

Jeux et hasard dans l'écriture de Patrick Modiano

Pour Patrick Modiano, le petit détail est de première importance. Telle une sorte de point zéro de l'écriture, c'est autour de lui que se déploie l'intrigue et se ramifie l'œuvre, la récurrence de certains lieux, personnages (fictifs et référentiels) et motifs lui conférant son unicité. Quoique Modiano ne s'appesantisse jamais sur le motif du jeu – il n'en fait pas un thème – la fréquence avec laquelle celui-ci est disséminé dans les récits dément son apparente insignifiance et constitue à ce titre un précieux outil herméneutique.

Dans la discussion qui va suivre, je me propose donc d'analyser les enjeux liés à la mobilisation de ce motif. J'aborderai celui-ci sous deux facettes. Tout d'abord, au niveau de la caractérisation. Nous constaterons ainsi que le motif du jeu permet au romancier d'étoffer et de complexifier certains personnages, tout en nourrissant parallèlement le contenu thématique des récits. Dans un second temps, je m'attarderai sur la manière dont l'espace jeu est représenté dans la narration modianienne. Cette seconde partie nous renseignera sur le rôle dévolu au hasard dans la mise en intrigue et illustrera la valeur accordée à l'indétermination dans l'œuvre de Patrick Modiano. Ma conclusion s'attachera à relier ces deux dimensions afin de démontrer que le jeu, s'il semble à première vue un élément mineur, constitue en réalité un signifiant révélateur du dispositif narratif modianien et révèle le rôle dévolu à l'indétermination à tous les niveaux de l'écriture.

■ France Grenaudier-Klijn – enseignante chercheuse et responsable de programme à la School of Humanities, Media and Creative Communication de Massey University. Adresse de correspondance : School of Humanities, Media and Creative Communication, Massey University, Private Bag 11 222, Palmerston North 4442, New Zealand ; e-mail : F.Grenaudier-Klijn@massey.ac.nz

ORCID iD : <https://orcid.org/0000-0003-2976-6993>

1. *Un cirque passe* : un bridge existentiel

Un cirque passe (Modiano, 1992) épouse une trame narrative commune à nombre de romans modianiens : un jeune protagoniste, romancier en herbe, rencontre par hasard Gisèle, une jeune femme énigmatique un peu plus âgée que lui. Celle-ci fréquente deux individus plus âgés, un peu louches, ce qui amène le jeune couple à être pris dans une opération suspecte. Sur le point de fuir Paris pour Rome, la jeune femme meurt.

Aux deux tiers du récit, le narrateur et Gisèle doivent se rendre rue Washington dans le 8^{ème} arrondissement. Il s'agit de l'adresse de Jacques de Bavière, « un homme brun, d'à peine trente ans » (Modiano, 1992, p. 36), de nationalité belge, mais vivant en France. Ce Jacques de Bavière – Belge ? Français ? voire Allemand, comme pourrait le suggérer la graphie retenue – partage son appartement de la rue Washington avec sa belle-mère. Sur la porte de l'appartement, une « petite plaque d'argent [où] était gravé un nom : Ellen James » (1992, p. 81). Une nouvelle nationalité s'ajoute ainsi au millefeuille identitaire de Jacques de Bavière¹. La femme qui se présente alors, « blonde d'environ quarante-cinq ans, vêtue d'une robe de soie noire. À son cou, un rang de perles » (1992, p. 81) apparaît à première vue comme une respectable bourgeoise. Mais le décor contredit le salon conventionnel et opulent auquel on pourrait s'attendre à une telle adresse² : « Au pied d'une console, la moquette était usée jusqu'à la trame et, sur l'un des murs, j'ai remarqué les traces d'un tableau qu'on avait enlevé » (1992, p. 83). Ellen James « tient un club de bridge dans l'appartement » (1992, p. 84), renseignement qui s'ajoute à la brève description physique du personnage et à l'adresse prestigieuse. Nous allons voir que la précision ainsi fournie par la mention du club de bridge alimente concomitamment la caractérisation et la thématique du roman.

Le narrateur se méfie de Jacques de Bavière, non seulement par jalousie – il se doute que celui-ci entretient une relation trouble avec Gisèle – mais aussi parce qu'il retrouve chez lui et son comparse Ansart ce même penchant à l'affabulation et aux combines qu'il connaît à son père. Dans un premier temps, presque de manière paradoxale, la mention du club de bridge déprécie le personnage : « Ainsi l'appartement qu'habitaient Jacques de Bavière et sa prétendue belle-mère m'était en réalité qu'un club de bridge. » (1992, p. 84). Mais la citation se poursuit, unissant explicitement de Bavière, Ansart et le père du narrateur : « J'ai pensé à mon père. Lui aussi aurait volontiers recouru à un tel procédé [...]. Décidément, ils étaient tous du même monde » (1992, p. 84). Or Pierre Ansart, « expédié [...] à la Centrale de Poissy en 1943 » (1992, p. 122), date qui renvoie à la période de l'Occupation jamais très loin dans les romans de Modiano, est né le 22 janvier 1921, soit à une petite inversion près, le même jour

1. Selon un procédé fréquemment employé par Modiano, l'accumulation de renseignements ne fait qu'accentuer l'équivocité et l'insaisissabilité du personnage.

2. La rue (de) Washington commence avenue des Champs-Élysées en face de l'avenue George-V.

qu'Albert Modiano³ qui, on le sait, fut impliqué dans des activités de marché noir durant l'Occupation et possiblement lié à des affidés de la *Gestapo française*. Qui plus est, l'adresse du restaurant d'Ansart correspond à celle de Louis (Eddy) Pagnon⁴, figure référentielle récurrente de Modiano. L'inscription *in passim* du motif du bridge, jeu bourgeois par excellence, permet ainsi de dénoncer la respectabilité factice qui masque mal les manigances illégales du père, dont Ansart constitue un avatar, le délabrement physique de l'appartement constituant le corollaire métaphorique de la déréliction morale des personnages.

La référence au jeu de bridge peut en outre s'interpréter à un second niveau métaphorique. En effet, la terminologie propre au bridge – enchères, contrat, déclarant – reflète la situation dans laquelle sont placés Jean et Gisèle qui doivent rendre un petit service à Ansart lequel correspond grosso modo au contrat. Au bridge, le déclarant est assis en face du mort. Lorsqu'Ansart leur présente sa requête, Jean et Gisèle lui font face sur le canapé opposé. De plus, ces derniers trouvent Ansart et de Bavière assis sur le divan en train de regarder « de grandes photos dont quelques-unes étaient éparées » (1992, p. 65), dispositif rappelant l'étalage des cartes du partenaire du déclarant.

L'évocation discrète du bridge dans *Un cirque passe* se ramifie donc à plusieurs niveaux. Elle contribue d'abord à la caractérisation, en étoffant en particulier la figure équivoque de Jacques de Bavière. Elle étaye la mise en intrigue en instaurant un parallèle entre le comportement des personnages et la distribution des joueurs au bridge. Enfin, elle illustre la grande thématique de ce roman, à savoir l'affrontement, voire le règlement de comptes, d'un fils désireux de s'émanciper d'un héritage encombrant et de dénoncer les travers d'ainés peu recommandables prompts à manipuler et abandonner leurs cadets.

2. Une jeunesse : échec et mat !

Dans *Une jeunesse*, l'évocation du jeu est là encore rapide et discrète, Mais elle constitue néanmoins un indice révélateur du mode de caractérisation adopté par Modiano qui favorise toujours la pluridimensionnalité.

Le principal personnage féminin du roman s'appelle Odile. Le roman commence lorsqu'elle est sur le point de fêter ses trente-cinq ans, mais l'essentiel de l'action se déroule à Paris quinze ans plus tôt ; lorsqu'elle fait la connaissance de Louis, l'un et l'autre ont à peine 20 ans. Le hasard les amène à croiser un certain Roland Chantain de Bejardy, personnage équivoque qui aurait « mal tourné... Il est passé en cour d'as-

3. Alberto (Albert) Rodolphe Modiano est né le 22 janvier 1912. Denis Cosnard avait également relevé cette *coïncidence* (2010, p. 85).

4. Durant l'Occupation, Pagnon était le chauffeur du patron de la Gestapo française de la rue Lauriston.

sises pour l'assassinat d'un Américain... On l'a acquitté... »⁵ (1981, p.183). Et comme Ansart, Bejardy confie une mission aux deux jeunes gens.

Par ailleurs, Louis comme Odile traînent un passé *encombrant* explicitement associé à la période de l'Occupation. Le père de Louis est un ancien coureur cycliste ayant participé à des compétitions sportives au Vel' d'Hiv'. Sa mère était danseuse au Tabarin. L'évocation de ces deux espaces permet de présenter Louis comme un personnage écartelé entre les deux pôles de l'Occupation : le Vel' d'Hiv', symbole de la déportation des Juifs ; le Tabarin, haut-lieu du Paris nocturne de l'Occupation et de la Collaboration. Odile est née de père inconnu. Quant à sa mère, elle est ici aussi explicitement liée à la période de l'Occupation : « L'intéressée vivait d'expédients... galanterie... marché noir... Maîtresse de Pacheco⁶ pendant l'occupation allemande... Interrogée en septembre 1944 par les services du Quai de Gesvres... » (1981, p. 47).

Odile est à plusieurs reprises présentée comme un personnage vulnérable : elle perd la protection du bienveillant Georges Bellune/Georg Bluène lorsque celui-ci se suicide ; elle est sexuellement violente par un impresario sans scrupule ; enfin la police l'utilise comme appât lors d'une opération. Or, dans l'épisode qui nous intéresse, la mention du jeu d'échecs vient déranger cette apparente unicité.

Lors d'un déjeuner chez Bejardy, alors que celui-ci est sur le point d'envoyer Louis et Odile en Angleterre pour l'une de ses « petites missions » (1981, p. 107), Brossier – le comparse qui a présenté Odile et Louis à Bejardy – invite celle-ci à faire une partie d'échecs. Odile vient à peine de découvrir ce jeu complexe, cérébral, aux antipodes des vellétés artistiques qui la motivaient jusque-là : « Odile prenait goût à ce jeu, sous l'influence de Mary qui leur avait appris, à elle et à Louis, le déplacement des pièces » (1981, p.120). Jeune couturière du même âge que les deux protagonistes, Mary Bakradzé compte parmi ces figures composites qu'affectionne Modiano ; si son prénom est anglo-saxon, son patronyme suggère des origines géorgiennes. Mary est l'initiatrice ; Odile l'élève qui apprend vite : « Au bout d'une dizaine de minutes, Odile dit « Échec et mat. » [...] Redoutable, cette petite madame Memling, déclara Brossier en souriant » (1981, p. 120).

À première vue, la mention de la partie d'échecs n'apporte pas grand-chose à la narration. En revanche, il étoffe la personnalité d'Odile. Le commentaire de Brossier englobe ainsi les deux facettes de ce personnage féminin, concomitamment « petite » et « redoutable ». L'alliance quasi oxymorique des deux épithètes correspond pleinement au mode de caractérisation modianien, à savoir la création de figures romanesques complexes, évasives et contradictoires. Qui plus est, l'épisode de la partie d'échecs s'inscrit à un moment-clé du roman. En confiant à Louis et Odile la mission clandestine de se rendre en Angleterre pour y convoier une somme qu'on

5. Féru de faits divers, Patrick Modiano s'est vraisemblablement inspiré ici d'une véritable affaire de meurtre.

6. Figure récurrente chez Modiano. Voir en particulier Bach (1998). Notons en outre que Pacheco, comme Albert Modiano, est né un 22 janvier, détail qui n'aura bien entendu pas échappé à notre romancier.

devine d'origine suspecte, Bejardy les implique dans une machination douteuse. Ici encore, deux jeunes gens esseulés et vulnérables sont manipulés par des adultes plus âgés et peu scrupuleux. Mais à la différence des protagonistes d'*Un cirque passe*, Louis et Odile parviennent à l'emporter sur les *mauvais pères*. À l'occasion d'un autre voyage organisé par Bejardy, Louis décide de faire faux bond à ce dernier et de garder la mallette.

Gagner une partie d'échecs présuppose de savoir anticiper, d'être à même de deviner les mouvements de l'adversaire et de rester soi-même imprévisible à ses yeux. Sous-estimant Odile et Louis, Bejardy évalue mal les risques. Tricheur impénitent – il contourne la loi – il n'imagine pas qu'Odile et Louis puissent *prendre la main*. Les deux très jeunes protagonistes, initialement déboussolés et sans appuis, ont appris à renverser le jeu et à tirer profit des manigances crapuleuses de leurs aînés. Là où *Un cirque passe* se posait comme un roman du ressentiment filial, *Une jeunesse* peut se lire comme un roman de la revanche des fils sur les pères. Manipulés par des adultes égoïstes et peu scrupuleux, Odile et Louis s'émancipent du passé et deviennent maîtres de leur destin. Échec et mat !

3. Rue des boutiques obscures : un billard au féminin

La période des « années noires » constitue un substrat spatio-temporel omniprésent dans la trame narrative modianienne. C'est particulièrement manifeste dans *Rue des boutiques obscures*. La première fois qu'est évoquée Denise Coudreuse, principale figure féminine qui disparaîtra dans des circonstances mystérieuses en 1943 aux alentours de Megève, celle-ci apparaît sur une photographie de vacances prise à La Baule : « Une troisième photo représente la jeune femme que l'on voit avec nous dans la salle à manger d'été. Elle est debout devant la table de billard et tient une canne de ce jeu dans les deux mains » (Modiano, 1978, p. 99).

L'évocation fortuite du billard, qui précède toute autre information relative au personnage, illustre encore une fois l'importance dévolue au petit détail dans la narration modianienne, cette première indication présupposant son importance dans le schéma de caractérisation. En effet, ce n'est que plus tard dans le récit que nous découvrons son état civil et sa profession. La première mention du personnage évoque donc un attribut précis : sa maîtrise du billard, prédicat – il s'agit bien d'un *faire* – que l'on peut opposer à la profession de Denise : un mannequin qui se donne à voir et se plie aux désirs et attentes des photographes et couturiers pour lesquels elle travaille.

Au cours de l'enquête menée par le narrateur pour reconstituer son passé et son identité, le motif du billard reste obstinément associé à Denise. Lorsque Guy Roland se rend au 19 quai d'Austerlitz, où se trouve un café appelé *À la marine*, les confidences du patron permettent d'étoffer la personnalité de la jeune femme : « Une drôle de gamine... à dix ans, elle faisait déjà des parties de billard avec mes clients... » (1978, p. 129). Arrivés à Megève au début de l'année 1943, peu de temps avant sa dis-

parition, c'est encore le billard qui domine dans les évocations de Denise. Ainsi d'un chalet voisin dont le propriétaire

avait aménagé [...] une grande salle, avec des tables, un bar rudimentaire et un billard. [...] Denise, quand elle a vu le billard, lui a demandé si elle pourrait jouer. Il a d'abord paru surpris, puis il s'est détendu. [...] Nous jouions au billard avec lui et deux ou trois de ses amis. C'était Denise qui jouait le mieux. Je la revois, gracile, la canne du billard à la main [...]. (1978, p. 223)

À bien des égards, les personnages de Modiano constituent des figures protéiformes, rappelant un peu les dispositions éternellement changeantes du kaléidoscope. Moins instables que flous ; plutôt tremblés, fugaces. Ainsi Denise, représentante typique de l'amoureuse modianienne, contourne-t-elle le stéréotype de la jolie mannequin, en partie grâce à l'introduction de l'élément billard dans sa biographie. Du fait des connotations sexuelles souvent crues qui accompagnent le billard, en raison de la terminologie employée comme de la contorsion physique exigée du joueur, le billard est longtemps apparu comme un jeu masculin. La petite Denise qui joue au billard avec les clients d'un troquet populaire fréquenté par des mariniers démontre sa capacité à transcender ce que l'on pourrait considérer comme des interdits sociaux-genrés⁷. Le jeu, qui exige concentration, technique d'exécution et maîtrise de soi souligne en outre sa maturité ; Denise devient l'égale de ces hommes plus âgés. De plus, cette jeune femme élégante, qui a travaillé pour de grands photographes de mode et couturiers, démontre, par sa maîtrise d'un jeu appris dans un lieu populaire par excellence – le bar flamand *À la marine* – qu'elle peut aisément passer d'un milieu social à un autre.

Mais à l'égal du bridge dans *Un cirque passe*, le billard participe ici aussi du contenu thématique du roman. En effet, le billard ancre le personnage de Denise dans son enfance. Ce jeu pour lequel elle développe tôt une affinité troublante, et qu'elle a sans doute appris seule, grâce à ses pouvoirs d'observation – on pourrait d'ailleurs voir là un nouveau renversement : Denise petite est celle qui observe ; Denise adulte (mannequin) est celle qui est observée/regardée – résume en quelque sorte cette figure féminine. Or au fil de la narration, plusieurs épisodes associent explicitement celle-ci avec ce moment de la vie. Le chapitre XXXII renvoie au souvenir de sa filleule qui se souvient en particulier qu'elle « était montée avec cette Denise, sa marraine, sur une auto-tamponneuse » (1978, p. 184). Un peu plus loin dans le récit, Denise est explicitement comparée à une petite fille : « La tête de la femme a basculé sur l'épaule du grand brun. Elle a fermé les yeux. Elle dort d'un sommeil d'enfant » (1978, p. 200). Enfin, l'ultime phrase du roman renvoie encore une fois à l'enfance : « [...] et nos vies ne sont-elles pas aussi rapides à se dissiper dans le soir que ce chagrin d'enfant ? » (1978, p. 251).

7. Voir Claas (2021).

Ainsi, le motif du billard se glisse-t-il dans la trame narrative non seulement pour étoffer et complexifier l'un des personnages, mais aussi pour alimenter l'un des axes thématiques ; celui de l'enfance sacrifiée, telle Denise perdue à jamais dans les neiges à la frontière franco-suisse. On notera à cet égard l'ultime description de Denise qui rappelle la technique de l'ekphrasis employée par Modiano dans *Dora Bruder* : « Elle était habillée, ce matin-là, d'un manteau de skunks, d'un pull-over Jacquard et d'un pantalon de ski que lui avait prêté Freddie. Elle avait vingt-six ans, les cheveux châtain, les yeux verts, et mesurait 1,65 m » (1978, p. 230). Si dans *Un cirque passe*, le bridge participait d'une dénonciation de l'incurie paternelle, et dans *Une Jeunesse*, les échecs d'une revanche des *enfants* sur leurs aînés, le billard, dans *Rue des boutiques obscures*, se relie à la culpabilité du survivant.

Enfin, tout comme dans les deux textes précédemment analysés, le jeu sous-tend métaphoriquement l'architecture romanesque sur laquelle s'érige un récit de l'identité, de la mémoire et de l'oubli extraordinairement sophistiqué, qu'il renvoie à la part du hasard se jouant dans les rencontres :

Dans ce dédale de rues et de boulevards, nous nous étions rencontrés un jour, Denise Coudreuse et moi. Itinéraires qui se croisent, parmi ceux que suivent des milliers et des milliers de gens à travers Paris, comme mille et mille petites boules d'un gigantesque billard électrique, qui se cognent parfois l'une à l'autre. (1978, p. 147)

ou plus largement, comme le suggèrent Nettelbeck et Hueston, à l'agencement d'un récit tout entier centré sur la quête identitaire d'un personnage amnésique :

Parmi ces images [de jeu], c'est celle du billard qui figure le plus. C'est le jeu de Denise, stimulus et objet du jeu d'identification par le lequel le « narrateur » devient Pedro. Sur un tout autre plan, c'est le jeu de Modiano, ou plutôt une expression métaphorique de la manière dont il agence son récit. Comme au billard, le roman dépend d'un mouvement qui fait éclater l'ordre préexistant (l'amnésie) et qui établit un nouvel ordre (identification avec Freddie) qui sera le point de départ du mouvement suivant (identification avec Pedro). Et comme au billard, il s'agit de transformer la suite des coups en une *série* continue (voyage sans limites). (1986, p.101-102)

Le roman se *clôt* en effet sur un dernier *coup*, une ultime relance qui conduirait Guy Roland à son « ancienne adresse à Rome, rue des Boutiques Obscures, 2 » (Modiano, 1978, p. 251).

On peut enfin appréhender l'utilisation du billard dans ce roman comme l'illustration de cette conception kaléidoscopique de l'identité mentionnée plus haut, une identité morcelée, dispersée, telles les boules d'ivoire en début de partie. Une conception de l'identité à laquelle correspond pleinement cette caractérisation délibérément nuancée, elliptique et mouvante qui domine le récit modianien.

4. L'espace du jeu modianien : la valeur du hasard

Les brèves analyses qui précèdent nous montrent que le jeu chez Modiano est plus souvent qu'à son tour l'apanage de personnages secondaires, voire franchement mineurs et/ou n'intervient que dans des épisodes à première vue superfétatoires. Cet à-côté prend toutefois valeur de signifiant dès que nous l'envisageons à l'aune du schéma narratif et de la substance thématique. Par ailleurs, comme le constate Natalia Leclerc⁸, « le narrateur ne joue jamais » (2011, p. 173). Pas plus d'ailleurs qu'il ne s'aventure dans les salles de jeu, casinos et autres cercles. Espace a priori romanesque, la salle de jeu se voit ici dépouillée de tout prestige. Temple factice de la vacuité, elle n'est plus qu'une écorce dérisoire où s'agitent en vain des individus médiocres et pitoyables. Dans la dernière partie de cette discussion, nous allons nous tourner vers l'espace du jeu tel qu'il est évoqué dans le récit modianien, avant de conclure sur la dichotomie jeu/hasard que je relierai pour finir à la notion d'indétermination dans sa dimension métaphysique et éthique.

Dans le récit modianien, les espaces liés au jeu sont généralement connotés négativement, et ce de deux manières. Pour commencer, le narrateur n'y pénétrant jamais, ils ne font l'objet d'aucune description, ce que l'on peut appréhender comme une forme de délégitimation. À l'inverse, ils sont systématiquement nommés, la narration puisant dans le référentiel pour les identifier. Ainsi, le Cercle Haussmann dans *Fleurs de ruine*, le Cercle Gaillon dans *De si braves garçons* ou encore le casino de Charbonnières dans *Pour que tu ne te perdes pas dans le quartier* existent bel et bien. Lorsque tel n'est pas le cas, il s'agit d'un espace *ad hoc*, presque clandestin, tel le salon d'Ellen James dans *Un cirque passe*.

La désignation négative des espaces modianiens liés au jeu tient, dans un second temps, aux connotations elles aussi négatives entourant les personnages qui les fréquentent. Pour l'aventurière-prostituée Sylviane dans *Fleurs de ruine* ou le chauffeur de maître-gigolo Baby da Silva, qui se fait passer pour un milliardaire brésilien dans *De si braves garçons*, le Cercle est un terrain de chasse où l'on peut espérer *se refaire* ou rencontrer « des protecteurs » (Modiano, 1991, p. 45). Pour d'autres, Gérard van Bever dans *Du plus loin de l'oubli*, Gilles Ottolini et Paul dans *Pour que tu ne te perdes pas dans le quartier*, le casino constitue une sorte de *bureau* où puiser des revenus ; Natalia Leclerc parle très justement de « métro-dodo-casino » (2011, p. 179). Ces personnages secondaires des récits ne sont pas des flambeurs ; plutôt de frileux gagne-petit. Qui plus est, ils sont tous *cocufiés* par le narrateur, ce qui ajoute à leur ridicule.

Ainsi, selon un mouvement à double sens, l'espace lié au jeu est négativement entaché par la fréquentation de certains personnages eux-mêmes négativement connotés par leur fréquentation de ces espaces. Dit autrement, ces lieux métaphorisent

8. Si Leclerc fait ce commentaire en relation à *Du plus loin de l'oubli*, on peut aisément l'appliquer à tous les romans de Patrick Modiano.

les personnages, qui eux-mêmes métaphorisent ces lieux, et ce toujours selon une optique dépréciative :

Lui, joueur ? Il n'avait jamais compris pourquoi tous ces gens, dans les casinos, restaient longtemps autour des tables, silencieux, immobiles, avec leurs têtes de morts-vivants. Et chaque fois que Paul lui parlait de martingales, il avait peine à soutenir son attention. (Modiano, 2014, p. 93)

Pour comprendre les raisons susceptibles d'expliquer le commentaire qui précède, je me propose d'explorer la dichotomie jeu/hasard qui sous-tend non seulement la dynamique et la distribution de ce roman, où sont repris plusieurs des éléments propres à *Du plus loin de l'oubli*, mais suggère surtout une conception particulière du hasard, élevé ici au rang de métaphysique. Le hasard, qui préside aux rencontres, déplacements et projets propres au narrateur modianien, constitue le maître-jeu de ce dernier qui s'en remet au hasard pieds et poings liés, quitte à perdre la partie (la mort de Gisèle à la fin d'*Un cirque passe*). À l'inverse, les casinos et ceux qui les fréquentent sont l'objet d'un dénigrement systématique.

En pénétrant dans ces sépulcres du hasard que constituent les casinos, armés de risibles subterfuges, ces personnages semblent en effet suggérer qu'ils sont à même de dompter ou contourner le hasard. Ce faisant, ils en nient la puissance, qui constitue, aux yeux du narrateur, une force vive, la seule même susceptible de le mener à l'amour – pensons aux épisodes amoureux/érotiques vécus par le narrateur tandis que les « morts-vivants » s'attardent dans les casinos – au voyage, et à l'écriture. Comme le note Guyot-Bender, les narrateurs modianiens « savent que c'est le hasard qui tient les rênes et qui leur ouvrira un plus haut niveau de conscience » (1999, p. 33). En établissant cette dichotomie entre d'une part un narrateur déboussolé, fréquemment pris dans la gangue d'un passé douloureux et encombrant, qui se livre néanmoins corps et âme au hasard, et de l'autre un protagoniste convaincu qu'il peut en déjouer les lois, Modiano semble nous livrer une leçon existentielle. C'est précisément parce qu'il préside à nos destinées que le hasard mérite mieux qu'une pitoyable martingale « autour du cinq neutre » (Modiano, 1996, p. 17). Même si, conformément à son rejet systématique du moralisme, Modiano ne dépeint jamais le jeu comme un vice, la représentation qu'il donne des joueurs – et l'on peut relier ici les martingales des uns aux magouilles des autres (le père, Ansart, Bejardy, etc.) – lui permet d'agencer les différents participants au récit selon un axe déontique.

5. Métaphysique de l'indétermination

Dans le magnifique essai qu'il a consacré à l'œuvre de Patrick Modiano, Daniel Parrochia insiste sur la place du hasard dans cet univers romanesque (1996, p. 87). Même s'il serait abusif de parler d'une véritable isotopie du jeu dans le récit mo-

dianien, l'on perçoit toutefois une résonance dans la manière dont le motif du jeu est subtilement inséré dans le schéma de caractérisation et dans la peinture des espaces liés au jeu (et aux joueurs). À mon sens, cette homothétie dépasse le niveau figuratif pour se déployer à l'échelle des préoccupations métaphysiques occupant le romancier. Formulé autrement, la mobilisation des jeux dans l'étayage des récits, la ponctuation récurrente de détails secondaires, la création de personnages romanesques labiles et ondoyants, et la conception du hasard telle que la révèle ces récits, participent d'une même métaphysique de l'incomplétude et de l'indétermination magnifiquement illustrée par les dernières phrases de *Dora Bruder*.

Le motif du jeu, qu'il s'agisse des personnages ou des espaces, demeure un substrat de la fiction modianienne, mais un substrat révélateur des enjeux éthiques dont est porteuse cette écriture. Si, comme l'affirme Jacques Lecarme, « Modiano préfère toujours l'énigmatique à l'intelligible » (2009, p. 37), inclination dont témoigne son utilisation subtile du motif du jeu, c'est bien parce qu'il est convaincu que non seulement « un coup de dés jamais n'abolira le hasard » (Mallarmé, 1998, p. 1073), mais surtout que l'essence des êtres, des lieux et des temps se joue des certitudes.

RÉFÉRENCES

- Bach, R. (1998). Recurring Characters in Modiano's Œuvre. Dans M. Guyot-Bender et W. Vander Wolk (dir.), *Paradigms of Memory: The Occupation and other Hi/Stories in the Novels of Patrick Modiano* (p. 165-179). New York : Peter Lang.
- Class, V. (2021). Entretien. France Culture *Affaires en cours*. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/affaire-en-cours/le-billard-preoccupation-constante-des-artistes-du-xviiieme-siecle-au-xxieme-siecle-1522254>
- Cosnard, D. (2010). *Dans la peau de Patrick Modiano*. Paris : Fayard.
- Guyot-Bender, M. (1999). *Mémoire en dérive. Poétique et politique de l'ambiguïté chez Patrick Modiano*. Paris : Lettres modernes Minard.
- Lecarme, J. (2009). Variations de Modiano (autour d'*Accident nocturne*). Dans R.-Y. Roche (dir.), *Lectures de Modiano* (p. 19-45). Nantes : Éditions Décile Defaut.
- Leclerc, N. (2011). Le joueur – un aventurier ? *Hors d'atteinte ?*, E. Carrère, et *Du plus loin de l'oubli*, P. Modiano. *Études de littérature française des XX^e et XXI^e siècles (ELFe XX-XXI)*, 1, 171-183.
- Mallarmé, S. (1998) [1897]. Jamais un coup de dés n'abolira le hasard. Dans *Œuvres complètes*. B. Maréchal (éd.). Paris : Gallimard.
- Modiano, P. (1978). *Rue des boutiques obscures*. Paris : Gallimard.
- Modiano, P. (1981). *Une jeunesse*. Paris : Gallimard.
- Modiano, P. (1982). *De si braves garçons*. Paris : Gallimard.
- Modiano, P. (1991). *Fleurs de ruine*. Paris : Seuil.
- Modiano, P. (1992). *Un cirque passe*. Paris : Gallimard/Le grand livre du mois.
- Modiano, P. (1997). *Dora Bruder*. Paris : Gallimard.
- Modiano, P. (2014). *Pour que tu ne te perdes pas dans le quartier*. Paris : Gallimard.

Nettelbeck, C. et Hueston, P. (1986). *Patrick Modiano pièces d'identité. Écrire l'entretemps*. Paris : Lettres modernes Minard.

RÉSUMÉ : De nombreux romans de Patrick Modiano font intervenir le motif du jeu – prédicat et espace – dans la narration, aux niveaux actoriel, thématique et structural. L'introduction de cet élément mineur – il ne s'agit pas d'un thème – nous renseigne toutefois autant sur la technique romanesque employée par Modiano que sur les considérations métaphysiques sous-tendant son écriture. Une lecture attentive centrée sur divers épisodes articulés autour du jeu nous permet ainsi de mieux comprendre les modalités adoptées par l'écrivain dans l'élaboration de ses personnages et dans l'architecture de ses récits. L'insertion du motif du jeu nous permet en outre d'identifier et d'analyser la valeur accordée au hasard et à l'indéterminabilité sous toutes ses formes dans le récit modianien, à partir duquel se déploie une véritable métaphysique, voire une éthique, de l'indétermination.

Mots-clés : Patrick Modiano, jeux, hasard, caractérisation, indétermination

Games and Chance in Patrick Modiano's Writing

ABSTRACT: Many of Patrick Modiano's novels involve the motif of the game – predicate and space – in the narration, at characterization, thematic and structural levels. The introduction of this minor element – it never reaches the level of a trope – nonetheless informs us both about the novelistic techniques employed by Modiano and about the metaphysical considerations underpinning his writing. As such, a close reading of various episodes articulated around the motif of the game allows us to better understand the methods adopted by the novelist in the development of his characters and in the architecture of his texts. Furthermore, the insertion of the motif of the game allows us to identify and analyse the value given to chance and indeterminacy in all its forms in the Modianian novel, from which a true metaphysics, if not an ethics, of indeterminacy, can in turn be deployed.

Keywords: Patrick Modiano, games, chance, characterisation, indeterminacy