

Chandniée C. Tushar Iyengar

Université d'État d'Erevan

L'entre-jeu *agôn-aléa* et la place du hasard dans la construction du tragique racinien

Dans un match de football, les meneurs de jeu qui s'occupent souvent de l'entre-jeu ou du milieu de terrain, peuvent être classés selon deux postes, la défense et l'attaque, dont le rôle correspond à créer des passes. Ils créent souvent des passes complexes difficilement prévisibles par la défense adverse¹. Les composantes conditionnelles, telles que l'explosivité et l'endurance spécifiques au football, se manifestent dans la technique de « passe contrôlée » qui amplifie le rôle du hasard dans le football. C'est cette passe contrôlée qui fait passer l'issue du jeu de celle d'un destin préconditionné que Roger Caillois nomme « agôn » vers une autre qui est gouvernée par le hasard ou « alea » (1958, p. 27). Alors que Caillois place le football dans le cadre agonistique de sa théorie du jeu, cet article utilise la fluidité de l'action dans l'entre-jeu qui se passe au milieu du terrain pour proposer une perspective stochastique sur le jeu du hasard dans le théâtre de Racine. Il utilise la paire agôn-aléa puisée dans la ludologie de Caillois pour étudier la prévalence et l'impact des facteurs d'influence du hasard sur l'élément tragique dans le théâtre de Racine.

Les milieux de terrain centraux se caractérisent par des compétences de passe très développées. Leur position centrale sur le terrain nécessite également de l'explosivité, qui permettra au joueur de se projeter dans l'espace immédiatement après avoir effectué une passe et donc d'appuyer l'attaque. L'explosivité est également d'une grande utilité après qu'une passe a été interceptée car elle aidera le meneur de l'entre-jeu à passer à l'instant au contre-pressing ou bien à revenir en position défensive. Nous pouvons voir une problématisation de cette explosivité dans les deux tendances polaires

■ Chandniée C. Tushar Iyengar – maître de conférences au Département d'Études françaises et de Philologie de l'Université d'État d'Erevan. Adresse de correspondance : Département d'Études françaises et de Philologie, 1 Alek Manukyan St, Yerevan 0025, Arménie ; e-mail : dr.cctiyengar@gmail.com

ORCID iD : <https://orcid.org/0009-0003-2514-9514>

1. Voir Hughes et Franks (2005).

de la ludologie de Callois. Chacune des quatre catégories se situe entre les deux pôles de la *paidia* et du *ludus*. Callois décrit la *paidia* comme « un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (1958, p. 27). Il s'agit d'un état où l'esprit se livre et laisse libre cours à des fantaisies incontrôlées, à l'improvisation libre et à la turbulence. Le *ludus*, quant à lui, est la tendance inverse qui contrôle la *paidia* en instaurant des règles arbitraires :

À l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. Celui-ci demeure parfaitement inutile, quoiqu'il exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme *ludus* cette seconde composante. (Caillois, 1958, p. 27-28)

Le *ludus* doit donc être vu comme le complément nécessaire et le raffinement de la *paidia*, une instance où l'énergie présente dans la *paidia* peut être transformée au moyen des règles du jeu en une activité purifiée manifestant justement l'explosivité mesurée qu'incarne une passe contrôlée, où l'agôn se transforme en aléa. La distinction *paidia-ludus* porte sur le degré d'esthétisation du jeu, autant que la classification en quatre catégories reflète le type de jeu ainsi que l'attitude psychologique des joueurs. Du point de vue de l'analyse des performances, lorsqu'un but est marqué en raison de facteurs qu'une équipe contrôle, et que le score est exclusivement ou principalement lié aux compétences et aux capacités d'une équipe, cela indique une absence de hasard dans le but de marquer. En revanche, lorsqu'il n'y a aucune mainmise sur le jeu de la part de l'équipe qui marque ou que le but a été marqué de toute évidence d'une manière qui n'aurait pas pu être planifiée à l'avance, cela indique en quelque sorte la présence du hasard. Suivant ces prémisses, on pourrait imaginer la participation des mécanismes du hasard qui peuvent être impliqués dans le but de marquer.

L'aléa ou le hasard, dans le contexte de la tragédie racinienne, peut être défini comme l'élément inconnu et imprévisible qui agit de sorte qu'un événement aboutisse d'une certaine manière plutôt que d'une autre. L'intrigue tragique racinienne se déploie dans le déroulement maîtrisé de l'action dans l'entre-jeu agôn-aléa qui oscille entre le pôle de la *paidia* et le pôle du *ludus*, de telle sorte que l'agôn se renforce dans la zone du *ludus* de restrictions ainsi que dans la régulation de la causalité tragique. C'est le moment où l'aléa brille dans la zone de la *paidia* en se libérant de l'arbitrage d'une telle causalité tragique lorsqu'elle entre formellement dans un réseau de bouleversements inconnus qui agit sur cette causalité tragique. Le développement liminaire de la notion d'agôn, reflète la manière dont Caillois neutralise la présence

de la chance dans l'agôn en attribuant à cette première un statut de prédisposition égalitaire. Il constate que l'agôn ne correspond qu'à un jeu qui « apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des occasions est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner une valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur » (Caillois, 1958, p. 32). En revanche, l'aléa pour Caillois démolit toute égalité des opportunités : « Pour mieux dire, le destin est le seul artisan de la victoire et celle-ci, quand il y a rivalité, signifie exclusivement que le vainqueur a été plus favorisé par le sort que le vaincu » (Caillois, 1958, p. 35).

L'histoire de la théorie de la tragédie depuis la Renaissance est essentiellement liée à la redécouverte progressive de la *Poétique* d'Aristote, entre le milieu du XVI^e jusqu'à la fin XVII^e siècle auparavant transmise essentiellement par l'*Art poétique* d'Horace. Alors qu'Aristote propose une vision de la tragédie typiquement athénienne, une théorie fondée sur les effets esthétiques que peut produire la diachronie des évolutions successives de l'action héroïque transpersonnelle, la poétique latine repose sur l'ontologie discursive de la tragédie, cette dernière étant largement définie par l'héroïsme royal des protagonistes, le style épique du dramaturge, le caractère pathétique des circonstances et des répliques et enfin par les attentes du public, comme en témoignent les commentaires sur l'*Art poétique* d'Horace publiés sporadiquement par les humanistes italiens au milieu du XVI^e. C'était une période où les préceptes horaciens du genre tragique consolidèrent la tragédie comme un genre essentiellement régulier plutôt que de la considérer comme une variante du genre héroïque, un mélange de style élégiaque hérité de Théocrite et de Virgile² et de style épique en raison de sa matière héroïque. Le développement historique de la théorie de la tragédie ayant opéré des changements dans certaines phases du concept aristotélicien, presque tous les critiques modernes insistent encore sur les critères précis qui doivent caractériser un drame afin de pouvoir le qualifier avec précision de tragique. Il s'agit notamment de la présence d'un protagoniste en difficulté qui oppose sa volonté à des antagonistes fatidiques, à l'intervention divine, à l'erreur humaine, et à la moralité sociétale, ou à ses propres impulsions destructrices. Ce protagoniste est également en proie à l'ambivalence d'exaltation associée non seulement à ses actes héroïques, mais également aux fins pour lesquelles il est détruit, et a le pouvoir de réaliser la catharsis par le biais d'une pitié larmoyante et terrifiée. Cependant, la psychologie individualiste de la Renaissance insiste sur la théorie du « conflit » de la tragédie, qui a été encore amplifiée par les mouvements intellectuels et les tendances idéologiques des civilisations capitalistes modernes, à savoir, l'initiative personnelle ainsi que la concurrence et l'agressivité qu'engendre une lutte pour la survie typiquement darwinienne. La structuration de l'idée de conflit dans les tragédies de Racine, qui se manifeste comme une simulation de la progression ludique de la présentation

2. L'*Idylle XV* de Théocrite contient une élégie sur Adonis tandis que dans son *Églogue X*, Virgile présente une lamentation de Gallus sur la désertion par sa bien aimée dans un autre type d'élégie.

dramatique du conflit, semble incarner, pour sa part, la grande psychologie individualiste de la Renaissance. Du point de vue dramaturgique, l'idée de conflit a été réutilisée dans l'intrigue tragique classique, où la crise s'ouvre sur un conflit : le conflit entre les hommes, le plus souvent, et parfois un conflit de l'homme avec lui-même, bien plus grand qu'avec les dieux. Les dieux commencèrent à rester pour la plupart extérieurs à l'intrigue tragique à partir de la deuxième moitié du siècle, notamment chez Racine.

La plupart des discussions sur les thèmes du hasard moral et épistémique examinent la notion de hasard de manière isolée, et surtout en dehors du cadre de l'idée de jeu. Pour Cournot (1851), le hasard se définit comme une série causale caractérisée par un croisement de causalités indépendantes d'où naît le hasard. Pour Bergson, « le hasard est le mécanisme se comportant comme s'il avait une intention » sans que ce soit « une intention réelle » (1948, p. 90). Cette perspective sur le hasard épistémique fonctionne dans un cadre au caractère apparemment aléatoire de systèmes complexes et chaotiques avec des modèles sous-jacents, des interconnexions, des répétitions et des systèmes d'auto-similarité, de fractales autonomisées, et d'auto-organisation. Caillois identifie une troisième sphère d'action pour le hasard, le monde du jeu. Bien qu'il ne prône pas une transgression totale du profane, il estime que le ludique, comme le sacré, fournit des modèles importants pour rehausser le caractère de la vie civile. Les jeux ne sont pas des environnements inférieurs mais plutôt des mondes alternatifs, des lieux qui permettent aux gens de jouer avec les possibilités de la vie et, dans certains cas au moins, de trouver des satisfactions qui leur sont refusées dans la société profane. Caillois adopte une position plus sociologique, son idée des formes de jeu étant inévitablement mêlée, à la fois en tant qu'expression et en tant qu'élément contributif aux modèles et aux pratiques des sociétés. Dans ce qu'il appelle une « sociologie dérivée du jeu » (p. 93-109), Caillois affirme que les versions modernes des activités anciennes ne doivent pas être considérées comme des dégradations. Il croit, au contraire, que les impulsions humaines fondamentales – le besoin de prouver sa supériorité, le désir de vaincre la peur et la recherche de réponses aux énigmes – s'expriment à la fois dans le monde réel et dans les mondes du jeu dans une dynamique typiquement combative.

Dans l'univers tragique de Racine, le développement est visualisé étape par étape, l'intrigue est confrontée au défi d'être l'accomplissement inéluctable du destin. Le dramaturge doit veiller à ce qu'une tension continue s'installe et que les effets multiples déterminés par le rebondissement de l'action soient remplacés par une concentration de discours sur le péril de la mort. En ce sens, Racine crée un effet d'action dilatée comme dans un match de football, en surjouant les dilemmes à travers les renversements rhétoriques dans le discours des personnages, permettant ainsi une amplification verbale des conflits. Chez Racine, cette appropriation de l'action à travers la rhétorique est ce qui inscrit le plus fondamentalement son tragique dans la ludologie de Caillois.

1. Singularité et complémentarité agôn-aléa dans l'intrigue tragique racinienne

Le tragique chez Racine n'est pas que l'homme soit mortel en raison de son intelligence limitée susceptible d'errer comme c'est le cas dans la tragédie grecque, d'autant plus que pour Racine, la quête du savoir ou du sacré n'a pas de dimension tragique. Le tragique de Racine repose sur la recherche de la satisfaction absolue, bien que cette satisfaction soit de l'ordre fantastique, illogique et quasiment impossible. Le tragique racinien ne répond pas à la recommandation d'Aristote, mais se déploie de manière à ce que l'homme provoque sa chute par sa propre faute ou en conséquence d'un conflit interne profond, un tragique déjà exploré par Shakespeare. Car chez Racine, l'homme n'est pas tragique simplement parce qu'il est homme et que son sort est un échec probable ou une réussite partielle, pas parce qu'il est limité par le sort humain, mais c'est au contraire parce qu'il est exclu de sa sphère propre, de son idéal psychologique, que l'homme est tragique. Que les personnages raciniens désirent habituellement l'inaccessible, dont la poursuite leur est fatale, est tragique au-delà du sort normal de l'homme, car celui-ci le prive de l'usage nécessaire de sa nature.

Cette caractéristique des intrigues tragiques de Racine fait intrinsèquement de l'agôn de Caillois une composante source de l'action de passe contrôlée au milieu du terrain qui place l'intrigue tragique directement dans le giron du hasard. Le résultat de cette combinaison réside dans une double singularité et une double complémentarité. Le premier point commun concerne la notion implicite d'égalité des occasions. Dans *Alexandre le Grand*, *Bajazet* et *Mithridate*, la guerre est un terrain de jeu où les acteurs sont tous égaux avec une probabilité équitable de gagner et de perdre, où le cours des événements semble changer sur ce que l'on pourrait appeler la fortune de la guerre. Dans *Alexandre le Grand*, c'est la fortune qui est tenue pour responsable lorsque Porus s'échappe, comme elle pourrait l'être encore lorsqu'il affronte Taxile dans une vive stichomythie au début de la pièce (I. 2, vs. 216-256). La deuxième singularité est que les jeux de hasard sont liés l'un à l'autre et fortement réglementés par des règles de combat dans la mesure où la *paidia* serait fortement liée et réglementée par le *ludus*. Dans le théâtre de Racine, ces règles se réfèrent beaucoup moins à des règles de combat internes qu'à des règles qui régissent classiquement l'issue d'une guerre aux conséquences fixes. La structure de *Bajazet* n'est cependant pas modifiée : ici le sort des personnages, dont notamment celui du héros éponyme, secrètement condamné à mort par le sultan Amurat, dépend de l'issue d'une bataille lointaine. Les dés sont lancés et le sultan gagne, mais on rapporte qu'il est tué peu de temps après. Faute d'une prédisposition quelconque qui annonce l'inattendu, cet événement étonne Roxane, la concubine préférée du sultan amoureuse de *Bajazet* : « Reprocher votre mort à mon âme agitée » (III. 4, vs. 1102). C'est en effet chez *Bajazet* que l'on trouve l'emprise la plus flagrante du hasard, puisque la certitude

qu'à Roxane d'être trahie par Bajazet vient d'une lettre trouvée sur la personne de sa bien-aimée après qu'elle s'est évanouie : « billet enfermé dans son sein » (IV. 5, vs. 1260). De même, chez Iphigénie, la révélation de l'identité d'Ériphile, permettant à Iphigénie de se retirer de l'affaire du sacrifice, n'est pas seulement un coup de théâtre ou la règle agoniste typique du destin, pareille à un *deus ex machina*, mais également un jeu de hasard étant donné que la manière dont cette information a été découverte n'est pas claire³. On se demande, dans Mithridate, par quel accident le diadème de Monime se brise, et pourquoi Arbate arrive juste à temps pour l'empêcher de prendre le poison (V. 3, vs. 1540–1545).

Agôn, tel qu'incarné dans les jeux compétitifs, et aléa, tel qu'il se manifeste dans les jeux de hasard, présentent des caractéristiques mutuellement complémentaires en ce qui concerne, d'une part, la manière dont les gagnants des jeux sont sélectionnés et, d'autre part, la manière dont les joueurs se comportent. Cette complémentarité agôn-aléa se caractérise chez les caractères raciniens par l'exposition. L'exposition thématique dans les tragédies de Racine ne découle pas d'une séquence probable ou nécessaire. Différentes pressions, passions et forces existent depuis un certain temps : seul un événement fortuit, ou un concours de circonstances, permet à la situation tragique de s'équilibrer sur scène. Dans *Phèdre*, c'est parce que son mari a décidé de se rendre à Trézène que l'héroïne est mise en contact étroit avec son beau-fils Hippolyte, qu'elle fait bannir pour tenter d'oublier d'être tombée violemment amoureuse de lui : « D'un incurable amour remèdes impuissants ! » (I. 3, vs. 283). Ces deux événements cruciaux sur lesquels repose toute l'action tragique, peuvent être attribués à un tissu phénoménologique d'émotions plus profond chez les protagonistes, bien qu'ils soient plus clairement l'œuvre de marionnettes entre les mains de dieux cruels. On peut aussi se demander quel est le fondement « probable ou nécessaire » chez Iphigénie de la « secrète voix » (II. 1, vs. 516) qui persuade Ériphile de se rendre dans l'endroit où sa vie sera en danger. Dans cette même pièce, il y a la présence cruciale du hasard qui amène Iphigénie à revenir au piège mortel qui l'attend, et ainsi naît la péripétie tragique. Car si elle ne parvient pas à rencontrer le messager qu'Agamemnon a envoyé pour l'empêcher de revenir, en inventant un mensonge selon lequel Achille aurait changé d'avis vis-à-vis de son mariage avec elle, c'est tout simplement parce que sa mère et elle s'égarèrent et prennent le mauvais chemin pour rentrer chez elles.

Dans les jeux concurrentiels, les gagnants reviennent jouer parce qu'ils ont démontré leurs capacités, tandis que dans les jeux de hasard, les gagnants sont attribués de manière plus aléatoire. La deuxième complémentarité est fortement analogue à l'acte d'entrée ou de rentrée des meneurs de jeu. Les joueurs, dans de tels jeux, font de gros efforts et doivent avoir confiance en leurs propres capacités pour gagner, tandis que les joueurs des jeux de hasard sont passifs, renoncent à leur volonté et se soumettent à la fortune, ce qui est plus souvent le cas de *Phèdre*, *Néron* et *Titus*. Le retour des personnages sur le territoire agoniste sous forme de retrouvailles des deux

3. Voir Scherer (1950, p. 129-130).

amis est ainsi aussi fortuit que leur précédente séparation accidentellement causée par une tempête. Il n'y a aucune explication sur la raison pour laquelle ils auraient dû passer six mois à naviguer autour de la côte, et aucune sur la raison pour laquelle ils se seraient retrouvés à un moment aussi important. En d'autres termes, la situation initiale, d'où découle toute l'action dramatique, doit beaucoup à la fortune. Dans ce contexte, il semble tout aussi difficile de ranger le coup de foudre, de Phèdre, dans une quelconque catégorie du présumable ou du nécessaire. Or, l'égalité des opportunités ou l'égalité des points de départ, la stricte réglementation par des règles, les différentes manières de sélectionner les gagnants et la différence entre l'effort et la résignation sont autant d'éléments de la vie émotionnelle des personnages. L'élément de hasard renvoie au degré élevé de contingence qui caractérise leurs vies, malgré toutes les règles du combat en vigueur.

2. L'entre-jeu de la fatalité agoniste et la nature aléatoire humaine

La perspective aristotélicienne semble par définition exclure le hasard du domaine de la tragédie, d'autant plus que le hasard est défini par Aristote dans la *Physique* comme une cause accidentelle de choses faites selon un choix et pour le bien de quelque chose : « la fortune et le hasard sont des causes par accident, pour des choses susceptibles de ne se produire ni absolument, ni fréquemment, et en outre susceptibles d'être produites en vue d'une fin » (1966, p. 27), fournissant ainsi les outils conceptuels qui permettent une analyse scientifique des événements fortuits le cas échéant. Malgré la définition technique et les explications fournies par Aristote, une obscurité fondamentale demeure. D'une part, l'existence du hasard est affirmée : « il est évident que la fortune ou le hasard est quelque chose », mais, d'autre part, Aristote admet que « la fortune est une cause par accident, survenant dans les choses qui, étant en vue de quelque fin, relèvent en outre du choix. Par suite la pensée et la fortune sont du même ordre, car le choix ne va pas sans pensée » (p. 26). Étant donné la suprématie de l'esthétique aristotélicienne en France du XVII^e siècle, il est compréhensible que Racine n'ait pas recouru au simple hasard ou à l'arbitraire dans la résolution de son action tragique.

La vision traditionnelle sur les tragédies vivement soutenue par les auteurs aristotéliciens comme Jean-François Marmontel, est que, dans son univers tragique particulier, l'enjeu est déterminé par une fatalité implacable, une force inexorable qui se trouve au-delà de la volonté des individus et qui n'est pas troublée par les contingences imprévisibles du quotidien (1763, p. 112-113). Dans ce contexte émergent des concepts tels que le coup de théâtre et la « péripétie », l'évènement soudain et inattendu qui renverse les attentes des personnages et du public. Une succession de surprises structure l'acte V de *Mithridate*, comme par exemple le faux rapport selon lequel Xipharès est mort (V. 1, vs. 1460-1478). C'est dans cette optique, par exemple, qu'un public acceptera que dans la quatrième scène d'*Andromaque* l'héroïne entre en

scène à un moment critique sans raison particulière. Dans la scène cinq de l'acte II d'*Athalie*, il n'est pas non plus possible d'expliquer quelle prescience pousse la reine à entrer dans le temple et ainsi, tout à fait par hasard, à voir le garçon Joas, l'action sur laquelle repose toute l'intrigue tragique de la pièce. Quel que soit le statut apparent des personnages, de telles rencontres sont dramatiquement nécessaires, afin de créer une confrontation qui exprime et intensifie simultanément le conflit né d'une tension créatrice sur lequel reposent à leur tour les intrigues tragiques de ces deux pièces. De même, chez Mithridate et Phèdre, la réapparition soudaine et spectaculaire d'un roi apparemment mort, par hasard ou par la « Fortune cruelle » (*Mithridate*, I.5, vs. 336), juste après des déclarations d'amour compromettantes faites uniquement parce que l'on croyait trop facilement à la nouvelle de sa mort, illustre bien la primauté de l'illusion autour de laquelle toute la trame dramatique est tissée.

Le défi pour le dramaturge tragique était donc de créer un dilemme apparemment insoluble ensuite de le résoudre sans aucun recours au hasard. Le traitement du dénouement, qui relève de la structuration du hasard est à ce titre exemplaire. Pour ainsi dire, la désapprobation du hasard apparaît lors du dénouement le moment où le nœud aurait déjà pu être ravagé par le hasard sous une « forme haïssable du *deus ex machina* » (Scherer, 1950, p. 128) Comme le constate Jacques Scherer sur « la laïcisation de *deus ex machina* » (p. 100) la « proscription du hasard n'est d'ailleurs qu'un idéal du classicisme le plus strict, et il s'en faut de beaucoup qu'elle soit toujours réalisée dans la pratique » (p. 128) tout en soulignant l'entre-jeu d'une ambivalence plutôt statique d'agôn-aléa : « Dans l'œuvre de Racine, on ne trouve pas de dénouements si arbitraires, mais la difficulté est parfois esquivée, voire dissimulée, plus qu'elle n'est résolue. [...] La tentative de suicide de Créon résulte donc beaucoup moins de sa psychologie, élément du nœud, que de la volonté de Racine de tuer tous ses personnages » (p. 129).

Il semblerait étrange donc que ce soit avec Iphigénie que la fatalité agoniste trouve sa place dans les tragédies de Racine⁴ car, ici le dramaturge nous plonge dans l'univers de la fatalité antique où la présence des dieux se fait sentir partout sur scène ; jamais auparavant la présence implacable de la divinité ne pesait autant sur le destin de l'homme. Les dieux interviennent directement. Ils réclament le sacrifice d'Iphigénie pour obtenir du bon vent, dit l'oracle expliqué par le prêtre Calchas :

AGAMEMNON : Quelle fut sa réponse ! Et quel devins-je, Arcas,
Quand j'entendis ces mots prononcés par Calchas !
« Vous armez contre Troie une puissance vaine,
Si dans un sacrifice auguste et solennel
Une fille du sang d'Hélène
De Diane en ces lieux n'ensanglante l'autel.

4. « c'est avec Iphigénie que la fatalité racinienne trouve son visage véritable » (Maulnier, 1947, p. 242).

Pour obtenir les vents que le ciel vous dénie,
Sacrifiez Iphigénie ».
(I. 1, vs. 55-62)

Agamemnon essaie par divers moyens de sauver sa fille, mais lorsque les dieux parlent et que le destin décide, personne ne le contredit. Leur voix cachée le convainc qu'il convient pour sa gloire de sacrifier la princesse, et c'est en réponse à leur appel qu'Ériphile se rend à Aulis pour y rencontrer la mort :

ÉRIPHILE : J'ignore qui je suis. Et pour comble d'horreur,
Un Oracle effrayant m'attache à mon erreur,
Et quand je veux chercher le sang qui m'a fait naître,
Me dit, que sans périr, je ne me puis connaître.
(II. 1, vs. 427-430)

L'ancien sentiment de *némésis* étant évidemment passé de la tragédie grecque à Racine, si Iphigénie est sauvée, c'est uniquement parce qu'Ériphile est morte ; la fatalité tragique n'épargne la victime désignée que si ses exigences sont satisfaites par une autre victime. En somme, dans cette tragédie, la fatalité est plus que jamais vivante ou associée à des divinités vivantes, manifestant au-dessus des hommes et contre les hommes des intentions et des rancunes presque humaines (Maulnier, 1947, p. 269). Cependant, avec sa verve polémique habituelle, Racine rejette l'idée qu'il ait utilisé un tel dispositif dans *Iphigénie*, en l'inventant une victime substituée au dernier moment à la fille d'Agamemnon. Sa réponse à ses critiques montre une extrême sensibilité à toute suggestion selon laquelle il pourrait s'écarter du probable ou du nécessaire, comme il laisse entendre qu'Euripide l'avait fait :

Quelle apparence que j'eusse souillé la scène par le meurtre horrible d'une personne aussi vertueuse et aussi aimable qu'il fallait représenter Iphigénie ? Et quelle apparence encore de dénouer ma tragédie par le secours d'une déesse et d'une machine, et par une métamorphose qui pouvait bien trouver quelque créance du temps d'Euripide, mais qui serait trop absurde et trop incroyable parmi nous ? (1864, Préface d'*Iphigénie*, p. 228-229)

Dans l'univers tragique de Racine, la fatalité agoniste causée par les dieux se subordonne au hasard dans des situations récurrentes où le bonheur dépend toujours de quelque chose ou de quelqu'un extérieur à soi. Pyrrhus ne peut être heureux sans Andromaque, ni Hermione sans Pyrrhus, ni Oreste sans Hermione. Pourtant, la nature même de la passion racinienne exclut la possibilité d'un amour réciproque. L'amour, du moins dans sa forme la plus typiquement racinienne, est une passion possessive et égocentrique qui se transforme vite en haine lorsqu'elle est rejetée. Pour Pyrrhus ou Hermione, Néron ou Roxane, ou encore Phèdre, l'amour est une force destructrice. Anthropophage allégorisé, l'amour cherche à posséder, et lorsque la pos-

session est impossible, à dévaster et à détruire : « Mais cet amour l'emporte. Et par un coup funeste, Andromaque m'arrache un cœur qu'elle déteste » (IV. 5, vs. 1297-1298). Il existe bien sûr une autre émotion plus tendre et plus durable, comme celle d'Andromaque pour Hector et Astyanax, de Junie pour Britannicus, ou de Bajazet pour Atalide. C'est dans l'expression agressive de ce que Roland Barthes appelle « l'amour-ravissement »⁵ que l'on retrouve l'intervention fréquente de l'aléa. L'ambivalence entre amour et haine, entre possession et destruction est la clé de voûte de l'aspect sous-jacent du hasard dans les pièces de Racine. Comme le décrit Oreste en s'adressant à Hermione : « Que les Scythes auraient dérobée à vos coups / Si j'en avais trouvé d'aussi cruels que vous » (II. 2, vs. 503-504), les personnages de Racine provoquent leur propre chute en se détruisant eux-mêmes ou tout ce qui est essentiel à leur propre bonheur en créant un sentiment d'angoisse et de peur dans l'esprit des spectateurs. Hermione détruit Pyrrhus, Atalide est responsable de la mort de Bajazet, Monime trahit involontairement Xipharès. Cela amplifie justement le passage péripétique de l'agôn à l'aléa dans l'entre-jeu des degrés extrêmes de la passion jusqu'à ce qu'elle se transforme en haine.

La tragédie, chez Racine, reflète donc la dimension aléatoire et ténébreuse de la nature humaine, « la nature qui agite l'esprit humain incertainement et confusément, et qui le porte sans ordre et sans règle sur tous les objets, les motifs, et les circonstances de sa passion, selon que les idées s'en rendent présentes » (D'Aubignac, 1715, p. 310)⁶. La plus grande catastrophe n'est pas l'échec mais la rupture du ressort de la vie, le renoncement au but inaccessible et la fin de la capacité humaine ce qui fait de la tragédie de Racine une forme extrême et volontairement stylisée. Les sentiments peuvent suivre leur cours sans aucune interférence contre nature avec les trivialités de la vie et ils se manifestent avec une force pure rarement égalée. On trouve donc chez les protagonistes une singularité inhabituelle des objectifs et d'une absence de compromis, où l'amour est une dépense d'esprit plus grande que d'habitude, et où le moi ne peut être récupéré de ce qu'il aime.

Le tragique ne mûrit que dans l'action hasardeuse humaine, mais plus manifestement, l'agôn de la fatalité est systématiquement renforcé par le dispositif *deus ex machina*. Les auteurs de la destruction sont les dieux implacables et inhumains. Dans *Phèdre*, la plus visible est Vénus qui est obnubilée par la destruction de la reine, ce dont cette dernière a bien la conscience :

PHÈDRE : Je reconnus Vénus, et ses feux redoutables,
D'un sang qu'elle poursuit tourments inévitables.
Par des vœux assidus je crus les détourner,

5. « Ces deux Éros sont incompatibles, on ne peut passer de l'un à l'autre, de l'amour-ravissement (qui est toujours condamné) à l'amour-durée (qui est toujours espéré), c'est là l'une des formes fondamentales de l'échec racinien » (Barthes, 1963, p. 15-16).

6. Livre IV, Chapitre VI « Des Discours Pathétiques ou Des Passions et mouvements d'esprit ».

Je lui bâtis un temple, et pris soin de l'orner.
De victimes moi-même à toute heure entourée,
Je cherchais dans leurs flancs ma raison égarée.
D'un incurable amour remèdes impuissants !
En vain sur les autels ma main brûlait l'encens.
(I. 3, vs. 277-284)

Elle se considère comme une victime involontaire mais concède qu'il est inutile de lutter contre les dieux : « Ce n'est plus une ardeur dans mes veines cachée : / C'est Vénus tout entière à sa proie attachée » (I. 3, vs. 305-306).

Elle devient suppliante devant les autels de la déesse qui fait la sourde oreille à ses supplications et change ses adorations en hallucinations. Partout où elle demande de l'aide, une puissance divine la combat ; à qui que ce soit, crie-t-elle, cette personne se transpose en Hippolyte. Il n'y a aucune aide des dieux pour ceux qui recherchent la grâce, car la fatalité n'accorde pas la vie mais la mort. Ainsi, lorsque Thésée prie pour la destruction d'Hippolyte, Neptune n'hésite pas à envoyer aussitôt un monstre. Un exaucement aussi rapide de ses vœux remplit plus tard Thésée d'amertume envers ces dieux qui l'ont trop bien servi. Il les trouve maintenant injustes et traîtres de lui avoir accordé une malédiction sous le couvert d'une bénédiction. Comme Agamemnon, il se rend compte que ceux auxquels les dieux s'intéressent sont les plus misérables de la terre :

THÉSÉE : Je hais jusques au soin dont m'honorent les dieux.
Et je m'en vais pleurer leurs faveurs meurtrières,
Sans plus les fatiguer d'inutiles prières.
Quoi qu'ils fissent pour moi, leur funeste bonté
Ne me saurait payer de ce qu'ils m'ont ôté.
(V. 7, vs. 1612-1616)

Dans l'ensemble, la tragédie s'enlise dans l'action agonisante par les dieux, puisque chaque personnage important a une divinité vengeresse ou protectrice ; Phèdre a sa Vénus, Thésée son Neptune et Hippolyte est poursuivi par Diane. Le point culminant du drame est atteint lorsque l'humain et le divin s'entrelacent et lorsque l'agôn divin trouve son juste-milieu avec l'aléa humain. Alors, la reine impuissante est submergée par un interminable enchaînement de fatalités révélées dans son plus beau discours.

PHÈDRE : Misérable ! Et je vis ? Et je soutiens la vue
De ce sacré soleil dont je suis descendue ?
J'ai pour aïeul le père et le maître des dieux.
Le ciel, tout l'univers est plein de mes aïeux.

Où me cacher ? Fuyons dans la nuit infernale.
Mais que dis-je ? Mon père y tient l'urne fatale.
Le sort, dit-on, l'a mise en ses sévères mains.
Minos juge aux Enfers tous les pâles humains.
(IV. 6, vs. 1273-1280)

Phèdre a raison de fuir la pureté de l'être qu'elle ne peut éviter d'offenser, et qui ne la laissera pas vivre. Les personnages de Racine ne se détruisent pas seulement parce qu'ils ne peuvent pas gouverner leurs passions, mais ils le font en toute lucidité quant à la vanité et la futilité de s'opposer à leur sort, de sorte que leur fin paraisse une victoire contre les dieux voire, une victoire de l'aléa contre l'agôn.

Dans *Andromaque*, une ville et un homme sont également poursuivis sans relâche par la vengeance des dieux. Leur haine de Troie est maintenant apaisée, à l'exception des misérables rejetons restants, Andromaque et Astyanax en captivité. Mais c'est sur Oreste que la vengeance des dieux est dirigée dans la pièce de sorte qu'il se sent particulièrement visé par eux. Il ne connaît de repos que de brefs instants de répit, mais lorsqu'il se convainc que son innocence est son seul défaut, il lance alors le gant aux dieux qui relèvent le défi à la fin de la pièce par leur présence délirante. Oreste reconnaît leur main posée sur lui :

ORESTE : Grâce aux dieux ! Mon malheur passe mon espérance :
Oui, je te loue, ô ciel ! De ta persévérance.
Appliqué sans relâche au soin de me punir,
Au comble des douleurs tu m'as fait parvenir.
Ta haine a pris plaisir à former ma misère ;
J'étais né pour servir d'exemple à ta colère,
Pour être du malheur un modèle accompli :
Hé bien, je meurs content, et mon sort est rempli.
(V. 5, vs. 1613-1620)

Le rôle joué par le hasard dans l'établissement de la situation initiale est tout aussi convaincant dans l'exposition d'*Andromaque*. Dans la première scène, Oreste décrit comment il s'est rendu en Grèce en quête de gloire militaire et pour oublier Hermione, et comment il est arrivé par hasard juste au moment où les princes grecs s'étaient rassemblés pour faire face au refus de Pyrrhus à son égard. La prolongation de cet événement fortuit est célébrée dans les premières lignes. La surprise provoquée par le renversement des attentes fondées sur le probable peut donner l'impression que la fortune est intervenue. Ce sentiment que quelque chose s'est produit par hasard peut être momentané et très susceptible d'être rapidement remplacé par notre prise de conscience en tant que spectateurs que ce qui s'est passé devait arriver. Mais ce moment ne peut tout simplement pas être écarté, car il contient une grande partie

de la charge émotionnelle du drame tragique, dont un exemple révélateur se présente dans la suite des premiers vers d'*Andromaque* :

ORESTE : Oui, puisque je retrouve un ami si fidèle,
Ma Fortune va prendre une face nouvelle ;
Et déjà son courroux semble s'être adouci,
Depuis qu'elle a pris soin de nous rejoindre ici.
Qui l'eût dit ? Qu'un rivage à mes vœux si funeste,
Présenterait d'abord Pylade aux yeux d'Oreste ;
Qu'après plus de six mois que je t'avais perdu,
À la Cour de Pyrrhus tu me serais rendu ?
(I. 1, vs.1-8)

Le pronom interrogatif souligne, notamment à travers le dispositif de cadrage de l'énoncé : « qui peut savoir le Destin qui m'amène ? » (I. 1, vs. 25). Cette soumission à l'imprévisible se révèle dans ces moments de surprise qui finissent par perturber le cours prévu des événements. Mais c'est dans *Athalie* que l'on peut trouver le plus grand tragique conduit par le hasard qui s'abrite dans l'action humaine. Athalie ne choisit pas sa mort comme Hermione et Phèdre. La mort n'est pas non plus un moment de satisfaction comme dans *La Thébaiide*, ni une fin inéluctable et le prix d'un processus autodestructeur, la seule forme de jouissance possible, comme dans le cas de Néron. Elle renonce au désir pour lequel elle a renoncé à sa propre vie. La prophétie dans *Athalie*, comme l'oracle dans *Iphigénie*, laisse aux personnages le choix de l'action. Le rêve d'Athalie a à peu près la même fonction que les vents défavorables d'*Iphigénie* ou la fausse nouvelle de la mort du roi dans *Phèdre* et *Mithridate*. L'esprit humain tâtonne encore dans l'obscurité dans *Athalie*, ce qui est clairement une portée biblique, où se pose la question d'ordre moral sur le bien et le mal. Mais ce qui place cette tragédie dans la force centripète du hasard, c'est que la prophétie n'informe pas Joad du résultat de son action. Il n'a aucune conviction intuitive que Joas survivra, et le succès n'est pas nécessairement un signe de l'approbation de Dieu. Athalie est tuée mais, comme Josabet l'avait souligné, de nombreux autres rois ont été tués, et Zacharie sera tué également dans l'avenir. Pourtant le Dieu n'est plus accessible à l'homme malgré la prophétie et le rêve. Bien qu'il souligne dans sa *Préface* que la prophétie de Joad est une pure invention, Racine a inclus des explications naturelles pour ce qu'il a pu considérer comme des événements surnaturels.

3. L'entre-jeu agôn-aléa et l'illusion dramatique

Le rôle de l'aléa dans les intrigues tragiques de Racine nous conduit en outre à nous poser des questions phénoménologiques sur notre expérience en tant que public spectateur, et donc à l'idée de renversement. En d'autres termes, le destin n'est pas un

sort inflexible imposé à des personnages pantins : il s'agit plus simplement de « l'irreprésentable »⁷.

Aristote dans la *Poétique* met l'accent sur les sentiments qu'éprouvera le spectateur en parlant de la mort de Mutys par écrasement, « Quand, à Argos, la statue de Mytis tomba sur celui qui avait tué ce même Mytis et l'écrasa au moment qu'il la considérait, cela fut intéressant, parce que cela semblait renfermer un dessein » (1874, p. 16). Dans la perspective aristotélicienne, l'imitation dans la tragédie ne porte pas seulement sur une action parfaite, mais encore sur des faits qui provoquent « la terreur et la pitié » (1874, p. 16). Ces sentiments surgissent surtout lorsque les faits arrivent contre toute attente, et plus particulièrement lorsqu'ils sont provoqués les uns par les autres où, la surprise étant la plus fortuite des réponses semble produite comme à dessein. Aristote révèle que les événements ont le plus d'impact sur les spectateurs lorsqu'ils se produisent de manière inattendue et en même temps en conséquence les uns des autres ayant l'apparence du hasard. Les deux œuvrent ensemble pour générer une ironie tragique. Rétrospectivement, l'apparence du hasard peut être considérée comme une simple apparence. Mais l'homme ne vit pas seulement rétrospectivement, surtout pas au théâtre où le public vit un « spectacle vivant » hors de la réalité qui lui correspond.

Lors de la transition de la passe contrôlée de l'action tragique de l'agôn ou la causalité tragique à l'aléa ou le hasard, le rôle de l'aléa est au début assez ambigu. Caillois avance que dans la transition des sociétés primitives dominées par mimicry-ilinx qui vont de pair, vers des sociétés rationnelles, l'aléa aurait pu être un intermédiaire important : « Dans ce cas, ce n'est pas l'agôn, mais l'aléa, qui impose son style à la société qui mue. S'en remettre à la décision du sort plaît à l'indolence et à l'impatience de ces êtres, dont les valeurs fondamentales n'ont plus droit de cité » (1958, p. 229). Le critère largement admis pour qu'une idée ait la préséance esthétique sur autrui dans les tragédies de Racine est l'émotion vécue par le spectateur. L'émotion naît lorsque ce qui se passe est tout le contraire de ce que les personnages voulaient ou de ce qui aurait semblé plausible auparavant. Si le dramaturge a choisi de construire une séquence de cause à effet plausible et cohérente, ce n'est pas parce qu'il a été paralysé par les règles, mais parce que de telles intrigues génèrent une action tragique qui procure une émotion profonde et un plaisir durable. En même temps, il connaissait la règle principale, à savoir que l'expérience vécue du théâtre est émotionnelle et anticipative. Cela signifie que les spectateurs comme les personnages sont tenus en haleine et sont continuellement accablés, « Quel coup me l'a ravi ? Quelle foudre soudaine ? », comme le prononce Thésée dans *Phèdre* (V. 6, vs. 1497), en apprenant la nouvelle de la mort de son fils. C'est bien parce que Thésée, dans une passion aveugle, réclame le châtement d'Hippolyte que le meurtre produit un tel effet de renversement et de reconnaissance, puisqu'il se rend compte que c'est lui qui a fait s'éteindre son fils

7. « L'espace théâtral peut être construit pour donner au spectateur le plaisir de la copie, de la représentation, si possible, de l'irreprésentable » (Ubersfeld, 1996, p. 61).

bien-aimé. Ce renversement déterministe n'empêche cependant pas Racine de rendre inattendue et choquante la manière dont l'évènement est présenté, notamment quand le monstre surgit sans être annoncé d'une mer calme. En effet, il choisit le moment opportun de sa révélation pour créer un impact de tourment paroxysmique, au moment même où Thésée découvre que son fils est innocent.

Le hasard peut donc donner l'impression d'être présent avant et pendant l'évènement. Les évènements semblent survenir comme la foudre, de manière imprévisible et apparemment fortuite, au gré d'un changement de fortune imprévu, ou d'un évènement contraire aux attentes rationnelles. La création de suspense et de surprise est donc tout à fait conforme au probable ou au nécessaire. La fortune ne disparaît dans l'équation qu'après coup : en tant que public, nous réalisons que ce qui s'est passé devait arriver, nous l'inscrivons dans une séquence cohérente d'évènements. Mais avant que cela ne se produise, différentes possibilités restent ouvertes. C'est donc grâce à la création de cette illusion de contingence et de volatilité, plutôt que par une quelconque adhésion servile à des conventions classiques cachées, que Racine a pu créer des œuvres d'art surchargées d'émotion, de beauté et de vérité. Il ne s'agit pas ici de « choses qui arrivent », ni même de ce qu'Aristote appelle « l'impossible qui paraît vraisemblable que le possible qui ne le paraîtrait pas. » (1874, p. 41). La tragédie n'est pas la « vie », mais un artifice soigneusement construit destiné à susciter l'émotion.

La vraisemblance dramatisée exige donc après coup, que l'on trouve une raison plausible à ce qui semble alors dépendre de la fortune. Si le « hasard » est le nom que nous donnons à la liberté que revendique Racine pour représenter l'imprévisible et l'improbable, alors il a clairement sa place dans ses tragédies. Le dramaturge se trouve ainsi confronté à des exigences contradictoires. D'une part, même l'évènement le plus surprenant doit paraître une conséquence probable ou nécessaire de ce qui le précède. D'autre part, il faut respecter le principe dramatique fondamental qui exige que le public ne soit pas trop préparé à ce qui va se passer.

Cette technique d'intrigue fait que ses tragédies paraissent considérablement libres, plus ouvertes et plus incertaines que ne le présuppose parfois la grande illusion dramatique du théâtre. Le critère fondamental que poursuit Racine dans toute son esthétique du tragique, comme il l'a lui-même précisé, était de créer une pièce qui émeut son public :

[...] et j'ose dire qu'il renouvelle assez bien dans le cœur des spectateurs l'émotion que le reste y avait pu exciter. Ce n'est point une nécessité qu'il y ait du sang et des morts dans une tragédie ; il suffit que l'action en soit grande, que les acteurs en soient héroïques, que les passions y soient excitées, et que tout s'y ressente de cette tristesse majestueuse qui fait tout le plaisir de la tragédie. (1864, Préface de *Bérénice*, p. 6)

C'est dans la réception proprement spectatorielle que le hasard prend sa place à l'entre-jeu d'une coexistence nécessaire de la causalité agoniste avec l'imprévisibilité du hasard dans le tragique racinien.

RÉFÉRENCES

- Aristote. (1966) [IV^e siècle av. J.-C.]. *Physique*. (H. Carteron, trad.). Paris : Les Belles Lettres.
- Aristote. (1874) [IV^e siècle av. J.-C.]. Poétique. Dans *Chefs d'œuvres de la littérature grecque*. (Ch. Batteux, trad.). Paris : Imprimerie et Librairie classiques de Jules Delalain et Fils.
- Barthes, R. (1963). *Sur Racine*. Paris : Éditions du Seuil.
- Bergson, H. (1948) [1932]. *Les deux sources de la morale et de la religion*. Paris : Presses universitaires de France.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.
- Cournot, A.-A. (1851). *Essai sur les fondements de nos connaissances et sur les caractères de la critique philosophique*, T. 2. Paris : Hachette.
- D'Aubignac, F. H. Abbé. (1715). *La Pratique du Théâtre*. Amsterdam : Jean Frédéric Bernard.
- Hughes, M. et Franks, I. (2005). Analysis of passing sequences, shots and goals in soccer. *Journal of Sports Sciences*, 23, 509-514.
- Marmontel, J.-F. (1763). De la tragédie. Dans *Poétique française*, t. II, ch. XII. Paris : Librairie Lesclapart.
- Maulnier, T. (1947). *Racine*. Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1864). Bérénice. Dans *Œuvres complètes*. T. 2. Paris : Édition Napoléon Chaix.
- Racine, J. (1864). Iphigénie. Dans *Œuvres complètes*. T. 2. Paris : Édition Napoléon Chaix.
- Racine, J. (1999a) [1664]. La Thébàïde. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999b) [1665]. Alexandre le Grand. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999c) [1667]. Andromaque. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999d) [1669]. Britannicus. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999e) [1669]. Les Plaideurs. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999f) [1672]. Bajazet. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999g) [1673]. Mithridate. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999h) [1674]. Iphigénie. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999i) [1677]. Phèdre. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Racine, J. (1999j) [1691]. Athalie. Dans *Racine. Œuvres complètes*. T. 1. *Théâtre – Poésie*. G. Forestier (éd.). Paris : Gallimard.
- Scherer, J. (1950). *La dramaturgie classique en France*. Paris : Nizet.
- Théocrite. (1946) [IV^e siècle av. J.-C.]. Idylle XV. Dans *Œuvres complètes*. (M. Rat, trad.). Lausanne : Éditions du Bibliophile.
- Ubersfeld, A. (1996). *Lire le théâtre II. L'école du spectateur*. Paris : Belin.
- Virgile. (2015) [I^{er} siècle av. J.-C.]. Églogue X. Dans *Œuvres complètes*. (J. Dion, Ph. Heuzé, A. Michel, trad.). Paris : Gallimard.

RÉSUMÉ : Dans l'épistémologie sociale de Roger Caillois, *agôn* et *aléa* sont les premiers deux principes du jeu qui se déploient entre la polarité arbitraire des tendances ludiques de *paidia* et de *ludus*. La vision traditionnelle sur les tragédies vivement soutenue par les auteurs aristotéliens est que, dans son univers tragique particulier, l'enjeu est déterminé par une fatalité implacable dirigée du probable et du nécessaire. Cependant, dans la plupart des pièces de Racine, le cours des événements semble tourner autour de la fortune qui finit par créer une sorte de champ médian de l'action tragique entre *agôn* et *aléa*. L'article soutient que le hasard occupe bien une place dans le théâtre de Racine, dont l'intrigue tragique doit être explorée dans une perspective stochastique. Il se sert de la notion d'« entre-jeu » empruntée aux jeux de balles signifiant le médian du terrain, position qui maximise le potentiel du hasard dans ces jeux.

Mots-clés : Jean Racine, *agôn*, *aléa*, entre-jeu, tragédie racinienne

The Mid-Field Play of *Agôn-Alea* and the Place of Chance in the Construction of the Tragic Element in Racine

ABSTRACT: According to Roger Caillois's social epistemology, *agôn* and *alea* are the first two principles of games which unfold between the arbitrary polarity of the play tendencies of *paidia* and *ludus*. The traditional view on tragedies strongly supported by Aristotelian authors is that, in its particular tragic universe, the stakes are determined by an implacable fatality directed by the probable and the necessary. However, in most of Racine's plays, the course of events seems to revolve around fortune which ends up creating a sort of middle field of tragic action between *agôn* and *alea*. The article maintains that chance takes center stage in Racine's theater, of which the tragic plot must be explored from a stochastic perspective. It uses the notion of "mid-field" borrowed from ball games meaning the mid-fielder position, a position which maximizes the potential for chance in these games.

Keywords: Jean Racine, *agôn*, *alea*, mid-field, Racinian tragedy