la fois ludique et narrative, l'objet en soi est un lieu de trouble, croisement non seulement de plusieurs destins ou de plusieurs récits, mais, selon Sébastien Wit, de plusieurs mondes :

> Les univers du *Château des destins croisés* ne sont pas tant des possibles l'un de l'autre que des mondes d'un contre-possible. Chaque monde naît d'une annihilation : celle de l'ordre des tarots précédent, remplacé par un nouveau parcours (un nouveau monde) grâce à la malléabilité des cartes. Le hasard garantit à la fois la fluidité des ruptures successives entre univers, tout en assurant l'autonomie ontologique de chacun de ces mondes. [1]

Dès lors, le paquet de cartes est une interface à la fois parce qu'il permet aux convives d'interagir par un langage qu'ils croient commun, mais aussi parce qu'il rassemble un ensemble d'interfaces qui interagissent entre elles pour former du sens. Enfin, la dernière interface présente dans le texte est constituée par le narrateur lui-même. C'est lui qui lit les cartes et qui les interprète, en livrant aux lecteurs un récit issu du déchiffrage de la succession de cartes. De ce fait, c'est son interprétation personnelle qu'il livre au lecteur, excluant d'autres interprétations possibles. Pour reprendre Covadonga Fouces Gonzáles :

> A livello della lettura, la situazione del narratore, costretto a scegliere fra diversi percorsi interpretativi, può di nuovo essere concepita nei termini della figura di Teseo. Ogni tarocco è un labirinto. Nel nostro caso, i tarocchi costituiranno gli incroci di senso, il luogo della « virtualità degli intrecci possibili », [2] i corridoi rappresenteranno il significato veicolato verso la carta successiva. [3]

1. Wit, *Romans du hasard*, *op. cit.*, p. 79.
2. Tiré de Maria Corti, *Il viaggio testuale*, Turin, Einaudi, 1978, p. 175.
3. Fouces Gonzáles, *Il gioco del labirinto*, *op. cit.*, p. 157. « Au niveau de la lecture, la situation du narrateur, obligé de choisir entre différents parcours interprétatifs, peut à nouveau être conçue selon les termes de la figure de Thésée. Chaque tarot est un labyrinthe. Dans notre cas, les tarots constitueront les croisements de sens, le lieu de la "virtualité des intrigues possibles", les couloirs représenteront la signification véhiculée vers la carte suivante. » Nous traduisons.

On retrouve dans cette considération l'idée de carte comme interface qui crée du trouble dans la compréhension, à ceci près que l'autrice la considère même comme un labyrinthe, multipliant les possibles interprétations. Toujours est-il que le narrateur est celui qui choisit un itinéraire au sein de ce labyrinthe et qui l'impose au lecteur, l'invitant implicitement à penser à une interprétation alternative. Ainsi, le narrateur est une interface entre les cartes et les lecteurs, mais c'est une interface qui s'impose et qui éloigne ces derniers de la signification des cartes en tant que telles.

Dès lors, bien qu'on puisse penser qu'en faisant de la sorte, le narrateur rapproche les lecteur du sens des cartes, il est possible de considérer que ce dernier constitue un obstacle. De ce fait, alors que les cartes, individuellement et prises dans leur ensemble, constituent une interface qui semble rapprocher les personnages, le narrateur est une interface qui éloigne le lecteur du sens des cartes.

Il existe donc chez Calvino des personnages, des lieux ou des plans qui font interface, soit entre deux mondes au sein de la fiction, soit entre le monde fictionnel et le monde non écrit. Mais il serait intéressant de replacer le terme dans son acception géographique afin d'en enrichir le sens et la portée dans notre discours.

Interface et interspatialité

Dans son compte rendu de lecture de *Géographie des interfaces. Une nouvelle vision des territoires*,[1] Marie Redon définit l'interface comme suit :

> Littéralement, une interface est une surface de séparation entre deux états distincts de la matière. Le terme, ayant cheminé de la physique à la biologie, et [sic] aussi désormais d'usage répandu en informatique. En géographie, l'usage du mot s'est développé dans les années 1980 et peut être défini comme un espace permettant la mise en relation de deux espaces/territoires différents, influencé par des échanges entre l'un et l'autre, et se distinguant par là-même des deux espaces contigus. Intégrant la notion de contact [...], l'interface met l'accent sur les interactions spatiales et se trouve même définie comme une forme d'« interspatialité ».[2]

L'interface n'est donc pas uniquement une limite, mais un espace tiers entre deux espaces. Pour le dire en termes géographiques, « elle est un lieu où s'expriment des complémentarités, mais aussi des différences ou des tensions entre des modes de régulation différents. »[3] Si l'acception géographique de l'interface nous intéresse, c'est parce qu'elle permet de visualiser de manière efficace les territoires médiatiques et de représenter la manière dont on entend ici définir la littérature calvinienne.

1. Voir Paul Allard et al., *Géographie des interfaces : Une nouvelle vision des territoires*, Quae, 28 oct. 2010, 170 p.

2. Marie Redon, « *Géographie des interfaces. Une nouvelle vision des territoires*. Compte rendu de lecture », *EchoGéo*, n° 16, 16 4 juil. 2011, URL : `http://journals.openedition.org/echogeo/12443` (visité le 17/07/2020) ; Le terme d'« interspatialité » est emprunté à Jacques Lévy et Michel Lussault, *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, 2003, sans plus de détail.

3. Groupe Interfaces, « L'interface : contribution à l'analyse de l'espace géographique », *LEspace geographique*, n° 3, vol. Tome 37, 22 sept. 2008, URL : `https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2008-3-page-193.htm` (visité le 17/07/2020), p. 197.

En effet, l'interface n'étant pas tant une limite entre deux zones qu'un territoire qui s'étend entre deux espaces, il peut s'agir d'une zone d'influences mutuelles ayant une existence propre. C'est en cela que l'on passe d'une idée d'interface à une idée d'interspatialité : on n'est plus face à des échanges entre deux territoires, mais à une zone qui se développe dans l'interstice s'ouvrant entre ces deux espaces. Là où la frontière suppose une ligne de contact entre deux territoires séparés, la zone que constitue l'interface est dépendante de l'un comme de l'autre – il peut d'ailleurs en exister plus de deux – mais produit, à partir de cette dépendance, quelque chose d'unique.

Cette image empruntée à la géographie peut être riche de sens si on l'emploie pour comprendre l'existence intermédiatique de la littérature. En effet, dans cette optique, nous ne considérons pas la littérature calvinienne comme appartenant à un territoire médiatique qui se disputerait les frontières avec d'autres territoires mais, au contraire, comme une interface qui sépare et rassemble l'ensemble des *media*. De ce fait, le littéraire calvinien est mouvant en fonction des autres formes d'expression artistiques, qu'il détermine à son tour. Et l'émergence d'un nouveau *medium*, comme le montrent Bolter et Grusin (voir p. 55) est toujours déterminé par les *media* existants qui le façonnent en partie et qui en sont déterminés par la suite. De ce fait, la littérature calvinienne est une interface intermédiatique qui se nourrit des territoires qui l'entourent et change en fonction de ces derniers. Elle puise certes une grande partie de ses ressources dans la tradition littéraire (un territoire), mais aussi dans d'autres territoires comme le cinéma, la bande dessinée et ce que permet l'informatique.

La particularité de la littérature calvinienne réside donc dans le fait qu'elle se repositionne en permanence en fonction des nouveaux territoires et des *media* qui les occupent. En cela, elle suit une logique d'interface : au-delà des influences multiples des territoires médiatiques qu'elle touche – cinéma, bande dessinée, télévision, spectacle vivant, jeu, et le naissant jeu vidéo –, la littérature calvinienne se fait interstice, ayant une existence propre, caractérisée par le fait d'être hors de tous les autres territoires tout en étant à leur contact. Chaque élément étant tiré d'un autre *medium*, il se retrouve dans l'interspatialité que constitue l'écriture calvinienne. C'est de cette manière que le littéraire semble se définir par la fuite : l'interface du littéraire semble constituer un toujours-ailleurs qui échappe aux codes médiatiques. Pour reprendre la définition du jeu chez Wittgenstein, il y a dans la littérature calvinienne un « air de famille » [1] avec une multitude d'autres codes médiatiques, sans que les textes de l'auteur s'y retrouvent totalement.

Ainsi, si l'on reprend la distinction proposée par Olivier Caïra entre les fictions axiomatiques et les fictions mimétiques (voir p. 151) et qu'on repense aux *Cosmicomiche*, on se rend compte que Calvino ne se contente pas de partir d'axiomes mathématiques, physiques ou biologiques pour construire ses textes, mais qu'il raconte l'humain à travers ces axiomes.

1. Voir Ludwig Wittgenstein, *Recherches philosophiques*, trad. par Françoise Dastur et al., Paris, Gallimard, 1953 [2004].

Comme la lecture, exprimée par un jeu, de Daniel Benmergui l'avait montré (voir p 213), « La distanza della Luna » ne raconte pas l'éloignement de la Lune, mais l'amour non partagé ; « Tutti in un punto » ne raconte pas tant le *Big bang* que la nostalgie ; « Lo zio aquatico » ne parle pas tant des batraciens que de la jalousie, etc. Ainsi, ce que met en place Calvino dans ce texte, c'est un rapport métaphorique entre l'axiomatique et le mimétique. Quoi de plus *mimétique*, et de compréhensible pour un lecteur, que les sentiments humains que le narrateur prête à des créatures surnaturelles jouant aux billes avec des atomes ? La métaphore agit donc comme l'annulation du spectre, comme une mise en rapport des deux logiques qui semblent se faire concurrence ; comme une interface, en somme, entre deux logiques de fiction. Ce qui constitue le principe de toute métaphore agit ici de manière structurelle : toute la construction fictionnelle est un lieu d'interface qui fait coexister fiction axiomatique et mimétique, non plus dans un rapport d'équivalence, mais dans un rapport de simultanéité que nous pourrions qualifier de quantique.

Nous sommes donc face à une définition du littéraire calvinien comme interface, comme interstice, comme existence interspatiale qui déploie une esthétique de l'entre-deux. Calvino semble exprimer cet entre-deux dans ses textes en déployant un *topos* d'interface, qu'il s'agisse d'un lieu ou d'un personnage, illustrant ainsi l'idée qu'il donne du littéraire face au système. Le littéraire n'est donc pas uniquement une fuite, mais une fuite dans un espace intermédiaire. La métaphore calvinienne ne se contente pas de rapprocher deux espaces, deux dimensions, mais elle donne naissance à un espace qui n'appartient ni à un côté, ni à l'autre, tout en se rattachant aux deux – d'où notre utilisation de l'adjectif « quantique » – dans une posture d'interface à l'image d'une carte de tarots entre deux « mondes ». Ainsi, l'attitude calvinienne semble être celle d'un équilibriste à la recherche du vertige.

8.1.2 Vertige, trouble et interstice

Notre propos sur l'interface et sur l'interspatialité que cette dernière produit nous pousse à nous interroger sur l'attitude qui habite un Calvino, pris entre une multitude de tendances qu'il entend faire siennes dans sa littérature. Cette attitude se rapproche du vertige, mais d'un vertige choisi, recherché. Ainsi, nous considérons que la recherche de littérarité chez Calvino consiste aussi à créer du trouble.

Fixer des vertiges

Dans la deuxième section intitulée « Alchimie du verbe » du chapitre « Délires » dans *Une saison en enfer*,[1] Arthur Rimbaud propose ce qu'on peut considérer comme une définition de l'acte poétique : « J'écrivais des silences, des nuits, je notais l'inexprimable. Je fixais des vertiges. » Nous considérons ici que l'attitude de Calvino se rapproche de

1. Arthur Rimbaud, *Une saison en enfer*, Bruxelles, Alliance typographique, 1873.

cette proposition finale. D'une part, Calvino touche à l'intangible, à l'invisible, mais de l'autre, il parvient à le fixer dans une forme structurée. Quel que soit le sens que l'on donne au verbe « fixer », qu'il s'agisse d'accrocher ou de regarder fixement, l'idée est celle d'encapsuler l'univers, comme il le fait dans *Le cosmicomiche*, c'est-à-dire de donner forme au fuyant, tout en fuyant le labyrinthe et la structure.

La littérature selon Calvino consiste donc à fixer des vertiges, à les encapsuler, par un parcours d'équilibriste, dans un espace intermédiaire. C'est la recherche de cette suspension qui est décrite par Perle Abbrugiati :

> Vertige du vide, vertige du chaos. Contre le premier, Calvino emploie volontiers l'accumulation, remplissant la page, remplissant la phrase de façon proliférante. Mais cette prolifération rend compte également du second. Comme si, luttant contre le vide, il reproduisait le chaos. Alors, deuxième temps de sa respiration littéraire, il dompte ce chaos en élaborant des structures qui l'encadrent. Ces deux tendances coexistent au sein des mêmes textes, l'une étant parfois plus manifeste que l'autre, mais dans toutes les œuvres on ressent cette double poussée : un pullulement jubilatoire ou angoissé, une discipline allant jusqu'à l'oulipisme. C'est un peu comme si le style calvinien était irréductiblement débordant, mais encadré par un hyperstyle qui donne une architecture à ce pullulement vital. Et si la complexité est trop grande, il recourt à la combinatoire, comme un troisième degré du style qui permet de séparer en croisant, de faire pulluler ce qui a été distingué, de faire proliférer l'ordre. [1]

Comment Calvino fixe-t-il des vertiges ? En construisant lui-même le chaos qu'il combat. En faisant répondre à la prolifération qu'il génère une combinatoire structurante, en défiant le défi au labyrinthe. En faisant de la littérature une interface intermédiatique, qui vient fixer le non-dit dans un cadre qui est immédiatement contesté, dépassé, Calvino donne corps à des fantômes. Perle Abbrugiati décrit le même travail de funambule dans *Le città invisibili* :

> Il y a donc un savant dosage de dispersion et de linéarité. Une construction mathématique, une progression géométrique dans la succession des textes, que masque un désordre apparent. Par rapport à cette combinatoire, qui peut apparaître comme une contrainte, c'est au sein de chaque texte que fait retour l'esprit d'écriture et le goût de dérouter le lecteur. [...] Marco Polo devient dès lors le personnage le plus calvinien qui soit : il organise l'impossible, parle sans langage, décrit ce qui n'est pas. [2]

Si la littérature calvinienne est cette création d'interspatialité, cette formation d'un vide entre deux pleins qui révélerait le non-dit, alors c'est bien ce que propose Calvino, en étirant entre la structure et sa fuite un espace autre. C'est parce que Calvino parvient à créer un espace intermédiaire entre la structure et son dépassement dans les textes de la trilogie combinatoire que ces derniers, qui semblent, au premier abord, être les plus « ludiques » de tous, constituent en fait des propositions poétiques aussi abouties, qui déjouent la ludicité en s'en saisissant frontalement. Dans *Le città invisibili*, l'auteur étire un espace poétique entre Kubilai Khan et Marco Polo, entre l'échiquier et le nœud du bois,

1. Abbrugiati, *Le vertige selon Calvino*, *op. cit.*, p. 79.
2. *Ibid.*, p. 113.

entre la structure et sa fuite. C'est parce qu'il parvient à fixer dans un cadre la flamme de chacune de ses villes que le jaillissement poétique est possible. Dans *Il castello dei destini incrociati*, il ne reste de la règle du jeu qu'un souvenir débordé par le *clinamen*. Mais la présence constante des cartes ne cesse de rappeler qu'elle est toujours là, cette règle, et c'est entre le texte et le jeu, c'est dans la mise en rapport toujours en doute entre ces deux discours parallèles qu'a lieu le moment littéraire. Dans *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, si l'ensemble du livre est une fuite, c'est aussi parce que Calvino étire entre ses lignes un espace de réflexion global sur ce que devrait être la littérature. Ce roman est une interface entre auteurs et lecteurs, c'est un point de rencontre entre toutes les tendances combinatoires et textuelles qui produisent un chaos structuré. Ce qui se joue, c'est ce que Perle Abbrugiati décrit en parlant de Tabucchi :

> [...] la création proprement dite, comprenez l'écriture, ne peut être qu'un entre-deux entre formulation et silence, pour demeurer image d'un flux et non fixité : c'est à ce prix qu'elle non plus ne se fossilise pas dans un temps donné, mais reste comme en suspens entre un état de la conscience et un autre, « extérieure à toute orbite », émergence perpétuelle et aboutissement évité. [1]

Il s'agit bien d'un état suspendu. Calvino, dans son écriture, et notamment dans ses derniers textes, ne fixe que du vertige, n'encapsule que du chaos. L'interspatialité qui en résulte est un lieu de non-dit, de mythe potentiel, que la littérature se doit d'explorer. Il apparait donc un espace autre, qui échappe à tout territoire médiatique en brouillant ce qui les distingue. Alors que les multiples sources d'inspiration de Calvino nous donnent l'impression d'un syncrétisme esthétique, artistique et médiatique, ce à quoi l'auteur aboutit dans ses textes combinatoires tend à les éloigner de ce qui a contribué à les construire. Ces textes ne sont pas tant des points de contact intermédiatiques que des espaces nouveaux où les cartes sont rebattues. Autrement dit, la littérature calvinienne produit du trouble.

Nous empruntons la notion de trouble au champ des études de genre et notamment à Judith Butler [2] car elle a été employée pour remettre en question des distinctions auparavant établies – en l'occurrence, la binarité du genre – afin de montrer la nécessité de proposer un nouveau paradigme d'identification, reposant sur le trouble. Ici, ce qu'on remarque, c'est que l'attitude vertigineuse de Calvino produit un trouble médiatique qui se trouve être nécessaire à la constitution d'une définition du littéraire. En brouillant la distinction entre cristal et flamme, entre cybernétique et fantôme, entre jeu et texte, Calvino fait de ce brouillage une proposition de littérature. La littérature calvinienne n'existerait donc que dans le vertige, le trouble et l'hybride.

1. Perle Abbrugiati, « Les diaphragmes du monde. Interstices et interfaces dans l'œuvre d'Antonio Tabucchi », *Chroniques italiennes*, n° 13, 2008, URL : `http://chroniquesitaliennes.univ-paris3.fr/PDF/web13/Abbrugiati13.pdf` (visité le 08/05/2020), p. 6.

2. Voir Judith Butler, *Trouble dans le genre : le féminisme et la subversion de l'identité*, sous la dir. de Éric Fassin, trad. par Cynthia Kraus, Paris, La Découverte, 2012.

Vertige conceptuel

Alors qu'à Calvino, en 1985, incombe la tâche de proposer une direction pour la littérature du nouveau millénaire, l'auteur finit par proposer, dans *Le lezioni americane*, un ensemble de valeurs cardinales qui contiennent en elles leur contraire. Et, alors que la première des vertus est censée être la légèreté, et que Calvino commence son discours en s'interrogeant sur l'avenir de l'objet-livre, il trouve dans l'informatique une image permettant de voir la coexistence nécessaire entre légèreté et lourdeur :

> Poi, l'informatica. È vero che il *software* non potrebbe esercitare i poteri della sua leggerezza se non mediante la pesantezza del *hardware* ; ma è il *software* che comanda, che agisce sul mondo esterno e sulle macchine, le quali esistono solo in funzione del *software*, si evolvono in modo d'elaborare programmi sempre più complessi. La seconda rivoluzione industriale non si presenta come la prima con immagini schiaccianti quali presse di laminatori o colate d'acciaio, ma come i *bits* d'un flusso d'informazione che corre sui circuiti sotto forma d'impulsi elettronici. Le macchine di ferro ci sono sempre, ma obbediscono ai *bits* senza peso. [1]

Dès la première leçon, l'auteur ne cesse de confondre le lecteur par une indication de direction qui est contredite dans le même propos. Ainsi, non seulement la légèreté ne peut avoir lieu sans la lourdeur, parler de littérature et de l'objet-livre peut aussi passer par la considération de l'informatique.

Dans la deuxième leçon, sur la « rapidité », Calvino insiste sur l'importance de l'efficacité d'un discours narratif, d'où son intérêt pour les contes italiens dont il a fait un important recueil :

> Se in un'epoca della mia attività letteraria sono stato attratto dai *folktales*, dai *fairytales*, non è tanto per fedeltà a una tradizione etnica (dato che le mie radici sono in un'Italia del tutto moderna e cosmopolita) né per nostalgia delle letture infantili (nella mia famiglia un bambino doveva leggere solo libri istruttivi e con qualche fondamento scientifico) ma per interesse stilistico e strutturale, per l'economia, il ritmo, la logica essenziale con cui sono raccontate. [2]

Mais, malgré le besoin de rapidité, c'est aussi du contraire qu'a besoin la littérature, ce que Calvino présente même dans un discours de comparaison avec les autres *media* :

1. Calvino, *S1*, *op. cit.*, p. 636. « Ensuite, l'informatique. Il est vrai que le *software* ne pourrait pas exercer les pouvoirs de sa légèreté si ce n'est que par la lourdeur du *hardware* ; mais c'est le *software* qui commande, qui agit sur le monde extérieur et sur les machines, lesquelles n'existent qu'en fonction du *software*, évoluent de manière à élaborer des programmes toujours plus complexes. La deuxième révolution industrielle ne se présente pas comme la première, avec des images écrasantes comme des presses de lamineur ou des coulées d'acier, mais comme les *bits* d'un flux d'information qui court sur les circuits sous la forme d'impulsions électroniques. Les machines de fer sont toujours là, mais obéissent aux *bits* sans poids. » Nous traduisons.

2. *Ibid.*, p. 660. « Si à une époque de mon activité littéraire j'ai été attiré par les *folktales*, par les *fairytales*, ce n'est pas tant par fidélité pour une tradition ethnique (étant donné que mes racines sont dans une Italie tout à fait moderne et cosmopolite) ni par nostalgie pour mes lectures d'enfant (dans ma famille un enfant ne devait lire que des livres instructifs et accompagnés de quelques fondements scientifiques) mais par intérêt stylistique et structurel, que ce soit pour l'économie, le rythme, la logique essentielle par laquelle ces contes sont racontés. » Nous traduisons.

> [...] in un'epoca in cui altri *media* velocissimi e di estesissimo raggio trionfano, e rischiano d'appiattire ogni comunicazione in una crosta uniforme e omogenea, la funzione della letteratura è la comunicazione tra ciò che è diverso in quanto è diverso, non ottundendone bensì esaltandone la differenza, secondo la vocazione propria del linguaggio scritto.
>
> Il secolo della motorizzazione ha imposto la velocità come un valore misurabile, i cui *records* segnano la storia del progresso delle macchine e degli uomini. Ma la velocità mentale non può essere misurata e non permette confronti o gare, né può disporre i propri risultati in una prospettiva storica. [1]

Ainsi, la lenteur aussi est une valeur à prendre en compte, que la littérature elle-même doit maintenir face à une course à la vitesse imposée par la technologie. D'où la nécessité de la « divagation ou digression » [2] qui permettent d'effectuer une « multiplication du temps à l'intérieur de l'œuvre ». [3]

Avant même la rapidité, c'est le discours sur la légèreté qui contient en son sein la lourdeur, car il faut être conscient de la « *fisicità del mondo* » [4] pour faire de la poésie du rien et de l'invisible :

> Possiamo dire che due vocazioni opposte si contendono il campo della letteratura attraverso i secoli : l'una tende a fare del linguaggio un elemento senza peso, che aleggia sopra le cose come una nube, o meglio un pulviscolo sottile, o meglio ancora come un campo d'impulsi magnetici ; l'altra tende a comunicare al linguaggio il peso, lo spessore, la concretezza delle cose, dei corpi, delle sensazioni. [5]

De la même manière, l'exactitude et le vague coexistent, et l'une est nécessaire à l'autre. Tout en déplorant que le langage puisse être approximatif et en recherchant ce qu'il peut avoir de plus « *icastico* », Calvino considère, se plaçant dans le sillage de Leopardi, que la précision seule permet d'atteindre l'imprécision : « *Il poeta del vago può essere solo il poeta della precisione, che sa cogliere la sensazione più sottile con occhio, orecchio, mano pronti e sicuri.* » [6] La démarche de l'auteur, même s'il met en avant une valeur précise, est donc toujours de montrer que cette valeur est là pour étirer un espace intermédiaire paradoxal dans lequel la littérature peut se mouvoir. Dans la leçon suivante, sur la « visibilité »,

1. *Ibid.*, p. 669. « Dans une époque où d'autres *media* très rapides et au rayon très étendu triomphent, et risquent d'aplatir toute communication jusqu'à en faire une croûte uniforme et homogène, la fonction de la littérature est la communication entre ce qui est différent en tant que différent, sans en lisser la différence mais bien en la mettant en évidence, selon la vocation propre au langage écrit./Le siècle de la motorisation a imposé la vitesse comme une valeur mesurable, où les *records* marquent l'histoire du progrès des machines et des hommes. Mais la vitesse mentale ne peut pas être mesurée et ne permet pas des concours ou des courses, ni ne peut disposer ses résutats dans une perspective historique. » Nous traduisons.
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*, p. 637. « la dimension physique du monde » Nous traduisons.
5. *Ibid.*, p. 642. « Nous pouvons dire que deux vocations opposées se disputent le champ de la littérature à travers les siècles : l'une tend à faire du langage un élément sans poids, qui flotte au-dessus des choses comme un nuage, ou mieux une poussière subtile, ou mieux encore comme un champ d'impulsions magnétiques ; l'autre tend à communiquer au langage le poids, l'épaisseur, la concrétude des choses, des corps, des sensations. » Nous traduisons.
6. *Ibid.*, p. 681. « Le poète du vague ne peut être que le poète de la précision, celui qui sait cueillir la sensation la plus légère avec les yeux, les oreilles et les mains prêtes et sûres. » Nous traduisons.

l'importance des images évoquées par le texte est d'autant plus forte que les images sont diffusées de plus en plus par d'autres *media*. Enfin, la « Multiplicité » ne va pas sans la brièveté, et la tension persiste entre le récit bref et l'infini qu'il doit contenir.

Chacune des *Leçons américaines* est donc un moment de vertige conceptuel pour Calvino qui reproduit, dans son écriture théorique et critique, une attitude d'équilibriste qu'il a déjà dans son travail créatif.

Plus largement, et du fait des expériences littéraires qu'il a pu approcher, Calvino s'inscrit dans une hybridation intermédiatique qui annonce ce qu'Anaïs Guilet a pu appeler une littérature cyborg. Si elle étudie des œuvres appartenant à la cyberculture, c'est-à-dire « une société où la culture informatique a été complètement intégrée », [1] nous considérons que Calvino, par son approche précoce de la littérature combinatoire et de la cybernétique, et par ses tentatives d'hybridation textuelle, participe déjà à ce mouvement de littérature cyborg, même si, dans son cas, l'ensemble de l'œuvre reste circonscrit dans le cadre de la page imprimée. Quoi qu'il en soit, la perspective de la littérature cyborg, et donc d'œuvres littéraires mêlant textualité et hypermédia, montre que la redéfinition et la reconfiguration du littéraire, qui s'est exprimée chez Calvino par la reconnaissance d'une interspatialité médiatique, a trouvé une confirmation dans le contexte actuel de cyberculture.

Cette section nous a permis de voir en quoi l'écriture calvinienne et les dispositifs narratifs qu'il met en place le prédisposent à proposer une reconfiguration de sa littérature comme interface. En empruntant au vocabulaire géographique cette notion, nous avons proposé une définition du littéraire calvinien comme une interspatialité qui s'insère entre les territoires médiatiques, créant un espace autre, un toujours-ailleurs qu'est la littérature face à l'émergence de nouvelles formes d'expression artistiques. C'est notamment face à l'émergence de ce que l'informatique pouvait construire comme systèmes narratifs interactifs que la littérature calvinienne s'est orientée vers un trouble entre la structure et son dépassement, et c'est par l'étude de la frontière poreuse entre littérature – notamment dans sa forme numérique – et jeux vidéo que nous avons vu la manière dont Calvino fait naître, au milieu de ce point de contact, une zone intermédiaire que constitue sa propre littérature. Cela explique en partie et vient compléter la première définition de la littérature comme fuite que nous avons proposée, tout en inscrivant Calvino dans une tendance générale du trouble. D'un point de vue littéraire et culturel, le vertige conceptuel

1. Guilet, « Pour une littérature cyborg », *op. cit.*, p. 45. Anaïs Guilet explore les formes littéraires issues des nouvelles formes médiatiques pour montrer en quoi les formes hybrides qui en résultent ne sont pas un lieu d'affrontement entre littérature et hypermédia, mais bien la formation d'un nouveau territoire littéraire qui prend en compte ce que la cyberculture peut offrir. L'autrice propose donc une étude de textes hybrides selon trois modes de relation entre le livre et l'hypermédia (l'adaptation, la transmédiatisation et la figuration). en remarquant que la textualité n'est plus réservée au livre. C'est donc à la fois un discours sur l'évolution des supports technologiques et sur l'émergence de nouvelles formes médiatiques et artistiques.

semble participer d'une hybridation médiatique naissante chez Calvino que nous avons proposé de rattacher à la littérature cyborg, cette dernière pouvant être une des réalisations de la reconfiguration de la littérature.

À partir de là, il serait intéressant de voir ce que la littérature calvinienne peut apporter comme outils, comme architecture, à la fiction hypermédiatique. Après avoir vu, dans la partie précédente, ce qu'il pouvait y avoir de ludique, et même ce qui pouvait annoncer des logiques de conception vidéoludiques, nous proposons de voir ce que notre lecture ludologique de Calvino peut nous aider à voir de littéraire dans le jeu vidéo.

8.2 Architecture : de l'actantiel au poétique

Dans le chapitre 5, nous avons vu la manière dont Calvino déploie dans certains de ses textes une architecture actantielle qui consiste à organiser une narration non pas en fonction de récits et de discours, mais en fonction d'actants qui agissent et interagissent de manière dynamique (voir p. 264). C'est le cas, notamment, de « L'incendio della casa abominevole » et de *Il castello dei destini incrociati*. Toutefois, on a vu que cette deuxième œuvre ne se limite pas à une structure composée de *unit operations* mais bien d'une construction qui dépasse le labyrinthe. Nous verrons donc de quelle manière Calvino met en place dans ses textes, notamment dans ses productions combinatoires, en plus d'une architecture actantielle, une architecture poétique [1]. Ce constat nous permet de voir ce qui peut, dans la conception vidéoludique, être considéré comme une littérarité extra-littéraire.

8.2.1 *Castello* et *Città* : structures poétiques

Comme on l'a dit précédemment, *Il castello dei destini incrociati* et *Le città invisibili* font partie des œuvres où, selon nous, Calvino a su proposer une nouvelle forme de littérarité. Ce n'est pas malgré la structure de ces textes mais au sein de cette structure, grâce à celle-ci. Chacun développe une architecture actantielle, le premier avec des agents et des cartes qui constituent autant d'éléments dynamiques interdépendants, le second en mettant en place une succession de niveaux qui organise l'expérience de lecture. Mais cette architecture actantielle permet de déployer ce que nous proposons d'appeler une architecture poétique.

1. C'est une idée que nous avons commencé à développer lors d'une communication à l'occasion d'une journée d'études intitulée « Concepteurs, conceptions et créations de mondes ludiques » à l'Université de Strasbourg. Notre intervention est accessible en ligne (`https://pod.unistra.fr/misha/video/25825-martin-ringot-architecture-actantielle-et-architecture-poetique-entre-italo-calvino-et-les-mondes-videoludiques/`) et une publication des actes est prévue.

Castello : l'interspatialité des cartes

Comme on l'a vu dans le chapitre précédent (voir p. 453), *Il castello dei destini incrociati* est une structure qui est traversée de *clinamen*. Cette esthétique participe de la multiplicité des situations, de la multiplication exponentielle de ce que les cartes sont capables de dire d'un récit à l'autre, qui finit par dépasser la rigidité d'un système. Nous avions comparé la table des convives recouverte de cartes à celle qui sépare le joueur du personnage fictif dans le jeu vidéo *Hand of Fate*, mais dans le recueil de Calvino, chaque carte porte en elle le flou de son interprétation.

En fait, si l'architecture actantielle semble inviter chaque convive à faire preuve d'une agentivité pragmatique – choisir les bonnes cartes pour dérouler le bon récit, combiner les cartes de manière que leur succession soit la plus cohérente possible – c'est aussi d'une agentivité esthétique qu'il est question : chaque personnage, et avant tout le narrateur, doit comprendre et apprécier le récit uniquement en fonction des cartes et de ce qu'elles évoquent. Le sens qu'elles portent, comme en divination, n'est pas fixe et dépend du contexte qui les entoure, et de la réceptivité des récepteurs, laquelle est conditionnée par leur encyclopédie personnelle. Les cartes de tarots du *Castello* sont comme une base de donnée qui organise le flou. Ce flou ne s'estompe que grâce à l'agentivité esthétique [1].

En attendant, chaque carte met en place un espace intermédiaire de compréhension, et la présence à la marge des cartes crée un doute par rapport à l'interprétation du narrateur, mettant en place une interspatialité qui dépasse la structure de jeu initiale. Ainsi, alors que l'architecture actantielle met en place un ensemble de *unit operations*, l'architecture poétique en brouille le sens, provoque du trouble dans le système proposé. Les cartes deviennent ainsi un espace intermédiaire qui rend possible la respiration d'un discours littéraire.

Città : une économie de l'intangible

Dans le chapitre 5, il était question des *Città invisibili*, notamment d'une succession de niveaux que le voyageur traverserait (voir p. 272) alors que nous avons rendu compte, dans le chapitre 4, de la manière dont Jonathan Blow interprétait cette œuvre, surtout pour la structure qui la porte et pour ce que la suite de villes de différents types pouvait évoquer aux yeux du lecteur. Ce dernier y a vu une logique très proche de ce que lui propose en tant que *game designer*.

1. Cette agentivité est de l'ordre du mirage, mais, comme le fait remarquer Sébastien Wit à propos du hasard, le résultat est le même pour le lecteur : « Certes, dans l'absolu, la sémiotique des cartes ne laisse aucune place au hasard. Au moment de l'écriture, la combinatoire a été choisie d'avance par l'auteur. Fidèle à ses principes, la contrainte oulipienne refuse toute dimension aléatoire. Cependant, dans les faits, il n'empêche qu'une fois la matrice intentionnellement construite, c'est bien *par hasard* que les tarots d'un personnage permettent à un autre d'y reconnaître son histoire. » (Wit, *Romans du hasard*, *op. cit.*, p. 42. Déjà cité p. 281)

Cela dit, si la structure du recueil est stricte, nous avons vu au chapitre 7 que chaque ville est au contraire un moment de fuite, d'égarement. En fait, chaque ville décrite répond non pas à une architecture actantielle, comme l'échiquier qui accompagne les conversations entre Marco Polo et Kublaï Khan, mais bien une architecture poétique. La traversée de ces villes n'est pas un moment où le voyageur – et encore moins le lecteur – peut agir sur ces dernières, il ne s'agit pas de construire quelque chose qui suppose une quelconque interactivité fonctionnelle ou explicite [1]. C'est d'ailleurs ce qui est reproché à Marco Polo par l'empereur : « *Torni da paesi altrettanto lontani e tutto quello che sai dirmi sono i pensieri che vengono a chi prende il fresco la sera seduto dulla soglia di casa.* » [2] On le voit, ce que raconte Marco Polo, ce sont des villes dont l'architecture n'attend pas de la part du voyageur une agentivité pragmatique : il doit rarement y faire quelque chose, agir sur ces villes, les transformer. Son agentivité est surtout esthétique, et c'est l'architecture poétique de chaque ville qui le veut, comme Armilla :

> Se Armilla sia così perché incompiuta o perché demolita, se ci sia dietro un incantesimo o solo un capriccio, io lo ignoro. Fatto sta che non ha muri, né soffitti, né pavimenti : non ha nulla che la faccia sembrare una città, eccetto le tubature dell'acqua, che salgono verticali dove dovrebbero esserci le case e si diramano dove dovrebbero esserci i piani : una foresta di tubi che finiscono in rubinetti, docce, sifoni, troppopieni. Contro il cielo biancheggia qualche lavabo o vasca da bagno o altra maiolica, come frutti tardivi rimasti appesi ai rami. Si direbbe che che gli idraulici abbiano compiuto il loro lavoro e se ne siano andati prima dell'arrivo dei muratori ; oppure che i loro impianti, indistruttibili, abbiano resistito a una catastrofe, terremoto o corrosione di termiti. [3]

La disparition des murs, des sols et des plafonds donne à la ville d'Armilla une impression d'inaccessibilité totale pour un lecteur qui ne peut qu'admirer les structures au loin. D'une part, c'est l'absence d'action possible qui confère à cet environnement sa dimension poétique, mais c'est aussi le contraste entre l'abstraction de chacune des villes et les échanges entre le marchand vénitien et l'empereur, garants de la structure du recueil. Cette tension entre le labyrinthe et sa fuite crée donc des espaces intermédiaires, suspendus, intangibles, que sont les villes.

Ce qui est intéressant dans cette construction d'autant plus poétique qu'elle émerge d'une structure mathématique, c'est qu'elle permet de comprendre comment la littérarité peut se retrouver en dehors de la littérature elle-même. En ayant vu dans ce travail ce

1. On reprend ici les catégories d'Eric Zimmerman, déjà cité p. 136.
2. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 377, déjà cité p. 409.
3. *Ibid.*, p. 396. « Si Armille est ce qu'elle est parce que inachevée ou bien démantelée, s'il se trouve derrière un sortilège ou seulement un caprice, pour ma part je l'ignore. Le fait est qu'elle n'a ni murs, ni plafonds, ni planchers : elle n'a rien qui la fasse ressembler à une ville, sinon les conduites d'eau qui montent verticalement là où devraient être les maisons et se ramifient là où devraient être les étages : une forêt de tubes qui se terminent en robinets, en douches, en siphons, en trop-pleins. Contre le ciel resplendit un lavabo ou une baignoire ou d'autres faïences, comme des fruits tardifs demeurés dans les arbres. On dirait que les hydrauliciens ont fait leur travail et sont partis avant l'arrivée des maçons ; ou encore que leurs installations, indestructibles, ont résisté à une catastrophe, tremblement de terre, invasion de termites. » trad. p. 62.

que la littérature calvinienne a de ludique, et comment, au sein de cette ludicité, elle réaffirme sa littérarité, nous pouvons mieux déceler la littérarité vidéoludique, et tenter de la reproduire à l'occasion d'une proposition de recherche-création.

8.2.2 De la ludicité littéraire à la littérarité vidéoludique

Dans notre travail, nous sommes partis de l'analyse de ce qu'il y a de ludique et de ce qui peut annoncer des logiques de *game design* chez Calvino pour mieux comprendre de quelle manière ce dernier situe sa littérature. Nous avons proposé deux réponses complémentaires. La première consistait à la voir dans la fuite du système mis en place, alors que la seconde nous la présente comme un espace intermédiaire, une interface, un moment de trouble qui révèle un non-dit et une fuite, ce qui nous a permis de lier les deux solutions et de ne pas voir dans ses écrits des « moments » de littérature calvinienne et d'autres non.

Voir le littéraire hors de lui-même

Cette définition de la littérature, ainsi que la démarche de Calvino (telle que nous l'avons vue dans le chapitre 4, voir p. 165) qui consiste à aller chercher dans les autres *media* ce que la littérature peut absorber, nous permettent de voir, à son tour, ce que le jeu vidéo peut produire de littéraire. En tant que formes d'expression passant par une multitude d'interfaces possibles, du texte à la réalité virtuelle, ayant fait sa place dans un paysage médiatique déjà foisonnant, les jeux vidéo ont emprunté à une multitude d'autres *media* des codes, des logiques, des *topoï*, si bien qu'il est possible d'y trouver quelque chose de littéraire. Mais la dimension littéraire du jeu vidéo n'est pas forcément à trouver dans le texte écrit, qui ne peut être qu'informatif (difficile de voir dans le menu d'un jeu de rôle quoi que ce soit de littéraire). L'étude de Calvino d'un point de vue ludologique nous permet donc d'y voir plus clair.

La littérature, c'est le non-dit qui prend forme, c'est Qfwfq qui apparaît dans des interstices et qui prend la place qu'on veut bien lui donner. C'est l'imprononçable qui émerge d'un système connu.

Dans le chapitre 4, il était question de « L'origine degli uccelli » et de la manière dont Calvino cherche en dehors des frontières du littéraire des formes d'expression différentes, en l'occurrence la bande dessinée. Le personnage Qfwfq, voulant raconter l'apparition des oiseaux, décide de doubler son discours d'une *ekphrasis* de bande dessinée pour réussir à dire ce que le langage écrit, selon lui, ne peut pas exprimer. Mais Raffaele Donnarumma considère au contraire que ce qui se joue dans ce récit, c'est plutôt une reconnaissance de la parole, du discours textuel. Le paradoxe se situe dans le fait que, bien que Qfwfq veuille raconter en bande dessinée ce qu'il voit, ce qu'il veut représenter n'est pas représentable, soit par un défaut de mémoire, soit parce que l'objet en lui-même se soustrait à la représentation. Ainsi, « *Il risultato è il primato della parola scritta sul fumetto, proprio in*

ragione della sua capacità di dire ciò che non ha figura, non esiste, o contravviene alle stesse possibilità logiche di esistenza. » [1] En effet, Qfwfq présente une série d'images fixes qu'il complète en racontant ce qui se passe entre chaque tableau, remplissant les interstices par un discours qui échappe au système de l'image.

La démarche de Calvino consiste donc à faire émerger la littérature là où elle est cachée ou, pour reprendre son image, à faire émerger la flamme au sein de cristaux. Et ce qui est vrai pour la bande dessinée peut l'être pour d'autres *media*.

The Stanley Parable : littéraire par fuite

En effet, si l'on considère les jeux vidéo comme un espace fictionnel à traverser, du littéraire peut en émerger. Les règles peuvent être bouleversées, il peut y avoir un moment de fuite du système, même quand ce dernier est une convention ludique dépassant l'œuvre en question. On peut donc y trouver une littérarité par la fuite et par l'interstice.

Dans *The Stanley Parable*, [2] le joueur contrôle Stanley, un employé dont le rôle est d'appuyer sur les boutons du clavier que le moniteur de son ordinateur lui indique [3]. Malgré l'enfermement total dans lequel se trouve le personnage, le narrateur indique que Stanley est heureux de sa situation (figure 8.1 p. 457) : il lui suffit d'appuyer sur les boutons sans se poser de question et de se faire le rouage d'une simple architecture actantielle. Mais un jour, aucune instruction n'apparaît à son écran et il décide d'aller enquêter. En arrivant dans le bureau de son patron, il découvre une entrée secrète où se trouve une installation de contrôle des esprits des employés, qu'il décide de détruire pour enfin s'enfuir de l'entreprise et retrouver sa liberté.

Cela étant, ce scénario n'est qu'une des nombreuses fins que le joueur devra trouver. En fait, le jeu suit le principe de la narration par embranchements, à la différence que les choix du joueur sont opérés par le déplacement de ce dernier dans l'espace qu'il traverse, non pas par des mots ou des options à taper ou sélectionner, à la manière des jeux d'aventure en mode texte. Très vite, le joueur se rend compte que le narrateur n'est pas là pour décrire les actions de Stanley, mais pour les commander, et qu'en s'adressant à Stanley, il s'adresse à celui qui le contrôle, ce qui revient à confondre le personnage et le joueur qui le dirige. Il lui appartiendra donc d'obéir ou non aux injonctions de la voix-off, ce qui créera un parcours différent aboutissant à une fin différente, avant de tout recommencer dans le bureau initial de Stanley.

1. Raffaele Donnarumma, *Da lontano : Calvino, la semiologia, lo strutturalismo*, Palermo, Palumbo, 2008, p. 25-26. « Le résultat est le primat du mot écrit sur la bande dessinée, justement en raison de sa capacité à dire ce qui n'a pas de figure, ce qui n'existe pas, ou ce qui contrevient aux possibilités logiques mêmes d'existence. » Nous traduisons.

2. William Pugh et Davey Wraden, *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013.

3. Il a déjà été question de ce jeu dans certains de nos articles, notamment (**RingotLetteratura2016a**) et Martin Ringot, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 2017-3, juin 2018, où nous montrons que ce jeu, par sa forme et sa structure narrative contribue à brouiller les limites entre littérature et jeux vidéo.

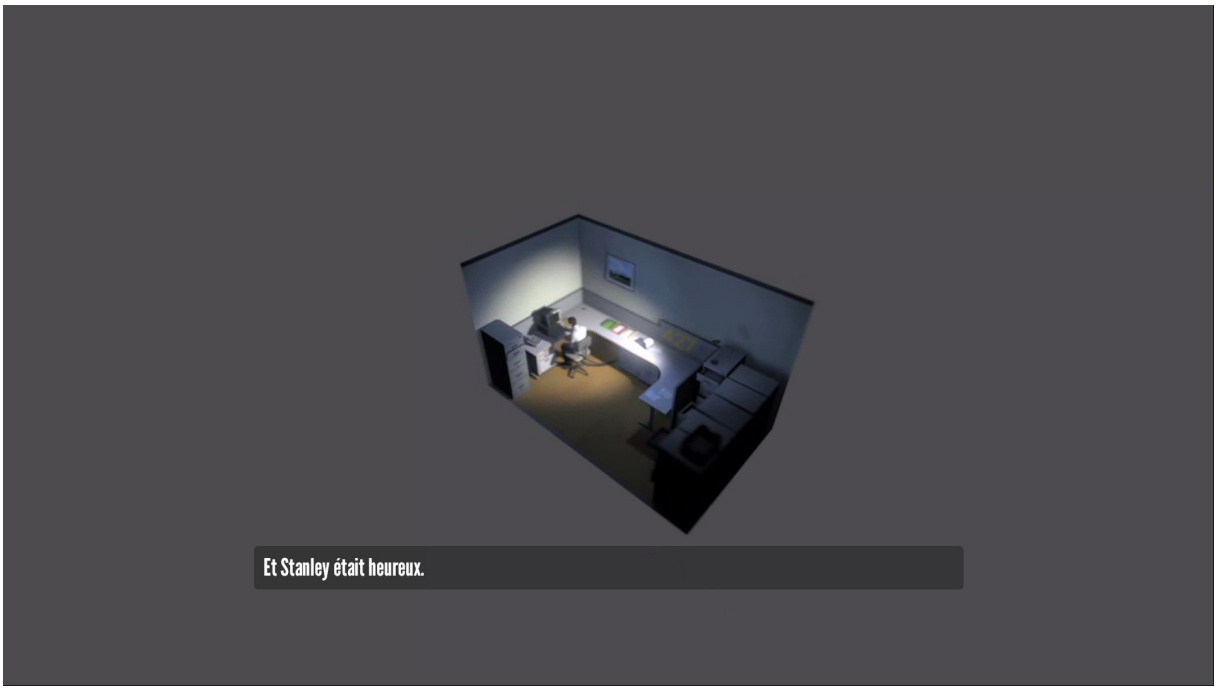


FIGURE 8.1 – Capture d'écran de la cinématique d'introduction de *The Stanley Parable*

(a)

(b)

(c)

(d)

FIGURE 8.2 – Les premières minutes d'une partie dans *The Stanley Parable*. Deux choix laissés parmi d'autres au joueur, les deux portes et l'escalier.

Ainsi, lorsque le joueur se retrouve face à deux portes ouvertes, le narrateur suggère, sans laisser de place au doute, que Stanley prenne la porte de gauche (figure 8.2b p. 457) mais le joueur peut décider de prendre la porte de droite, déclenchant de la part du narrateur une réaction ironique (figure 8.2c p. 457). Si le joueur continue de décevoir le narrateur, ce dernier peut finir par être irrité, voire hostile, à son égard, et le placer sur un parcours fléché – qui n'aboutira jamais – ou sur un rail. Certaines fins le poussent même à proposer d'autres jeux à Stanley (le narrateur continue de s'adresser à Stanley, même lorsqu'il sort des plans), même des jeux d'autres créateurs, comme *Minecraft*[1] ou *Portal*.[2] À chaque instant, le jeu offre au joueur une occasion de fuir l'histoire qu'on tente de lui raconter, mais chacune des tentatives de fuites se solde par un retour à la case départ, avec parfois quelques variations dans le décor (le sol se retrouve parsemé de feuilles de papier) ou dans l'attitude du narrateur.

Le jeu est un éternel recommencement à variations, une sorte d'art de la fugue vidéoludique, et en cela nous proposons de le rapprocher de *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. En effet, il nous semble que ce jeu pratique une fuite permanente du système à la manière du roman de Calvino. Il faut savoir que son créateur, Davey Wraden, l'avait créé comme *mod*[3] de *Half-Life 2*,[4] un jeu de tir à la première personne. Ici, le joueur n'a aucune arme à feu, il y a rarement un réticule à l'écran lui permettant d'agir sur l'environnement. Il ne peut que se déplacer et exprimer ses choix par ses itinéraires. Ainsi, de la même manière que Calvino interrogeait l'état de la littérature dans *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, de la même manière, par la réflexivité que leur jeu induit, par les références à la culture vidéoludique et par la frustration constante des attentes du joueur – l'éternel recommencement, l'impossibilité de faire ce qu'un jeu à la première personne traditionnellement permet de faire, jusqu'à l'injonction à faire autre chose[5] –, William Pugh (qui a rejoint plus tard le développement du jeu) et Davey Wraden interrogent l'état du jeu vidéo.

La confusion entre le personnage de Stanley et le joueur dans le discours du narrateur rappelle la confusion et la dissociation du lecteur et du Lecteur dans le roman de Calvino, tout comme la négation explicite de toute liberté de l'un comme de l'autre dans le choix de l'intrigue. En effet, alors que *The Stanley Parable* semble laisser une multitude de parcours possibles au joueur, il lui rappelle surtout constamment que tous ces choix sont illusoires et que ce dernier ne fait qu'évoluer dans une structure qui a été prévue en amont de bout en bout. Ainsi, en annulant l'illusion de choix, en réduisant l'interaction à son

1. Mojang, *Minecraft*, *op. cit.*
2. Valve Software, *Portal*, Valve Software, 2007.
3. Il est question de la pratique du *modding* à la p. 80.
4. Valve Corporation, *Half-Life 2*, *op. cit.*
5. Dans l'une des fins, le narrateur implore Stanley de quitter le jeu pour éviter de mourir. Ailleurs, l'un des succès du jeu (les succès sont une série de défis proposés à l'extérieur du jeu) consiste littéralement à ne pas y jouer pendant cinq ans.

minimum, en déconstruisant sa propre structure, *The Stanley Parable* propose une fuite du système permanente qui en fait une œuvre empreinte de la même littérarité que *Se una notte d'inverno un viaggiatore*.

Undertale et la fuite des codes

Dans la même idée de fuite du labyrinthe, *Undertale* est un jeu de rôle développé par Toby Fox qui met le joueur dans la peau d'un humain tombé dans le monde des monstres et qui souhaite en sortir pour retourner chez lui. La particularité du jeu, outre son inspiration à d'autres jeux comme la série *Mother* [1], est la possibilité pour le joueur de finir le jeu de différentes façons selon son comportement vis-à-vis des monstres qu'il rencontre. Alors que le monstre, traditionnellement dans les jeux de rôle, est une créature dangereuse à abattre [2], tous les personnages du monde dans lequel tombe l'humain contrôlé par le joueur peuvent être vaincus par un système de séduction.

Il s'agit là de la première fuite du système : au lieu d'avoir la même interface qui demande au joueur d'appuyer au bon moment pour que le coup porté fasse le plus de dégâts, chaque monstre offre, en fonction de l'action non violente qui est sélectionnée (parler, caresser, taquiner, etc.) un mode d'interaction qui leur est propre, consistant à éviter des attaques en déplaçant un coeur dans un écran traversé d'éléments caractéristiques du monstre. Une fois que le monstre a été séduit par l'humain contrôlé par le joueur, il est possible de l'épargner. Le joueur ne gagne donc pas tant de points d'« EXP » – qui s'avèrent être, non pas des points d'expérience, mais des « *EXtermination Points* » – que de l'argent afin d'acheter de quoi se soigner et continuer d'amadouer les monstres du monde souterrain.

Mais lors de certains combats, même ces nouvelles règles finissent par ne plus être respectées. Par exemple, si le personnage du joueur n'a plus de points de vie, les attaques de certains adversaires vont éviter de le toucher, même si le cœur qu'il contrôle va à leur encontre (voir figure 8.3 p. 460). Dans une autre situation, le cadre dans lequel doivent se dérouler ces épreuves va s'étendre en hauteur afin de permettre au joueur d'éviter une attaque qui semblait prendre toute la hauteur de l'écran (voir figure 8.4 p. 460). C'est à une véritable fuite de la règle, ou même à une fuite au carré, qu'on assiste ici. Ainsi, dans sa manière de construire des structures qu'il casse et propose de fuir, nous pouvons voir dans *Undertale* un jeu empreint d'une forme de littérarité calvinienne. C'est selon nous le constraste entre la rugosité numérique de son visuel et l'impression que la règle du jeu peut sauter à tout moment, donc l'absence de structure rigide dans l'esprit du joueur, qui confère à *Undertale* cette dimension littéraire.

1. Esteban Giner appelle dans sa thèse ce type de jeux, des jeux de rôle qui mettent le joueur face à des préoccupations proches de la vie quotidienne, des « mothertale ».

2. Il existe de rares exceptions qui sont signalées au joueur, comme dans *Final Fantasy IX* où il est possible de rencontrer une série de « gentils monstres » qui demandent des objets. La musique est alors différente de la musique habituelle de combat.

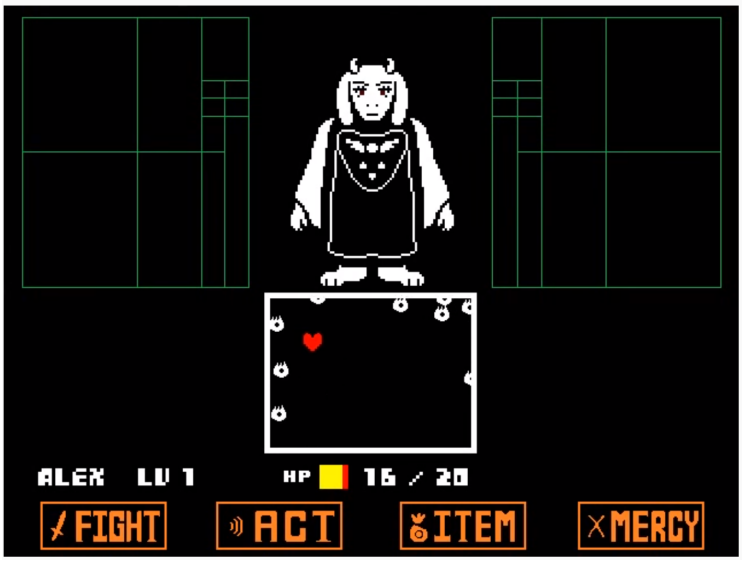
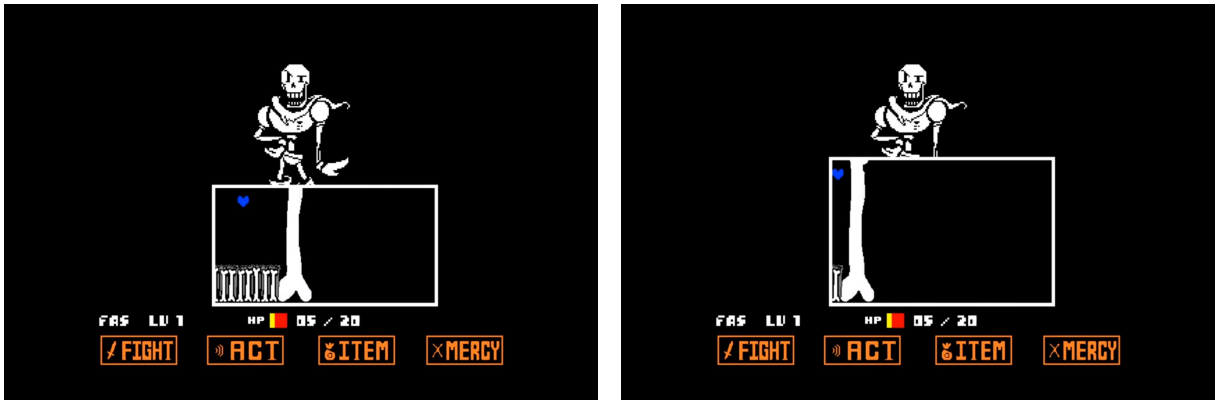


FIGURE 8.3 – Le combat contre Toriel dans *Undertale*. Même si le joueur dirige le cœur rouge (sa prothèse lors des phases de combat, représentant l'avatar) vers les flammes, elles continueront de l'éviter



(a) (b)

FIGURE 8.4 – Le combat contre Papyrus dans *Undertale*. L'attaque finale permet au joueur de repousser le cadre dans lequel il se déroule depuis le début

FIGURE 8.5 – Capture d'écran d'un début de partie dans *Minecraft*. À part les nuages, le joueur peut agir sur chaque élément affiché à l'écran

Minecraft et le non-jeu, une littérarité interstitielle

Il a déjà été question de *Minecraft* dans notre travail. Paru, dans une version encore inachevée, en 2009, le jeu propose un monde à transformer selon les envies du joueur. L'ensemble de ce monde, dont chaque nouvelle partie propose une version toujours différente par génération procédurale, est composé de cubes, qui peuvent être récupérés et transformés, pour peu que le bon outil ait été forgé. Le jeu offre tellement de possibilités qu'il permet, de manière native ou à l'aide de *mods*, de créer de nouvelles règles du jeu. Les possibilités sont telles que certains joueurs sont parvenus à simuler un ordinateur au sein du jeu, grâce à un minerai particulier qui permet de créer des circuits électroniques.

Minecraft est donc un exemple exhaustif d'architecture actantielle. Chaque élément est créé pour être utilisé, pour avoir une fonction ludique, pour agir de manière dynamique avec d'autres objets (figure 8.5 p. 461). Il s'agit d'une imbrication, croissante encore aujourd'hui – le jeu reçoit des mises à jour plusieurs fois par an –, d'*unit operations*, qui n'attend que l'intervention du joueur.

Est-il possible de voir une architecture poétique émerger de cette architecture actantielle ? Le but du studio Mojang, en charge du développement et de la mise à jour du jeu, est d'étendre l'expérience-cadre le plus possible pour multiplier indéfiniment les possibilités d'interaction. C'est donc peut-être au moment de la procédure qu'il est possible de trouver une proposition poétique.

Comme l'a souligné Rémi Cayatte lors d'une communication tenue au colloque de Liège d'octobre 2018 « Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations », dont la publication des actes est en cours, [1] c'est au moment de la procédure que le jeu peut être dépassé dans les propres possibilités qu'il offre. L'un des exemples qu'il donne est celui de l'utilisateur « kurtjmac » qui a proposé de jouer à Minecraft en ne faisant qu'une chose : avancer en ligne droite pour arriver au bout de la limite de la carte de jeu. Il faut savoir qu'un monde généré dans *Minecraft* a la superficie de plusieurs fois celle de la terre, et qu'il est donc très long d'en atteindre le bout. De fait, la série vidéo où est racontée cette aventure, intitulée *Far Lands or Bust*, que cet utilisateur a commencée en 2011, est arrivée à son 791^{e} épisode le 17 juillet 2020. [2]

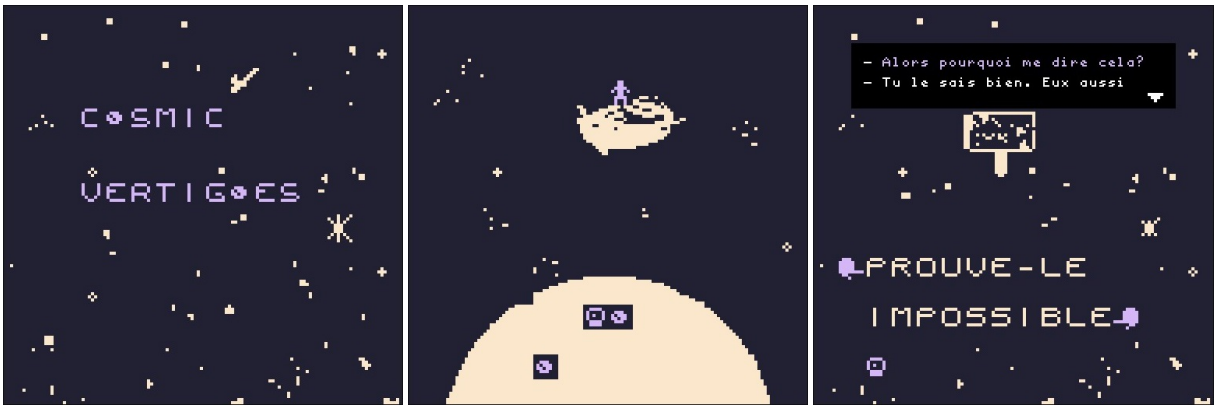
Cette pratique, Rémi Cayatte la définit comme du « non-jeu », en ce que le joueur se détourne des possibilités offertes par le jeu pour créer un parcours qui les restreint drastiquement, dans un « processus de limitation ». Mais au-delà d'une limitation, il s'agirait selon nous de la création d'un interstice dans le système de *Minecraft*, dans la perspective d'une démarche poétique. C'est en fuyant – ici, presque littéralement – le monde et son architecture actantielle que le joueur ouvre un espace intermédiaire. À l'instar d'un Calvino qui se détournerait du système qu'il a construit, le créateur de *Far Lands or Bust* se détourne d'un système entier. Comme Marco Polo, il propose, à partir d'une structure complexe, une expérience contemplative consistant à traverser un espace qu'il se refuse de toucher. Il est donc possible de voir cette exploitation de *Minecraft* comme la création d'une interspatialité qui ouvre la voie à une proposition poétique qui passe, elle aussi, par le trouble induit par la question : « est-ce (encore) du jeu ? ». C'est une question qui nous a orienté aussi lorsque nous avons tenté de développer un jeu vidéo calvinien inspiré des œuvres de Calvino, *Cosmic Vertigoes*.

Cosmic Vertigoes : une proposition de recherche-création

Au mois de mai 2020 a été annoncée l'organisation d'une *game jam* estivale. Une *game jam* est un événement rassemblant différents concepteurs ludiques – *game designers*, programmeurs, *sound designers*, graphistes, ou des curieux voulant s'essayer à l'exercice – qui créeront des jeux dans un temps limité et en respectant une certaine thématique. Il peut s'agir d'un weekend pendant lequel les équipes feront un jeu le plus vite possible, ou d'une période plus longue, comme, en l'occurrence, une saison entière.

1. Rémi Cayatte, « Le "non-jeu" : une pratique à interroger », dans : Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations, Liège, 25 oct. 2018, URL : `https://youtu.be/JOZBrwv66bg` (visité le 24/07/2020).

2. Voir kurtjmac, *Minecraft Far Lands or Bust - #792 - Very Big Foot*, 26 juil. 2020, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=rtPHZAhH7m8` (visité le 27/07/2020).



(a) Écran de titre (b) Collecte de *ricotta* sur la Lune (c) Communication à des années-lumières

FIGURE 8.6 – Captures d'écran de *Cosmic Vertigoes*

La thématique de cette *game jam*, organisée par Antonio Amato, un *game designer* qui reconnaît et revendique dans le jeu sa dimension artistique et sociale [1] était « *Se una notte d'estate un* game designer » : son but était donc de faire un jeu vidéo « *ispirato alle opere, alle storie o allo stile di scrittura di Italo Calvino* » [2], comme le dit l'annonce sur le site `https://itch.io/jam/calvino2020`. Nous avons donc décidé, avec Leslie Astier, ancienne étudiante de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, et Lucas Friche, diplômé de Lettres Modernes à Aix-Marseille Université et actuellement étudiant au Master de conception de dispositifs ludiques à l'Université de Lorraine, de profiter de cette occasion pour tenter de retranscrire, par le biais de l'adaptation d'un texte calvinien, la littérarité propre à cet auteur au sein de mécaniques ludiques. C'est ainsi qu'a été pensé et conçu le jeu vidéo *Cosmic Vertigoes*. [3]

Le choix des *Cosmicomiche* comme hypotexte de ce projet vient de la multiplicité d'expériences que traverse Qfwfq, et qui peuvent être rentranscrites au sein d'un dispositif vidéoludique. Comme l'ouvrage de Calvino est un recueil, nous avons décidé de faire un ensemble de trois mini-jeux, qui peuvent être sélectionnés à partir de cartes de tarots, invitant ainsi *Il castello dei destini incrociati* dans le jeu. Chaque mini-jeu s'inspire d'un récit de Calvino.

Le but était de reproduire la littérarité calvinienne au sein de ce jeu, en déjouant les attentes du joueur après l'avoir habitué à un certain système ludique. Dans le mini-jeu inspiré de « La distanza della Luna » (voir figure 8.6b p. 463), le joueur est invité à aller depuis le bateau sur la Lune pour récupérer les *ricotte* lunaires, comme le texte d'origine

1. Voir à ce sujet le manifeste de l'association de créateurs dont il est à l'origine, « *Mammut RPG* », accessible à l'adresse `https://mammutrpg.eu/manifesto/` (consulté le 20/10/2020).

2. « inspiré des œuvres, des histoires et du style d'écriture d'Italo Calvino » Nous traduisons.

3. Lucas FRICHE, Leslie ASTIER et Martin RINGOT, *Cosmic Vertigoes*, indépendant, 2020, URL : `https://leslieastier.itch.io/cosmic-vertigoes` (visité le 18/10/2020).

l'indique : « *Ora voi mi chiederete cosa diavolo andavamo a fare sulla Luna, e io ve lo spiego. Andavamo a raccogliere il latte, con un grosso cucchiaio ed un mastello. Il latte lunare era molto denso, come una specie di ricotta.* » [1] Mais à mesure que le personnage, par le biais de sa prothèse (le petit cosmonaute violet) ramasse les *ricotte*, le bateau et la lune s'éloignent, jusqu'à ce que, en fonction de ses choix et de ses mouvements, le joueur se retrouve soit sur la Lune, soit sur le bateau, sans plus aucune possibilité de changer. L'idée de ce premier jeu, et de son détournement littéraire calvinien, est de rendre caduc le système de comptage – de *score* – qui a été mis en place au début, et explicité à chaque fois qu'une *ricotta* est ramassée. Au bout d'un moment, la collecte de ces objets n'a plus de sens parce que le lien entre la barque et la Lune est rompu. C'est pourquoi, si le joueur reste sur la Lune à ce moment-là et qu'il continue de ramasser des *ricotte*, la boîte de dialogue qui s'ouvre à chaque collecte n'indique plus le nombre total de fromages ramassés.

Un autre exemple est celui du jeu inspiré du récit « Gli anni-luce », où Qfwfq reçoit un message en regardant dans son télescope, affiché sur une autre planète, disant : « *Ti ho visto* » [2] À partir de là, le personnage se demande quoi lui répondre, et surtout ce que la personne ayant laissé ce message a vu, et quand. Il se perd dans des calculs infinis pour savoir ce qui est le plus opportun parmi les réponses possibles, en sachant que l'autre personne ne la recevra pas forcément dans le même contexte. Bref : ce récit est un récit sur la communication impossible. Ainsi, le choix du jeu inspiré de ce récit (voir figure 8.6c p. 463) est celui d'une fiction interactive, mais dont chaque réponse choisie par le joueur a un effet avec un décalage. En effet, lorsque le joueur choisit une réponse, il n'aura pas la réaction de l'autre personnage tout de suite après, mais l'aura au tour d'après, après avoir sélectionné d'autres réponses. Ce système contribue à mettre en crise le fonctionnement même de la fiction interactive, qui repose sur la réaction du dispositif fictionnel aux choix de l'utilisateur pour avancer dans le récit, comme on a pu le voir dans notre première partie. Ainsi, c'est au sein même du système que le système est détraqué.

Cette expérience de création collective a donc été l'occasion de mettre en application ce que nous avons établi de littéraire chez Calvino, et de voir comment cette littérarité peut s'exprimer au sein d'un dispositif vidéoludique.

Ce qu'on a vu dans ce chapitre, c'est comment la littérarité calvinienne se forme dans une interspatialité lorsque plusieurs *media* se retrouvent au contact l'un de l'autre. Cette interspatialité crée une situation de vertige, de trouble, qui contribue à ouvrir un espace autre, nouveau, qui semble être le fantasme dépassant la cybernétique. C'est là, dans un second temps, que nous proposons d'identifier la littérature calvinienne, laquelle se fait interface. Après avoir déterminé cela, nous avons montré comment, de ce fait,

1. Calvino, *RR2*, *op. cit.*, p. 84. « Maintenant vous allez me demander ce que diable nous allions faire sur la Lune, et moi je vais vous expliquer. Nous allions ramasser le lait, avec une grande cuiller et un baquet. Le lait lunaire était très épais, comme une espèce de fromage blanc. » trad. p. 10.

2. *Ibid.*, p. 192. « Je t'ai vu. » trad. p. 125.

sur l'architecture actantielle se superpose une architecture poétique, parfois de manière concurrente. Cette dernière vient remettre en question la construction proposée par la première, comme dans les romans combinatoires de Calvino. C'est donc à partir de ces observations sur la ludicité de la littérature calvinienne, et sur la littérarité de cette même ludicité, que nous avons proposé de considérer comme empreints de littérarité calvinienne certains jeux vidéo, et que nous avons construit un modèle de jeu vidéo inspiré des *Cosmicomiche*, en appliquant ces mêmes principes de fuite et d'interspatialité.

Conclusion de partie

C'est par le constat d'une ambivalence entre le concepteur et le joueur chez Calvino que nous avons abordé cette troisième partie. Cette ambivalence s'inscrit pleinement dans l'attitude calvinienne consistant à osciller entre modernité et tradition ou entre science et poésie. Ainsi, notre approche d'une lecture ludologique de Calvino est cohérente avec ce que la critique a pu remarquer chez l'auteur. Mais la lecture de Calvino selon ce prisme nous a permis de voir dans la fuite de ce qu'il construit une expression de sa littérarité. Autrement dit, c'est dans la fuite, dans la déconstruction, voire la destruction, du labyrinthe qu'il bâtit dans chacun de ses textes, que Calvino retrouve une forme de littérature.

Mais se limiter à voir la littérarité calvinienne comme fuite serait réducteur pour ses textes. C'est pourquoi nous avons poursuivi notre réflexion en proposant de voir la manière dont l'auteur étire un espace intermédiaire entre la structure et sa fuite, un espace de doute intermédiatique, voire de trouble, qui fait voir dans la proposition calvinienne une forme anticipée de littérature cyborg. Ainsi, non seulement nous pouvons voir chez Calvino une littérature particulière qui s'inscrit dans le contexte médiatique de sa production, mais aussi un modèle de littérarité qu'on retrouve jusque dans les productions vidéoludiques actuelles.

Analyser Calvino d'un point de vue ludologique, et déceler chez lui les éléments qui peuvent annoncer ce que le *game design* de jeux vidéo systématisera nous a permis de comprendre ce qui, dans ses œuvres dites combinatoires, se détache de littéraire. C'est, d'une part, dans la fuite de ces systèmes que devient possible la proposition littéraire et, d'autre part, dans l'espace intermédiaire offert par l'écart entre le cristal et la flamme, entre le système et son dépassement, que se déploie l'espace littéraire. Ainsi, la lecture de Calvino nous permet d'apporter une réponse structurelle à la question de la limite entre littérature et jeux vidéo, en voyant ce qui peut émerger de littéraire dans les jeux vidéo, que ce soit au niveau de l'expérience-cadre ou de la procédure. Afin de tester ces réflexions, nous avons proposé une adaptation vidéoludique des *Cosmicomiche*, en reprenant l'idée de déconstruction de la structure ludique pour en faire émerger une certaine littérarité.

Conclusion générale : vers un jeu vidéo calvinien ?

> Lo sguardo dei filosofi attraversa l'opacità del mondo, ne cancella lo spessore carnoso, riduce la varietà dell'esistente a una ragnatela di relazioni tra concetti generali, fissa le regole per cui un numero finito di pedine muovendosi su una scacchiera esaurisce un numero forse infinito di combinazioni. Arrivano gli scrittori e agli astratti pezzi degli scacchi sostituiscono re regine cavalli torri con un nome, una forma determinata, un insieme d'attributi reali o equini, al posto della scacchiera distendono campi di battaglia polverosi o mari in burrasca ; ecco le regole del gioco buttate all'aria, ecco un ordine diverso da quello dei filosofi che si lascia a poco a poco scoprire. Ossia : chi scopre queste nuove regole del gioco sono nuovamente i filosofi, tornati alla riscossa a dimostrare che l'operazione compiuta dagli scrittori è riducibile a una operazione delle loro, che le torri e gli alfieri determinati non erano che concetti generali travestiti. [1]

Si cette citation, tirée de « Filosofia e letteratura », écrit en 1967, avait opposé aux écrivains des *game designers* à la place des philosophes, elle n'en aurait pas eu moins de sens. Ce que décrit Calvino, entre l'échiquier et le champ de bataille, est bien une oscillation pareille à celle qu'on a identifiée entre la structure et le jaillissement poétique, et la place que Calvino semble trouver dans un espace intermédiaire pour proposer sa propre littérature.

Ce que visait cette thèse

En commençant cette thèse, nous avions comme objectif de rapprocher la littérature et les jeux vidéo d'un point de vue structurel, pour mieux comprendre leurs points de contact et leurs différences. Mais la lecture de Calvino n'a cessé de nous montrer que

1. *Idem*, *S1*, *op. cit.*, p. 188. « Le regard des philosophes traverse l'opacité du monde, en efface l'épaisseur charnue, réduit la variété de l'existence à une toile d'araignée de relations entre des concepts généraux, fixe les règles pour lesquelles un nombre fini de pions qui se meuvent sur un échiquier épuise un nombre peut-être infini de combinaisons. Arrivent alors les écrivains qui, aux pièces abstraites d'échecs, substituent des rois, des reines, des chevaux, des tours avec un nom, une forme donnée, un ensemble d'attributs royaux ou équins, étendent à la place de l'échiquier des champs de bataille poussiéreux ou des mers en furie ; voilà que les règles du jeu sont jetées par la fenêtre, voilà qu'un ordre différent de celui des philosophes se laisse peu à peu découvrir. À savoir : ceux qui découvrent ces nouvelles règles du jeu sont à nouveau les philosophes, revenus à la rescousse pour démontrer que l'opération accomplie par les écrivains est réductible à une de leurs opérations, que les tours et les fous donnés n'étaient que des concepts généraux déguisés. » Nous traduisons.

les certitudes auxquelles nous avions l'impression d'arriver se trouvaient régulièrement démenties. C'est alors que l'objectif est devenu celui de comprendre comment Italo Calvino s'inscrit dans cette friction intermédiatique et de quelle manière il propose une définition de sa littérature par l'exploration de ce qui la dépasse.

En suivant l'intuition commune selon laquelle Calvino est un auteur ludique, nous avons donc décidé de tester cette considération en mettant ses textes théoriques et créatifs à l'épreuve des théories des sciences du jeu, pour voir ce qui, dans ce qu'il a écrit, pouvait anticiper, ou du moins annoncer, des logiques de création et de réception des jeux vidéo. Notre décision de nous intéresser aux jeux vidéo vient de la proximité que nous avons trouvée entre la lecture de textes calviniens comme *Il barone rampante* et l'expérience de jeux d'aventures comme *The Legend of Zelda*, où de simples concepts deviennent des éléments centraux dans la construction globale du monde dans lequel évoluent les personnages calviniens et les prothèses vidéoludiques.

Il a donc été nécessaire de faire le point sur les rapports existant entre littérature et jeux vidéo avant de comprendre comment Calvino s'inscrivait entre ces différents territoires médiatiques.

Notre travail s'inscrit donc dans différentes disciplines que nous avons tenté de concilier, conscients des ambiguïtés lexicales et méthodologiques que cela impliquait. D'une part, la remédiatisation telle que proposée par Bolter et Grusin et reprise notamment par Janet Murray et Renée Bourassa nous a orientés dans la manière dont on a conçu l'émergence du jeu vidéo comme *medium*. Les sciences du jeu, à la fois l'école française et l'école italienne, plus rattachée à la sémiotique, nous ont paru d'autant plus pertinentes qu'elles étaient souvent à cheval entre différentes disciplines, comme la littérature et la sémiotique, et que des auteurs comme Umberto Eco étaient souvent cités et constituaient une base théorique solide. Enfin, le recours à différentes disciplines annexes, comme la psychologie et la psychanalyse – qui ne sont jamais très loin lorsqu'on parle de jeu – ou la géographie, ainsi que les différentes incursions vers des propos plus techniques, nous ont permis de mieux exprimer certaines nuances. Lier les études littéraires à d'autres disciplines qui sont rarement à son contact a été à la fois une gageure et une source d'expériences de pensée enrichissantes.

Littérature, jeux vidéo : proposition de frontières

Notre travail a consisté à insérer l'auteur italien dans un mouvement de tectonique des plaques médiatiques. Ce mouvement, il a été nécessaire de le décrire dans notre première partie pour montrer combien la littérature et les jeux vidéo constituaient deux territoires qui ne sont pas si éloignés, et dont les limites sont plus poreuses qu'il n'y paraît. Le premier chapitre nous a permis de comprendre que la littérature comme pratique créative a toujours été liée au jeu, individuellement ou socialement, et que la facilité de l'entrée

du *medium* dans le contexte numérique s'explique par une certaine prédisposition des auteurs à certaines logiques structurelles, comme les possibles narratifs et autres systèmes combinatoires que l'informatique a permis, avant tout, de systématiser. Autrement dit, l'informatique a, dans un premier temps, permis de donner corps à des idées qui, en partie, lui préexistaient. Cela étant, la prise en compte de l'outil numérique et des contraintes qu'il pose a permis aux auteurs, à son tour, d'explorer de nouvelles possibilités créatives de génération automatique textuelle ou de systèmes narratifs complexes.

Mais la littérature n'est pas le seul domaine qui a creusé dans cette direction, ou plutôt les résultats de ces recherches de formes narratives interactives ne sont pas restées dans la sphère littéraire. S'il a puisé dans d'autres formes artistiques, notamment dans les arts visuels comme le cinéma, le jeu vidéo est aussi, et avant tout, né d'expériences informatiques en s'inspirant de conventions littéraires connues. Les jeux d'aventure en mode texte ne sont, ainsi, pas si éloignés de récits interactifs, et même si leur interface tend à passer du texte à l'image progressivement, et que leurs règles s'enrichissent et se complexifient, la structure reste proche de celle d'un texte interactif. Nous intéresser à cette évolution des jeux vidéo, notamment des jeux vidéo d'aventure, nous a donc permis de mettre en évidence la logique narrative plus spécifique à ce *medium*.

C'est ainsi que nous avons proposé une série de pistes pour interroger les possibles points de distinction entre littérature et jeux vidéo. Notre démarche a consisté à montrer, en invalidant plusieurs hypothèses, comme la question de la forme et de l'interface textuelle, ou celle d'une possible littérarité et ludicité qui permettraient de ranger les œuvres dans l'une et l'autre catégories. L'objectif de ce chapitre était, entre autres, de montrer que la distinction entre une œuvre littéraire et une œuvre vidéoludique n'est pas aussi évidente qu'il n'y paraît, du fait de l'évolution conjointe des deux formes, comme on l'a vu dans les deux premiers chapitres. Ce n'est pas non plus dans les sujets abordés qu'il est possible de différencier l'un ou l'autre *medium*. L'un des points de distinction que l'on a proposés se trouverait au contraire dans la fiction et le type de fiction qui est déployé. À première vue, il semblerait que ce qu'Olivier Caïra nomme les fictions axiomatiques concerne plus spécifiquement les systèmes ludiques, en ce qu'ils reposent souvent sur des règles détachées de toute logique mimétique. Mais lorsque Calvino déploie tout un un roman à partir d'un concept, ou une nouvelle à partir d'une théorie scientifique, ou même à partir d'un paradoxe mathématique, c'est aussi une fiction axiomatique qu'il construit, mais il la construit en l'enchevêtrant à la fiction mimétique qu'elle permet de porter : à ce moment-là, il raconte l'angoisse, l'amour, la nostalgie, etc. à l'intérieur d'un récit reposant sur des axiomes.

Calvino explorateur intermédiatique

Il était donc nécessaire d'explorer les points de convergence entre littérature et jeux vidéo, pour montrer de quelle manière la création de Calvino en constitue une interface. Les multiples incursions qu'il tente dans d'autres *media*, qu'il s'agisse d'un simple témoignage d'intérêt, comme sa fascination pour la bande dessinée, ou de véritables projets créatifs, à l'instar des différents scénarios pour la télévision ou pour le spectacle vivant, ces incursions montrent la curiosité d'un Calvino qui tente de voir au-delà du textuel, et qui cherche à porter le littéraire au-dehors de ses limites. C'est pourquoi nous avons vu la sensibilité pour l'espace comme une nouvelle tentative de trouver du texte au-delà du texte, de voir l'espace comme un *medium*, comme porteur d'une narration que seule une attitude d'exploration pourra révéler. De la même façon, son intérêt pour les technologies du quotidien, sa manière de les raconter, de les démonter, de les dénuder, témoigne d'une conscience d'un monde mécanique, d'une machine monstrueuse qu'il appartient à l'auteur de connaître et de reconstruire. Par ailleurs, notre recherche du jeu mécanique que Calvino avait bien pu essayer nous a ouvert à tout un pan du jeu en salle qui est actuellement en train de se constituer en musée dans différentes villes d'Europe. Cette découverte, grâce aux échanges qu'on a pu avoir avec un spécialiste de la question suisse et un autre italien, nous ouvre tout un pan de la recherche en sciences du jeu qui gagnerait à être approfondi. Mais c'est aussi la justesse avec laquelle Calvino a parlé de cette expérience qui nous a frappé, et qui nous a invité à voir chez l'auteur une certaine prédisposition aux systèmes ludiques. Ce sont ces prédispositions de Calvino qui en font un hypotexte pour les chercheurs en sciences du jeu et les *game designers* actuels. D'une part, c'est son incursion dans les types de fiction axiomatiques qui rend certains de ses récits aptes à une adaptation vidéoludique, comme le montre le travail de Daniel Benmergui – bien qu'il reste une adaptation partielle de « La distanza della Luna ». D'autre part, c'est la logique de construction de ses récits, la volonté de construire des systèmes à travers ses livres, qui a pu inspirer des *game designers* comme Jonathan Blow, dans la création de leurs jeux.

Nous avons donc proposé de voir chez Calvino tout le potentiel que son écriture recelait en termes de *game design* et, plus largement, en conception de mondes ludiques. Il ne s'agissait pas seulement de voir si l'auteur était capable de construire des règles et des systèmes mathématiques, mais aussi de voir quelle conscience il pouvait avoir de la modélisation d'un monde dans tout ce que cela impliquait de physique. C'est en ce sens que nous avons proposé de lire *Palomar* et d'autres récits qui semblaient reconstruire un espace plus que le dépeindre. Ce qui nous a frappé, c'est la préoccupation pour que tel ou tel environnement se tienne physiquement, qu'il s'agisse du comportement d'une vague, de la diffraction des rayons du soleil, de la manifestation concrète et en trois dimensions d'un paysage ou de la manière dont les sons habitent et traversent un environnement. Cela nous a fait voir Calvino comme un véritable architecte de mondes, qui propose avant tout de

construire quelque chose de tangible pour en organiser ensuite les conditions d'exploration. Et, comme architecte de mondes, l'auteur déploie aussi ce que nous avons proposé d'appeler une architecture actantielle. Certaines narrations sont organisées non en fonction d'un discours narratif et d'étapes dans le récit, mais plutôt en fonction d'éléments dynamiques qui, en se rencontrant, produisent un sens narratif. Cette proposition, qui trouve une réalisation notamment dans *Il castello dei destini incrociati*, trouve un écho à la fois dans les différentes expériences de littérature informatique, mais aussi, et surtout, dans les mondes vidéoludiques où ce sont les différents actants organisés par le jeu qui provoquent des situations narratives en fonction de leur comportement dynamique. L'approche n'est plus tant celle d'une économie de récit, que celle d'un ensemble d'engrenages qui s'influencent les uns les autres. Dans ses propositions de romans, Calvino avait pressenti l'importance de cette logique ; le format papier ne permettait pas, cela dit, d'aller au bout. Il était toutefois possible de voir dans ses romans un certain nombre de principes de poétique de *game design*, notamment dans la trilogie « Nos ancêtres ». Les trois romans de Calvino partent en effet de concepts qui nous invitent à les lire en les mettant en résonance avec les logiques de construction narrative dans les jeux vidéo d'aventure modernes. *Il cavaliere inesistente*, du fait de sa figure même, nous offre une bonne image d'avatar, de carapace vide animée par des principes cardinaux, dont la raison d'être tient aux quêtes en cours. Les deux moitiés de *Il visconte dimezzato* montrent la voie pour des narrations interactives qui sont modulées par les actions du joueur et par ses choix dans un ensemble d'alternatives. Enfin, *Il barone rampante* joint la construction du monde aux contraintes ludiques pour construire un environnement à traverser rempli de quêtes, principales et secondaires que seul un personnage peut accomplir au fur et à mesure de sa progression. Tout se passe comme si Calvino avait montré comment faire pour transformer un échiquier en champ de bataille ou, en l'occurrence, une prothèse ludique dans un environnement modifiable en un baron perché dans les bois. C'est la cohérence de l'ensemble et l'architecture narrative que l'auteur parvient à mettre en place qui font de ce roman, plus encore que les deux autres, un exemple en termes de *game design*.

Et si Calvino nous laisse entrevoir la richesse d'une construction de monde, il nous présente aussi la fonction de son exploration. C'est ce que nous avons voulu montrer dans notre sixième chapitre où nous avons examiné la manière dont l'auteur utilise ses personnages comme autant de prothèses pour approcher la réalité. Par ses personnages, il traverse des espaces fictionnels afin de se réapproprier un environnement personnel ou collectif, comme c'est le cas des zones de guerre dans les nombreux récits de *Ultimo viene il corvo*. À travers la prothèse de Pin, Calvino revisite son expérience, comme d'autres auteurs contemporains, de la Résistance, mais il le fait en utilisant le jeu comme mécanique de défense : le personnage se retrouve dans une aire intermédiaire d'expérience qui lui permet d'approcher le monde qui l'entoure. Mais c'est une mécanique de défense aussi face à la transformation de son environnement, et notamment de l'environnement urbain, découvert

et éprouvé par le biais de la prothèse de Marcovaldo. Si le personnage semble subir l'environnement qui l'entoure, il est un moyen pour l'auteur d'écrire la ville et l'absurdité de son fonctionnement. C'est en poussant Marcovaldo dans différentes situations ludiques, c'est-à-dire en insérant la prothèse dans des environnements sur lesquels il peut agir selon un nombre de modalités limité, avec un enjeu en partie circonscrit dans le contexte en question, que Calvino approche la ville moderne qu'il a pu critiquer dans d'autres écrits, et qu'il détraque son fonctionnement censément logique. Une autre prothèse, Qfwfq, lui permet de faire irruption dans n'importe quelle situation dans n'importe quelle partie de l'univers. Le jeu devient ainsi une force créatrice, un chaos qui donne l'impulsion à un système.

Le littéraire calvinien comme interstice du jeu

Ce que nous apprend cette exploration de la ludicité Calvinienne, qu'il s'agisse de sa sensibilité à une logique narrative et à une architecture particulière, de la manière dont il construit des mondes ludiques et dont il organise leur exploration, ou de son approche de territoires mentaux personnels, collectifs ou politiques par le jeu-*paidia* et par une prothèse ludique, c'est que Calvino a pu explorer une grande partie des territoires du ludique par sa littérature, et qu'il a su se placer de chaque côté du processus ludique. Comme concepteur, il a construit des labyrinthes qu'il a pu défier en tant que joueur. Et c'est une ambivalence qui fait écho à d'autres tensions chez l'auteur, partagé entre la tradition littéraire et la modernité ou entre la science et la poésie, entre le cristal et la flamme. Il était donc intéressant de voir que l'ambivalence liée au jeu que nous avons identifiée chez Calvino s'inscrit dans ce que la critique a pu constituer précédemment : le rapport de Calvino au jeu est cohérent avec le reste des dynamiques qui travaillent l'auteur. Nous avons ainsi remarqué une tendance fréquente, voire systématique, chez Calvino, à faire éclater le cristal par la flamme. C'est ce que nous avons proposé d'appeler, en reprenant la formule de l'auteur, le défi au labyrinthe, qui est un défi à la structure, au système, à l'architecture actantielle. Ainsi, la littérature calvinienne est avant tout une littérature de la fuite.

Mais ne voir que dans l'éclatement de la structure un moment littéraire chez Calvino étant réducteur, nous avons proposé de pousser notre réflexion en voyant dans l'étirement d'un espace intermédiaire le lieu d'expression d'une littérarité calvinienne. Ainsi, c'est dans la tension, dans le trouble entre la flamme et le cristal, entre la structure et son dépassement, que Calvino aboutit à une forme unique de littérature. Partant, il nous est possible de voir du littéraire – du moins, tel qu'il est entendu dans le contexte de Calvino – dans certains jeux vidéo qui opèrent le même processus de fuite ou de trouble, et de faire migrer ces dynamiques dans l'environnement numérique. Ainsi, c'est non seulement dans sa conception que le jeu vidéo peut s'empreindre de littérarité calvinienne, mais aussi dans la performance effective qui résulte de la coopération interprétative humain-machine.

Ce qu'on en tire

Le chemin que notre travail nous a fait parcourir nous apporte un certain nombre d'éléments, à la fois dans l'étude de Calvino et dans l'étude des jeux vidéo.

Avant tout, l'utilisation des outils des sciences du jeu, bien que l'on ait employé leurs concepts pour étudier les textes de Calvino *a posteriori*, nous a permis d'y voir plus clair dans ce qu'on entend lorsqu'on parle de Calvino comme d'un auteur « ludique ». Notre travail nous permet ainsi de confirmer que Calvino est ludique, au moins de trois manières.

Tout d'abord, c'est un auteur producteur de *ludus* : il construit des structures, imagine des règles, part de contraintes pour fabriquer un système qu'il présente à son lecteur. L'architecture qu'il déploie dans ses textes fait de ces derniers moins des récits que des mondes fictionnels bâtis sur des concepts clés et sur des personnages-prothèses : le baron dans les arbres, le jeune Pin et la quête du pistolet, Qfwfq, les atomes, les planètes et l'affordance de l'espace-temps, etc.

Ensuite, il voit dans la ville, dans les vestiges de la guerre, dans la formation des planètes, autant de prises à actionner, autant de terrains qui peuvent être parcourus et bouleversés par une *paidia* créatrice. C'est en voyant ce qui l'entoure dans ses textes comme autant d'aires intermédiaires d'expérience qu'il se les approprie et les transforme. En cela, le jeu peut être, chez Calvino, un acte politique.

Enfin, Calvino est ludique en ce qu'il déconstruit et subvertit les codes littéraires qu'il transforme en structure fixe. Il échappe au roman d'après guerre par l'impertinence de l'enfance, défait le conte philosophique en grimpant aux arbres, détraque la littérature scientifique en se réfugiant dans les souvenirs de Qfwfq, provoque des *bugs* dans les oulipismes qu'il propose. Autrement dit, il est aussi ludique dans ce qu'il fait de la littérature qu'il est littéraire dans ses projets de jeu.

Quant à l'étude des jeux vidéo, la lecture ludologique de Calvino nous a permis de mieux identifier la littérarité vidéoludique. De cette manière, Calvino peut être lu comme un modèle dans le *game design*, tant dans l'architecture de la fuite, avec la construction d'un système qui se dérobe à lui-même, que dans l'expérience même de jeu et la manière dont elle contourne le protocole attendu. S'il appartient à chaque joueur et joueuse de faire l'expérience du second, le premier est de la responsabilité des *game designers* qui peuvent trouver chez Calvino des pistes pour faire d'une expérience ludique une expérience, au moins en partie, littéraire. Faut-il alors en déduire un ultérieur rapprochement entre jeu et littérature ?

Limites et perspectives

Comme cette dernière considération le suggère, notre travail laisse un certain nombre d'incertitudes. La première concerne la définition de la littérature calvinienne à laquelle nous sommes arrivés dans notre troisième partie.

La littérarité se limite-t-elle à une subversion des normes ? Ne serait-on pas, dans ce cas, face à une définition de l'art, du moins dans son acception contemporaine ? La différence réside sans doute dans le fait que la subversion de la forme, de la structure, s'inscrit, dans la littérature calvinienne, dans un récit. Le système à dépasser n'est pas uniquement présent dans l'encyclopédie du récepteur, mais elle est construite avant que la fuite puisse avoir lieu. C'est pour cette raison que nous avons ajouté, dans le huitième chapitre, la notion d'interstice. Calvino ne raconte pas l'explosion du cristal : il le projette, lui donne forme, le construit, le polit, et finit par le briser quand ses limites ont été éprouvées.

Enfin, il nous est arrivé d'employer, pour la même idée, les termes de littérarité et de poéticité. Toutefois, lorsqu'on parle de la dimension poétique d'une œuvre, même dans une œuvre littéraire, parle-t-on de la même chose ? On attribue de la poésie aussi bien à des films qu'à des œuvres plastiques, mais aussi à des jeux vidéo – on pense à la catégorie des *art games*, dont fait partie, par exemple, *I Wish I Were the Moon* – mais aussi des romans. Autrement dit, la poésie, qui peut être commune à la fois à la littérature et aux jeux vidéo, participe d'une recherche de ton général, voire d'ambiance, là où la littérarité semble répondre à un projet esthétique et structurel. La littérarité, du moins celle qu'on déduit d'une lecture ludologique de Calvino, consisterait en fait à structurer l'éclatement du schéma. Cela étant, cette taxinomie, ainsi qu'une comparaison de la manifestation de la littérarité et de la poésie dans l'un et l'autre *medium*, gagnerait à être poursuivie.

C'est en tout cas ce que nous avons tenté de faire, au moment-même où nous écrivons ces dernières lignes, à l'occasion de la *Scientific Game Jam* organisée par l'association Lyon Game Dev qui rassemble les professionnels lyonnais du jeu vidéo. Le but de cet événement, qui s'est tenu du 16 au 18 octobre 2020 en ligne, était de transformer les sujets de thèse de différents doctorants en jeux vidéo. Afin d'illustrer notre propos et de montrer ce que la littérature calvinienne avait de ludique, nous avons proposé une adaptation du *Baroner rampante* en en faisant un jeu de plateforme dans les arbres, intitulé *Cosimo*, où sont repris les éléments textuels empreints de ludicité : le départ de Cosimo, la rencontre avec Viola, l'affrontement du chat, l'aide du Chevalier-Avocat pour mettre l'essaim d'abeilles dans la ruche, constituent autant d'éléments narratifs qui peuvent être réemployés dans un système ludique. Alors que l'idée était donc d'extraire la ludicité calvinienne, le jeu qui en a résulté s'est distingué auprès du jury de la *game jam*, composé de professionnels du métier et d'enseignants-chercheurs, pour sa dimension poétique. Outre le fait que cette

FIGURE 8.7 – Écran de présentation du jeu vidéo *Cosimo* adapté de *Il barone rampante*

reconnaissance clôt la boucle de la littérarité interstitielle de Calvino (ludique chez les lecteurs, littéraire chez les joueurs), cela confirme aussi que la littérature calvinienne a encore tout un territoire à explorer.

Table des figures

1 Le jeu vidéo comme boucle interactive entre machine et joueur 7
2 Expérience-cadre et procédure : la narration vidéoludique 8

1.1 La séquence narrative selon Claude Brémond 42

2.1 L'écran d'accueil de *Colossal Cave Adventure* tel qu'il s'affichait sur le PDP-10 76
2.2 Capture d'écran de *Mystery House*, situation initiale 81
2.3 Capture d'écran d'*Adventure* de Warren Robinett 84
2.4 Capture d'écran de *Rogue* 85
2.5 Plan ludique, plan narratif et plan ludonarratif 100

3.1 La quête du récit morcelé dans *Final Fantasy IX* 114
3.2 *Depression Quest* de Zoe Quinn 115
3.3 *La Simulation humaine* de Daniel de Roulet, page d'accueil 117

4.1 Borne du jeu *Shoot the Bear* 205
4.2 Brochures d'*Air Rider* et *Jet Fighter* 206
4.3 Captures d'écran de *I Wish I Were the Moon* de Daniel Benmergui 214
4.4 Fin du Monde 2 de *Braid* 217
4.5 Vue de l'île dans *The Witness* 218
4.6 La maison dans *Braid* servant de *hub* 221
4.7 Un ensemble d'énigmes dans *The Witness* 222

5.1 Capture d'écran d'une partie de *Sea of Thieves* 231
5.2 Bandeau de Möbius 253
5.3 Capture d'écran de *Night Driver* 256
5.4 L'Ermite entre Bonifacio Bembo et Edmund McMillen 278
5.5 Capture d'écran de *Hand of Fate* 280
5.6 Capture d'écran de *Ultima VIII* 289
5.7 Capture d'écran d'une promenade sous-marine dans *Terraria* 290

6.1 Capture d'écran de *Pac-Man* 375

8.1 Capture d'écran de la cinématique d'introduction de *The Stanley Parable* . 457
8.2 Les premières minutes de jeu dans *The Stanley Parable* 457
8.3 Le combat contre Toriel dans *Undertale* 460
8.4 Le combat contre Papyrus dans *Undertale* 460
8.5 Capture d'écran d'un début de partie dans *Minecraft* 461
8.6 Captures d'écran de *Cosmic Vertigoes* 463
8.7 Écran de présentation du jeu vidéo *Cosimo* adapté de *Il barone rampante* . 477

Liste des tableaux

1.1 Les types de contraintes selon l'oulipème 47

2.1 L'altération de l'identité du joueur selon la nature de la prothèse numérique 83

3.1 Littérarité et ludicité – spectre 1 123
3.2 Littérarité et ludicité – spectre 2 123
3.3 Littérarité et ludicité – spectre 3 125
3.4 Littérarité et ludicité – spectre 3 (grand format) 127

Index des noms propres

Aarseth, Espen, 12, 68, 77, 78, 86, 97, 123, 139, 142, 144, 157, 211, 212, 387
Abbott Abbott, Edwin, 153
Abbrugiati, Perle, 1, 216, 229, 234, 284, 304, 345, 411, 429, 447
Abirached, Robert, 55
Alighieri, Dante, 49
Allen, Woody, 68
Amato, Antonio, 9, 463
Amodei, Fausto, 169
Apollinaire, Guillaume, 46
Ariosto, Ludovico, 188, 355, 402–406
Asimov, Isaac, 360
Asor Rosa, Aberto, 2
Astier, Leslie, 9, 463
Atelier de Littérature assistée par les mathématiques et les ordinateurs (Alamo), 61–65
Audureau, William, 116, 207

Balpe, Jean-Pierre, 117
Balzac, Honoré de, 241
Barenghi, Mario, 169, 171, 172, 386, 434
Barnabé, Fanny, 13, 83, 108
Barthes, Roland, 35–38, 43, 44, 242, 408, 434
Bateson, Gregory, 5, 135, 316, 343, 433
Baudelaire, Charles, 63
Baumann, Ken, 209, 210
Belpoliti, Marco, 174, 225, 226
Bembo, Bonifacio, 278
Benedetti, Carla, 2, 189, 190, 381, 413
Benmergui, Daniel, 213, 215, 216, 446, 472
Bens, Jacques, 48, 414, 434
Berio, Luciano, 172, 242
Bertone, Giorgio, 11
Bertoni, Roberto, 2, 10, 15, 331, 338, 348, 371, 387
Bianchi, Luisa, 250, 255
Bittanti, Matteo, 13
Blanchet, Alexis, 13, 61, 62, 201
Blow, Jonathan, 216, 218–220, 222, 223, 387, 434, 453, 472
Bodei, Remo, 227
Bogost, Ian, 13, 104, 105, 133, 359, 375
Boiardo, Matteo Maria, 402, 404
Bolter, Jay David, 12, 54–56, 60, 61, 90, 93, 124, 140, 147, 190, 310, 445, 470
Borges, Jorge Luis, 426
Bourassa, Renée, 13, 60, 77, 88, 89, 93, 101, 102, 106, 107, 128, 130, 156, 157, 470
Braffort, Paul, 61, 62, 264
Breton, André, 125
Brunel, Pierre, 433
Brémond, Claude, 42
Bucciantini, Massimo, 11, 190, 197
Burgaud, Patrick-Henri, 69

Buseyne, Julien, 6, 91, 92, 104, 105, 117, 228, 231, 282
Butor, Michel, 426
Bénabou, Marcel, 383

Caillois, Roger, 2–4, 10, 29–35, 53, 82, 96, 97, 106, 145, 252, 322, 339, 387
Calcagno-Tristant, Frédérique, 241
Calleja, Gordon, 4
Calvino, Giovanna, 219
Campagnoli, Ruggero, 48
Carroll, Lewis, 262
Cayatte, Rémi, 6, 8, 104, 107, 252, 417, 462
Caïra, Olivier, 13, 16, 76, 87, 102, 108, 109, 149, 151–154, 185, 445, 471
Ceccato, Silvio, 197
Clermont, Philippe, 14
Clément, Jean, 67, 68, 124, 137
Coleridge, Samuel Taylor, 149
Colombani, Paul-Antoine, 14
Cortázar, Julio, 59, 212, 213
Croci, Federico, 204
Crovetto, Pier Luigi, 275
Crowther, William, 76, 86
Cézanne, Paul, 425

Dal Ben, Paolo, 12
Daros, Philippe, 236, 388
De Lena, Lara, 402–404
De Peuter, Greig, 129
de Roulet, Daniel, 116
Debeaux, Gaelle, 12, 13, 59, 60, 118, 156, 277, 389, 403
Delbouille, Julie, 83, 106
Deleuze, Gilles, 67
Di Benedetto, Maddalena, 11
Donnarumma, Raffaele, 181, 455
Dostoïevski, Fiodor, 262
Dozo, Björn-Olav, 13
Dumas, Alexandre, 257, 428, 433
Dupont, Bruno, 14, 158
Dyer-Witheford, Nick, 129

Eco, Umberto, 6, 13, 38–43, 46, 51–53, 70, 91, 132, 136, 139, 147, 212, 261, 383, 401, 403, 470
Elbaz, David, 440
Eskelinen, Markku, 96, 97
Euwe, Max, 62

Fabre, Marie, 2, 189
Falcetto, Bruno, 270, 300, 332, 442
Falchetta, Piero, 49
Fayol, Michel, 154
Fenoglio, Beppe, 310
Ferrari, Sebastiano, 169
Ferraro, Bruno, 2, 10, 15, 249, 250, 257, 272
Fouces Gonzáles, Covadonga, 10, 272, 386, 443
Fox, Toby, 134, 459
Franquin, André, 380
Frasca, Gonzalo, 96, 97, 100, 135
Fraschini, Bruno, 17, 82, 83, 103, 345
Frasson-Marin, Aurore, 10, 287, 300
Freud, Sigmund, 24
Friche, Lucas, 9, 463
Friedmann, Alexander, 361
Fulco, Ivan, 99
Fusco, Mario, 283

Gachet, Delphine, 404
Gadda, Carlo Emilio, 235, 260, 426
Galilei, Galileo, 406, 407
Gasparro, Pasqua, 182, 184, 186
Genette, Gérard, 66, 67, 138
Genvo, Sébastien, 5, 13, 96, 120, 129, 135, 216
Gervais, Bertrand, 124, 141

Gheeraert, Tony, 101
Gilbert, Ron, 81
Gillet, Bruno, 171
Giner, Esteban, 210, 459
Giunta, Claudio, 210
Goudet, Laura, 101
Granat-Robert, Sandrine, 11, 400, 408
Grandjean, Guillaume, 14, 107, 258
Greimas, Algirdas Julien, 314, 318
Grusin, Richard, 12, 54, 55, 60, 124, 140, 147, 190, 445, 470
Guareschi, Giovannino, 203
Guattari, Félix, 67
Guesse, Carole, 158
Guilet, Anaïs, 14, 451

Harmenszoon van Rijn, Rembrandt, 167
Henky, Danièle, 14
Henriot, Jacques, 5, 121, 314
Hersant, Yves, 48
Hivnor, Todd, 111, 131, 132, 264
Huiberts, Sander, 245, 246
Huizinga, Johan, 2–4, 28–31, 35, 37, 52, 53
Huntington, Samuel, 144
Hutchinson, Peter, 33

Ingarden, Roman, 141
Iovino, Serenella, 364
Iser, Wolfgang, 141, 142, 149
Ivanova, Nadejda, 262

Jakobson, Roman, 119, 120
James, Henry, 141
Jarry, Alfred, 44
Jenkins, Henry, 101, 151, 241
Joncquel-Patris, Josiane, 63
Joyce, James, 130
Joyce, Michael, 34, 67, 116
Juul, Jesper, 96, 98

Kipling, Rudyard, 311
Klastrup, Lisbeth, 151
Klevjer, Rune, 129, 346
Kline, Stephen, 129
Kojima, Hideo, 103
Krichane, Selim, 140

Lamarque, Peter, 151
Laurel, Brenda, 92, 94–96, 105
Lavergne, Isabelle, 10, 253, 284, 297, 299, 304, 322–324
Lavocat, Françoise, 13, 147–149, 154, 241
Le Lionnais, François, 44, 46, 47, 62
Leiris, Michel, 434
Lenoble, Michel, 112
Leopardi, Giacomo, 406
Lescure, Jean, 47
Lessard, Jonathan, 155
Levi, Primo, 310
Liberovici, Sergio, 169, 172
Lightman, Alan, 220
Lima, Eleonora, 11, 190, 196, 197
London, Jack, 207
Lynch, David, 255

Maietti, Massimo, 13, 67, 98, 105, 106, 140, 309
Mallarmé, Stéphane, 119, 125
Malory, Thomas, 55
Marinetti, Filippo Tommaso, 125
Matthew, Harry, 382
McLuhan, Marshall, 56, 194
McMillen, Edmund, 278
Memmi, Germaine, 24
Meschonnic, Henri, 54
Milanini, Claudio, 11, 168, 389
Minato, Luana, 181
Montagnon, Guillaume, 13, 61, 62, 201
Montale, Eugenio, 405
Morante, Elsa, 310

Morgenstern, Oskar, 252
Murray, Janet, 12, 54–56, 64, 65, 74, 75, 92–97, 100, 136, 146, 155, 470
Musarra-Schroeder, Ulla, 11, 227, 259, 426
Musil, Robert, 235, 260
Méchoulan, Éric, 56

Nabokov, Vladimir, 212
Nelson, Ted, 66, 67, 111, 262
Nerli, Gianmaria, 275
Nidasio, Grazia, 403

Olsen, Stein, 151
Opificio di letteratura potenziale (OpLePo), 16, 21, 48, 49
Ortese, Anna Maria, 407
Ouvroir de littérature potentielle (Oulipo), 2, 14, 16, 17, 21, 44–49, 51, 54, 60–64, 155, 156, 159, 187, 198, 209, 264, 310, 380, 382, 383, 386, 389, 394, 408, 416, 434, 436

Paliczka, Anna, 53
Palombi, Mélinda, 11, 403, 406, 441
Palumbo, Matteo, 176, 178
Parlett, David, 97
Pascal, Blaise, 247
Pasolini, Pierpaolo, 2, 189, 190
Pavese, Cesare, 311
Perec, Georges, 47, 48, 66, 118, 261, 383, 385, 389
Petrarca, Francesco, 49
Picard, Michel, 31–38, 40, 136, 139, 149
Poe, Edgar Allan, 34
Porush, David, 111, 131, 132, 264
Privitera, Giovanni, 170
Propp, Vladimir, 314
Pugh, William, 458
Pumain, Denise, 430

Périer, Isabelle, 75

Queneau, Raymond, 34, 44–46, 50–52, 60, 63, 131, 155, 352, 382, 383, 389, 403, 408, 434
Queval, Jean, 46

Rigoni Stern, Mario, 310
Rimbaud, Arthur, 63
Ringot, Martin, 47, 300, 318
Rizzarelli, Maria, 241
Robbe-Grillet, Alain, 426
Robinett, Warren, 84
Rosso, Nadia, 173, 174
Roubaud, Jacques, 62, 389
Roussel, Raymond, 34
Rueff, Julien, 92, 101
Ryan, Marie-Laure, 13, 147, 153, 235

Saint-Gelais, Richard, 151
Sanguineti, Edoardo, 57, 130
Sapkowski, Andrzej, 87
Saporta, Marc, 141
Schaeffer, Jean-Marie, 13, 96, 121, 126, 146–148, 150, 151, 154
Sei, Mario, 11
Sellier, Hélène, 14
Shklovsky, Viktor, 131
Silva Ochoa, Haydée, 2, 14
Simon, Claude, 57, 130
Souchier, Emmanuël, 51
Strain, Ellen, 109
Straniero, Michele Luciano, 169
Sue, Eugène, 144

Tesnière, Lucien, 132
Thévenon, Valérie, 58
Tolkien, John Ronald Reuel, 75
Tosca, Susana, 151
Triclot, Mathieu, 5, 72–74, 79, 145
Trépanier-Jobin, Gabrielle, 133

Turi, Nicola, 237, 249
Turkle, Sherry, 133

Ubersfeld, Anne, 142

Valéry, Paul, 34, 57
Venerandi, Fabrizio, 68
Verne, Jules, 405
Victorino, Laurent, 105
Violle, Nicolas, 10
Vittorini, Elio, 310
Vizel, Mikhail, 262, 263
Volponi, Paolo, 11, 190
von Neumann, John, 252
von Treskow, Isabella, 10
Vuillemin, Alain, 112

Weisenbaum, Joseph, 74
Williams, Ken, 80
Williams, Roberta, 80
Wilmunder, Aric, 81
Winnicott, Donald, 4, 26, 27
Wit, Sébastien, 12, 59, 252, 277, 281, 282, 443, 453
Wittgenstein, Ludwig, 275, 276, 445
Woods, Don, 76
Wordsworth, William, 149
Wraden, Davey, 458
Wright, Ryan, 221
Würtz, Siegfried, 14

Xanthos, Nicolas, 124, 141

Zimmerman, Eric, 137, 138, 454
Zinna, Alessandro, 132
Zola, Émile, 425

Index des jeux cités

Adventure, 84–86, 123, 125, 127
Air Rider, 205

Baldur's Gate, 87, 113, 123, 125, 127
Braid, 134, 143, 216–218, 220, 221

Castlevania, 300
Celeste, 202
Civilization (série), 143
Civilization VI, 143
Colossal Cave Adventure, 76, 77, 86, 101, 116, 124, 212
Cosimo, 476
Cosmic Vertigoes, 462, 463

Depression Quest, 79, 115, 116, 121, 158
Divinity : Original Sin II, 266
Don't Starve, 305
Donjons et Dragons, 75, 140
Donkey Kong, 80, 83, 84
Doom, 88–90, 101

Earthbound, 209, 210
Enchanted Scepters, 81

Fable, 298
Fallout Shelter, 89
Fez, 90
Final Fantasy, 102
Final Fantasy (série), 113
Final Fantasy IX, 102, 113, 140, 459
Firewatch, 184

Galaxy Game, 80, 204
Gone Home, 123, 125, 127

Half-Life 2, 245, 246, 458
Hamurabi, 73
Hand of Fate, 279, 280, 453
Hunt the Wumpus, 74

I Wish I Were the Moon, 213, 356, 476

Jet Fighter, 204

Keys of a Gamespace, 135

Lunar Lander, 73

Maniac Mansion, 81, 82, 84
Mario Kart 8, 253
Metal Gear Solid, 103
Metroid, 300
Minecraft, 86, 305, 371, 458, 461, 462
Mother (série), 459
Myst, 88, 89, 101, 132
Mystery House, 80

Night Driver, 255

Pac-Man, 80, 375, 376
Pokémon (série), 113
Pong, 80, 101
Portal, 458

Rayman Origins, 273
Rogue, 85–87

Sayonara Wild Hearts, 279
Sea of Thieves, 231
Shoot the Bear, 204, 205
SimCity, 133
Space Invaders, 80, 83
Spacewar, 73, 79, 80, 101, 204
Star Trek, 73, 74
Star Wars : TIE Fighter, 96
Super Mario Bros., 122, 123, 125, 127, 128, 134, 185, 361
Super Mario Land 2, 362
Super Mario World, 273
Super Meat Boy, 202

Terraria, 289, 305
Tetris, 95–99, 121–123, 125, 127, 153
The Binding of Isaac, 86, 143, 278–280
The Elder Scrolls (série), 109
The Elder Scrolls V : Skyrim, 109, 113, 291, 292
The Graveyard, 185
The Legend of Zelda, 123, 125, 127, 285, 292, 470
The Legend of Zelda (série), 113, 258, 259
The Legend of Zelda : A Link to the Past, 258
The Legend of Zelda : Breath of the Wild, 185, 305
The Outer Worlds, 266
The Stanley Parable, 456, 458, 459
The Witcher (série), 87
The Witcher III : Wild Hunt, 87, 107, 292
The Witness, 132, 216, 217, 221
Tomb Raider, 148, 285
Tomb Raider (série), 148

Ultima VIII, 288
Undertale, 133, 134, 459

Zork, 77, 116

Bibliographie

Œuvres primaires

Calvino

Éditions intégrales utilisées

Calvino, Italo, *Romanzi e racconti I*, sous la dir. de Mario Barenghi et Bruno Falcetto, Milan, Mondadori, 1991.

— *Romanzi e racconti II*, sous la dir. de Mario Barenghi et Bruno Falcetto, Milan, Mondadori, 1992.

— *Romanzi e racconti III*, sous la dir. de Mario Barenghi et Bruno Falcetto, Milan, Mondadori, 1994.

— *Saggi I*, sous la dir. de Mario Barenghi, Milan, Mondadori, 1995.

— *Saggi II*, sous la dir. de Mario Barenghi, Milan, Mondadori, 1995.

Corpus calvinien

Calvino, Italo, *Ultimo viene il corvo*, Turin, Einaudi, 1949.

— *Il visconte dimezzato*, Turin, Einaudi, 1952.

— *Il barone rampante*, Turin, Einaudi, 1957.

— *I racconti*, Turin, Einaudi, 1958.

— *Il cavaliere inesistente*, Turin, Einaudi, 1959.

— *I nostri antenati*, Turin, Einaudi, 1960.

— *Marcovaldo ovvero Le stagioni in città*, Turin, Einaudi, 1963.

— *Le cosmicomiche*, Turin, Einaudi, 1965.

— *Ti con Zero*, Turin, Einaudi, 1967.

— *La memoria del mondo e altre storie cosmicomiche*, Milan, Club degli Editori, 1968.

— *Le città invisibili*, Turin, Einaudi, 1972.

— *Il castello dei destini incrociati*, Milan, Mondadori, 1973.

— *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Turin, Einaudi, 1979.

— *Palomar*, Turin, Einaudi, 1983.

— *Cosmicomiche vecchie e nuove*, Milan, Garzanti, 1984.

Recueils d'essais

Calvino, Italo, *Una pietra sopra. Discorsi di letteratura e società*, Turin, Einaudi, 1980.
— *Collezione di sabbia*, Milan, Garzanti, 1984.
— *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milan, Garzanti, 1988.
— *Perché leggere i classici*, Milan, Mondadori, 1991.

Éditions pour les traductions

Calvino, Italo, *Cosmicomics*, trad. par Jean Thibaudeau, Paris, Seuil, 1968.
— *Marcovaldo ou Les saisons en ville*, trad. par Roland Stragliati, Paris, Julliard, 1981.
— *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, trad. par Danièle Sallenave et François Wahl, Paris, Seuil, 1981.
— *Le Corbeau vient le dernier*, trad. par Roland Stragliati, Paris, Julliard, 1990.
— *Temps zéro*, trad. par Jean Thibaudeau, Paris, Seuil, 1991.
— *Palomar*, trad. par Jean-Paul Manganaro, Paris, Seuil, 2000.
— *Le Sentier des nids d'araignés*, trad. par Roland Stragliati, Paris, Juillard, 2002.
— *Les Villes invisibles*, trad. par Jean Thibaudeau, Paris, Seuil, 2002.
— *Le Château des destins croisés*, trad. par Jean Thibaudeau, Paris, Gallimard, 2013.
— *Le Baron perché*, trad. par Juliette Bertrand et Mario Fusco, Paris, Gallimard, 2015.
— *Le Chevalier inexistant*, trad. par Maurice Javion et Mario Fusco, Paris, Gallimard, 2015.
— *Le Vicomte pourfendu*, trad. par Juliette Bertrand et Mario Fusco, Paris, Gallimard, 2015.

Autres auteurs

Autres œuvres italiennes

Guareschi, Giovannino, *La famiglia Guareschi : Racconti di una famiglia qualunque 1939-1952*, sous la dir. d'Alberto Guareschi et Carlotta Guareschi, Milan, Rizzoli, 2010, url : https://books.google.it/books?id=G8A-RiUScQ4C&pg=PT26&lpg=PT26&dq=guareschi+biliardino+milano&source=bl&ots=Xx8Onie-rq&sig=ACfU3U1w_oB8U94Xhdf1YJzAiAZXYQ6kQw&hl=it&sa=X&ved=2ahUKEwism6Tfg_zoAhUQYcAKHeD7D4UQ6AEwAXoECAcQAQ#v=onepage&q&f=false (visité le 25/04/2020).
OpLePo, *La biblioteca oplepiana*, Bologne, Zanichelli, 2005.
Queneau, Raymond, *I fiori blu*, trad. par Italo Calvino, Scrittori tradotti da scrittori, Turin, Einaudi, 1984.
— *Esercizi Di Stile*, trad. par Umberto Eco, Turin, Einaudi, 2008.
Sanguineti, Edoardo, *Il giuoco dell'Oca*, Milan, Feltrinelli, 1967.

— *Smorfie. Romanzi e racconti*, Milan, Feltrinelli, 2007.
Venerandi, Fabrizio, *Poesie Elettroniche*, Gênes, Quintadicopertina, 2017.

Autres œuvres françaises

Oulipo, *La littérature potentielle (créations re-créactions récréations)*, Paris, Gallimard, 1973.
— *Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1981.
Perec, Georges, *La Disparition*, Paris, Gallimard, 1969.
Queneau, Raymond, *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard, 1961.
— « Un conte à votre façon », dans : *Contes et propos*, Paris, Gallimard, 1967 [1981], p. 253-259.
— *Le voyage en Grèce*, Paris, Gallimard, 1973.
— *Œuvres complètes I*, Paris, Gallimard, 1989.
— *Œuvres complètes II*, Paris, Gallimard, 2002.
Rimbaud, Arthur, *Une saison en enfer*, Bruxelles, Alliance typographique, 1873.
Robbe-Grillet, Alain, *Dans le labyrinthe*, Paris, Editions de Minuit, 1959.

Autres œuvres citées

Cortázar, Julio, *Marelle*, trad. par Laure Guille et Françoise Rosset, Paris, Gallimard, 1967.
Jackson, Steve, Ian Livingstone et Russ Nicholson, *The Warlock of Firetop Mountain*, Londres, Puffin Books, 1982.
Kipling, Rudyard, *Kim*, Londres, Mac Millan & Co, 1901.
Lightman, Alan Paige, *Einstein's Dreams*, New York, Pantheon Books, 1993.

Films et vidéos cités

kurtjmac, *Minecraft Far Lands or Bust - #792 - Very Big Foot*, 26 juil. 2020, url : `https://www.youtube.com/watch?v=rtPHZAhH7m8` (visité le 27/07/2020).
Nic's Amazing Pinball Channel, *1947 Seeburg Shoot The Bear Arcade Game*, url : `https://www.youtube.com/watch?v=j7iWDEUefvE` (visité le 15/04/2020).
Sweaty Machines, *A Eurovision Song Created by Artificial Intelligence : Blue Jeans and Bloody Tears*, 13 mai 2019, url : `https://www.youtube.com/watch?v=4MKAf6YX_7M&feature=youtu.be` (visité le 24/03/2020).

Œuvres secondaires

Sur Calvino

Monographies

Abbrugiati, Perle, *Le vertige selon Calvino*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, 2016.

Asor Rosa, Alberto, *Stile Calvino*, Turin, Einaudi, 2001.

Belpoliti, Marco, *L'occhio di Calvino*, Turin, Einaudi, 2006.

Benedetti, Carla, *Pasolini contro Calvino : per una letteratura impura*, 72, Torino, Bollati Boringhieri, 2004.

Bertone, Giorgio, *Il castello della scrittura*, Turin, Einaudi, 1994.

Brunel, Pierre, *Italo Calvino et le livre des romans suspendus*, Chatou, La Transparence, 2008.

Bucciantini, Massimo, *Italo Calvino e la scienza : gli alfabeti del mondo*, Saggi Arti e lettere, Roma, Donzelli, 2007, 184 p.

Corti, Maria, *Il viaggio testuale*, Turin, Einaudi, 1978.

Daros, Philippe, *Italo Calvino*, Paris, Hachette, 1995.

Di Benedetto, Maddalena, *Nature et poétique en mouvement : Italo Calvino lecteur de Lucrèce, de l'Arioste et de Giordano Bruno*, Paris, L'Harmattan, 2016.

Donnarumma, Raffaele, *Da lontano : Calvino, la semiologia, lo strutturalismo*, Palermo, Palumbo, 2008.

Ferraro, Bruno, Roberto Bertoni et Remo Bodei, *Calvino ludico : riflessioni sul gioco in Italo Calvino*, Viareggio, Mauro Baroni editore, 2003.

Fouces Gonzáles, Covadonga, *Il gioco del labirinto : figure del narrativo nell'opera di Italo Calvino*, Lanciano, Carabba, 2009.

Frasson-Marin, Aurore, *Italo Calvino et l'imaginaire*, Genève, Slatkine, 1986.

Lavergne, Isabelle, *Italo Calvino : Écrivain du paradoxe*, Paris, Hermann, 2012.

Milanini, Claudio, *L'utopia discontinua. Saggio su Italo Calvino*, Milan, Garzanti, 1990.

Musarra-Schroeder, Ulla, *Il labirinto e la rete : Percorsi moderni e postmoderni nell'opera di Italo Calvino*, Rome, Bulzoni, 1996.

Turi, Nicola, *L'identità negata. Il secondo Calvino e l'utopia del tempo fermo*, Florence, Società Editrice Fiorentina, 2003.

Wit, Sébastien, *Romans du hasard : Italo Calvino, Julio Cortazar, Philip K. Dick, Marc Saporta*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2019.

Volumes collectifs

ABBRUGIATI, Perle, éd., *La plume et le crayon. Calvino, l'écriture, le dessin, l'image*, revue *Italies*, n° 16, 2012.

CROVETTO, Pier Luigi, « Il castello dei destini che si biforcano (differenze e contiguità tra Jorge Luis Borges e Italo Calvino) », dans : *Italo Calvino : A writer for the next millenium*, sous la dir. de Giorgio BERTONE, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 1998, p. 195-204.

GACHET, Delphine, « "L'altra Euridice" d'Italo Calvino : entre réécriture et réinvention du mythe d'Orphée et Eurydice », dans : *Chances du roman, charmes du mythe : Versions et subversions du mythe dans la fiction francophone depuis 1950*, sous la dir. de Marie-Hélène BOBLET, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 12 avr. 2017, p. 103-112, URL : `http://books.openedition.org/psn/2130` (visité le 09/06/2020).

RINGOT, Martin, « Calvino *game designer* : pour une réécriture vidéoludique du conte philosophique *Le Baron Perché* d'Italo Calvino », dans : *Transmédialités du conte*, sous la dir. de Philippe CLERMONT et Danièle HENKY, Berne, Peter Lang, 2019, p. 187-207.

RIZZARELLI, Maria, *Sguardi dall'opaco. Saggi su Calvino e la visibilità*, Rome, Bonanno Editore, 2008.

TADDEI, Silvia, « Calvino traduttore : *I fiori blu* », dans : FALCETTO, Bruno et Luca CLERICI, *Calvino & l'editoria*, Milan, Marcos y Marcos, 1993, p. 95-119.

Von TRESKOW, Isabella et Nicolas VIOLLE, éd., *Je(ux) d'enfants. Littérature et cinéma italiens du XX^e siècle*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2016.

Articles

ABBRUGIATI, Perle, « Calvino et les *Cosmicomiche*. Fuir dans le firmament », *Cahiers d'études romanes*, n° 22, 1er déc. 2010, p. 297-311, URL : `http://journals.openedition.org/etudesromanes/539` (visité le 08/05/2020).

— « Graphismes calviniens », *Italies*, n° 16, 2012, p. 5-23.

BIANCHI, Luisa, « Il grafico e la mappa. Astrazioni e deduzioni in Ti con zero », *Italies*, n° 16, 1er juin 2012, avec la coll. de Perle ABBRUGIATI, p. 121-140, URL : `https://italies.revues.org/4402` (visité le 14/03/2017).

DE LENA, Lara, « Prospettive aree, deviazioni e spazi discreti. L'arcipelago dei luoghi immaginari da Ariosto a Calvino (e oltre) », *PsicoArt – Rivista on line di arte e psicologia*, n° 8, vol. 8, 16 juil. 2018, URL : `https://psicoart.unibo.it/article/view/8371` (visité le 09/06/2020).

DEMARTINI, Dominique, « Une combinatoire du récit médiéval », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, n° 14, 15 déc. 2007, p. 233-249, URL : `https://crm.revues.org/2683` (visité le 28/08/2017).

Falcetto, Bruno, « Avventure della visione. Spazio ed effetti di lettura nel *Barone* », *Bollettino di italianistica*, n° 1, vol. XVI, 2019, p. 40-51.

Ferrari, Sebastiano, « La letteratura incontra la canzone. Testi per musica di Italo Calvino e Franco Fortini per il collettivo Cantacronache », *Incontri. Rivista europea di studi italiani*, n° 26, vol. 1, 23 fév. 2011, p. 40-59, URL : http://www.rivista-incontri.nl/articles/abstract/10.18352/incontri.817/ (visité le 27/03/2020).

Gasparro, Pasqua, « Il signor Palomar in Giappone », *Between*, n° 2, vol. 1, 24 nov. 2011, URL : https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/291 (visité le 06/04/2020).

Giunta, Claudio, « Le *Lezioni americane* 25 anni dopo : una pietra sopra ? », *Belfagor : rassegna di varia umanità*, n° 6, vol. 390, 30 nov. 2010, p. 649-666.

Minato, Luana, « Quand la littérature emprunte à la bande dessinée l'articulation entre mot, image et sonorité », *Italies*, n° 16, 1er juin 2012, p. 475-492, URL : http://journals.openedition.org/italies/4536 (visité le 02/04/2020).

Nerli, Gianmaria, « La letteratura sotto scacchiera. Calvino, l'incontro con Wittgenstein e la svolta del linguaggio », *Allegoria*, n° 48, 2004, p. 47-77.

Palumbo, Matteo, « "Quell'altro mondo che era il mondo". Calvino e il cinema », *Italies*, n° 16, 1er juin 2012, avec la coll. de Perle Abbrugiati, p. 519-537, URL : https://italies.revues.org/4554 (visité le 14/03/2017).

Privitera, Giovanni, « Calvino et les Cantacronache. Une nouvelle redessinée et mise en musique », *Italies*, n° 16, 1er juin 2012, p. 583-595, URL : http://journals.openedition.org/italies/4571 (visité le 02/04/2020).

Rosso, Nadia, « *Il teatro dei ventagli* come rappresentazione dell'immaginario orientale di Calvino », *Between*, n° 2, vol. 1, 24 nov. 2011, URL : http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/294 (visité le 26/03/2020).

Trilling, Ossia, « Calvino in musica », *Sipario*, n° 189, vol. XVII, jan. 1962.

Thèses

Dal Ben, Paolo, « Lo sguardo di Perseo. Italo Calvino e Joseph Conrad : Dal testo all'ipertesto », Thèse de doctorat, Ann Arbor, The City University of New York, 2001, URL : http://search.proquest.com/docview/276048144/abstract/99B1FC80BE8747BFPQ/1 (visité le 16/08/2018).

Debeaux, Gaelle, « Multiplication des récits et stéréométrie littéraire : d'Italo Calvino aux épifictions contemporaines », thèse de doctorat en littérature comparée, Rennes, Université Rennes 2, 2017, URL : https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01677450 (visité le 20/02/2018).

FABRE, Marie, « *"Tu non devi credere che si possa smettere di cercarla"* Utopie et littérature chez Elio Vittornini et Italo Calvino 1941-1972 », thèse de doctorat en Études italiennes, Grenoble-Pise, Université Stendhal - Grenoble 3 et Università degli Studi di Pisa, 3 déc. 2012.

GRANAT-ROBERT, Sandrine, « *Les villes invisibles* de Calvino, ouvroir de littérature "poétentielle" et "oscillatoire" », thèse de doctorat en Études romanes, Aix-en-Provence, Université d'Aix-Marseille, 2015.

LIMA, Eleonora, « Nuovi media, nuova letteratura. Tre storie di rimediazione in Italo Calvino e Paolo Volponi », Thèse de doctorat, Ann Arbor, University of Wisconsin-Madison, 2015, 338 p., URL : `http://search.proquest.com/docview/1965534314/abstract/D75C88CDBDB54048PQ/1` (visité le 16/08/2018).

PALOMBI, Mélinda, « Giacomo Leopardi et Italo Calvino, constellations croisées. Multiplicité, dualité et vide en hypertexte », thèse de doctorat en Études romanes, Aix-en-Provence, Université d'Aix-Marseille, 2016.

SEI, Mario, « Italo Calvino : la narration, l'identité et l'écriture-lecture du monde », thèse de doctorat en Études italiennes, Paris, Paris Ouest Nanterre, 2015.

WIT, Sébastien, « Les sentiers qui bifurquent. Hasard, combinatoire et divination dans le roman expérimental des années 1960 », thèse de doctorat en littératures comparées, Paris, Paris X - Paris Nanterre, 2016.

Vidéos et sources Internet

ABBRUGIATI, Perle, *Italo Calvino et l'image*, Aix-en-Provence, Télé Campus Provence, 2012.

BRAFFORT, Paul, *L'ordre dans le crime : une expérience cybernétique avec Italo Calvino*, 2002, URL : `http://www.paulbraffort.net/litterature/critique/calvino_crime.html#3` (visité le 10/09/2016).

DAHLEN, Chris, *Game Designer Jonathan Blow : What We All Missed About* Braid, 27 août 2008, URL : `https://games.avclub.com/game-designer-jonathan-blow-what-we-all-missed-about-b-1798214678` (visité le 18/06/2019).

DEBEAUX, Gaelle, *Modélisation narrative (4) : Le Château des destins croisés*, 28 août 2017, URL : `https://multirecits.hypotheses.org/251` (visité le 27/03/2018).

THE CENTER FOR FICTION, *Jonathan Blow on Italo Calvino and Video Games*, 22 avr. 2017, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=fpPRPThlbL8` (visité le 18/06/2019).

TIM, *Interview : Daniel Benmergui (I Wish I Were the Moon)*, 10 déc. 2008, URL : `https://indiegamesplus.com/2008/12/interview_daniel_benmergui_i_w` (visité le 20/05/2019).

VIZEL, Mikhail, *Les derniers romans d'Italo Calvino comme hypertextes*, trad. par Nadejda IVANOVA, 1998, URL : `http://calvino.lib.ru/english/referat_fr.htm` (visité le 07/02/2020).

Sur la littérature

Commentaires sur d'autres œuvres

Abbrugiati, Perle, « Une greffe vénéneuse : Leopardi jardinier de Buzzati », *Italies*, n° 8, 1er nov. 2004, p. 275-297, url : http://journals.openedition.org/italies/1776 (visité le 02/06/2020).

— « Les diaphragmes du monde. Interstices et interfaces dans l'œuvre d'Antonio Tabucchi », *Chroniques italiennes*, n° 13, 2008, p. 287-311, url : http://chroniquesitaliennes.univ-paris3.fr/PDF/web13/Abbrugiati13.pdf (visité le 08/05/2020).

Bens, Jacques, *Queneau*, Paris, Gallimard, 1962.

— *Oulipo 1960-1963*, Paris, Bourgois, 1980.

Calle-Grubert, Mireille, éd., *Claude Simon, chemins de la mémoire*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, 1993.

Dummet, Michael et Sylvia Mann, *The Game of Tarot : From Ferrara to Salt Lake City*, Londres, Duckworths Publishers, 1980.

Galvan, Jean-Pierre, éd., Les Mystères de Paris. *Eugène Sue et ses lecteurs*, Paris, L'Harmattan, 1998.

Ringot, Martin, « Traduction sous contrainte d'un livre mythique. Le cas des *Exercices de style* de Raymond Queneau ou l'exercice oulipien d'Umberto Eco », *Cahiers d'études romanes*, n° 29, avr. 2016, p. 269-283, url : http://etudesromanes.revues.org/4667 (visité le 12/01/2016).

Souchier, Emmanuel et al., « Réécritures appareillées : appropriations de l'œuvre de R. Queneau sur Internet », dans : Tardy, Cécile et Yves Jeanneret, *L'Ecriture des médias informatisés. Espaces de pratiques*, Cachan, Éditions Hermès Lavoisier, 2007.

Thévenon, Valérie, « *Laborintus* et *Il giuoco dell'oca* d'Edoardo Sanguineti : une corrélation nécessaire pour un nouveau lyrisme », *Chroniques italiennes*, Série Web, n° 8, 2005, url : http://chroniquesitaliennes.univ-paris3.fr/PDF/Web8/Valerie-Thevenon.pdf (visité le 02/08/2017).

Littérature et informatique

Aarseth, Espen, « Le texte de l'ordinateur est à moitié construit : problèmes de poétique automatisée », dans : *ittérature et informatique. La littérature générée par ordinateur*, sous la dir. de Michel Lenoble et Alain Vuillemin, Arras, Artois Presses Université, 1995, p. 341-354.

Balpe, Jean-Pierre, « L'"ange" ou le "diable" en boîte ? », *Action poétique*, n° 95, 1984, p. 6-11.

Bolter, Jay David, *Writing Space : The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

Burgaud, Patrick-Henri, « La poésie animée : premiers pas vers une poésie inconnue », dans : *Littérature et informatique. La littérature générée par ordinateur*, sous la dir. d'Alain Vuillemin et Michel Lenoble, Arras, Artois Presses Université, 1995, p. 49-55.

Clément, Jean, « *afternoon, a story* : du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle », dans : *Actes du colloque Nord Poésie et Ordinateur*, réd. par Philippe Bootz, Roubais, Circav-Gerico, 1994, url : `http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm` (visité le 01/02/2018).

— « Fiction interactive et modernité », *Littérature*, n° 96, 1994, p. 19-36, url : `www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1994_num_96_4_2350` (visité le 01/02/2018).

— « Hypertexte et complexité », *Études françaises*, n° 2, vol. 36, 2000, url : `http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/clement.pdf` (visité le 01/02/2018).

Gervais, Bertrand et Nicolas Xanthos, « L'hypertexte : une lecture sans fin », dans : *Littérature Informatique Lecture. De la lecture assistée par ordinateur à la lecture interactive*, sous la dir. d'Alain Vuillemin et Michel Lenoble, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 1999, p. 111-125.

Porush, David et Todd Hivnor, « Génération de récit et théorie du jeu. Victor Shklovsky et *Gameworld* », dans : *Littérature et informatique. La littérature générée par ordinateur*, sous la dir. d'Alain Vuillemin et Michel Lenoble, trad. par Michel Lenoble, Arras, Artois Presses Université, 1995, p. 115-133.

Littérature, jeu, jeu vidéo

Aarseth, Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore-Londres, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Barnabé, Fanny et Björn-Olav Dozo, éd., *Jeu vidéo et livre*, Culture contemporaine, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2015 [2018], url : `http://books.openedition.org/pulg/2716` (visité le 21/06/2018).

Clermont, Philippe et Danièle Henky, éd., *Transmédialités du conte*, Berlin, Peter Lang, 2019.

Dupont, Bruno, « Poetiken und Politiken des Computers in der deutschsprachigen Literatur der Jahrtausendwende (1990-2018) », Thèse de doctorat en études germaniques, Liège, Université de Liège, 2018.

Dupont, Bruno et Carole Guesse, « Littérature et jeu vidéo », dans : Liège GameLab, *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019, p. 97-115, url : `https://orbi.uliege.be/handle/2268/233603` (visité le 21/03/2019).

Godfirnon, Maxime, « La contrainte ludique : de l'OuLiPo au jeu vidéo », Mémoire en langues et lettres françaises et romanes, Liège, Université de Liège, 2020, url : `https://orbi.uliege.be/handle/2268/250814` (visité le 14/09/2020).

Grandjean, Guillaume, Siegfried Würtz et Paul-Antoine Colombani, éd., *Littératures du jeu vidéo*, Paris, La Taupe Médite, 2019.

Hutchinson, Peter, *Games Authors Play*, Londres-New York, Methuen, 1983.

Paliczka, Anna, « Traduction est un jeu d'oulipien ou sur le caractère ludique et oulipique* de la traduction », *Romanica Silesiana*, n° 4, 2009, p. 213-230.

Picard, Michel, *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1986.

Ringot, Martin, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 2017-3, juin 2018.

Sellier, Hélène, « Littérature et Jeux vidéo : représentatons réciproques », thèse de doctorat en littératures comparées, Marne-la-Vallée, Université Paris-Est, 2019.

Silva Ochoa, Haydée, « Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle », thèse de doctorat en Littérature et civilisation française, Paris, Université de Paris III-Sorbonne Nouvelle, 1999.

Sur les jeux et les jeux vidéo

Textes canoniques

Bateson, Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, trad. par Ferial Drosso, Laurencine Lot et Eugène Simion, Paris, Seuil, 1977.

Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Folio, Paris, Gallimard, 1967.

Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989.

Huizinga, Johan, *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951.

Turkle, Sherry, « Seeing Through Computers », *The American Prospect*, n° 31, vol. 8, 1997, url : `http://prospect.org/article/seeing-through-computers` (visité le 26/06/2018).

Victorino, Laurent, *Video games : The quest for smart dumbness*, Paris, Devoxx FR, avr. 2017, url : `https://www.youtube.com/watch?v=Kc8VO97ukB8&t=117s` (visité le 14/09/2019).

Von Neumann, John et Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press, 1944.

Winnicott, Donald, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, trad. par Claude Monod et Jean-Bertrand Pontalis, Folio, Paris, Gallimard, 1975 [2002].

Réflexions théoriques

Barnabé, Fanny et Julie Delbouille, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, url : http://journals.openedition.org/sdj/958 (visité le 21/06/2018).

Bittanti, Matteo, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Milan, Unicopli, 2002 [2004].

Blanchet, Alexis et Guillaume Montagnon, *Une Histoire du jeu vidéo en France. 1960-1991 : des labos aux chambres d'ado*, Paris, Pix'n love, 2020.

Bogost, Ian, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge MA, The MIT Press, 2006.

Buseyne, Julien, « Jeu vidéo et traduction. Étude d'une relation humain-machine », Langues étrangères appliquées, Paris, Université Paris-Saclay, 2018.

Calleja, Gordon, *In-Game : From Immersion to Incorporation*, Cambridge, Mass, MIT Press, 2011.

Delbouille, Julie, *Carnet de recherches : Quelques souvenirs de jeu secondaire (part 1)*, 15 juin 2018, url : http://labos.ulg.ac.be/liege-game-lab/carnet-de-recherches-quelques-souvenirs-de-jeu-secondaire-part-1/ (visité le 08/01/2019).

Genvo, Sébastien, « Approche des jeux vidéo : jugements de valeur et idéologies », dans : *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 97-114.

— « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique », Mémoire pour l'HDR en sciences de l'information et de la communication, Metz, Université de Lorraine, 2013, url : http://www.ludologique.com/publis/HDR_SG_t1.pdf (visité le 16/01/2019).

Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter, « Designing Militarized Masculinity : Violence, Gender, and the Bias of Game Experience », dans : *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003, p. 246-268.

Leulier, *[Reprise] Jeux vidéo, art et culture (Sébastien Genvo)*, 7 août 2013, url : https://www.leulier.fr/153-jeux-video-art-culture-sebastien-genvo/ (visité le 11/03/2019).

Maietti, Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Milan, Unicopli, 2004.

Murray, Janet Horowitz, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA, The MIT Press, 1997 [2000].

Ringot, Martin, « Comment pense le jeu vidéo ? », *Conserveries mémorielles*, n° 23, oct. 2018, url : https://journals.openedition.org/cm/3650 (visité le 11/10/2018).

Rueff, Julien, « Où en sont les “game studies” ? », *Réseaux*, n° 151, vol. 5, 2008, p. 139-166, url : http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_151_0139 (visité le 11/01/2016).

Triclot, Mathieu, « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », *Réseaux*, n° 173-174, vol. 3, 1er août 2012, p. 177-205, url : http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_173_0177 (visité le 08/05/2019).

— « Jeu, calcul, jeu vidéo : ce que le calcul fait au jeu », *Cahiers COSTECH*, n° 2, 2018, url : http://www.costech.utc.fr/CahiersCOSTECH/spip.php?article77 (visité le 17/04/2019).

Winkel, Mark, Dawn M. Novak et Helen Hopson, « Personality Factors, Subject Gender, and the Effects of Aggressive Video Games on Aggression in Adolescents », *Journal of Research in Personality*, n° 2, vol. 21, 1987, p. 211-223, url : http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0092656687900080 (visité le 26/11/2018).

Zabban, Vinciane, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, vol. 3, 2012, p. 137-176, url : http://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=RES_173_0137 (visité le 11/01/2016).

Zimmerman, Eric, « Narrative, Interactivity, Play, and Games : Four Naughty Concepts in Need for Discipline », dans : *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, sous la dir. de Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin, Cambridge MA, The MIT Press, 2004, p. 154-164.

Textes critiques

Baumann, Ken, *EarthBound*, Los Angeles, Boss Fight Books, 2016.

Frasca, Gonzalo, « The Sims : Grandmothers Are Cooler than Trolls », *Game Studies*, n° 1, vol. 1, 2001, url : http://www.gamestudies.org/0101/frasca/ (visité le 09/04/2019).

Fraschini, Bruno, *Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente*, Milan, Unicopli, 2003.

Genvo, Sébastien, « La princesse est une bombe atomique. Approche ludologique du personnage de la princesse dans *Braid* », dans : Colloque Genre et jeux vidéo, Lyon, 12-14 juin 2012, url : http://www.expressivegame.com/publications/revues/la-princesse-est-une-bombe-atomique-approche-ludologique-du-personnage-de-la-princesse-dans-braid/ (visité le 25/04/2020).

Giner, Esteban, « Penser les espaces vidéoludiques comme des discours sociologiques : le cas des villes dans *Earthbound* et *Mother 3* », dans : Espaces Imaginés, Rennes, 4-6 mar. 2020, url : https://www.chroniquesvideoludiques.com/penser-les-espaces-videoludiques-comme-des-discours-sociologiques-lacab-dans-earthbound-et-le-capitalocene-de-mother3/ (visité le 16/04/2020).

ROTHSTEIN, Edward, « A New Art Form May Arise From the *Myst* », *The New York Times*, 4 déc. 1994, URL : http://www.nytimes.com/1994/12/04/arts/a-new-art-form-may-arise-from-the-myst.html (visité le 07/03/2018).

WRIGHT, Ryan C., « Beyond Procedurality : Situating The Witness in the Proceduralism Debate », dans : *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference : Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, 2019, URL : http://www.digra.org/digital-library/publications/beyond-procedurality-situating-the-witness-in-the-proceduralism-debate/ (visité le 25/04/2020).

Considérations sur les genres vidéoludiques

BOGOST, Ian, *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*, Cambridge MA-Londres, The MIT Press, 2007.

ELBAZ, David, « Le jeu interface : émergence d'un genre vidéoludique ? », dans : Entre le jeu et le joueur : écarts et médiation, Liège, 18 déc. 2018, URL : https://www.youtube.com/watch?v=GbMbdtauAjQ (visité le 17/07/2020).

FRASCA, Gonzalo, « Videogames of the Oppressed : Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate », Mémoire pour l'obtention du master en Information Design and Technology, Atlanta, Georgia Institute of Technology, 2001, URL : https://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf (visité le 09/04/2019).

GENVO, Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermes, La Revue*, n° 62, vol. 1, 2012, p. 127-133, URL : https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-127.htm (visité le 02/04/2019).

GRANDJEAN, Guillaume, « Peut-on "réécrire" un jeu vidéo ? Essai de game design comparé : *The Legend of Zelda* et *The Binding of Isaac.* », *Le Pardaillan*, n° 2, 2017, p. 153-165, URL : https://www.academia.edu/35878415/Peut-on_r%C3%A9%C3%A9crire_un_jeu_vid%C3%A9o_Essai_de_game_design_compar%C3%A9_The_Legend_of_Zelda_et_The_Binding_of_Isaac (visité le 25/09/2018).

KLEVJER, Rune, « La via della pistola. L'estetica dei first person shooter in "single player" », dans : *Doom. Giocare in prima persona*, sous la dir. de Matteo BITTANTI et Sue MORRIS, Milan, Costa & Nolan, 2005, p. 33-52.

MICHAEL, David et Sandra CHEN, *Serious Games. Games That Educate, Train, and Inform*, Boston, Thomson Course Technology, 2006.

MRMEEEA, *Les jeux Lucasarts*, 2014, URL : https://www.youtube.com/watch?v=z4D_hJcIcz4&list=PLv1qP82ZTsLrtk7XceMro70aveSzGxwRA (visité le 10/08/2020).

TRÉPANIER-JOBIN, Gabrielle, « Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games », *Kinephanos*, numéro spécial 2016, p. 107-128, URL : https://www.kinephanos.ca/2016/differentiating-serious-persuasive-and-expressive-games/ (visité le 02/04/2019).

Jeux vidéo et affleurements intermédiatiques

Calcagno-Tristant, Frédérique, *Le jeu multimédia. Un parcours sensible*, Paris, L'Harmattan, 2008.

Fraschini, Bruno, « Videogiochi & New Media », dans : *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, sous la dir. de Matteo Bittanti, Ludologica, Milan, Unicopli, 2002 [2004].

Huiberts, Sander, « Captivating Sound. The Role of Audio for Immersion in Computer Games », PhD thesis, Utrecht-Portsmouth, Utrecht School of the Arts et University of Portsmouth, 2010, URL : https://download.captivatingsound.com/Sander_Huiberts_CaptivatingSound.pdf (visité le 01/03/2020).

Krichane, Selim, « L'intrigue en trois dimensions. Les récits vidéoludiques à l'ère des polygones, de la "caméra virtuelle" et du CD-ROM », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, nº 27, 2014, URL : http://journals.openedition.org/narratologie/7014 (visité le 03/01/2019).

— *La Caméra imaginaire*, Genève, Georg, 2018.

Laurel, Brenda, *Computers as Theatre*, Boston, Addison-Wesley, 2013 (édition revisitée).

Lessard, Jonathan, « Livre, film ou monde interactif ? : Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, nº 2, vol. 5, 2014, URL : http://www.erudit.org/fr/revues/memoires/2014-v5-n2-memoires01373/1024781ar/ (visité le 18/02/2019).

Articles de presse et actualité

Audureau, William, « Derrière le #GamerGate, une nébuleuse antiféministe », *Le Monde.fr, Pixels*, 15 sept. 2014, URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeministe_4485191_4408996.html (visité le 18/10/2016).

Sur la narration et la fiction

Textes généraux de narratologie

Brémond, Claude, « La logique des possibles narratifs », *Communications*, nº 1, vol. 8, 1966, p. 60-76.

Greimas, Algirdas Julien, *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.

Hébert, Louis, « Le schéma narratif canonique », *Signo*, 2006, URL : http://www.signosemio.com/greimas/schema-narratif-canonique.asp (visité le 19/12/2018).

Périer, Isabelle, « Lecteurs, joueurs, scripteurs, auteurs : comment relativiser certaines notions », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 10, 2017, URL : http://journals.openedition.org/rfsic/2857 (visité le 19/06/2018).

Autour de la fiction

Bourassa, Renée, *Les Fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, 2010.

Caïra, Olivier, *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions EHESS, 2011.

Lamarque, Peter et Stein Olsen, *Truth, Fiction, and Literature : A Philosophical Perspective*, Oxford, Clarendon Press, 1994.

Lavocat, Françoise, *Fait et fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, 2016.

Saint-Gelais, Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011.

Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

Considérations sur les mondes fictionnels

Caïra, Olivier, « Mondes numériques, écosystèmes et *zookeeping* », dans : Besson, Anne, Nathalie Prince et Laurent Bazin, *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 143-154.

Klastrup, Lisbeth et Susana Tosca, « Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design », dans : *CW'04 Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, Tokyo-Washington, IEEE Computer Society, 2004, p. 409-416.

Ryan, Marie-Laure, « Mondialité, médialité », dans : *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique*, sous la dir. d'Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 21-34.

Questions de narrativité vidéoludique

Arsenault, Dominic, « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo », mémoire, Montréal, Université de Montréal, 2006, URL : https://www.academia.edu/2999429/Jeux_et_enjeux_du_r%C3%A9cit_vid%C3%A9oludique_la_narration_dans_le_jeu_vid%C3%A9o (visité le 03/01/2019).

Barnabé, Fanny, *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*, Culture contemporaine, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2014 [2018], URL : http://books.openedition.org/pulg/2613 (visité le 21/06/2018).

Caïra, Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

Cayatte, Rémi, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018, url : http://journals.openedition.org/sdj/936 (visité le 21/06/2018).

Eskelinen, Markku, « The Gaming Situation », *Game studies : the international journal of computer game research*, n° 1, vol. 1, 2001, url : http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ (visité le 26/06/2018).

Frasca, Gonzalo, *Ludology Meets Narratology : Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative*, 1999, url : http://www.ludology.org/articles/ludology.htm (visité le 28/09/2018).

— « Ludologists Love Stories, Too : Notes from a Debate That Never Took Place », *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference : Level Up*, vol. 2, 2003, p. 92-99, url : http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf (visité le 28/09/2018).

Jenkins, Henry, « Game Design as Narrative Architecture », dans : Wardrip-Fruin, Noah et Pat Harrigan, *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge MA, The MIT Press, 2004, p. 117-130.

Juul, Jesper, « Games Telling Stories ? - A Brief Note on Games and Narratives », *Game studies : the international journal of computer game research*, n° 1, vol. 1, 2001, url : http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/#1 (visité le 24/01/2016).

Ringot, Martin, « Quête, enquête et récit dans le jeu vidéo d'aventure », *Littera Incognita*, n° 11, 2019, url : https://blogs.univ-tlse2.fr/littera-incognita-2/2019/11/01/2-quete-enquete-et-recit-dans-le-jeu-video-daventure/ (visité le 22/09/2020).

— « Repousser la fin dans les mondes vidéoludiques. Stratégies économiques, modalités narratives, motivations affectives », *Le Pardaillan*, n° 6, avr. 2019, p. 15-35.

Sémiotique et intermédialité

Sémiotique

Eco, Umberto, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milan, Bompiani, 1979 [2016].

— *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*, trad. par Myriem Bouzaher, Paris, Grasset, 1985 [2016].

— *Trattato di semiotica generale*, Milan, La nave di Teseo, 2016.

Intermédialité

Bolter, Jay David et Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA, The MIT Press, 1998.

— *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge MA-Londres, The MIT Press, 2000.

Jenkins, Henry, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, trad. par Christophe Jaquet, Paris, Armand Colin, 2013.

McLuhan, Marshall, *Understanding Media : The Extensions of Man*, Cambridge MA-Londres, The MIT Press, 1964 [1994].

— *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. par Jean Paré, Montréal, Bibliothèque québécoise, 2001 [1966].

Méchoulan, Éric, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 1, 2003, p. 9-27, url : http://id.erudit.org/iderudit/1005442ar (visité le 26/01/2016).

Apports d'autres disciplines

Philosophie et psychanalyse

Freud, Sigmund, « La création littéraire et le rêve éveillé », dans : *Essais de psychanalyse appliquée*, trad. par Marie Bonaparte et E. Marty, Paris, Gallimard, 1933 [1980], p. 69-81.

Huntington, Samuel Philip, *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*, New Delhi-New York, Penguin, 1997.

Memmi, Germaine, *Freud et la création littéraire*, Paris, L'Harmattan, 1996.

Wittgenstein, Ludwig, *Recherches philosophiques*, trad. par Françoise Dastur et al., Paris, Gallimard, 1953 [2004].

Géographie

Allard, Paul et al., *Géographie des interfaces : Une nouvelle vision des territoires*, Quae, 28 oct. 2010, 170 p.

Groupe Interfaces, « L'interface : contribution à l'analyse de l'espace géographique », *LEspace geographique*, n° 3, vol. Tome 37, 22 sept. 2008, p. 193-207, url : https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2008-3-page-193.htm (visité le 17/07/2020).

Lévy, Jacques et Michel Lussault, *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, 2003.

Pumain, Denise, « De la singularité en géographie », mar. 2016, url : https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01295546 (visité le 08/07/2020).

Redon, Marie, « *Géographie des interfaces. Une nouvelle vision des territoires*. Compte rendu de lecture », *EchoGéo*, n° 16, 16 4 juil. 2011, url : http://journals.openedition.org/echogeo/12443 (visité le 17/07/2020).

Linguistique et sciences cognitives

FAYOL, Michel, *Le récit et sa construction : une approche de psychologie cognitive*, Paris, Delachaux et Niestlé, 1985.

Autres champs abordés

BUTLER, Judith, *Trouble dans le genre : le féminisme et la subversion de l'identité*, sous la dir. de Éric FASSIN, trad. par Cynthia KRAUS, Paris, La Découverte, 2012.

CHABOT, Simon, « Modélisation et simulation numérique des vagues non linéaires », Rapport de stage de fin d'études, Compiègne-Nice, Université de Technologie de Compiègne, 2014, URL : `https://etu.chabotsi.fr/TN10/memoire-tn10-simon-chabot.pdf` (visité le 30/01/2020).

DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980.

LUECKING, Steve, « Durer, Drawwing, and Digital Thinking », dans : FATE Conference, Savannah (Géorgie, États-Unis), 2013, URL : `http://www.brian-curtis.com/text/conferpape_steveluecking.html` (visité le 14/10/2020).

Ludographie

Classiques

Alcorn, Allan, *Pong*, Atari, 1972.

Nishikado, Tomohiro, *Space Invaders*, Taito, 1978.

Pajitnov, Alekseï, *Tetris*, 1984.

Tōru, Iwatani et Shigeo Funaki, *Pac-Man*, Namco, 1980.

Jeux d'aventure

Appleton, William C., *Enchanted Scepters*, Silicon Beach Software, 1984.

Crowther, William et Don Woods, *Colossal Cave Adventure*, 1976, url : `https://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure` (visité le 29/08/2018).

Cyan Worlds, *Myst*, Brøderbund Software, 1993.

Defiant Development, *Hand of Fate*, Defiant Development, 2015.

Gilbert, Ron et Gary Winnick, *Maniac Mansion*, Lucasfilm Games, 1987.

Robinett, Warren, *Adventure*, Atari, 1979.

Williams, Roberta et Ken Williams, *Mystery House*, Sierra, 1980.

Jeux d'action-aventure

Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive, 1996.

Crystal Dynamics, *Tomb Raider*, Square Enix, 2013.

Konami, *Castlevania*, Konami, 1987.

— *Metal Gear Solid*, Konami, 1999.

Lionhead Studios, *Fable*, Microsoft Game Studios, 2004.

McMillen, Edmund, *The Binding of Isaac*, 2011.

Nintendo, *The Legend of Zelda*, Nintendo, 1987.

— *The Legend of Zelda : A Link to the Past*, Nintendo, 1991.

— *The Legend of Zelda : The Wind Waker*, Nintendo, 2003.

— *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*, Nintendo, 2017.

Rare, *Sea of Thieves*, Microsoft Game Studios, 2018.

Toy, Michael, Glenn Wichman et Ken Arnold, *Rogue*, Epyx, 1980.

Jeux de rôle

Ape et HAL Laboratory, *Earthbound*, Nintendo, 1994.
Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011.
BioWare, *Baldur's Gate*, Black Isle Studios, 1998.
CD Projekt RED, *The Witcher III : Wild Hunt*, Bandai Namco, 2015.
Larian Studios, *Divinity : Original Sin II*, Larian Studios, 2017.
Obsidian Entertainment, *The Outer Worlds*, Private Division, 2019.
Origin Systems, *Ultima VIII : Pagan*, Electronic Arts, 1994.
Square, *Final Fantasy IX*, Square Soft, 2001.

Jeux de stratégie

Firaxis, *Civilization VI*, 2K Games, 2016.
Wright, Will, *SimCity*, Maxis, 1989.

Jeux de tir

Digital Illusions CE, *Battlefield 1942*, Electronic Arts, 2002.
DreamWorks Interactive, *Medal of Honor*, Electronic Arts, 1999.
Id Software, *Doom*, Id Software, 1993.
Infinity Ward, *Call of Duty*, Activision, 2003.
Nintendo R&D1 et Intelligent Systems, *Metroid*, Nintendo, 1986.
Totally Games, *Star Wars : TIE Fighter*, LucasArts, 1994.
Valve Corporation, *Half-Life 2*, Valve Corporation, 2004.

Jeux de plateforme

Blow, Jonathan et Number One, *Braid*, indépendant, 2008.
McMillen, Edmund, *Super Meat Boy*, Team Meat, 2010.
Nintendo EAD, *Super Mario World*, Nintendo, 1990.
Nintendo R&D1, *Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins*, Nintendo, 1992.
Nintendo R&D4, *Super Mario Bros.* Nintendo, 1985.
Polytron Corporation, *Fez*, Trapdoor, 2012.
Thorson, Matt et Noel Berry, *Celeste*, Matt Makes Games, 2018.
Ubisoft Montpellier, *Rayman Origins*, Ubisoft, 2011.
Valve Software, *Portal*, Valve Software, 2007.
Yokoi, Gunpei et Shigeru Miyamoto, *Donkey Kong*, Nintendo, 1981.

Jeux de type « *sandbox* »

Klei Entertainment, *Don't Starve*, Klei Entertainement, 2013.
Re-Logic, *Terraria*, Re-Logic, 505 Games, 2011-2017.
Mojang, *Minecraft*, Mojang, 2011.

Walking simulators

Campo Santo, *Firewatch*, Campo Santo, 2016.
Giant Sparrow, *What Remains of Edith Finch*, Annapurna Interactive, 2017.

Jeux expérimentaux

Benmergui, Daniel, *I Wish I Were the Moon*, jeu indépendant, 2008.
Blow, Jonathan et Thekla, Inc., *The Witness*, Thekla, Inc., 2016.
Chatelard, Ethan et al., *Cosimo*, indépendant, 2020, url : `https://avenyrh.itch.io/cosimo` (visité le 18/10/2020).
Fox, Toby, *Undertale*, indépendant, 2015.
Friche, Lucas, Leslie Astier et Martin Ringot, *Cosmic Vertigoes*, indépendant, 2020, url : `https://leslieastier.itch.io/cosmic-vertigoes` (visité le 18/10/2020).
Genvo, Sébastien, *Keys of a Gamespace*, indépendant, 2013, url : `http://www.expressivegame.com/key-of-a-gamespace/`.
Overmars, Mark, *Game Maker*, YoYo Games, 1999.
Pugh, William et Davey Wraden, *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013.
Quinn, Zoe, *Depression Quest*, The Quinnspiracy, 2013, url : `http://www.depressionquest.com/#top-section` (visité le 24/01/2016).
Simogo, *Sayonara Wild Hearts*, Annapurna Interactive, 2019.
Tale of Tales, *The Graveyard*, Tale of Tales, 2008.

Jeux de course

Atari, *Night Driver*, Atari, Inc., 1976.
Nintendo EAD et Bandai Namco Games, *Mario Kart 8*, Nintendo, 2014.

Jeux dits *casual*

Nintendo, *Programme d'entraînement Cérébral Du Dr Kawashima : Quel Âge a Votre Cerveau ?*, Nintendo, 2005.
Nintendo EAD, *Nintendogs*, Nintendo, 2005.
— *Wii Sports*, Nintendo, 2006.

Jeux de table

Gygax, Gary et Dave Arneson, *Dungeons and Dragons*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules, 1974.

Table des matières

Affidavit **i**

Résumé **iii**

Abstract **v**

Riassunto **vii**

Note liminaire **ix**

Introduction générale **1**

D'où vient cette thèse 1
Jeu et jeu vidéo : éléments de définition 3
Délimitation du corpus 8
État de l'art 10
Enjeux et problématique 14
Annonce du plan 15

I Du jeu littéraire au jeu vidéo **19**

Introduction de partie **21**

1 Du jeu littéraire à la littérature ludique **23**

1.1 Jeu et littérature : un lien ancien 24
1.1.1 Jeu, psyché et poésie 24
1.1.2 Imitation, compétition et rituel 28
1.2 Littérature et jeu : un lien renouvelé... 31
1.2.1 ... Dans sa réception 31
1.2.2 ... Dans sa création 43
1.3 Littérature électronique et émergence de l'hypertexte 54
1.3.1 L'approche renouvelée de l'œuvre littéraire 54

1.3.2 La littérature dans l'environnement numérique 61

2 Du jeu vidéo à l'exploration narrative 71
2.1 Naissance et expansion du *medium* 72
2.1.1 Les premiers pas 72
2.1.2 Du mot à la figure 80
2.2 L'intrigue spatialisée 91
2.2.1 Jeu ou récit ? Le bloc de la discorde 92
2.2.2 Discours, structure, espace 101

3 Littérature et jeux vidéo 111
3.1 Littérarité et ludicité 112
3.1.1 Question de forme 112
3.1.2 Pour un spectre distinctif 119
3.2 Référentialité et interactivité 128
3.2.1 Conflictualité et introspection 128
3.2.2 Littérature actantielle et jeu expressif 130
3.2.3 Le spectre de l'interactivité 136
3.3 Fiction, intermédialité et continuité 146
3.3.1 L'approche par la fiction 146
3.3.2 Vers une continuité 154

Conclusion de partie 159

II Italo Calvino, concepteur et joueur 161

Introduction de partie 163

4 Calvino par-delà la littérature 165
4.1 Par-delà les frontières médiatiques 168
4.1.1 Incursions dans le spectacle vivant 169
4.1.2 Entre le textuel et le visuel : bande dessinée et cinéma 174
4.1.3 L'espace comme *medium* 182
4.1.4 Pour une littérature au-delà du livre ? 187
4.2 Calvino et la technique : conscience et distance 191
4.2.1 Le monde comme engrenage 191
4.2.2 Informatique et proto-arcade 196
4.3 La réception théorique et créative 209
4.3.1 Calvino comme interlocuteur des sciences du jeu 209
4.3.2 Calvino comme hypotexte vidéoludique 213

5 Calvino *game designer* 225
5.1 L'ambition du modèle . . . 227
5.1.1 Du moderne au post-moderne . . . 227
5.1.2 *Palomar* ou la recherche du noumène . . . 228
5.1.3 Modéliser le monde, créer un espace . . . 236
5.1.4 *Ti con zero* et la modélisation fractale . . . 246
5.2 *Game design* et procéduralité du récit . . . 260
5.2.1 Multiplicité, hypertexte et architecture actantielle . . . 260
5.2.2 L'auteur comme maître du jeu . . . 267
5.2.3 Jeu, combinatoire et structure : l'échiquier et le château . . . 272
5.3 *I nostri antenati* comme poétique de *game design* . . . 282
5.3.1 *Il cavaliere inesistente* et la solitude de l'avatar . . . 283
5.3.2 *Il visconte dimezzato* et le spectre des possibles . . . 293
5.3.3 *Il barone rampante* : un *metroidvania* dans les arbres . . . 299

6 Calvino joueur 309
6.1 La *paidia* de Pin . . . 310
6.1.1 *Il sentiero dei nidi di ragno* et le jeu de la Résistance . . . 310
6.1.2 *Ultimo viene il corvo* et les récits de guerre . . . 332
6.2 Le jeu comme approche du monde . . . 352
6.2.1 Matière à jouer : *Le cosmicomiche* . . . 352
6.2.2 Apprivoiser la ville : le jeu de *Marcovaldo* . . . 363
6.3 Jouer l'écriture, écrire le jeu ? . . . 380
6.3.1 La période oulipienne et les exercices parisiens . . . 382
6.3.2 Le texte, entre instrument et partie jouée . . . 386

Conclusion de partie 393

III Calvino et la redéfinition du littéraire 395

Introduction de partie 397

7 Le littéraire comme fuite 399
7.1 Joueur ou concepteur ? . . . 400
7.1.1 L'ambivalence créative . . . 400
7.1.2 Dédale et Thésée, concepteur et joueur . . . 412
7.2 S'extraire du *ludus* . . . 416
7.2.1 Fuir la structure . . . 417
7.2.2 Labyrinthe, défi et bifurcation . . . 425
7.2.3 Voir l'écriture dans sa fuite . . . 432

8 Vers une littérature du trouble **439**
8.1 Interface, trouble, vertige . . . 440
8.1.1 Littéraire par interface . . . 440
8.1.2 Vertige, trouble et interstice . . . 446
8.2 Architecture : de l'actantiel au poétique . . . 452
8.2.1 *Castello* et *Città* : structures poétiques . . . 452
8.2.2 De la ludicité littéraire à la littérarité vidéoludique . . . 455

Conclusion de partie **467**

Conclusion générale : vers un jeu vidéo calvinien ? **469**
Ce que visait cette thèse . . . 469
Littérature, jeux vidéo : proposition de frontières . . . 470
Calvino explorateur intermédiatique . . . 472
Le littéraire calvinien comme interstice du jeu . . . 474
Ce qu'on en tire . . . 475
Limites et perspectives . . . 476

Table des figures **480**

Liste des tableaux **481**

Index des noms propres **487**

Index des jeux cités **490**

Bibliographie **491**
Œuvres primaires . . . 491
Œuvres secondaires . . . 494

Ludographie **509**

Remerciements **517**

Remerciements

Plus de quatre années ont vu l'éclosion de cette thèse et le moment des remerciements est vertigineux.

Je commencerai par remercier ma directrice de recherches, Perle Abbrugiati, pour son enthousiasme, sa disponibilité, sa patience, sa bienveillance et sa curiosité. Cette rencontre ne s'est pas limitée à la recherche, et je lui suis reconnaissant pour tout ce chemin parcouru.

Je remercie également Marie Fabre qui m'a mis sur les rails de la recherche, et qui a bien voulu siéger à mon jury.

Merci à Jean-Claude Zancarini, Christophe Mileschi et Claudio Milanesi d'avoir accepté d'examiner mon travail. C'est aussi à Sébastien Genvo et Marida Di Crosta que vont mes remerciements, pour offrir un regard extérieur à l'italianisme sur mon sujet si particulier.

Tout cela n'aurait pas pu avoir lieu sans les structures adéquates, c'est pourquoi je remercie le Collège doctoral, l'ED354, Aix-Marseille Université et l'ENS de Lyon pour m'avoir permis de mener mon travail de recherche dans les meilleures conditions possibles, et les membres du Centre Aixois d'Études Romanes pour leur accueil chaleureux et bienveillant.

Je tiens à remercier Maïeul Rouquette et l'ensemble de la communauté d'entraide sur LaTeX, sans lesquels ce travail n'aurait pas cette forme.

Une thèse est aussi un morceau de vie qu'on ne parcourt pas seul, et qui ne se résume pas à quatre années de formation.

Je serai toujours reconnaissant à mes parents pour m'avoir mis autant de jeux que de livres entre les mains et à Constantin pour son amour et son écoute. À la nonna pour tout.

Je dois beaucoup aux trois compagnons de jeux et de science des *Bagarre studies*, Charles, Esteban et Rémi, pour leurs conseils et leurs mots toujours justes. Plus largement, à Internet et à Twitter qui, en ces temps incertains et confinés, m'ont permis de continuer à faire communauté. À Lucas et Leslie pour les vertiges cosmiques, et à Ethan, Axel, Matyas, Théo et David pour les bonds sylvestres.

Pour leur soutien et pour m'avoir écouté parler en boucle sans broncher pendant toutes ces années, je remercie Clémentine, Nicolas, Gabriele, Emma, Valentin, Gauthier, Costanza. Merci à Stefania pour m'avoir tant apporté pendant ces années aixoises, et pour sa musique toujours là.

Et à Camille, pour les jeux, les rires, et tout l'art qui s'ensuit.

Jeux littéraires et jeux vidéo : Pour une lecture ludologique d'Italo Calvino

Résumé En quoi Italo Calvino est-il un auteur ludique ? Le but de cette thèse est de proposer une lecture ludologique d'Italo Calvino afin d'explorer les rapports structurels qu'entretiennent littérature et jeux vidéo. Après une première partie dans laquelle nous identifierons une certaine convergence entre la littérature informatique et interactive et l'utilisation de l'informatique à des fins ludiques, nous montrerons en quoi Calvino s'inscrit dans cette relation intermédiatique, comme le montre son intérêt pour les autres formes médiatiques, pour les progrès technologiques de son époque qui en a fait, malgré lui, un interlocuteur des sciences du jeu et de certains game designers. Nous verrons donc de quelle manière il est possible de voir dans la production calvinienne une logique de game design, qu'il s'agisse de la création de mondes fictionnels ou de l'organisation de leur exploitation, répondant à certains mécanismes appelant une certaine interactivité, et comment l'auteur peut être aussi défini comme un joueur dans son écriture, ainsi que ce que cette attitude implique et signifie. Cette approche ludologique nous amènera à proposer une définition de la littérarité calvinienne en regard avec sa ludicité. Autrement dit, explorer les aspects ludiques de la littérature calvinienne nous permettra de mieux la cerner, même dans ce qui échappe au jeu.

Mots-clés Calvino, littérature, jeu, jeux vidéo, ludologie, ludique

Literary games and videogames : For a ludological reading of Italo Calvino

Abstract What makes Italo Calvino a playful author ? The aim of this thesis is to propose a ludological reading of Italo Calvino in order to explore the structural relationship between literature and video games. After a first part in which we will identify a convergence between interactive computer literature and the use of computer science for playful purposes, we will show how Calvino fits into this intermediatic connection, as shown by his interest in other media forms, in the technological progress of his time which made him, in spite of himself, an influential figure for game studies researchers and some game designers. We will therefore see how it is possible to perceive a logic inspired by game design in Calvino's production, whether in the creation of fictional worlds or in the organization of their exploitation, which operates according to mechanisms calling for a certain form of interactivity, and how the author can also be defined as a player in his writing, as well as what this attitude implies and means. This ludological approach will lead us to propose a definition of Calvinian literality in relation to its ludicity. In other words, exploring the playful aspects of Calvinian literature will let us understand it more accurately, even in what is outside the sphere of play.

Keywords Calvino, literature, game, videogames, game studies, playful

Giochi letterari e videogiochi : Per una lettura ludologica di Italo Calvino

Riassunto Cosa fa di Italo Calvino un autore ludico ? L'obiettivo di questa tesi è quello di proporre una lettura ludologica di Italo Calvino per esplorare le relazioni strutturali tra letteratura e videogiochi. Dopo una prima parte in cui individueremo una certa convergenza tra letteratura interattiva e l'uso dell'informatica a fini ludici, mostreremo come Calvino si inserisce in questo rapporto intermediatico, come dimostra il suo interesse per altre forme mediatiche, per il progresso tecnologico del suo tempo, che ne ha fatto, suo malgrado, un interlocutore delle scienze del gioco e di alcuni game designer. Vedremo quindi come sia possibile vedere nella produzione di Calvino una logica di game design, sia nella creazione di mondi fittizi che nell'organizzazione del loro sfruttamento, rispondendo a certi meccanismi che richiedono una certa interattività, e come l'autore possa anche essere definito come un giocatore nella sua scrittura, oltre a ciò che questo atteggiamento implica e significa. Questo approccio ludologico ci permetterà di proporre una definizione della letterarietà calviniano in relazione alla sua ludicità. In altre parole, esplorare gli aspetti ludici della letteratura calviniana ci permetterà di definirla meglio, anche in quello che sfugge al campo del gioco.

Parole chiavi Calvino, letteratura, gioco, videogiochi, ludologia, ludico