



*Sous la direction de*  
CATHERINE COURTET, MIREILLE BESSON,  
FRANÇOISE LAVOCAT & ALAIN VIALA

# Le jeu et la règle

Rencontres Recherche et Création  
du Festival d'Avignon

CNRS EDITIONS

# Le jeu et la règle



Sous la direction de  
Catherine Courtet, Mireille Besson,  
Françoise Lavocat et Alain Viala

# Le jeu et la règle

Préface d'Olivier Py

**CNRS ÉDITIONS**

15, rue Malebranche – 75005 Paris

Cet ouvrage, qui constitue le cinquième volume de la collection, est issu de la cinquième édition des « Rencontres Recherche et Création », organisée les 10 et 11 juillet 2018, à Avignon, par l'Agence nationale de la recherche (ANR) et le Festival d'Avignon. Cette édition était placée sous le patronage de Carlos Moedas de la Commission européenne, du Secrétariat général pour l'investissement, du ministère de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation et du ministère de la Culture.

De nombreux partenaires y étaient associés :

- Universités françaises et étrangères, institutions de recherche ou de financement de la recherche : Alliance Athena, Centre allemand d'histoire de l'art, Département de Romance Languages and Literatures de Harvard University, École des hautes études en sciences sociales, European Alliance for Social Sciences and Humanities, IRCAM, Maison française d'Oxford, RÓMULO – Centro Ciência Vida de l'Université de Coimbra, Université d'Oxford, European Cooperation in Sciences and Technology (COST), Avignon Université, Université libre de Bruxelles ;

- Acteurs de la culture : Artcena (Centre national des arts du cirque, de la rue et du théâtre), Bibliothèque nationale de France (BnF), Institut français, Institut supérieur des techniques du spectacle, Le Phénix, scène nationale Valenciennes, pôle européen de création, Sacem Université ;

- Médias : France Culture, *La Recherche*, *L'Histoire*, *Philosophie magazine*, *Sciences et Avenir*.

## Préface

Olivier Py

Si le thème général du Festival était les « questions de genres », c'est celui du « jeu et de la règle » qui a guidé la trame des « Rencontres Recherche et Création » organisées par l'ANR et le Festival d'Avignon. On voit bien qu'il n'y a pas d'innocence dans le choix de ces thèmes si nécessaires l'un à l'autre.

Dans le calme du cloître Saint-Louis, à la fois retiré du tintamarre du Festival et pourtant au centre même de son activité, les voûtes en pierre du Rhône ont vu se succéder des croisements d'armes intellectuels et artistiques, inédits et inouïs.

Qui peut prétendre encore aujourd'hui penser dans le seul strict périmètre de son champ de compétence ? Quelle pensée digne de ce nom n'entraîne pas avec elle une ouverture aux autres modes de constructions et d'hypothèses. C'est même cette interaction, cette intersubjectivité ou, pour le dire plus simplement, cette rencontre qui font la force de ces journées.

Le public ne se sent pas obligé de prendre des notes, et les chercheurs ne sentent pas la nécessité de convaincre ; la liturgie se déroule avec plus de souplesse que dans la rigueur scientifique de l'université. La présence des artistes, eux-mêmes souvent inspirés par les recherches anthropologiques, sociologiques, historiques, psychanalytiques, en psychologie et en neurosciences..., souligne aussi que la pensée ne peut être enfermée dans une seule modalité.

Ce croisement des forces guide assez facilement à l'interrogation sur le « jeu ». Ce mot est au centre de la pratique théâtrale quand bien même elle s'éloignerait du divertisse-

## LE JEU ET LA RÈGLE

ment. Le jeu comme mode de pensée est pratiquement synonyme de théâtre. Mais nombre d'interventions oseront aussi entendre le jeu au sens mécanique, au sens où une pièce « joue », se déplace et sert d'intermédiaire à des formes immobiles. Le jeu ludique et le jeu du déplacement se confondent aussi dans une définition empirique.

Mais au mot « jeu », les organisateurs ont adjoint un terme plus étranger au monde théâtral, la « règle ». Les artistes n'aiment guère se conformer à la règle, ils auraient plutôt tendance à se définir comme l'exception de toutes règles et à considérer les règles comme normatives.

Mais les différentes interventions, issues de champs très divers, montrent que la règle est aussi flexible que le jeu peut être impérieux. La règle n'est en rien une limite, mais les conditions sociales d'un jeu plus grand et d'un jeu plus créateur. Et si l'on revient souvent sur les moments de ruptures historiques où se sont inventées de nouvelles règles de vie en commun, c'est pour permettre un jeu renouvelé des hommes entre eux ainsi que des communautés avec les présupposés de la transcendance. En somme, le jeu et la règle sont l'intime et l'extime de la même expérience, celle qui laisse à l'imprescrit, à l'irrésolu, le soin de conduire plus avant notre interrogation.

Sylvie Richard et Édouard Gentaz posent la question paradigmatique de ces « Rencontres » : « Qu'est-ce que jouer ? » Cette interrogation est aussi nécessaire que celle qui concerne l'origine et l'activité même de penser puisque, dès le plus jeune âge, le jeu participe à l'apprentissage des habilités sociales et du développement des représentations mentales. Jouer à faire semblant permet d'adopter la perspective de l'autre.

Philippe Desan appelle Montaigne pour qu'il nous éclaire sur les mécanismes contemporains ; son esprit joueur s'embrace de tous les jeux langagiers. Et d'un jeu à l'autre c'est le théâtre lui-même qui est mis en jeu autant qu'en cause, dans son élaboration d'une contre-morale.

## PRÉFACE

Jacques Moeschler montre que le jeu diffère nécessairement pour le langage et la communication, qui n'obéissent pas aux mêmes règles, revenant ainsi au deuxième Wittgenstein, pour qui l'utilisation du langage se structure différemment de la construction du langage.

Adrien Meguerditchian convoque la primatologie pour montrer que le geste parle et que les origines de la parole sont peut-être le propre de la main et non du cri. Le jeu intervient directement comme notion originelle quand on commence à penser le langage comme délié de la verbalisation.

Émotion et communication ne s'opposent nullement dans le travail de Sonja A. Kotz au travers duquel on découvre que le système kinesthésique n'en finit pas de solliciter l'œil pour l'oreille et l'oreille pour l'œil et de jouer avec les perceptions pour accéder à la lecture des informations d'un monde de plus en plus communicant.

De même, pour Guillaume Dumas les neurosciences doivent assumer une part de sociologie, la cognition humaine doit donc se concevoir comme une intercognition et impliquer l'étude difficile de la construction dialectique.

Véronique Dasen se penche sur la place du jeu dans la cité grecque comme médiatisation du jeu guerrier mais aussi comme prélude à l'organisation sociale ou comme acceptation du dialogue avec le divin. Le jeu pour les Grecs n'est pas un divertissement mais une architecture intellectuelle et politique.

Vinciane Pirenne-Delforge mène en parallèle une enquête sur le mythe et le panthéon polythéiste, fortement représenté dans cette édition du Festival par les Atrides. Le mythe met en jeu un système de croyance libre et contradictoire qui permet l'élaboration d'une morale à géométrie variable.

Rebekah Ahrendt montre comment la pièce de Molière et Corneille *Psiché* a modélisé une conférence pour la paix et inauguré de nouvelles formes diplomatiques où l'harmonie politique a pour référent l'harmonie musicale.

## LE JEU ET LA RÈGLE

Mondher Kilani lance l'anthropologie et la psychanalyse dans le jeu de la dévoration. Le cannibalisme est ici un style de dénomination ou même de cocréation du monde, un passage obligé, non privé d'éléments ludiques, du dialogue entre les nécessités humaines et l'abstraction des dieux souverains.

D'un cannibalisme l'autre, Patrick Boucheron identifie l'eucharistie comme une dévoration du Dieu fait parole, cette parole elle-même dévorant l'accès au divin. Le christianisme qui se battit au Moyen Âge comme manducation de la parole fonde une société eucharistique où le savoir ouvert remplace la mâchoire du pouvoir royal. Ce jeu de bouche nous en apprend évidemment sur les origines de notre société du savoir.

Sébastien Chauvin s'accordant aux questions de genre, qui étaient le fil rouge du Festival, montre que, face aux réalités biologiques, la société n'en finit pas d'imposer des jeux de construction ou déconstruction identitaires. La demande d'établir les normes sociales hors de l'illusion du tout biologique ou d'un concept de nature vide s'argumente d'une véritable liberté ludique. Catriona Seth rouvre les indispensables *Liaisons dangereuses* de Choderlos de Laclos en montrant que le lecteur lui-même participe à ce jeu qui prend le risque de déjouer toutes les structures morales de la société. La littérature joue le risque de subversion absolue et l'absolu de la subversion.

De leur côté, les artistes ont apporté leur définition du jeu à la fois au sens théâtral et politique. C'est une évidence pour Alain Badiou, quand il prononce le mot de « comédie », que cette comédie est l'occasion de faire parler ceux qui, en bas de l'échelle, sont les forces souffrantes de l'exclusion ordinaire. Le spectacle *Ahmed revient*, destiné à être joué en décentralisation, est allé dans plus de vingt lieux pour faire de la *commedia dell'arte* un exercice de démocratie.

Chloé Dabert restitue une Iphigénie dans le contexte féministe de notre temps : quelle place peuvent jouer les

## PRÉFACE

femmes quand les constructions identitaires les renvoient à d'éternelles victimes? La tragédie reste à définir selon les attentes du temps de sa représentation, elle joue littéralement avec les constructions symboliques des spectateurs.

Emanuel Gat a osé faire danser ses danseurs dans la Cour du palais des Papes transformée en grande page blanche. Sur cette page, la question écologique de l'eau a croisé les souffrances du peuple palestinien. Le jeu de face-à-face entre une danse abstraite et le concret des informations projetées sur le mur a permis une lecture renouvelée de son geste.

François Chaignaud et Nino Laisné ont joué sur les genres qui, dans la culture ibérique, ont des modèles de liberté : ces femmes guerrières, ces saints intersexués, ces hommes-danseuses accordent à leurs amours une valeur politique.

Les corps de Sasha Waltz ne se contentent jamais d'être muets. Ils jouent du poids de la chute ou de costumes métalliques ligaturant le geste pour parler de la difficulté de s'intégrer ou de s'enfuir. Autant de thématiques qui ont été reprises chez les chercheurs en quête de valeurs intersubjectives.

Quant à Thomas Jolly, qui ouvrait le Festival dans la Cour d'honneur du palais des Papes avec la terrifiante pièce de Sénèque *Thyeste*, il n'a eu de cesse de prouver que l'Antiquité nous interpelle parce qu'elle a déjà visité les limites de l'humanité.

La chaleur d'Avignon, sa fièvre et ses foules manquent peut-être aux pages d'un livre... Mais c'est l'occasion de retrouver toutes ces prises de parole dans le calme et le silence de la lecture et de juger combien de l'une à l'autre s'établit une profonde cohérence qui ne nous prive pas d'une surprenante diversité. Que de tous les horizons de la pensée vienne, sans polémique, une interrogation commune sur l'origine et le destin des constructions humaines et qu'elle apaise notre rapport au monde. Ces hommes, ces femmes ont pris le temps d'une écoute généreuse et d'une parole d'altérité véritable.

## LE JEU ET LA RÈGLE

Enfin, il faut rendre un hommage à ce public si sollicité à Avignon et qui a toujours répondu présent à cette invitation. Un public qui n'est là pour valider aucune inclusion, ni pour réclamer des arguments à une opinion préconçue, un public libre et varié, passionné et vagabond. Il rend, je l'espère, hommage à la prise de risque des chercheurs qui est, non pas de restituer une connaissance déjà construite et rebattue, mais de parler le plus librement de leur présent, de la situation ouverte de leur recherche à ce jour, et de nous laisser collaborer à leurs interrogations. Se déjouant de toute apothéose affirmative voici donc les paroles qui ont animé le Festival d'Avignon 2018.

## Introduction

Catherine Courtet, Mireille Besson,  
Françoise Lavocat, Alain Viala

Et si ce qui faisait l'humain était la « capacité à jouer des rôles et à présenter aux autres des apparences » (Philippe Desan)? Par un facétieux détour de l'histoire de la pensée et de l'histoire des sciences, Montaigne rejoint les travaux des spécialistes de neurosciences, de la psychologie du développement ou de la linguistique.

Cet art de l'adaptation à l'autre, permanente redéfinition de soi-même dans le commerce avec autrui, résonne en effet avec les observations expérimentales du fonctionnement du cerveau dans l'interaction entre deux individus et les effets de synchronisation qu'elle suscite. Si, pour Montaigne, il y a plus de vérité de l'être dans l'adaptation au présent et à la situation, c'est parce qu'il place au plus haut point le langage et sa scène souveraine : la conversation.

C'est dans l'acceptation de cette codépendance, de la réciprocité avec autrui que se négocierait l'individualité. À travers sa lecture de Montaigne, Philippe Desan remet le hasard au cœur de l'authenticité de l'être et des rapports sociaux. Paradoxalement, le détournement des règles, les « dérèglements subjectifs du jeu » deviennent nécessaires pour que « le jeu en vaille la peine ».

La métaphore de la conversation traverse aussi les formes chorégraphiques de Sasha Waltz ou d'Emanuel Gat, quand l'improvisation est la source du geste et la synchronisation du mouvement collectif laissé aux ajustements du présent. Le jeu de la conversation, au sens de l'espace d'ajustement,

## LE JEU ET LA RÈGLE

raconte aussi le rapport aux spectateurs et ce lien toujours renouvelé entre un spectacle d'un soir et son public.

Mais dans ce retour sur la communication humaine, la notion de jeu ouvre aussi sur le déplacement du regard, sur la capacité à adopter la perspective d'autrui, sur les objets ou sur les situations. Comme le montre la psychologie du développement, l'intention individuelle se combine avec la flexibilité cognitive pour Sylvie Richard et Édouard Gentaz. Le jeu de « faire comme si », qui permet à l'enfant d'acquérir des fonctions cognitives essentielles, n'est pas loin de l'exercice de la fiction pour l'adulte. Il s'agit toujours d'expérimenter des représentations mentales ou, en d'autres termes, de mobiliser « les processus par lesquels le cerveau reconstruit les réalités du monde » (Guillaume Dumas).

Ainsi, en confrontant l'anthropologie, la sociologie, l'histoire, la linguistique, les études littéraires, la musicologie, la primatologie, la psychologie du développement ou les sciences et neurosciences cognitives, les différentes contributions réunies dans cet ouvrage inventorient de bonnes raisons de jouer et de considérer le jeu comme un opérateur de réflexion. Dans la Grèce antique, le jeu de plateau permet une pause aux guerriers pris dans le vacarme de la guerre en s'exerçant à la stratégie et aux renversements de situations, ou encore aux citoyens d'apprendre les règles de la cité. Les rites et les rituels sont analysés comme rapports sociaux et jeu avec les dieux, comme représentation et métaphore du politique. Le genre, les identités ou la filiation sont questionnés entre normes et règles, transgressions et normalité, biologique et social. Jouer apprend à l'enfant, par exemple, la planification et l'intention, mais aussi les règles sociales. Chez les primates, le jeu est indissociable de la communication entre congénères.

Le jeu avec les attentes du lecteur et les pièges tendus aux personnages devient la source du plaisir des lectrices et des lecteurs ; il est aussi sur la scène, entre présence des corps, conventions et transgressions, imaginaires et représentations.

## INTRODUCTION

De même, dans la culture grecque, les personnages se débattent dans les jeux contraires de l'ordre des lois, de leur propre démesure, des forces des enfers et de la puissance des dieux.

Conversation, apprentissage, ironie, pouvoir, identité, fiction... pas de société sans règles du jeu et sans jeu avec règles!

## JEU, GESTES ET LANGAGE

Un jeune babouin s'avance, hausse les sourcils, frappe le sol, claque des dents, secoue la tête, s'enfuit, puis revient et répète cette même parade entre jeu et menace. Une femelle attire l'attention de son petit vers un morceau de nourriture... Les travaux les plus récents montrent que les primates comme d'autres animaux ont des propriétés cognitives fondamentales comme l'intentionnalité, l'attention partagée, la flexibilité, l'imitation, l'empathie, la catégorisation, les capacités référentielles et d'apprentissage : autant de caractéristiques qui sont à la base du langage humain. Et pourtant ils n'ont pas la parole ! Ces observations ouvrent des perspectives radicalement nouvelles pour appréhender le langage : celui-ci ne peut être limité à un bloc indivisible centré sur la parole et la syntaxe. Pour Adrien Meguerditchian, considérer le langage comme un assemblage de propriétés cognitives, un système multimodal, c'est aussi réinterroger son origine. Si la modification anatomique de l'appareil vocal et les capacités articulatoires sont apparues avec l'émergence d'*Homo sapiens*, les précurseurs du langage pourraient être beaucoup plus anciens. Et si la parole avait une origine gestuelle ?

Longtemps les neurosciences ont étudié l'activité cérébrale d'individus isolés. C'est seulement à partir des années 2000 que des premiers travaux ont exploré l'enregistrement cérébral simultané chez deux individus impliqués dans des jeux d'interactions. Les mécanismes cérébraux mis en évidence

## LE JEU ET LA RÈGLE

sont complexes. Les travaux de Guillaume Dumas s'inscrivent dans un renouvellement des méthodes d'enregistrement et d'observation du fonctionnement cérébral grâce à l'hyper-scanning. En permettant d'observer les échanges entre plusieurs individus en temps réel, cette innovation montre la complexité des mécanismes cérébraux, l'importance du contexte, de la réciprocité et la corégulation des échanges. L'interaction spontanée entre deux individus peut entraîner une véritable synchronisation du fonctionnement de leurs cerveaux. De nouvelles perspectives théoriques sont ouvertes : la communication interpersonnelle apparaît à la croisée des règles neurobiologiques intra-individuelles et des dynamiques sociales. Le cerveau humain est bien plus qu'un ordinateur !

L'exploration de la complexité de la communication humaine implique de prendre en compte à la fois le langage parlé et le langage corporel (la parole, le geste et l'émotion). Un échange réussi nécessite à la fois un décodage efficace des états émotionnels exprimés par autrui et une intégration rapide des différentes modalités de leur expression. De nouvelles méthodes de stimulation, comme des projections d'extraits de films plutôt que des images statiques, permettent de tester les liens entre une perception multimodale de l'émotion et l'attention. Communiquer implique une intégration multisensorielle ultra-rapide, de l'ordre de 100 millisecondes. Les travaux de Sonja A. Kotz montrent comment l'attention à l'émotion facilite la communication avec autrui et comment la perception des stimulations émotionnelles multisensorielles est influencée par l'attention.

C'est cette multisensorialité qu'incarne la danse de Sasha Waltz. Le mouvement se transmet comme une sorte de réaction en chaîne dans le groupe de danseurs. La synchronisation des gestes s'harmonise et parfois se heurte à l'expression individuelle. Ce partage de la même matière du mouvement est le fruit d'un travail particulier : à l'appren-

## INTRODUCTION

tissage par la répétition du mouvement, Sasha Waltz préfère l'improvisation, qui lui permet de créer une structure de jeu collectif. Quand le mouvement proposé par les danseurs imprègne les corps et devient organique, la chorégraphie émerge. Au langage commun des corps, à leur musique, s'ajoutent des sons puis des mots. Cette mise en scène d'une sorte de protolangage unirait, comme le remarque Jacques Moeschler, un retour à ce que notre histoire humaine a tendance à séparer : l'information et l'expression.

**JOUER LE JEU : SOCIÉTÉ, CONVERSATION, ÉMOTION...**

Si les règles sont les mêmes, la partie est toujours différente ! Pour Emanuel Gat, la danse n'est pas l'exécution d'une partition fixée à l'avance. Il ne s'agit pas d'improviser mais de structurer la chorégraphie en temps réel : les danseurs choisissent dans l'instant l'ordre des séquences dansées ainsi que la musique et le tempo. « La pièce se détermine elle-même au fur et à mesure qu'elle est interprétée. » Les sourires, les regards, les signes échangés entre les danseurs, mais aussi avec les musiciens sont nécessaires à la coordination des mouvements d'ensemble. Chaque décision d'un des danseurs entraîne une réaction du groupe. La performance physique laisse la place à un « état d'être », un « état d'action ». Cette attention partagée, cette perception de soi-même et de l'autre sont la condition du dialogue avec le public. Le spectacle devient une métaphore des relations humaines, prenant au mot le spectacle vivant.

Si les bébés et les jeunes enfants ont été pendant longtemps considérés comme irrationnels, égocentriques, enfermés dans une expérience immédiate et limitée, depuis une quarantaine d'années de nouvelles approches en psychologie leur reconnaissent imagination, compassion, capacité d'apprentissage et d'expérience du monde. Activité centrale de la vie de l'enfant, le jeu est un champ d'observation essentiel pour

## LE JEU ET LA RÈGLE

comprendre le développement. Jeu d'exercice ou locomoteur, jeu de construction ou jeu reposant sur des règles pour explorer l'environnement, le rapport à l'autre, pour créer des objets et accepter les codes : Sylvie Richard et Édouard Gentaz montrent que chaque type de jeu génère des habilités et des apprentissages. Grâce à la simulation qu'il suscite, le jeu symbolique ou de « faire semblant » facilite la capacité à adopter la perspective d'autrui et la mise en place de comportements intentionnels. Imaginer, se concentrer, être attentif, réguler son émotion : le jeu apparaît déterminant pour l'acquisition des compétences cognitives, sociales et émotionnelles.

Ajax et Achille sont penchés sur le plateau d'un jeu, portant casque et cuirasse, tenant leurs lances à la main, ils attendent devant les murs de Troie. Plus de soixante vases reproduisent cette image. Les deux héros ne sont pas en train d'oublier leur devoir, absorbés dans la passion du jeu. Dans la partie qui réunit ces deux guerriers de même force, chacun apprend le caractère de l'autre, se préparant à la solidarité nécessaire au combat, exerçant leur maîtrise de soi, leur intelligence stratégique, leur capacité à agir sur l'indéterminé. L'image du plateau, dont les pions sont déplacés selon des règles établies, figure l'ordre humain et divin. Véronique Dasen souligne l'importance du jeu dans l'iconographie grecque, que celle-ci se rapporte au contexte guerrier ou funéraire ou à la divination. Jouer permet d'interroger les dieux et de gérer leur volonté. Selon Socrate, le jeu aide à structurer la raison, au même titre que l'alphabet et l'arithmétique ; pour Platon, apprendre les règles du jeu, c'est aussi apprendre les valeurs, les normes, les lois qui régissent la vie communautaire. Dans le monde grec, le jeu est une forme de civilisation, de formation à l'ordre de la cité.

Face aux actions humaines souvent prévisibles, le jeu dégage de l'ennui et retend l'intérêt, contribue à l'effet de distinction. Pour Montaigne, le jeu passe essentiellement par

## INTRODUCTION

le langage. Philippe Desan analyse comment ses textes dessinent la place du jeu dans le commerce des hommes. C'est la capacité à converser qui rend l'homme humain : ce fructueux « exercice de l'esprit » permet une sociabilité même en temps de guerre civile. Mais la conversation procède toujours de l'essai. Les règles sont définies dans l'instant entre le locuteur et son interlocuteur. Elles sont perpétuellement remises en cause dans la spontanéité de l'échange. Cette part de hasard qui permet d'échapper au rôle social est gage d'authenticité. Voilà tout ce qui manque au théâtre : les comédiens sont prisonniers de leur personnage et la fin de l'histoire est déjà écrite ! Cette reconnaissance de la nécessité de l'imprévisible pour faire société conduit aussi Montaigne à considérer la vérité, non pas comme ce qui est, mais comme résultat d'une stratégie discursive, d'une stratégie de l'adaptation. Alors le monde apparaît, plutôt que comme un théâtre, comme un jeu dont il faut réinventer les règles à chaque moment ; Montaigne se place au cœur d'un paradoxe : suivre les règles pour préserver la vie publique mais affirmer sa différence pour préserver son essence individuelle et contrôler sa destinée.

Ahmed est subtil, parfois fâché. Derrière le masque, sa parole est libertaire, souvent jusqu'à la sédition. Arlequin maladroit, Scapin intelligent, il pense comme Rabelais qu'un fou peut enseigner à un sage. Pour le comédien et metteur en scène, Didier Galas, Ahmed n'est pas un rôle mais un personnage qui porte la voix d'un philosophe. Le texte d'Alain Badiou dénonce l'inanité du racisme toujours présent. Né dans les années 1990, le personnage d'Ahmed incarne les transformations sociales, politiques et économiques de la société française. L'immigré ne se confond plus avec l'ouvrier ; il est désormais « celui qui erre et qui cherche un asile ». Pris dans le mouvement du voyage incessant, il ne peut même plus être un héros d'une cité de banlieue. Mais le monologue solitaire lui permet de réinventer la société entre réel et légende. La comédie antique faisait parler les esclaves,

## LE JEU ET LA RÈGLE

et dans la comédie classique les valets analysaient, nouaient et dénouaient les intrigues de leurs maîtres : aujourd'hui, pour Didier Galas et Alain Badiou, c'est encore la comédie qui permet de dire la réalité sociale.

Mais le langage n'est pas la communication, et la communication n'est pas le langage. Pour Jacques Moeschler, le langage repose sur des actes de langage (affirmer, ordonner, pardonner...). Il implique l'intention de produire un effet sur l'auditeur et que cette première intention soit comprise (par exemple : « ce plat n'est pas très salé » pour demander le sel). Il y a plus que de l'encodage linguistique dans la communication verbale. Si l'on considère que les règles de la linguistique ne sont pas celles de la communication verbale, c'est la cognition qui devient la fonction essentielle du langage. Cette approche ouvre de nouvelles perspectives quant à la compréhension des relations entre langage, communication et raisonnement. Le langage est alors considéré comme l'externalisation de la pensée, comme un système fondé sur la communication ostensive-inférentielle orientée vers la recherche de pertinence optimale. Et si le langage avait évolué pour la communication, comme moyen de favoriser la persuasion *via* l'argumentation ?

## JEU D'ÉQUILIBRE, DIEUX, POUVOIR ET SACRIFICE

La diplomatie a ses règles et ses jeux de rôle. La guerre de la ligue d'Augsbourg a duré neuf ans, l'Europe entière était opposée à la France de Louis XIV. Durant deux années à Ryswick, en miroir à la scène des négociations formelles des États, la diplomatie informelle des festins, des bals, des spectacles offrait un espace social neutre. Les souverains de toute l'Europe, les ambassadeurs et leurs familles se côtoyaient, se montraient, s'observaient malgré leurs intérêts opposés dans ce lieu de théâtre. Rebekah Ahrendt montre les liens étroits entre les ambassadeurs et les artistes, mais aussi

## INTRODUCTION

les capacités des acteurs à négocier les frontières politiques et linguistiques dans les spectacles mêmes. Pour accompagner les aléas des négociations, le livret de *Psiché*, conçu par Molière et Corneille, sera adapté. Pour distraire et incarner l'horizon de la paix, les jeux innocents de quatre bergers et d'une nymphe sont préférés à la célébration d'un roi. Et une princesse résolue à se livrer au monstre pour sauver son pays, enlevée par l'Amour, le plus puissant des dieux, figure ainsi le désir collectif d'un monde encore à venir.

Iphigénie promise au sacrifice, Atrée et Thyeste s'abîmant dans d'extrêmes cruautés : enchaînés dans le cycle infernal de la vengeance et marqués du sceau de la faute ancestrale, ces personnages seraient-ils le jouet des dieux ? L'étude des sources historiques met au contraire en évidence l'existence d'un polythéisme aux règles souples et flexibles, fruit de négociations entre la puissance des dieux et la liberté des hommes. Vinciane Pirenne-Delforge replace le *Thyeste* de Sénèque et l'*Iphigénie* de Racine dans la continuité des mythes et dans le rapport de la société grecque à la religion. La violence des Atrides serait donc bien le fruit de la démesure humaine que les dieux doivent sanctionner pour préserver l'ordre de la cité. Si les dieux sont bienheureux, l'existence humaine alterne biens et maux. C'est le rituel, et parfois le sacrifice, qui permet de réunir ces mondes séparés, entre hommage à la puissance des dieux et attentes de la communauté à leur égard.

Pour que le vent souffle enfin, Agamemnon, le roi des rois, ordonne en pleurant le sacrifice de sa fille Iphigénie. Pour une raison d'État, une idée, la croyance dans la parole d'un oracle, celui qui règne sur l'empire d'Asie et la Grèce sacrifierait sa fille ! Racine choisit le sacrifice d'Ériphile. Pour Chloé Dabert, Agamemnon, ce roi, ce père, est comme soumis au test du dilemme ou, comme le précise Vinciane Pirenne-Delforge, « pris au piège de l'oracle ». Iphigénie soumet son corps par amour pour son père et par devoir, Ériphile s'offre pour exister aux yeux des hommes. Mais

## LE JEU ET LA RÈGLE

pourquoi faut-il que les jeunes filles meurent ? Pourquoi la paix serait à ce prix ?

Dans les mythes d'origine, les rituels et les sacrifices, la tragédie antique et les contes, la figure du cannibalisme articule les contraires : l'inorganisé et l'organisé, le désordre et l'ordre, le chaos et le cosmos, l'humain et l'animal, le cru et le cuit. Cronos, fils du Ciel et de la Terre, crée l'univers, l'espace et le temps, avale ses enfants d'un féroce appétit ; mais pour générer un monde plus équilibré et une souveraineté plus mesurée, il faut aux dieux de l'Olympe des nourritures d'immortalité qui ne s'épuisent jamais. Dévorer l'étranger ou l'ennemi est pour les Tupinamba ou les Yanomami d'Amérique du Sud, ou encore les Chambuli de Papouasie-Nouvelle-Guinée, gagner un supplément d'altérité en s'approvisionnant en « principes et substances ». À l'inverse, le tabou du cannibalisme, comme celui de l'inceste permettent d'éviter le trop semblable, le trop plein d'identité et la violence. Point de départ du monde et de sa destruction, le cannibalisme et son interdiction ordonnent l'origine et la vie des dieux, l'espace social et l'espace psychique. En examinant la figure du cannibalisme dans différentes cultures, celles de la Grèce antique et de la tradition védique, ou encore dans la psychanalyse ou la littérature, Mondher Kilani en montre la puissance métaphorique.

Atrée possède la toison d'or, Érope est sa femme et l'Argolide son royaume. Thyeste séduit Érope, récupère la toison d'or, règne à son tour. Atrée revient de son exil et, poussé par des forces plus grandes que lui, se venge. C'est l'histoire de frères jumeaux, une tragédie de la fraternité. En faisant manger, régurgiter ses propres enfants à son frère, Atrée voudrait remonter le temps et retrouver l'équilibre de la naissance. Mais cette cruauté extrême corrompt l'équilibre du monde et programme des atrocités futures. Certes, Atrée et Thyeste sont des monstres, mais plutôt que des personnages dont on pourrait analyser la psychologie, ils sont pour Thomas Jolly « des corps et des voix soumis à des signes

## INTRODUCTION

extérieurs et intérieurs ». Mais, à la violence de l'infanticide et du cannibalisme, cette tragédie ajoute l'impasse de l'absence de morale possible. Pour les spectateurs antiques comme pour ceux de la Cour d'honneur, il faut dissiper l'humeur mauvaise laissée par ce théâtre de la cruauté, échapper à la tentation de la violence et du désir mimétique par l'indulgence mutuelle proposée par Sénèque.

Et si le cannibalisme était aussi au cœur de l'Occident chrétien ? À travers les transformations de la symbolique eucharistique, Patrick Boucheron met en évidence les tensions entre communion et prédation qui traversent la liturgie. Dans les premiers temps du christianisme, les croyants consomment le pain – ordinaire – et le vin, comme symbole en mémoire du sacrifice du Christ. Mais dès le IX<sup>e</sup> siècle, l'utilisation du pain azyme et le rituel de l'élévation contribuent à instaurer une séparation entre les laïcs et les clercs. Le pain et le vin ne sont plus seulement le symbole du corps et du sang du Christ, mais par la consécration deviennent le signe de son corps. En écho aux accusations des païens à l'égard des premiers chrétiens, cette pratique sera au cœur des controverses religieuses du XVI<sup>e</sup> siècle : l'eucharistie, apparaissant comme une forme de cannibalisme, comme un rite barbare et sanglant, évoque une « sainte horreur » aux calvinistes. Les fidèles mangent le corps du Christ et s'incorporent au corps du Christ, c'est-à-dire à l'Église. La vérité théologique contredit aussi bien ce qui s'impose aux sens que l'in vraisemblable.

### SUIVRE LA RÈGLE ? NORMES, TRANSGRESSIONS, ARRANGEMENTS

S'inspirant du folklore médiéval espagnol, de García Lorca, de Virginia Woolf, du flamenco, de l'opérette des années 1930 et du ballet classique, François Chaignaud et Nino Laisné inventent des figures androgynes. L'hybridation

## LE JEU ET LA RÈGLE

des genres artistiques aide à tisser les identités complexes des personnages. La danse oscille entre virtuosité et instabilité, assurance et impulsivité, mêlant le geste plus spontané, plus collectif des danses traditionnelles, la virtuosité apprise de la danse académique et la mise en danger du corps lors de la danse des échasses. De la gitane mystique et séductrice, à la jeune fille déguisée en homme qui part à la guerre ou à l'archange voluptueux et objet de dévotion, une vision ambiguë et incertaine du genre transparait, puisant ses sources dans des figures traditionnelles de la culture espagnole.

Le réseau social Facebook propose à ses abonnés 80 options de genre ; des tests tentent de définir le profil génétique des individus et de leur découvrir de nouvelles origines ; les techniques de fécondation *in vitro* conduisent à distinguer les mères biologiques des mères génétiques... De nouvelles lignes de tension traversent les identités individuelles et collectives. Sébastien Chauvin remet en perspective ces transformations en montrant à la fois comment le biologique devient une dimension centrale des débats sur le genre, le racisme ou la filiation et comment les identités s'ancrent radicalement dans la subjectivité. La multiplication des identités de genre s'accompagne d'une « stratification » de l'identité, qu'elle soit « opérée par soi-même, par autrui ou par les institutions ». Les transformations incessantes de la distinction et de l'articulation entre race et ethnicité, entre culture et origine génétique déploient sous de nouveaux angles la question de l'inné et de l'acquis. La question des droits aurait-elle dissous (ou supplanté) la question de l'être dans l'identité ?

Dans les romans épistolaires du XVIII<sup>e</sup> siècle, à travers les savoirs et les ignorances des personnages, le lecteur est à la merci de l'auteur, comme la proie est à la merci du libertin. Catriona Seth montre que le jeu se répercute à l'infini : le séducteur ou la séductrice, comme l'auteur ou l'autrice tirent profit de l'innocence et des attentes du lecteur ou de la

## INTRODUCTION

lectrice qui sont aussi des personnages. Les rôles sont susceptibles à chaque instant de se renverser. Mais le jeu est aussi au cœur du langage entre le dit et le secret, le libertinage se pare de vertus en jouant entre l'être et le paraître. Plus qu'une habileté, le langage, précis ou « gazé » (comme dirait la marquise de Merteuil), devient une arme de guerre. Les aveux, présents comme des traces entre les lignes, et les mots menteurs disent le désir d'amour, de fidélité et de bonheur. Si le libertin et la libertine méprisent l'amour, le lecteur et la lectrice aiment la fiction d'une ardeur toujours dévorante, prête à tous les transports de la narration.

\* \*  
\*

En explorant le jeu, cet ouvrage ne cesse de disséquer la communication humaine et les règles de société. Si, comme l'écrivait Montaigne « nous ne sommes hommes, et ne nous tenons les uns aux autres que par la parole » (Philippe Desan), cette parole elle-même se diffracte, à la fois organisatrice des catégories de la perception et représentation du monde, « externalisation de la pensée » (Jacques Moeschler) et moteur de l'interaction avec autrui, de la persuasion et de l'argumentation. Pour éclairer ce qui se joue sur les scènes, entre incarnation dans les corps, mouvement, émotion et rhétorique des textes, il faut ce long détour chez nos lointains ancêtres quand, peut-être, le geste était précurseur du langage.



## Jeu, geste et langage

*Comment le langage humain a-t-il émergé dans l'histoire de l'évolution ? Les humains et les primates non humains partagent la capacité de désigner leurs congénères, les objets, les situations par des gestes et d'adapter leurs signaux lorsque leurs interlocuteurs ne sont pas attentifs ou n'apportent pas la réponse attendue. L'étude du système de communication des primates non humains peut, grâce aux observations réalisées dans le cadre d'une approche éthologique associée aux données de l'imagerie cérébrale, contribuer à repérer les précurseurs de certaines propriétés de la parole. Et si la parole avait une origine gestuelle ? (Adrien Meguerditchian)*

*Longtemps les neurosciences ont étudié l'activité cérébrale d'individus isolés. C'est seulement à partir des années 2000 que des premiers travaux ont exploré l'enregistrement simultané de cette activité chez deux individus impliqués dans des interactions. Les mécanismes neurocérébraux mis en évidence sont complexes. Réciprocité, corégulation des échanges, synchronisation, contexte : la communication interpersonnelle est à la croisée des règles neurobiologiques intra-individuelles et des dynamiques sociales. (Guillaume Dumas)*

*Mais l'exploration de la complexité de la communication humaine nécessite de prendre en compte à la fois le langage parlé et le langage corporel (le geste et l'émotion). Communiquer implique une intégration multisensorielle ultra-rapide, de l'ordre de 100 millisecondes. L'attention, l'émotion facilitent*

## LE JEU ET LA RÈGLE

*la communication avec autrui. En appréhendant les effets conjugués des informations verbales et non verbales, visuelles et auditives, du contexte, des connaissances apprises, les travaux en neurosciences ouvrent de nouvelles perspectives pour appréhender la réception des œuvres d'art. (Sonja A. Kotz)*

*C'est bien cette multisensorialité qu'incarne la danse de Sasha Waltz. Le mouvement se transmet comme une sorte de réaction en chaîne dans le groupe de danseurs. La synchronisation des gestes s'harmonise, et parfois se heurte à l'expression individuelle. Au langage commun et à la musique des corps s'ajoutent des sons puis des mots. (Sasha Waltz et Jochen Sandig)*

## L'origine gestuelle du langage : l'apport des recherches en primatologie

Adrien Meguerditchian

Et si la parole était d'origine gestuelle? La plupart des primates non humains communiquent non seulement par des vocalisations mais aussi par des gestes. Les recherches sur les propriétés de ce mode de communication mettent en évidence des précurseurs directs de certains traits du langage humain comme l'intentionnalité, les propriétés référentielles, la flexibilité et, d'un point de vue neurobiologique, la spécialisation de l'hémisphère gauche du cerveau. Ce système gestuel, nourri par les interactions sociales, comme le jeu, pourrait bien être au cœur des origines ancestrales de la parole.

Tout est parti d'un jeu de babouins. Alors que j'observe un groupe de babouins à la station de primatologie du CNRS, dans les Bouches-du-Rhône, un jeune mâle s'avance vers moi, puis s'arrête net. Il plante son regard dans le mien et se met à frapper de manière répétée sa main droite contre le sol (fig. 1). Je reste impassible, mais il recommence, puis



Figure 1. Un jeune babouin mâle menace l'observateur en tapant rapidement sa main contre le sol.

## LE JEU ET LA RÈGLE

change de stratégie : il ouvre la bouche, hausse les sourcils en écarquillant les yeux, frappe de nouveau le sol, claque des dents, secoue la tête, se met brusquement debout, puis retombe sur ses pattes... Je m'avance d'un pas et le voilà qui s'enfuit, avant de revenir et de répéter cette parade silencieuse de gestes, entre le jeu et la menace. Ces comportements d'intimidation répondent à tous les critères de ce que l'on appelle la communication « intentionnelle ». Nous savons maintenant que, comme dans le langage humain, les primates sont capables, par les gestes, de produire et de contrôler volontairement des signaux de communication pour informer leurs congénères de leur intention (Liebal *et al.*, 2013). Et si le message n'est pas bien reçu ou s'il n'apporte pas la réponse attendue, le babouin change alors de stratégie et le reformule avec d'autres gestes, un peu comme un enseignant varie ses explications pour mieux se faire comprendre.

## ET SI LE LANGAGE N'ÉTAIT PAS QUE VERBAL

L'étude des systèmes de communication de nos cousins les primates non humains a connu un intérêt sans précédent avec l'essor des recherches sur les origines du langage. Au départ, les débats scientifiques étaient exclusivement centrés sur l'origine des traits propres à la parole, tels que la modification anatomique de l'appareil vocal, du larynx et des cordes vocales, les capacités articulatoires, l'innervation de la langue, le développement d'un contrôle cérébral pour la production de sons (Crow, 2002), ainsi que sur la capacité à générer une grammaire, propriété dite « syntaxique » (Chomsky, 1966). Or, la plupart de ces changements étant apparus avec l'émergence d'*Homo sapiens* il y a 350 000 ans environ, l'origine du langage était toute trouvée : réduit à sa faculté verbale et syntaxique, le langage aurait ainsi émergé d'un « bloc » lors de l'apparition de notre espèce (Chomsky,

## L'ORIGINE GESTUELLE DU LANGAGE

1966 ; Crow, 2002). Cette conception a ainsi exclu longtemps le point de vue des primatologues sur cette question, si ce n'est pour confirmer que les singes n'avaient effectivement ni la parole (Hayes, 1952), ni la syntaxe (Terrace, 1979). Depuis, des études récentes sur les vocalisations des babouins ont remis en cause l'idée selon laquelle les singes ne pouvaient pas parler du fait des contraintes anatomiques de leur appareil vocal. En fait, leur anatomie vocale leur permet de produire quasiment tous les sons comparables aux voyelles humaines (Boë *et al.*, 2017). Les raisons de leur incapacité à parler sont donc à chercher ailleurs, c'est-à-dire non pas dans les contraintes liées à leur appareil vocal, mais plutôt dans l'organisation de leur système cognitif et cérébral.

Mais si on regardait le langage autrement qu'à travers sa seule manifestation verbale ? Considérons, un instant, le langage, non pas comme un bloc indivisible centré sur la parole et la syntaxe, mais plutôt comme un assemblage unique de nombreuses propriétés cognitives indispensables à son fonctionnement ; un système linguistique multimodal dont les modalités d'expression s'étendent aux gestes des mains, du corps ainsi qu'aux expressions faciales. Dans cet assemblage cognitif savamment orchestré, propre à notre espèce, sont incluses non seulement des propriétés génératives et grammaticales mais également d'autres propriétés cognitives fondamentales, comme l'intentionnalité, l'attention partagée, la flexibilité d'apprentissage, l'imitation, l'empathie, la catégorisation, la représentation mentale conceptuelle, la manipulation de conventions symboliques partagées, les propriétés référentielles et leur contrôle dans l'hémisphère cérébral gauche, etc. La liste est encore longue (Fitch, 2010). Il suffit de casser le « bloc langage » pour réaliser que chacune de ses composantes prise isolément peut potentiellement être présente dans la cognition de certains animaux et trouver ainsi une origine bien plus ancienne qu'*Homo sapiens* (Meguerditchian, 2013). Il ne s'agit donc pas de chercher l'origine de ce fameux « bloc

## LE JEU ET LA RÈGLE

langage » humain mais plutôt les origines de chacune de ses propriétés, soit autant de racines différentes dans l'histoire de l'évolution. Prenons « la catégorisation » par exemple. Sans cette faculté cognitive, il nous serait difficile de parler, compte tenu de son importance dans l'organisation du lexique mental en catégories et sous-catégories. Or, la propriété de catégorisation est également utile dans l'organisation de notre perception du monde. Comme pour le lexique, elle nous aide notamment à trier les informations perçues de l'environnement et à les organiser (en catégories : animé/inanimé, outils, nourriture, prédateurs...) afin d'appréhender et de mieux comprendre le monde, tout comme le font la plupart des animaux (par exemple la souris, le pigeon ; Soto et Wasserman, 2014). Cette capacité de catégorisation, indispensable à l'organisation du langage, prendrait ainsi directement racine dans des facultés plus générales de catégorisation perceptuelle, largement partagées dans le règne animal. Tout se recycle, rien ne se perd dans l'évolution ! Autre exemple : l'intention ou « comportement orienté pour atteindre un but ». Caractéristique de la communication dans le langage humain, l'intention se retrouve aussi dans l'action, à savoir l'action organisée vers un but, du type « je vais attraper cet objet ». Or, l'action intentionnelle est évidemment présente dans les comportements de nombreux animaux, comme le chat, qui coordonne ses mouvements de pattes et de museau pour ouvrir une porte entrebâillée.

La question des origines du langage peut ainsi être reformulée de la façon suivante : comment ces propriétés qui pourraient exister de manière assez compartimentée chez certains animaux auraient, au fil de l'évolution, commencé à fonctionner ensemble ? Comment ont-elles fini par converger jusqu'à devenir, dans l'espèce humaine, cette constellation unique de propriétés interconnectées propre à notre langage ? Et c'est ainsi que, dans les recherches sur les origines du langage, l'étude des facultés des animaux, et de nos chers cousins les primates en particulier, est revenue

## L'ORIGINE GESTUELLE DU LANGAGE

au premier plan. En effet, imaginez qu'on découvre que deux propriétés similaires chez deux espèces phylogénétiquement proches, le chimpanzé et l'homme par exemple, fonctionnent de façon conjointe. Il serait alors possible d'en déduire que ce trait était probablement présent chez leur ancêtre commun, il y a 5-7 millions d'années environ. Et si cette homologie s'étend à une espèce encore plus éloignée, comme le babouin, elle pourrait avoir été héritée de leur ancêtre commun il y a 30-40 millions d'années (Meguerditchian, 2013).

### LES CONTRAINTES DE LA COMMUNICATION VOCALE DES PRIMATES

Les premiers travaux en primatologie ont, pour la plupart, porté sur les vocalisations des primates non humains (Liebal *et al.*, 2013). Malgré la richesse des répertoires vocaux des primates et l'importance de ce système de communication dans leur vie sociale, la mise en évidence de précurseurs directs du langage reste controversée. Rappelons que le langage humain se caractérise notamment par l'acquisition très flexible de conventions partagées qui sont utilisées de manière intentionnelle. Et, bien que certains primatologues aient révélé des marges de flexibilité et de contrôle dans la production vocale des primates, voire des combinaisons de vocalisations (Bouchet *et al.*, 2013), d'autres restent sceptiques quant aux liens évolutifs directs avec les propriétés intentionnelles et grammaticales du langage (Fischer, 2017). Les études en milieu naturel ont montré que les vocalisations des primates peuvent être porteuses, pour les congénères « auditeurs », d'informations référentielles (un cri d'alarme renvoyant, par exemple, à la présence d'un prédateur). Il est également admis que les primates sont capables d'adapter, d'inhiber ou d'exagérer leurs vocalisations en fonction de la présence de certains congénères ou de certains contextes

## LE JEU ET LA RÈGLE

sociaux. Un chimpanzé, par exemple, peut parfois rester silencieux en découvrant un serpent, alors qu'il émet plus fréquemment un cri d'alarme en présence de certains congénères « amis » (Schel *et al.*, 2013). Néanmoins, en déduire que la vocalisation est émise intentionnellement pour informer un congénère n'est pas si simple. Il est possible que les « auditeurs » apprennent à extraire des informations des vocalisations de leur congénère en les associant à des événements sociaux ou environnementaux concomitants, sans pour autant en conclure que l'émetteur a produit ces signaux volontairement. Même si l'audience affecte la production vocale, un type de vocalisation donnée est toujours émis dans le même contexte précis, quasiment toujours en réaction à un événement dans le groupe social ou dans l'environnement (découverte de nourriture, conflit avec un congénère, arrivée d'un prédateur, etc.). Il est donc difficile de déterminer si le déclenchement de la production vocale est bien à l'initiative volontaire de l'émetteur ou simplement une réaction émotionnelle involontaire à ces changements extérieurs. Le caractère peu flexible et dépendant du contexte de ce répertoire vocal, qui suggère une certaine rigidité innée de ce système de communication, n'a d'ailleurs pas échappé à la célèbre primatologue Jane Goodall, qui conclut, à l'issue de ses recherches sur les chimpanzés, que leurs « vocalisations sont étroitement liées à l'émotion. La production d'un son en l'absence d'état émotionnel approprié semble une tâche quasiment impossible pour un chimpanzé » (Goodall, 1986, p. 125). On peut faire le parallèle avec les vocalisations non linguistiques issues de nos rires ou de nos pleurs, qui, bien que difficiles à initier sur commande, sans le contexte approprié, sont porteuses d'informations pour nos congénères et peuvent parfaitement varier selon l'audience. On ne rit effectivement pas de la même façon lorsqu'on est seul, devant notre patron ou devant notre ami d'enfance !

Dans les années 1950, les tentatives de chercheurs américains, Keith et Cathy Hayes (Hayes, 1952), d'apprendre à

## L'ORIGINE GESTUELLE DU LANGAGE

parler à un chimpanzé se sont d'ailleurs soldées par des échecs. Après des années d'entraînement, le chimpanzé Vicki ne parvenait qu'à prononcer des vocalisations ressemblant vaguement aux mots anglais : « papa », « mama », « cup » et « up ». En revanche, les projets d'apprentissage de la langue des signes aux grands singes ont été plus réussis : le chimpanzé Washoe, élevé par Allen et Beatrix Gardner dans les années 1960, a réussi à apprendre plus d'une centaine de signes, tout comme le chimpanzé Nim, le gorille Koko et l'orang-outang Chantek (De Luce et Wilder, 1983). Ces travaux expérimentaux ont cependant souligné l'absence de syntaxe dans ces productions gestuelles, confirmant ainsi l'absence d'un système linguistique équivalant à celui de l'espèce humaine. Ils ont néanmoins révélé la remarquable capacité des grands singes à apprendre et à utiliser de manière flexible et intentionnelle de nouveaux gestes complexes pour communiquer.

## QUAND LES GESTES PARLENT

Et si la communication gestuelle des primates constituait une piste prometteuse pour détecter les précurseurs de certaines propriétés clés du langage ? Que ce soit en milieu naturel ou en captivité, des recherches récentes sur les propriétés du geste chez les primates ont mis en évidence des continuités remarquables avec le langage humain (Meguerditchian, 2013). Outre l'intentionnalité citée plus haut, c'est le cas des propriétés « référentielles » qui consistent, dans le langage, à désigner des objets de l'environnement, des lieux ou des événements, en orientant ainsi l'attention d'un partenaire social vers cet objet. La plupart des primates, et notamment le babouin ou le chimpanzé, peuvent, en effet, apprendre à utiliser des gestes de pointage pour désigner un objet à quémander (par exemple, de la nourriture hors d'atteinte). Un autre geste référentiel étonnant a été

## LE JEU ET LA RÈGLE

observé dans les forêts ougandaises lors de séances d'épouillages mutuels entre deux chimpanzés. Ce geste consiste à se gratter une partie du corps afin d'indiquer au congénère la zone précise où l'émetteur du geste souhaite être épouillé (fig. 2, Pika et Mitani, 2006). Plus étonnant encore, lorsque le partenaire est inattentif, a le dos tourné ou ne répond pas de manière appropriée, les primates adaptent volontairement leurs signaux en produisant des gestes qui font du bruit pour attirer son attention (Bourjade *et al.*, 2014), comme taper au sol quand un chimpanzé veut inviter un congénère à jouer. Ces primates peuvent même changer de position afin de se placer dans le champ de vision d'un congénère pour communiquer (Liebal *et al.*, 2013). Cette prise en compte de l'état attentionnel du destinataire est caractéristique de la communication intentionnelle et référentielle.

À ces deux propriétés clés du langage, s'ajoute la remarquable flexibilité du système gestuel de communication chez les primates. Au sein d'une espèce donnée, le répertoire de gestes présente, en effet, une grande variabilité en termes de contenu, non seulement entre les membres d'un même



Figure 2. Geste communicatif référentiel chez le chimpanzé. Les chimpanzés peuvent gratter une partie de leur propre corps devant un congénère afin de l'inviter à venir l'épouiller au niveau de la zone grattée.

© Adrien Meguerditchian.

## L'ORIGINE GESTUELLE DU LANGAGE

groupe social et entre les membres de groupes sociaux différents, mais également selon les stades de développement chez un même individu (Liebal *et al.*, 2013). Ainsi, les primates peuvent apprendre de nouveaux gestes tout au long de leur vie. Le psychologue Michael Tomasello explique cette variabilité en proposant que la plupart des gestes des primates seraient appris individuellement selon une « ritualisation ontogénétique » et que seuls de rares gestes pourraient être transmis socialement *via* un processus d'imitation. En d'autres termes, la majorité des gestes seraient issus d'une innovation individuelle, basée sur des débuts d'actions manuelles qui se seraient ritualisées progressivement en signaux communicatifs au fil des interactions sociales de l'individu en développement (Tomasello *et al.*, 1985). Le mouvement du corps et des mains donne à l'individu un degré de liberté et de contrôle déterminant sur son environnement. Se servir ainsi du mouvement pour communiquer permet une expression aussi plastique qu'une pâte à modeler pétrie au fil des apprentissages et des interactions sociales. C'est ainsi que le jeu, qui est au cœur des interactions sociales entre les jeunes en développement, occuperait une place centrale dans l'ontogenèse des gestes. Par exemple, un babouin (qu'on appellera A), lorsqu'il souhaite jouer avec un congénère (appelé B), peut tenter de l'attraper en balançant son bras vers lui. Par la suite, B anticipera l'envie de jouer de A en apercevant son bras levé dirigé vers lui. Enfin, A finira par anticiper le comportement de B en produisant le geste initial « balancer le bras » auprès de B afin de l'inviter à venir jouer.

Ce processus constitue une première différence flagrante avec le processus d'acquisition du langage dont la plupart des conventions partagées sont plutôt transmises par imitation. Une autre différence majeure concerne la nature de ces gestes : ces signaux ne semblent pas être « déclaratifs » mais plutôt « impératifs » ; c'est-à-dire que les gestes des primates non humains se limitent, le plus souvent, à traduire une

## LE JEU ET LA RÈGLE

demande auprès d'un congénère, du type « viens jouer avec moi », « donne-moi cet objet ». Il leur est plus difficile de communiquer la simple volonté de partager leur attention vers une découverte, du type « regarde cet objet » (Tomasello *et al.*, 1985). Ce type de communication dite « déclarative » nécessite, comme pour l'apprentissage par imitation, de prendre en compte les états mentaux d'autrui (capacité généralement appelée « théorie de l'esprit »). Or cette capacité n'a pas été clairement démontrée chez les primates. L'existence des gestes « impératifs » refléterait plutôt leur capacité à associer une réponse gestuelle avec le but de la demande, *via* le processus de « ritualisation ontogénétique », sans pour autant attribuer des états mentaux aux autres. Néanmoins, le doute persiste depuis la découverte de quelques gestes rares et atypiques décrits uniquement chez certains individus. Par exemple, nous avons observé l'émergence d'un nouveau geste intentionnel et référentiel étonnant chez une femelle babouin, qui consiste à faire rouler entre ses doigts et agiter un aliment devant le nez de son enfant pour attirer son attention vers cet objet ; un comportement qui semble répondre tout à fait aux critères de la communication « déclarative » propre au langage (Meguerditchian, 2018 ; voir fig. 3).

Pris dans leur ensemble, ces résultats ouvrent de nouvelles perspectives pour les partisans d'une origine gestuelle du langage. Ils suggèrent que les gestes de l'ancêtre commun aux primates humains et non humains ont pu favoriser les interactions entre des propriétés cognitives nécessaires à l'émergence du langage humain. Pour étudier l'hypothèse d'une telle continuité phylogénétique entre geste et langage, il reste à déterminer que leurs bases neuronales respectives sont bien homologues entre elles.

## L'ORIGINE GESTUELLE DU LANGAGE



Figure 3. Une femelle babouin adulte cherche à attirer l'attention de son enfant vers le bout de fruit qu'elle agite entre ses doigts. C'est la première fois qu'un tel geste est observé dans cette espèce.

© Laboratoire de psychologie cognitive, CNRS,  
Université Aix-Marseille.

### L'ORGANISATION ASYMÉTRIQUE DES ZONES DU LANGAGE N'EST PAS LE PROPRE DE L'ESPÈCE HUMAINE

Certaines fonctions du langage, comme la syntaxe et la sémantique, impliquent préférentiellement l'hémisphère gauche chez une majorité d'êtres humains, et notamment des aires cérébrales clés comme les fameuses aires de Broca et de Wernicke. On parle alors d'« asymétrie cérébrale » pour désigner cette division du travail entre les deux hémisphères du cerveau. Bien que cette représentation semble aujourd'hui un peu dépassée au regard de l'étendue et de la complexité avérées du réseau neuronal impliqué dans le langage, hémisphère droit inclus, le rôle prédominant du cerveau gauche n'a pas été démenti (Josse et Tzourio-Mazoyer, 2004). Certaines de ces asymétries cérébrales s'observent d'ailleurs quasiment à l'œil nu au niveau anatomique : le planum temporale, par exemple, où se situe une zone clé du

## LE JEU ET LA RÈGLE

langage – l’aire de Wernicke –, présente une surface plus grande dans le cerveau gauche que dans le cerveau droit. Cette asymétrie a longtemps été considérée comme une sorte de signature anatomique cérébrale de l’apparition du langage dans notre espèce (Crow, 2002). Or il n’en est rien. Grâce aux recherches non invasives d’imagerie cérébrale par résonance magnétique (IRM) réalisées auprès de babouins endormis pour l’occasion, puis relâchés immédiatement dans leur groupe social, nous avons découvert que la surface de leur planum temporale présentait, comme dans l’espèce humaine, une asymétrie en faveur de l’hémisphère gauche chez une majorité d’individus (Marie *et al.*, 2018). Plus étonnant encore, des études utilisant l’IRM chez des babouins et chez des chimpanzés ont montré que les asymétries anatomiques du planum temporale et de l’aire homologue de Broca, le gyrus frontal inférieur (voir fig. 4), étaient corrélées aux préférences manuelles associées aux gestes communicatifs chez ces deux espèces (Meguerditchian *et al.*, 2012) et non à celles associées à la manipulation d’objets. Autrement dit, les individus qui préfèrent utiliser leur main droite pour communiquer par gestes ont des zones homologues du langage plus grandes dans l’hémisphère gauche que ceux qui préfèrent utiliser leur main gauche, et ce, indépendamment du fait d’être droitier ou gaucher pour des tâches non communicatives de manipulation d’objets. La communication gestuelle du babouin et du chimpanzé semble ainsi liée de manière étroite et singulière à une organisation hémisphérique homologue du langage.

Ces recherches soulignent non seulement que l’organisation asymétrique des zones du langage n’est pas propre à l’espèce humaine et s’étend à des espèces plus lointaines de primates comme le babouin, mais surtout que cette organisation asymétrique n’est pas spécifique au langage et serait associée à la communication gestuelle chez nos cousins les primates. Il n’est donc pas exclu que les précurseurs de l’organisation du langage trouveraient leurs racines dans la

## L'ORIGINE GESTUELLE DU LANGAGE

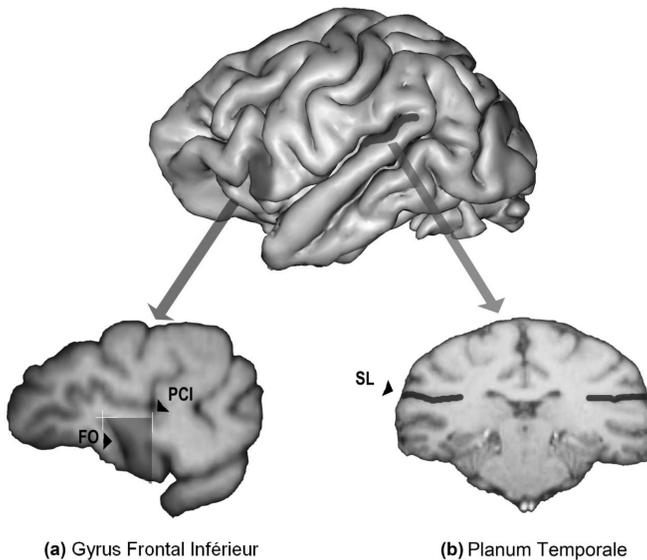


Figure 4. Reconstitution en 3D d'un cerveau de chimpanzé.  
 (a) Le cerveau en bas à gauche montre une coupe incluant la sélection grisée du gyrus frontal inférieur (homologue de l'aire de Broca), délimité par le sillon fronto-orbital (FO) et le sillon précentral-inferieur (PCI). (b) Le cerveau en bas à droite montre une coupe incluant la sélection surlignée du sillon latéral (SL) dont la somme à travers les coupes représente la surface du planum temporale (qui chevauche l'homologue de l'aire de Wernicke).  
 Adaptée de Meguerditchian *et al.*, 2012.

communication gestuelle et remonteraient, non pas à *Homo sapiens* il y a 350 000 ans, mais plutôt à l'ancêtre commun plus lointain des babouins, des chimpanzés et des humains, il y a 25 à 40 millions d'années.

Financements : mes recherches sont financées par l'European Research Council (ERC), Horizon 2020, programme de recherche et d'innovation de l'Union européenne, agreement n° 716931 (*Projet GESTIMAGE – ERC-2016-StG-716931*) et par l'Agence nationale de la recherche (*Projet LangPrimate ANR-12-PDOC-0014\_01*).



## Vers des neurosciences à deux corps : interaction sociale et inscription biologique

Guillaume Dumas

À la croisée des sciences biologiques et de l'informatique, la métaphore du « cerveau ordinateur », qui a prévalu durant plus de quarante ans dans l'essentiel des travaux en neurosciences sur le cerveau, a conduit à considérer des individus isolés, sans prise en compte des interactions sociales. Une nouvelle technique de neuroimagerie, appelée hyper-scanning, permet désormais d'enregistrer simultanément le comportement et l'activité cérébrale de plusieurs participants et d'étudier ainsi l'interaction sociale dans un contexte spontané et de réciprocité. L'interaction est alors appréhendée de manière holistique en considérant les deux individus comme un seul système, et le comportement autant que les activités cérébrales. Ces développements méthodologiques et théoriques ont permis de démontrer qu'interagir activement avec les autres est fondamentalement différent d'une perception sociale passive. Ces résultats invitent donc à considérer plus largement la dimension interactionnelle dans les travaux en neurosciences ainsi que la complémentarité entre les contraintes biologiques et la dynamique de nos interactions sociales.

## LE JEU ET LA RÈGLE

**DE LA CYBERNÉTIQUE À L'AUTO-ORGANISATION :  
QUEL PARADIGME POUR ABORDER LA COMPLEXITÉ  
DE LA COGNITION HUMAINE ?**

La cognition humaine est une question complexe, qui a reçu des réponses différentes selon les disciplines et mobilisé des théories parfois contradictoires et souvent parcellaires, à l'image de cette ancienne parabole jaïniste illustrant la réalité relative d'une perception individuelle telle qu'elle peut être décrite dans le système philosophique Anekantavada<sup>1</sup> : un éléphant arrive dans un village d'aveugles et ses occupants tentent de deviner ce qu'il est. Des hypothèses bien différentes sont proposées : l'aveugle qui tient le pied pense que c'est un arbre, alors que celui qui tient la queue pense que c'est une corde. Nul aveugle ne pourra parvenir à comprendre seul quelle est cette chose : seule une mise en commun de leurs différentes expériences permettra de reconnaître l'éléphant.

La cognition humaine est l'éléphant des sciences cognitives, et les aveugles sont bien représentés par les différentes disciplines ayant essayé isolément, et en vain, de cerner le fonctionnement de notre psyché : philosophie, psychologie, neurosciences, mais aussi linguistique, informatique, ou encore anthropologie ou théories littéraires.

L'apparition de la cybernétique moderne, au début du XX<sup>e</sup> siècle, traduisait un désir de fonder un nouveau champ de recherches sur les modes de communication en combinant les savoirs de plusieurs disciplines, tout en accordant une place centrale à la notion de « contrôle ». Il faut attendre les conférences Macy<sup>2</sup>, à New York dans les années 1940,

---

1. Système philosophique développé avant notre ère, d'origine indienne, qui considère que toute réalité est relative et que les points de vue sont multiples.

2. Conférences organisées à New York de 1942 à 1953 à l'initiative du neurologue Warren McCulloch. Elles tiennent leur nom du soutien financier par la Fondation Macy.

## VERS DES NEUROSCIENCES À DEUX CORPS

qui réunissaient mathématiciens, philosophes, anthropologues, psychologues et économistes, pour que les recherches sur la cognition prennent une nouvelle direction au niveau international. Ces conférences et les nombreux débats théoriques sur la nature de l'esprit ont permis un nouvel essor, en résonance avec les développements d'une nouvelle discipline : l'informatique dont les promesses d'applications potentielles ont contribué à l'engouement pour la métaphore du cerveau ordinateur.

Pourtant, cette métaphore de l'ordinateur, aussi appelée « computationalisme », n'est pas acceptée par l'ensemble de la communauté scientifique. Au-delà de l'efficacité des algorithmes, les cybernéticiens et leurs successeurs insistent sur l'importance des processus d'auto-organisation dans l'émergence de la cognition. Mais le modèle de l'ordinateur ne prend pas en compte l'ensemble des propriétés du fonctionnement cérébral. En effet, ces propriétés avaient initialement été mises de côté pour conceptualiser l'ordinateur. Ironiquement, les derniers travaux des pères de l'informatique, Alan Turing et John von Neumann, soulignent ce problème, en considérant notamment les aspects auto-organisés du fonctionnement cérébral, totalement absents chez l'ordinateur.

Parmi les penseurs de la seconde vague cybernétique, Humberto Maturana et Francisco Varela ont approfondi certains phénomènes (en complémentarité avec les travaux des cognitivistes), en particulier les processus par lesquels le cerveau reconstruit la réalité du monde (comme se remémorer la beauté d'une exposition, l'ordre dans lequel on a vu les tableaux, etc.). Ces deux biologistes chiliens abordent ces phénomènes en prenant le parti d'un ancrage biologique fort : avant de considérer plus spécifiquement la cognition, ils tentent de conceptualiser la vie sous un nouvel angle. Alors que la biologie moléculaire est en plein essor – nous sommes dans les années 1970 – et que la cellule apparaît de plus en plus comme une machine miniature complexe pour les biologistes, les deux chercheurs concentrent leurs

## LE JEU ET LA RÈGLE

réflexions sur deux aspects centraux et complémentaires de la vie : l'autonomie et le couplage avec l'environnement.

Maturana et Varela développent ainsi la théorie de l'auto-poïèse (*auto* signifiant « soi » et *poièsis* « produire » en grec ; Maturana et Varela, 1994). La cellule est considérée comme l'unité de base du vivant, dans la mesure où les conditions nécessaires à l'établissement d'une structure autonome, et néanmoins en couplage avec l'environnement, sont déjà présentes à ce niveau d'organisation élémentaire. Ce couplage structurel – dit « de premier ordre » – est la combinaison entre un réseau causal clos sur lui-même qui maintient l'auto-organisation ou la reproduction de la cellule.

Ce cadre théorique aide à concevoir comment la stabilisation du couplage structurel avec l'environnement donne les conditions nécessaires à l'établissement d'un couplage entre les cellules elles-mêmes au cours de l'évolution (fig. 1). Cette transition de l'unicellulaire au multicellulaire correspond à l'explosion cambrienne<sup>3</sup> il y a 541 millions d'années. Cet événement marquant de l'histoire de la vie terrestre voit les premiers eucaryotes (c'est-à-dire les cellules comprenant un noyau entouré d'une membrane), les protozoaires (*proto* signifiant « premier » et *zôon* étant « animal », en grec) devenir des métazoaires dont les cellules peuvent se spécialiser dans des fonctions différentes au service de l'ensemble de l'organisme. Cette spécialisation permet l'apparition de systèmes biologiques beaucoup plus complexes avec des niveaux d'organisation permettant le développement de processus autres que l'autonomie nutritionnelle. On voit ainsi apparaître le système immunitaire, qui assure la défense des organismes contre les maladies, mais surtout le système nerveux, qui permet de percevoir l'environnement et de mieux agir sur celui-ci en retour.

---

3. Période de quelques dizaines de millions d'années – aussi appelée « big bang zoologique » – durant laquelle on constate une grande diversification des espèces animales, végétales et bactériennes.

## VERS DES NEUROSCIENCES À DEUX CORPS

Le couplage structurel devient alors « de second ordre », car cette boucle avec l'environnement ne maintient plus seulement une autonomie matérielle mais aussi informationnelle de l'organisme. Varela développera plus tard la théorie de l'énaction<sup>4</sup> centrée spécifiquement sur ces aspects, avec un focus non plus sur l'évolution/la structure du vivant, mais sur la cognition. Comme il avait pu le faire en proposant la théorie de l'autopoïèse, Varela va se distancier de ses contemporains en refusant d'employer la métaphore du cerveau ordinateur et en jouant avec l'idée de l'autonomie et du couplage.

Comme la stabilisation au cours de l'évolution du couplage cellules-environnement donne les conditions nécessaires à l'établissement du couplage entre les cellules elles-mêmes, la stabilisation de l'interaction entre des organismes et leur environnement sur le plan informationnel a permis à ces organismes d'interagir entre eux (fig. 1). Ce couplage structurel « de troisième ordre » n'est rien d'autre que l'interaction sociale, la précondition d'émergence de la culture. Il est d'ailleurs intéressant de noter la connexion avec le spectacle *Kreatur* de Sasha Waltz, qui était justement évoqué lors de la session des « Rencontres recherche et création » dont ce texte est issu. En effet, l'ouverture de la pièce met en scène des danseurs arborant des costumes éthérés rappelant des membranes cellulaires. Les protagonistes interagissent, fusionnent et se divisent comme dans le chaos primordial. La suite du spectacle décrit l'évolution de ces interactions qui tendent vers des modes plus complexes, tels que le langage.

---

4. L'énaction est la manière dont les êtres vivants s'organisent en interaction avec l'environnement.

## LE JEU ET LA RÈGLE

**COMPRENDRE L'INTERACTION SOCIALE :  
NOUVEAU DÉFI POUR LES NEUROSCIENCES**

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, les travaux en neurosciences sociales ont longtemps été centrés sur des cerveaux isolés, ce qui a conduit certains chercheurs à utiliser une autre métaphore, en considérant l'interaction sociale comme la « matière noire<sup>5</sup> » des neurosciences sociales (Schilbach *et al.*, 2013). Il faut attendre les années 2000 pour que l'interaction sociale soit prise au sérieux par les neuroscientifiques et que ceux-ci étudient le fonctionnement non plus d'un mais de deux cerveaux en synergie (Hari et Kujala, 2009).

Dès lors, deux défis méritaient d'être relevés : sur le plan théorique, il fallait inventer des protocoles expérimentaux qui permettent de questionner cette dimension interactionnelle et, sur le plan technique, il fallait construire des outils d'enregistrement de l'activité cérébrale lors d'échanges réciproques et en temps réel. L'étude du cerveau avait jusqu'alors été orientée vers la perception sociale, à partir des recherches centrées sur la perception des stimuli sociaux, et ces investigations ne prenaient aucunement en compte la réciprocité et la corégulation des échanges. Les participants devaient, par exemple, détecter une émotion à partir d'images de visages ou imiter les scènes présentées dans une vidéo. Mais évidemment, comme l'image d'un visage ou une vidéo demeurent insensibles au comportement du spectateur, l'information est en ce cas unidirectionnelle et non pas bidirectionnelle comme dans les interactions sociales.

Comment fermer cette boucle dans laquelle le soi et l'autre s'influencent mutuellement ? Trois grandes approches ont

---

5. Métaphore faisant référence à une substance physique, aussi appelée « matière sombre », qui serait constituée de particules n'ayant jamais été détectées en laboratoire mais qui, pourtant, représenteraient une masse conséquente de l'univers d'après certaines observations astrophysiques.

## VERS DES NEUROSCIENCES À DEUX CORPS

été développées : étudier *in vivo* plusieurs humains simultanément, simuler *in silico* (c'est-à-dire dans un ordinateur) ces interactions avec des modèles mathématiques, et combiner les deux, l'observation de l'interaction entre des humains et les modèles mathématiques.

### CERVEAUX SUR LA MÊME LONGUEUR D'ONDE OU L'EXPLORATION DE LA SYNCHRONIE

Étudier plusieurs participants humains en interaction avait déjà été réalisé en psychologie, par exemple dans les recherches sur le développement de l'enfant qui ont mis en évidence le rôle fondamental de la corégulation des échanges entre le bébé et ses parents (Fogel, 1993). Toutefois, pour appliquer cette approche aux neurosciences, il fallait la combiner avec des enregistrements de l'activité cérébrale des différents participants en interaction. C'est le but de la méthode appelée hyperscanning, introduite en 2002 à partir de l'imagerie par résonance magnétique fonctionnelle (IRMf; Montague *et al.*, 2002), puis étendue à l'électroencéphalographie (EEG) en 2006 (Babiloni *et al.*, 2006<sup>6</sup>). Ces premières études démontraient la faisabilité des enregistrements simultanés, et les premiers résultats confirmaient que nos cerveaux tendent à réagir de manière d'autant plus similaire dans des contextes sociaux qu'ils partagent les mêmes informations. Toutefois, ces premiers enregistrements en hyperscanning n'avaient pas pu mettre en évidence le couplage structurel de troisième ordre, c'est-à-dire le fait que les cerveaux des participants en interaction se synchronisent en fonction d'une stimulation commune extérieure (par exemple une musique sur laquelle ils danseraient ou un film qu'ils regarderaient simultanément).

---

6. Pour l'anecdote, des expérimentations ont été réalisées dans les années 1960 avec l'EEG mais dans le domaine de la parapsychologie.

## LE JEU ET LA RÈGLE

C'est en combinant l'imitation spontanée (une tâche de psychologie du développement où deux personnes s'imitent mutuellement de manière libre) avec des enregistrements EEG en hyperscanning que nous avons réussi à approcher ce couplage de troisième ordre. Lorsque les participants interagissent spontanément, ils entrent en synchronie interactionnelle, c'est-à-dire que leurs comportements sont codépendants dans le temps, au point que leurs mouvements commencent et finissent en même temps, même si ces mouvements ne sont pas identiques sur le plan morphologique. En isolant ces moments de synchronie interactionnelle lors d'imitations spontanées de mouvement des mains, nous avons pu démontrer que ceux-ci s'accompagnent de synchronisations des ondes cérébrales entre les cerveaux des participants (Dumas *et al.*, 2010 ; fig. 2).

Outre qu'ils vont dans le sens des expressions « être en phase » ou « être sur la même longueur d'onde », ces résultats ont également montré que notre cerveau réagit à l'interaction sociale en temps réel de manière différente de la perception sociale. Par exemple, les circuits cérébraux de la récompense sont plus activés lors d'une interaction spontanée bidirectionnelle, comme le dialogue, et moins lorsque nous sommes passivement spectateurs d'un monologue. La mise en évidence de ces variations questionne donc la généralisation des résultats antérieurs dans le domaine des neurosciences sociales, basés uniquement sur une approche unidirectionnelle de la perception sociale. Les résultats soulignent également l'importance du contexte et le rôle joué dans l'interaction sociale (par exemple imitateur ou modèle) pour moduler la réponse du cerveau (Nadel et Dumas, 2014). Ces nouvelles approches pourraient avoir des applications sur la manière de concevoir des enseignements plus interactifs et d'aborder les arts vivants.

## VERS DES NEUROSCIENCES À DEUX CORPS

### JEUX SOCIAUX ET RÈGLES BIOLOGIQUES

*« L'abeille rêve de la fleur, Et la fleur rêve de l'abeille, Abeille et fleur sont ensemble, telles que si vous enlevez l'une, l'autre disparaît. »*

*Francis Huxley*

Ainsi, nous avons vu comment l'approche de la cognition humaine pouvait être renouvelée. En dépassant la métaphore du cerveau ordinateur, la pensée humaine peut être considérée comme une interface entre l'ancrage biologique dans le corps (notamment le cerveau) et les dynamiques sociales (Dumas, 2011). Une double contrainte opère entre ces deux faces : le cerveau social permet l'établissement d'un couplage informationnel avec les autres cerveaux, et les interactions sociales façonnent nos connexions cérébrales (Clark et Dumas, 2016). Comme dans le mythe des aveugles et de l'éléphant, il semble donc que les différentes disciplines des sciences de la cognition doivent coconstruire du sens au-delà des frontières disciplinaires et de leurs niveaux d'observation (Dumas, Laroche et Lehmann, 2014). L'interaction sociale apparaît comme un subtil mélange entre les jeux de nos dynamiques interindividuelles et les règles neurobiologiques intra-individuelles.

LE JEU ET LA RÈGLE

FIGURES

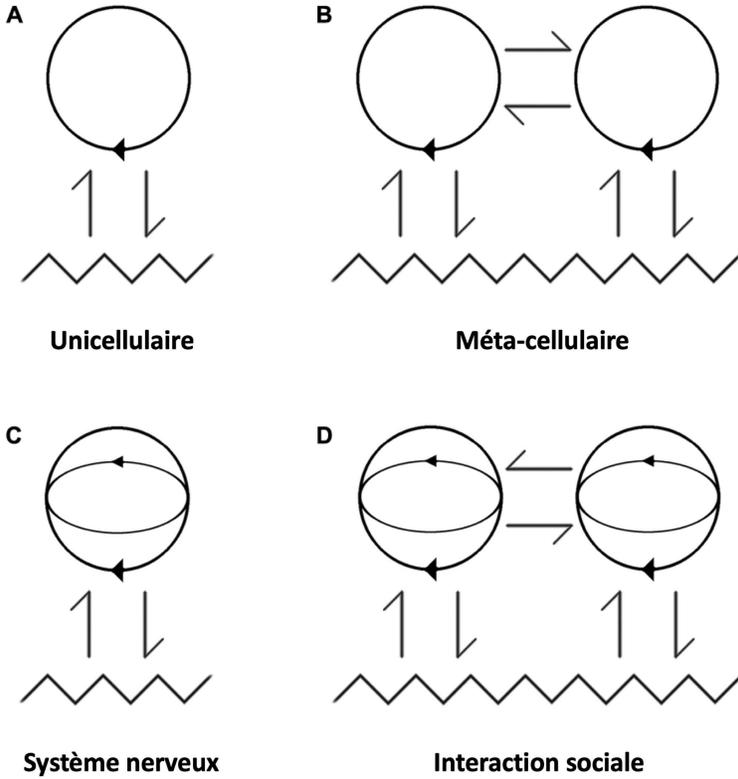


Figure 1. Les différentes échelles de couplages structurels.  
 A) L'unité autopoïétique unicellulaire. B) Organisme méta-cellulaire émergeant d'un couplage structural de second ordre.  
 C) Organisme avec système nerveux : le couplage de second ordre conduit à une boucle interne dans l'organisme qui renforce sa capacité à intégrer son propre état dans ses comportements.  
 D) L'interaction sociale : un couplage structurel de troisième ordre.

## VERS DES NEUROSCIENCES À DEUX CORPS

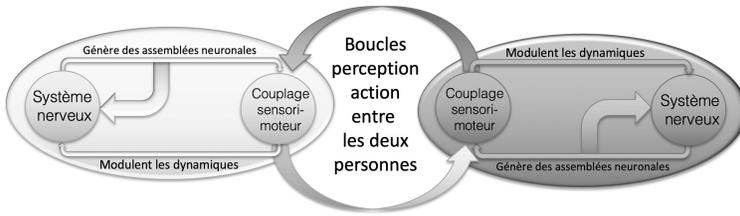


Figure 2. Synchronisations intercérébrales.  
Vue schématique de l'interaction sociale dyadique considérée  
comme un couplage par la perception et l'action  
entre deux personnes.



## Perceptions, émotions et langages : communication multimodale, arts et spectacle vivant

Sonja A. Kotz

En observant les interactions entre des individus, les sciences sociales ont mis en évidence l'importance des rituels, des codes guidant la présentation de soi, du contexte et du rôle de la culture dans la communication. L'étude de l'origine du langage humain et des différents systèmes linguistiques a permis de mieux comprendre les fonctions, les usages et les modalités d'apprentissage du langage. Dans sa diversité, l'ensemble de ces travaux montre l'importance de la prise en compte des dimensions explicites et implicites de la communication.

Depuis une quinzaine d'années, après avoir étudié les fonctions cognitives de l'individu, c'est au tour de la psychologie et des neurosciences cognitives de contribuer à l'exploration des spécificités de la communication humaine dans ses différentes dimensions, que celles-ci concernent le langage parlé ou le langage corporel, le geste, l'émotion. Ces travaux mettent en évidence le caractère multisensoriel de l'interaction, et combien la communication humaine repose sur le succès de l'intégration des sources d'informations verbales et non verbales, ainsi que sur leur qualité émotionnelle potentielle. Aussi, une communication réussie nécessite à la fois un décodage rapide et efficace des états émotionnels exprimés par autrui (« quoi ? » ou « quel est l'état émotionnel exprimé ? ») et une intégration temporelle précise des différentes facettes multimodales de l'expression émotionnelle (« quand ? » ou « quand est-ce que les

## LE JEU ET LA RÈGLE

différentes sources d'informations sont intégrées les unes avec les autres ? »).

### QUAND LE CERVEAU TRAITE UNE INFORMATION EN 100 MILLISECONDES

Les recherches conduites dans le domaine de l'intégration multisensorielle ont décrit le processus d'intégration des informations multiples que nous recevons comme un processus qui repose sur les connaissances préalables dont nous disposons sur ces informations afin de générer un percept unifié, c'est-à-dire un percept lié à la situation particulière de communication et qui intègre, au niveau temporel, ces différentes informations de manière synchronisée.

Les premiers travaux sur la perception des émotions ont généralement été basés sur la présentation de simulations construites de manière relativement artificielle et d'images statiques pour lesquelles l'émotion est plus difficile à percevoir. Ces stimuli/stimulations étaient donc très éloignés des conditions sociales naturelles de l'interaction. L'avancée des moyens techniques et méthodologiques a permis l'utilisation de stimulations naturelles et dynamiques pour tester une hypothèse précise. Ainsi, les expérimentations à partir de films, qui reposent sur l'intégration simultanée des informations provenant des différentes modalités sensorielles (vision, audition, toucher...), sont beaucoup mieux adaptées à la prise en compte des signaux dynamiques. Dans ce contexte, il est intéressant de noter que, pour ces stimulations multisensorielles naturelles et dynamiques, l'information visuelle est traitée plus rapidement que l'information auditive (Vroomen et Keetels, 2010) : les mouvements de la bouche et des joues, par exemple, précèdent les vocalisations d'environ 150 millisecondes (Chandrasekaran *et al.*, 2009). Ce délai naturel pourrait ainsi faciliter l'intégration multisensorielle (Peelle et Sommers, 2015), car il laisse le temps de

## PERCEPTIONS, ÉMOTIONS ET LANGAGES

prédire, ou plus précisément de générer des prédictions sur le signal auditif à venir. Ces prédictions, établies à partir de l'information visuelle préalable, portent aussi bien sur les aspects temporels que sur le contenu (par exemple Stekelburg et Vroomen, 2007 ; Van Wassenhove *et al.*, 2005). Or les prédictions sont moins précises lorsqu'une stimulation visuelle statique doit être combinée à une stimulation auditive (Vroomen et Keetels, 2010). D'autres résultats ont également montré qu'une information visuelle pertinente et saillante, comme celle issue des mouvements articulatoires (par exemple des mouvements distincts des lèvres), facilite l'intégration multisensorielle du signal de parole (par exemple Van Wassenhove *et al.*, 2005 ; Arnal *et al.*, 2009).

### L'EXPRESSION ÉMOTIONNELLE, OU COMMENT FACILITER LA COMMUNICATION

La saillance d'une information dépend largement de la qualité émotionnelle, de la clarté expressive, des expressions dynamiques que nous percevons (Blake et Shiffrar, 2007). Plusieurs études, conduites dans notre laboratoire, ont exploré cet aspect dans le contexte de l'intégration multisensorielle. Les résultats ont montré que les expressions émotionnelles faciales (par exemple Ho, Schröger, et Kotz, 2015 ; Kokinous *et al.*, 2015) et corporelles (par exemple Jessen et Kotz, 2011 ; Jessen, Obleser et Kotz, 2012 ; Jessen et Kotz, 2015) suscitent des prédictions plus fortes lorsque l'expression vocale à venir doit être intégrée dans un stimulus visuel émotionnel dynamique que lorsque ce stimulus est neutre (Jessen et Kotz, 2013). Cependant, d'autres auteurs soutiennent l'idée que l'information audiovisuelle émotionnelle est intégrée involontairement ou automatiquement par celui qui la perçoit (par exemple de Gelder et Vroomen, 2000 ; Balconi et Carrera, 2011). Selon cette interprétation, l'intégration multisensorielle ne repose pas nécessairement

## LE JEU ET LA RÈGLE

sur des prédictions, sur notre faculté à anticiper ce qui va se produire afin de mieux réagir et elle peut se produire indépendamment de l'attention.

### ATTENTION ET PERCEPTION MULTIMODALE

Afin d'explorer plus en détail l'hypothèse d'une perception multimodale de l'émotion qui serait indépendante de l'attention, Ho et ses collaborateurs (2015) ont conduit une série d'expériences dans lesquelles ils ont présenté aux participants des stimuli dynamiques de visages et de voix émotionnellement neutres ou exprimant l'émotion de la colère. Ces stimuli étaient soit congruents soit incongrus (c'est-à-dire que le visage et la voix exprimaient ou non la même émotion). De plus, l'information transmise dans les deux modalités sensorielles (vision et audition) était soit synchronisée (c'est-à-dire temporellement alignée), soit désynchronisée (temporellement non alignée). Les participants devaient décider si (i) le visage exprimait une émotion de colère (dans cette condition expérimentale le participant fait donc principalement attention au visage), (ii) la voix exprimait une émotion de colère (le participant fait ici principalement attention à la voix), (iii) les émotions exprimées par le visage et la voix étaient congruentes ou incongrues (le participant fait également attention aux émotions exprimées par le visage et la voix), ou (iv) le début des expressions faciales et vocales était synchronisé ou non (dans cette condition expérimentale, le participant focalise son attention sur les aspects temporels de la synchronisation entre les signaux dynamiques exprimés par le visage et la voix).

En résumé, l'attention était dirigée vers des canaux spécifiques (modalité visuelle ou auditive), la tâche (correspondance des expressions exprimées dans les deux modalités), ou la synchronie des stimulations visuelles et auditives. Afin de mieux comprendre le déroulement temporel de ces pro-

## PERCEPTIONS, ÉMOTIONS ET LANGAGES

cessus, nous avons utilisé la méthode des potentiels évoqués (PEs, ou Event-Related Potentials – ERPs – en anglais, potentiels liés à l'événement), qui permet de suivre le traitement de ces informations multimodales avec une précision temporelle de l'ordre de la milliseconde. Les résultats ont montré que l'intégration multisensorielle des stimuli émotionnels se traduit par un effet d'intégration précoce (en moins de 100 millisecondes), reflété par l'augmentation de l'amplitude d'une composante des potentiels évoqués cérébraux, de polarité négative et dont le maximum d'amplitude se situe 100 millisecondes après le début de la stimulation, la composante N100. Il est également important de noter que cet effet est modulé par l'attention. En fait, les résultats soulignent l'existence d'un gradient attentionnel : l'effet de l'attention est le plus fort dans la condition où le participant fait attention à la voix, suivi par la condition d'attention au visage et enfin par la condition d'évaluation de la congruence. Il semblerait donc qu'une hypothèse forte en faveur d'une intégration rapide et involontaire des stimuli multimodaux ne rende pas compte de ces résultats. En revanche, ces résultats sont en accord avec l'idée que la perception des stimulations émotionnelles multisensorielles est influencée par l'attention que nous portons à ces signaux.

### L'INFORMATION VISUELLE COMME PRÉDICTEUR DE L'INFORMATION AUDITIVE

Jessen et ses collaborateurs (2011, 2012, 2015) ont testé cette interprétation alternative en examinant l'intégration multisensorielle de stimuli émotionnels dynamiques, dans lesquels l'émotion est manifestée par le corps entier, les expressions du visage et de la voix. Les participants regardaient un court film muet qui contenait des expressions émotionnelles, corporelles et faciales, des émotions de colère ou de peur, ou des expressions neutres ; ils écoutaient des expressions vocales

## LE JEU ET LA RÈGLE

émotionnelles ou neutres, ou regardaient et entendaient des expressions multisensorielles émotionnelles ou neutres du corps, du visage et de la voix. Les résultats (par exemple 2011) ont montré que, indépendamment des demandes de la tâche et de la qualité émotionnelle des stimuli, l'intégration de l'information multisensorielle est très rapide (elle se produit dans les 100 millisecondes qui suivent le début du stimulus vocal). De plus, les stimulations multisensorielles (visuelles et auditives) sont associées à une composante N100 des ERPs d'amplitude réduite comparée aux stimulations auditives. La différence au niveau de la perception des stimulations mono et multisensorielles est donc visible dans les 100 premières millisecondes qui suivent le début du stimulus vocal. Cette réduction d'amplitude de la composante N100 refléterait ainsi une meilleure intégration de l'information lorsque celle-ci repose sur différentes modalités sensorielles que sur la seule modalité auditive.

Ces résultats étaient accompagnés par des changements dans l'activité oscillatoire cérébrale qui précède le début de la présentation de l'expression vocale. L'analyse des oscillations de l'activité cérébrale, c'est-à-dire des variations de la fréquence des rythmes cérébraux, avant la présentation de la deuxième stimulation teste l'hypothèse que la première stimulation permet de prédire la nature et le moment où sera présentée la stimulation suivante. Les résultats de cette analyse révèlent une suppression d'activité dans les rangs de fréquence alpha et beta, qui semble confirmer que l'information dynamique visuelle permet effectivement de prédire l'information auditive à venir.

Notons également que la qualité émotionnelle de l'expression auditive était différente des expressions multisensorielles dans la même fenêtre temporelle. L'interaction attendue entre qualité émotionnelle et intégration multisensorielle n'a pas été confirmée, ce qui était surprenant compte tenu de la pertinence des stimulations multisensorielles émotionnelles comparées à celles qui sont neutres. On s'attendait

## PERCEPTIONS, ÉMOTIONS ET LANGAGES

donc à ce que les premières soient intégrées plus rapidement et de manière plus efficace. Cependant, des analyses additionnelles ont montré une corrélation entre le délai des stimuli audiovisuels et la composante N100 des ERPs (Jessen *et al.*, 2012). Plus spécifiquement, les résultats révèlent que plus le délai est long entre les signaux visuels et auditifs plus l'amplitude de la composante N100 aux stimuli émotionnels est petite, alors que plus long est le délai entre les stimuli neutres, plus l'amplitude de la composante N100 est grande. Ces résultats suggèrent que les prédictions en termes de « quoi » et « quand » influencent l'intégration multisensorielle des stimuli émotionnels. Ils apportent ainsi des arguments supplémentaires à l'hypothèse selon laquelle les stimuli émotionnels dynamiques favorisent l'intégration du caractère agréable ou non (l'intégration de la valence émotionnelle) des informations visuelles, du corps et du visage, et auditives, de la voix.

**DE NOUVELLES PERSPECTIVES POUR APPRÉHENDER  
LA PERCEPTION DES ŒUVRES D'ART  
ET DU SPECTACLE VIVANT**

Ces résultats permettent de mieux comprendre les mécanismes qui sous-tendent la perception des émotions multisensorielles. Une des questions qui se posent maintenant est de déterminer si ces concepts et mécanismes sont également valables dans le domaine de la réception des œuvres d'art. C'est une question d'actualité, et de nouvelles lignes de recherche sont développées qui visent à mieux comprendre comment et pourquoi les êtres humains apprécient des formes d'art différentes. Un nouveau domaine de recherches empiriques a ainsi vu le jour, « la neuro-esthétique ». Dans cette quête visant à découvrir les mécanismes comportementaux et cérébraux qui sous-tendent la perception des œuvres d'art, deux questions se posent en particulier, à savoir (i) si

## LE JEU ET LA RÈGLE

nos attentes, basées sur l'extraction des régularités apprises de manière explicite ou implicite, nous conduisent à anticiper que nous aimerons ou pas une œuvre d'art avant même de l'avoir vue ou entendue, comme, par exemple, les régularités harmoniques de la musique de Bach ou de Mozart ou les œuvres atonales de la musique sérielle, (ii) si des processus cognitifs et d'évaluation sont mis en jeu qui influenceraient notre appréciation des œuvres d'art, comme apprendre à aimer le cubisme, par exemple.

Ainsi, ce type de questions peut guider les recherches à venir afin de mieux comprendre comment des informations aux niveaux temporel, hédonique, émotionnel et mimétique peuvent changer notre appréciation des œuvres d'art (à travers des processus de facilitation ou de conflit) et si nous sommes en mesure de suivre les processus impliqués en utilisant les méthodes modernes de neuroimagerie cérébrale comme les ERPs et l'imagerie par résonance magnétique fonctionnelle. Nous avons récemment entrepris des travaux dans ce domaine en nous intéressant à la réception des œuvres poétiques (voir également les travaux d'Arthur Jacobs sur la neurocognition de la poésie, 2016; 2017; Courtet *et al.*, 2018). Les premiers résultats sont compatibles avec les interprétations proposées dans le contexte de la perception des émotions multisensorielles (Obermeier *et al.*, 2013; Obermeier *et al.*, 2016).

De même que les émotions apparaissent comme une ressource, tant pour la compréhension d'autrui que pour les apprentissages sociaux, les travaux les plus récents montrent combien la communication non verbale est essentielle aux interactions humaines. Ces analyses multisensorielles, couplées à des analyses dynamiques se rapprochant plus des situations réelles, constituent autant de pistes nouvelles pour mieux comprendre les mécanismes de communication fondamentaux qui sont en jeu dans le spectacle vivant.

Texte traduit de l'anglais par Mireille Besson.

## Partager la matière du mouvement

### Entretien avec Sasha Waltz et Jochen Sandig

Dans la constriction de l'enfermement, la terreur collective et l'effroi, les corps se transforment, oublient leur sensibilité, leur humanité, le groupe devient une horde. La danse raconte alors l'isolement, la perte de la liberté, l'obéissance humiliante, dans le vide et le silence. Mais pour Sasha Waltz le mouvement empêché, freiné, arrêté, interrompu, l'impulsion amputée ouvrent aussi sur le présent de la perception, l'actualité des sens pour retrouver le calme et la communication collective.

Sasha Waltz est chorégraphe. Après une formation de danseuse et chorégraphe à Amsterdam et à New York, elle crée avec Jochen Sandig, au début des années 1990, la compagnie Sasha Waltz & Guests. En 1996, elle inaugure le plus grand centre indépendant pour le théâtre et la danse contemporaine, Sophiensæle, et devient membre de la direction artistique de la Schaubühne am Lehniner Platz à Berlin de 1999 à 2004. Sasha Waltz écrit une danse à la fois charnelle et abstraite. Elle présente le spectacle *Kreatur*, créé à Berlin en 2017, dans l'édition 2018 du Festival d'Avignon. *Kreatur* explore toutes les métamorphoses, indistinctement liées, du corps organique et du corps social à travers une superbe fresque anthropologique qui oscille constamment entre les tremblements de nos terreurs intimes et la violence des aliénations communautaires et collectives.

**Sylvaine Guyot :** Votre spectacle *Kreatur* s'apparente à une exploration de l'émergence des gestes du corps socialisé,

## LE JEU ET LA RÈGLE

depuis leur ritualisation progressive jusqu'à leur dévoiement possible dans des jeux de pouvoir qui finissent par se déployer avec une violence singulière. Comment avez-vous abordé ce mouvement avec vos danseurs ?

**Sasha Waltz :** Dans la première partie de la pièce, les danseurs essaient de joindre leurs gestes au mouvement collectif pour ne faire plus qu'un, illustrant ce que j'appelle « l'élan coupé », qui consiste à aller chercher l'impulsion du mouvement individuellement, mais aussi dans le collectif. La danse est constamment interrompue, et le groupe doit ressentir cette rupture afin de créer sa propre musique, d'aller au-delà de celle qui se joue en arrière-plan. C'est un travail qui relève beaucoup de l'écoute, de l'attention portée aux autres. Bien que nous travaillions avec de la musique classique et accordions nos gestes à un certain tempo, nous nous basons aussi essentiellement sur notre ressenti et la perception que nous avons du reste du groupe. La communication du groupe est fluide et s'inscrit dans un système où l'attention est focalisée essentiellement sur la gestuelle du corps. Dans un premier temps, le mouvement émane du corps tout entier, puis se concentre uniquement dans le torse, avant de circuler finalement dans les bras. Le corps doit prendre certaines directions et respecter une structure temporelle précise qui se resserre de plus en plus. Les breaks et les mouvements exécutés deviennent plus succincts, jusqu'à ce qu'une personne prenne la tête du groupe et que les autres danseurs se calent sur son mouvement et suivent ses déplacements dans l'espace.

**Jochen Sandig :** La chorégraphie évolue comme une sorte de jeu : plusieurs leaders mènent la danse à tour de rôle. Un leader est relayé par un suiveur, qui devient meneur à son tour. Le groupe se met alors à le suivre, faisant ainsi évoluer le jeu en permanence.

## PARTAGER LA MATIÈRE DU MOUVEMENT

**Sylvaine Guyot :** Mimétisme et répétition sont au cœur de votre spectacle. Comment intégrez-vous l'imitation de l'autre et la répétition des mouvements dans le processus collectif de création ?

**Sasha Waltz :** Dans l'art chorégraphique, la tradition veut souvent que vous montriez aux danseurs un mouvement pour qu'ils le reproduisent ensuite et le répètent encore et encore jusqu'à la perfection. Mais il y a environ vingt ans, j'ai décidé de changer de méthode et de m'orienter vers l'improvisation, afin de travailler avec une structure de jeu collective qui permettrait, dans chaque pièce, de fixer nos propres règles. Je soumetts au groupe des propositions sur lesquelles les danseurs improvisent. Après un certain temps, le mouvement s'imprègne dans les corps, devient organique, dépassant ainsi le stade de l'improvisation. Parfois, le jeu prend une direction totalement opposée. Je propose des images qui finissent par se matérialiser dans la danse. Lors de certaines représentations, les danseurs synchronisent leurs mouvements véritablement à l'unisson, comme dans une sorte de réaction en chaîne, où chacun apprendrait le mouvement de l'autre. Ils partagent une même matière, et de cette matière émane un langage commun, mais que chacun exprime différemment. C'est comme si tout le monde partagerait une même idée, mais que les gestes pour la mettre en action différaient d'une personne à l'autre.

**Jochen Sandig :** À chaque nouveau projet, Sasha crée une sorte de communauté avec ses danseurs. La compagnie n'est pas permanente, et Sasha aime travailler à chaque fois avec de nouveaux artistes. Il n'empêche qu'une certaine continuité en ressort ; certains groupes arrivent à créer un langage commun, un peu comme s'ils peignaient sur une toile blanche, tous ensemble. Ces moments de partage, joints au fait que Sasha suscite un engagement profond dans la physicalité du mouvement, constituent une démarche particulière.

## LE JEU ET LA RÈGLE

### LES MOTS DU CORPS

**Sasha Waltz :** À certains moments, le spectacle bascule dans le langage, les danseurs produisent des sons, puis forment des mots, donnant ainsi à la pièce une tournure plus dadaïste, et ceci de façon crescendo. À la fin, le jeu évolue autour d'un son et forme une chaîne associative. Les danseurs ont ajouté à cette chaîne d'autres mots dont j'ai fait une chorale, qui s'articulait autour de l'idée de la manifestation. Et ce malgré le fait que la scène n'ait pas commencé sur cette idée. Ce qui m'intéresse, c'est d'associer la recherche du langage à la gestuelle et à la physicalité du corps, puis d'observer comment ces éléments interagissent et entrent en collision. On imagine ce que disent les danseurs sans vraiment les comprendre. Si leur langage verbal n'est pas complètement intelligible, le sens passe à travers leur langage corporel, leur physicalité : ces deux dimensions formant un contraste, un contrepoint.

**Sylvaine Guyot :** L'environnement collectif contribue à faire que les sons incompréhensibles se transforment progressivement en langage, jusqu'à composer une sorte de rituel politique. En quoi cela a-t-il partie liée avec l'improvisation ? Quelle place la structure de ce rituel laisse-t-elle au jeu, aux variations ?

**Sasha Waltz :** Il me semble que c'est une question fondamentale. La plupart de mes pièces sont écrites de A à Z. C'est notamment le cas de *Kreatur*, mais il arrive que les danseurs dérogent au script et fassent de légères variations. J'appelle cela de l'improvisation structurée. Suivant les représentations, le jeu reste le même, tout en étant différent. Les danseurs se réinventent chaque jour, ce qui leur permet aussi de conserver leur flamme d'artiste, leur inspiration. Certains passages ont été écrits de bout en bout, afin que nous ayons une vision exacte des parties à jouer en collectif. Mais pour

## PARTAGER LA MATIÈRE DU MOUVEMENT

d'autres, les danseurs sont libres de faire ce qu'ils veulent. *Kreatur* oscille constamment entre l'écrit et l'improvisation, ce qui permet à l'artiste-interprète de rester en alerte.

**Jochen Sandig:** *insideout*, que nous avons présenté au Festival d'Avignon en 2007, était une pièce très immersive, le public pouvait voyager d'une salle à l'autre. Les danseurs étaient accompagnés de musiciens. Cette expérience de proximité et de contact réel entre le public et les artistes-interprètes a été un moment très enrichissant : c'est comme si nous étions assis et que nous partagions un espace commun, sans microphones, que nous échangeions avec les habitants d'un village isolé ou d'un endroit dépourvu de moyens techniques et où nous pourrions tester, parler et échanger nos idées. La proximité avec le public est une approche très différente de celle, traditionnelle, où la scène est séparée de l'avant-scène et de l'auditorium.

## LA DANSE ENTRE CORPS INDIVIDUEL ET CORPS SOCIAL

**Sylvaine Guyot:** Dans *Kreatur*, la danseuse Hwanhee Hwang engage une forme de lutte acharnée avec une figure de samouraï, qui devient une créature violente, animale. Ce moment illustre une interrogation récurrente de votre travail, qui ne cesse de s'intéresser à la frontière presque invisible entre l'animalité et l'humanité. Ce samouraï est-il une représentation de l'altérité pure, venue de l'extérieur et inassimilable? S'agit-il plutôt d'un instrument de torture? Ou suggère-t-il autre chose?

**Sasha Waltz:** Il me paraît important que ce passage laisse libre cours à toutes sortes d'interprétations. Chacun le voit différemment selon sa culture ou la période de vie qu'il traverse. Si, par exemple, nous faisons face à une épidémie,

## LE JEU ET LA RÈGLE

il est certain que nous y verrions un virus. Nous avons créé la pièce il y a un an et, selon moi, cette scène est le reflet d'une peur sous-jacente qui règne dans la société. Elle représente la peur qui divise et paralyse le collectif et les individus isolément, jusqu'à ce que l'un d'eux finisse par s'y opposer et par entraîner tout le monde dans son mouvement de résistance. Je pense aussi qu'il est important de ne pas lui attribuer de nom spécifique ; c'est justement ce qui fait la beauté et le pouvoir de la danse, cette façon de susciter l'association d'idées et de laisser ouvertes les interprétations.

**Jochen Sandig :** Cette scène peut aussi renvoyer à Éros et Thanatos, dans la mythologie grecque, car il y est question de mort, surtout lorsque la danseuse embrasse la créature. C'est comme si elle embrassait sa propre mort et que, d'une certaine manière, elle avait des rapports sexuels avec elle. La peur ne peut être surmontée que si le collectif unit ses forces. Ce n'est qu'à partir du moment où ils rassemblent leurs forces et ne deviennent plus qu'un – car, avant d'être des individus, ils sont un corps social – qu'ils arrivent à résister et à lutter contre leur adversaire, contre la créature. Cela traduit aussi ce que nous vivons en politique, actuellement : résister implique de s'y mettre tous ensemble.

**Sasha Waltz :** Mais la pièce peut aussi bien être vue comme un conte de fées pour enfants. Ce personnage de samouraï, cette créature, ressemble presque à une vision de l'esprit, à une sorte de monstre étrange ou de porc-épic. Toutes les interprétations sont possibles, c'est une métaphore.

**De la salle :** Comment parvenez-vous à concilier toutes ces traditions dans votre travail ? Luttez-vous contre la tradition allemande de la danse d'expression (*Ausdruckstanz*), du théâtre parlé (*Sprechtheater*) ou de la danse classique, ou, au contraire, ces différentes formes sont-elles une sorte de

## PARTAGER LA MATIÈRE DU MOUVEMENT

cadre quotidien à votre création, qui est dans cet équilibre entre tradition et innovation ?

**Sasha Waltz :** Depuis vingt-cinq ans, j'ai appris au fil des années à concevoir ma propre méthode de travail. Je ne me demande pas si je me réfère à la tradition du théâtre parlé ou à celle du ballet, ou encore si je m'inspire d'autres éléments. Je me sens libre de faire des recherches dans tous les domaines qui m'intéressent, j'essaie de créer un espace de liberté ouvert à tous, dont chacun peut disposer comme il le souhaite, et au fur et à mesure des répétitions, le champ de liberté se réduit et cède la place aux règles, à la structure. Au début, je reste très ouverte à tout et ne fais aucune distinction entre le théâtre et la danse. Pour moi, tous les arts visuels se ressemblent, et la ligne qu'on peut tracer entre les arts visuels et les arts du spectacle est très mince et n'a pas tellement d'importance.

## TROUVER LA MUSIQUE DES CORPS

**De la salle :** La musique reste relativement uniforme en arrière-plan. Bien que l'expression corporelle s'en écarte très souvent, elle semble aider les corps à se synchroniser. Quel rôle occupe la musique et la rythmicité dans votre pièce ?

**Sasha Waltz :** Avant *Kreatur*, je travaillais beaucoup avec la musique classique et la musique *live*, ce qui m'a donné envie de revenir à une musique plus corporelle. J'ai donc demandé à des musiciens électroniques de composer une maquette qui nous servirait de repère temporel et sur laquelle le groupe pourrait écouter la rythmicité très distinctement, sans pour autant en dépendre, car, d'une certaine manière, le timing est aussi inscrit dans le corps. Il s'agit d'écouter sa musique intérieure. J'essaie toujours de ne pas être esclave de la musique, mais d'établir plutôt un parallèle avec celle-ci ou

## LE JEU ET LA RÈGLE

que celle-ci permette de rendre possible le dialogue entre les danseurs.

**Jochen Sandig :** La bande-son de *Kreatur* est le fruit d'un processus collaboratif entre la composition de la musique et celle de la danse. Elle a été composée par trois musiciens qui soumettaient leurs matériaux sonores à Sasha, puis retravaillaient avec de nouveaux matériaux, et ainsi de suite. C'était un véritable jeu de ping-pong. Leur composition musicale a été créée sur mesure pour la pièce. D'autres éléments ont été ajoutés, notamment le morceau qu'ils avaient enregistré avec Patti Smith. Mais le bruit des corps en mouvement sur la scène est aussi important que la musique.

**De la salle :** Quels sont les rôles du concepteur lumière et de la costumière dans l'émergence du langage chorégraphique ?

**Sasha Waltz :** Avec Iris, la costumière, nous avons échangé nos premières idées et des croquis très en amont de la création. Je lui ai, entre autres, fait parvenir un dessin avec des flammèches. Certains dessins mesuraient environ 2 mètres. Les matériaux avec lesquels elle composait nécessitaient beaucoup de préparation. Nous avons baptisé les premiers costumes de la pièce « nuages ». Nous avons pu travailler avec très tôt. Les matériaux que nous avons utilisés pour confectionner les sous-vêtements n'étaient pas traditionnels. C'était du plastique ou du métal, d'où l'importance de les tester d'abord. Nous avions toute une panoplie de costumes faits entièrement en fils de métal. Quand les danseurs les ont portés pour la première fois, ils ont commencé à avoir des irritations cutanées. Nous avons dû en fabriquer de nouveaux. L'éclairage de la pièce est arrivé tardivement, une fois l'écriture terminée et quand tout était prêt.

## PARTAGER LA MATIÈRE DU MOUVEMENT

### LA DANSE ET SON PUBLIC : ENTRE INCARNATION ET RÉSONANCE

**De la salle :** Parfois tout un groupe de personnes peut suivre des règles fixées par un seul individu. Il y a donc une certaine compatibilité entre le respect de ces règles et leur transgression, lorsqu'un autre danseur essaie de les changer au cours du jeu. Quand cette situation arrive, les autres danseurs consentent à le suivre pendant un temps avant d'essayer d'enfreindre les règles à leur tour pour prendre la place du leader, et ainsi de suite. Ce jeu est une représentation de notre société où l'on doit suivre des règles, mais où l'on essaie aussi de les enfreindre et d'imposer les siennes au reste du groupe, d'imposer son individualité aux autres. C'est un renouvellement sans fin des règles.

**Sasha Waltz :** Votre explication correspond en grande partie à la manière dont se déroule notre processus de création. Quand nous sommes en studio, nous travaillons exactement de cette manière. Ma dernière pièce propose une sorte de continuité de l'idée du langage. Un danseur prend le relais et le collectif le suit, de sorte qu'il n'est plus tout à fait un leader, et ça, ça change tout.

**Jochen Sandig :** Nous sommes en contact avec des chercheurs spécialistes de l'empathie de l'Institut Max-Planck qui travaillent sur ce que ressent le public lors d'une représentation de danse. Ils observent comment l'audience réagit aux mouvements collectifs dans un spectacle de danse ou un match de football, par exemple. Leurs recherches sont largement inspirées de la découverte des neurones miroirs qui sont actifs non seulement lorsque nous réalisons une action mais aussi lorsque nous regardons un individu qui réalise cette même action. Ainsi, ce que nous voyons provoque une résonance, comme si nous vivions nous-mêmes ce qui se passe sur scène ou dans le stade.

## LE JEU ET LA RÈGLE

**Sonja A. Kotz :** On observe un intérêt croissant pour les arts, notamment de la part des sciences et neurosciences cognitives. Il existe, par exemple, à Francfort un nouvel institut d'étude esthétique, et les recherches sont centrées sur la musique, la danse, la littérature et le cerveau. Certains travaux sont inspirés d'un modèle appelé « la cognition incarnée », selon lequel la cognition et nos activités mentales sont étroitement dépendantes de nos expériences sensorimotrices et sont « incarnées » dans les régions motrices de notre cerveau. Aujourd'hui, nous savons que des transferts rapides s'opèrent entre les fonctions motrices et les fonctions sensorielles, qui nous permettent d'appréhender non seulement le fonctionnement de l'apprentissage chez les humains, mais aussi leur capacité à interagir, que ce soit à l'échelle de la communication ou simplement sur scène entre un acteur et un membre du public. Le mimétisme et la simulation ont un impact sur notre manière de percevoir et de ressentir ce qui nous entoure.

**Jochen Sandig :** La dimension culturelle influence aussi cette forme de communication. D'une culture à l'autre, les individus ont un temps de réactivité différent lorsqu'ils sont en situation d'interaction.

**Sonja A. Kotz :** Lorsque nous apprenons une seconde langue, par exemple, nous pouvons très bien nous exprimer dans cette langue avec beaucoup d'aisance au niveau du vocabulaire et de la syntaxe, mais ne pas maîtriser la communication non verbale qui convient dans la culture en question. Ce manque de maîtrise de la gestuelle et des codes non verbaux est repérable non seulement entre des cultures très éloignées mais aussi entre des cultures qui partagent la même langue, comme les États-Unis et le Royaume-Uni, mais où les codes non verbaux sont différents, ce qui peut évidemment influencer significativement les capacités communicationnelles.

## PARTAGER LA MATIÈRE DU MOUVEMENT

**Jacques Moeschler :** Dans ses travaux sur les Néandertaliens, l'archéologue anglais Steven Mithen (*The Singing Neanderthals: The Origins of Music, Language, Mind and Body*, Harvard University Press, 2005) fait l'hypothèse que ces populations présapiens utilisaient comme moyen de communication un protolangage, combinant à la fois expression et information (*Homo sapiens* aurait spécialisé le langage pour l'information et aurait utilisé le chant et la danse pour l'expression). Le chant, comme le sifflement, est un moyen efficace de transmettre de l'information (la parole peut être transmise jusqu'à 50 mètres, le sifflement jusqu'à 150 mètres), mais aussi d'exprimer ses émotions. Il a baptisé ce protolangage « Hmmm » qui signifie « holistique, musical, mimétique, multimodal et manipulatoire ». La pièce *Kreatur* évoque un protolangage semblable à Hmmm : pour la percevoir, la traiter et la comprendre, on ne peut pas utiliser les mêmes outils que pour saisir les énoncés du langage, à savoir la compositionnalité, la convention et l'inférence du sens. Nous devons appréhender *Kreatur* sans son entièreté, comme un tout (c'est la propriété holistique de Hmmm), la relation entre musique et geste, la multimodalité des moyens d'expression, et surtout ses effets manipulatoires (cognitifs et émotionnels). Nous sommes ainsi avec *Kreatur* au seuil de l'humanité, et sa confrontation est un retour à ce que notre histoire humaine a séparé : information et expression.

**Sylvaine Guyot :** Une partie de votre travail consiste à montrer que n'importe quel moyen d'expression et de communication peut devenir, lorsqu'il est spatialisé, un outil de domination. Quelle place, quel sens prend pour vous le plaisir, que ce soit lorsque vous répétez avec vos danseurs, ou lorsque vous racontez, sous forme d'histoire chorégraphiée, ce qu'est une société ? Comment la notion de plaisir s'exprime-t-elle dans votre travail de création ?

## LE JEU ET LA RÈGLE

**Sasha Waltz :** Le plaisir fait partie intégrante du jeu. Au début du processus, nous avons éprouvé beaucoup de plaisir, en partie parce qu'il s'agissait d'une forme très libre, qui laissait une grande place à l'exploration. À mesure que nous avançons, le travail est devenu de plus en plus répétitif. Plus nous travaillions, plus les possibilités du jeu s'amenuisaient et rendaient notre création difficile. En tant que directrice, mon rôle occupait alors une place grandissante, car je devais guider les danseurs sans relâche, les faire répéter, me montrer insistante. À ce moment du processus, toute forme d'espièglerie, de légèreté, de plaisir s'était émoussée, jusqu'à ce que le travail soit enfin achevé. Une fois que la forme de la pièce a abouti, a été sculptée, une nouvelle vague de joie est montée, bien que *Kreatur* soit une pièce très éprouvante à jouer pour les danseurs. Notre travail, notre processus de création reposent aussi beaucoup sur le conflit, ou plutôt les divergences et l'incertitude qui transparaissent dans la dynamique des mouvements du corps ou des expressions faciales et qui peuvent susciter l'euphorie.

**Jochen Sandig :** Le jeu scénique peut être vu comme un acte érotique. Il existe une certaine relation entre le public et les interprètes, une certaine tension érotique – ou pas, cela dépend : il arrive que certains spectacles soient parfaitement hermétiques, parfois, il ne s'y passe rien, il n'y a aucune résonance entre l'audience et les interprètes. Et si les artistes sur scène ne ressentent pas leur public, alors c'est comme s'ils jouaient devant un mur. Qu'ils soient musiciens, danseurs ou acteurs, les artistes sur scène se nourrissent du flux énergétique de la pièce et ressentent cette résonance très profondément. Jouer comme à Avignon devant 2 000 personnes, ou dans un espace exigu, où vous êtes plongés dans une situation immersive et où vous devez établir un contact visuel avec votre public, engage de manière très différente cette dynamique, cette relation de résonance. Il m'est déjà arrivé de monter une pièce avec une chorale. Certains spec-

## PARTAGER LA MATIÈRE DU MOUVEMENT

tateurs se sont mis à pleurer tant ils étaient près de la scène et pouvaient regarder les chanteurs dans les yeux. Les chanteurs devaient retenir leurs émotions. Être proche de son public est aussi une question technique.

Pendant trois ans, avec Folkert Uhde, nous allons conduire un projet de recherche avec Radialsystem<sup>1</sup>, l'Institut Max-Planck de Francfort et les Universités de York, Bern et de Friedrichshafen (Zeppelin Universität), intitulé *Emotional Concert Research*. Ce projet s'inscrit dans la recherche sur les changements de comportement du public d'un concert à l'autre. Le quatuor à cordes est-il proche de vous ou en est-il éloigné? Est-il dérangé dans son espace? Connaissez-vous à l'avance ce que vous allez écouter ou est-ce une surprise? De quelles informations disposez-vous sur le concert? À quel point les musiciens sont-ils conscients de leur propre corps, pas seulement lorsqu'ils déchiffrent leurs partitions, mais aussi quand ils jouent de leur instrument et que les spectateurs peuvent voir leur corps? Que suscitent l'intervention d'un violoncelliste, la voix d'un chanteur, etc.? Le cadre théorique et la méthode sont encore en phase d'élaboration. Allons-nous plutôt travailler de manière intuitive? Est-il intéressant d'associer étroitement la science au processus de création afin d'engendrer de nouveaux effets? Ou bien les artistes doivent-ils suivre leur propre voie? Peut-on associer l'art à une forme de recherche? Ces questions concernent tant le public, les artistes, que les scientifiques.

---

1. Lieu culturel dédié au dialogue entre les arts (musique, danse, arts plastiques et théâtre). Le Radialsystem a été fondé en 2006 par Jochen Sandig et Folkert Uhde à Berlin.



## Jouer le jeu : société, conversation, émotion...

*Si les règles sont les mêmes, la partie est toujours différente ! Pour Emanuel Gat, la danse n'est pas l'exécution d'une partition fixée à l'avance. Il ne s'agit pas d'improviser mais de structurer la chorégraphie en temps réel : les danseurs choisissent dans l'instant l'ordre des séquences dansées ainsi que la musique et le tempo. « La pièce se détermine elle-même au fur et à mesure qu'elle est interprétée. » Le spectacle devient une métaphore des relations humaines, prenant au mot le spectacle vivant. (Emanuel Gat)*

*Imaginer, se concentrer, être attentif, réguler son émotion : le jeu est déterminant pour le développement de l'enfant et pour l'acquisition de compétences cognitives, sociales et émotionnelles. Jeu d'exercice ou locomoteur, jeu de construction ou jeu reposant sur des règles pour explorer l'environnement, le rapport à l'autre, pour créer des objets et accepter les codes. Grâce à la simulation qu'il suscite, le jeu symbolique ou de « faire semblant » facilite la capacité à adopter la perspective d'autrui et la mise en place de comportements intentionnels. (Sylvie Richard et Édouard Gentaz)*

*Dans la Grèce antique, l'espace du jeu reproduit l'ordre de la cité. Pour Platon, apprendre les règles du jeu, c'est aussi apprendre les valeurs, les normes, les lois qui régissent la vie communautaire. L'image du plateau, dont les pions sont*

## LE JEU ET LA RÈGLE

*déplacés selon des règles établies, figure l'ordre humain et divin : jouer permet d'interroger les dieux, de structurer sa raison ou encore de se civiliser. Mais le jeu est aussi celui des héros d'Homère, qui allie la compétition et la chance et qui permet d'apprendre la guerre. (Véronique Dasen)*

*La conversation procède toujours de l'essai. Les règles sont définies dans l'instant entre le locuteur et son interlocuteur. Elles sont perpétuellement remises en cause dans la spontanéité de l'échange. Pour Montaigne, c'est la capacité à converser qui rend l'homme humain. Plus qu'un théâtre, le monde est un jeu dont il faut réinventer les règles à chaque moment. (Philippe Desan)*

*Ahmed est subtil, parfois fâché. Derrière le masque, sa parole est libertaire, souvent jusqu'à la sédition. Arlequin maladroit, Scapin intelligent, il pense comme Rabelais qu'un fou peut enseigner à un sage. Pour Didier Galas, Ahmed, n'est pas un rôle mais un personnage qui porte la voix d'un philosophe : le texte d'Alain Badiou dénonce l'inanité du racisme toujours présent et la surinformation qui accélère le temps et change l'espace. (Didier Galas et Alain Badiou)*

*Mais le langage ne résume pas la communication. Faire la distinction entre le langage comme système phonologique, sémantique et syntaxique d'une part, et la communication verbale d'autre part ouvre de nouvelles perspectives quant à la compréhension des relations entre langage, communication et raisonnement. En effet, la structure du langage et ses règles ne révèlent pas tout de son usage dans la communication, qui implique des capacités d'inférences, des contraintes sociales et une coopération entre les locuteurs. (Jacques Moeschler)*

## Une chorégraphie comme une conversation

### Entretien avec Emanuel Gat, chorégraphe

Si les règles sont les mêmes, la partie est toujours différente ! Pour Emanuel Gat, la danse n'est pas l'exécution d'une partition fixée à l'avance. Il ne s'agit pas d'improviser mais de structurer en temps réel : les danseurs choisissent dans l'instant l'ordre des séquences dansées ainsi que la musique et le tempo. « La pièce se détermine elle-même au fur et à mesure qu'elle est interprétée. » Le spectacle devient une métaphore des relations humaines, prenant au mot le spectacle vivant.

Danseur et chorégraphe, Emanuel Gat fonde sa compagnie en 2004, avec laquelle il crée ses premières pièces, *Voyage d'hiver* et *Le Sacre du printemps*, qui reçoit un Bessie Award en 2006. Il conçoit les bandes sonores, la lumière et la scénographie de tous ses spectacles. Installé à la Maison de la danse d'Istres, artiste associé au Festival Montpellier Danse puis à Chaillot-Théâtre national de la danse et à la Scène nationale d'Albi, il est régulièrement invité à concevoir ou transmettre des pièces à des compagnies prestigieuses comme le Ballet de l'Opéra de Paris. Avec l'Ensemble Modern de Francfort, collectif de musiciens parmi les plus sollicités pour interpréter la musique des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles, il présente *Story Water* à la Cour d'honneur du palais des Papes lors de l'édition 2018 du Festival d'Avignon.

**Francis Cossu\*** : Comment *Story Water* s'inscrit-il dans votre parcours ?

---

\* Propos recueillis par Francis Cossu pour la 72<sup>e</sup> édition du Festival d'Avignon.

## LE JEU ET LA RÈGLE

**Emanuel Gat :** Le point de départ d'une pièce n'est jamais une idée. Un spectacle trouve toujours son origine dans le processus même de la danse. Depuis cinq ans, j'essaie de comprendre comment faire un spectacle sans créer de structure précise ni de partition fixe pour les danseurs. Il ne s'agit pas d'improviser mais de structurer en temps réel. Dans *Works*, par exemple, la musique et son tempo sont déterminés par les danseurs au cours de la représentation ; le montage aussi, puisque ceux-ci choisissent librement l'ordre des séquences dansées. La pièce se détermine elle-même au fur et à mesure qu'elle est interprétée. Avec *Story Water*, j'ai cherché à aller au bout de cette façon de procéder. Dans « spectacle vivant », ce qui m'intéresse le plus, c'est le mot « vivant » ! Et vivre, c'est réagir à ce qui se passe. Voilà pourquoi mes pièces évoluent en fonction des circonstances et se remettent en question de représentation en représentation.

**Francis Cossu :** Il y a dans *Story Water* une intimité qui englobe les interprètes, donnant l'impression qu'ils sont constamment connectés entre eux, jamais isolés, même lorsqu'ils dansent en solo. Comment travaillez-vous avec vos danseurs ?

**Emanuel Gat :** Si je décidais seul du matériel chorégraphique, chacun des danseurs se retrouverait directement sous ma responsabilité. Cela aurait pour effet de les isoler les uns des autres. Je préfère que chacun ait la main sur ce qui se passe. Je pose des questions et ils y répondent, ensemble. Pour faire en sorte que la pièce fonctionne, les danseurs doivent dialoguer. Je dois me retirer et laisser la gestion de la chorégraphie aux danseurs. Ces échanges permanents font que la pièce n'est jamais contrôlée par des éléments extérieurs comme les comptes, la musique, les emplacements, la lumière. Le résultat dramaturgique de ce processus permet au public de comprendre ce qui se passe entre les danseurs, et

## UNE CHORÉGRAPHIE COMME UNE CONVERSATION

comment cela fonctionne. C'est une métaphore des relations humaines : ce sont elles que je cherche à mettre en valeur avant tout.

**Francis Cossu :** La lumière est aussi une donnée fondamentale de vos pièces et un élément central de votre approche de la Cour d'honneur du palais des Papes.

**Emanuel Gat :** C'est un aspect important de ma recherche artistique, presque indépendant de ma recherche chorégraphique. La lumière est un outil musical qui déroule le temps avec sa propre dynamique : elle monte, descend ; elle a des moments forts, faibles... J'aime utiliser certains projecteurs qui produisent des sons quand leurs lampes s'allument. La dynamique musicale de la lumière se voit, s'entend, est perceptible en soi. La lumière n'est jamais l'esclave de la pièce. Je n'éclaire pas un mouvement à gauche parce qu'il se passe à gauche. Je ne baisse pas l'intensité lumineuse pour signifier un passage sombre... Pour moi, la lumière est un peu le ciel de la représentation et des 2 000 spectateurs.

**Francis Cossu :** La musique n'est pas la seule discipline artistique invitée dans ce spectacle. Les corps sont peints. Cela apporte à la pièce un côté mystique, comme le poème qui a donné le titre de la pièce. Parlez-nous des costumes additionnels, créations signées Thomas Bradley, un danseur de *Story Water*.

**Emanuel Gat :** Pour *Story Water*, les costumes sont aussi des peintures corporelles. Cela offre une dimension visuelle supplémentaire à la danse et à la musique. L'aspect rituel émane directement de l'histoire de ces peintures corporelles qui sont de toutes les cérémonies depuis l'aube de l'humanité. Le rituel de la peinture sur le corps a une histoire plus grande que celle des danseurs. Dessiner directement sur le corps dansant a un rôle quasi existentiel : cela permet, en

## LE JEU ET LA RÈGLE

quelque sorte, de fusionner la présence des danseurs avec les qualités transcendantes de leur danse. Avec ce corps peint, ils se mettent aussi d'une certaine manière au service de l'humanité. Le rituel comme la danse produisent des espaces en répondant à un besoin. La pièce n'est pas vraiment mystique, ou alors c'est un effet collatéral. « Le corps lui-même est un écran / Qui protège et révèle en partie / La lumière qui vient embraser / Ta présence, de l'intérieur. » Le poème soufi fait écho à mes sensations : je pense que les corps sont des intermédiaires pour faire émaner la danse, la rendre plus visible, plus sensible. Thomas Bradley, qui conçoit les costumes, effectue un remarquable travail plastique. Il les a imaginés en papier, modulables et qui s'assemblent sur de fines structures métalliques. Pour les réaliser, Thomas a d'abord peint une série de symboles abstraits à l'encre noire et à l'aquarelle. Les symboles ont ensuite été superposés, agrandis, condensés, étirés pour générer des corps, des visages, des objets et des situations nouvelles. Le costume exalte le corps vers une nouvelle dimension de lui-même et l'accueille, le protège. Mais il contraint aussi le mouvement et la danse qui doivent prendre en compte de nouveaux paramètres. Et cette contrainte permet aux danseurs de rester concentrés sur la redécouverte de leur corps.

**Thomas Hunkeler :** Est-ce que le fait de laisser cette marge de liberté aux danseurs ne les expose par à une certaine forme de danger ? L'engagement dans l'instant, sur scène, peut être jouissif mais aussi dangereux. Les danseurs demandent-ils à être rassurés ? Ou bien, au contraire, attendent-ils cette liberté ?

**Emanuel Gat :** Il y a des danseurs qui vont répondre à cette proposition et d'autres qui seront terrifiés par l'absence de schéma fixé. Il y a toute une partie de chorégraphie en temps réel qui est laissée à la responsabilité des danseurs sur le plateau. Ce qui va se passer n'est pas nécessairement ce qui

## UNE CHORÉGRAPHIE COMME UNE CONVERSATION

s'est déroulé hier, avant-hier ou il y a trois mois dans le studio. Cela demande à la fois une capacité de se jeter à l'eau et un entraînement, une pratique, une habileté au même titre que l'exercice des muscles. Cette situation peut être, au premier abord, assez déstabilisante. Au fur et à mesure des répétitions, les danseurs deviennent plus à l'aise et commencent à déchiffrer le potentiel de ce mode de fonctionnement.

**Thomas Hunkeler :** Est-ce que les danseurs réagissent par rapport au public, par rapport à des sollicitations réelles ou imaginées du public ? Est-ce qu'il y a une forme de construction commune avec le public ?

**Emanuel Gat :** Je pense que oui, mais d'une manière assez complexe et subtile. Ce n'est pas une intervention active. Le public est vivant. Quand on est sur un plateau et que l'on a un peu d'expérience, on sent si l'on est en dialogue ou non avec le public, s'il est avec nous ou s'il nous a lâchés. Cette capacité de sentir la présence du public influence les décisions que les danseurs vont prendre pendant le spectacle.

**Sylvaine Guyot :** Dans vos pièces, les danseurs échangent des sourires, des regards, des signes ; ils interagissent entre eux, mais aussi avec le chanteur et les musiciens. Est-ce que ce langage du corps est lui aussi improvisé, ou bien est-il chorégraphié ? Il me semble que ces regards ne visent pas seulement à communiquer, mais aussi à créer du lien, de la circulation. Y a-t-il une pensée de la communauté qui sous-tend ce jeu des regards ?

**Emanuel Gat :** Ce jeu des regards n'est pas chorégraphié. Il est extrêmement pragmatique. Les danseurs doivent se regarder parce que la chorégraphie n'est pas fixée. Le moindre changement d'un des danseurs va entraîner toute une réaction du groupe. Les danseurs sont interconnectés de manière à avoir une perception de tout ce qui se passe. Les

## LE JEU ET LA RÈGLE

regards sont nécessaires aux mouvements de l'ensemble. Ce ne sont pas des regards théâtraux ; ce sont des outils de travail pour prendre les bonnes décisions au bon moment par rapport à ce qui est en train de se passer.

Je pense que le mot clé, c'est « présence ». La présence est le résultat du fait qu'ils sont en pleine action. Dès qu'un danseur sur un plateau sait ce qu'il va se passer, la première des choses qui s'efface un peu, c'est sa présence. Faire dans le moment, sans savoir exactement comment ça va se dérouler et chaque fois de manière un peu différente, sans jamais répéter la même chose, force à être extrêmement présent. C'est cette présence très aiguë que je cherche. Il est arrivé que certains moments apparaissent réussis dans le studio, mais qu'une fois que tout était fixé sur le plateau, la présence disparaisse. Avec les années, on a cherché à déchiffrer d'où venait cette présence. Si le système dans lequel les danseurs travaillent doit être clair, la chorégraphie ne doit pas être posée et entièrement calée, pour que cette présence absolue advienne pendant le spectacle, dans la danse. Pour moi et, je pense, pour le spectateur, c'est quelque chose d'extrêmement intéressant à observer.

Cet état d'être des danseurs est comme un état d'action, un état de travail. Le vrai danger serait que cet état disparaisse et soit remplacé par une chorégraphie fixée, automatisée, où les interprètes savent, à chaque moment, ce qui va se passer. Ils sont vraiment en train de jouer un jeu. Ils peuvent jouer le jeu parce qu'ils ont des règles très claires, mais ils ne savent pas où cela va les mener, comme nous ne savons pas le résultat d'un match à l'avance. Si l'on connaissait le score, le match n'aurait aucun intérêt, ni pour les joueurs ni pour les spectateurs. C'est cette logique que j'essaie de ne pas perdre dans mes chorégraphies, cet état extrêmement vivant, attentif, vigilant, inattendu. C'est un processus complexe. Comment créer un système qui maintienne un certain nombre de règles en place, mais qui entretienne cette capacité d'adaptabilité de manière à rester ouvert ?

## UNE CHORÉGRAPHIE COMME UNE CONVERSATION

**Thomas Hunkeler :** Vous parlez d'improvisation cadrée, avec des règles très claires. Pourriez-vous nous donner un exemple de ces règles, de ces consignes que vous donnez aux danseurs ? Est-ce un type de mouvement ? Un type d'organisation dans l'espace ?

**Emanuel Gat :** La base de la danse ou de la chorégraphie est le mouvement par rapport au temps et à l'espace. Généralement, les règles données concernent la gestion de l'espace et du temps. Il peut s'agir, par exemple, de demander à un danseur de fixer, de maintenir une distance par rapport à un danseur et une autre distance par rapport à l'autre. Cela va changer constamment. Les danseurs sont tous liés par leurs rapports à la distance : comment sont-ils positionnés dans l'espace par rapport aux autres, dans un espace et dans une configuration qui changent tout le temps ? Quand des oiseaux volent ensemble, ils ne se percutent pas les uns les autres. Leurs trajectoires forment un système dans lequel jusqu'à 3 000 oiseaux gèrent leurs mouvements par rapport à l'espace, afin de voler dans la même direction, faire des figures extraordinaires. Grâce à leurs capacités de gestion de la distance, du temps et de la vitesse, etc., ils créent cette « chorégraphie ».

**Sylvaine Guyot :** Dans votre travail, les gestes apparaissent à la fois comme un moyen de communication et comme une exploration artistique. On voit surgir des gestes du quotidien, des expressions spontanées, des formes que l'on peut qualifier de fantomatiques, c'est-à-dire des conventions chorégraphiques que se réapproprient les danseurs, et parfois, aussi, des gestes étranges, inédits. Quelle invitation donnez-vous à vos danseurs ? Est-ce que vous les encouragez à trouver une impulsion intime pour produire et inventer de nouvelles combinaisons de gestes ? Ou est-ce que vous les guidez en leur indiquant la forme de mouvement ou de déplacement que vous attendez ?

## LE JEU ET LA RÈGLE

**Emanuel Gat :** J'ai une réponse qui est peut-être un peu radicale. Le geste est la dernière chose qui importe. On peut tout chorégraphier. Le point focal n'est pas le geste. La question essentielle, c'est comment et pourquoi les gestes vont se rassembler et se combiner. Ce n'est pas moi qui crée le matériel chorégraphique ; ce sont les danseurs qui s'emparent des consignes et qui construisent chacun leur propre matériel. Mon travail est focalisé sur la structuration, sur la logique, qui va mettre ces gestes ensemble : comment faire que trois, dix ou vingt danseurs fonctionnent dans un champ de conversation qui ait un sens, qui soit cohérent, qui permette de comprendre le lien qui se tisse entre eux, que ce lien soit visuel ou temporel, qu'il s'agisse d'un lien de dynamisme ou de musicalité. Le sens vient de la façon dont l'ensemble est structuré. C'est un genre de Lego Kinetic. Les petits blocs de Lego jaunes, verts, rouges ou bleus n'existent plus indépendamment les uns des autres ; c'est la voiture ou la maison qui ont été construites avec ce qui est visible.

La plupart des activités humaines peuvent être considérées comme des jeux qui ont des règles. Les règles, d'habitude, apparaissent comme des contraintes. Or, certaines contraintes sont susceptibles de produire une situation ou un système qui sera efficace par rapport à ce que l'on veut obtenir. Pour moi, le travail chorégraphique consiste à trouver l'équilibre juste entre des règles qui fonctionnent ensemble, qui font que le système produit est plus efficace qu'un autre. Poser des règles est un jeu !

## Jeux d'enfants et règles de société

Sylvie Richard et Édouard Gentaz

*« Pas de panique, monsieur l'inspecteur, il faut savoir jouer avec le savoir. Le jeu est la respiration de l'effort, l'autre battement du cœur, il ne nuit pas au sérieux de l'apprentissage, il en est le contrepoint. Et puis jouer avec la matière c'est encore nous entraîner à la maîtriser. »*

*Daniel Pennac, Chagrin d'école,  
Gallimard, 2007*

« Simon (6 ans) court vers Joseph (7 ans) dans la cour de récréation de l'école. Il rit et donne des coups de pied à Joseph et fait du kung-fu ou des mouvements de boxe, mais sans contact. Joseph fait quelques mouvements en retour, puis poursuit Simon et l'attrape. Ils se roulent dans l'herbe, se bagarrent. Au bout d'une trentaine de secondes, ils se relèvent et s'en vont ensemble en parlant. Amanda et Lisa (4 ans) : "Je sais, je serai une sorcière!", dit Amanda. "Oui, dit Lisa, mets mon chapeau." "Je vais chercher mon bâton", dit Amanda. "Oui, le bâton", répond Lisa. Elles montent toutes les deux sur de faux balais et font des bruits de monstres pour faire peur à Emma et à deux garçons. "Sorcières, sorcières, sorcières", crie un des garçons. "Nous sommes des sorcières, nous allons vous jeter un sort", dit Amanda en mettant son bras autour de Laura. "On va vous jeter un sort, on vous tient, on est des sorcières", dit-elle. "Je l'ai attachée", ajoute Lisa, faisant semblant d'attacher Laura. "Non!", crie Laura qui repousse Lisa. Lisa se dirige ensuite vers des livres posés sur une chaise. "Ce sont des livres pour les sorcières, tu sais!", dit-elle à Amanda. "Nous sommes des sorcières, nous allons vous transformer en monstres!", dit

## LE JEU ET LA RÈGLE

Amanda à Laura. » (Vignettes traduites librement de Smith, 2010.)

Ces petites scènes décrivent différents types de comportements que nous qualifions généralement de jeu. Mais qu'est-ce qui permet à un observateur de considérer une activité comme étant ludique ? Qu'est-ce que le jeu ? Quel est son rôle dans le développement de l'enfant ? Peut-on catégoriser les différentes formes de jeu ? Dans quelle mesure l'adulte peut-il intervenir dans le jeu de l'enfant afin de le soutenir ? Afin de contextualiser notre propos sur le jeu et sur ses effets bénéfiques, nous présenterons brièvement une sélection de repères théoriques concernant les conceptions du développement psychologique de l'enfant.

### LES COMPÉTENCES DES BÉBÉS

Depuis quarante ans, les conceptions relatives au développement des compétences des bébés et des jeunes enfants ont connu des changements majeurs. Comme le relève Gopnik (2010 ; p. 12) : « Ces derniers passaient jadis pour irrationnels, égocentriques et amoraux ; leur mode de pensée comme leur type d'expérience étaient soi-disant concrets, immédiats et limités. » Or, les psychologues ont montré que les jeunes enfants sont en réalité plus imaginatifs, plus compatisants, plus aptes à apprendre et à éprouver le monde que ce qui avait été envisagé quarante ans plus tôt. Les conceptions actuelles du développement de l'enfant tentent désormais de concilier deux courants théoriques qui expliquent l'origine et le développement des connaissances précoces : le *courant nativiste*, selon lequel les enfants possèdent dès la naissance des connaissances qui guident les acquisitions futures en sélectionnant dans l'environnement les éléments qui permettent d'activer et de spécifier ces connaissances ; et le *courant constructiviste*, qui envisage le développement à partir des réactions des enfants aux sollicitations de l'environnement.

## JEUX D'ENFANTS ET RÈGLES DE SOCIÉTÉ

Les tenants du courant constructiviste considèrent que l'enfant participe activement à son propre développement. Une des approches actuelles (neuroconstructiviste) du développement de l'enfant est fondée sur l'idée selon laquelle le développement résulte de l'interaction entre des processus innés et spécifiques, et des processus liés à l'environnement socioculturel et physique (Karmiloff-Smith, 1994).

Les études longitudinales du développement cognitif en psychologie, du début à la fin de la vie mentale (« *life-span psychology* »), contribuent aussi à mieux comprendre les compétences et les apprentissages des jeunes enfants en distinguant deux approches : la perspective de la continuité, qui soutient l'idée que les capacités de traitement de l'information de l'enfant constituent le fondement de la cognition ultérieure ; et le point de vue de la discontinuité, qui met en évidence l'idée d'une absence de relation entre le stade initial et la suite. Les travaux théoriques et empiriques de Piaget et de ses collègues (Piaget, 1962) ont soutenu cette vision de la discontinuité en insistant sur le fait que le développement cognitif subissait une série de changements transformationnels en raison de l'avènement du langage et de l'émergence d'autres capacités symboliques. Plus récemment, deux équipes de chercheurs Bornstein *et al.* (2006) et Rose *et al.* (2008) ont proposé des « modèles en cascade » du développement mettant en exergue que les capacités précoces du nourrisson influencent la cognition ultérieure. Ce point de vue s'inscrit dans une approche systémique du développement qui considère que les capacités s'influencent mutuellement au lieu d'être toutes déterminées par un seul facteur causal (van der Maas *et al.*, 2006).

## LE JEU ET LA RÈGLE

### **JOUER POUR EXPLORER ET DONNER DU SENS AU MONDE**

Pour la recherche en psychologie du développement, le jeu s'inscrit comme une activité centrale du développement de l'enfant : il lui permet de donner du sens au monde qui l'entoure, de créer de la connaissance. Le jeu donne à l'enfant l'opportunité de contrôler ce qui se passe et ce qu'il sait (Samuelsson et Carlsson, 2008), et il constitue ainsi une composante fondamentale de son développement cognitif, affectif et social (Fisher, 1992 ; Gentaz, Denervaud et Vannetzel, 2016). La méta-analyse de quarante-six études publiées entre 1974 et 1987 par Fisher (1992) montre un effet global significatif du jeu sur ces trois grands domaines du développement qui englobent respectivement la fluence idéationnelle (utilisation conventionnelle ou non conventionnelle d'objets), la résolution de problème, la conservation de type piagétienne (comprendre que les objets conservent certaines propriétés essentielles après avoir été transformés de manière superficielle) pour les aspects cognitifs ; le langage oral et l'acquisition de la lecture pour les composantes linguistiques, et la prise de distance par rapport à soi ainsi que la régulation des affects pour le domaine du développement social. Ainsi, le jeu améliore les apprentissages réalisés au cours du développement précoce en réduisant les taux d'échec relatifs à l'adaptation scolaire, à des problèmes langagiers ou à des difficultés socio-émotionnelles. Fisher (1992) a également pu mettre en évidence l'effet significatif du jeu de faire semblant (sociodramatique) – forme de jeu qui implique l'élaboration de scénarios coopératifs comprenant des rôles répartis entre différents partenaires, des échanges verbaux imitatifs et des métacomUNICATIONS qui structurent l'interaction – sur les performances cognitives et sociales des enfants.

En revanche, les effets bénéfiques du jeu sur le développement cérébral n'ont, à notre connaissance, été

## JEUX D'ENFANTS ET RÈGLES DE SOCIÉTÉ

montrés qu'à partir d'études réalisées sur certains animaux, les chimpanzés, les rats, les chiots, qui jouent également, car le jeu n'est pas le propre de l'espèce humaine. Le comportement de jeu constituerait un processus neurocomportemental fondamental et intrinsèque dans le cerveau des mammifères (chez les rats en particulier) facilitant leur développement social, cognitif et émotionnel (Siviy et Panksepp, 2011).

### QU'EST-CE QUE JOUER ?

Le jeu de l'enfant représente un phénomène complexe qui appelle des définitions multidimensionnelles et la mise au point de méthodes d'analyse innovantes. Il est, en effet, difficile pour un observateur externe de définir le jeu, car ce terme englobe une grande variété de comportements (Lillard, 2015). Des chercheurs s'accordent néanmoins à considérer certains critères comme très utiles pour estimer si une séquence du comportement de l'enfant est un jeu ou non (Smith et Vollstedt, 1985). L'ordre de présentation de ces critères est aléatoire. Tout d'abord, le jeu constitue une activité « non littérale » qui renvoie au « faire semblant » ou au « comme si » : l'enfant à travers le jeu recrée des expériences de vie, recrée la réalité. Une deuxième caractéristique réfère à la « motivation intrinsèque », à l'idée que le jeu n'est pas contraint par des règles externes ou des demandes sociales, mais qu'il est réalisé pour son propre intérêt : c'est une activité que l'enfant initie, décide d'investir spontanément et qu'il peut quitter à tout moment. Une troisième caractéristique renvoie à « la flexibilité », aux variations de la forme et du contenu du jeu. Les « moyens et fins » constituent la quatrième caractéristique. L'enfant à travers le jeu est plus intéressé par la performance liée à son comportement que par le but externe poursuivi, le résultat ou la fin en soi. Enfin, la dernière caractéristique réfère aux « affects positifs »,

## LE JEU ET LA RÈGLE

à l'amusement, qui est spécialement caractérisé par les rires qui constituent un « des signaux du jeu ».

Ainsi, ce sont ces différentes caractéristiques réunies, et non une seule, qui permettent de déterminer que le comportement observé est de l'ordre du jeu ou pas. Selon cette approche, il est alors important d'envisager les comportements de jeu ou de non-jeu sur un continuum (Smith, 2010).

Il existe différentes méthodes pour étudier le jeu chez l'enfant : l'observation en milieu naturel et l'observation dans des environnements structurés dans lesquels des contraintes lui sont imposées (par exemple les jouets utilisés et leur nombre). Des études ont également été réalisées sur le jeu en plaçant les enfants dans différentes conditions expérimentales, en conduisant « des entretiens » avec l'enfant et en demandant aux parents, à l'enseignant ou à l'éducateur de remplir des questionnaires. Enfin, d'autres sources d'informations indirectes permettent d'analyser le jeu, telles que des inventaires de jouets et la prise de photographies (Smith, 2010).

### **MANIPULATION D'OBJETS, EXERCICE PHYSIQUE, CONSTRUCTION : COMPRENDRE LES EFFETS DU JEU SUR LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT**

De nombreux chercheurs, comme Pellegrini et Smith (1998a), Piaget (1976) et Smilansky (1968), se sont intéressés aux différentes formes de jeu, qui présentent des fonctions distinctes et que les enfants mobilisent « spontanément » au cours de leur développement. Bien que le jeu soit universel au cours de l'enfance, il est également caractérisé par une grande variabilité à travers les cultures et les classes sociales, notamment au niveau du temps qui lui est accordé et des différents types d'activités qu'il engage (Lillard, 2015). Nous ne développons pas ici cet aspect

## JEUX D'ENFANTS ET RÈGLES DE SOCIÉTÉ

essentiel du jeu à travers les cultures, mais nous présentons une synthèse des différentes formes de jeux en nous appuyant sur les classifications proposées par les chercheurs cités précédemment, et des effets bénéfiques du jeu, en particulier celui de « faire semblant », qui a été plus étudié (Smith, 2010).

Taper sur des objets, les manipuler, les faire tomber, les faire s'entrechoquer..., répéter des sons, des mots. Ces jeux d'exercice caractérisent la période du développement pré-verbal, des deux premières années de vie. C'est une forme de jeu essentielle, qui va permettre à l'enfant d'explorer et d'expérimenter les caractéristiques et les contraintes de son environnement (Piaget, 1976 ; Smilansky, 1968 ; Smith, 2010).

Le jeu locomoteur comprend les jeux physiquement vigoureux, comme courir, sauter, grimper, se pourchasser, se pousser, chahuter, se donner des coups. Ces jeux locomoteurs, dont le nombre augmente progressivement de 1 an à 5 ans (en particulier pour les jeux physiques comme sauter, courir, grimper) avec un pic vers 4-5 ans, peuvent prendre une forme sociale (avec les parents ou les pairs) ou solitaire. Ces jeux physiques sont plus communs chez les garçons que chez les filles (Lillard, 2015). À partir de 3 ans, on peut voir apparaître les jeux de contact, tels que les jeux de bagarre, de lutte, de chute, de culbute, qui semblent être « agressifs » mais qui ne le sont pas dans le contexte de jeu. Cette forme de jeu est également plus fréquente chez les garçons que chez les filles (Pellegrini et Smith, 1998b). Le jeu locomoteur présente un certain nombre de bénéfices, notamment au niveau du développement moteur, musculaire, de l'aptitude à dominer et à se battre (Pellegrini et Smith, 1998b). Il contribue également à améliorer les capacités cardio-respiratoires (Gentaz, Denervaud et Vannetzel, 2016).

Une troisième forme de jeu se manifeste également vers 2 ans, bien qu'elle soit surtout fréquente chez les enfants de 3 à 6 ans : le jeu de construction, qui nécessite l'utilisation de

## LE JEU ET LA RÈGLE

matériel pour construire ou créer un objet, avec des plots, des blocs à assembler, le dessin, la pâte à modeler, etc. Par le biais de cette forme de jeu, l'enfant va s'engager dans des activités créatives et en éprouver les joies. Il découvre ainsi l'usage qu'il peut faire de différents matériaux. Il devient « créateur ». Ce type de jeu va coexister durant la période scolaire avec le jeu de faire semblant et le jeu locomoteur (Smilansky, 1968 ; Smith, 2010).

### QUAND FAIRE SEMBLANT PERMET D'ADOPTER LA PERSPECTIVE D'AUTRUI

Une quatrième forme de jeu, qui apparaît vers 18 mois, est le jeu symbolique, que l'on nomme souvent jeu de faire semblant ou jeu de fantaisie. À travers ce type de jeu, les actions (comme mimer les gestes d'une personne qui boit du thé, faire semblant d'être une église en imitant la raideur du clocher), les objets (un morceau de papier devient un ticket de bus) et les verbalisations (« vroom ! vroom ! » représente le bruit d'une voiture, « ding dong » le son des cloches) prennent des significations figurées. En d'autres termes, à travers ce type de jeu, l'enfant est dans la simulation, il fait « comme si », « croire que » (Pellegrini et Smith, 1998a).

Les premiers psychologues ayant élaboré une théorie compréhensive du jeu de faire semblant ou symbolique sont Vygotsky et Piaget. Ce type de jeu commence notamment avec la substitution d'objet (du sable peut devenir l'ingrédient pour faire un gâteau, des morceaux de bois des bougies, un plot peut devenir une voiture...). À partir de 2 ans et demi jusqu'à 6 ans, cette forme de jeu évolue de la simple imitation des actions des adultes à une création complexe et coopérative de scènes imaginaires comprenant l'adoption et l'interprétation de rôles différents répartis entre les partenaires (comme mettre en scène le lancement d'un vaisseau spatial) (Lillard, 2017 ; Rakoczy, Tomasello et Striano,

## JEUX D'ENFANTS ET RÈGLES DE SOCIÉTÉ

2006). Le jeu de faire semblant culmine vers 5-6 ans et décline ensuite progressivement (Fein, 1981). Selon les supporteurs vygotskiens (Elkonin, 2005 ; Vygotsky, 2016), ce jeu constitue l'activité « maîtresse » chez les enfants d'âge préscolaire (de 3 à 7 ans) et est la plus susceptible de générer des gains au niveau du développement global. Ces théoriciens considèrent que le jeu de faire semblant, et tout particulièrement sa forme la plus coopérative, facilite le développement des fonctions cognitives de haut niveau comme le contrôle inhibiteur, la mémoire de travail, la planification de l'action et la flexibilité cognitive.

Plus spécifiquement, cette forme de jeu facilite la décentration cognitive, donc la capacité à adopter la perspective d'autrui. Les enfants, grâce au jeu de faire semblant, apprennent à observer les objets « à travers les yeux » de leurs partenaires de jeu. Cette capacité est également centrale à la coordination des multiples rôles dans le jeu et à la négociation des scénarios (Bodrova et Leong, 2015 ; Smith, 2010). Le jeu de faire semblant favorise également le développement des représentations mentales. Ce développement apparaît lorsque les enfants séparent la signification des objets de leur forme physique réelle. Apprendre à agir non pas avec des objets réels, mais avec leurs substituts symboliques contribue au développement de la pensée abstraite et de l'imagination (Bodrova et Leong, 2015 ; Vygotsky, 2016).

De plus, le jeu de faire semblant stimule le développement des comportements intentionnels. En d'autres termes, il favorise les actions physiques et mentales volontaires. Le développement de l'intentionnalité devient possible dans la mesure où l'enfant a besoin de suivre les règles du jeu. Il doit donc renoncer à ses impulsions immédiates, ce qui lui permet de développer « le contrôle de soi ». Lorsqu'il joue, l'enfant s'applique à lui-même un ensemble de règles correspondant à des rôles précis, ce qui va lui permettre d'exercer un contrôle sur son comportement en situation de jeu. De plus, comme les enfants contrôlent constamment

## LE JEU ET LA RÈGLE

si les autres enfants suivent également ces règles, ils s'engagent ainsi dans la régulation du comportement de l'autre. Ce processus implique de comparer les comportements observés avec les comportements « planifiés ». La planification et le contrôle (*monitoring*) constituent des caractéristiques essentielles des comportements intentionnels (Bodrova et Leong, 2015 ; Elias et Berk, 2002).

Le jeu de faire semblant crée également une zone proximale de développement, qui réfère à la disparité entre le niveau présent de développement, déterminé à partir des problèmes résolus de manière autonome, et le niveau qu'atteint l'enfant lorsqu'il résout des problèmes en collaboration. Dans le jeu de faire semblant, l'enfant est toujours au-dessus de la moyenne de son âge, au-dessus de son comportement quotidien (Vygotsky, 2016). Enfin, sur le plan affectif, le jeu de faire semblant jouerait un rôle dans la régulation émotionnelle (Meyers et Berk, 2014). Galyer et Evans (2001) montrent d'ailleurs que les enfants qui s'engagent plus fréquemment et sur une plus longue durée dans des jeux de faire semblant présentent de meilleures habiletés de régulation émotionnelle dans leurs comportements quotidiens. Par ailleurs, Richard, Gay, Clerc-Georgy et Gentaz (article en cours de publication) ont observé qu'un entraînement basé sur le jeu de faire semblant chez des enfants de 5 ans favorise le développement de certains aspects des compétences émotionnelles, en particulier la compréhension des émotions et leur régulation.

Enfin, la dernière catégorie de jeu est celle du jeu de règles. La règle est une régularité imposée par le groupe telle que sa violation représente une faute. À travers cette forme de jeu, l'enfant doit accepter des règles prédéfinies et s'y ajuster. C'est surtout de 7 à 11 ans que le jeu de règles se constitue et qu'il occupe de plus en plus de temps dans les cours de récréation et les aires de jeux. Les enfants aiment alors jouer à des jeux comme la marelle, le football. Contrairement aux autres formes de jeu, le jeu de règles subsiste à l'âge adulte et

## JEUX D'ENFANTS ET RÈGLES DE SOCIÉTÉ

se développe même durant toute la vie (sports, cartes, échecs, etc.) (Piaget, 1976).

### QUAND LES ADULTES JOUENT

La plupart des études relatives à l'évolution du jeu au cours de la vie se concentrent principalement sur les effets potentiels du jeu chez les enfants. Le développement du jeu au-delà de l'enfance n'est que rarement étudié (Proyer, 2017), probablement parce que le jeu est socialement moins accepté à l'âge adulte (Solnit, 1998). En effet, il est attendu des adultes qu'ils soient productifs – que ce soit au travail ou à la maison. Si le jeu n'est pas considéré comme un moyen productif de passer son temps, alors jouer entre adultes peut être perçu comme frivole, voire comme une activité irresponsable. Gosso (2010) relève d'ailleurs que, dans la plupart des sociétés, il est considéré que les activités ludiques constituent « le travail des enfants ».

Comme évoqué précédemment, pour certains chercheurs comme Piaget, seul le jeu de règles persiste à l'âge adulte, mais il demeure quelques résidus des jeux symboliques (comme se raconter des histoires) et des jeux d'exercice (comme s'entraîner à donner un cours en tant que professeur) (Piaget, 1976). Plus récemment, d'autres formes de jeux ont été identifiées chez l'adulte (Van Vleet et Feeney, 2015) comme :

- « le code verbal privé », aussi appelé idiomes personnels, en référence à l'information que seuls les partenaires comprendraient, comme des noms de codes secrets ou des blagues ;
- les activités structurées qui comportent des règles de comportement et un gagnant déclaré (par exemple les jeux de société), les jeux physiques antisociaux (accomplir des actes non verbaux généralement considérés comme antisociaux, et ce en adoptant un air léger, par exemple des bagarres simulées) ;

## LE JEU ET LA RÈGLE

- les jeux de rôle (imiter ou imiter les autres) ;
- les taquineries verbales (jouer à se moquer des autres) ;
- les jeux physiques prosociaux (agir ensemble en adoptant un comportement prosocial non verbal, par exemple, danser ensemble lors d'une soirée) ;
- les performances publiques (agir en cachette en public, par exemple, parler avec un faux accent au cours d'une soirée) ;
- et les commérages (discuter d'autres personnes en leur absence).

Les études réalisées sur le jeu présentent également des implications d'ordre pratique, parmi lesquelles le rôle endossé par les parents dans le jeu de leur enfant tient une place particulière.

La manière dont l'adulte intervient, de façon générale, quand un ou des enfants jouent ou quand il le fait jouer, est révélatrice, en partie, de la façon dont il se représente son niveau de développement et ses capacités. Quatre types d'intervention de l'adulte sont possibles dans le jeu de l'enfant (Gentaz, Denervaud et Vannetzel, 2016). La première est le « faire faire ». Cette intervention est très classique et souvent prédominante, elle est efficace et ne génère pas de conflits, notamment entre les enfants : l'adulte fait faire, il est le maître ou l'arbitre du jeu, il pilote l'activité, donne les règles et les consignes et régule les éventuelles tensions entre les enfants. Le second type d'intervention est le « faire avec ». Cette intervention est assez rare. L'adulte ne définit pas forcément les règles et il n'est pas obligatoirement l'arbitre. Il peut simplement jouer avec les enfants et avoir le même statut dans le jeu. Le troisième type est le « donner à faire ». Cette intervention est difficile à mettre en œuvre sans générer un sentiment de culpabilité chez l'adulte, mais elle offre un moment d'observation privilégié d'un enfant ou d'un groupe d'enfants en action. L'adulte se met en retrait durant le jeu après avoir préparé l'ensemble du matériel mis à disposition en toute sécurité. Il prépare des ateliers, des

## JEUX D'ENFANTS ET RÈGLES DE SOCIÉTÉ

espaces, mais, ensuite, il ne pilote plus l'activité. L'enfant (ou le groupe d'enfants) joue seul et trouve son propre équilibre. Enfin, le quatrième type d'intervention est le « laisser faire ». Cette intervention est plus difficile à accepter pour l'adulte, car elle peut remettre en question son statut d'adulte responsable.

L'analyse de ces interventions montre qu'aucune intervention n'est bonne ou mauvaise en soi. Seule l'utilisation exclusive et systématique d'un type d'intervention peut poser problème. En effet, l'utilisation exclusive du « faire faire » implique une présence permanente de l'adulte et suggère une conception de l'enfant incapable de conduire seul une activité. Il s'agit d'une intervention qui ne favorise pas la créativité et l'autonomie de l'enfant. De même, l'utilisation exclusive de « faire avec » pose question au statut de l'adulte responsable. On peut jouer avec les enfants sans tenir le rôle d'arbitre ou d'intervenant, c'est-à-dire de celui qui pose les règles, mais il y a parfois des enfants, ou des groupes, qui ne souhaitent pas respecter la règle, exigeant ainsi des régulations ou des arbitrages. Enfin, les interventions exclusives « donner à faire » ou « laisser faire », si elles sont très importantes et appréciées des enfants, peuvent engendrer, respectivement, de l'ennui au bout d'un certain temps, des risques et des dangers.

L'utilisation conjointe de ces quatre interventions est donc indispensable, et les différences essentielles reposent sur leur dosage respectif. Ce dosage représente le marqueur du style éducatif des adultes et des conceptions de l'enfant en développement et de ses capacités, en allant d'un style libéral (l'adulte ne pilote pas trop l'enfant et il fait attention à ce que l'enfant développe lui-même ses activités) à un style directif (l'enfant a forcément besoin d'un guide et d'un adulte pour progresser). Évidemment, en fonction de l'enfant, de son âge, de son milieu d'origine et d'autres caractéristiques, le dosage de chaque catégorie d'intervention change et évolue avec le temps et l'expérience de l'adulte.

## LE JEU ET LA RÈGLE

Dans toutes les cultures, le jeu apparaît spontanément au cours du développement de l'enfant. Ce type d'activité constitue un moyen essentiel de se préparer à la vie adulte en facilitant l'acquisition de nombreuses compétences cognitives et socio-émotionnelles (Gentaz, Denervaud et Vannetzel, 2016). Enfin, le jeu s'inscrit dans un contexte social et reflète les conditions de vie des enfants dans la société (Elkonin, 2005). Or, au cours des dernières décennies, les conditions de vie socioculturelles des enfants ont considérablement changé, notamment à travers l'introduction précoce des nouvelles technologies de l'information, la diminution des interactions entre les enfants d'âge différent (rendant plus difficile le transfert naturel des activités ludiques d'une génération d'enfants à l'autre) et la réduction de la participation des adultes à l'éducation des enfants (Smirnova et Gudareva, 2017). Dans ce contexte de transformations sociales, de nouvelles recherches sont nécessaires afin d'explorer dans quelle mesure ces changements influenceront le développement futur de l'enfant.

## La cité grecque *en jeux*<sup>1</sup>

Véronique Dasen

De l'Antiquité à nos jours, l'univers virtuel construit par les jeux nous livre en modèle réduit une certaine vision du monde et de ses normes. Il éclaire une façon culturelle de penser la dynamique des rapports entre filles et garçons, femmes et hommes, enfants et adultes, dieux et humains, et plus largement les valeurs et les compétences qu'une société entend valoriser, dans toutes leurs dimensions, politique, identitaire et religieuse.

En Grèce ancienne, les règles des jeux sont à l'image de l'ordre de la cité. Dans *Les Lois* de Platon, l'Athénien explique qu'il importe de surveiller les jeux des citoyens qui ont une grande influence sur l'équilibre de la société. Toute invention de règles peut être pernicieuse, signe de conduite potentiellement irrespectueuse des lois et des traditions :

«Je dis et déclare que, dans toutes les cités, on a, jusqu'ici, universellement ignoré que les jeux sont matières d'importance primordiale pour la législation, et causes, pour les lois existantes, de stabilité ou de caducité. S'ils sont, en effet, bien réglés, de sorte que les mêmes âges jouent toujours les mêmes jeux suivant les mêmes principes et de la même façon et se plaisent aux mêmes amusements, ils laissent aussi, aux coutumes qui gouvernent les affaires sérieuses, la possibilité de durer sans que rien ne les trouble ; s'ils sont, au contraire, instables, s'ils sont matière per-

---

1. Cet article a été écrit dans le cadre des recherches menées par le projet European Research Council ERC Advanced Locust Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity (locustludi.ch).

## LE JEU ET LA RÈGLE

pétuelle à innovations et changements de toutes sortes cela transforme insensiblement les mœurs de la jeunesse [...] On ne réfléchit pas que ces enfants qui veulent du nouveau dans leurs jeux seront des hommes autres que ne furent les précédents ; que, devenus autres, ils chercheront à vivre autrement et, ainsi en quête, auront le désir d'autres occupations, d'autres lois<sup>2</sup>. »

Dans *La République*, Platon préconise ainsi de veiller tout particulièrement à ce que les enfants n'inventent pas de nouvelles consignes, ni ne modifient celles qui existent, « parce que, si le jeu et les enfants échappent à la règle, il est impossible qu'en grandissant les enfants deviennent des hommes de devoir et de vertu solide<sup>3</sup> ».

Dans ce texte, nous examinerons comment les images mettent en scène cette dimension métaphorique et normative du jeu. L'image du plateau de jeu, clairement structuré, dont les pions sont déplacés selon des règles bien établies et connues de tous, est largement répandue dans la littérature et l'iconographie grecque pour symboliser l'ordre humain et divin. Nous analyserons une série de représentations figurées dans la céramique attique de l'époque archaïque en nous attachant à dégager la polysémie de la plus célèbre d'entre elles, l'amphore du Vatican, peinte par Exékias (fig. 1), qui illustre les deux plus fameux héros grecs, Achille et Ajax, avant d'aborder des réflexions plus générales sur le discours construit par l'iconographie ludique sur la guerre, la divination et la cohésion de la communauté.

---

2. Platon, *Les Lois*, 797a-798d (traduction par Auguste Diès, « CUF », Les Belles Lettres).

3. Platon, *La République*, 4, 424e-425a (traduction par Émile Chambry, « CUF », Les Belles Lettres).

LA CITÉ GRECQUE *EN JEUX*

## JOUER DEVANT TROIE ?

Plus de 160 vases produits à Athènes entre 540 av. J.-C. et 480 av. J.-C. représentent la même scène de jeu de plateau avec de petites variantes<sup>4</sup>. Dans l'ensemble de la série, les joueurs sont caractérisés comme des guerriers dans la force de l'âge, barbus, avec casque, cuirasse et cnémides, tenant d'une main leurs lances et parfois aussi leur bouclier. Sur dix vases, les guerriers sont nommés (fig. 1). Ces inscriptions identifient toujours les joueurs aux deux combattants homériques les plus fameux, Achille et Ajax. Sur l'un des plus anciens vases du corpus, signé par le peintre et potier Exékias (fig. 1)<sup>5</sup>, les boucliers encadrent les joueurs et dédoublent symboliquement le couple de guerriers en participant à leur manière à la compétition ; ils portent au centre, en épisème, des visages – à droite, la Gorgone, à gauche un satyre – qui se font face et semblent se défier d'un bouclier à l'autre ; un casque est posé sur le bouclier de droite, la visière dirigée vers l'extérieur, comme pour se détourner de la vue d'une défaite imminente<sup>6</sup>.

Des inscriptions semblent parfois annoncer les résultats. Sur un lécythe conservé à Boston, un des joueurs a obtenu deux, l'autre quatre<sup>7</sup>. Ces chiffres nous informent qu'ils jouent avec des dés cubiques à six faces, non avec des osselets, qui n'ont que quatre valeurs (1, 3, 4, 6). Sur un vase conservé à Bruxelles, la surface du plateau est visible et montre cinq lignes se terminant de chaque côté avec une série de pions. Cette disposition correspond au jeu des *pente grammai* ou « jeu des cinq lignes », un jeu de stratégie et de chance qui se

4. Voir le catalogue établi par Kossatz-Deissmann, 1981, et Buchholz, 1987, avec les références antérieures.

5. Kossatz-Deissmann, 1981, n° 397 ; MacKay, 2010, p. 327-351 ; Sannibale, 2018.

6. Lissarrague, 2008.

7. Lécythe attique à figures noires, vers 500 av. J.-C. Boston, Museum of Fine Arts 95.15 ; Kossatz-Deissmann, 1981, n° 403.

## LE JEU ET LA RÈGLE

joue avec un ou deux dés. Des textes fragmentaires permettent de reconstituer les règles principales de ce jeu de parcours et de stratégie. Chaque joueur a cinq pions, et l'objectif est de parvenir le premier à les placer tous sur la ligne centrale du plateau, appelée « ligne sacrée ». « Loin d'être facile, [ce jeu] exige un esprit vif et de l'attention », explique Philostrate (III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C.) dans *Sur les héros*<sup>8</sup>.

Les éléments qui composent l'image sont très réduits, avec un dépouillement qui caractérise l'iconographie attique, centrée sur l'être humain. Quelques indices se rapportent parfois au lieu du jeu qui semble se dérouler pendant la guerre de Troie. Au centre de la scène, un arbre<sup>9</sup>, généralement un palmier, signale que la scène prend place à l'extérieur, comme le suggèrent aussi les sièges rudimentaires, voire l'absence de sièges des joueurs. Pour Susan Woodford<sup>10</sup>, l'équipement incomplet de certains guerriers indiquerait que le jeu se déroule avant le début de la guerre, à Aulis, où les Grecs attendaient de pouvoir embarquer ; le palmier désignerait aussi la présence du sanctuaire d'Artémis, auquel l'arbre est consacré, et annoncerait la mort d'Iphigénie, sacrifiée par Agamemnon, son père, pour que les vents se lèvent et permettent aux navires grecs de partir pour la Troade<sup>11</sup>. Dans *Iphigénie à Aulis*, le chœur décrit la partie de jeu de deux autres héros : « J'ai aperçu [...] Protésilas, assis devant le jeu de pions, *petteia*, tout au plaisir de leurs combinaisons variées, avec Palamède qui naquit du fils de Poséidon<sup>12</sup>. »

8. Philostrate, *Sur les héros*, XI, 1, 2 (traduction par Simone Follet, « CUF », Les Belles Lettres). Pour une reconstruction de ce jeu, Schädler, 2009 ; Kidd, 2017.

9. Lécycythe attique à figures noires, vers 500 av. J.-C. La Tour-de-Peilz, Musée suisse du jeu, MSJ 5914.

10. Woodford, 1982, p. 180.

11. Monbrun, 1989.

12. Euripide, *Iphigénie à Aulis*, 194-201 (traduction par François Jouan, « CUF », Les Belles Lettres).

LA CITÉ GRECQUE *EN JEUX*

Pour d'autres spécialistes, les guerriers seraient dans l'attente de reprendre le combat sous la muraille de Troie. Ils se basent sur la présence, d'ordinaire au dos du vase, de scènes de combat, ainsi que sur l'apparition, vers 530 av. J.-C., d'un nouveau motif dans la série : Athéna, armée d'une lance, se tient debout entre les deux héros, tantôt derrière, tantôt devant la table de jeu, en agitant le bras droit<sup>13</sup>.

L'importance numérique de cette série, la plus élevée parmi les représentations de la guerre de Troie dans la céramique attique<sup>14</sup>, a interpellé de nombreux chercheurs. Différentes explications ont été proposées pour expliquer sa popularité. La scène a d'ordinaire été interprétée comme un moment de pause dans le vacarme de la guerre<sup>15</sup>. L'attitude des joueurs, armes à la main, indiquerait l'attente de la reprise des combats. Pour plusieurs spécialistes, le ton serait tragi-comique<sup>16</sup>. Achille et Ajax seraient dépeints pris en défaut en train d'oublier leur devoir, comme de simples mortels absorbés par la passion du jeu. L'apparition d'Athéna serait un rappel à l'ordre, interrompant la partie afin de les exhorter à l'action. Cependant, aucun texte antique, épique ou poétique, ne mentionne cet épisode, et pour cause. Cette scène n'est pas l'illustration d'un récit perdu. Comme d'autres représentations figurées de la guerre de Troie<sup>17</sup>, aucun texte n'existe, car cette image a une valeur iconique. Elle concentre tout ce qui fait les normes et les valeurs de la cité grecque archaïque, mises en scène de manière métaphorique sous la forme d'un jeu.

13. Kyathos attique (H. 14,7 cm), vers 500 av. J.-C. Bruxelles, Musées royaux d'art et d'histoire, R 2512.

14. Woodford, 1993, p. 59-64.

15. Buchholz, 1987.

16. Par exemple Boardman, 1972.

17. Junker, 2004.

## LE JEU ET LA RÈGLE

## LE JEU DE LA GUERRE

La scène de jeu de *pente grammai* fonctionne sans dimension narrative. Elle peut être lue comme une image concentrant visuellement, de manière exemplaire, les valeurs de la *paideia*<sup>18</sup> aristocratique. Les observations livrées par Roberte Hamayon dans sa brillante étude sur le jouer en contexte sibérien trouvent ici un écho particulièrement fort. L'anthropologue explique comment s'allient les rôles d'adversaire et de partenaire dans les jeux de lutte bouriates : « Bien qu'agonistique en soi, puisqu'elle fait chaque fois un vainqueur et un vaincu, la lutte demande au niveau global une forme de solidarité<sup>19</sup>. » La partie d'Achille et Ajax est régie par une logique similaire. Elle constitue un *agôn*, un exercice compétitif qui entraîne la réversibilité des rôles, entre amis de même force, et non deux adversaires, comme le seraient Achille et Hector. Dans toute la série de vases, cette égalité de départ des joueurs est toujours bien marquée par différents moyens. Sur l'amphore d'Exékias (fig. 1), les deux hommes, de même âge, ont des poses symétriques, avec des vêtements et un équipement identiques. De petits détails les distinguent, peut-être pour suggérer que tout jeu se termine par un vainqueur et un vaincu. Achille porte un casque et domine visuellement Ajax à la tête nue, avec une pose plus tendue, le sourcil marqué d'un double trait pour indiquer son émotion<sup>20</sup>. Sur d'autres vases, la gestualité animée d'Athéna, patronne de l'intelligence guerrière, ajoute du *play* au *game*<sup>21</sup>. Son regard fixé sur l'un des joueurs semble annoncer que la partie n'aura qu'un seul gagnant. Le destin des héros homériques met en scène

18. « L'art d'éduquer les enfants », en grec ancien.

19. Hamayon, 2012, p. 111.

20. Sur cette technique propre à Exékias, voir MacKay, 2010, p. 285-286, n° 15, et p. 332, n° 38 ; Sannibale, 2018, p. 119, fig. 68.

21. Hamayon, 2012, p. 319-326.

## LA CITÉ GRECQUE EN JEUX

cette réversibilité des rôles : sur l'amphore d'Exékias, Achille semble gagner sur Ajax, mais il meurt avant lui à Troie. Ajax sauve le corps de son ami, mais il se suicide après avoir perdu la raison.

Les compétences exercées dans la partie de jeu sont multiples. Son déroulement permet à chaque joueur d'apprendre à connaître le tempérament de l'autre, comme beaucoup d'auteurs anciens le relèvent<sup>22</sup> : « C'est en effet dans les petites choses que transparait le caractère de l'homme, et les dés font bien voir jusqu'où s'étend votre maîtrise de vous-même. » Le couple de guerriers met ainsi en abyme un des objectifs du jeu, acquérir une connaissance intime de son partenaire pour construire la solidarité nécessaire afin de réagir aux imprévus de manière rapide et efficace face à l'ennemi. Les joueurs ont aussi toujours des gestes animés qui signalent que l'issue de la partie est encore suspendue. Les nombres 4 et 3 qu'énoncent Achille et Ajax sur l'amphore du Vatican pourraient se rapporter au nombre de pions que chacun a réunis sur la ligne sacrée<sup>23</sup>. Achille en aurait quatre, ce qui annoncerait sa victoire prochaine. Cette dimension d'incertitude est très importante. Par l'acte même de jouer, les guerriers démontrent à la fois leur intelligence stratégique, *mêtis*, leur capacité d'agir sur l'indéterminé et leur maîtrise d'eux-mêmes face aux renversements de situations.

Le jouer des deux héros est donc bien plus qu'un moment de détente. Pour les Anciens, un Grec, Palamède, aurait créé les jeux de pions et de dés, notamment le jeu des cinq lignes, pour ses compagnons pendant la guerre de Troie<sup>24</sup>. Un fragment du *Palamède* de Sophocle souligne l'importance de cette invention, qui permet à la fois de supporter la disette

22. *Anthologie grecque*, IX, 767 (traduction par Pierre Waltz et Guy Soury, « CUF », Les Belles Lettres).

23. Je remercie Martin Bürge de cette suggestion.

24. Par exemple Pausanias, II, 20, 3 ; X, 31.

## LE JEU ET LA RÈGLE

et de conserver la cohésion de l'armée en aidant les guerriers à gérer les incertitudes de l'attente :

« N'est-ce pas lui [Palamède] qui les a libérés de la faim – en disant cela avec respect pour les dieux –, celui qui a conçu les formes les plus sages pour occuper le temps, pour ceux qui sont assis après le bruit de la bataille, les pions, les dés, une douce cure d'inactivité<sup>25</sup> ? »

Comme Marco Vespa l'a démontré<sup>26</sup>, l'emploi du terme *argia*, « inactivité », souvent utilisé avec une connotation négative, fait référence aux troubles et dissensions susceptibles de surgir, mais que le jeu permet d'éviter. Cette correspondance symbolique entre l'espace du plateau et le champ de bataille est établie dans une épigramme anonyme de l'*Anthologie grecque* qui compare le corps même de Palamède aux pions qui se déplacent, et le plateau au champ de bataille : « Sur un plateau de jeu. Palamède, tes os sculptés auraient dû faire les pièces de ton jeu savant, *technè*, né de la guerre. C'est à la guerre, oui, que tu nous l'inventas, cette autre guerre amie, sur un terrain en bois<sup>27</sup>. »

Le succès de la scène de *pente grammai* d'Achille et Ajax pourrait ainsi résulter de la construction réussie d'une identité héroïque exprimant un idéal de solidarité et de complicité, à laquelle tout un chacun pouvait s'identifier. Le jeu est transposé dans le monde héroïque. Grâce au jeu, tout Athénien pouvait s'identifier à Achille et Ajax. Ce transfert représente une forme d'appropriation civique de la guerre de Troie par l'image, et, par-là, de construction d'une identité collective empreinte d'idéologie aristocratique : être le meil-

25. Sophocle, 478 (traduction par Marco Vespa). Voir le récit d'Hérodote, I, 94, sur l'invention des jeux chez les Lydiens pour supporter une longue période de famine.

26. Vespa, sous presse. Sur la valeur négative du terme *argia*, voir aussi Démosthène, *Contre Eubulide*, 32 ; Isocrate, *Discours aréopagitique*, 44 ; Plutarque, *Vie de Solon*, 17.

27. *Anthologie grecque*, XV, 18 (traduction par Félix Buffière, « CUF », Les Belles Lettres). Voir le plateau de jeu et les pions différenciés des échecs, qui n'apparaît cependant pas en Europe avant le IX<sup>e</sup> siècle.

LA CITÉ GRECQUE *EN JEUX*

leur, non seulement grâce à l'entraînement personnel, mais aussi au soutien divin.

## JEU OU DIVINATION ?

L'épiphanie d'Athéna manifeste également l'omniprésence des dieux responsables du résultat de tout coup de dé, comme l'exprime Eschyle : « Du combat, les dés, *kuboi*, d'Arès décideront<sup>28</sup>. » Selon Pausanias, Palamède aurait d'ailleurs offert le dé, *kubos*, qu'il avait inventé, dans le temple de Tychê, « la Fortune », à Argos<sup>29</sup>.

À sa manière, le jeu du *penté grammai* pourrait ainsi constituer une sorte de tirage au sort, car il se pratique avec des dés que les dieux gouvernent. L'issue de la partie ne dépend donc pas seulement de l'habileté du joueur, mais aussi de la volonté divine. De nombreux textes expliquent comment le lancer de dès ou d'osselets participe à des procédures divinatoires<sup>30</sup>. Sur quelques vases, cette dimension augurale pourrait se traduire par la forme de la table de jeu qui ressemble à un autel posé dans un espace consacré<sup>31</sup>. Cette contiguïté est peut-être volontaire. Elle rappelle que l'univers religieux grec n'est pas fataliste<sup>32</sup>. Jouer peut constituer un moyen d'interroger les dieux afin de connaître et gérer leur volonté<sup>33</sup>, voire d'attirer la chance, comme dans

28. Eschyle, *Les Sept contre Thèbes*, 414 (traduction par Paul Mazon, « CUF », Les Belles Lettres).

29. Pausanias, *Description de la Grèce*, II, 20, 3. Diverses sources tardives nomment *skirapheia* les lieux de jeux dont le rapport au sanctuaire d'Athéna Skiras à Phalère et à la fête du même nom reste à établir ; Iozzo, 2018.

30. Graf, 2005 ; Nollé, 2007.

31. Baldoni, 2017 ; Bundrick, 2017. Une pierre gravée portée en pendentif, de l'époque romaine impériale, représente une scène de jeu de plateau à valeur magique ; Dasen, sous presse.

32. Voir Georgoudi, Koch Piettre et Schmidt, 2012.

33. Voir la dimension de sage de Palamède, l'inventeur des jeux de pions et de dés, qui sait aussi interpréter les signes envoyés par les dieux ; Vespa, sous presse.

## LE JEU ET LA RÈGLE

la société bouriate étudiée par Roberte Hamayon<sup>34</sup>. Chez Lucien, l'amant tourmenté consulte Aphrodite en lançant des osselets sur une table – qui n'est pas un plateau de jeu –, sans hésiter à les lancer à nouveau jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat favorable :

« Quand il cherchait à se détourner un peu de son mal, après une invocation, il jouait ses espérances avec quatre osselets d'une gazelle de Libye qu'il avait mis de côté sur une table d'offrande. Il les jetait et les regardait. S'il amenait la déesse elle-même, aucun osselet ne tombant dans la même position, il se prosternait et croyait avoir comblé son désir. Mais si, comme il arrive souvent, son coup était médiocre sur la table, si la position des osselets était d'assez mauvais augure, défavorable, il maudissait Cnide tout entière, accablé du malheur le plus irréparable, et peu après, raffant les osselets, il remédiait à sa maladresse précédente<sup>35</sup>. »

## LE JEU DE LA CITÉ

Les qualités éducatives des jeux de plateau sont clairement formulées au début du IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C. par Platon. Les jeux font partie des savoirs qui structurent la raison, au même titre que l'alphabet, l'arithmétique et la géométrie, comme l'explique Socrate dans le *Gorgias*<sup>36</sup>. Dans *Phèdre*, l'inven-

34. Hamayon, 2012, p. 226-252, spéc. p. 231-232 (« La chance se gagne ») : « Ceci explique que tant de pratiques divinatoires ou propitiatoires soient structurées comme des jeux et, inversement, que l'acte de jouer soit volontiers ressenti comme ayant quelque chose d'augural [...] L'indéterminabilité de la chance pousse les joueurs à jouer et rejouer. »

35. Lucien, *Les Amours*, 16 ; traduction par François Queyrel, dans « Le motif des quatre osselets figurés sur des jas d'ancre antiques », *Archaeonautica*, 7, 1987, p. 209.

36. Platon, *Gorgias*, 450d-e : « D'autres [savoirs] atteignent leur fin exclusivement par la parole, et l'action y est, pour ainsi dire, nulle ou tout à fait insignifiante : par exemple l'arithmétique, le calcul, la géométrie, la science des jeux de pions, et tant d'autres où la parole tantôt joue un rôle à peu près égal à celui des actes matériels, tantôt, et le plus souvent, domine, et parfois même est l'unique moyen d'action par où ces arts réalisent leur œuvre » (traduction par Alfred Croiset, Louis Bodin, « CUF », Les Belles Lettres, révision Marco Vespa).

## LA CITÉ GRECQUE EN JEUX

tion des jeux est attribuée au dieu égyptien Theuth, qui, comme Palamède, est une figure civilisatrice : « C'est lui qui inventa le nombre et le calcul, la géométrie, l'astronomie, et aussi les jeux de pions, les dés, enfin et surtout l'écriture<sup>37</sup>. » Dans l'éducation, *paideia*, des enfants, le jeu tient donc une place importante à côté de l'entraînement physique. Platon recommande de les exercer assez tôt, car « on ne peut devenir bon joueur aux pions ou aux dés, *petteutikos kai hê kubeitikos*, si on ne s'y applique pas dès l'enfance et si on ne joue qu'à ses moments perdus<sup>38</sup> ». Cet entraînement a aussi une dimension civique. Dans *La Politique* (1253a), Aristote compare un homme asocial, *apolis*, à un pion, *pessos*, isolé sur le plateau de jeu.

La dimension symbolique du plateau de jeu comme métaphore de la cohésion civique se retrouve en contexte funéraire. Un relief hellénistique provenant d'une nécropole (vers 220 av. J.-C.), découvert en 1969 dans la ville grecque d'Érétrie (Eubée)<sup>39</sup>, représente une scène unique sur un monument funéraire grec : deux hommes d'âge différent, le bas du corps drapé dans un *himation*<sup>40</sup>, sont assis sur un banc, face à face, penchés sur un plateau de jeu. Ils sont engagés dans une partie en cours. L'homme de gauche, barbu, est immobile, la tête inclinée, sa main droite posée sur le bord extérieur du plateau, tandis qu'il tient de la main gauche son bâton de citoyen. À droite se tient un homme plus jeune, pensif, le menton posé sur sa main gauche, la main droite en train de saisir un pion pour le déplacer. Il est tentant de lire la scène comme un discours visuel original de consolation sur la mort prématurée d'un jeune homme. La

37. Platon, *Phèdre*, 274c8-d2 (traduction par Paul Vicaire, « CUF », Les Belles Lettres, révision Marco Vespa). Sur les inventions similaires de Palamède, voir Philostrate, *Sur les héros*, XXXIII, 1-4 ; Vespa, sous presse.

38. Platon, *La République*, 374c (traduction par Émile Chambry, « CUF », Les Belles Lettres).

39. Auberson et Schefold, 1972, p. 174-175 (sans illustration).

40. Pan d'étoffe qui peut aussi servir de manteau.

## LE JEU ET LA RÈGLE

pose concentrée et calme du couple donne en spectacle l'intégration harmonieuse du défunt dans la communauté, sans tension ni dissension. Le jeu pourrait constituer une sorte de mise en abyme. Aucun dé n'est visible, comme dans le jeu très populaire appelé *polis*, « la cité », dont le but est de capturer les pièces de l'adversaire par encerclement<sup>41</sup>. Le jeu pourrait se dérouler dans le gymnase de la ville, le lieu par excellence de tout entraînement agonistique. Les fouilles de l'École suisse d'archéologie en Grèce ont récemment mis au jour un banc en marbre dans le gymnase hellénistique d'Érétrie portant gravés deux jeux, l'un probablement des cinq lignes, l'autre encore non identifié<sup>42</sup>.

La scène de jeu gravée sur le relief funéraire n'est cependant volontairement pas située dans un espace défini. Son objectif est plutôt de démontrer l'intégration réussie du défunt dans le corps civique, ce qui constitue une forme d'accomplissement procurant une mort sereine. Ce moment de détente fait aussi allusion aux activités paisibles des bienheureux dans l'au-delà, comme le décrit Pindare :

« Sur la condition des hommes vertueux dans l'au-delà, voici d'abord ce que dit le poète lyrique Pindare : [...] les chevaux, les exercices du corps, les jeux de pions, *pestoi*, les concerts de la lyre sont leurs divertissements. Parmi eux fleurit une sorte de félicité. Sur ce lieu aimable flotte l'odeur des parfums de toute espèce qu'ils mêlent sur l'autel des dieux et que consume la flamme dont l'éclat brille au loin<sup>43</sup>. »

41. Sur ce jeu de capture, qui se transforme à l'époque romaine, *ludus latruncularum*, le « jeu des petits soldats », voir Schädler, 2002, 2013, p. 64-65.

42. Ackermann *et al.*, 2017. Sur les lieux du jeu, notamment dans des espaces publics, sur des plateaux gravés par terre, voir Schädler, 2013, p. 38-41.

43. Pindare, *Fragments de Thrènes*, 129, cité par Plutarque, *Consolation à Apollonios*, 35 (traduction par Jean Defradas, Jean Hani et Robert Klaerr, « CUF », Les Belles Lettres, modifiée).

LA CITÉ GRECQUE *EN JEUX***JOUER, MAIS PAS TROP !**

Facteur d'apprentissage des lois et de cohésion sociale, la pratique ludique est omniprésente dans les sources antiques, écrites et iconographiques. Elle est aussi décrite par les Anciens comme une relaxation bienfaisante. Selon Élien, Héraclès reprenait des forces entre deux exploits en jouant avec des enfants<sup>44</sup>. L'auteur ajoute que Socrate et Archytas de Tarente aimaient aussi se délasser de leurs activités intellectuelles en jouant avec des enfants.

Ce parcours sur la valeur positive accordée à l'exercice ludique ne doit pas faire oublier une autre facette, associée à la perte de contrôle de soi, à la tricherie, tout particulièrement quand de l'argent est en jeu. La dimension émotionnelle du jeu peut engendrer des comportements excessifs. Les enfants ne parviennent pas toujours à dominer leur excitation, avec des conséquences qui peuvent être tragiques. Dans l'*Iliade*, Patrocle, en colère pour des osselets, aurait ainsi tué involontairement un camarade lors d'une partie de jeu, tandis qu'Alcibiade se serait jeté par terre dans la rue devant un attelage pour l'empêcher de rouler sur ses osselets<sup>45</sup>.

Chez les adultes, un engouement immodéré peut aussi être fatal. Hérodote raconte que le tyran Pisistrate aurait reconquis Athènes en 546-545 av. J.-C. sans coup férir, car la vigilance de l'armée des Athéniens était amoindrie par leur passion du jeu : « Les Athéniens de la ville étaient alors occupés à déjeuner ; quelques-uns, après leur déjeuner, se livraient au jeu de dés, *kuboi*, ou au sommeil. Les gens de Pisistrate tombèrent sur eux et les mirent en déroute<sup>46</sup>. »

44. Élien, *Histoire variée*, XII, 15. Voir aussi Aristote, *La Politique*, 1338a.

45. *Iliade*, XXIII, 87-88 ; Plutarque, *Vie d'Alcibiade*, II, 3-4.

46. Hérodote, *Histoires*, I, 63 (traduction par Philippe-Ernest Legrand, « CUF », Les Belles Lettres).

## LE JEU ET LA RÈGLE

Des critiques violentes se manifestent toutefois principalement quand de l'argent est en jeu. Les paris et leurs pertes sont une source de désordre social. Des héritages peuvent être ainsi dilapidés, comme celui que gaspille Timarque dans les jeux de dés et les combats de coqs<sup>47</sup>.



Figure 1. Amphore attique à figures noires, de Vulci (H. 61,3 cm), vers 540 av. J.-C. Vatican, Museo Gregoriano Etrusco Vaticano, 344.  
© Photothèque du centre Louis-Gernet, BA 310395.

---

47. Eschine, *Contre Timarque*, 53. Sur l'écolier qui joue aux osselets avec des personnes peu recommandables et s'initie aux jeux d'argent, voir Hérondas, *Les Mimes*, III, 1-70. Sur les combats de coqs, Vespa, 2019.

## « Ce qui se persuade à autrui » : Montaigne et les jeux de la conversation

Philippe Desan

Montaigne est un esprit joueur, et cela dans les deux sens du mot « jeu » : soit une distraction organisée, soumise à des règles qu'il convient de respecter – et sur ce point Montaigne n'aime guère suivre les règles du jeu –, soit un passe-temps désintéressé, sans règles ni obligations. Sous l'Ancien Régime, la chasse était par exemple considérée comme « un jeu réservé aux nobles [...], le monopole de leur groupe<sup>1</sup> ». Certes, la chasse n'est pas seulement un passe-temps, elle possède ses propres règles, mais celles-ci sont déterminées au niveau de l'appartenance sociale. Chaque ordre, chaque groupe social possède ses jeux propres : échecs, dés, jeu de paume, jeux de cartes, etc. Montaigne reconnaît au jeu un pouvoir humanisant, voire une fonction sociale, dans la mesure où il permet à l'homme d'accepter temporairement une série de règles (souvent fondées sur le hasard), pour tenter de se démarquer de ses semblables. Le jeu contribue à l'effet de distinction, même si c'est de façon temporaire ; il met en place des systèmes dont la maîtrise permet de se singulariser. Montaigne remarque ainsi que les plus grands philosophes ont pour la plupart été des esprits joueurs : Diogène (I, 50, 303)<sup>2</sup> ; Platon et Xénophon (II, 17, 638) ; Épaminondas et surtout Socrate (III, 13, 1109). Le

---

1. Robert Mandrou, *Introduction à la France moderne : essai de psychologie historique, 1500-1640*, Paris, Albin Michel, 1961, p. 223.

2. Nous citons Montaigne dans l'édition Villey-Saulnier des *Essais* publiée par les Presses universitaires de France.

## LE JEU ET LA RÈGLE

jeu serait donc essentiel à l'humanité, et le rapport du *jeu* à l'*essai* a été souligné à plusieurs reprises : en effet, le jeu requiert un certain degré de chance et, sur ce point, on connaît l'importance de la fortune chez Montaigne<sup>3</sup>.

Mais le jugement lui-même est aussi déterminé par des règles sociales. Ainsi, dans « De l'art de conférer », Montaigne remarque que notre jugement est le plus souvent fortuit et soumis à des règles qui nous échappent : « Nous jugeons de luy, non selon sa valeur, mais, à la mode des getons, selon la prerogative de son rang » (III, 8, 935). Montaigne enchaîne : « C'est chose que j'ay vu souvant de mon temps. Voyre et le masque des grandeurs, qu'on represente aux comedies, nous touche aucunement et nous pipe. » C'est que nous jouons sans cesse des rôles en fonction de ceux que nous avons en face de nous. Mais justement, l'avantage de l'homme sur les animaux, là où il se distingue des autres espèces pour devenir un être de culture, c'est peut-être sa capacité à jouer des rôles et à présenter aux autres des apparences. Une telle conception de la nature humaine s'exprime en ce temps, chez Machiavel notamment. Nous allons ici aborder la question du jeu de la conversation chez Montaigne à partir de trois axes qui nous semblent essentiels : 1) le langage, 2) la comédie et 3) la vanité du jeu.

## JEU ET LANGAGE

Il existe pourtant une vision spécifiquement montaignienne du jeu, celle qui concerne l'importance du langage. Montaigne argue en effet que le jeu, dans ce qu'il a d'humain, passe presque toujours par le langage. Et là où la rhétorique traditionnelle répond à des conventions parfaitement réglées, Montaigne définit son usage du langage comme franc, direct

---

3. Daniel Martin, *Montaigne et la fortune : essai sur le hasard et le langage*, Paris, Honoré Champion, 1977.

## « CE QUI SE PERSUADE À AUTRUY »

et surtout « non prémédité ». Ainsi, l'art de la conversation est précisément une science de l'adaptation au discours de l'autre avec des règles que l'on tente sans cesse de redéfinir soi-même. Montaigne affirme ainsi que « nous ne sommes hommes, et ne nous tenons les uns aux autres que par la parole » (I, 9, 36). Il précise ailleurs sa pensée : « La parole est moitié à celui qui parle, moitié à celui qui l'écoute » (III, 13, 1088). Il n'y a donc pas de locuteur sans interlocuteur, à moins d'être fou, nous dit Montaigne. La conversation se joue donc à plusieurs et doit être considérée comme la capacité pour le sujet à faire passer son message (gagner un point pourrions-nous dire) aux autres.

C'est sur ce point que Montaigne lie le langage en tant que jeu avec l'art du théâtre. Sa pensée philosophique et politique – qu'il refuse par ailleurs de définir comme telle – s'insère en effet dans ce que l'auteur des *Essais* appelle une *comédie*, c'est-à-dire une représentation théâtrale de l'existence humaine dans son cadre social. La comédie présuppose une pratique expressive de la figuration et de la dissimulation ; chez Montaigne, celle-ci passe par le langage. Si les comédiens jouent littéralement un rôle sur scène, on pourrait avancer que la comédie humaine, aussi bien sociale que théâtrale, relève du jeu. On joue la comédie précisément parce que l'on prétend suivre des règles définies et imposées par le contexte moral, social ou politique, mais en fait il s'agit toujours de transgresser ces règles. Elles doivent en effet être détournées si l'on veut s'imposer : les règles du jeu doivent *forcément* être transgressées, dans la mesure où elles ne correspondent pas forcément aux convictions personnelles des individus. C'est bien pourquoi ceux-ci doivent donner l'illusion de les suivre, pour faire partie du jeu, mais s'évertuent à les contourner. Cette mise en scène nécessite donc des transpositions, des adaptations et des accommodations en tout genre. Ce sont précisément ces dérèglements subjectifs du jeu, la façon dont la règle nécessite une réappropriation pour que le jeu en vaille la peine, qui intéressent Montaigne. Pour lui, les règles

## LE JEU ET LA RÈGLE

ont ainsi besoin d'être sans cesse réinterprétées en fonction de l'instant présent et de la situation qui en découle. Comme son écriture, les règles sont en mouvement, pourrions-nous dire. Étrange jeu de la part de Montaigne. Prenons quelques exemples.

Dans le chapitre « De l'art de conférer », il parle de sa capacité à converser avec les hommes. C'est pour lui ce qui rend l'homme humain et lui confère une sociabilité en des temps de guerres civiles où la conversation fait trop souvent place à l'action. Comme il l'écrit, la conversation est « le plus fructueux et naturel exercice de nostre esprit » (III, 8, 922). Certes, le langage est un jeu, mais c'est aussi un refuge. Montaigne trouve ainsi l'usage de la conférence « plus doux que d'aucune autre action de nostre vie ». Il ajoute qu'il préférerait perdre la vue que l'ouïe ou le parler. Le commerce des hommes passe nécessairement par le langage. Pourtant, dans « Du démentir », il reconnaît aussi que la vérité n'est pas ce qui est, mais bien ce que nous réussissons à faire passer comme telle : « Nostre verité de maintenant, ce n'est pas ce qui est, mais ce qui se persuade à autrui : comme nous appellons monnoye non celle qui est loyalle seulement, mais la fauce aussi qui a mise » (II, 18, 666). La vérité résulte donc d'une stratégie discursive, d'une posture, d'une voix, d'un ton, qui permettra de convaincre les autres.

## LA COMÉDIE OU LES PÉRILS DU JEU

Sur ce point les comédiens ont un avantage considérable, car ils échangent de la fausse monnaie. Ce sont des contre-facteurs. Leur capacité à produire des sentiments n'est rien d'autre qu'un jeu pour amuser les autres. À propos de la conversation des acteurs sur scène, Montaigne explique comment le comédien se met littéralement dans la peau d'un autre et tourne toute son attention vers l'affectation,

## « CE QUI SE PERSUADE À AUTRUY »

le déguisement, la feinte et la duplicité. Il se transpose dans un personnage dont il assume pour un temps le rôle. C'est un jeu qui ne trompe que l'audience qui doit pour un temps croire en l'existence du rôle joué par le comédien. Or cette projection hors de soi nécessite un effet théâtral et scénique lié à la représentation, et la représentation est une question qui occupe une place prépondérante dans les rapports sociaux à la Renaissance<sup>4</sup>. Pour Montaigne, le comédien est par définition un hypocrite et un dissimulateur, et son art peut être associé à de la mauvaise foi, c'est-à-dire à l'occultation de croyances personnelles au profit d'une existence sociale masquée. Il rapporte à ce sujet, dans « De la diversion », l'anecdote suivante :

« Quintilian dict avoir veu des comediens si fort engagez en un rolle de deuil qu'ils en pleuroient encores au logis; et de soy mesmes qu'ayant prins à esmouvoir quelque passion en autrui, il l'avoit espousée jusques à se trouver surprins non seulement de larmes, mais d'une palleur de visage et port d'homme vrayement accablé de douleur » (III, 4, 838).

Ainsi, une fois leur jeu terminé, les comédiens ne pouvaient plus distinguer le rôle qu'ils avaient joué de leur existence réelle. On peut dans ce cas parler d'un véritable dérèglement des passions et des sentiments. Montaigne remarque que le théâtre pervertit en quelque sorte notre nature humaine en ne permettant que l'affichage de rôles feints, qui finissent par se confondre avec notre tempérament individuel. C'est pour cette raison que, tout en affichant un certain intérêt pour cette nouvelle forme de jeu qui connaîtra un succès grandissant tout au long du XVII<sup>e</sup> siècle, il

---

4. Sur ce point, voir l'étude classique de Stephen Greenblatt, *Renaissance Self-Fashioning: from More to Shakespeare*, Chicago, University of Chicago Press, 1983. Plus spécifiquement sur la représentation chez Montaigne, voir Gérard Defaux, « Rhétorique et représentation dans les *Essais* : de la peinture de l'autre à la peinture du moi », dans Frank Lestringant (dir.), *Rhétorique de Montaigne*, Paris, Honoré Champion, 1985, p. 21-48.

## LE JEU ET LA RÈGLE

condamne à plusieurs reprises ce qu'il appelle la « dissimulation des comédiens ».

Le jeu se transforme alors en art de la dissimulation et tend à faire passer le paraître pour l'être. Or, Montaigne voit qu'à son époque cette approche qui tend à privilégier le paraître sur la transparence fait des ravages sur le plan politique. Nous avons montré ailleurs que cette distinction entre la transparence et le paraître est essentielle dans les *Essais*<sup>5</sup>. Il reconnaît d'un côté que dans la réalité de son temps tout est rôle, tout est jeu avec des règles instables et sans cesse remises en question ; mais, d'un autre côté, il regrette un monde plus noble, sans comédiens, avec des règles fixes dans le temps. Le chapitre « Le chef d'une place assiégée doit-il sortir pour parlementer avec l'ennemi » aborde explicitement cette question des règles ignorées et des promesses non tenues. La légèreté de la parole bafoue les règles de l'idéal nobiliaire au profit d'une approche plus pragmatique du politique où les règles sont quotidiennement modifiées par les partis qui pensent agir au nom d'une vérité plus vraie : alors la parole donnée n'engage que celui qui la reçoit et la respecte.

C'est peut-être pour cette raison que le théâtre est perçu comme un véritable problème moral durant les guerres de Religion. Il propose en effet de nouvelles stratégies persuasives sous forme propagandiste et est très vite considéré comme un outil au service d'une idéologie particulière, aussi bien du côté catholique que du côté protestant. On a justement remarqué à ce sujet que « la moralité semble donc particulièrement bien se prêter aux visées polémiques des tenants de la dissidence religieuse dans la mesure où l'emploi des personnages allégoriques permet une opposition franche entre le bien et le mal<sup>6</sup> ». Pourtant, cette dissimulation de la part des personnages du théâtre est également

5. Voir notre *Montaigne. Une biographie politique*, Paris, Odile Jacob, 2014.

6. Voir Natacha Salliot, « Théâtre et dissidence religieuse au XVI<sup>e</sup> siècle : la représentation des élus », *Les Dossiers du Grihl*, janvier 2013, « Expressions de la dissidence

## « CE QUI SE PERSUADE À AUTRUY »

plaisante, dans la mesure où elle est un jeu et permet à l'individu d'affirmer sa différence par rapport à la norme. La transgression des règles représente à notre avis une valeur essentielle à l'idéologie bourgeoise qui se met en place en cette fin de la Renaissance. L'idéal nobiliaire de l'honneur et de la parole donnée, donc de la transparence, est relégué à l'arrière-plan, au profit d'une conception pratique et pragmatique du jeu dont les règles restent sans cesse à redéfinir.

L'individu se donne le droit d'établir les règles en fonction d'une finalité conçue par lui-même. En effet, comme l'a montré l'historien de l'art Jacob Burckhardt<sup>7</sup>, plus que n'importe quelle autre période historique, la Renaissance est fortement associée à la découverte de l'individu, un individu qui apprend à contrôler sa destinée, à s'émanciper du hasard et de la *fortuna*, et donc à obtenir ce qu'il désire en modifiant les règles du jeu. Sur ce point, on pourra donner l'exemple de *La Mandragore* de Machiavel. Quand Callimaco tombe amoureux de la belle Lucrezia, il découvre qu'elle est mariée à Messer Nicia, un magistrat issu d'une riche famille de marchands. Devant cette « mauvaise fortune », Callimaco aurait pu se lamenter, puis se consoler de ce mauvais sort de la Providence divine. C'était là le thème de beaucoup de romans médiévaux. Cependant, grâce à l'ingénuité de Ligurio – véritable *homina ex machina* –, il sera bientôt capable de conjurer son destin pour obtenir Lucrezia. Le coût moral de la déception et du mensonge doit être relativisé par rapport au bénéfice final. On peut désormais réécrire les règles morales au nom d'une finalité qui transcende les moyens et nécessite une conception pratique et pragmatique de la société. La manipulation de la fortune – ou, pour l'historien florentin, son contrôle –

---

à la Renaissance », en ligne sur <https://journals.openedition.org/dossiersgrhl/5872>, § 11 (consulté le 21 mars 2019).

7. Jacob Burckhardt, *La Civilisation de la Renaissance en Italie* [1860], traduction par Henri Schmitt, Paris, Bartillat, 2012.

## LE JEU ET LA RÈGLE

entraîne une réécriture des règles qui ont désormais pour seule finalité l'idée de gain individuel.

### LE THÉÂTRE DU MONDE OU LA VANITÉ DU JEU

Plutôt que la définition popularisée à cette époque, qui fait du monde une scène de théâtre<sup>8</sup>, je propose au contraire de rapprocher cette métaphore théâtrale du jeu. Le monde est un jeu, plus qu'un théâtre. Dans le chapitre « De l'inegalité qui est entre nous », Montaigne se réfère pour cette saison aux acteurs comme à des joueurs :

« Car, comme les joueurs de comedie, vous les voyez sur l'eschafaut faire une mine de Duc et d'Empereur ; mais, tantost apres, les voylà devenuz valets et crocheteurs miserables, qui est leur nayfve et originelle condition : aussi l'Empereur, duquel la pompe vous esblouit en public, [...] voyez le [le comédien] derriere le rideau, ce n'est rien qu'un homme commun, et, à l'adventure, plus vil que le moindre de ses subjects. [...] La couïardise, l'irresolution, l'ambition, le despit et l'envie l'agitent comme un autre » (I, 42, 261).

Selon lui, une vie humaine se résume à un moment sur scène, avec toute la théâtralité que cela implique. L'auteur des *Essais* cite à ce sujet Pétrone – « Le monde entier joue la comédie » (III, 10, 447) – dans un passage qui vise à établir une comparaison entre son époque et l'Antiquité à partir de l'association entre jeu et théâtre. Les guerres de Religion lui ont fait prendre conscience que l'Europe est devenue une

---

8. L'idée du monde comme une scène de théâtre est certes ancienne (on la retrouve dans l'allégorie de la caverne chez Platon), mais elle connaîtra un véritable succès à la Renaissance. Voir par exemple la récente exposition de la BnF sur « Le théâtre du monde de la Renaissance au siècle des Lumières ». Au tout début du XVI<sup>e</sup> siècle, on trouve déjà cette métaphore chez Calvin. Voir Robert White, « *Theatrum mundi*: the Theater Metaphor in Calvin », *Australian Journal of French Studies*, vol. 31, n° 3, 1994, p. 309-325. Le livre d'Ortelius, *Theatrum Obis Terrarum* (1570), a été fondamental dans la propagation de cette métaphore au cours des siècles suivants.

## « CE QUI SE PERSUADE À AUTRUY »

gigantesque scène où les princes et les grands capitaines d'armées jouent chacun un rôle dans une mise en scène complexe et perverse qui leur échappe. Or, comme nous l'avons vu, les comédiens – quelle que soit la taille de la scène sur laquelle ils évoluent – en arrivent ainsi à confondre le rôle qu'ils jouent avec leur propre existence. Comme le monde du théâtre est, dans l'œuvre de Montaigne, intrinsèquement lié au politique, cette théâtralité, telle que l'auteur des *Essais* la conçoit au temps des guerres civiles, ne renvoie pas une image positive de cet art du paraître, bien au contraire. C'est cette vision ambivalente du théâtre et, de façon plus générale, de la *théâtralité* chez Montaigne qui, à notre avis, doit être mise en rapport avec le jeu.

Montaigne remarque à plusieurs reprises que la plupart de nos occupations ne sont que « farcesques », car, à un moment ou à un autre, chacun est appelé à jouer un rôle qui ne correspond pas forcément à ses opinions ou ses convictions. C'est ce décalage entre ce qui est ressenti et ce qui est exprimé qui intéresse Montaigne. Le comédien symbolise en quelque sorte un homme qui se ment à lui-même ; il annonce ainsi la fausse conscience qui va de pair avec l'idéologie bourgeoise. Ce qui n'était qu'un jeu est devenu une existence, et celui qui la vit n'a plus les moyens de faire la part des choses : jeu ou réalité, la distinction n'est pas claire. Pour Montaigne, la vie représente d'ailleurs une comédie en quatre actes, ou en quatre saisons, comme il le rappelle dans ses *Essais* :

« Et, au pis aller, la distribution et variété de tous les actes de ma comédie se parfournit en un an. Si vous avez pris garde au branle de mes quatre saisons, elles embrassent l'enfance, l'adolescence, la virilité et la vieillesse du monde. Il a joué son jeu. Il n'y sçait autre finesse que de recommencer. Ce sera tousjours cela mesme » (I, 20, 93-94).

Les actions humaines, comme les saisons, se répètent dans le temps et sont donc prévisibles ; pour cette raison, elles sont peut-être inintéressantes. Montaigne préfère de loin l'impré-

## LE JEU ET LA RÈGLE

visible et le spontané. Le jeu, tel qu'il est conçu par Montaigne, a l'avantage de compliquer les règles et de faire intervenir une dimension nouvelle liée au hasard<sup>9</sup>. Si le théâtre classique de l'Antiquité représentait d'un certain côté un lieu de prédictibilité – je pense notamment à la tragédie –, il contribuait à la mise en place et à la reproduction d'une normalité des comportements politiques et humains. En effet, le spectateur éclairé – comparable au « lecteur suffisant » théorisé par Montaigne – possédait l'avantage de savoir ce qui se passe ; c'est même là le principe de la comédie telle que la définit Montaigne. Le théâtre ne trompe que ses acteurs, mais le spectateur suffisant reste quant à lui impassible devant tant de malentendus, car sa pratique répétée du théâtre normalise ses attentes et lui permet d'anticiper des déroulements encore inconnus des acteurs qui se mentent à eux-mêmes, car ils sont prisonniers de leur rôle qu'ils ne peuvent dissocier de leur individualité propre.

Voilà peut-être pourquoi il est essentiel pour Montaigne de réintroduire un élément de hasard dans notre quotidien. Si le hasard était totalement tenu à l'écart du jeu, jouer n'aurait alors plus grand intérêt. Montaigne transpose cette règle dans sa pratique de la conversation, ce qu'il nomme la « conférence ». Ainsi, dans « De l'art de conférer », il s'amuse en société. Le langage représente un jeu avec des règles redéfinies spontanément par un locuteur et son interlocuteur. L'éloquence et la rhétorique sont des outils qui servent à fonder une vérité subjective, rien de plus. L'objet du jeu est bien de convaincre l'autre dans l'instant de la conversation. Le jeu, du moins selon la façon dont Montaigne conçoit sa relation au jeu du langage, n'existe pas dans la durée et ne débouche sur aucune conséquence durable.

---

9. Voir Philippe Desan, « “Le hasard sur le papier” ou la forme de l'essai chez Montaigne », dans Marie-Luce Demonet (dir.), *Hasard et Providence. XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles*, CESR, Université de Tours, 2007, <http://www.cesr.univ-tours.fr/Publications/HasardetProvidence/fichiers/pdf/11Desan.pdf> (consulté le 21 mars 2019).

## « CE QUI SE PERSUADE À AUTRUY »

C'est simplement un plaisir lié à l'instant présent et dont la victoire n'implique aucun effet durable sur les autres. L'art de conférer peut comme on le voit se transformer en un jeu où s'affirme la singularité de l'être, sachant bien qu'aucun argument ne résiste au temps. Les règles du jeu de la conversation sont toujours remises en cause, et Montaigne s'attarde souvent à questionner la raison afin de réaffirmer ces règles fondées sur une forme de spontanéité qui lui permet de réintroduire le hasard dans les prises de décision.

Le jeu de la conversation est donc aussi un jeu de hasard, et c'est cette liaison essentielle qu'il nous semble important de souligner. Comme nous l'avons dit, Montaigne accorde une importance capitale à la chance et à la fortune, et il se passionne par exemple pour le *clinamen* de Lucrèce et les atomes d'Épicure. Ces mouvements fortuits et incontrôlés représentent des transgressions des règles et des lois. Ils montrent une nature sans règle et dépendante du hasard. Or, décrire les règles fortuites de la nature et de l'homme demande une constante réécriture. Cette description sans fin du hasard, à partir des jeux de langage, correspond à une pratique accidentelle et imprévue des hommes dont il faut sans cesse prendre la mesure. Le genre même de l'essai met alors l'accent sur cette description et abandonne toute possibilité prescriptive. Puisque le jeu n'a plus de règles fixes, il faut le réinventer à chaque instant.

\* \*  
\*

Ainsi, on trouve chez Montaigne un paradoxe intéressant par rapport au jeu. D'un côté Montaigne recommande de suivre les règles imposées par la société et défend souvent le *statu quo*, car le hasard n'a rien de bon dans le domaine de la vie publique. Le jeu est donc condamnable (et il est condamné à la Renaissance) au niveau sociétal. Mais, d'un autre côté, le jeu permet aussi à l'individu d'affirmer sa différence et d'exister dans une singularité idiosyncrasique

## LE JEU ET LA RÈGLE

par le détournement et le non-respect des règles. Ce jeu si essentiel dans notre vie privée est largement représenté dans les *Essais* et devient intrinsèquement lié à la création d'une forme nouvelle de communication : l'essai qui rompt tous les codes sociaux pour maximaliser l'expression personnelle d'un sujet tout en prétendant parler de la condition humaine dans le sens le plus universel possible du terme. Montaigne joue littéralement avec son lecteur, par le biais de ce commerce de la conversation dont il redéfinit sans arrêt les règles à son avantage sans pour autant perdre l'intérêt de ce lecteur. On peut donc conclure avec lui (dans le chapitre « De mesnager sa volonté ») : « Il faut jouer deuement nostre rolle, mais comme rolle d'un personnage emprunté. Du masque et de l'apparence il n'en faut pas faire une essence réelle, ny de l'estranger le propre » (III, 10, 1011), car en définitive, le but du jeu de la conversation est bien de persuader l'autre sans pour autant confondre l'être et le paraître.

## La nécessité de la comédie

Alain Badiou et Didier Galas

Ahmed est subtil, parfois fâché. Derrière le masque, sa parole est libertaire, parfois jusqu'à la sédition. Arlequin maladroit, Scapin intelligent, il pense comme Rabelais qu'un fou peut enseigner à un sage. Pour Didier Galas, Ahmed n'est pas un rôle mais un personnage qui porte la voix d'un philosophe. Le texte d'Alain Badiou dénonce l'inanité du racisme toujours présent, ainsi que la surinformation qui accélère le temps et change l'espace.

Alain Badiou est philosophe, lecteur assidu de Marx et de Platon, mais aussi auteur et passionné de théâtre. Il travaille avec Antoine Vitez avant d'écrire une série de pièces dont *Ahmed le subtil* (1994), *Ahmed philosophe* et *Ahmed se fâche* (1995). Reconnaisant Platon comme l'un de ses maîtres, il publie en 2012 sa *République de Platon*, fruit de plusieurs années d'un travail quasi quotidien. Durant le Festival d'Avignon 2015, il crée, en complicité avec Didier Galas et en compagnie, notamment, de citoyens avignonnais, le feuilleton théâtral *La République de Platon* sous les platanes du jardin Ceccano.

Didier Galas est comédien et metteur en scène, compagnon de plateau de longue date d'Alain Badiou, en tant qu'interprète d'*Ahmed le subtil*, puis d'*Ahmed philosophe*, *Ahmed se fâche* et *Ahmed soliloque*. Lors du Festival d'Avignon 2018, il reprend le rôle d'Ahmed dans *Ahmed revient*. Fervent défenseur et promoteur d'un théâtre en prise avec la société de son temps, il est le directeur artistique des Hauts Parleurs, collectif de recherche et de production dont le but est de créer des spectacles et des événements en lien direct

## LE JEU ET LA RÈGLE

avec les habitants. Cette démarche entre en résonance avec l'itinérance choisie pour le spectacle d'*Ahmed revient*. Didier Galas s'intéresse très tôt au masque et au potentiel du corps en scène. Cette passion le transporte depuis plus de trente ans de l'Occident vers l'Orient. Prônant un théâtre ancré dans la cité, son approche trouve une expression poétique et politique privilégiée dans le personnage d'Ahmed.

**Alain Viala :** *Ahmed revient* fait écho à plusieurs pièces antérieures : *Ahmed le subtil*, *Ahmed philosophe*, *Ahmed se fâche*. Pourquoi cet effet de cycle ? Près d'un quart de siècle après sa création, peut-on dire que, en 2018, Ahmed incarne, d'une certaine façon, la deuxième génération d'immigrés ?

**Alain Badiou :** Le personnage d'Ahmed, né dans les années 1990, s'est tenu pendant longtemps et revient maintenant. Entre-temps, la question dont il est, entre autres, porteur, à savoir la place des prolétaires étrangers dans nos cités, a pris un nouveau tour. Dans les années 1980, la figure de l'immigré se confondait largement avec la figure de l'ouvrier : les immigrés étaient dans les usines. Aujourd'hui, dans une France largement désindustrialisée, l'immigré est devenu le migrant – non plus l'ouvrier, mais celui qui erre et qui cherche un asile. On pourrait bien sûr contester le terme de « migrant », mais en tout cas, c'est cet immigré-migrant qui, sous les traits de Didier Galas, revient aujourd'hui.

Peut-être appartient-il en effet à la deuxième génération des voyageurs. Dans les premières pièces, Ahmed était un personnage ancré, installé à Sarges-les-Corneilles, l'emblématique cité de banlieue que j'avais créée de toutes pièces et dont il était le héros. C'est donc là une autre différence. Avec *Ahmed revient*, le verbe du titre indique que le personnage est désormais en mouvement, pris dans un voyage – un voyage risqué qui fait des milliers de morts chaque année en Médi-

## LA NÉCESSITÉ DE LA COMÉDIE

terrannée. Il ne peut plus être l'Ahmed installé dans la cité tel qu'il l'était autrefois.

**Sylvaine Guyot (à Didier Galas) :** Figure du migrant, Ahmed est aussi une figure de Scapin qui critique les règles établies en jouant des mots et des corps. Pour l'acteur que vous êtes, qu'engage, plus de deux décennies plus tard, la reprise d'un tel rôle, marqué par la virtuosité linguistique et physique héritée de la *commedia dell'arte* ?

**Didier Galas :** L'interprétation d'Ahmed a débouché pour moi sur une succession de voyages, du Japon à l'Amérique du Sud. Tous ces voyages – ces *migrations* en un sens – ont, avec les années, enrichi le personnage. Et derrière le masque, je n'ai peut-être pas vieilli ; peut-être ces vingt-quatre années ne sont-elles pas passées. Cette abolition du temps est la magie du théâtre et, plus particulièrement, la magie du masque, qui est un outil théâtral fondamental et premier.

**Sylvaine Guyot :** Ahmed revient sous une forme monologique. Les autres types sociaux qui étaient présents dans *Ahmed le subtil* – Fenda, Camille, Moustache, Rhubarbe... ces figures de politiciens locaux et d'habitants des banlieues – ont disparu. En quoi cette nouvelle forme dramaturgique produit-elle une relation différente au public ?

**Didier Galas :** Théâtralement, en effet, Ahmed, est seul en scène ; la pièce est un monologue. Imaginer Scapin sans interlocuteur est une gageure. Comment fait-il s'il n'y a pas Géronte à mettre dans un sac, s'il n'y a pas Zerbinette qui a trop ri, etc. ? Pour éviter cet embarras, Ahmed engage un rapport plus ludique encore avec le public et fait vivre plein d'autres personnages, comme sa cousine Fatima. La convocation imaginaire de ces multiples personnages s'inscrit dans la tradition de la *commedia dell'arte* archaïque : Zanni arrivait

## LE JEU ET LA RÈGLE

sur les places des villages et, tout seul, racontait des histoires en jouant de nombreux rôles. C'est comme un retour à l'une des racines mêmes de la technique théâtrale.

**Alain Viala :** C'est une collectivité qui passe par un acteur individuel. Mais l'individu n'est pas séparé du groupe, il est le groupe tout entier.

**Alain Badiou :** Ce personnage, dans son monologue, dans son existence solitaire, va réinventer la société à laquelle il participe dans une figure à mi-chemin entre le réel et la légende. Il s'installe dans un récit à la fois survolté et virtuose, évoquant les problèmes de la société contemporaine ou expliquant longuement qu'il parle le français beaucoup mieux que les Français parce que lui a dû l'apprendre.

Lorsque vous écrivez du théâtre proprement dit, vous êtes toujours plus ou moins guidé par une intrigue, par quelque chose qui est raconté et qui structure les relations entre les personnages qui partagent un même lieu et une même histoire. Quand vous écrivez un monologue, il n'y a rien de tel. Vous confiez donc beaucoup plus la situation à l'acteur. C'est lui qui va introduire la multiplicité absente dans ce que vous racontez. Par conséquent, il faut lui en laisser le pouvoir. Et, pour cela, il faut qu'il y ait à la fois, dans le monologue, des numéros potentiels et des intervalles vides qui lui sont entièrement confiés. C'est pourquoi ce type de monologue est un exercice de virtuosité théâtrale. Et je ne peux que remercier mon vieux complice de s'être donné entièrement dans ce qui représente une heure et demie de solitude et qui est en même temps la révélation d'une crise sociétale.

**Francis Cossu\* :** Ahmed, c'est Scapin, mais également un clown, un fou du roi. Il entre en symbiose avec de nombreuses traditions théâtrales. Quel genre de personnage est-il ?

---

\* Propos recueillis par Francis Cossu pour la 72<sup>e</sup> édition du Festival d'Avignon.

## LA NÉCESSITÉ DE LA COMÉDIE

**Didier Galas :** Ahmed fait la synthèse entre plusieurs valets de théâtre, comme Arlequin le maladroit et Scapin l'intelligent. Il interroge un point fondamental de la structure du comique : doit-on faire rire avec des traits d'esprit ou avec un enchaînement de situations burlesques ? Il y a aussi un peu de Rabelais dans Ahmed. Comme lui, il pense qu'un fou peut enseigner à un sage. Cet aspect le rend d'ailleurs sympathique, facile à accepter. Il rappelle également l'Abdallah d'Ariane Mnouchkine, un Arlequin moderne. Mais le Ahmed de cette pièce est aussi une sorte de synthèse de ce qu'il a été précédemment : subtil, philosophe, fâché ! Chose nouvelle, c'est maintenant un personnage qui déraile, oublie, a des faiblesses et ose les avouer. Ahmed dit par exemple qu'il ne sait plus comment enchaîner ses scènes. De ce point de vue, il me fait aussi penser au Charlot de Charlie Chaplin, un clown qui fait rire de lui. Cette dimension lui apporte de l'humanité. Il n'est plus seulement une force théâtrale comique.

**Alain Badiou :** Le personnage d'Ahmed a toute une histoire d'interprétations différentes. Mon travail est toujours guidé par le souci qu'anime chez moi la conviction de la nécessité de la comédie. Si on fait l'histoire du théâtre, on constate que c'est la comédie qui, comme genre, dit la vérité sur la réalité sociale. Remarquez que le héros de la comédie antique est toujours un esclave, que le héros de la comédie classique de type moliéresque est toujours un valet, et qu'il nous manquait un personnage de cet ordre. Il s'agit tout de même de se demander ce que peut être la comédie contemporaine. Donc de se tourner vers un personnage qui se situe dans les catégories sociales les plus humbles.

Après le valet, après l'esclave, devait venir le personnage qui symbolise le bas de l'échelle sociale dans nos sociétés : celui qui est venu d'ailleurs, qui cherche un travail, qui ne peut plus vivre chez lui et qui est l'objet de lois répressives, l'objet d'une traque, l'objet de risques considérables, celui

## LE JEU ET LA RÈGLE

qui s'obstine à vouloir être ici parce qu'il ne peut pas être ailleurs. Et ce personnage, désormais identifié à Didier Galas, je l'ai mis au centre de l'intrigue. Ce faisant, j'ai ressuscité quelque chose qui avait un peu disparu : la comédie proprement dite. J'ai copié des comédies anciennes avec la transposition nécessaire, puisque j'ai écrit *Ahmed le subtil* à partir des *Fourberies de Scapin* dans un décalage calculé, et que j'ai écrit *Les Citrouilles* dans un décalage également délibéré avec *Les Grenouilles* d'Aristophane. À partir de ces origines, je propose une nouvelle comédie contemporaine. Je suis donc remonté aux sources du genre.

**Francis Cossu :** Même s'il est issu de la *commedia dell'arte* et de la pensée philosophique d'Alain Badiou, Ahmed est arabe, et ce n'est pas anodin. Dès le début du spectacle, il y a une urgence à vouloir prendre à nouveau la parole. Qu'a-t-il à nous dire aujourd'hui ?

**Didier Galas :** Il est arabe et il en a marre qu'on le lui répète. Sur le plateau, il se livre d'ailleurs au récit de l'histoire de l'identité arabe – l'arabité – en Occident. Quand a-t-elle vraiment commencé ? Que signifie-t-elle en France et en Europe aujourd'hui ? Ce sont des questions centrales auxquelles nous aurions tous dû répondre il y a longtemps, au moment où *Ahmed le subtil* a été créé pour dénoncer le racisme, problème toujours non résolu. Si cela avait été le cas, je crois qu'Ahmed serait encore en coulisses... Ahmed revient aussi dans un monde de la surinformation, où le temps s'est accéléré, où l'espace a changé de nature. Aujourd'hui, les informations sont comme les trains, elles vont à grande vitesse et on croit tout entendre, tout voir, tout savoir sans remarquer que tout nous arrive « de biais » (pour reprendre l'expression d'Ahmed au début du spectacle) ; ce qui signifie que tout nous arrive déformé par les médias d'informations. Et notre pensée aussi va « de biais ». Ahmed est libertaire, même séditieux : il dit les choses

## LA NÉCESSITÉ DE LA COMÉDIE

comme des vérités et s'amuse de leurs conséquences sur la pensée. Il philosophe et monologue. C'est un personnage dont la complexité invite les spectateurs à réfléchir par eux-mêmes et à en éprouver de la joie. L'urgence d'Ahmed n'est finalement qu'un outil lui permettant d'engendrer chez le spectateur une prise de position, une sorte de réveil des consciences. N'oublions pas que le théâtre d'Alain Badiou est politique. Dans *Rhapsodie pour le théâtre*, il écrit : « De quoi parle le théâtre, sinon de l'état de l'État, de l'état de la société, de l'état de la révolution, de l'état des consciences relativement à l'État, à la société, à la révolution, à la politique ? [...] Le théâtre comme art de la déclaration d'état (des choses). »

**Sylvaine Guyot :** Alain Badiou, en tant qu'auteur, dans quelle mesure le fait d'écrire pour un comédien particulier a-t-il une influence sur votre dramaturgie ? Et vous, Didier Galas, en tant qu'interprète, quelle liberté d'appropriation vous laisse le fait que la pièce a été spécifiquement écrite pour vous ? Comment le travail dialectique entre l'auteur et l'interprète se fait-il ?

**Didier Galas :** Cela me permet de m'appuyer encore plus sur le fait que je parle du point de vue du corps, du concret, de la scène, tout en devant me concentrer particulièrement sur la mémoire. Quand je jouais la tétralogie d'Ahmed, j'avais à peu près neuf heures de texte en tête. Aussi, parfois, je m'écartais des phrases écrites. Après plusieurs années d'interruption, reprendre le rôle d'Ahmed, c'est replonger dans la langue d'Alain Badiou. Mais Ahmed, cette fois, se retrouve seul en scène ; c'est une situation complètement différente. Plus je répétais, plus j'avais l'impression que des solutions étaient déjà dans le texte ; et plus je m'éloignais du texte, plus je m'en rapprochais. Cette relation de miroir déformant avec le texte était aussi troublante qu'agréable. Et l'effet miroir se prolonge

## LE JEU ET LA RÈGLE

maintenant lors des représentations, où les réactions du public me renseignent sur la pièce, puisque les gens adhèrent, rient, ont parfois les larmes aux yeux. Le spectacle se déroulant en plein jour, je suis aussi le spectateur ému du public et donc, d'une certaine manière, du texte lui-même. Tout cela constitue une expérience puissante de la force de cette pièce, celle de la pensée et des spirales verbales d'Alain.

**Alain Badiou :** Tout cela nous rapproche de la question de la fonction du jeu. Dans l'écriture d'un monologue, la question du jeu est beaucoup plus présente, parce qu'il n'y a ni intrigue ni groupe d'acteurs. Cette pièce, de surcroît, est écrite pour un comédien spécifique. Par conséquent, le travail de l'acteur, la représentation du texte hantent l'écriture elle-même, d'emblée. L'écriture est habitée par sa destination, qui est d'être incarnée par un corps que l'on connaît et auquel on propose des éléments de jeu. J'ai le sentiment de confronter Didier à de véritables épreuves langagières et gestuelles : il doit, à lui tout seul, parvenir à faire exister sur scène d'autres personnages, à raconter des histoires invraisemblables, à faire des jeux de mots toutes les cinq minutes, etc. Cette surcharge d'exigence portée par le texte même me conduit, pour des raisons fondamentales, à ne rien suivre du travail de préparation. D'autres propositions d'interprétation sont certainement possibles, mais pour moi, Ahmed et Didier Galas, c'est à peu près la même chose. Notre coopération est traversée par la question du théâtre comme jeu renforcé, c'est-à-dire que le jeu est aussi le jeu entre Didier Galas et moi-même ; quelque chose est mis en jeu, qui lui est proposé et au défi duquel il va répondre. Avant de voir le spectacle, je n'en connaissais ni le dispositif, ni la musique, ni la mise en scène. Et je ne cessais de me demander comment mon texte pourrait supporter sa représentation scénique.

## LA NÉCESSITÉ DE LA COMÉDIE

**De la salle :** La réflexion de Didier Galas – « Je me suis replongé dans la langue d’Alain » – questionne les liens entre langage parlé, émotion et corporéité. Comment le fait de *se replonger* dans le texte se traduit-il émotionnellement et kinesthésiquement ? Quels effets une *langue* spécifique induit-elle dans une corporalité sensible ?

**Didier Galas :** Se replonger dans le texte d’un personnage veut dire évidemment mémoriser. On peut mémoriser par cœur mais, pour se replonger dans un texte, il faut « que ça descende » : le relire, le réciter, faire des italiennes, le mettre dans le corps, bouger avec... Il arrive un moment où je suis capable de le dire en pensant complètement à autre chose. Cette part de mémorisation est comme celle d’un danseur qui mémorise une danse : on peut la faire en pensant à autre chose pour pouvoir, une fois en scène, être *surprésent*, parce qu’une présence sur le plateau doit être surprésente ; c’est la condition pour que les émotions et les sensations puissent passer dans la langue, et surtout pour que le public entre dans la langue. Quand je parle, je dois être capable de percevoir ce qui se passe et de laisser s’installer/sentir le silence ou l’écoute des spectateurs, ce qui va peut-être un peu transformer la phrase que je vais dire. Il ne s’agit aucunement d’improviser, mais d’être en résonance avec le public, d’être en équilibre. C’est une expérience corporelle proche de celle que demandent la danse ou le chant. Pour un acteur, interpréter implique l’exigence d’une présence constamment mobile et surveillée, ce qu’on pourrait appeler une surprésence.

**Alain Badiou :** Saisir le texte implique, pour l’acteur, des trajectoires nécessairement multiples, des registres absolument différents que le corps doit parcourir. Le jeu de Didier Galas oscille entre des figures d’immobilité, au début et à la fin, sans le masque, où c’est donc lui qui parle avec une certaine gravité, et, avec le masque, un engagement corporel

## LE JEU ET LA RÈGLE

très intense. Mais il faut qu'il sache faire exister sa cousine Fatima, faire exister Descartes aussi. C'est donc une performance mobile. Et tout est résolu dans l'ajustement du corps et du texte. Et cet ajustement doit être revu constamment. Au fur et à mesure qu'il joue la pièce, elle s'améliore. Ce n'est pas seulement le jeu de Didier Galas qui s'améliore, c'est la pièce qui s'améliore.

# Le langage n'est pas la communication, la communication n'est pas le langage

Jacques Moeschler

L'utilisation de la métaphore du jeu de langage, attribuée à Wittgenstein, a donné lieu dans les années 1960 et 1970 à un grand courant en philosophie du langage ordinaire, initié par John Austin (1970) et poursuivi par John Searle (1972), centré sur les actes de langage. L'idée était simple, mais radicalement nouvelle dans les études sur la signification : d'une part, l'usage du langage permet la réalisation d'actes de langage (actes illocutionnaires), comme promettre, ordonner, pardonner, affirmer, baptiser, jurer, etc. ; et d'autre part, les « jeux de langage », réalisés par ces actes illocutionnaires, ne sont pas infinis, mais relèvent d'une taxonomie limitée, dont la meilleure illustration est donnée par Searle et sa liste de critères (douze) aboutissant à la classification de cinq types d'actes illocutionnaires (Searle, 1982)<sup>1</sup>.

Un autre philosophe du langage, Herbert Paul Grice, dans les années 1950 et 1960 (Grice, 1989), a proposé une approche de la signification non conventionnelle et de la communication centrée sur les notions de *signification non*

---

1. Les critères de la classification des actes de langage sont (Searle, 1982, p. 40-46) : le but de l'acte (*illocutionary point*), la direction d'ajustement mots-monde, l'état psychologique exprimé, la force de présentation de l'acte illocutionnaire, le statut du locuteur et de l'auditeur, les intérêts du locuteur et de l'auditeur, la relation au discours, le contenu propositionnel, la nécessité d'une institution pour l'accomplissement de l'acte, la nécessité d'une énonciation, la nécessité d'un usage performatif pour l'accomplissement de l'acte, le style de l'accomplissement de l'acte. La classification des actes de langage de Searle (1982, p. 57-68), basés sur ces critères, est la suivante : les assertifs (*affirmer*), les directifs (*ordonner*), les promissifs (*promettre*), les expressifs (*remercier*), les déclaratifs (*déclarer*).

## LE JEU ET LA RÈGLE

*naturelle* (signification<sub>NN</sub>) et de logique de la conversation. En résumé, la signification<sub>NN</sub>, le sens de la locutrice<sup>2, 3</sup> (*speaker meaning*), suppose son intention de produire un effet, qui ne peut être obtenu que *via* la reconnaissance par son destinataire de cette intention. Deux intentions sont donc à l'œuvre : l'intention de produire un effet sur l'auditeur et l'intention que cette première intention soit reconnue pour qu'elle soit effective. Par exemple, la demande implicite de fermer la fenêtre, découlant de l'énoncé de la locutrice *Il fait froid dans cette pièce*, suppose la reconnaissance de la demande et la reconnaissance par l'auditeur du caractère intentionnel de communiquer une telle demande *via* cet énoncé. La deuxième contribution de Grice a été d'explicitier comment la première intention est obtenue : son idée est que le destinataire doit supposer que la locutrice est coopérative, ce qui entraîne le respect ou la violation ostensive<sup>4</sup> de maximes (règles) de conversation, qui ne sont pas motivées linguistiquement, mais rationnellement : quantité, qualité, pertinence et manière (voir infra pour un développement). Si la locutrice est coopérative, alors le destinataire pourra inférer, par un processus de calcul (*working out process*), à partir de ce que la locutrice a dit et la supposition qu'elle respecte les maximes de conversation, ce qu'elle a *implicite*. Dès lors, le sens de la locutrice (signi-

2. La tradition anglo-saxonne est de référer au locuteur par *she* et au destinataire par *he*, *speaker* et *audience* étant non marqués quant au genre, contrairement au français. Le français faisant la différence entre *locuteur* et *locutrice*, je choisis de faire du féminin le genre par défaut et d'utiliser systématiquement *locutrice*.

3. L'usage de la traduction française de *meaning* fait, par pure convention, la différence entre *signification* (linguistique) et *sens* (pragmatique).

4. La violation ostensive d'une maxime permet à Grice d'expliquer les tropes (métaphore, litote, hyperbole), qui sont tous des violations de la première maxime de qualité (« N'affirmez que ce que vous croyez faux »). Un exemple classique est la violation de la première maxime de quantité (« Donnez autant d'informations qu'il est requis ») pour ne pas violer la première maxime de qualité. Une réponse vague comme *Quelque part dans le Sud* à la question *Où habite Anne ?* implique l'ignorance du locuteur.

## LE LANGAGE N'EST PAS LA COMMUNICATION

fication<sub>NN</sub>) correspond à ce qu'elle a implicité, à savoir, l'*implicature*<sup>5</sup> de son énoncé.

Il y a donc, dans les approches philosophiques du langage ordinaire, une différence importante entre la *signification linguistique* et le *sens de la locutrice*, ce qu'elle veut communiquer par son énoncé. La reconnaissance de cette différence est certainement la découverte la plus importante de la philosophie du langage ordinaire, qui a conduit la linguistique à reconnaître qu'il y avait plus que de l'encodage linguistique dans la communication verbale. Ce constat, argumenté de multiples manières depuis plus de quarante ans, est à l'origine de l'émergence de ce qu'on appelle aujourd'hui la *pragmatique*<sup>6</sup>.

Le but de cette contribution n'est pas de retracer l'histoire de la pragmatique, mais principalement d'argumenter pour une distinction radicale et claire entre le langage et la communication : en bref, le langage n'est pas la communication (le langage a fondamentalement une autre fonction que la communication) et la communication n'est pas le langage, puisqu'elle peut utiliser d'autres dispositifs que le langage. Dès lors, si l'on accepte cette différence, la question est de savoir quelles sont les règles qui président à l'organisation du langage, d'une part, et quelles sont les règles qui dirigent la communication verbale, d'autre part. Je montrerai que les sciences du langage contemporaines ainsi que la pragmatique d'aujourd'hui vont toutes les deux dans la même direction, à savoir l'étude de l'universalité des règles organisant la compétence grammaticale, d'une part, et l'universalité des

5. La traduction de Grice (1975) de 1979 utilise le terme *implication*. Mais le terme d'*implicature* est aujourd'hui universellement utilisé, quelle que soit la langue ; je m'y conformerai donc.

6. Voir, pour des contributions en français à la pragmatique, Moeschler et Reboul (1994), première synthèse sur la pragmatique, et Sperber et Wilson (1989), première contribution nouvelle des approches dites postgricéennes, d'orientation cognitive. Voir aussi Reboul et Moeschler (1998) pour une présentation accessible de la pragmatique à un large public.

## LE JEU ET LA RÈGLE

principes permettant la communication verbale et la compréhension des intentions des locuteurs, d'autre part.

## LES RÈGLES DU LANGAGE

L'hypothèse de la science du langage, la linguistique, est que les règles qui président à l'usage du langage ne sont pas celles qui organisent la structure du langage. En effet, si nous acceptons de différencier structure et usage du langage, à savoir linguistique et pragmatique, la linguistique a pour objet les règles organisant la structure du langage, alors que la pragmatique a pour objet les règles de l'usage du langage dans la communication.

Quelles sont les règles d'organisation du langage ? Ce que la linguistique théorique a apporté depuis plus de cinquante ans est que les langues naturelles, par opposition aux langues dites artificielles, comme les langages de programmation ou la logique mathématique, sont gouvernées par trois principes :

- a. La *hiérarchie* : l'organisation syntaxique est hiérarchique (on parle de *hiérarchie chomskyenne*) ; les structures linguistiques ne sont pas linéaires, par exemple comme l'ordre des mots en français pourrait le laisser entendre (sujet-verbe-objet), mais organisées en groupes hiérarchisés (phrases), par exemple [IP [NP [VP [NP]]]] pour une phrase simple comme [IP [NP Marie [VP aime [NP Lucie]]]]<sup>7</sup>.
- b. L'*optimalité* des computations syntaxiques : le système de la grammaire (au sens étroit) est un système où les computations sont optimales, à savoir permettent le groupement d'unités simples en unités complexes de la manière la plus efficace et la plus fluide possible. Un

7. IP vaut pour *inflectional phrase* (groupe flexionnel), NP pour *noun phrase* (groupe nominal), VP pour *verbal phrase* (groupe verbal).

## LE LANGAGE N'EST PAS LA COMMUNICATION

tel système computationnel permet d'expliquer pourquoi une phrase comme *comment ne sait-elle pas quel gâteau préparer?* est agrammaticale et donne ainsi lieu à une computation difficile, alors que la phrase *quel gâteau ne sait-elle pas comment préparer?* est plus acceptable (sur sa grammaticalité) et donc plus facilement traitable syntaxiquement (Pollock, 1989).

- c. L'*économie* des principes et des règles présidant à l'organisation de la structure des langues : aujourd'hui, la théorie syntaxique ne retient que deux règles, *merge* (fusion) et *move* (mouvement) – voir Rizzi (2013) pour une synthèse.

Comment les langues naturelles sont-elles organisées ? On admet en linguistique que les langues sont organisées au niveau de la phonologie, de la syntaxe et de la sémantique. Par exemple, l'une des versions récentes de la théorie linguistique, le minimalisme (Chomsky, 1995 ; Rouveret, 2015 ; Moeschler et Auchlin, 2018, chap. 10), s'intéresse aux principes généraux de la grammaire universelle (GU) et est basée sur l'hypothèse de l'autonomie de la syntaxe : (a) la syntaxe étroite (*narrow syntax*) produit des représentations abstraites interprétées phonologiquement et sémantiquement (théorie en T) ; (b) les langues naturelles sont des systèmes d'interface sons-sens, respectivement l'interface sensorimotrice et l'interface conceptuelle-intentionnelle ; (c) il y a une différence entre deux facultés de langage : d'une part la faculté de langage au sens étroit, qui décrit les principes d'organisation des langues naturelles (comme la récursivité), et d'autre part la faculté de langage au sens large, qui permet aux systèmes d'interface, sensorimotrice, responsable de la production et de la compréhension des sons, et conceptuelle-intentionnelle, responsable d'attribution aux phrases d'une signification, d'associer des suites de sons à des suites de significations. Alors que la faculté de langage au sens étroit est spécifique à l'espèce humaine, Hauser, Chomsky et Fitch (2002) conjecturent que la faculté de

## LE JEU ET LA RÈGLE

langage au sens large ne l'est pas, et pourrait ainsi être présente chez d'autres espèces, notamment les primates non humains.

## LANGAGE ET COMMUNICATION

S'il y a une différence entre règles liées à l'organisation du langage et règles liées à son usage, comment pouvons-nous répondre à la question des règles de l'usage du langage ? Pour Sperber et Wilson (1989/1995), la communication verbale est un cas particulier de communication ostensive-inférentielle, qui allie code et inférence (Scott-Phillips, 2014). Un code est un système d'appariements messages-signaux, comme le morse par exemple, alors que l'inférence est un processus déductif (non démonstratif) qui part de prémisses pour obtenir une conclusion. Un tel mode de communication, alliant code et inférence, est *ostensif*, parce que la locutrice montre par son énoncé son intention communicative, et *inférentiel*, car l'intention informative est obtenue par le destinataire *via* une inférence et non par décodage.

La question est alors de savoir comment le destinataire peut accéder au sens de la locutrice. L'hypothèse de la pragmatique est que l'intention informative correspond au sens de la locutrice, différent de la signification de la phrase (linguistique), et que le sens de la locutrice est obtenu par inférence, *via* un raisonnement qui présuppose la coopération de la locutrice et la pertinence de son énoncé. Deux notions doivent être donc décrites de manière précise : coopération et pertinence.

La notion de *coopération* en pragmatique a été introduite par Grice (1989) : selon le principe de coopération, l'interlocuteur est amené à présumer que la locutrice est coopérative, à savoir fait ce qui est attendu d'elle au moment où elle doit le faire dans le cours de la conversation. C'est donc la présomption de coopération qui autorise le destinataire à

## LE LANGAGE N'EST PAS LA COMMUNICATION

faire des inférences, conduisant, par implicature, au sens de la locutrice.

La notion de *pertinence*, introduite par Sperber et Wilson (1989/1995), autorise l'auditeur à présumer que l'énoncé de la locutrice est optimalement pertinent. Le principe de pertinence stipule que l'énoncé de la locutrice est le plus pertinent possible dans les circonstances, relativement à ses préférences et ses capacités. La pertinence d'un énoncé est en effet relative aux effets cognitifs (ajout d'une information nouvelle et modification d'une information ancienne) et aux efforts cognitifs (coûts de traitement de l'énoncé) : plus l'énoncé produit d'effets cognitifs, plus il est pertinent ; plus il est coûteux cognitivement, moins il est pertinent.

Si j'ai stipulé que les principes de la grammaire (universelle) ne sont pas spécifiques à des langues particulières, la question est de savoir si les principes pragmatiques sont universels. Le principe de coopération n'est pas un principe culturel, mais un principe de rationalité appliqué à la communication verbale, décliné en quatre catégories de règles (maximes) de conversation : donner autant d'informations que requis, mais pas plus (quantité), ne pas donner d'information fautive (qualité), faire en sorte que l'information soit pertinente (relation) et claire (manière)<sup>8</sup>.

La fonction du principe de coopération et des maximes de conversation est donc d'expliquer comment un auditeur arrive à l'intention informative de la locutrice (*L*) par implicature. Ce processus de calcul peut être décrit de la manière suivante : *L* a dit *p* ; mais si *L* respecte le principe de coopération et les maximes de conversation, alors elle doit penser *q* ; elle n'a rien fait pour m'empêcher de penser *q* ; elle veut communiquer *q* en disant *p* ; *L* a donc implicite *q*.

---

8. Chose non surprenante, la référence à un principe général et à des règles de conversation donne au contexte dans lequel l'énoncé est produit (contexte d'énonciation) un rôle mineur dans la compréhension des énoncés.

## LE JEU ET LA RÈGLE

Voici quelques exemples classiques permettant de faire la différence entre ce qui est *dit* et ce qui est *implicite* :

(1) A : *Où habite C ?*

B : *Quelque part dans le sud de la France.*

a. Implicature 1 : B ne sait pas où C habite précisément.

b. Implicature 2 : B ne veut pas dire où C habite.

(2) A : *Je suis en panne d'essence.*

B : *Il y a un garage au coin de la rue.*

c. Implicature : le garage est ouvert et vend de l'essence.

(3) A : *Comment s'est passé ton examen ?*

B : *Quelques étudiants ont réussi.*

d. Implicature : quelques étudiants seulement ont réussi.

## COOPÉRATION ET PERTINENCE

Deux questions au moins peuvent être posées au sujet des concepts de coopération et de pertinence. Premièrement, le concept de coopération suffit-il à rendre compte et à expliquer les comportements de la locutrice dans la communication ? En d'autres termes, les comportements communicatifs peuvent-ils violer le principe de coopération et les maximes de conversation ? En second lieu, une contribution à la conversation peut-elle être non pertinente ?

La réponse à ces deux questions est évidemment positive. Oui, les comportements de la locutrice dans une conversation peuvent être non coopératifs, et ses contributions non pertinentes. Cela dit, ce constat ne suffit pas à falsifier ces deux principes. Ce qu'il faudrait pour les falsifier est de montrer que les comportements communicatifs sont hautement non coopératifs, à savoir orientés vers un avantage individuel, et que la recherche de pertinence optimale n'est pas le facteur déclenchant le processus de compréhens-

## LE LANGAGE N'EST PAS LA COMMUNICATION

sion des énoncés. Mais alors, quel serait l'avantage, pour une locutrice, à vouloir tromper systématiquement son interlocuteur? Et si tel était le cas, comment expliquer que la recherche de pertinence soit à l'origine du sens de la locutrice? La communication verbale, sous l'hypothèse que les comportements communicatifs verbaux sont non coopératifs, n'apporterait en effet aucun avantage du point de vue de l'évolution de notre espèce<sup>9</sup>. Cependant, comme l'a défendu Reboul (2013 ; 2017), pour que la communication verbale soit efficiente, il faut qu'elle ne soit pas hostile, même si elle est manipulatrice. Pour expliquer cela, il faut que le destinataire soit *vigilant épistémiquement* (Sperber *et al.*, 2010), à savoir qu'il soit capable de se représenter la possibilité que la locutrice veuille le manipuler.

Cependant, il faut pouvoir donner une motivation aux concepts de coopération et de pertinence, à la fois cognitive et évolutionniste. D'un côté, la pertinence a reçu une motivation cognitive (Sperber et Wilson, 1989/1995) et évolutionniste (Scott-Phillips, 2014 ; Reboul, 2017), notamment *via* le principe *cognitif* de pertinence (Sperber et Wilson, 1995, p. 260) : « La cognition humaine est orientée vers la recherche de pertinence maximale. » En d'autres termes, la capacité de faire la différence entre informations pertinentes et non pertinentes est le résultat de notre évolution. Pour les tenants de la théorie de la pertinence, c'est même l'un des facteurs les plus importants de la cognition humaine : nous aurions hérité de nos ancêtres hominidés (certainement du genre homo) ce trait, exploité non seulement par notre cognition (voir le principe cognitif de pertinence), mais aussi dans notre manière de communiquer avec le langage, à savoir la communication verbale ostensive-inférentielle. Le principe *communicatif* de pertinence stipule en effet que tout

---

9. Dans les termes d'une relectrice, « il va de soi que, si la communication était systématiquement malveillante ou vouée à l'échec, cela aurait handicapé l'évolution de l'espèce humaine »...

## LE JEU ET LA RÈGLE

acte de communication ostensive-inférentielle (par exemple un énoncé) présume de sa propre pertinence optimale<sup>10</sup>.

D'un autre côté, la notion de coopération a aussi reçu une motivation évolutionniste (Reboul, 2017), mais, relativement à la communication, n'a pas de motivation cognitive. En effet, le raisonnement gricéen permettant d'accéder au sens de la locutrice est une reconstruction *ex-post facto*, et non l'explicitation d'un processus cognitif, expérimentalement démontré, fonctionnant étape par étape<sup>11</sup>. La raison principale est que le traitement d'un énoncé est rapide (environ six secondes), même s'il est coûteux en termes d'efforts cognitifs<sup>12</sup>.

### POURQUOI LE LANGAGE EST-IL UN SYSTÈME HYBRIDE ?

Si nous admettons une motivation aux concepts de coopération et de pertinence, deux nouvelles questions suivent logiquement. Premièrement, comment la locutrice réussit-elle à transmettre son intention informative dans la communication verbale ? Deuxièmement, pourquoi les langues naturelles sont-elles organisées de la sorte, à savoir avec un mode de communication non transparent, puisque codique et inférentiel ?

10. La pertinence optimale est obtenue dès que les effets cognitifs obtenus compensent les efforts cognitifs, à savoir le coût de traitement du stimulus ostensif.

11. Les travaux de pragmatique expérimentale sont de plus en plus nombreux et ont pour fonction de tester la validité des prédictions des théories pragmatiques. La seule prédiction que l'on peut tirer du paradigme gricéen est que le traitement des implicatures est coûteux, ce que l'on peut montrer par le temps de traitement requis pour obtenir une lecture pragmatique par implicature. Voir Noveck et Reboul (2008) pour une présentation synthétique des travaux en pragmatique expérimentale inspirés de Grice, ainsi que Noveck (2018).

12. « *People produces 10 to 12 utterances per minute, which means that each utterance takes about 6 seconds to produce and, one would presume, to interpret; see Bickerton 2014, 36* » (Zufferey, Moeschler et Reboul, 2019, chap. 4).

## LE LANGAGE N'EST PAS LA COMMUNICATION

Pour répondre à la première question, il faut dans un premier temps admettre que l'intention informative de la locutrice n'est que rarement communiquée littéralement. Se pose alors la question des types de signification non littérale. On peut limiter la réponse aux cinq types de signification suivants (Moeschler, 2019) :

- L'*implication*, information sémantique, qui correspond à une information triviale, garantie uniquement par l'assertion d'une proposition :

(4) *J'ai acheté un chow-chow* → j'ai acheté un chien<sup>13</sup>

- La *présupposition*, information d'arrière-plan, non contributive relativement à la proposition assertée, vérifiée tant par l'assertion que la négation de la proposition :

(5) *Ma fille est/n'est pas au Japon* → le locuteur a une fille

- L'*implicature conventionnelle*, ou information supplémentaire, orientée vers la subjectivité de la locutrice, non en cause (*not-at-issue*) pour la signification de la phrase et sa valeur de vérité (Potts, 2005) :

(6) *Je dois tondre cette fichue pelouse* +> je n'ai pas envie de tondre la pelouse

- L'*implicature conversationnelle*, à savoir le sens de la locutrice, intentionné et implicite :

(7) Sur un menu : *Fromage ou dessert* +> l'un des deux mais pas les deux

- Enfin, l'*explicature*, à savoir l'enrichissement pragmatique (inférentiel) de la proposition exprimée par l'énoncé :

(8) *Il fait beau* +> il fait beau à Avignon

Les approches pragmatiques reconnaissent aujourd'hui que seuls les contenus signifiés pragmatiquement (à savoir les implicatures et les explicatures) permettent d'accéder au sens de la locutrice, les contenus sémantiques (*implication*, *présupposition*) n'y contribuant pas. Les informations d'arrière-plan (*présuppositions*) ou impliquées par la

---

13. Par convention, les symboles → et +> représentent respectivement les contenus sémantiques et pragmatiques.

## LE JEU ET LA RÈGLE

signification linguistique (implications) sont automatiquement tirées, mais ne contiennent pas le sens de la locutrice. La raison est la suivante : si je dis que ma fille est au Japon, ce n'est pas *pour* signifier que j'ai une fille, sauf dans un cas d'usage manipulateur ou orienté du langage ; de manière parallèle, si je dis que j'ai acheté un chow-chow, ce n'est pas pour *vouloir dire* que j'ai acheté un chien.

La deuxième question porte sur le caractère hybride du langage, imposant à la fois un mode de communication codique et de communication inférentielle (Sperber et Wilson, 1989/1995). L'explication la plus raisonnable, documentée à la fois du point de vue cognitif, évolutionniste et comparatif, est que *le langage est un système de communication au sens faible* (Reboul, 2017, p. 4) :

« *That language is routinely used in human communication is not in doubt. However, what may be and should be discussed (though usually it is not) is whether language is a communication system in the strong sense (in which case it evolved for communication) or whether it is a communication system in the weak sense (in which case it evolved to fulfil another function, but was then exapted for communication).* »

En d'autres termes, l'hypothèse est que le langage aurait *exapté* pour la communication, à savoir qu'il aurait exploité un trait propre à une autre fonction. Dans l'hypothèse de Hauser, Chomsky et Fitch (2002), ce trait est la *récurtivité*, que le langage aurait exploitée, mais qui existait avant pour des fonctions comme les mathématiques (compter) et la représentation dans l'espace (navigation). Si le langage est un système de communication au sens faible, alors sa fonction principale n'est pas la communication, mais la cognition, et son usage dans la communication suppose un autre processus que l'appariement sons-sens, à savoir un code. Le langage ne serait sous cette hypothèse que l'*externalisation de la pensée* – par externalisation, on entend le fait que l'interface sensorimotrice permet l'articulation de sons et l'inter-

## LE LANGAGE N'EST PAS LA COMMUNICATION

face conceptuelle-intentionnelle l'assignation de significations à ces suites de sons.

Pour qu'un système cognitif résultant de l'externalisation de la pensée puisse servir dans la communication, il faut ajouter un autre processus que le codage et le décodage de signification dans des suites de sons. Cet autre processus, non spécialisé, est, pour la pragmatique cognitive, l'*inférence* (Sperber et Wilson, 1989/1995). Nous avons là une explication des raisons pour lesquelles les langues naturelles doivent utiliser non pas un, mais deux modèles de la communication, le modèle du code et le modèle de l'inférence : alors que la relation sons-sens est spécifique aux langues particulières, et donc traduite dans le modèle du code, les règles d'inférence ont une motivation cognitive et ne sont pas spécifiques à des langues particulières.

Une dernière question à laquelle il faut répondre est de savoir comment les inférences sont utilisées. L'une des hypothèses récentes, dans le cadre de la théorie de la pertinence (Mercier et Sperber, 2017), est que l'usage du langage est fondamentalement, *via* son usage manipulateur, un moyen de convaincre son auditoire. Sous cette hypothèse, la communication verbale aurait donc pour fonction principale la manipulation *via* l'argumentation et son effet, la persuasion. Plus précisément, la thèse de Mercier et Sperber est que nous sommes vigilants aux arguments d'autrui, mais paresseux quant à la qualité de nos propres arguments, c'est-à-dire critiques vis-à-vis d'autrui, mais peu ou pas critiques envers nous-mêmes : c'est ce qu'ils appellent le biais personnel (*selfish bias*). En d'autres termes, nous nous satisfaisons de peu quant à nos arguments, mais devons être exigeants sur les arguments d'autrui si nous voulons échapper à la manipulation de la locutrice. La faiblesse de nos exigences vis-à-vis de nos arguments permet d'expliquer que la persuasion n'est pas toujours le résultat de nos tentatives de convaincre. L'existence d'un biais personnel permet de comprendre que les argumentations donnent lieu la plupart du temps, dans la

## LE JEU ET LA RÈGLE

conversation en tout cas, à des échanges, à savoir des allers-retours dans la joute argumentative qu'est une conversation (voir Moeschler, 1985, pour une première tentative de description de l'argumentation dans la conversation).

Cette explication pose cependant un problème : comment expliquer que l'interlocuteur puisse présumer que l'énoncé de la locutrice est optimalement pertinent, s'il doit en même temps être vigilant épistémiquement, et donc être prudent quant aux conclusions qu'il serait invité à tirer des énoncés de la locutrice ?

Une manière pour la théorie de la pertinence de résoudre ce dilemme est de considérer que les énoncés ne sont que des indices de l'intention informative de la locutrice. Dans ce sens, la locutrice est responsable de son énoncé, au sens où elle ne doit pas induire son auditeur dans une recherche de pertinence induite. Mon hypothèse est qu'un tel engagement de la locutrice explique que le processus de compréhension, comme la recherche de pertinence qui lui est associée, se déclenche automatiquement, mais n'explique pas pour autant le coût qu'impliquerait la vigilance épistémique constante de l'interlocuteur.

\* \*  
\*

Dans cette contribution, j'ai cherché à défendre la thèse que le langage n'est pas la communication et, inversement, que les règles linguistiques ne sont pas celles de la communication verbale : la raison principale est que le langage est, à l'origine, l'externalisation de la pensée, et que son usage dans la communication a exploité un mode de communication non spécifique au langage, la communication ostensive-inférentielle. J'ai aussi défendu la thèse que la compréhension d'un énoncé est orientée vers la recherche de pertinence optimale, et enfin que, si le langage a évolué pour la communication, c'est essentiellement pour permettre la persuasion *via* l'argumentation.

## LE LANGAGE N'EST PAS LA COMMUNICATION

Cependant, je suis arrivé à proposer deux hypothèses, apparemment contradictoires : (i) la locutrice est responsable des inférences de son auditoire, ce que prédit la théorie de la pertinence ; (ii) il y a un biais personnel dans les énoncés de la locutrice, ce que prédit la théorie de la vigilance épistémique de Mercier et Sperber<sup>14</sup>. Pour résoudre cette apparente contradiction, je ferai l'hypothèse que l'existence d'un biais personnel est à l'origine de la sous-détermination des énoncés de la locutrice. En effet, si nous sommes moins vigilants envers nous-mêmes qu'envers les énoncés d'autrui, cela implique que, du point de vue de la locutrice, nous sommes amenés à dire moins que ce que nous voulons communiquer et que l'inférence, du point de vue de l'interlocuteur, est un recours nécessaire pour comprendre l'intention informative de la locutrice<sup>15</sup>.

Enfin, j'ai montré que, si les principes d'organisation des langues naturelles relèvent des principes de la grammaire universelle, les principes régulant la communication ne sont pas spécifiques à des langues particulières mais à des principes généraux de la cognition (orientée vers la recherche de pertinence maximale) et de la communication (présomption de pertinence optimale, vigilance épistémique requise, confiance dans les indices fournis par la locutrice).

---

14. Il faut préciser ici que ces deux assertions concernent le processus de compréhension. Si la locutrice est responsable des inférences que tire son auditoire, cela veut dire que l'auditeur peut être confiant vis-à-vis des indices linguistiques contenus dans l'énoncé de la locutrice. En effet, la théorie de la pertinence est une théorie de la compréhension des énoncés, non de leur production.

15. Cette hypothèse n'est pas nouvelle, car elle a été formulée il y a plus de trente ans, dans le cadre des approches néogriciennes, avec le principe *R* (Horn, 1984) : « Ne dites pas plus que vous devez. »



## Jeux d'équilibre, dieux, pouvoir et sacrifice

*La diplomatie a ses règles et ses jeux de rôle. De l'Ancien Régime à la période actuelle, la musique a souvent joué un rôle central sur la scène des négociations. La guerre de la ligue d'Augsbourg a duré neuf ans, l'Europe entière était contre la France de Louis XIV. Durant deux années à Ryswick, en miroir de la scène des négociations formelles des États, la diplomatie informelle des festins, des bals, des spectacles offrait un espace social neutre. Pour accompagner les aléas des négociations, les comédiens vont jusqu'à transformer le livret de Psyché. Pour distraire mais aussi pour incarner l'horizon de la paix, les jeux innocents de quatre bergers et d'une nymphe sont préférés à la célébration d'un roi. Et une princesse résolue à se livrer au monstre pour sauver son pays, enlevée par l'Amour, le plus puissant des dieux, figure ainsi le désir collectif d'un monde encore à venir. (Rebekah Ahrendt)*

*Iphigénie promise au sacrifice, Atrée et Thyeste s'abîmant dans d'extrêmes cruautés : enchaînés dans le cycle infernal de la vengeance et marqués du sceau de la faute ancestrale, ces personnages seraient-ils le jouet des dieux ? L'étude des sources historiques met au contraire en évidence l'existence d'un polythéisme, avec des règles souples et flexibles, fruit de négociations entre la puissance des dieux et la liberté des hommes. La violence des Atrides serait donc bien le fruit de la démesure humaine que*

## LE JEU ET LA RÈGLE

*les dieux doivent sanctionner pour préserver l'ordre de la cité.  
(Vinciane Pirenne-Delforge)*

*Pour que le vent souffle enfin, Agamemnon, le roi des rois, ordonne en pleurant le sacrifice de sa fille Iphigénie. Pour une raison d'État, une idée, la croyance dans la parole d'un oracle, celui qui veut régner sur l'empire d'Asie et la Grèce sacrifierait sa fille! Racine choisit le sacrifice d'Ériphile. Pour Chloé Dabert, Agamemnon, ce roi, ce père, est comme soumis au test du dilemme, « pris au piège d'un oracle\* ». Mais pourquoi faut-il que les jeunes filles meurent? Pourquoi la paix serait-elle à ce prix? (Chloé Dabert)*

*Dans les mythologies, les contes, les fictions ou le théâtre, la figure du cannibalisme articule les contraires: l'inorganisé et l'organisé, le désordre et l'ordre, le chaos et le cosmos, l'humain et l'animal. Point de départ du monde et de sa destruction, le tabou du cannibalisme permet d'éviter la confrontation au trop semblable et la violence de la destruction. L'examen de cette figure dans différentes cultures, de la Grèce antique, de la tradition védique, chez les Tupinamba du Brésil ou encore dans la psychanalyse ou la littérature, permet de montrer sa puissance métaphorique. (Mondher Kilani)*

*Atrée possède la toison d'or, Érope est sa femme et l'Argolide son royaume. Thyeste séduit Érope, s'empare de la toison d'or, règne à son tour. Le crime est dénoncé par Jupiter, Altrée reprend le pouvoir, chasse son frère et, poussé par des forces plus grandes que lui, se venge. C'est l'histoire de frères jumeaux, une tragédie de la fraternité. En faisant manger, régurgiter ses propres enfants à son frère, Atrée voudrait remonter le temps et retrouver l'équilibre de la naissance. Mais cette cruauté extrême corrompt l'équilibre du monde, et les atrocités se poursuivront. Pour Thomas Jolly, pour les spectateurs antiques comme pour ceux de la Cour d'honneur, il faut dissiper l'humeur mauvaise laissée*

---

\* Vinciane Pirenne-Delforge.

JEUX D'ÉQUILIBRE, DIEUX, POUVOIR ET SACRIFICE

*par ce théâtre de la cruauté et échapper à la tentation de la violence par l'indulgence mutuelle. (Thomas Jolly)*

*Le cannibalisme est aussi au cœur de l'Occident chrétien ! Dans les premiers temps du christianisme, les croyants consomment le pain et le vin en mémoire du sacrifice du Christ. Mais dès le IX<sup>e</sup> siècle, l'utilisation du pain azyme et le rituel de l'élévation contribuent à instaurer une séparation entre laïcs et clercs. Le pain et le vin ne sont plus seulement les symboles du corps et du sang du Christ, mais le signe de son corps. En écho aux accusations des païens à l'égard des premiers chrétiens, cette pratique sera au cœur des controverses religieuses du XVI<sup>e</sup> siècle : l'eucharistie apparaissant comme une forme de cannibalisme. (Patrick Boucheron)*



## Musique, harmonie et négociations internationales : *Psiché* au congrès de Ryswick, 1697

Rebekah Ahrendt

Que la diplomatie soit bilatérale ou multilatérale, informelle ou officielle, la musique y joue toujours un rôle<sup>1</sup>. Mais ce rôle devient plus important encore quand on considère l'atmosphère d'un congrès de paix où se retrouvent des représentants des principaux pouvoirs du monde. L'histoire montre que, sur le chemin de la paix, les interactions personnelles sont les plus efficaces. Souvent les négociations les plus importantes se sont déroulées lors de bals, au théâtre ou au concert, où les ambassadeurs des parties adverses pouvaient danser ensemble, s'observer de façon informelle et avoir des conversations privées et conviviales. Ainsi, le prince de Ligne disait-il du congrès de Vienne : « Il ne marche pas, il danse<sup>2</sup>. » Un siècle auparavant, alors que se négociait la paix d'Utrecht en 1713, un observateur remarquait : « J'ai cru que la paix se traiterait à la maison de ville, et elle se traite dans les assemblées, les festins, les bals et les réjouissances<sup>3</sup> » – en

---

1. Voir Rebekah Ahrendt, Mark Ferraguto et Damien Mahiet (dir.), *Music and Diplomacy from the Early Modern Era to the Present*, New York, Palgrave Macmillan, 2014.

2. Otto Biba, « The Congress of Vienna and Music », dans Ole Villumsen Krog (dir.), *Denmark and the Dancing Congress of Vienna: Playing for Denmark's Future*, Copenhague, Den Kongelige Udstillingsfond, 2002, p. 200.

3. Nicolas Chevalier, *Relation des fêtes que Son Excellence Monseigneur, le Comte de Tarouca a données au sujet des naissances des deux Princes de Portugal...*, Utrecht, chez l'auteur, 1714, p. 34.

## LE JEU ET LA RÈGLE

d'autres termes, lors d'événements facilement médiatisables pour le grand public.

L'étude historique des formes de négociations dans les relations internationales montre des continuités entre l'Ancien Régime et la période actuelle<sup>4</sup>. Le congrès de Ryswick aux Pays-Bas en 1696-1697, qui visait à mettre fin à la guerre de la ligue d'Augsbourg, qui a vu presque toute l'Europe se ranger contre la France de Louis XIV, est un moment emblématique où le public est devenu acteur du processus de paix. Cette guerre est parfois considérée comme la première guerre vraiment mondiale, parce qu'elle s'étendait aux colonies européennes dans le monde entier. En 1697, par exemple, le théâtre de guerre le plus important se trouvait en Amérique du Nord<sup>5</sup>. Lors des négociations de Ryswick, les interlocuteurs se sont réunis pour la première fois autour d'une table ronde, et l'événement a été le sujet d'une large couverture médiatique<sup>6</sup>. Ryswick a inspiré à François de Callières l'un des premiers et des plus populaires manuels de la diplomatie moderne, *De la manière de négocier avec les souverains*<sup>7</sup>. Et pour la première fois dans l'histoire, le théâtre public a joué un rôle central dans le microcosme de la conférence de paix. C'est l'un des rares endroits où les représentants des parties opposées pouvaient coexister publiquement.

---

4. Damien Mahiet, « The Diplomat's Music Test: Branding New and Old Diplomacy at the Beginning of the Nineteenth and Twenty-First Centuries », dans Frédéric Ramel et Cécile Prévost-Thomas (dir.), *International Relations, Music and Diplomacy: Sounds and Voices on the International Stage*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018, p. 115-139.

5. George Norman Clark, « The Nine Years War, 1688-1697 », dans J. S. Bromley (dir.), *The New Cambridge Modern History*, vol. 6 *The Rise of Great Britain and Russia*, Cambridge, Cambridge University Press, 1970, p. 223-253.

6. Keith Hamilton et Richard Langhorne, *The Practice of Diplomacy: its Evolution, Theory, and Administration*, Londres et New York, Routledge, 1995, p. 80.

7. Jean-Claude Waquet, *François de Callières: l'art de négocier en France sous Louis XIV*, Paris, Éditions Rue d'Ulm, 2005, p. 75-76.

## MUSIQUE, HARMONIE ET NÉGOCIATIONS INTERNATIONALES

L'étude du déroulement des négociations à Ryswick, et plus spécifiquement leur déroulement pendant le congrès sur la scène du théâtre public le plus renommé, montre la préoccupation constante des acteurs de la scène internationale, qui voulaient savoir quelle musique était jouée, par qui, qui l'utilisait et comment. Cette contribution essaiera de montrer comment les questions relatives au comportement des artistes, au choix du répertoire et à l'emploi de la musique pour modéliser des relations harmonieuses ont trouvé au début du XVIII<sup>e</sup> siècle des réponses qui peuvent encore être instructives aujourd'hui.

**LE THÉÂTRE AMBASSADEUR DE PAIX :  
ENTRE REPRÉSENTATION ET COULISSES**

Si les conférences entre les protagonistes se tenaient à Ryswick, le centre de la sociabilité était à La Haye. Les délégués et leur entourage commencèrent à arriver aux Pays-Bas à la fin de 1696, bien que les négociations n'ouvrirent officiellement que le 9 mai 1697. Cette grande affluence des gens de qualité exigeait que La Haye fournît des divertissements appropriés, c'est-à-dire compréhensibles, inoffensifs sur le plan moral et neutres sur le plan politique. Ils devaient aussi répondre aux conceptions de la dignité en fonction des rangs du public visé. Un agent secret vénitien envoyé pour observer les progrès au congrès de Ryswick fit remarquer à l'été 1697 que La Haye « est une ville de cour et une ville, pourrait-on dire, de noblesse ». Aussi, se déguiser en membre de la classe moyenne ne suffisait pas pour avoir accès aux gens bien informés et il a dû échanger son *abito d'abbate* contre de beaux vêtements et une épée<sup>8</sup>.

---

8. Petrus Johannes Blok, *Relazioni veneziane. Venetiaansche Berichten over de Vereenigde Nederlanden van 1600-1795*, La Haye, Nijhoff, 1909, p. 324.

## LE JEU ET LA RÈGLE

La réglementation locale exigeait que toute personne souhaitant se produire sur la scène publique ait l'autorisation du conseil municipal. Au moment de la conférence de paix, ce conseil reçut un plus grand nombre de demandes que d'habitude de la part de troupes d'opéra et d'acrobates, de magiciens, de danseurs et de comédiens, parmi lesquelles il n'a approuvé que trois groupes, tous accompagnés de musiciens : une troupe néerlandaise, une compagnie d'opéra (qui n'a pas pu se produire) et une troupe française, qui avait été sollicitée par les ambassadeurs eux-mêmes<sup>9</sup>.

Cette troupe, qui s'appelait Les Comédiens Français du Roi de la Grande-Bretagne, comprenait d'importants acteurs et musiciens internationaux. Formés en France ou à l'étranger, les six hommes et six femmes qui la composaient avaient des liens étroits avec la Comédie-Française et la Comédie-Italienne de Paris. La troupe était dirigée par Jean des Urlis, membre d'une famille parisienne qui fut très présente sur les scènes françaises à travers l'Europe au XVII<sup>e</sup> siècle. Trois des sœurs de Jean étaient actrices ; la plus célèbre, Catherine, avait fait partie de L'Illustre Théâtre de Molière et plus tard du théâtre du Marais de Paris<sup>10</sup>. L'acteur Gaëtan de Romagnesy (ou Gaetano di Romagnesi) était le fils du grand acteur et dramaturge Marc Antonio Romagnesi de la Comédie-Italienne à Paris. Gaëtan avait été nommé membre à part entière de la Comédie-Italienne en juillet 1695, mais avait apparemment trouvé de meilleures possibilités à l'étranger. Ces acteurs ont ainsi joué devant les souverains les plus importants de toute l'Europe et entretenu des relations personnelles avec les ambassadeurs du congrès. Durant la période du congrès, des diplomates (ou leur

9. Jan Fransen, *Les Comédiens français en Hollande au XVII<sup>e</sup> et au XVIII<sup>e</sup> siècle*, Paris, H. Champion, 1925, p. 176.

10. Georges Mongrédien et Jean Robert, *Les Comédiens français du XVII<sup>e</sup> siècle. Dictionnaire biographique, suivi d'un inventaire des troupes (1590-1710) d'après des documents inédits*, 3<sup>e</sup> éd., Paris, Éditions du CNRS, 1981, p. 74-76.

## MUSIQUE, HARMONIE ET NÉGOCIATIONS INTERNATIONALES

épouse) du Portugal, du Saint-Empire et d'Angleterre ont été les parrains des enfants de la troupe, comme en témoignent les archives des chapelles catholiques de La Haye.

L'expérience collective des acteurs et leur capacité à réaliser un spectacle satisfaisant pour des publics divers témoignent de leur compétence à négocier les frontières linguistiques, politiques et géographiques. Une partie de leur succès international tient au fait qu'à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, la *lingua franca* de la plupart des centres diplomatiques en Europe était le français. Les représentations théâtrales en français pouvaient ainsi satisfaire à l'exigence d'être compréhensibles par le public auquel elles s'adressaient. Et c'est sans doute en partie grâce à leur capacité à construire des identités apolitiques – ce qui est une nécessité lorsque l'on travaille, et parfois simultanément pour plusieurs clients.

Les actions sur les planches ou dans les coulisses de ces interprètes révèlent qu'ils avaient une connaissance de leurs rôles dans le processus de paix. Le théâtre semble en effet un lieu où les acteurs se font en quelque sorte ambassadeurs. Callières faisait d'ailleurs remarquer dans son traité : « Un Ambassadeur ressemble en quelque manière à un Comédien, exposé sur le théâtre aux yeux du Public pour y jouer des grands rôles<sup>11</sup>. » Cette ressemblance provient du fait que les deux carrières dépendent du déploiement réussi de tactiques d'imitation et de distinction. De plus, acteurs et ambassadeurs ont également entretenu des relations privilégiées avec les souverains, et la relation entre les artistes-interprètes et les souverains semble avoir été souvent beaucoup plus intime que celle entre souverains et ambassadeurs.

En raison de cette relation tripartite particulière, il était essentiel que le théâtre – où les places assises et le comportement des spectateurs étaient observés avec attention – soit

11. François de Callières, *De la manière de négocier avec les souverains*, Amsterdam, Pour la Compagnie, 1716, p. 23.

## LE JEU ET LA RÈGLE

maintenu comme un lieu neutralisé d'interaction sociale. La troupe française a directement influencé le cours des négociations, à la fois par le maintien du théâtre comme espace social neutre et par la manière dont elle a adapté ses représentations. Dans un climat marqué par le souci de la présence, l'espace physique du théâtre public devient un lieu de négociation, comme en témoigne un incident diplomatique survenu au théâtre en avril 1697.

Le 22 avril 1697, Callières écrit à sa correspondante Marie de Bailleul, marquise d'Huxelles, au sujet d'un prétendu scandale qui faisait alors rage à La Haye :

« Le public nous fait beaucoup d'honneur de vouloir toujours parler de nous, mais il a parlé toujours sans connaissance, ou du moins le plus souvent. Témoin notre prétendu mécontentement de ce que nous n'avons que la cinquième loge à la comédie de La Haye. Cependant, nous n'y avons ni la première, ni la cinquième, ni aucune autre, et nous n'y avons point été. »

Callières ajoutait que la rumeur publique suscitait une telle inquiétude que le médiateur des négociations de Ryswick, le baron suédois Nils Lillieroot, avait proposé d'obliger tous les autres ambassadeurs à renoncer à leurs loges « qu'ils louent par mois afin qu'elles soient louées par le premier venu comme en France, ce qui ôte tout sujet de contestation pour les rangs ». L'épouse du médiateur, « la belle ambassadrice de Suède, a été la première à nous offrir d'abandonner sa loge, ce que nous n'avons pas voulu accepter comme chevaliers courtois et bien appris<sup>12</sup> ».

Une simple rumeur à propos de l'endroit où un ambassadeur pourrait ou non s'asseoir au théâtre a suffi à précipiter un incident. Même si les négociations officielles à Ryswick n'avaient pas encore commencé (puisque la première

---

12. Laurence Pope et William S. Brooks (dir.), *Letters (1694-1700) of François de Callières to the Marquise d'Huxelles*, Lewiston, NY, Edwin Mellen Press, 2004, p. 248.

## MUSIQUE, HARMONIE ET NÉGOCIATIONS INTERNATIONALES

réunion a été retardée au 9 mai 1697), les questions de préséance, de cérémonie et de protocole ont pesé dans l'esprit du public à La Haye. Le médiateur désigné de la conférence de paix et son épouse sont tous deux intervenus rapidement, dans l'espoir de maintenir une atmosphère positive pendant cette période particulièrement tendue, si proche de l'ouverture du congrès.

Les acteurs eux-mêmes sont passés à l'action. Callières a écrit à son amie que « les comédiens sont venus nous offrir de jouer dans nos maisons quand il nous plaira et quand nous aurons le loisir de les entendre <sup>13</sup> ». La volonté des comédiens de s'adapter aux besoins de leur public – d'intervenir aussi rapidement que le médiateur lui-même – a en effet affecté l'organisation de leur théâtre : ils ont abandonné la pratique de la location des loges sur une base mensuelle, pour rétablir le principe du « premier arrivé, premier servi », exactement comme Callières l'avait suggéré dans sa lettre à la marquise d'Huxelles.

### ENTRE COMÉDIE ET TRAGÉDIE, GROTESQUE ET ROMANCE : COMMENT S'ADRESSER À DES ENNEMIS ?

Ce genre de conscience politique s'étendait au choix du répertoire, même s'il n'y avait pas de censure externe explicite. La troupe a surtout joué les comédies de Molière, les tragédies de Corneille ou Racine, ainsi que les pièces mixtes du style nouveau, comme *La Tapisserie vivante* de Gaëtan de Romagnesy (1696). Si, dans les premiers temps des négociations, ce sont surtout des comédies parlées qui ont été jouées, quand la troupe a cru voir se dessiner la fin du processus de paix, elle a décidé de monter quelque chose d'extraordinaire. Elle a choisi une pièce célèbre depuis plus

---

13. *Ibid.*

## LE JEU ET LA RÈGLE

de trente ans : *Psyché*<sup>14</sup> conçue par Molière, versifiée par Molière et Pierre Corneille, avec des contributions lyriques de Philippe Quinault et musicales de Jean-Baptiste Lully, le tout-puissant surintendant de la musique de Louis XIV<sup>15</sup>. La première représentation aurait dû avoir lieu le 27 septembre 1697, une semaine après la date prévue pour la signature des traités, comme indiqué sur la page de titre du « Livre de dessein » imprimé préparé pour cette production et dont un seul exemplaire est conservé à la Staatsbibliothek de Berlin<sup>16</sup>. La représentation de *Psyché* devait donc marquer la célébration de la paix enfin conclue, devant un public distingué qui comprenait le tsar Pierre I<sup>er</sup> (bientôt dit « le Grand »).

Cette pièce en cinq actes, avec prologue, intermèdes et final, pleine de musique et de danse, n'est presque jamais jouée de nos jours, à cause de sa réputation établie lors de sa création : considérée comme une forme de propagande au service de Louis XIV, elle passe pour impossible à exécuter en raison des coûts extraordinaires associés à sa distribution extrêmement nombreuse. Lors de la première à la cour de France en 1671 devant le Roi-Soleil, la pièce comprenait un ensemble de plus de 300 musiciens, acteurs et danseurs et coûta la somme incroyable de 334 645 livres<sup>17</sup>. Mais, malgré son coût exorbitant, *Psyché* a connu un grand succès à la ville. Molière et sa Troupe du Roy ont donné 83 représentations à Paris entre 1671 et 1673 ; *Psyché* a de fait

14. J'adopte l'orthographe originale de 1671 pour la distinguer de la version opératique de 1678.

15. John S. Powell, « *Psyché*: The Stakes of a Collaboration », dans Phyllis Gaffney, Michael Brophy et Mary Gallagher (dir.), *Reverberations : Staging Relations in French since 1500. A Festschrift in Honour of C. E. J. Caldicott*, Dublin, University College Dublin Press, p. 3-32.

16. *Argumens de Psyché...*, Staatsbibliothek zu Berlin, Musikabteilung, Rara Mus. T 15, n° 6.

17. John S. Powell et Herbert Schneider (dir.), *Lully, Molière, Psyché : tragi-comédie et ballet*, Hildesheim et New York, Olms, 2007, p. XIX-XXII.

## MUSIQUE, HARMONIE ET NÉGOCIATIONS INTERNATIONALES

été l'un des spectacles les plus lucratifs<sup>18</sup>. La limitation du nombre de musiciens que les théâtres parisiens pouvaient employer<sup>19</sup>, mise en place sous l'impulsion de Lully, a ouvert, paradoxalement, de nouvelles perspectives à la pièce et augmenté son potentiel de succès international dans les années 1680 et 1690. En effet, selon la pratique de la Comédie-Française, les représentations devaient se limiter à deux chanteurs, cinq danseurs et un orchestre de six à dix musiciens.

C'est sous cette forme que *Psiché* apparut à La Haye en 1697, comme en témoigne le « Livre de dessein ». Ce précieux document de huit pages révèle que les entrées musicales ont été interprétées par deux chanteurs (un homme et une femme) et cinq danseurs (une femme et quatre hommes). Il fournit les paroles chantées des intermèdes de la pièce ainsi que la description des décors et des machines, et même le prix des billets. En outre, et c'est peut-être ce qui est le plus intéressant pour les historiens du théâtre, il attribue l'œuvre à Molière *et* à Corneille, même si aucune édition des œuvres complètes de Corneille avant le XX<sup>e</sup> siècle ne l'a jamais incluse<sup>20</sup>.

*Psiché* était particulièrement appropriée pour une audience internationale à La Haye en 1697 parce que la pièce offre une sorte de mélange. Les cinq actes mêlent la comédie, la pastorale, la romance et la tragédie, tandis que les divertissements ou entractes avec chansons et danses explorent tous les registres, du sérieux au grotesque. De plus, le mythe de Psiché, relaté par Apulée dans *L'Âne d'or*, repris et

18. *Ibid.*, p. XXI-XXXII ; Jan Clarke, « The Material Conditions of Molière's Stage », dans David Bradby et Andrew Calder (dir.), *The Cambridge Companion to Molière*, Cambridge, Cambridge University Press, 2006, p. 33-34.

19. Paul Tillit, « Un monopole musical sous l'Ancien Régime : le privilège de l'Opéra de 1669 à la Révolution », dans Mathieu Touzeil-Divina et Geneviève Koubi (dir.), *Droit et Opéra*, Poitiers, LGDJ, 2008, p. 3-24.

20. Pierre Corneille, *Œuvres complètes*, Georges Couton (dir.), 3 vols., vol. 3, Paris, Gallimard, 1987.

## LE JEU ET LA RÈGLE

réinterprété en 1669 par Jean de La Fontaine, était très connu<sup>21</sup>. Enfin, comme il n'y a pas de prince magnanime dans le conte de Psyché et de Cupidon, cette histoire de l'amour d'un dieu pour une mortelle peut être interprétée comme une exploration des tensions entre l'humain et le divin ou de la quête par l'âme de la perfection, ou bien comme un avertissement moral contre la curiosité, ou plus simplement, comme un conte galant<sup>22</sup>.

Dans le dessein de Molière, et notamment dans les vers passionnés de Corneille, Psyché apparaît comme l'une d'entre nous : elle pleure, elle sourit, elle fait d'énormes erreurs. Comme l'Iphigénie de Racine, Psyché est une princesse soumise à des forces au-delà de sa volonté et qui consent d'être sacrifiée pour sauver son peuple d'un monstre. Dans la seconde entrée, peut-être la scène la plus connue de cette pièce, la princesse doit être exposée à la fureur du monstre dans un « desert » pour obéir à l'oracle. Elle y est conduite au son des « plaintes touchantes » et des « concerts lugubres », comme l'indique le « Livre de dessein ». Une « femme éplorée » chante une plainte italienne (avec musique et texte de Lully), suivie par l'entrée de quatre « hommes affligés », qui dansent en « marquant par leur geste & leurs parures, combien ils sont touchés du sort de leur Princesse ». Le deuil du peuple et le stoïcisme de la princesse donnent l'impression d'une société unifiée dans la croyance et le devoir. Mais ce n'est pas un monstre qui enlève la belle Psyché, c'est le vent, le « doux Zéphyr », qui l'emporte pour la conduire auprès du plus puissant des dieux : l'Amour lui-même.

Ces thèmes universels – devoir, sacrifice, faiblesse humaine et amour – auraient pu justifier à eux seuls le choix de *Psyché* pour le congrès de Ryswick. Mais *Psyché*

---

21. Henri Lemaître, *Essai sur le mythe de Psyché dans la littérature française des origines à 1890*, Paris, Boivin, s.d. [194-].

22. *Ibid.*

MUSIQUE, HARMONIE ET NÉGOCIATIONS INTERNATIONALES

avait de fait été conçue et exécutée comme célébration des triomphes de Louis XIV, notamment durant la guerre de Hollande dans les années 1670. Le prologue musical de 1671 s'ouvre avec un chant de Flore, déesse du Printemps, qui exhorte les spectateurs à louer la puissance du roi capable d'établir une paix nouvelle :

« Ce n'est plus le temps de la guerre ;  
Le plus puissant des Roys  
Interrompt ses exploits,  
Pour donner la Paix à la terre<sup>23</sup>. »

Commençant en *do* majeur rayonnant, la voix commence sur une figure rythmique en pointillé pour la première ligne de texte, ce qui constitue un topos musical pour exprimer la noblesse<sup>24</sup>. Puis la deuxième phrase répond à la première par une ligne mélodique ascendante, la voix atteignant son point culminant sur le mot « roi », magnifiant ainsi le pouvoir de celui-ci. Une descente plus douce dépeint l'interruption des exploits du roi et mène à une clôture harmonique qui laisse un sentiment de plénitude. Le cycle est achevé : les armes ont été déposées, les plaisirs de la paix peuvent reprendre.

L'exaltation de Flore est suivie d'un chœur de célébration générale qui s'exclame :

« Nous goûtons une paix profonde  
Les plus doux jeux sont ici-bas :  
On doit ce repos plein d'appas  
Au plus grand Roi du Monde. »

23. On peut écouter tous les extraits musicaux ici discutés sur un enregistrement de la version opératique de 1678 : Jean-Baptiste Lully, *Psyché*, Boston Early Music Festival Orchestra and Chorus, dir. Paul O'Dette et Stephen Stubbs, CPO 777 367-2, Bremen, 2008.

24. Ursula Kirkendale, « Il re dei Cieli e il re di Francia : su un "topos" nella maniera di Lully », *Rivista italiana di musicologia*, n° 39, 2004, p. 53-106.

## LE JEU ET LA RÈGLE

La première ligne de texte est ponctuée par une réponse orchestrale, conduisant à une double répétition de la deuxième ligne, qui évolue vers une cadence en mode mineur, doux et agréable. Le mode majeur victorieux est ensuite résolument rétabli avec l'énoncé au rythme vigoureux des deux dernières lignes. Louis XIV y apparaît bien sûr comme le plus grand roi du monde.

Si ces références à la gloire de Louis XIV pouvaient susciter des réticences à La Haye, il est néanmoins possible que le thème pacifique du prologue ait inspiré le choix de *Psiché*. Mais, un contretemps de dernière minute interdit la paix générale. Le Saint-Empire refusa de respecter la date limite imposée par la France sur la question de Strasbourg. Le 1<sup>er</sup> septembre, la France retira donc son offre de paix, et de nouvelles négociations commencèrent pour une paix séparée. De nombreux observateurs craignaient que l'architecture entière de la paix ne s'effondre<sup>25</sup>. Et *Psiché* était déjà en répétition. Que faire ?

#### QUATRE BERGERS ET UNE NYMPHE POUR CONJURER LES INCERTITUDES DE LA PAIX

Les acteurs, avertis de l'échec des négociations, ont sauvé leur spectacle en modifiant fondamentalement le prologue. Toutes les références à la paix – et à tout souverain – en ont été supprimées d'une manière qui n'est présente dans aucune autre source concernant cette pièce. Le chant de Flore et les premières lignes du chœur ont été entièrement coupés. Le spectacle commençait donc avec une ouverture instrumentale suivie par un chœur chantant les vers :

---

25. Voir Christine Roll, « Im Schatten der spanischen Erbfolge? Zur kaiserlichen Politik auf dem Kongress von Rijswijk », dans Heinz Duchhardt, Matthias Schnettger et Martin Vogt (dir.), *Der Friede von Rijswijk 1697*, Mainz, Zabern, 1998, p. 47-91.

## MUSIQUE, HARMONIE ET NÉGOCIATIONS INTERNATIONALES

« Descendez, Mère des Amours,  
Venez nous donner de beaux jours. »

Ce chœur étendu répète encore et encore les deux lignes du texte, allant des demandes pleines d'espoir aux prières désespérées, en passant par les plaidoyers insistants. D'un point de vue harmonique, il passe fréquemment d'un mode majeur à un mode mineur, ce qui illustre l'incertitude quant à la réponse à leurs prières. Les contributions de l'orchestre sont elles aussi ambiguës, tantôt triomphantes, tantôt découragées : ainsi l'accompagnement instrumental à la fois soutient et remet en question l'unanimité des voix, elles-mêmes parfois divisées. Durant ce chœur, quatre bergers et une nymphe dansent une entrée pastorale qui contribue à construire l'image de plaisirs communs et universels, dépris de tout aspect politique mais colorés par les incertitudes de la conférence de paix.

Ce changement – de la célébration d'un seul roi aux jeux innocents et universels d'un ensemble de personnages – met en relief le microcosme de la conférence de paix troublée par les événements des jours récents. Enlever toute référence à un souverain était nécessaire : en effet, qui célébrer dans un théâtre qui comprend les envoyés d'une quarantaine de pays ? De plus, le refus de l'Empire de signer la paix signifiait que certains membres du public étaient encore en guerre. Ainsi, le contexte diplomatique incertain a matériellement affecté la forme de la production. Et la paix réelle visée par le prologue d'origine s'est trouvée transmutée en l'expression d'un désir collectif à l'égard d'un monde encore à venir.

\* \*  
\* \*

Ironiquement, comme *Psiché*, le congrès n'était pas beaucoup plus qu'un spectacle public. Ses acteurs diplomatiques n'avaient qu'une partie des textes en main, et les traités ont en vérité été négociés ailleurs. Mais le spectacle du congrès a

## LE JEU ET LA RÈGLE

captivé l'imagination publique. Gazettes et journaux ont publié régulièrement des mises à jour. Des gravures représentant le fonctionnement interne du congrès proliféraient et aidaient le public à imaginer le travail des négociateurs, leur placement dans la salle des négociations, le travail du médiateur ou le moment de la signature des traités. Mais ces représentations montrent des divergences. Y avait-il une table ou non ? Le médiateur a-t-il travaillé seul ou a-t-il activement réglé les différends entre les protagonistes ? La paix a-t-elle été signée de jour ou de nuit ? Était-ce un succès ou non ? Le premier ambassadeur de France écrit à son roi le 23 septembre 1697 que la délégation française a fini « le plus glorieusement qu'il se puisse pour le Roy la plus grande affaire qui ait passé par les mains d'aucun Secrétaire d'État depuis plusieurs siècles<sup>26</sup> ». « Le plus glorieusement qu'il se puisse » ne semble pas très glorieux, mais le public était satisfait.

Quoi qu'il en soit, le congrès de Ryswick a laissé en héritage une grammaire et un répertoire diplomatiques qui informent encore nos pratiques. Cette grammaire était aussi musicale : la musique de *Psyché* se conforme à l'idée de la « juste harmonie » en ce temps, une harmonie en passe de s'établir comme le modèle et la base de la musique « classique » dans l'Europe occidentale et de renouveler le sens de l'harmonie et du concert politique.

---

26. Paris, ministère des Affaires étrangères, « Correspondance politique », Hollande, n° 169, f. 322.

## Le polythéisme grec : jeux divins ou règles humaines ?

Point de vue de Vinciane Pirenne-Delforge

Dans le cadre du Festival d'Avignon 2018 où s'est inscrite la version initiale de ce texte, deux tragédies enracinées dans des mythes grecs étaient à l'affiche : le *Thyeste* de Sénèque, mis en scène par Thomas Jolly, et l'*Iphigénie* de Racine, par Chloé Dabert. L'occasion était belle pour poser la question du poids des dieux sur la destinée des hommes dans les sociétés antiques, dans la perspective du thème « Le jeu et la règle » choisi pour une rencontre féconde entre des metteurs en scène et des chercheurs.

Ces deux tragédies, respectivement créées dans la Rome du Haut-Empire et dans la France de Louis XIV, puisent leur intrigue dans les traditions narratives de la Grèce antique. L'*Iphigénie* de Racine s'inspire directement de l'*Iphigénie à Aulis* d'Euripide, qui fut jouée à titre posthume sur la scène du théâtre de Dionysos à Athènes en 405 avant notre ère<sup>1</sup>. Quant au *Thyeste*, si l'on ignore la source précise qui a nourri l'inspiration de Sénèque, il convoque la malédiction des Atrides, depuis le crime de Tantale, père de Thyeste et d'Atrée, jusqu'à Agamemnon sacrifiant sa fille Iphigénie et au-delà. Ce récit aux multiples développements était bien connu dans le monde grec, et Sénèque fut un de ses passeurs en latin. Quand Thomas Jolly s'en empare en ce

---

1. Notice de François Jouan dans l'édition de la tragédie dans la « Collection des universités de France », Les Belles Lettres, Paris, 1993, p. 8. Pour l'*Iphigénie* de Racine, l'édition est celle d'Alain Viala et Sylvaine Guyot, *Jean Racine. Théâtre complet*, Paris, Garnier, 2013.

## LE JEU ET LA RÈGLE

XXI<sup>e</sup> siècle, il lui faut convoquer le filtre d'une traduction française qui puisse parler à l'auditeur moderne. Celle de Florence Dupont le fait excellemment<sup>2</sup>. Chloé Dabert ne rencontre pas une telle contrainte, puisque Racine écrivait en français, mais la diction des alexandrins, peu familière désormais, est un défi que metteur en scène et acteurs doivent relever. Sur le fond, les deux tragédies sont liées en ce qu'elles manifestent le poids de la faute ancestrale de Tantale sur les générations ultérieures de sa propre famille : il avait défié les dieux en leur donnant à manger son fils Pélopos assassiné<sup>3</sup>. Mais, comme nous allons le voir, ces pièces posent aussi la question de la responsabilité des hommes face aux dieux, même si les dieux n'apparaissent pas en tant que tels dans ces deux tragédies.

En effet, Iphigénie, promise au sacrifice par l'oracle qui exprime la colère d'Artémis, et Atrée s'abîmant dans la cruauté comme son aïeul Tantale, qui avait provoqué Zeus lui-même, pourraient laisser penser, *a priori*, que le destin des personnages tragiques grecs est régi par des divinités qui se jouent des hommes. Or, quand on observe le fonctionnement du polythéisme grec, auquel s'adossent les pièces produites à Athènes à la période classique, il devient possible de replacer les thèmes de ces œuvres dans leur contexte et de nuancer cette première impression. Les figures de Thyeste, d'Atrée, d'Agamemnon et d'Iphigénie n'en prennent alors que plus de relief. En outre, une telle mise en contexte antique permet d'enrichir la compréhension des appropriations successives de ces personnages, que ce soit à l'époque de Sénèque, au temps de Racine, ou bien en notre XXI<sup>e</sup> siècle, dans les mises en

2. Florence Dupont (traduction et présentation), *Sénèque. Théâtre complet*, Paris, Imprimerie nationale, 1991.

3. Tantale fait partie des grands réprouvés de l'au-delà dès l'*Odyssée* (XI, 582-592). Voir les allusions au repas cannibale dans la *Première Olympique* de Pindare, aux vers 51-58.

## LE POLYTHÉISME GREC

scène de Thomas Jolly et de Chloé Dabert. La présente réflexion ne nourrit cependant pas une ambition aussi large. Elle entend plus modestement esquisser quelques lignes interprétatives ancrées dans les traditions narratives et les pratiques rituelles des Grecs de l'Antiquité, afin d'offrir un bref contrepoint historique au travail de deux metteurs en scène contemporains.

## FESTIN CANNIBALE OU SACRIFICE EXPIATOIRE

Les dieux sont censés avoir intimé à Agamemnon l'ordre de sacrifier sa fille. Ces mêmes dieux avaient été, deux générations plus tôt, mis à l'épreuve par les repas cannibales de Tantale, d'abord, et de son fils Atrée, ensuite, ainsi que le rappelle Clytemnestre, mère d'Iphigénie, en invectivant le roi, son époux, dans la pièce de Racine (v. 1249-1252) :

« Vous ne démentez point une race funeste.  
Où, vous êtes le sang d'Atrée et de Thyeste.  
Bourreau de votre fille, il ne vous reste enfin  
Que d'en faire à sa mère un horrible festin. »

S'il est ici un fin lecteur des auteurs antiques, Racine n'a pourtant pas tout assumé de cette dette antique, puisqu'il ne permet pas que s'accomplisse le sacrifice d'Iphigénie, ni en tant que tel, ni dans la version de son enlèvement par Artémis qui lui substitue une biche, vraiment sacrificielle celle-là. La différence est importante. Mais Racine réduit aussi la responsabilité d'Agamemnon en mettant en scène un roi pris au piège d'un oracle que rien ne vient justifier. Il est en cela fidèle à la tragédie d'Euripide dont il s'inspire. Dans d'autres traditions narratives grecques qui dessinent cet épisode, l'oracle révélé par Calchas est intimement lié à l'offense que le roi a commise envers la déesse Artémis, et c'est la colère de cette dernière qui s'abat sur la flotte immobilisée au

## LE JEU ET LA RÈGLE

rivage d'Aulis<sup>4</sup>. Alors, certes, le sacrifice d'Iphigénie nous apparaît comme une monstruosité qui pousse aux limites du pensable la question du respect des dieux et la violence de leurs réactions en cas de manquement. Mais ce que nous appelons « les mythes grecs » était de puissants instruments pour penser le monde, la société et la pluralité des dieux du polythéisme. Or le prix qu'Artémis réclame à Agamemnon est le présent le plus artémisiaque qui soit : une jeune fille à la veille du mariage, à savoir le moment artémisiaque par excellence dans la vie des femmes, la période de la nubilité virginale, avant les épousailles et la mise au monde des enfants. Ce mythe ne parle pas des hommes qui seraient le jouet des dieux, comme Racine le laisse entendre. Il évoque bien davantage des hommes responsables des actes qu'ils posent et les prérogatives spécifiques des dieux qu'ils offensent, dans le chœur polyphonique qu'est un panthéon grec.

La faute ancestrale de Tantale, qui offre son fils en repas aux dieux assemblés, redoublée par celle d'Atrée, qui tue les enfants de son frère et lui en fait consommer les chairs, n'est évidemment pas absente de l'arrière-plan du mythe d'Iphigénie. En effet, si Agamemnon doit mettre sa propre fille à mort à son corps défendant, les crimes de ses ancêtres lui tendent un miroir dans lequel celui qu'il s'apprête à accomplir vient se refléter de façon troublée. De surcroît, le sacrifice d'Iphigénie porte en germe le meurtre d'Agamemnon par Clytemnestre, qui sera à son tour assassinée par son fils, Oreste. S'il est une famille des temps héroïques de la Grèce à laquelle s'attache avec ténacité la notion de

---

4. Le sacrifice apparaît pour la première fois dans les *Chants cypriens*, et c'est l'orgueil d'Agamemnon qui se vante d'être meilleur chasseur qu'Artémis qui provoque la colère de la déesse. Voir François Jouan, *Euripide et les légendes des chants cypriens*, Paris, Les Belles Lettres, 1966, p. 265-273.

## LE POLYTHÉISME GREC

faute ancestrale, c'est bien celle des Tyndarides (dite encore des Atrides, comme on l'a vu plus haut)<sup>5</sup>.

La transgression est à chaque fois intrafamiliale : on ne peut verser le sang des siens. Mais l'exigence divine à l'origine de la mise à mort d'Iphigénie brouille la scène du crime et l'habille en sacrifice expiatoire. Dans le cas de Tantale et d'Atrée, en leurs festins cannibales respectifs, la transgression est telle qu'elle devient cosmique : la règle par excellence qui fait succéder le jour à la nuit en un rythme immuable s'en trouve altérée, et le soleil suspend sa course ou la dévie. L'enfant de Tantale, Pélops, est ramené à la vie par les dieux eux-mêmes à qui il devait servir de repas. Les enfants de Thyeste servis à leur père par Atrée ne connaissent pas ce retournement de fortune. Mais, dans les deux cas, la démesure touche au paroxysme et la sanction divine continue de s'abattre à chaque génération, fût-ce par le biais de la faute commise par Agamemnon envers Artémis ou du matricide d'Oreste.

### LE POLYTHÉISME GREC, ENTRE PLURALITÉ NARRATIVE ET NÉGOCIATIONS RITUELLES

Les dieux grecs ne « jouent » pas avec les hommes. Ce n'est en tout cas pas ainsi que se formulait la relation entre les communautés grecques et les divinités qu'elles honoraient, même si des philosophes ont pu recourir à une telle métaphore<sup>6</sup>. Dans un autre registre documentaire que celui de la réflexion intellectuelle, on trouve pourtant une épitaphe des débuts de notre ère offrant l'image d'un enfant enlevé à

5. Sur ce thème de la faute ancestrale, le livre récent de Renaud Gagné est fondamental : *Ancestral Fault in Ancient Greece*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013, spécialement le chapitre 7 sur les Atrides.

6. L'exemple probablement le plus explicite se trouve chez Platon, *Les Lois*, 644d et 803c.

## LE JEU ET LA RÈGLE

l'affection de ses parents qui l'imaginent en poupée pour les dieux de l'au-delà<sup>7</sup>. Mais cette expression particulière ne relève pas de l'idée que les hommes seraient les jouets des dieux dans leur existence même.

Dès les plus anciens textes à notre disposition, l'existence humaine est conçue comme une alternance de biens et de maux, en contraste avec la vie éternellement bienheureuse des dieux<sup>8</sup>. C'est une telle alternance qui condense le mieux, dans le monde grec, la représentation de la condition humaine. C'est pourquoi les Moires, qu'il est habituel de concevoir comme des « divinités du destin », sont plus précisément les déesses de la part qui revient à chacun entre la naissance et la mort<sup>9</sup>. Mais cette « part » que distribuent les Moires n'est pas conçue comme une implacable détermination à laquelle les humains ne pourraient échapper : il s'agit de la part générique des biens et des maux à laquelle tout homme sera confronté au cours de son existence, dans un cadre où la démesure ne doit pas prendre place. Or, cette démesure, c'est précisément ce que met en scène le mythe des Atrides où, je le répète, la responsabilité des protagonistes est clairement engagée. Ni Pélops tué par Tantale, ni les enfants de Thyeste tués par Atrée, ni Iphigénie sacrifiée par Agamemnon ne sont le jouet des dieux : ils sont les victimes d'une démesure tout humaine que viennent sanctionner les dieux. Racine lui-même le laisse entendre quand, dans la première scène du premier acte, il fait dire à Agamemnon (v. 79-82) :

---

7. Anne-Marie Vérilhac, *Païdes aôroi. Poésie funéraire*, tome I *Textes*, Athènes, 1978, n° 59, p. 87-89. Je remercie vivement Véronique Dasen de m'avoir signalé cette épitaphe.

8. Hésiode, *La Théogonie*, 609-610 ; *Les Travaux et les Jours*, 179.

9. Vinciane Pirenne-Delforge, Gabriella Pironi, « Les Moires entre la naissance et la mort : de la représentation au culte », dans Véronique Dasen, Martine Hennard Dutheil de la Rochère (dir.), *Des Fata aux fées : regards croisés de l'Antiquité à nos jours*, Lausanne, Études de Lettres, 2010, p. 93-113.

## LE POLYTHÉISME GREC

« Moi-même, je l'avoue avec quelque pudeur  
 Charmé de mon pouvoir, et plein de ma grandeur  
 Ces noms de Roi des Rois et de Chef de la Grèce  
 Chatouillaient de mon cœur l'orgueilleuse faiblesse. »

Mais la responsabilité des hommes ne s'arrête pas là. Si l'on convoque à présent la dimension rituelle de la relation avec le monde suprahumain, s'ouvre un espace de négociation avec les dieux. En effet, par l'intermédiaire du rituel, nous entrons de plain-pied dans l'observation de la vie religieuse des cités grecques. Car, si la condition humaine se définit par une alternance de biens et de maux, cela signifie que les humains sont désormais éloignés des dieux bienheureux. Le repas qu'un Tantale était censé avoir partagé avec ces derniers s'inscrit dans les temps héroïques et relève d'une commensalité qui n'est plus. Désormais, la communication entre hommes et dieux passe par la mise à mort d'un animal domestique sur les autels construits par les hommes pour les dieux. C'est l'acte sacrificiel qui est le vecteur de la communication entre des sphères à jamais séparées<sup>10</sup>.

Pour comprendre la démarche sacrificielle, nous pouvons la comparer à une sorte de langage par lequel les hommes expriment à la fois l'hommage dû à la puissance des dieux mais aussi les attentes de la communauté qui sacrifie. Et c'est sur ce langage, partagé par tous les Grecs, que vient se greffer la parole spécifique de chaque sacrifice particulier. Car si un rituel est certes conçu comme une démarche traditionnelle, revendiquée comme telle et inscrite dans la mémoire des pères (une « règle » pour reprendre l'intitulé de ces « Rencontres »), c'est aussi le lieu par excellence de l'expérimenta-

---

10. Sur ce point, les pages de Jean-Pierre Vernant dans *La Cuisine du sacrifice en pays grec* (Paris, Gallimard, 1979, p. 37-132) restent essentielles. Voir Vinciane Pirenne-Delforge, « Vernant, le sacrifice et la cuisine, quarante ans après... », dans Stella Georgoudi, François de Polignac (dir.), *Relire Vernant*, Paris, Les Belles Lettres, 2018, p. 53-81.

## LE JEU ET LA RÈGLE

tion. Précisément parce que le polythéisme grec est un système religieux flexible, fluide, où, à la pluralité des dieux et à celle des récits qui les mettent en scène, correspond la souplesse de démarches rituelles qui autorisent la négociation avec eux. Non pas une technique marchande un peu sordide, ainsi que la décrivait le Socrate de Platon<sup>11</sup>, mais un dialogue continu avec des dieux conçus comme des partenaires de la vie familiale, sociale, politique, et dont l'intérêt est engagé au même titre que celui des hommes dans l'équilibre et le bien-être des cités.

Comme l'évoque Véronique Dasen dans le présent ouvrage<sup>12</sup>, le jeu avec ses règles est, en Grèce, une référence à la compétition et à la part de chance associée à la volonté des dieux, autant d'éléments qui caractérisent l'excellence aristocratique. Les dieux n'en jouent pas pour autant avec les hommes, mais ils autorisent, par divers canaux rituels, une interaction avec eux, fût-ce dans la gestion de ce que nous appelons « le hasard ». Le processus sacrificiel fait partie de ces canaux de communication, pourvoyeurs d'interaction. Dans le cadre de telles relations avec le monde divin, les hommes ont la liberté d'adopter ou non les comportements adéquats. Leur responsabilité est à la mesure de cette liberté.

\* \*  
\*

Les traditions narratives des Grecs que nous appelons des « mythes » ont traversé les siècles par étapes, en autant de passages de témoin pour formuler des questionnements profondément humains. C'est peut-être pour cela, parmi d'autres raisons, que ces mythes continuent de résonner pour nous, en des interprétations nouvelles. Mais quand on tente de comprendre le sens que leur attribuait la

---

11. Platon, *Euthyphron*, 14e.

12. Véronique Dasen, ici même, aux pages 85-98.

## LE POLYTHÉISME GREC

culture qui les avait fait naître – ce qui est esquissé ici –, il ne faut pas oublier les dieux ni les diverses manières dont les Grecs négociaient avec eux au sein du monde qu'ils partageaient. Si Racine escamote Artémis, alors que Sénèque n'oublie pas la colère de Zeus/Jupiter, c'est que l'un vit dans le royaume chrétien de Louis XIV, alors que l'autre participe d'un monde encore largement polythéiste. Pour comprendre la réception des mythes grecs, cette distinction est fondamentale.



## Iphigénie, quand le mythe résonne avec le temps présent

Entretien avec Chloé Dabert

Iphigénie, fille de roi. Princesse sacrifiée, elle accepte son sort et croit en l'oracle qui signe son destin. L'expiation, le retour au calme, à l'apaisement, la fin du cycle viendraient du sacrifice de la jeune femme. Dans la mise en scène de Chloé Dabert présentée au Festival d'Avignon 2018, le décor est un camp militaire sur une plage, où les femmes n'ont pas leur place.

Après une formation au Conservatoire national supérieur d'art dramatique, Chloé Dabert a joué sous la direction de Joël Jouanneau, Jeanne Champagne et Madeleine Louarn, puis a choisi la mise en scène comme terrain de prédilection. En 2012, elle crée sa compagnie Héros-limite avec Sébastien Eveno et présente *Orphelins* de Dennis Kelly, lauréat du Festival Impatience 2014. Orientant sa recherche vers les écritures contemporaines – telles que *J'étais dans ma maison et j'attendais que la pluie vienne* de Jean-Luc Lagarce mis en scène à la Comédie-Française –, elle questionne le langage théâtral de manière méthodique et quasi mathématique, pour faire entendre la structure poétique de ces œuvres. Elle est directrice de la Comédie de Reims.

**Alain Viala :** Sur les onze tragédies de Racine, il y en a sept qui commencent par « oui ». C'est par ce mot qu'Agamemnon entre en scène dans *Iphigénie* : « Oui, c'est Agamemnon, c'est ton roi qui t'éveille. Viens, reconnais la voix qui frappe à ton oreille. » Ce « oui », me semble-t-il, indique que le monde est à l'envers : celui qui est le premier

## LE JEU ET LA RÈGLE

debout et qui réveille son valet de chambre, son homme de confiance, c'est le roi. L'ouverture de votre mise en scène d'*Iphigénie* montre le roi immobile, seul. Les rôles entre lui et son confident semblent inversés. Je l'ai vu comme un moment où – pour parler comme Shakespeare – *time is out of joint* – le temps n'est plus dans l'ordre où il devrait être, le désordre est déjà installé.

**Chloé Dabert :** Cette scène d'exposition reprend aussi des indications qui sont précisées par Ulysse, plus tard.

« Songez-y. Vous devez votre Fille à la Grèce,  
 Vous nous l'avez promise. Et sur cette promesse,  
 Calchas par tous les Grecs consulté chaque jour  
 Leur a prédit des vents l'infaillible retour » (acte I, scène 3).

De la sorte, il y a comme un jeu avec le temps, En effet, dans ce premier acte, les choses pourraient être dans un ordre différent. Comme la discussion avec Ulysse où Agamemnon a accepté de sacrifier Iphigénie a déjà eu lieu, que tout ce qui est dit après a déjà été dit avant, il opère un long retour en arrière.

« Ulysse en apparence approuvant mes discours,  
 De ce premier torrent laissa passer le cours.  
 Mais bientôt rappelant sa cruelle industrie,  
 Il me représenta l'honneur et la Patrie,  
 Tout ce Peuple, ces Rois à mes ordres soumis,  
 Et l'Empire d'Asie à la Grèce promis.  
 De quel front immolant tout l'État à ma Fille,  
 Roi sans gloire, j'irais vieillir dans ma Famille!  
 Moi-même (je l'avoue avec quelque pudeur)  
 Charmé de mon pouvoir, et plein de ma grandeur,  
 Ces noms de Roi des Rois, et de Chef de la Grèce  
 Chatouillaient de mon cœur l'orgueilleuse faiblesse.  
 Pour comble de malheur, les Dieux toutes les nuits,  
 Dès qu'un léger sommeil suspendait mes ennuis,  
 Vengeant de leurs Autels le sanglant privilège,  
 Me venaient reprocher ma pitié sacrilège,

IPHIGÉNIE, QUAND LE MYTHE RÉSONNE AVEC LE TEMPS PRÉSENT

Et présentant la foudre à mon esprit confus,  
Le bras déjà levé menaçaient mes refus.  
Je me rendis, Arcas, et vaincu par Ulysse,  
De ma Fille en pleurant j'ordonnai le supplice » (acte I, scène 1).

**Marion Guilloux\*** : Racine. Dire le nom de cet auteur est déjà plonger dans l'histoire du théâtre et de la culture française. Était-ce cette confrontation qui vous intéressait, ou vous éloignez-vous de cette idée pour y trouver l'indépendance de votre génération ?

**Chloé Dabert** : *Iphigénie* est un texte qui m'habite depuis l'adolescence et auquel je reviens régulièrement. Il prend tout son sens en étant joué en extérieur. Les protagonistes y sont « arrêtés, bloqués » dans un camp militaire situé entre la plage et la mer, et ils attendent que le vent, jusque-là défavorable, se lève pour pouvoir partir au combat. Ce type de mythes fondateurs entretient un dialogue avec notre temps. Que représente le fait de sacrifier une jeune fille pour une idée, une raison d'État, un intérêt commun ? Qu'est-ce qui sous-tend le fait de se soumettre à un oracle ? De « croire l'oracle » ? L'*Iphigénie* de Racine parle à travers le temps.

**Marion Guilloux** : Les grandes figures féminines comme Antigone, Iphigénie, Penthésilée sont souvent des personnages qui permettent aux lecteurs et spectateurs d'entrer dans le monde du théâtre. Elles sont de magnifiques miroirs.

**Chloé Dabert** : Iphigénie est fille de roi. Elle incarne parfaitement sa fonction de princesse, et bientôt de sujet sacrifié. De par son éducation, elle ne remet pas en question l'autorité, elle accepte son sort, elle croit en l'oracle. Il y a une

---

\* Propos recueillis par Marion Guilloux pour la 72<sup>e</sup> édition du Festival d'Avignon.

## LE JEU ET LA RÈGLE

forme de conditionnement de cette jeune fille qui accepte d'être sacrifiée. Elle se bat avec les armes qu'elle a à sa disposition, à savoir son corps qu'elle offre par amour pour son père et par sens du devoir.

Nous sommes ici dans le drame épique tel qu'on le retrouve aujourd'hui dans des formes très diversifiées jusque dans les séries télévisées comme *Game of Thrones* dont le succès, mondial, témoigne de l'ancrage de la culture moderne dans le mythe. Par exemple, l'un des épisodes de cette série montre un homme qui accepte de sacrifier sa fille pour accéder au trône. Par ambition, par épuisement, il cède à la contrainte. Ce type de résonance entre les fictions contemporaines et la tragédie grecque est une source de réflexion, d'inspiration, notamment pour les ateliers que je conduis avec des adolescents et de jeunes adultes. Nous y retrouvons la trame d'*Iphigénie* que Racine a lui-même empruntée à Euripide. Qu'est-ce que cette pratique raconte de notre propre rapport à l'expiation, au retour au calme, à l'apaisement? Pourquoi s'agit-il de sacrifices de jeunes femmes? Je n'ai pas de réponse, je ne cherche jamais à en donner aux spectateurs. L'important pour moi est de nous retrouver ensemble face à un constat, de nous poser la question de nos propres limites, de nos systèmes de valeurs, sachant qu'un sacrifice aura bien lieu et que le vent se lèvera. Cela nous conduit à une autre question : quel sens moral pouvons-nous donner à la conclusion de Racine? S'agit-il ici de justifier ou non un acte? Le théâtre est là pour questionner et ébranler. Personnellement, j'aurais préféré que le vent ne se lève pas.

Au-delà du rapport aux croyances et au pouvoir, la pièce questionne la figure féminine dans son rapport à l'intime. Dans ce camp militaire, dans lequel elles n'ont pas de place, Iphigénie, Clytemnestre et Ériphile se battent avec leurs propres armes. Ces personnages m'amènent à interroger la place des corps, à me poser la question du désir. Iphigénie et Ériphile aiment le même homme, Achille. Le sacrifice d'Éri-

IPHIGÉNIE, QUAND LE MYTHE RÉSONNE AVEC LE TEMPS PRÉSENT

phile à la fin de la pièce est guidé par le fait d'exister aux yeux des hommes, d'égaliser Iphigénie aux yeux d'Achille en valant autant qu'elle. Tandis que, chez Euripide, c'est une biche qui est sacrifiée, je trouve qu'il y a quelque chose de très moderne dans la résolution de Racine qui met de côté toute forme de surnaturel pour conclure sur un sacrifice humain.

**Marion Guilloux :** Une fois l'histoire posée à l'image de ce campement, comment abordez-vous le travail de la langue racinienne ?

**Chloé Dabert :** La langue de Racine, la perfection de ses alexandrins sont d'une grande exigence. Je privilégie un travail à la table au début des répétitions afin que les comédiens puissent se concentrer sur le rythme, la ponctuation. J'attache énormément d'attention au respect de la partition, j'ai un rapport presque mathématique à l'écriture. Il y a une rythmique commune, une cadence à trouver, afin d'entrer ensemble dans le texte. J'ai un très grand respect pour les auteurs ; toute ma pratique part de cette nécessité de les faire entendre au mot, à la virgule près. Il s'agit d'entendre une langue, d'entrer pleinement dans la structure d'une écriture. La première étape des répétitions est donc essentiellement consacrée à un travail sur la ponctuation, les retours à la ligne, sans élision. Ce n'est qu'après, une fois ce cadre établi, que les acteurs trouvent une forme de liberté. Le jeu devient pleinement ludique. Intervient alors la problématique de l'incarnation. Comment incarner sans chercher à être un personnage ? Nous veillons avec les acteurs à maintenir une forme de distance : être dans un jeu engagé, mais en marquant un léger décalage avec les codes du réalisme.

J'arrive à Racine après avoir traversé les écritures de Dennis Kelly et de Jean-Luc Lagarce où l'action est aussi dans la parole. Nous sommes au cœur d'une tragédie, qui est racontée sur le plateau mais dont les actions se passent en dehors... Je suis profondément attachée à ce type de théâtre,

## LE JEU ET LA RÈGLE

un théâtre du verbe, formel et très rythmique, une langue rigoureuse et précise.

**Marion Guilloux :** Comment l'histoire est-elle « projetée » sur scène ?

**Chloé Dabert :** Avec Pierre Nouvel, qui est scénographe et vidéaste, nous sommes partis de l'idée du camp représenté par un mirador. L'action se déroule à proximité de la mer, il y a du sable, des roseaux, une sorte de lande que nous avons voulue hors de toute époque précise. Même si l'ancrage dans le monde grec est indéniable, j'ai cherché à travailler un univers qui ne soit pas identifiable historiquement. C'est une idée que l'on retrouve dans l'adaptation du roman de science-fiction *La Servante écarlate* de Margaret Atwood : ce qui se passe est peut-être arrivé, il y a cent ans, mille ans, ou arrivera demain. Une chose est certaine, c'est qu'aujourd'hui est déjà passé, dépassé, face à la violence de l'événement. Ce qui est intéressant dans le récit d'anticipation, c'est que l'on reconnaît les choses tout en les percevant comme confusément mêlées ; des vestiges, des époques rassemblées. Le texte de Racine nous permet un traitement similaire.

Le mirador représente l'entrée du camp, le lieu depuis lequel on scrute la mer, où l'on attend que le vent se lève. Il est construit avec des échafaudages, du bois et des matières plus modernes. Comme la lumière, la vidéo permet de transformer un lieu unique, de créer plusieurs espaces sans bouleverser l'architecture de l'ensemble. Le décor comme les costumes sont pris dans une tension entre le passé et le présent.

**Marion Guilloux :** Estimez-vous que ce travail a été très différent de vos autres mises en scène ? Aborder Racine peut-il être une continuité dans un parcours jusqu'à présent tourné vers le contemporain ?

## IPHIGÉNIE, QUAND LE MYTHE RÉSONNE AVEC LE TEMPS PRÉSENT

**Chloé Dabert :** Je pense qu'il s'agit d'une continuité. Lorsque j'aborde Kelly ou Lagarce, je fais face à des tragédies modernes. Il ne s'y passe pas grand-chose, tout du moins pas de prime abord. Car l'enjeu réside justement dans le fait que l'action se trouve dans la parole, il faut alors tendre l'oreille et plonger dans les mots, dans le sens des phrases. J'aime les textes à plusieurs entrées, avec plusieurs niveaux de lecture. Je suis avant tout curieuse de comprendre ce qui m'échappe et, plus la complexité est grande, plus j'ai envie de travailler un texte. C'est la contrainte de l'écriture qui devient stimulante et qui, ensuite, initie le jeu. Plus je déroule le fil, plus je comprends pourquoi il y avait nécessité à le mettre en scène.

Tout en me concentrant sur le détail de la langue, j'ai un rapport très intuitif au texte. Et s'il y avait une nécessité pour moi à mettre en scène aujourd'hui *Iphigénie*, c'est certainement parce que, au-delà de la beauté de la langue et de l'écriture, j'y trouve des résonances puissantes avec notre temps présent, notre réalité. Plus le travail de mise en scène avançait plus je m'intéressais à Agamemnon et à son dilemme, aux doutes de ce père-roi.

**Alain Viala :** Racine, dans la préface d'*Iphigénie*, explique qu'une de ses difficultés était qu'il ne pouvait pas mettre en scène un « miracle » (c'est le terme qu'il emploie), tel que l'intervention de Diane qui, dans le mythe, substitue une biche à Iphigénie. Aussi, il a inventé le personnage d'Ériphile : orpheline sans généalogie qu'Iphigénie a prise en affection. Pour vous, que porte ce personnage d'Ériphile ?

**Chloé Dabert :** *Iphigénie* pourrait ne pas être considérée comme une tragédie : certains la qualifient même de mélodrame. Racine ne fait pas mourir Iphigénie et ne la remplace pas par une biche : une résolution surnaturelle ne l'intéressait pas. Face à la question (dérivée du mythe) « une famille peut-elle sacrifier un de ses membres ? », Racine choisit de sacrifier une autre jeune fille qui ne va manquer à personne. Mais

## LE JEU ET LA RÈGLE

Ériphile est le double d'Iphigénie, et on découvre enfin qu'elle s'appelle, elle aussi, Iphigénie. Et en cela son sacrifice crée une ambiguïté : on ne parvient pas à sacrifier la vraie, mais on la sacrifie quand même en quelque sorte ; le mythe veut que la jeune fille meure.

**Alain Viala :** Ériphile est effectivement le double d'Iphigénie. Le mythe mentionne constamment des doubles, des répétitions, des réitérations, des doubles jeux et des oracles à double sens. Ceci est nettement souligné dans votre mise en scène. Quelle importance a pour vous cette résilience du double dans le mythe et dans la mise en scène ?

**Vinciane Pirenne-Delforge :** Les traditions narratives des Grecs sont véritablement un lieu d'expérimentation continu. Il y a un processus de recherche permanent de multiplication des angles de vue. Il n'y a jamais une réponse à une question, à une problématique. Il y a un éventail de possibles. Et le double, l'itération, la transformation, la métamorphose sont autant de processus qui permettent de balayer le plus large éventail possible.

**Chloé Dabert :** Racine procède à une réécriture marquée par son appartenance au XVII<sup>e</sup> siècle. La pièce est aussi traversée par une sorte de confusion, de mélange entre les dieux grecs et la religion monothéiste, entre les anciens et les nouveaux, entre ceux qui remettent en question, ceux qui ne remettent pas en question. Cette notion d'expérience se retrouve dans la situation à laquelle est confronté Agamemnon. Il apparaît comme un rat de laboratoire qui serait face à des tests et dont on observerait les réactions.

**Alain Viala :** Diderot a écrit des pages magnifiques dans ses lettres à Sophie Volland sur le fait que c'est la tragédie d'Agamemnon et que le spectateur peut pleurer devant toutes les pressions contradictoires que ce roi et père subit.

IPHIGÉNIE, QUAND LE MYTHE RÉSONNE AVEC LE TEMPS PRÉSENT

Pour lui, Agamemnon est mis au centre d'une situation de torture et, en plus, il s'épie un peu lui-même, ne cesse de commenter ses hésitations ; on peut dire qu'avec ce personnage la situation d'expérience apparaît doublement.

**De la salle :** Cette dualité se joue aussi dans la scénographie que vous avez imaginée à partir d'une partition entre un espace qui évoque la nature – peut-être la loi de la nature – et cette tour métallique qui suggère la technologie, la guerre, mais aussi les dieux et la loi imposée, transcendante. Comment cette dialectique traverse-t-elle votre dramaturgie ? L'espace scénique semble construit sur une confrontation entre un espace où il y a la nature – figurée par des herbes – et un espace plus froid, plus métallique.

**Chloé Dabert :** La langue est vraiment le point de départ de mon travail avec les acteurs. La scénographie est là pour donner des codes, tout en évitant de renvoyer à des interprétations « trop fermées » ou à des transpositions dans une époque trop déterminée. Il s'agissait à la fois de brouiller les pistes sur le contexte et en même temps de le situer. C'est la guerre, donc je voulais signifier le camp militaire ; mais je voulais que ce soit de manière non réaliste, intemporelle. En effet, la hauteur des structures métalliques renvoie aux rapports aux dieux, tandis que la plage renvoie aux éléments naturels. La tour métallique signifie moins la technologie, qu'un univers un peu froid, marqué de dureté.

**De la salle (à Vinciane Pirenne-Delforge) :** Comment le récit *des hommes comme jouets des dieux* que vous déconstruisez à travers vos travaux historiques s'est-il constitué ? À quels enjeux la construction de cette interprétation pouvait répondre ?

**Vinciane Pirenne-Delforge :** On trouve effectivement des éléments renvoyant à cette perspective dans l'œuvre de

## LE JEU ET LA RÈGLE

Platon et dans certains textes d'Héraclite, mais qui restent extrêmement difficiles à interpréter compte tenu de leur caractère fragmentaire. Cette réflexion est orientée dans une vision du monde spécifique et dans un rapport aux dieux modifié par la réflexion philosophique.

Néanmoins, même chez Platon, je pense qu'il faut nuancer fortement les quelques passages qui évoquent cette image de l'homme comme jouet des dieux, parce que ce sont des passages qui sont déterminés par un propos circonstanciel. Lorsque Platon évoque cette vision d'un dieu, que certains ont tendance à considérer comme unique, il reste polythéiste. Même dans la pensée philosophique grecque, il y a une multiplicité de possibles. Cette vision d'un destin où les hommes seraient le jouet des dieux est peut-être une possibilité que le philosophe déploie, mais l'étude historique des communautés, la ritualité de leurs comportements ne mettent pas en évidence cette vision théorique des choses, qui n'est, même chez Platon, qu'un possible parmi d'autres. Et si les hommes ne sont pas les jouets des dieux, ils sont forcément responsables.

**Alain Viala :** À qui la faute ? Qui est responsable ? Tous ? Certains ? Il y a peu de pièces de Racine dans lesquelles il y a des personnages innocents. À ma connaissance, il n'y en a que deux : *Mithridate* avec Monime et *Iphigénie* avec Iphigénie. Tous ses personnages ont une part de responsabilité. Il me semble qu'Iphigénie n'en a pas.

**Chloé Dabert :** En accord avec le mythe, les pères portent aussi la responsabilité de la famille. Il y a chez Racine une sorte de querelle des anciens et des nouveaux qui est très présente. Au début de la pièce, la réplique d'Achille : « Les Dieux sont de nos jours les maîtres souverains » renvoie à un débat : si les dieux décident du moment où l'on va mourir (ce serait l'ancien), chacun peut décider du comment il va mourir (ce serait le moderne). Nous avons essayé de le faire

## IPHIGÉNIE, QUAND LE MYTHE RÉSONNE AVEC LE TEMPS PRÉSENT

avec Ériphile à cause de qui le dénouement arrive. Elle n'agit pas seulement par jalousie. Elle défie le destin, les dieux. Iphigénie, elle aussi, prend ses responsabilités ; en tout cas, elle considère que sa responsabilité est d'accepter le sacrifice. Il s'agit surtout de savoir comment chacun, à l'intérieur de cette histoire, décide où est sa responsabilité. Le rapport aux dieux est très présent dans la pièce. On a l'impression que les personnages n'ont pas le choix, mais ils opèrent tous des choix.

Achille s'oppose aux dieux et au roi pour tenter de sauver Iphigénie. Cette dernière s'oppose à Achille et à Clytemnestre, elle choisit de se sacrifier alors que son père vient de décider de la sauver. Clytemnestre met tout en œuvre pour proposer une autre solution, une autre interprétation à l'oracle, elle choisit de laisser la Grèce risquer une guerre civile pour protéger sa fille. Arcas choisit de trahir Agamemnon. Ériphile choisit de se sacrifier elle-même pour prouver sa valeur aux yeux de tous. Agamemnon ne cesse de remettre ses propres choix en question, et c'est finalement cette indécision qui fait échouer la tragédie. Chaque personnage décide quelle responsabilité il considère devoir prendre.

**Vinciane Pirenne-Delforge :** Racine est un fin lecteur des anciens, et il a une compréhension en profondeur des enjeux du mythe antique, mais avec évidemment une lecture actualisée pour son temps.



## Des dieux, des humains et des cannibales<sup>1</sup>

Mondher Kilani

La littérature ethnographique est riche de descriptions dans lesquelles le cannibalisme apparaît comme un rituel pratiqué dans plusieurs contextes culturels. Mais, comme l'a souligné Marshall Sahlins, « le cannibalisme est toujours "symbolique" même quand il est "réel" » (1983, p. 88). Autrement dit, du point de vue de la compréhension des cultures et de leur rapport aussi bien au monde divin qu'au monde naturel, une attention particulière doit être accordée au cannibalisme en tant que métaphore qui éclaire les sous-bassements des sociétés, y compris dans celles qui ne le pratiquent pas. Plus que la manducation physique de l'homme par l'homme, je voudrais ici envisager le cannibalisme en tant que catégorie culturelle, plus précisément en tant que fiction modélisante de l'humain et du divin. C'est pour cette raison que je préfère le terme « cannibalisme » – néologisme apparu dès le premier contact de Christophe Colomb avec les peuples exotiques, par altération du nom du peuple carib et son association avec le mot latin *canis*, chien mangeur de chair humaine, et portant avec lui toutes les potentialités de la rencontre culturelle – à celui d'« anthropophagie », qui signifie littéralement « la manducation de l'homme par l'homme » et renvoie à un pur état de pénurie, à un irrépressible appétit alimentaire, à un désordre mental, voire à un stade de sauvagerie absolue – ce que n'ont pas manqué de prétendre plusieurs théories matérialistes qui

---

1. Une partie des considérations développées dans ce texte proviennent de l'ouvrage que j'ai consacré au cannibalisme (Kilani, 2018).

## LE JEU ET LA RÈGLE

ont rapporté le phénomène cannibale, soit à un manque de protéines, soit à un facteur de régulation démographique<sup>2</sup>, soit encore à une étape primitive de l'histoire de l'humanité<sup>3</sup>. Il est, à ce titre, particulièrement pauvre du point de vue de la description et de l'intelligibilité des situations sociales.

Le terme de « cannibalisme » est en revanche intéressant à penser en ce qu'il permet d'organiser – pratiquement et imaginairement – les réalités sociales, en ce qu'il offre des modèles ou des antimodèles de l'humain (ou du divin) auxquels les sociétés s'identifient ou au contraire desquels elles se défont. Bref, le cannibalisme est intéressant en ce qu'il contribue, au même titre que d'autres institutions symboliques comme la croyance ou le mythe, et d'autres institutions sociales comme la parenté, les rapports sociaux de sexe, le système de nourriture ou encore la relation à l'animal, à la fabrication de la culture. Je m'attacherai dans un premier temps à saisir le rapport entretenu dans plusieurs traditions entre les dieux et les humains à travers le prisme du cannibalisme – avec une attention particulière à l'univers grec. Ensuite je chercherai à comprendre la centralité du cannibalisme dans l'analyse aussi bien psychanalytique qu'anthropologique – en insistant plus particulièrement sur la manière, dont l'ingestion de l'autre relève de l'échange symbolique et de l'univers de la réciprocité ; cette « métaphysique cannibale » sera contrastée avec la montée aux

---

2. Pour une telle approche, voir son principal représentant, l'anthropologue américain Marvin Harris (1979), qui explique le cannibalisme par des facteurs environnementaux, notamment le manque de protéines animales dans le régime alimentaire ou encore la nécessité de réguler la démographie. Rappelons qu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, déjà, un auteur comme Diderot (2008, p. 30, note 1) expliquait le cannibalisme principalement par cette dernière raison, l'associant particulièrement à l'insularité qui exerce une pression sur la population l'amenant à sacrifier une partie de ses membres.

3. C'était le cas, pendant longtemps, des théories évolutionnistes en anthropologie qui dessinaient une progression linéaire de l'état de nature (auquel le cannibalisme est étroitement associé) à l'état de culture, et dont Freud, comme nous le verrons plus loin dans le texte, va s'inspirer pour échafauder son récit de la horde primitive.

## DES DIEUX, DES HUMAINS ET DES CANNIBALES

extrêmes dans la violence, où la finalité est l'annihilation pure et simple de l'autre – de la pièce *Thyeste* de Sénèque, et son anthropophagie vengeresse, qui a semé l'effroi chez les humains et détourné jusqu'à la trajectoire des astres, en sera une des illustrations, au même titre que l'extermination de masse dans les camps qui recherche un bénéfice symbolique définitif et sans reste. Enfin je conclurai par un plaidoyer pour un « cannibalisme tempéré », dont la règle serait de ne manger (épouser) ni trop près, ni trop loin, accordant à l'acte cannibale une dimension essentielle dans la production du lien social et de l'univers de sens. Je mobiliserai à cet effet des matériaux *a priori* hétérogènes, comme les mythes d'origine, le rituel et le sacrifice, la tragédie antique, la littérature contemporaine, la peinture, le cinéma et d'autres formes d'expression encore, mais qui sont tous pertinents, chacun à sa façon et dans son propre domaine, pour faire saisir la force imaginative du cannibalisme en tant que production de l'humain et/ou du divin<sup>4</sup>. Un tel choix de documents ne vise cependant ni l'exhaustivité, ni la représentativité ; il se contente de chercher derrière un thème récurrent quelques logiques sociales et culturelles.

---

4. Dans l'ouvrage déjà cité (Kilani, 2018), j'ai inclus les matériaux suivants : l'art à travers ses diverses expressions ; le conte où le cannibalisme est souvent au centre de l'intrigue et de la morale à enseigner ; la littérature dans ses différents genres, et plus particulièrement le « roman cannibale » qui sert d'éducation sentimentale à l'usage des jeunes générations européennes ; les réflexions philosophiques sur la phénoménologie du cannibalisme ; la critique sociale sous forme de manifestes cannibales ou d'analyses économiques et sociologiques ; la psychanalyse et son « stade oral ou cannibale » comme dimension constitutive du psychisme humain ; la fiction cinématographique et ses différents genres, dont le « cinéma cannibale » ; la muséographie et sa propension à cannibaliser les autres cultures ; la photographie ; la chronique ; le fait divers ; etc. Sans oublier, bien sûr, la littérature ethnographique et anthropologique. Ces ensembles de productions nous informent et nous donnent accès aux différentes strates des cultures aussi bien dans leur diversité que dans leur universalité.

## LE JEU ET LA RÈGLE

**MANGER LE MONDE, OU COMMENT CRÉER L'UNIVERS  
POUR LE DÉTRUIRE**

Commençons par le pouvoir qu'a le cannibalisme de créer la vie et d'instituer la mort, d'inventer l'ordre culturel et de précipiter sa destruction. Souvent, en effet, le cannibalisme apparaît à la fois comme le point de départ du monde – de la bouche de l'ogre ou du dieu cannibale surgit la vie – et sa nécessaire destruction – la même bouche n'hésite pas à ingurgiter ce qu'elle vient à peine de créer. Une telle oscillation entre deux pôles *a priori* contraires semble souligner la fragilité des œuvres aussi bien divines qu'humaines. Elle fait également ressortir la tâche sans fin qui est assignée à la culture, celle de pallier l'incomplétude constitutive de l'humain et de produire des formes et des significations pour habiter le monde social, naturel et divin.

Deux exemples, à la jonction de deux traditions pourtant très éloignées l'une de l'autre dans le temps et dans l'espace, peuvent nous éclairer sur la puissance métaphorique du cannibalisme dans la création et dans la destruction du monde. Il s'agit de Prajapati, le dieu du panthéon hindou, et du vautour charognard, héros culturel de la mythologie des Indiens urubu d'Amazonie. En rapprochant ces deux figures, l'anthropologue Francis Huxley y a vu la même expression de puissance et de destruction. En créant le monde, et parce qu'il « connaît l'essence de l'infini », le premier décidait de manger tout ce qu'il produisait. Quant au vautour des Indiens d'Amazonie, maître du feu et de la vie, il est comme « une sorte de petit Prajapati puisque, tôt ou tard, tout finit par lui devenir nourriture » (Huxley, 1973, p. 13).

Si ce thème du dieu omnipotent, à la fois créateur et destructeur, est présent dans plusieurs traditions mythologiques, il l'est également dans les œuvres littéraires comme *Les Chants de Maldoror* de Lautréamont, auteur du XIX<sup>e</sup> siècle qui a fortement influencé les surréalistes.

## DES DIEUX, DES HUMAINS ET DES CANNIBALES

Chez Lautréamont, « Dieu », qui est tantôt le Créateur « tout-puissant », tantôt le Père « tout-puissant », n'hésite pas à dévorer la créature à laquelle il donne naissance. *Les Chants de Maldoror* insistent sur le fantasme cannibale d'un pouvoir qui a droit de vie et de mort sur ses sujets. Le cannibale est aussi omnipotent que Dieu le Père. Il peut aussi bien créer l'univers que le détruire.

« Je vous ai créés ; donc j'ai le droit de faire de vous ce que je veux. Vous ne m'avez rien fait, je ne dis pas le contraire. Je vous fais souffrir, et c'est pour mon plaisir » (Lautréamont, 1971, p. 106).

Dans son tableau *Saturne dévorant un de ses fils* (1819-1823), le peintre Goya exprime un même désarroi que celui éprouvé par Lautréamont face au « Créateur ». Le dieu romain, transposition dans la tradition latine du dieu grec Cronos mastiquant voracement ses enfants, comme nous le verrons plus loin dans le texte, traduit pour le peintre les insupportables cruautés et horreurs de son époque, « sa malveillance incompréhensible et universelle » (Wolf, 2001).

Le roman de Juan José Saer, *L'Ancêtre* (1992), fable qui essaie de remonter jusqu'à l'inquiétude de l'origine, décrit cette angoisse tapie au cœur de l'humain et de la culture, où l'acte de manducation est à la fois la condition pour exister et l'occasion pour faire mourir. Pour sortir de l'état d'indistinction dans lequel ils se trouvaient et qui les empêchait de se réaliser en tant qu'êtres autonomes, les héros du romancier argentin se sont mis à manger les autres. Se nourrir des étrangers, c'était prendre conscience de sa propre existence. Mais l'anxiété de retomber dans l'état antérieur ne les quittait pas. Ils n'étaient pas suffisamment assurés d'avoir définitivement gagné le statut d'humain. Ils le savaient d'autant plus que, derrière la dévoration de l'étranger, était enfoui le désir de se manger soi-même. Autrement dit, le fait de devenir humain n'est jamais garanti, et le danger de se dévorer soi-même et de retomber dans l'indifférenciation guette toujours.

## LE JEU ET LA RÈGLE

DES DIEUX ET DES HUMAINS, OU LE CANNIBALISME  
AU CENTRE DE L'INVENTION DU MONDE GREC

Cette condition primordiale qui caractérise les héros de Saer nous rappelle le chaos des Grecs ou la Béance, ce « vide obscur où rien ne peut être distingué » et au fond duquel on est happé « comme par l'ouverture d'une gueule immense où tout serait englouti dans une même nuit indistincte » (Vernant, 1999, p. 15). De la Béance surgit Gaïa, la Terre, et de la Terre Ouranos, ou le Ciel. Cronos, fils d'Ouranos et de Gaïa, décide de châtrer son père, réalisant une étape supplémentaire dans la naissance du cosmos : en agissant de la sorte, Cronos débloque l'univers, il crée l'espace et le temps, laissant la place à un monde viable. Mais cet acte ne suffira pas à instaurer définitivement l'ordre. En effet, à son tour, Cronos, « dès qu'il a un enfant, il l'avale, il le dévore, il le met dans son ventre » (*ibid.*, p. 31). Son fils Zeus a pu, en mobilisant les Cronides ou les Olympiens contre son père et ses oncles les Titans et en introduisant un régime alimentaire différencié, instituer « une forme de souveraineté plus mesurée, plus équilibrée » (*ibid.*, p. 42). D'un côté, celui de Cronos qui, « avec un appétit féroce, avalait ses enfants » et « en faisait sa nourriture », et de l'autre, celui des divinités olympiennes, avec leur privilège d'une « nourriture d'immortalité » qui « ne s'épuise jamais » (*ibid.*, p. 35). Le cannibalisme, plus précisément la prohibition du cannibalisme, remplissant ici le rôle d'antimodèle, assure le passage de l'inorganisé à l'organisé.

Sur le plan des humains, *Les Travaux et les Jours* d'Hésiode représentent une juste « définition de l'homme, face aux dieux, face aux animaux » (Vidal-Naquet, 1987, p. 14), où le cannibalisme est l'opérateur principal. La ligne de séparation entre humains et animaux carnivores passe principalement, en effet, par leur régime alimentaire respectif. Les premiers, dotés de raison, ne se mangent pas entre eux, alors que les seconds le font sans retenue. Dans l'anthropo-

## DES DIEUX, DES HUMAINS ET DES CANNIBALES

poétique grecque, le cannibalisme marque la séparation entre sauvage et civilisé, cru et cuit, ordre naturel et ordre culturel. Mais cela ne suffit pas, car les Grecs s'affrontent sur la question de la valeur finale à associer au cannibalisme. Dans leur hostilité au « discours officialisé d'Hésiode et d'Homère » (Detienne, 1979, p. 15), et afin de s'éloigner de l'impureté originelle associée au meurtre de Dionysos et à sa dévoration, les partisans de l'orphisme condamnent tout « sacrifice alimentaire et sanglant » (*ibid.*, p. 15), l'assimilant au cannibalisme, et lui préfèrent des « nourritures parfaitement pures » (*ibid.*, p. 16). Les partisans du dyonysisme et du cynisme assument par contre « le déchirement d'un être vivant, chassé comme une bête sauvage et dévoré tout cru » (*ibid.*, p. 16), cherchant de la sorte à contester les lois de la cité et à s'ensauvager.

**LE CANNIBALISME À L'ORIGINE DE LA CULTURE :  
PERSPECTIVES PSYCHANALYTIQUE  
ET ANTHROPOLOGIQUE**

Ainsi, la culture est fondamentalement liée au cannibalisme ou à son interdiction en tant qu'institution qui ordonne l'espace social, mais aussi l'espace psychique. C'est ce qu'a tenté de confirmer à sa façon Sigmund Freud (1971) en faisant du cannibalisme l'opérateur principal du passage de la horde primitive à la civilisation, s'inspirant en cela, comme on l'a déjà dit, des théories anthropologiques évolutionnistes de son époque. Grâce à la force suggestive du repas cannibale, qui prend pour cible le chef de la horde, Freud souligne le sentiment de culpabilité puis de responsabilité qui structure le psychisme, aussi bien sur le plan de la phylogenèse que de l'ontogenèse. Il fait du cannibalisme le point de départ de l'histoire humaine, et de son dépassement la condition du développement de la civilisation. Une thèse contestable en regard de l'actuelle théorie

## LE JEU ET LA RÈGLE

anthropologique relativiste, qui défend, au contraire, à la fois la rationalité de la société dite « primitive » et la capacité pour le cannibalisme, en tant que rituel, d'élaborer des valeurs et des contenus culturels viables. Notons également que la théorie psychanalytique aurait pu se passer de l'hypothèse évolutionniste de la horde empruntée à l'anthropologue du XIX<sup>e</sup> siècle James Frazer<sup>5</sup>. Son emprunt par Freud montre cependant l'importance stratégique de la fiction théorique, dans notre cas particulier de la fiction de la horde primitive cannibale, dans la production du savoir. Celle-ci non seulement donne consistance et profondeur historique à une hypothèse psychologique, mais elle permet d'être en adéquation avec la science de l'époque dans laquelle la paléontologie, la préhistoire, l'archéologie, l'anthropologie physique et l'ethnologie plaçaient le récit cannibale au cœur de l'évolution des sociétés, voire des hominidés. Bref, la fiction de la horde primitive et du meurtre du père démultiplie la force suggestive de la théorie du psychisme et garantit surtout, précaution non négligeable, sa crédibilité aux yeux de ses contemporains.

Quant aux anthropologues contemporains, tels Claude Lévi-Strauss (1967) ou Marshall Sahlins (1983), en critiquant l'argument évolutionniste d'un stade cannibale primitif, ils ont fait du cannibalisme un opérateur au fondement de l'identité du groupe, du moins en ce qui concerne les sociétés exotiques qui le pratiquent rituellement sous la forme soit de l'endo-cannibalisme (manger ses propres morts, transformés ainsi en ancêtres tutélaires du groupe), soit de l'exo-cannibalisme (manger ses ennemis dans le but de se construire en tant que groupe dans le miroir de l'autre).

---

5. Une interprétation purement structurale suffirait, en effet, à rendre compte du complexe d'Œdipe et de la force de la loi, comme le feront plus tard le structuralisme et Jacques Lacan notamment.

## DES DIEUX, DES HUMAINS ET DES CANNIBALES

Une telle centralité n'est toutefois pas absente des sociétés modernes elles-mêmes qui pratiquent le « cannibalisme » sous des formes brouillées et non immédiatement accessibles. Comme j'ai pu le développer dans l'ouvrage déjà cité (Kilani, 2018), le cannibalisme demeure, en effet, à la fois la hantise de la culture moderne et son indépassable horizon, que ce soit sur le plan économique (cannibalisme marchand et capitalisme zombie), le plan politique et social (cannibalisme de l'œil à travers les divers systèmes de surveillance, la généralisation des réseaux sociaux et la constitution de *big data* aboutissant à ce que l'on peut qualifier de *data-panoptisme*), le plan du rapport amoureux (l'équivalence entre les manières de table et les manières de lit est fréquente dans les cultures : on dit bien dans la langue française « de la table au lit »), le plan de la relation à l'animal (nous mangeons des êtres qui nous ressemblent, d'où le malaise conceptuel et moral qui s'ensuit par rapport à la consommation de la viande), ou encore celui de la violence extrême et du génocide (caractérisés par la destruction unilatérale de l'autre, du différent, à l'inverse de la pratique cannibale traditionnelle fondée sur la réciprocité et fondement, à ce titre, du lien social). Nous saisissons de la sorte la productivité de la métaphore cannibale qui autorise de telles perspectives comparatives. Elle permet de relier des objets et des contextes *a priori* hétérogènes, d'explorer de nouveaux référents auxquels l'expérience ne donne pas directement accès, bref de créer des airs de famille avec d'autres formes de vie qu'elle pourrait aider à mieux déchiffrer.

**DÉVORER L'ÉTRANGER POUR SE RÉGÉNÉRER,  
OU LE CANNIBALISME COMME PRODUCTION DE SENS**

Qu'en est-il du rituel cannibale au centre de la construction sociale et culturelle ? Arrêtons-nous, à cet effet, sur le cannibalisme des Tupinamba, décrit au XVI<sup>e</sup> siècle par Hans

## LE JEU ET LA RÈGLE

Staden (1990) et Jean de Léry (1994), parmi les premiers voyageurs au Brésil et les premiers observateurs directs de ce phénomène. La scène cannibale traduit la dialectique qui fait surgir de la destruction et de l'ingestion de l'ennemi-beau-frère, sa propre identité. L'identité du « moi » cannibale – qu'il soit tupinamba ou yanomami en Amérique du Sud, iatmul ou chambuli en Papouasie-Nouvelle-Guinée, ou ailleurs encore – est, en effet, incomplète et réclame un supplément d'altérité, comme il en est, nous l'avons vu, de l'identité du peuple-héros de la fiction romanesque de Saer (1992) qui doit faire un détour par l'extérieur, pour pouvoir exister.

Le sens profond d'un tel drame réside dans la nécessité de dévorer l'étranger pour pouvoir se régénérer, tout comme il souligne la relation de réciprocité qui lie les deux partenaires, les amis-ennemis, dans une relation ininterrompue d'échange entre les morts et les vivants. La harangue du prisonnier tupinamba, qui fait courageusement face à ses sacrificateurs et s'enorgueillit de sa propre consommation du corps de ses ennemis, est éloquente de ce point de vue (Léry, 1994, p. 356-358). Le cannibalisme tupinamba consiste dans la conjonction de deux unités qu'il implique dans un échange permanent où la réversibilité est de rigueur. L'altérité de l'un s'installe au cœur même de l'identité de l'autre. Par l'intermédiaire de la chair de l'ennemi, on retrouve le goût de la chair de ses propres ancêtres :

« Ces muscles, dit le prisonnier, cette chair et ces veines, ce sont les vôtres, pauvres fols que vous estes ; vous ne reconnoissez pas que la substance des membres de vos ancestres s'y tient encore : savourez les bien, vous y trouverez le goust de vostre propre chair » (Montaigne, 1952, p. 243).

Ce chant du prisonnier que rapporte Montaigne dans ses *Essais* – et que reprendra quelques siècles plus tard Goethe dans le « Chant de mort d'un prisonnier » (1783) pour en faire plus qu'« un cri, une insulte ou un défi », un « chant

## DES DIEUX, DES HUMAINS ET DES CANNIBALES

d'amour et de mort » (Lestringant, 2005, p. 246) – illustre l'originalité de son interprétation. Par l'intermédiaire de ce chant d'agonie, l'honnête homme du XVI<sup>e</sup> siècle veut magnifier le geste cannibale et le présenter comme la manifestation de la gloire et de la noblesse du guerrier sauvage, par contraste avec les violences et les vilénies de la guerre de Religion de ses contemporains.

En mangeant l'autre, le cannibale rencontre sa propre essence. C'est ce que l'anthropologue brésilien Eduardo Viveiros de Castro (2009) appelle la « métaphysique cannibale ». Plus précisément, le cannibale s'approvisionne, selon les mots de Philippe Descola, « chez autrui en principes et substances constitutifs de [sa] propre identité personnelle et collective » (Souty, 2001, p. 42). Dans cette herméneutique cannibale, l'étranger nous permet de comprendre ce que nous sommes. Il permet de considérer « soi-même comme un autre », pour recourir à une expression de Paul Ricoeur (1995). Il y a dans le cannibalisme une promesse de réciprocité, une « forme extrême de l'hospitalité », dirait Jean Baudrillard (2008, p. 9-10). Dans l'absence d'une telle relation, le moi se dévorerait lui-même. Le cannibalisme exprime un équilibre subtil entre le proche et le lointain. Il ne faut, en effet, manger (ni épouser) trop près : c'est le tabou du cannibalisme et celui de l'inceste qui permettent d'éviter le trop semblable, le trop plein d'identité, source d'autodestruction, comme l'a montré l'anthropologue Françoise Héritier (1994) à propos de l'« inceste du deuxième type » ; ni manger (ni épouser) trop loin : c'est le risque de la dissolution dans l'indifférencié et dans l'indistinct.

L'« idéal cannibale » serait de manger quelqu'un qui demeurerait vivant. Il traduirait un juste milieu entre le désir d'incorporer en soi l'autre et celui de le préserver de la destruction. Dans le cannibalisme rituel, nous l'avons vu, la réciprocité est de règle. Les cannibales ne sont pas mus par le désir irrépressible de tuer et manger l'autre, mais expriment à travers cet acte souverain la transmutation de la chair

## LE JEU ET LA RÈGLE

du mort – parent ou ennemi – en l’esprit du groupe. Bref, le cannibale a besoin de l’autre pour pouvoir se perpétuer et ne saurait se résoudre à sa disparition. Le cannibale poursuit un bénéfice symbolique gradué, où l’ennemi est épargné jusqu’à la prochaine cérémonie cannibale, quitte à être à son tour sacrifié. À l’inverse, ce qui prime dans la destruction et la dévoration sans limites, propres à certaines structures de la société contemporaine, notamment celles de la guerre totale et du génocide, c’est un bénéfice symbolique illimité, obtenu une fois pour toutes, par l’élimination totale des victimes. La violence extrême contemporaine instaure une relation dans laquelle l’ennemi ne peut jamais redevenir ami.

**THYESTE DE SÉNÈQUE OU L’ANTHROPOPHAGIE  
VENGERESSE COMME ACTE DE DESTRUCTION TOTALE**

Une telle violence radicale n’est pas particulière à la modernité. On pourrait en trouver la trace, sinon dans la société de la Grèce antique, du moins dans ses mythes, comme c’est le cas de la pièce *Thyeste* de Sénèque, où l’adultère, la dispute du pouvoir et la trahison entre frères s’associent à la vengeance, à l’anthropophagie et au meurtre des enfants, au point de faire dévier de leur orbite, devant ce scandale absolu, le soleil et les étoiles. Le crime est d’autant plus terrible qu’il met aux prises deux frères, Thyeste et Atrée, que tout devait réunir, selon la conception européenne de la jumeauté. Celle-ci suppose, en effet, la symétrie et l’égalité parfaite dans le couple, au point que les jumeaux doivent être soit identiques, soit antithétiques. Une telle vision contraste avec celle des frères jumeaux de la mythologie amérindienne dont la relation fonctionne sur une dualité instable et dynamique qui admet l’inégalité provisoire (Lévi-Strauss, 1991, p. 299-320). C’est justement cette identité parfaite posée entre les frères jumeaux qui se transforme chez les Grecs en son antithèse, provoquant jalousie,

## DES DIEUX, DES HUMAINS ET DES CANNIBALES

ressentiment et terrible vengeance. C'est cette même identité qui démultiplie la puissance du crime. Tuer et donner à manger les propres enfants de son frère est un double crime porté contre le principe généalogique (qui lie les membres d'une même famille) et celui de la filiation (manger ses propres enfants mène à l'extinction de la lignée). À l'inverse du cannibalisme rituel, qui évite la manducation du trop proche, un tel crime exacerbe le cumul de l'identique et aboutit à l'annihilation pure et simple. Au contraire du cannibalisme rituel, qui est assumé publiquement par les deux parties en cause, un tel crime se fonde sur la ruse, la dissimulation et la vengeance aveugle, annonciatrices de la rupture définitive. Voici ce qu'avoue Atrée :

« On peut garder une mesure dans le crime, jamais dans la vengeance. J'ai trop peu fait encore pour la mienne. J'aurais dû baigner ton visage de leur sang lorsqu'il s'échappait de leurs blessures, et te le faire boire ainsi tout chaud et tout vivant. J'ai trahi ma vengeance en la précipitant » (Sénèque, s.d.).

Il ne s'agit pas seulement de tuer, mais de présenter lors d'un banquet hallucinant les parties cuites des enfants de son frère. Cela fait irrésistiblement penser à la *violencia* pratiquée en Colombie durant le XX<sup>e</sup> siècle. Dans ce contexte de violence extrême, les parties engagées dans une lutte à mort (adversaires politiques, trafiquants de drogue, paramilitaires, guérilleros) s'ingénient à tuer et à tuer une seconde fois (*matar, rematar*) leurs ennemis, en procédant systématiquement au découpage des corps, à leur démembrement et à leur reconstitution à l'envers ou dans des postures grotesques (Pécaut, 1996).

Atrée détaille de la manière suivante son forfait :

« Eux morts, j'ai mis leurs membres en pièces, je les ai coupés en petits morceaux ; j'en ai jeté une partie dans des chaudières bouillantes, j'ai mis l'autre à rôtir lentement devant le feu. Ils vivaient encore lorsque je coupais leurs membres et leurs muscles ;

## LE JEU ET LA RÈGLE

j'entendais leurs fibres mugir embrochés, et ma main attisait la flamme » (Sénèque, s.d.).

En faisant manger et boire à son frère la chair et le sang de ses enfants, il commet un acte antithétique du banquet dans lequel le Christ s'offre en nourriture. Par l'absorption du pain et du vin – corps du Christ rédempteur –, le repas eucharistique fait participer chaque individu à la régénérescence du groupe. Dans l'eucharistie, comme dans le cannibalisme rituel, le corps mystique du Christ (du guerrier sacrifié) nourrit et fait croître indéfiniment la communauté des chrétiens (des cannibales). L'acte de Thyeste, au contraire, détruit la communauté et disperse les individus.

On pourrait se demander alors quel est le sens du « traité d'indulgence mutuelle<sup>6</sup> » que pose Sénèque au regard de l'humanité et de son édification. Ne sommes-nous pas, avec la pièce de *Thyeste*, au-delà de toute possibilité de réconciliation, au-delà de tout antidote au poison de la fureur vengeresse? La tragédie, ce miroir grossissant des travers humains, suffit-elle à représenter l'indicible et à bannir l'innommable? Cela se pourrait, mais à condition, me semble-t-il, que la leçon à en tirer ne soit pas le vœu pieux d'une harmonie ou d'une fraternité à retrouver – rappelons qu'en guise de « goût de fraternité », Thyeste, trompé et incrédule, ira jusqu'à regretter de ne pas partager le repas « fraternel » (mais ô combien anthropophage) avec ses enfants, démultipliant la gravité de l'offense qui lui est faite. Il faudrait plutôt avoir la certitude de la catastrophe afin d'agir pour qu'elle n'ait pas lieu. Il serait judicieux, avant que celle-ci ne se produise, de développer une « conscience du pire » (Dupuy, 2002), à même de reconnaître l'inhumanité dans la culture et dans les rapports sociaux, ou, pour paraphraser Thomas Jolly, le metteur en scène de *Thyeste* au

6. « *Thyeste* de Thomas Jolly », dans le programme du Festival d'Avignon, juillet 2018, p. 6. Voir aussi Pascaud (2018).

## DES DIEUX, DES HUMAINS ET DES CANNIBALES

Festival d'Avignon 2018, de déceler au sein de l'humanité une part de monstruosité (cité dans Robert, 2018) – admettant ainsi pour la culture et ses formes de symbolisation la possibilité de monter aux extrêmes et la volonté d'annihiler l'humain.

Le pire crime n'est, en effet, pas exempt de mise en scène, comme dans la pièce de *Thyeste* où un banquet sophistiqué préside à l'acte innommable. C'est même ce cérémonial qui redouble l'efficacité et la radicalité de la violence exercée. La capacité des sociétés à reconnaître le potentiel de destruction de la culture serait la seule façon d'éviter de tomber dans le gouffre. Car, une fois la catastrophe advenue, l'irréversible est accompli. N'est-ce pas précisément ce qu'a pensé Imre Kertész (2009, p. 79-92), prix Nobel de littérature et rescapé des camps, à propos de l'holocauste nazi ? N'a-t-il pas affirmé qu'Auschwitz n'est pas derrière nous, mais devant nous, et cela non parce que l'esprit de la culture s'en est absenté, mais au contraire parce qu'il est « passé » par là ?

**EN GUISE DE CONCLUSION :  
POUR UN CANNIBALISME TEMPÉRÉ**

Afin d'illustrer encore mon idée du juste milieu comme expression d'un cannibalisme tempéré, prenons l'exemple de l'amour, que l'on peut considérer, à bien des égards, comme destructeur. L'amoureux cannibale désire absorber l'autre et ne faire qu'un avec lui. À l'instar du cannibale japonais de Paris, Issei Sagawa, qui est allé au bout de son fantasme en tuant et mangeant en 1981 plusieurs parties du corps de l'amante convoitée, Renée Hartevelt. Cependant, à vouloir se fondre dans l'autre, le danger est de le perdre et de se perdre soi-même. Pour cette raison, peu d'amoureux transgressent la frontière qui sépare la morsure d'amour et l'avallement du/de la bien-aimé/e. Le cannibalisme de Sagawa est en outre un cannibalisme « raté » dans la mesure où on n'y

## LE JEU ET LA RÈGLE

trouve aucune espèce de complicité ou de réciprocité avec la victime : ni amoureuse, ni érotique, ni intellectuelle. Ce n'est pas en revanche le cas des protagonistes de *L'Empire des sens*, œuvre de Nagisa Ôshima sortie en 1976, même si la radicalité de la passion amoureuse et l'intensité des ébats sexuels des deux amants les mèneront inexorablement à la dévoration de la personne chérie. Enfermés progressivement dans un huis clos, comme le suggère le titre japonais du film, « La corrida de l'amour », les deux amants ne peuvent qu'emprunter le chemin de la mort. Sada, la maîtresse, finit en effet par découper et manger le sexe de son amant consentant, Kishi. Bref, l'amour cannibale serait pour les amoureux comme entrer dans une chambre et ne jamais en ressortir. Un tel élan signe dans son excès même la fin de la relation amoureuse et la destruction de l'objet désiré.

L'exemple des dieux qui n'hésitent pas à avaler celles et ceux qu'ils viennent à peine de créer enseigne d'abord la conscience que l'alternance du bien et du mal caractérise également les dieux – et que parfois les dieux sont eux-mêmes victimes de la démesure humaine ; ensuite la fragilité de l'ordre face au chaos qui guette souvent aussi bien les dieux que les humains ; enfin la nécessité de se conformer à certaines règles si on ne veut pas demeurer ou retomber dans un état de violence primordiale. Le cannibalisme vengeur et destructeur des dieux serait en quelque sorte une mise en garde contre les propres débordements des humains et une injonction à inventer des formes culturelles qui assagissent leurs appétits impérieux et irrépressibles. C'est pourquoi il demeure un horizon improbable – les divinités ne descendent généralement pas sur terre. Mais lorsque cela survient, la vengeance est terrible et sans appel, comme ces bouches dévorantes des fours crématoires, ces nouvelles divinités érigées par la raison bureaucratique et technocratique, avides de la chair et du sang des victimes auxquelles elles ont été données en offrande : « Trente bouches infernales flamboient à présent dans les deux grands bâtiments et

## DES DIEUX, DES HUMAINS ET DES CANNIBALES

engloutissent les victimes innombrables. Il ne faudra pas longtemps pour que ces 5 000 êtres, ces 5 000 mondes, soient dévorés par les flammes », note le *Sonderkommando* Zalmen Gradowski (2009, p. 196-197) dans son récit manuscrit retrouvé enterré, avec d'autres textes, dans le camp de concentration d'Auschwitz.

Par contraste, un cannibalisme tempéré protège la société de l'exercice d'une violence éradicatrice. C'est, par exemple, le cas des ogres frères de la mythologie des Iatmul de Papouasie-Nouvelle-Guinée. Leur frénésie cannibale menaçait jusqu'à l'existence entière de l'humanité. La cérémonie du naven, initiée par leur mère, les aida à s'arracher à cet état sauvage et à entrer dans l'âge adulte, dans le règne de la culture, se transformant du coup en héros culturels. La chasse à la tête d'une seule victime, instituée comme un rituel et sous contrôle villageois, assura le passage d'un massacre sans discernement, producteur de charnier, à une violence contrôlée, productrice de sens<sup>7</sup>.

À travers ses différentes occurrences historiques et contemporaines, dans ses formes réelles ou imaginaires, autorisées ou interdites, étendues ou restreintes, prenant pour cibles ou acteurs les humains ou les divinités, le cannibalisme contribue dans tous les cas à l'élaboration des univers de significations dans lesquels se meut l'actrice/l'acteur social.

---

7. Ce mythe cannibale, à l'origine de la socialisation des frères, a été recueilli sur le terrain et analysé par Milan Stanek (1982, p. 114-123). Voir également les développements effectués par Bernard Juillerat (2001, p. 225-226).



## *Thyeste*, une tragédie cannibale

Entretien avec Thomas Jolly

La tragédie de Sénèque est comme un point d'arrêt de la pensée, un théâtre impossible. La douleur, la colère d'Atrée sont immenses. Sa cruauté, monstrueuse. Devant le meurtre des enfants, les constellations et l'univers s'effondrent. Reste l'effroi dans un monde sans soleil. Le sacrifice des enfants empêche tout avenir. Mais, pour Thomas Jolly, *Thyeste* est aussi le poison qui réveille le discernement et permet un traité d'indulgence qui seul peut rendre la paix.

Thomas Jolly est acteur et metteur en scène de théâtre et d'opéra. Au milieu des années 2000, il fonde sa compagnie, La Piccola Familia, avec laquelle il monte en 2014 la vaste fresque shakespearienne *Henry VI*. L'année suivante, il met en scène *Richard III*, puis, en 2016, à Avignon, le feuilleton *Chroniques*, sur l'histoire passée et prospective du Festival. En 2018, il présente, dans la Cour d'honneur, *Thyeste*, dans la traduction de Florence Dupont.

**Sylvaine Guyot :** *Thyeste* est une tragédie du tabou et de la cruauté paroxystique, où se mêlent vengeance disproportionnée, cannibalisme familial, jouissance sadique et volonté de puissance débridée. Cette mise en scène est pour vous l'occasion de prolonger ce qui constitue une véritable ligne de force de votre travail de création, à savoir l'exploration à la fois anthropologique, historique et théâtrale du mal. Quel théâtre donner à la monstruosité ? Quel récit faire de la monstruosité ? C'est une question à laquelle chacune de vos mises en scène, et celle de *Thyeste* en

## LE JEU ET LA RÈGLE

particulier, se confronte, avec un sens aigu et un art virtuose de la fête théâtrale et du déploiement spectaculaire.

*Thyeste* raconte d'un côté l'accomplissement minutieusement ritualisé d'une vengeance : le messager qui relate les préparatifs du festin tragique évoque « l'ordre rituel » et les règles de « la cérémonie » qui président au démembrement des enfants. Mais de l'autre côté, il y a basculement dans la démesure, dans l'anomie, dans le crime sans limites, comme le dit Atrée au dénouement, en écho à la Furie de la première scène qui appelle de ses vœux la transgression de « tout interdit ». De quelle manière avez-vous abordé cette tension, ou plutôt ce jeu d'équilibre, entre le rituel et la transgression ?

**Thomas Jolly** : L'équilibre est au centre de la pièce. Cette pièce existe parce qu'au départ il y a un déséquilibre. Un déséquilibre entre des frères jumeaux qui ne sont plus à égalité, puisque Atrée n'existe plus en tant que lui-même. C'est pour cela que, si pour nous la vengeance est évidemment disproportionnée, elle ne l'est pas forcément pour Atrée ! Un adultère et un vol de couronne ne justifient pas de tuer des enfants et de les donner à manger à son frère. Cependant, le sujet de la pièce est encore plus grand, plus élevé que cela.

Atrée n'existe pas et il le dit, puisque tout ce qui constitue à la fois son pouvoir, mais aussi son identité, son statut de père, son statut de mari, son statut de roi, tout cela a été balayé par son frère. Et il fait cette petite liste assez terrifiante pour lui :

« Aujourd'hui,  
À cause de lui et de ses machinations  
J'ai tout perdu de l'héritage paternel  
Ma femme est une putain  
Mon pouvoir est branlant  
Ma légitimité douteuse  
Ma maison est malade

THYESTE, UNE TRAGÉDIE CANNIBALE

Ma descendance suspecte.  
Sur quelles certitudes, puis-je encore compter ? »

« Il ne m'en reste qu'une  
J'ai un ennemi sûr  
Mon frère. »

À partir de ce constat, Atrée cherche à se venger, mais surtout à rétablir un équilibre avec son frère. Et l'idée lui vient de Philomèle et Procné, les deux sœurs : Philomèle a été violée par Térée, le mari de Procné, puis a eu la langue coupée et a été enfermée dans une bergerie. En tissant la laine des moutons, elle réussit à envoyer à sa sœur une tapisserie qui forme un message lui demandant de venir la délivrer. Procné va venger sa sœur en tuant son propre fils et en le servant à manger à son mari. C'est l'un des premiers cas de vengeance cannibale de la mythologie, et c'est pourquoi Atrée les invoque en leur demandant de « lui insuffler leur courage ». Atrée ne conçoit donc pas son idée de manière volontaire. D'ailleurs, il dit : « Je ne sais pas ce que c'est », « C'est trop grand », « C'est en train d'arriver », « Cela va très loin », « Ce n'est plus une aventure humaine ». Elle advient. Elle l'inscrit dans la lignée des monstres mythologiques.

Dans le monde romain, les personnages sont sans cesse mus par des signes à la fois intérieurs et extérieurs. En répétition, on ne parlait même pas de personnages, mais d'organismes qui réagissaient, comme pourrait le faire une huître sous l'effet du citron. Dans *Thyeste*, il n'y a pas de construction psychologique, il n'y a pas de construction de personnages telle qu'on l'apprend dans les classes de théâtre. Ce sont plutôt des corps et des voix soumis à des signes extérieurs et intérieurs, en quelque sorte des organes et des membres qui bougent.

Au-delà du fait de se venger, Atrée veut simplement remonter le temps et retrouver l'égalité, donc l'équilibre, avec son frère en lui faisant réingurgiter ses enfants.

## LE JEU ET LA RÈGLE

Thyeste dit, à la fin, que les enfants ne sont pas morts. Ils n'ont plus de tête ni de mains, puisqu'ils sont sur le plateau, mais ils sont encore vivants dans son ventre. Thyeste est enceint de ses fils qui sont vivants dans son corps de toute éternité. Atrée lui-même a des fils, Agamemnon et Ménélas, mais il ne sait même pas si ce sont les siens. Ainsi, par ce repas funeste, Atrée et Thyeste sont rééquilibrés. Ils sont tous les deux sans femme et sans enfants, partageant une même couronne et redevenus jumeaux.

C'est à partir de ce premier grand déséquilibre que j'ai construit les personnages, en tant qu'acteur et avec mes partenaires sur le plateau. Plutôt que par la vilénie ou la méchanceté, Atrée est animé par une volonté de rétablir l'équilibre. Ce n'est pas un monstre comme Richard III. Même s'il y a une certaine proximité entre les deux personnages, Richard III est plus empreint d'intériorité qu'Atrée.

Le deuxième déséquilibre, c'est, comme l'évoque Florence Dupont, celui de la société. La société romaine est régie par un fonctionnement religieux, mais la religion est plutôt un mode de fonctionnement entre les êtres humains et les dieux qu'une croyance. Et ce fonctionnement est régi par le sacrifice animal : les animaux sacrifiés sont partagés entre les dieux et les êtres humains.

Mais Atrée plonge le monde dans un déséquilibre, corrompt ce système établi entre les humains et les dieux, en remplaçant la viande sacrificielle animale du sacrifice rituel par de la « viande humaine ». Le messenger raconte : « Les dieux agrément les victimes. » Les dieux sont trompés par Atrée ; ils ne sont donc pas si omniscients que cela. La longue description des organes que fait Sénèque n'est pas là simplement pour nous écœurer ; constater que les organes sont bien constitués fait partie du rituel. Il existait des tablettes en pierre sur lesquelles on posait les organes pour vérifier leur forme, leur grosseur, etc. Le rituel est parfaitement établi et exécuté par Atrée, très méticuleusement, avec les rubans rouges de la mort, la farine salée, le couteau le long

THYESTE, UNE TRAGÉDIE CANNIBALE

du dos, etc. En haut, la fumée trompe les dieux, et le sang répandu – en bas – fait fuir les humains.

Ainsi, le monde est corrompu. Le système et l'équilibre du monde sont corrompus, et c'est pour cela que Florence Dupont choisit les mots « d'attentat » et de « crime contre l'humanité ». En effet, la vengeance va au-delà de la seule histoire entre deux frères, elle va emporter le monde tel qu'il existait jusque-là dans un avenir incertain puisque le soleil même refuse de se lever. Les termes d'« attentat » et de « crime contre l'humanité » me semblent tout à fait pertinents, parce qu'après ces atrocités, le monde n'est plus le même et personne ne peut vivre comme avant. C'est bien là que l'équilibre est rompu !

Quand on choisit de conserver la dimension mythologique de ce type de pièce, la mise en scène ne doit pas viser à recontextualiser, cela réduit la portée de l'œuvre. Préserver la dimension symbolique de la mythologie permet au spectateur de raccorder l'œuvre avec sa propre lecture des dérèglements ou des déséquilibres contemporains.

Les analyses de Mondher Kilani sur le cannibalisme, comme acte qui à la fois détruit et construit, me semblent également éclairer la pièce<sup>1</sup>. Atrée redevient l'égal de son frère, ou plutôt son frère redevient son égal. Cela d'autant que la fin – dans une sorte de *twist* comme on en ferait aujourd'hui au cinéma, dans les séries ou dans les romans, alors que l'on est au I<sup>er</sup> siècle apr. J.-C. – révèle que Thyeste a eu la même idée qu'Atrée, mais qu'il a été devancé par son frère pour la mettre en œuvre. Thyeste, ne sachant pas si Agamemnon et Ménélas sont ses propres enfants ou ceux d'Atrée, a cru que c'était potentiellement ses propres enfants, et dans le doute a arrêté son geste.

*Thyeste* est aussi une tragédie de la fraternité. On pourrait résumer la fable ainsi : « Je te fais manger tes enfants qui sont

---

1. Voir le texte de Mondher Kilani, ici même, aux pages 177-193.

## LE JEU ET LA RÈGLE

aussi les miens puisque tu es mon jumeau et que nous avons la même femme », finalement, puisque cette femme est allée de l'un à l'autre. « Nous nous automangeons. Tu es moi, je suis toi. » C'est vraiment une tragédie de la réciprocité et de la gémellité.

Si à ce point du récit, Thyeste est la victime, son atrocité, en fait, est équivalente à celle d'Atrée. D'ailleurs, dans le mythe, il se vengera ensuite en violant sa propre fille, Pélopia, sur les recommandations de l'oracle, pour concevoir Égisthe. Ces atrocités vont se poursuivre.

L'équilibre entre les deux frères est aussi dans les atrocités. L'un n'est pas pire que l'autre. Nous sommes face à deux monstres !

**Sylvaine Guyot :** Vous choisissez néanmoins d'infléchir cette idée, que dramatise la pièce, d'une histoire cyclique de la violence. La projection sur la paroi du mur d'une sentence empruntée au texte *De la colère* de Sénèque [« Mauvais, nous vivons parmi nos pareils. Une seule chose peut nous rendre la paix : c'est un traité d'indulgence mutuelle »] ouvre une voie pour la réconciliation, la possibilité d'une échappatoire, en tout cas un espace pour cette responsabilité humaine qu'évoque Vinciane Pirenne-Delforge. Pouvez-vous préciser le sens que revêt pour vous cet appel à l'indulgence mutuelle ?

**Thomas Jolly :** La tragédie est violente parce qu'elle parle d'infanticide et de cannibalisme, mais sa vraie violence réside dans le fait qu'elle nous laisse dans les ténèbres, tous, et qu'elle n'offre pas de solution. Elle pose un problème sans nous donner d'issue, sans nous permettre ni le salut, ni la possibilité de régler moralement l'histoire. La vraie violence de la tragédie, c'est cela ! J'avais très envie d'explorer comment on arrive au bout de l'impasse tragique avec, de surcroît, cette intensité que suscite une tragédie de la fraternité. Il ne s'agit pas de deux camps, de deux pays qui

THYESTE, UNE TRAGÉDIE CANNIBALE

s'affrontent. Ce n'est pas un problème politique. Le conflit est au creux du sang même, de ce sang vicié par l'aïeul Tantale et, bien avant, par Cronos.

C'est pour cela que je voulais que l'on reste dans le noir, que l'on perçoive l'extrême de cette violence. En assistant à ce type de tragédie, les Romains venaient pleurer ensemble. Ils connaissaient l'histoire par cœur. Ils devaient être animés d'une sorte de consensus passionnel. Leur plaisir tenait au fait de voir comment l'auteur reprenait l'histoire, la retricotait et en faisait des variations, pour le plaisir de la variation – aujourd'hui, l'équivalent serait *Blanche-Neige*, *Le Petit Chaperon rouge* ou *Le Petit Poucet*.

Mais il ne fallait surtout pas repartir avec une sensation de malaise, comme celle que l'on éprouve, par exemple, quand on voit un film d'horreur un peu gore. Les Romains considéraient que c'était dangereux, que l'on pouvait tomber malade, par exemple. Vitruve disait ainsi que la tragédie rentrait par le fondement et traversait les spectateurs à cause des caisses de résonance placées sous les sièges pour la voix. Un peu comme cette petite enceinte de 20 watts qui est placée sous chaque fauteuil de la Cour d'honneur ! Cela reprendrait d'une manière un peu plus technologique la question de l'acoustique en extérieur des théâtres romains, même si aujourd'hui le nombre de spectateurs n'atteint pas 17 000 personnes comme alors.

Il fallait donc trouver le moyen de couper ce flot lacrymal, de couper cette humeur née de la tragédie. Aussi, à l'issue de la représentation, deux acteurs comiques venaient faire des sketches et continuaient jusqu'à ce que tout le monde rie : le spectacle était alors terminé, le rituel était accompli.

Nous avons évoqué la possibilité de faire venir un acteur comique ; mais c'était difficilement compréhensible pour le public, d'autant qu'aucun test préalable en conditions réelles n'était envisageable. Proposer à des acteurs de se confronter à 2 000 personnes pendant peut-être deux heures jusqu'à ce que les rires fusent était impossible.

## LE JEU ET LA RÈGLE

Le texte de Sénèque *De la colère* propose une solution philosophique : accepter l'autre à partir de l'acceptation de la part monstrueuse de soi-même permettrait de se dire que, peut-être, mauvais parmi les mauvais, on pouvait ensemble établir la paix dans l'indulgence mutuelle, parce qu'il faut vivre ensemble. Une chose que je n'arrive pas à comprendre – et cela me chagrine, mais je pense que personne n'a jamais réussi à vraiment comprendre –, une chose qui est pourtant là et contre laquelle on ne peut pas aller, c'est cette vérité que dit le théâtre : à chaque fois qu'un rideau se lève nous sommes tous vivants au même endroit en même temps, ensemble. C'est une vérité aussi commune que de dire que le ciel est bleu, qu'en été les feuilles sont vertes ou que le soleil brille. On cherche toujours une échappatoire violente, barbare à cette réalité qui dit que nous sommes tous vivants au même endroit et en même temps. Peut-être que la question du vivre ensemble passe aussi – pourquoi pas ? – par cette idée d'indulgence mutuelle.

**Mondher Kilani :** « Mauvais, nous vivons parmi nos pareils. Une seule chose peut nous rendre la paix : c'est un traité d'indulgence mutuelle. » Cette formule de Sénèque qui conclut le spectacle apparaît comme un vœu pieux ou comme une expression politiquement correcte. Mais peut-être y a-t-il une structure plus déterminante derrière cette tragédie ? La question du statut de la jémellité et, au-delà, la question de l'identité et de la rivalité dans la tradition grecque ou, disons, occidentale, sont en effet aussi très importantes dans la pièce.

Dans *Histoire de lynx*, Claude Lévi-Strauss fait un parallèle entre deux conceptions de la jémellité : celle de la tradition occidentale, qui renvoie à l'égalité absolue, à l'identité parfaite entre les jumeaux, et celle d'autres traditions, notamment amérindienne mais en partie aussi indoeuropéenne, qui relève plutôt de l'asymétrie. Dans cette dernière, il n'y a pas d'égalité, pas d'identité absolue entre les jumeaux, il y a une

THYESTE, UNE TRAGÉDIE CANNIBALE

complémentarité dans l'asymétrie. La conception occidentale pourrait expliquer ce qui s'est passé entre Atrée et Thyeste. Un seul pouvait sortir vainqueur. Atrée construit une approche, une ruse, pour sacrifier les enfants de son frère et les lui faire manger. Il commet un meurtre généalogique qui laisse Thyeste sans descendance. Le but est l'annihilation. On est dans la rivalité mimétique, si l'on peut faire référence à René Girard, à savoir que les frères, dans une conception stricte de l'identité, finissent toujours par s'entretuer.

En revanche, il existe aussi une autre forme de cannibalisme, par exemple le cannibalisme rituel des Tupinamba, qui met en évidence l'asymétrie. La différence est acceptée, car l'on sait qu'elle va, d'une façon ou d'une autre, à un certain moment s'équilibrer : « Je te mange aujourd'hui, tu me mangeras demain. » Avec Thyeste et Atrée, s'affirme une conception du monde qui débouche sur une forme de destruction systématique et renvoie à la violence extrême et à Sade, bien au-delà de la vengeance. Le cannibalisme rituel permet de revenir en arrière. Dans *Thyeste*, aucune réversibilité n'est possible. Cette destruction systématique du frère jumeau évoque une figure métaphorique, bien qu'individuelle, du génocide tel que nous pouvons l'observer dans l'histoire contemporaine. Le génocide vise un bénéfice symbolique infini, obtenu une fois pour toutes.

En cela votre pièce peut être lue, aujourd'hui, comme l'expression de la guerre totale, où l'ami, une fois devenu ennemi, ne redevient plus ami et est définitivement éliminé. Elle peut résonner avec l'actualité.

**Sylvaine Guyot :** Le tragique de *Thyeste* est bien au croisement de trois perspectives sur le tabou fondamental du cannibalisme : ses formes mythiques, sa dimension anthropologique et ses résonances théologico-politiques.

**François Lecercle :** La fin de la mise en scène de *Thyeste* est très efficace, la gémellité est fortement soulignée, mais en

## LE JEU ET LA RÈGLE

même temps, cette fin interdit ce déséquilibre qui serait nécessaire à la poursuite de l'histoire. Et si la fin est bloquée, alors Égisthe est impossible. Aucun système totalement équilibré entre les deux frères n'est possible. Les deux frères sont réconciliés dans la haine ou dans la colère. Ils semblent, tête contre tête, le corps allongé, échangeant leurs paroles, fonctionner en symbiose, mais cette symbiose est forcément provisoire.

**Thomas Jolly :** Cette fin est surtout spectaculaire parce que dans le mythe il y a une suite – même si les mythes n'existent pas : ils sont ce qu'en font les auteurs dramatiques. Il y a un prolongement à cet épisode, qui est la vengeance de Thyeste. Mais dans la tragédie, Atrée et Thyeste n'existent que le temps de la représentation. Le spectacle démarre avec la chute du soleil et la nuit qui tombe quand la Furie dit : « Je veux assister au spectacle. Je veux que l'on découpe des chairs humaines », etc. Elle allume la tragédie, elle convoque les personnages. Et ces personnages n'existent que le temps de la représentation, dans le théâtre de Sénèque il n'y a pas vraiment de narration.

Le problème serait différent si, par exemple, je voulais représenter toute la saga. En fait, j'avais envie de mettre en scène Tantale et de poursuivre jusqu'à la fin de *L'Orestie*, comme l'a fait le metteur en scène Antonio Latella, à Avignon en 2017.

J'ai pensé aussi, comme peu de gens connaissent cette histoire de Thyeste et d'Atrée, à faire un prologue avec des acteurs en demandant à un auteur contemporain d'écrire un texte de dix ou quinze minutes à insérer au début du spectacle. Mais Florence Dupont n'a absolument pas trouvé cette idée pertinente : « Vous allez inscrire cette pièce dans un lien narratif, alors que la narration n'a rien à voir. Pour nous, aujourd'hui, c'est Hollywood, le scénario, etc. Mais, à l'époque, le théâtre n'était qu'empathique. C'est un rituel où l'on vient pour pleurer ensemble, pour se délecter de la

*THYESTE, UNE TRAGÉDIE CANNIBALE*

poésie de la musique et du chant. On s'en fiche, de l'histoire. D'ailleurs, tout le monde la connaît.» J'ai dit : « Mais, aujourd'hui, on ne la connaît pas. Comment on fait ? » Elle m'a répondu : « Vous vous débrouillez, mais si vous mettez un prologue, vous dénaturez ce théâtre. »

En fait, la fin qui montre les deux frères réunis permet de clore ce qu'est ce théâtre : un théâtre qui commence à la première tirade et qui finit au dernier mot prononcé, un théâtre qui ne s'inscrit pas dans une logique narrative.

**Pierre Livet :** Pourquoi Atrée veut-il à toute force faire manger ses enfants à Thyeste ? Justement parce que – comme vous le montrez très bien – les générations restent dans le ventre de Thyeste. C'est horrible parce qu'il a mangé ses enfants et qu'il est leur sépulture et, en même temps, il sera engagé dans toute cette lignée, il ne pourra pas s'en désolidariser. L'important dans cette histoire est que l'engagement est irréversible. Ce n'est pas un cycle. On ne peut pas avoir une indulgence mutuelle, qui impliquerait de la réciprocité.

**Patrick Boucheron :** Durant mille ans, c'est-à-dire jusqu'à la Réforme grégorienne, le christianisme a fonctionné sans réalisme eucharistique. Si ce régime produisait de l'obéissance, il ne produisait pas un pouvoir fondé sur une théologie de la vérité. Or, si j'ose dire, cette théologie de la vérité est notre héritage, notre nouveauté – elle sépare radicalement un premier christianisme d'un second. Dès lors, le fil est rompu avec l'Antiquité. Les dieux de la cité font des choses, mais ils ne disent pas le vrai. Comment, alors que nous sommes passés par une histoire de l'incarnation, faire comprendre que ce ne sont pas des personnages qui s'agitent sur la scène mais, comme vous le disiez si bien, Thomas Jolly, des organismes ?

Évidemment, si l'on croit en l'incarnation, incarner un personnage – c'est aussi un vocabulaire de théâtre –, cela

## LE JEU ET LA RÈGLE

veut dire que quelque chose vit en nous. Pour le christianisme, c'est toute l'histoire de la possession, du mysticisme. D'une certaine manière, être enceint de ses enfants, c'est beaucoup plus monstrueux pour les Romains que pour les chrétiens.

**Thomas Jolly :** Lors de ma première lecture de *Thyeste* et en travaillant avec Florence Dupont, ce texte m'est apparu extraterrestre. Il raconte une autre conception du monde. Une autre conception de l'identité : par exemple, les Romains ne recevaient officiellement leur nom qu'à 14 ans, alors qu'aujourd'hui, dès le plus jeune âge, nous ne cessons de nous prendre en photo, etc. Un autre rapport à la religion, comme un système établi et non pas comme une croyance.

Florence Dupont considère que la science-fiction est ce qui se rapproche le plus de ce théâtre, c'est-à-dire qu'elle montre des hommes soumis à des forces plus grandes qu'eux et pris dans des histoires disproportionnées entre les forces de l'univers ou des enfers, et leur petitesse humaine.

Comme tous les metteurs en scène, je me suis posé la question de l'actualisation du théâtre de Sénèque. Qu'est-ce que cela nous raconte, aujourd'hui ? En fait, cela raconte tellement de choses que je n'avais pas envie de sortir du domaine mythologique, donc onirique théâtralement parlant, tant en termes de costumes que de scénographie. Je ne voulais ni réactualiser, ni recontextualiser, ni reconstituer. Je suis bien incapable de savoir comment on jouait ce théâtre, avec des masques, avec des acteurs qui allaient de rôle en rôle. Aujourd'hui, avec l'incarnation des acteurs, on est très loin de cela.

Fort heureusement, même si j'ai une part monstrueuse, comme tout le monde, je n'ai aucune envie d'infanticide. Les acteurs, les personnages sont toujours éloignés de nous, et cela me surprend toujours quand un acteur me dit : « Je comprends Médée. » Je suis tenté de répondre : « Je ne suis

THYESTE, UNE TRAGÉDIE CANNIBALE

pas sûr que tu comprennes Médée, puisque tu n'as pas volé la toison d'or en jetant les bouts de ton frère pour que ton père ne te rattrape pas. Ce n'est pas possible. Tu ne sais pas ce qu'a fait Médée pour Jason. Tu ne sais pas ce que c'est que d'être une étrangère au milieu d'un pays qui te rejette. »

Souvent, pour rassurer les acteurs, je leur dis : « Détachez-vous parce que vous êtes tout petits, vous n'êtes rien par rapport aux énormités, aux monstres et aux exubérances humaines que nous devons jouer. »

J'ai gardé volontairement ce théâtre onirique ou de science-fiction pour que les gens puissent être libres d'y projeter ce qu'ils veulent. Je ne crois pas que les metteurs en scène soient les bergers d'un troupeau qui ne sait pas quoi penser. En revanche, je pense que chacun est intelligent et doté d'une capacité de discernement. Je crois qu'il est possible de stimuler la capacité de discernement de chacun par le travail de l'acteur.

Dans *Soudain l'été dernier*, la scène dans laquelle Elizabeth Taylor revit la course effrénée de son cousin, dans la lumière aveuglante, jusqu'au sommet de la montagne, poursuivi par cette foule de jeunes hommes qui va le dépecer au son assourdissant des cymbales, évoque exactement *Thyeste*. Dans la pièce, le récit du meurtre des enfants, de leur conduite dans la forêt, de leur assassinat, de leur cuisson, de leur dissection, fait vingt-cinq pages. Pendant la représentation, tous les soirs, au cours de ce récit, des gens font des malaises dans la salle alors que l'on ne voit rien. Entre le récit et cette scène du film de Mankiewicz, il y a toute la question du pouvoir du récit et de l'imposition d'une image. Le récit n'impose rien, mais laisse agir ce que les Grecs appelaient la *phantasia*, c'est-à-dire la capacité de se projeter des images de quelque chose qui n'existe pas, que l'on ne voit pas, rien que par la force des mots.

Susciter cette projection est le travail de metteur en scène, le travail de l'acteur ! Bien sûr Thyeste peut me faire penser à

## LE JEU ET LA RÈGLE

Bachar el-Assad ou me faire réfléchir sur l'abstention, quand le chœur dit : « J'irai vivre ma vie loin des électeurs » ; d'autres évoqueraient la Shoah, Jacqueline Sauvage... Mais le travail du théâtre n'est pas d'imposer un point de vue. Je me défends de cela ; je veux rendre au spectateur sa capacité de discernement !

## Société eucharistique et pouvoir cannibale au Moyen Âge : du jeu dans les normes ?

Patrick Boucheron

Parce que l'eucharistie est la métaphore rectrice de toute théorie de la représentation (entendue à la fois visuellement, comme figuration, et politiquement, comme délégation), la société médiévale soumise au contrôle de l'institution ecclésiastique peut être définie comme une société eucharistique. Telle est du moins l'hypothèse que je tenterai de suggérer dans ces quelques pages, ressaisissant brièvement la matière d'une enquête de plus grande portée<sup>1</sup>. Est-ce à dire que la structure sociale et anthropologique dont on parle est compacte, figée et qu'elle ne tolère aucun jeu dans le système de normes ? Tout au contraire, on s'attachera ici à démontrer que l'inversion monstrueuse de cet idéal eucharistique en dévoration cannibale, où le sujet se donne en sacrifice à l'État divinisé, constitue l'une des dynamiques, ou si l'on veut un des déséquilibres par lesquels la société médiévale demeure une société historique.

### COMMUNION, PRÉDATION ET GUERRES DE RELIGION

Posons donc comme hypothèse cette tension constitutive entre communion et prédation. On la trouve, par exemple, dans les gloses bibliques d'un verset d'Isaïe (11,7) : « *Leo*

---

1. Elle fut notamment menée dans le cadre du cours donné au Collège de France en 2017 et consacré aux « Fictions politiques ».

## LE JEU ET LA RÈGLE

*quasi bos comedet paleas*», « le lion, tel un bœuf, mangera la balle du blé ». Pour Philippe Buc, les commentateurs du Livre voient dans l'affirmation de la monarchie une « course à la sagesse » à laquelle il faut opposer leur monopole sur le vrai savoir. Ils commentent donc ainsi : le roi des animaux, pas plus que le paysan, n'est digne de manger le bon grain (l'esprit) ; il doit se contenter de la balle du blé (l'enveloppe de la lettre). Car seul le clerc sait séparer le bon grain de l'ivraie. Il faut donc refuser au prince l'accès au savoir. Le fait est affirmé par Pierre le Chantre comme par Étienne Langton, et la Bible moralisée que l'on donne à lire à Louis IX le dit haut et fort : un roi ne saurait être exégète.

Or, cette glose entraîne le développement d'une métaphore politique très efficace, opposant la manducation ecclésiastique à la dévoration royale. La première est positive, c'est l'incorporation des sujets dans le *corpus mysticum* : saint Pierre mange les fidèles parce que, en échange, le roi du Ciel se donne en pâture. Mais les rois du monde, au contraire, ne se donnent pas. Ils prennent. Ils ne construisent rien, ils dévorent. Ce cannibalisme est l'envers monstrueux de l'eucharistie. Voici pourquoi l'idéologie royale doit repousser cette métaphore terrifiante et s'approprier celle du sacerdoce.

Mais on ne peut se contenter de ce vis-à-vis idéologique entre deux modèles de pouvoir. Il convient d'affronter une question plus embarrassante, celle de la parenté symbolique entre eucharistie et dévoration sauvage. On sait bien que la question eucharistique est au cœur de la controverse religieuse du XVI<sup>e</sup> siècle. Décisive est de ce point de vue, comme l'a noté Thierry Wanegffelen, la première controverse à l'été 1534 entre l'évêque d'Avranches Robert Céneau et le réformateur protestant de Strasbourg Martin Bucer : ce dernier demande aux catholiques de revenir à la doctrine de la première scolastique, celle de Thomas d'Aquin, qui d'une certaine manière tentait une conciliation entre la théologie nouvelle de la présence réelle et la tradition augus-

## SOCIÉTÉ EUCHARISTIQUE ET POUVOIR CANNIBALE AU MOYEN ÂGE

tinienne du signe. Mais justement, la conciliation est devenue impossible, et l'affaire des Placards, le 17 octobre 1534 (les écrits séditieux placardés jusque sur la chambre du roi François I<sup>er</sup> en son château d'Amboise), mettait directement en cause la doctrine de la transsubstantiation. Ces placards étaient intitulés : « Articles véritables sur les horribles, grands et importables abus de la messe papale, inventée directement contre la Sainte Cène de notre Seigneur, seul médiateur et seul Sauveur Jésus-Christ. »

Il faudrait pouvoir faire une histoire émotionnelle de ce que Frank Lestringant a appelé la « sainte horreur » qu'inspire aux calvinistes ce rite barbare et sanglant qu'est l'eucharistie. Ce ne sont pas des opinions qui s'affrontent, mais bien des affects violents – les uns considèrent la communion comme de délicieuses agapes, les autres ressentent un dégoût qui va jusqu'au vomissement. Si le Christ était fils de l'Homme et fils de Dieu, la communion est une anthropophagie. Le mystère honni du sacrifice eucharistique, transformant le pain en corps, est une perversion qui va à rebours du progrès civilisateur : du cru au cuit. Cette hantise de la dévoration de la chair humaine nourrit à la fois des œuvres comme *Les Tragiques* d'Agrippa d'Aubigné ou *Hamlet* de Shakespeare, avec la mort de Polonius.

Ce qui se rejoue donc au XVI<sup>e</sup> siècle reprend la première accusation que les païens firent aux chrétiens, et ce dès le milieu du II<sup>e</sup> siècle : « Ils disent que nous partageons la chair humaine », lit-on dans Justin Martyr. On suit l'accusation anthropophagique chez Athénagore et Théophile d'Antioche, et jusque chez Pline le Jeune, qui lorsqu'il parle du repas chrétien l'euphémise en « superstition déraisonnable et sans mesure ». Chez les auteurs gréco-romains, on en parle donc à demi-mot, évoquant notamment le « festin de Thyeste ». Et puisque ce qui nous a rassemblés à Avignon est la mise en scène, par Thomas Jolly, de cette tragédie de la violence paroxystique qu'est *Thyeste*, rappelons, avec sa traductrice Florence Dupont, que Sénèque (et d'une certaine

## LE JEU ET LA RÈGLE

manière la tragédie romaine) est en grande partie une réinvention du XVI<sup>e</sup> siècle : en se penchant sur les manuscrits médiévaux ayant transmis ses dialogues philosophiques et en y discriminant ce qui leur apparaissait comme du théâtre, les érudits humanistes y projetaient l'idée qu'ils se faisaient des cruautés d'un théâtre sacré, ou de la sacralité d'un théâtre des cruautés.

Or, durant les affrontements des guerres de Religion, ce paroxysme a été réellement pratiqué. Dans son grand livre *Les Guerriers de Dieu. La violence au temps des troubles de religion*, Denis Crouzet a décrit ces scènes de transe au cours desquelles l'anthropophagie peut s'interpréter comme l'investissement sacré par lequel un collectif communiant dans cette fête de la violence prétend recréer l'alliance mystique entre Dieu et son peuple, brisée par la rébellion hérétique. Ainsi s'attaque-t-on au foie, lieu symbolique des passions, ou au cœur, qui chez les hérétiques est pourri. Manger le cœur immonde est « un sacrifice ou une offrande que l'on fait de soi-même, mimétique du Sacrifice de celui qui a pris sur lui tous les péchés du monde ».

### RÉVOLUTION NARRATIVE DU CHRISTIANISME CONTRE RAISON MYTHOLOGIQUE DES SOCIÉTÉS ANTIQUES

Ce qui se défait en partie au XVI<sup>e</sup> siècle est donc bien ce que j'ai proposé d'appeler la société eucharistique et qui caractérise l'histoire des pouvoirs d'une Réforme à l'autre. Il convient pour ce faire de repartir de l'hypothèse que le mystère eucharistique est bien, si l'on suit Étienne Nodet, au cœur de la révolution narrative du christianisme, donc de sa capacité à fictionner – bien différente, on le comprend, de la raison mythologique des sociétés antiques. En ce sens, pour reprendre la distinction de Gérard Genette (la *fictio* désigne l'action, la *figura* l'effet de cette action), c'est une *figura*

## SOCIÉTÉ EUCHARISTIQUE ET POUVOIR CANNIBALE AU MOYEN ÂGE

davantage qu'une *factio*. Or, cette révolution narrative est aussi une révolution normative, soit une manière de capturer tout récit dans l'ordre dogmatique. Voici pourquoi cette figure qu'est le mystère eucharistique configure la société tout entière, elle est cette « esquisse de fiction » qui façonne, invente, représente et feint tout à la fois (pour reprendre la variété de sens du latin  *fingere* ) la société. Mais elle le fait de manière obscure, difficile à croire et, pour tout dire, invraisemblable. Voici pourquoi je propose d'appeler métaphore, plutôt que figure, l'eucharistie dans la société médiévale – elle en serait en somme la métaphore rectrice. Pour Hans Blumenberg, la légitimité des temps modernes construit un monde qui n'est pas fiable, mais qui est lisible. La métaphore devance notre capacité de conceptualisation, elle se porte au-devant de la lisibilité du monde.

Dans les premiers temps du christianisme, la célébration eucharistique est, pour la communauté des fidèles, un acte de mémoire – ils suivent en cela le message du Christ : « Vous ferez cela en mémoire de moi. » Que font-ils ? Boire le vin et manger le pain (qui est alors le pain ordinaire, du pain levé) pour commémorer le sacrifice du Christ, le pain symbolisant le corps et le vin le sang. C'est bien de symbole dont il s'agit, pas d'autre chose : le Christ est présent dans le sacrement comme figure, et il y a la même distance entre l'hostie et le corps de Jésus qu'entre le signe et la chose qu'il signifie. À Ambroise de Milan, ses ouailles posaient au IV<sup>e</sup> siècle une question bien embarrassante : qu'est-ce qui nous prouve que l'on reçoit le corps du Christ et non le pain ordinaire ? Ambroise répondait dans le *De sacramentis* : ne confondez pas ce que vous voyez avec ce que vous croyez. L'œil corporel reconnaît l'apparence du pain, mais c'est l'œil du cœur qui mène vers le Christ.

Cette théorie de l'eucharistie réclame donc des fidèles qu'ils apprennent à voir l'invisible en perçant l'écran des apparences. Augustin l'exprime magnifiquement dans l'un de ses sermons : « On appelle cela des sacrements, mes frères,

## LE JEU ET LA RÈGLE

parce que ce que l'on voit en eux n'est pas ce que l'on comprend intellectuellement. Ce que l'on voit a une apparence corporelle (*speciem corporalem*), ce que l'on comprend intellectuellement a un effet spirituel (*fructum spiritualem*). » Dans son livre *La Parole efficace*, Irène Rosier-Catach a montré que, pour Augustin, la fonction première du signe est cognitive : elle « fait venir quelque chose à la connaissance (*in cognitionem venire*) ». Et elle le fait en « s'offrant aux sens » : c'est là sa forme visible – visible se rapportant peut-être non seulement à la vue mais à l'ensemble des sens extérieurs. Ainsi, le signe aurait une nature sensible et une fonction d'intelligibilité. Il opère le passage du visible à l'invisible. Cette idée augustinienne, formulée dans le *De doctrina christiana*, repose sur la certitude que des réalités sensibles permettent d'accéder à la connaissance de réalités cachées.

Une telle conception symbolique du sacrement s'accompagne d'une proximité entre les fidèles et l'autel où se commémore le sacrifice : ils mangent, avec les clercs, un pain qui est celui de l'alimentation courante. Mais à partir du IX<sup>e</sup> siècle commence à s'établir une distance grandissante avec la réalité profane : de là l'utilisation pour le sacrifice de pain azyme non fermenté (ce qui crée une divergence avec le christianisme oriental), de là également le rituel de l'élévation. Les théologiens défendent toujours la théorie augustinienne du signe, mais celle-ci se situe de plus en plus en porte-à-faux par rapport aux pratiques liturgiques. Cette contradiction, ou disons ce jeu dans les normes, est le moteur des premières querelles eucharistiques. Comme l'a montré Aurélien Robert, Bérenger de Tours, lorsqu'il défend au XI<sup>e</sup> siècle la notion de *conversio intelligibilis*, demeure dans la stricte tradition augustinienne. Que change le mystère eucharistique ? Pas la nature du pain : sur le plan sensible, le pain reste du pain. Mais on ne le voit plus comme tel, car la consécration fait du pain le signe du corps du Christ. Par conséquent, s'il y a une conversion, elle ne se situe pas sur le

## SOCIÉTÉ EUCHARISTIQUE ET POUVOIR CANNIBALE AU MOYEN ÂGE

plan sensible mais sur le plan intelligible, c'est une *conversio intelligibilis*.

Or, Bérenger de Tours est violemment attaqué par des théologiens appuyés par Léon IX et Grégoire VII et par les principaux acteurs de la réforme de l'Église. Convoqué par les conciles de Rome et Vercelli, il est obligé de se rétracter, et sa doctrine est condamnée par une bulle pontificale en 1059. Celle-ci affirme que « le pain et le vin sont le vrai corps et le vrai sang du Christ ; ils sont physiquement pris et vraiment mangés par les fidèles ». Telle est la nouvelle doctrine de l'Église : le sacrement eucharistique produit une métamorphose qu'on commence à appeler, en 1140, transsubstantiation. L'hostie n'est plus le symbole d'un acte de mémoire, c'est essentiellement le corps du Christ, c'est lui que l'on mange, éprouvant physiquement la présence réelle du Christ dans le pain qui a changé de substance, une présence qui n'est pas d'ordre matériel mais bien spirituel.

### LA RÉVOLUTION CONCEPTUELLE DU SECOND CHRISTIANISME, OU LA SÉPARATION ENTRE LE SACRÉ ET LE PROFANE

Cette théorie de la présence réelle, qui triomphe définitivement sur le plan doctrinal et disciplinaire par le concile de Latran IV de 1215, est donc un coup de force théorique : elle impose une théologie du réalisme eucharistique qui n'a aucun fondement textuel dans les Écritures saintes. Car elle résulte bien d'un renversement complet faisant de l'ancienne orthodoxie (Bérenger de Tours n'est qu'un honnête augustinien) la nouvelle hérésie. La coupure grégorienne est bien ici une révolution conceptuelle, en fait une révolution tout court, imposant un second christianisme qui réordonne le monde de part et d'autre d'une grande séparation entre clercs et laïcs. Car la nouvelle théorie sacramentelle qui résulte de la vision réaliste de l'eucharistie confie aux

## LE JEU ET LA RÈGLE

prêtres un pouvoir proprement exorbitant qui essentialise la séparation entre le sacré et le profane. Cette différence existait fonctionnellement, mais elle devient non plus d'*ordo* mais de *genus*. Hugues de Saint-Victor le proclame dans son *De sacramentis christianae fidei* distinguant deux façons de vivre, l'une céleste et l'autre terrestre : « Selon ces deux façons de vivre, il existe deux peuples, et dans ces peuples, deux pouvoirs. »

Il appartient à Jérôme Baschet d'avoir tiré toutes les conséquences de cette révolution grégorienne du réalisme eucharistique. Le caractère extraordinaire de la transsubstantiation impose aux laïcs qu'ils adorent la présence réelle du Christ : le rituel de l'élévation de l'hostie s'impose donc au cœur de la liturgie. Les laïcs sont éloignés du mystère, ils ne boivent plus au calice, la communion se fait rare, ils sont donc conviés à voir, et à voir de loin. L'élévation de l'hostie est donc perçue comme un substitut à la communion. Il s'agit, disent les théologiens, d'une *manducatio per visum*, une « manducation par la vue ». Dans *Le Croire et le Voir*, Roland Recht a montré que le rituel de l'élévation de l'hostie, qui s'impose en Europe au XIII<sup>e</sup> siècle, commande toute l'architecture gothique en un système « qui rend visible, en un point donné de l'espace, la présence réelle du Christ ». Or, ce point donné est le point de fuite vers lequel convergent tous les regards, et c'est à partir de lui que s'organisent la succession rythmique des travées, l'alignement des murs, l'effet perspectif d'un monde ordonné de bas en haut.

On comprend donc comment la doctrine du réalisme eucharistique ne se contente pas d'exalter la dignité du lieu sacré où s'accomplit le mystère, ni le pouvoir de ceux entre les mains desquels il se réalise : il contribue à l'ordonnement spatial de ce que Jérôme Baschet continue à appeler le « système féodal » à partir de la polarisation des lieux consacrés. Car ce système emboîté de métonymie (la partie étant assimilée au tout) manifeste rituellement l'unité de la chrétienté tout entière, puisque le repas eucharistique

## SOCIÉTÉ EUCHARISTIQUE ET POUVOIR CANNIBALE AU MOYEN ÂGE

fait entrer dans la communion de l'Église universelle. Or, comme l'écrit Jérôme Baschet, « en incorporant le corps du Christ (l'hostie), les fidèles s'incorporent au corps du Christ (l'Église) ». Voici pourquoi c'est l'ensemble du système de représentation – au sens visuel de figuration et au sens politique de délégation – qui se trouve reconfiguré par le tournant eucharistique.

Décrire la société médiévale comme ce que je propose d'appeler une « société eucharistique » peut donc sembler intellectuellement séduisant. Outre le fait que cela propose une théorie englobante qui permet de faire le deuil du paradigme perdu du tout féodal, cela la recale sur une chronologie de l'histoire des pouvoirs – du XIII<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècle qui a cours aujourd'hui. Mais j'ai déjà eu l'occasion de dire qu'il y avait là un risque de prendre les désirs grégoriens pour des réalités sociales, de confondre un projet idéologique avec sa mise en œuvre et de négliger le fait que l'histoire des pouvoirs du XIII<sup>e</sup> au XVI<sup>e</sup> siècle était aussi celle de la mise en échec du projet grégorien d'englobement de la société politique. Sans doute peut-on parler de société eucharistique, mais il faut dans ce cas repérer tout ce que cette métaphore rectrice laisse échapper, ce qu'elle laisse en chemin de doutes, d'interrogations, d'inquiétudes, mais aussi de failles politiques, de jeu dans les systèmes de croyance, de bricolages, de négociations, de sens – bref, pour parler comme Michel Foucault, tout ce qu'elle autorise comme contre-conduites.

Or, si ces contre-conduites sont possibles et sont pensables, c'est aussi parce que cette société eucharistique repose sur un dogme difficile et exigeant, fondant ce que la philosophe Catherine König-Pralong appelle une orthodoxie de l'in vraisemblable. La vérité y est d'autant plus vraie qu'elle est inouïe et invraisemblable, elle n'est pas consonante avec le sens commun, opposée à ce qui paraît manifeste : c'est devenu un tour rhétorique pour justifier les assertions scolastiques (chez Maître Eckhart par exemple ou Dietrich de

## LE JEU ET LA RÈGLE

Freiberg), qui remplace celui, plus classique, de la continuation d'une tradition. La vérité théologique contredit souvent ce qui s'impose aux sens et qui informe l'ordinaire des actions humaines. Les prescripteurs de ce savoir qui se dérobe au sens commun qu'est l'orthodoxie de l'invraisemblable sont les docteurs. Ils accèdent au sens profond et caché des Écritures. Ils sont chez Henri de Gand comparés au plongeur en apnée qui récolte les perles dans les coquillages des profondeurs.

**AFIN QUE LES HOMMES NE SOIENT PAS  
COMME DES BÊTES**

Mais, à cette vérité difficile, on pourra toujours opposer l'expérience. Il suffira, pour s'en convaincre, d'évoquer le cas le plus célèbre de dissidence individuelle au XVI<sup>e</sup> siècle, révélé par l'inoubliable livre de Carlo Ginzburg *Le Fromage et les Vers*: Domenico Scandella, dit Menocchio, un meunier du Frioul que l'inquisiteur général apostolique interroge par deux fois sur sa cosmogonie si singulière, en 1583-1584, puis à nouveau en 1599, est jugé et finalement condamné et exécuté pour avoir soutenu crânement devant les juges qu'il croyait que Dieu n'avait pas créé l'univers mais fut créé par lui, que l'univers coagule comme le lait en fromage, que nous sommes « produits par la nature » à la manière de ces vers qu'il a vu apparaître à la surface des fromages, et que nous sommes comme les vers, comme les anges, comme toutes les créatures, nés du chaos : « Tout ce qui se voit est Dieu, et nous sommes des dieux, le ciel, la terre, la mer, l'air, les abîmes et l'enfer, tout est Dieu. »

Alors, Menocchio croit-il à l'eucharistie ? Il y croit, oui, c'est le seul sacrement auquel il croit. Mais il y croit un peu, à sa manière. Les juges s'indignent : le prêtre Andrea Bionima leur a rapporté qu'un jour le meunier lui aurait dit, devant l'hostie : « Je ne vois là rien d'autre qu'un morceau de pâte,

## SOCIÉTÉ EUCHARISTIQUE ET POUVOIR CANNIBALE AU MOYEN ÂGE

comment se fait-il que cela puisse être notre Seigneur Dieu ? » Il l'a dit, oui, mais il refuse d'avouer qu'il ne croit pas à l'eucharistie. Pourquoi ? « Le sacrement me plaît : on s'est confessé, on va communier et on reçoit le Saint-Esprit, et on a l'esprit joyeux ; quant au sacrement de l'Eucharistie, c'est une chose bonne pour gouverner les hommes, inventée par les hommes grâce au Saint-Esprit ; la messe est une invention du Saint-Esprit, comme l'adoration de l'hostie, afin que les hommes ne soient pas comme des bêtes. »

Afin que les hommes ne soient pas comme des bêtes : la vision toute personnelle qu'a Menocchio de l'eucharistie n'est pas seulement instrumentale – « une chose bonne pour gouverner les hommes ». Comment mieux dire cette société eucharistique qui justement était en train de se défaire lentement sous ses yeux, dans les années 1580 ? Elle n'est pas seulement instrumentale car elle met en jeu l'anthropologie de l'homme, comme les fictions politiques mettent à l'épreuve du réel les possibilités de l'entendement. La métaphore eucharistique ne transporte pas tout avec elle – elle laisse un reste, inassimilable, inconvertible, qui est peut-être aussi ce que Michel de Certeau appelait la faiblesse de croire.



## Suivre la règle ? Normes, transgressions, arrangements

*S'inspirant du folklore médiéval espagnol, de García Lorca, de Virginia Woolf, du flamenco, de l'opérette des années 1930 ou du ballet classique, François Chaignaud et Nino Laisné inventent des figures androgynes. L'hybridation des genres artistiques aide à tisser les identités complexes des personnages. La danse oscille entre virtuosité et instabilité, assurance et impulsivité. (François Chaignaud et Nino Laisné)*

*Le réseau social Facebook propose à ses abonnés 80 options de genre ; des tests tentent de définir le profil génétique des individus et de leur découvrir de nouvelles origines ; les techniques de fécondation in vitro conduisent à distinguer les mères biologiques des mères génétiques... De nouvelles lignes de tension traversent les identités individuelles et collectives. Le biologique devient une dimension centrale des débats sur le genre, le racisme ou la filiation. À une vision dans laquelle les sources du moi s'enracinent dans l'objectivité biologique des corps, s'opposeraient les identités individuelles choisies et ancrées dans la subjectivité. (Sébastien Chauvin)*

*Dans le roman épistolaire du XVIII<sup>e</sup> siècle, le jeu avec les attentes du lecteur et les pièges tendus aux personnages deviennent la source du plaisir des lectrices et des lecteurs. C'est au prix de l'acceptation des règles du jeu de l'auteur que le lecteur peut se laisser aller à sa crédulité et jouir du monde de la fiction et des effets paradoxaux qu'il permet. (Catriona Seth)*



## La danse comme art de la transformation

### Entretien avec François Chaignaud et Nino Laisné

Figure médiévale d'une jeune fille partie à la guerre sous les traits d'un homme, archange voluptueux et objet de dévotion, gitane andalouse, mystique et séductrice, secrètement androgyne..., le nouvel Orlando chanté et dansé par François Chaignaud est tout ceci à la fois, inspiré par le folklore espagnol peuplé de figures ambiguës, entre deux identités, en équilibre précaire.

François Chaignaud est chorégraphe, danseur, historien, chanteur... Au fil de ses apparitions sur scène, François Chaignaud, passé maître dans l'art du travestissement, s'est construit un personnage qui défie les genres et les catégorisations. Avec Cecilia Bengolea, cofondatrice de sa compagnie, il s'empare aussi bien du hip-hop, du vocabulaire classique ou du chant lyrique pour rapprocher la danse d'autres traditions artistiques, savantes ou populaires.

Nino Laisné est un artiste inclassable, metteur en scène, dramaturge, arrangeur, compositeur. Son travail ne se limite pas à un langage, mais mélange les formes, comme le cinéma et la musique, et les sources historiques ou sociologiques.

**Mathieu Potte-Bonneville :** « Suivre la règle ? Normes, transgressions, arrangements » : cette thématique balise un périmètre à la fois scientifique et artistique. D'abord, parce qu'elle hésite entre la règle et la norme, posant la question du genre de règle, de normativité mobilisée lorsque l'on parle de jeu et, plus largement, de la pertinence de ce modèle du jeu en sciences sociales.

## LE JEU ET LA RÈGLE

Quel genre de règle ? La question est donc de savoir si, et comment, les règles peuvent être transgressées. Or, il y a toujours plus d'une manière de transgresser une règle. Par exemple, on peut passer au-dessus, c'est-à-dire la violer, la rompre, rompre le pacte, tricher ou, comme disait Michel Foucault à propos de Pierre Boulez, « rompre les règles dans l'acte même qui les fait jouer ». On peut aussi passer par-dessous, parce qu'une règle n'est jamais si précise, jamais si déterminante, qu'elle indique tout de la manière dont on doit l'appliquer. En philosophie, cela dessine un corpus de réflexion autour des différentes façons, des manières d'appliquer la règle qui, dans le même temps, la subvertissent.

Une troisième question concerne cette notion d'arrangement dans laquelle on peut entendre à la fois la négociation – comment négocier avec la règle, comment s'en arranger, quel genre de tolérance réciproque trouver vis-à-vis d'elle ? –, ou la composition : parce qu'arranger, c'est aussi monter ensemble, les unes sur les autres ou les unes avec les autres, des pièces disparates dans une forme de bricolage, qui vont servir à construire un autre jeu ; un peu comme le font les enfants ou les singes capucins qui tapent sur des noix avec des cailloux, en utilisant les éléments à sa portée. Quand les arrangements – les bricolages – commencent-ils à devenir des négociations, des renégociations, des manières de transformer la règle ou de la plier à d'autres genres de jeu ?

Cette triple polarité, entre règles et normes, entre transgressions et façons de faire et entre négociations et compositions, trace un périmètre de questions qui sont abordées, notamment autour du genre, et telles que la réflexion contemporaine en sciences sociales s'organise, au moins pour une part.

Mais si le spectacle *Romances inciertos* résonne avec la question du genre, celle-ci ne peut en aucune manière en résumer la complexité et la multiplicité, tant en matière d'inspirations que de formes.

## LA DANSE COMME ART DE LA TRANSFORMATION

**Nino Laisné :** Avec François, nous avons eu envie de travailler sur une forme qui serait à la croisée de plusieurs inspirations : à la fois un concert et un spectacle chorégraphique. C'était la conjugaison de nos deux univers, de nos deux approches. Bien que je vienne des arts visuels, je travaille beaucoup à partir de matériel musical (des archives et des nouvelles recherches). François, lui, est dans l'incarnation, en combinant le langage de la danse et du chant. Peut-être qu'un des fils conducteurs est ce rêve d'être face à un corps qui chante et qui danse en même temps, qui rassemble les arts en une seule personne.

**Françoise Lavocat :** *Romances inciertos* : qu'est-ce qui est *incierto* – incertain – dans ce spectacle si maîtrisé ? Votre livret mobilise une abondance de références littéraires, chorégraphiques, culturelles, musicales : d'*Orlando furioso* à Virginia Woolf, à Astor Piazzolla, du ballet classique aux *zarzuelas*, etc. Est-ce que cette notion d'*inciertos* renvoie à cette idée de métissages multiples, incroyablement multiples, complexes, que vous mettez en place ?

**François Chaignaud :** Cet « incertain » traverse tout le spectacle. On peut le retrouver dans tous les éléments constitutifs : les chansons interprétées sont des *romances* – genre musical espagnol, sorte d'épopée médiévale chantée. Mais les versions présentées sur scène, en compilant des strophes issues de différentes époques et différentes régions autour du même motif, acquièrent un statut fictif, du fait même de l'hybridation inédite de leur contenu. Cela crée de l'incertain, en ramassant le temps et compressant les distances. Les notions de métissage et d'hybridation, et l'incertain qui en découle, décrivent aussi bien le travail d'arrangement et d'ornementation : chaque musicien s'empare de partitions qui n'ont pas été écrites pour leur instrument, y injecte des éléments stylistiques issus d'autres traditions (baroques, tanguistiques, populaires...). L'*instrumentarium* même est

## LE JEU ET LA RÈGLE

inédit, ne correspond à aucune formation consacrée et crée un espace d'incertitude, d'indéfini.

**Mathieu Potte-Bonneville :** Cette incertitude ne traduit pas du tout une forme d'indifférenciation, au contraire, elle naît d'une sorte de sédimentation, d'une forme d'encyclopédie. On a l'impression de voir une encyclopédie des formes, des lieux ou des modalités sous lesquelles l'ambiguïté, ou le passage d'un genre à l'autre, est intervenue, avec, par exemple, une jeune fille qui se déguise en soldat.

**François Chaignaud :** Cette pièce, par la conjonction de nous tous, embrasse en effet une multitude de références. L'incertain se loge dans l'accumulation et le métissage, et non pas dans le flou ou le vague. L'incertitude est une multiplicité. Pour moi au plateau, c'est très stimulant, car les incarnations sont rendues possibles par cette série d'indices, d'échos, de références, qui viennent donner corps, voix et frissons aux personnages.

**Francis Cossu\* :** Vous dites que cette pièce elliptique, qui avance d'apparition en apparition, fait « scintiller la silhouette » de l'*Orlando* de Virginia Woolf, jeune lord qui vit quatre siècles et se consacre à l'écriture d'un poème reflétant les grandes mutations des époques qu'il traverse.

**Nino Laisné :** C'est en nous intéressant aux trajectoires de ces personnages à travers les siècles que le parallèle avec *Orlando* nous est apparu. Dans le roman, il vit d'abord deux siècles sous les traits d'un homme puis renaît sous ceux d'une femme. Ce basculement d'un genre à l'autre est aussi porté par son envie d'échapper à sa condition présente. Il entreprend des voyages dans de lointaines contrées et se rêve autre.

---

\* Propos recueillis par Francis Cossu pour la 72<sup>e</sup> édition du Festival d'Avignon.

LA DANSE COMME ART DE LA TRANSFORMATION

**François Chaignaud :** Chez Virginia Woolf, Orlando sombre régulièrement dans de profonds sommeils sur plusieurs années, desquels il se réveille métamorphosé. Dans le spectacle, ces éclipses se déroulent hors champ. À chaque nouvelle entrée sur scène, le personnage se « réincarne ». Méconnaissable, il est projeté dans un contexte nouveau.

**Françoise Lavocat :** C'est vraiment un spectacle total, la performance de François Chaignaud est à la fois vocale et physique. Comment avez-vous travaillé pour arriver à ce résultat, collectivement et individuellement, entre vous deux et aussi avec les musiciens ?

**François Chaignaud :** Nous étions tous parfaitement d'accord sur le fait que nous ne voulions pas créer un solo accompagné de musiciens. Nous avons voulu former un projet collectif : les différentes figures sont incarnées par nous cinq, et c'est cette multiplicité de pratiques, d'énergies, de savoir-faire, qui augmente et rend sensible cette encyclopédie de l'instable. Nous sommes cinq à mettre nos poumons, nos doigts, nos mollets en jeu, pour faire émerger ces figures ; le spectacle est le résultat de cette énergie qui se canalise. Le travail est collectif par l'interprétation et aussi par sa conception, par la collaboration avec Nino, qui est pour moi comme un point d'appui ou un point de déséquilibre extérieur. Ce regard, ce dialogue, me permet « d'être » différemment, plus intensément sur scène. Cette collaboration est une précieuse occasion pour approfondir et développer des pratiques et des techniques, notamment celle de danser et chanter simultanément, ou de chanter en terrain hostile, ou de danser quand on pense que ce n'est plus possible. Cette collaboration m'a permis d'aller beaucoup plus loin dans cette pratique.

**Nino Laisné :** Nous avons fait une première étape à Huesca, en 2014, sur une performance courte, d'une

## LE JEU ET LA RÈGLE

dizaine de minutes, autour du personnage de *La Tarara*, qui apparaît dans le troisième acte, à laquelle le musicien Daniel Zapico, théorbiste, était déjà associé. La collaboration avec François s'est tissée dans une forme de porosité et d'équilibre. Au-delà de la cosignature du livret, de la conception, de la chorégraphie, des arrangements musicaux, l'ensemble du spectacle, y compris la scénographie, est né de cette circulation permanente, de ce dialogue chaque jour plus affiné, durant ces quatre années de recherche et de travail.

*La Tarara* est un standard du flamenco très connu en Espagne. Nous le connaissons à travers les mots de García Lorca, qui signe la seule version encore interprétée de nos jours. Et pourtant, cette figure familière a des racines plus anciennes dans la musique séfarade et arabo-andalouse. Pour incarner cette gitane mystique et séductrice, nous avons collecté puis assemblé des fragments de plusieurs versions : des vers du XVII<sup>e</sup>, un extrait d'opérette des années 1930 ou encore des couplets grivois. Les autres figures de la pièce sont également élaborées selon le même principe, combinant, strophe après strophe, proses et dialectes locaux : *la doncella guerrera*, jeune fille partie à la guerre sous les traits d'un homme par vocation, et San Miguel, archange voluptueux et objet de dévotion, orné et douloureux.

Le spectacle suit les multiples évolutions de ces folklores locaux qui ont dépassé les frontières et dont la culture, dite savante, s'est sans cesse inspirée. L'acte I présente une héroïne de la culture populaire et laïque. L'acte II quant à lui s'inspire de motifs religieux issus de différentes régions, avant de revenir à la tradition orale à l'acte III avec la troublante *Tarara*.

**Francis Cossu :** Le caractère androgyne des personnages semble agir directement sur la danse qui s'empare de différents langages (la *jota*, le ballet de cour, la danse contemporaine...) pour créer entre eux des liens inédits. Parlez-nous de

LA DANSE COMME ART DE LA TRANSFORMATION

ce procédé de décloisonnement des genres qui caractérise également la musique du spectacle.

**Nino Laisné :** Le spectacle n'est pas bâti sur une chronologie linéaire. Chaque acte est l'occasion de faire dialoguer des répertoires venus de styles et d'époques très différents. Les solistes rejouent des trajectoires musicales en empruntant des mélodies originairement écrites pour d'autres instruments, rapprochant parfois des timbres réputés incompatibles. Voilà des années que je rassemble des musiques de tradition orale célébrant un corps pluriel. Le folklore espagnol est peuplé de figures ambiguës qui se dévoilent dans une multitude de variations. Il arrive que l'entre-deux identitaire de certains de ces personnages fasse écho au métissage musical de leur mélodie. Ces différentes mutations d'un même motif ont guidé l'écriture des arrangements musicaux.

**François Chaignaud :** Dans ce spectacle, la danse aussi se laisse visiter par des motifs, des postures, des rythmes qui sont des réminiscences de genres établis. On considère souvent la danse comme un art du présent, de la consommation, de pure dépense, sans histoire. Dans *Romances inciertos*, la danse garde cette propriété, notamment par une permanente mise en danger du corps, dans des équilibres précaires. Mais elle devient aussi un art « fantomatique » où les corps peuvent se laisser traverser. Ces fantômes qui nous visitent se manifestent par le chant, les textes, les accents – mais aussi par les gestes. La manière d'avancer son bassin comme dans la *jota*, d'alléger son torse comme dans le ballet, de dévier son regard ou de frapper le sol comme dans le flamenco évoque des genres chorégraphiques, des mondes.

**Francis Cossu :** Que vous inspire le fait d'être programmé au Festival d'Avignon dont plusieurs œuvres traitent de la question du genre ?

## LE JEU ET LA RÈGLE

**Nino Laisné :** Dans mon travail, qu'il soit dramaturgique, musical ou cinématographique, la question du genre a toujours été présente de manière souterraine. Je n'ai jamais souhaité l'aborder de façon isolée ou frontale, car c'est une notion qui est indissociable d'autres problématiques sociales, historiques, esthétiques... Nos interrogations sur le genre ont été essentielles au début du processus de création mais, assez vite, elles ont été dépassées, enrichies par les contextes que l'on traversait.

**François Chaignaud :** Le motif de l'androgynie nous a intéressés, mais surtout pour en repérer l'ancienneté et l'ambiguïté historique. La focalisation actuelle sur les concepts liés aux études de genre peut aveugler et contribuer à prescrire de nouvelles normes. Notre spectacle est un dialogue poétique avec des sœurs et frères oubliés de siècles passés, bien plus qu'une application de telle ou telle théorie *queer*. Il dessine une constellation de destinées, de vocations marginales dont notre actualité inquiète n'a pas le monopole. Cette coalition imaginaire qui traverse les siècles me donne de la puissance pour me confronter au monde contemporain. Cette quête du motif de l'androgynie prend une fonction presque métonymique dans la construction du spectacle, puisque les identités complexes des personnages se reflètent dans la multiplicité des langages et des genres artistiques qui se tissent.

**Mathieu Potte-Bonneville :** L'expression « encyclopédie de l'instable » correspond à quelque chose qui est sensible dans le spectacle. Parmi les tensions qui traversent la notion de jeu, il y a le jeu comme calcul, comme stratégie, et il y a le jeu comme expérience, le jeu des enfants. Du point de vue chorégraphique, la tension entre ces deux pôles est très grande. Par exemple, cette manière de tourner sur soi comme le font les enfants pour se griser, jusqu'au moment où on risque de tomber.

LA DANSE COMME ART DE LA TRANSFORMATION

**François Chaignaud :** La danse ou certaines formes chorégraphiques sont un langage, c'est-à-dire des stratégies qui peuvent produire des formes, des discours, des signes, du sens, etc. Et, à l'intérieur de cela, en même temps ou par-dessous, la matière physique nous oblige à nous lancer avec l'insouciance, l'inconscience, l'impulsivité d'un enfant ou de quelqu'un qui aurait perdu son esprit. Les formes chorégraphiques qui tiennent ensemble, une articulation sophistiquée et en même temps la possibilité de s'y jeter inconsciemment sont les plus excitantes.

**Nino Laisné :** Les recherches que nous avons faites sont toujours entre traditions orales et documents d'archive issus d'une culture un peu plus « savante ». Ce terme nous est toujours très problématique, même s'il permet d'opérer une distanciation entre ces deux registres. Dans la danse traditionnelle, dans les bals populaires, les fêtes populaires, les processions, il y a un langage gestuel et corporel qui peut apparaître rudimentaire ou rustique, mais qui est aussi virtuose, plus spontané et plus collectif que lorsque ces mêmes mouvements ont été empruntés, amenés sur des scènes d'opéra, retravaillés par des ballets espagnols pour que le geste soit pur. Notre travail se situe entre les deux, vacille entre les deux, et le corps de François est comme un pont d'un langage à l'autre.

**Françoise Lavocat :** La danse des échasses, inspirée d'une danse religieuse du XVI<sup>e</sup> siècle que vous abordez à travers Lorca, illustre bien cet entre-deux. C'est en même temps quelque chose d'enfantin, de ludique ; vous tournez jusqu'au bord de l'évanouissement ou au bord de la chute.

**François Chaignaud :** C'est vrai que les échasses symbolisent un peu cette instabilité. Quand on est sur des échasses, on ne peut exister que dans un balancier, on ne peut exister que privé de la possibilité d'être immobile. On est sans cesse

## LE JEU ET LA RÈGLE

obligé, pour ne pas tomber, d'acquiescer à la précarité de la situation, de l'embrasser et d'en faire sa puissance, c'est-à-dire de la retourner en puissance.

**Nino Laisné :** C'est une danse qui vient d'un village de la Rioja de 400 habitants, dans la montagne, et qui est traversé par une grande rue pentue. Lors des fêtes dédiées à la patronne du village, Marie-Madeleine, huit jeunes adolescents chaussent les échasses, enfilent une jupe jaune et dévalent cette côte plusieurs fois en tournant sur eux-mêmes. Ils commencent en haut, au pied de l'église, et arrivent sur la place centrale du village. Chaque fois qu'un danseur s'élançait, la banda qui les accompagne descend d'un pas. Et l'opération se répète durant plus d'une demi-heure, jusqu'à ce que les musiciens soient arrivés au pied de la côte. Des hommes assez robustes les arrêtent dans leur course, et la foule en bas les accueille à bras ouverts. Les premières traces écrites de ce motif sont apparues dans le village au XVI<sup>e</sup> siècle. Mais l'origine est sûrement plus ancienne. Anguiano est le seul village d'Espagne qui utilise ce type d'échasses oblongues et qui préserve la tradition d'une danse à caractère religieux – les danseurs escortent la statue de la sainte – et d'une fête populaire et collective. De nombreux documents évoquent une origine liée à une danse de fertilité, lorsque l'on croyait que le soleil tournait autour de la terre. La jupe couleur soleil devait encourager le soleil à tourner et susciter de bonnes récoltes. Toutes ces hypothèses nous ont beaucoup inspirés.

Les échasses utilisées dans le spectacle viennent d'Anguiano, un vrai cadeau qui nous a été fait. Fabriquées d'après le même modèle depuis des siècles, elles ne sont jamais sorties de ce village, hormis une paire que l'on peut admirer dans un musée de Madrid. Après plusieurs rencontres, la maire du village nous a offert une paire pour notre spectacle, dont les chaussons ont été remplacés pour s'adapter aux pointes.

LA DANSE COMME ART DE LA TRANSFORMATION

**Mathieu Potte-Bonneville :** Philippe Desan citait ce passage des *Essais* où Montaigne trouve déraisonnable qu'un acteur continue à pleurer quand il rentre chez lui. Thomas Jolly dit qu'il recommande à ses acteurs de ne pas s'imaginer qu'ils ressentent ce que leur personnage ressent, car ils ne sont ni Médée, ni Hamlet, etc.

Une part de la musique de votre spectacle présente une tonalité extrêmement pathétique, qui est en même temps prise dans une forme de jeu, parce qu'il s'agit, d'une certaine façon, de jouer à la gitane comme on joue à la marchande. C'est quelque chose que les enfants connaissent aussi : pour eux, jouer, c'est aussi jouer à être triste. Comment appréhendez-vous cette dimension très expressive et très pathétique des musiques que vous convoquez dans cette composition de personnages, le rapport entre le jeu et les émotions ?

**François Chaignaud :** Comme nous ne venons du théâtre ni l'un ni l'autre, le langage lié à l'émotion, au jeu d'acteur ne nous a pas du tout occupés. En revanche, la collaboration avec Nino a permis de trouver les moyens (costumes, accents, accessoires, références...) pour faire corps avec ces figures. Ce degré d'incarnation est d'ailleurs nouveau pour moi, puisque mes précédents spectacles avaient une approche plus abstraite.

Lors du spectacle, je crois que l'extrême exigence de la partition vocale et physique, l'effort important qu'elle suppose et la constante précarité du rapport au sol permettent une intensité du jeu et de l'empathie qu'il offre au spectateur. Il n'y a pour ainsi dire plus de place dans mon cerveau et dans mon cœur pour douter ou pour mettre une distance avec les figures que j'incarne, tant l'effort qu'elles déploient pour exister, vocaliser et se tenir debout mobilise tout mon être.

**Nino Laisné :** Se lancer à corps perdu dans une figure, dans une incarnation, est semblable à la recherche du vibrato

## LE JEU ET LA RÈGLE

juste des cordes ou du souffle d'un bandonéon. Toutes ces correspondances renforcent l'émotion qui traverse déjà le corps de François et convergent vers cette même énergie.

**Françoise Lavocat :** Vous avez écrit à propos de ce spectacle : « J'ai créé une figure fictive. » Mais est-ce seulement une figure fictive ? Ne s'agit-il pas plutôt de trois figures fictives, d'une myriade de figures fictives ?

**Nino Laisné :** Le rapport à la fiction est complexe parce qu'on s'inscrit dans le sillon d'une histoire et on tente un prolongement. Le spectacle est une fiction, dans le sens où il fait écho à toute une tradition de légendes, d'épopées qui sont aussi réelles que fantasmées. Nous aimons nous inscrire dans cet entre-deux, dans ce trouble et convoquer dans le temps présent ces multiples figures, avec tout ce feuilleté de fantômes passés qui viennent visiter le corps, visiter le plateau. L'écriture musicale rejoint aussi cette multiplicité et cette trajectoire, grâce à la virtuosité, à l'inspiration des solistes, à leur esprit ouvert et joueur, et cette envie de sortir de leur zone de confort, ce qui n'est pas si courant.

**François Chaignaud :** C'est peut-être pour cela que l'on dit aussi « jouer de la musique », parce qu'ils jouent avec la musique.

## Le donné et le construit dans les débats sur le genre, la race et la filiation

Sébastien Chauvin

Des recherches sur l'origine de l'orientation sexuelle et les fondements de l'identité de genre aux désaccords sur la pertinence des catégories et frontières ethnoraciales, en passant par les controverses des dernières années sur ce qui constitue une vraie famille, les manières contemporaines d'appréhender l'identité, dans sa dimension à la fois intime et collective, ont été traversées par la question du « donné » et du « construit », dont elles ont manifesté les implications politiques et morales. Dans ces débats, on associe traditionnellement le « donné » au biologique et le « construit » au social ou au culturel. Chercher à déterminer ce qui est donné et ce qui est construit dans l'identité individuelle est une vieille entreprise, qui a conduit nombre de spécialistes des sciences humaines et sociales sur le terrain des biologistes et généticiens (Hacking, 2001 ; Morning, 2011, 2014 ; Jaunait, Raz et Rodriguez, 2014 ; Suzuki et Von Vocano, 2018). Plutôt que de trancher dans ces débats classiques qui tendent à se répéter régulièrement dans de nouveaux termes, je développe ici, à partir d'un point de vue sociologique, un programme différent : celui-ci consiste à étudier comment les notions de donné et de construit fonctionnent dans le monde social lui-même, comme catégories de la pratique, avec quelles implications et quels effets. Je souhaite notamment interroger ce que les manières dont les deux s'articulent l'un avec l'autre, à un moment donné, doivent à l'autorité culturelle de la biologie d'une part, et des sciences sociales d'autre part. Je prendrai

## LE JEU ET LA RÈGLE

comme exemples les identités de genre et les questions raciales, avant d'aborder plus brièvement le sujet de la parenté.

### ENTRE BIOLOGIE ET SUBJECTIVITÉ : L'IDENTITÉ EN TENSION

Deux grands récits sur l'identité semblent s'opposer dans le monde contemporain (Brubaker, 2016 ; Chauvin, 2017). D'une part, on observe un « retour du biologique » comme source du moi, notamment à la faveur des progrès de la génétique et des attentes sociales fétichistes qu'elle génère. On demande désormais en effet à la génétique de répondre à des questions telles que : « S'agit-il vraiment de mon père ? », ou « Quelles sont mes vraies origines ethniques ? », ou encore « Quel est mon vrai sexe ? ». En apparence à rebours des acquis constructivistes des sciences sociales (Morning, 2014), la manière dont les individus pensent et vivent leur identité, lui attribuent un siège et en demandent la validation, s'enracinerait donc à nouveau de plus en plus dans l'objectivité des corps, dans un « donné » associé à la biologie, à l'inné ou au congénital. Dans cette perspective, on a pu arguer que la race comme formation sociale était en train de devenir de plus en plus « biologique » au sens où elle dispose, comme à nulle autre époque, de la biologie comme instance potentielle de véridiction, quelles que soient les projections simplificatrices auxquelles cette disponibilité peut donner lieu.

En particulier, de nouveaux tests dits autosomiques prétendent désormais décrire les profils génétiques dans les termes d'un mélange ethnoracial objectif, pourcentages à l'appui<sup>1</sup>. Par la façon dont ces pourcentages sont investis socialement, souvent avec la complicité des entreprises com-

---

1. [https://isogg.org/wiki/Admixture\\_analyses](https://isogg.org/wiki/Admixture_analyses) (consulté le 27 mars 2019).

## LE DONNÉ ET LE CONSTRUIT DANS LES DÉBATS

merciales qui les vendent (Nelson, 2016), on croit pouvoir dire par exemple, notamment en Amérique du Nord, mais de plus en plus ailleurs : « Je *croyais* que j'étais blanc, mais j'ai fait un test et il s'avère que je suis "en réalité" un quart *Native American* et un huitième noir. » Le « biologique » peut ainsi se trouver invoqué pour corriger une formation culturelle et faire que cette dernière se cale sur lui, quitte à ajuster ses propres frontières (Hirschman et Panther-Yates, 2008). On remarquera que ni ces technologies génétiques, ni les cadres de pensée qui les accompagnent n'étaient disponibles dans les périodes précédentes, qui ne mobilisaient pas la notion de nature en opposition à celle de culture. Par conséquent, il est sans doute erroné de parler aujourd'hui de « retour » du biologique ; on a plutôt affaire à un avènement de celui-ci.

Mais on trouve aussi dans la culture contemporaine et dans la réflexion de nos sociétés sur elles-mêmes un récit opposé : celui du triomphe des identités individuelles ancrées dans la subjectivité, qu'on considère ces identités comme innées, comme simplement découvertes, ou comme construites, « performées ». Par-delà les langages utilisés, ce nouveau message peut se résumer ainsi : je suis ce que je ressens être, ce à quoi je m'identifie, voire ce à quoi je choisis de m'identifier. Ce sont, par exemple, les désormais plus de 80 « options de genre » proposées par Facebook à la sélection pour ses abonnés (le réseau social offre aussi la possibilité d'en formuler une si elle n'est pas proposée). C'est également l'émergence de la notion de « parenté sociale » pour penser les nouvelles formes de familles et de parentalité, qu'elles soient hétéroparentales ou homoparentales.

Comment expliquer la coexistence de ces deux régimes d'identification ? J'ai avancé l'hypothèse que la subjectivité et la biologie, ces deux nouveaux prétendants au siège de l'identité, sont des sources de vérité interdépendantes et similairement contemporaines (Chauvin, 2017). En effet, non seulement l'une n'est pas en train de disparaître au détriment de l'autre, mais elles semblent historiquement

## LE JEU ET LA RÈGLE

trionpher et émerger ensemble. Plutôt que de décréter qu'il s'agit de deux régimes incompatibles, je propose ici des éléments pour comprendre ce que signifie leur coexistence. Or, on va le voir, la manière dont le « social » s'articule au « biologique » diffère dans les trois domaines que sont le genre, la race et la filiation.

### LA MULTIPLICITÉ DU GENRE : IDENTITÉ INTIME ET SCÉNOGRAPHIE SOCIALE

La démultiplication des possibilités d'identification dans le domaine du genre au cours des deux dernières décennies vient marquer une nouvelle phase dans l'histoire de l'identité : cisgenre, transgenre, *genderqueer*, intersexe, non-binaire, neutrois, *gender-fluid*, et un nombre croissant de catégories sont désormais disponibles, nommées et distinguées, tantôt reformulant ou se réappropriant des catégories anciennes, tantôt ouvrant des potentialités nouvelles. Il ne s'agit en aucun cas ici de valider ou d'invalider ces possibilités et ces identités : elles sont là et, pour les sciences sociales comme pour les autres sciences, la réalité n'a jamais tort. Une appréhension sociologique demande en revanche d'attirer l'attention vers les nouvelles contraintes sur lesquelles s'appuient ces nouvelles libertés et vers les stabilités produites par ces fluidités.

Avec Arnaud Lerch, nous avons mené une entreprise analogue à propos du régime de l'« orientation sexuelle » (Chauvin et Lerch, 2016). En effet, dans cet espace récent d'identification et de classement des êtres humains, qui s'est graduellement installé au cours du XX<sup>e</sup> siècle, on est certes de plus en plus libre de choisir son orientation sexuelle (homo-sexuelle, hétérosexuelle ou autre). Mais, observons-nous, on n'est pas pour autant libre d'en avoir une ou pas. Pour marquer son refus de frontières catégorielles rigides, on pourra se définir comme *queer*, pansexuel ou asexuel, mais

## LE DONNÉ ET LE CONSTRUIT DANS LES DÉBATS

on ne pourra pas échapper à ce nouvel étage de l'identité qu'est la « sexualité » (Foucault, 1974 ; Davidson, 2004). C'est dans ce sens précis que nous avons parlé du caractère désormais *obligatoire* de l'orientation sexuelle, même si ce nouveau régime continue de cohabiter avec des régimes anciens (Halperin, 2003) et bien que son expansion mondiale reste contestée (Massad, 2008 ; Jackson, 2009). On peut déployer le même argument à propos des identités de genre. Malgré les discriminations persistantes, nous sommes aujourd'hui de plus en plus libres d'adopter ou d'exprimer une palette de plus en plus large d'identités de genre, distinctes du seul sexe biologique. Mais nous ne sommes pas pour autant libres de rejeter cet étage de l'identité ou d'y échapper. Par exemple, même des catégories comme *genderless* ou *genderqueer*, ou encore non-binaire, qui véhiculent pourtant une contestation des contraintes associées aux catégories de genre les plus traditionnelles, sont bien néanmoins toutes elles-mêmes des identités de genre. Les personnes, majoritaires, qui font l'expérience de leur « genre » comme s'inscrivant dans la continuité de leur sexe, continuent certes de bénéficier du privilège épistémique de la normalité, qui les autorise souvent à ne pas interroger la relation entre ces deux étages identitaires ; mais en homogénéisant dans un même classement les arrangements dominants et les arrangements minoritaires de l'identité de genre, la nouvelle taxonomie rend néanmoins d'autant plus visible l'identité « normale » comme identité. Cette expérience « normale » du genre place en effet une personne dans la catégorie cisgenre et constitue donc encore elle-même une identité de genre.

En revanche, il a été moins remarqué que l'élargissement des possibilités d'être, célébré ou déploré, s'accompagne sans doute d'un changement ou d'une diversification du sens même du verbe « être ». Qu'arrive-t-il en effet à la vérité de l'identité lorsque l'identité en vient à être conçue comme pouvant déterminer sa propre vérité ? Il semble que la multiplication des possibilités identitaires est en train de faire

## LE JEU ET LA RÈGLE

évoluer la signification de l'identité et du rapport à l'identité, de ce que signifie « s'identifier ». Une société où, par exemple, il suffit de se *dire genderqueer* pour *être genderqueer*, indépendamment de sa performance de genre sur le plan physique ou vestimentaire, fait sans nul doute aussi bouger le sens du verbe « être ». Est-ce que les mots « je suis » veulent dire la même chose dans un monde fait de deux sexes pensés comme non choisis et dans un monde où un réseau social propose des dizaines d'options de genre, certaines pensées comme choisies, d'autres non, certaines comme fixes, d'autres comme mouvantes ? Et si ces deux mondes s'avéraient un seul et même monde, ontologiquement stratifié, dans lequel coexistent plusieurs manières de dire « je suis », plusieurs étages de l'identité, voire plusieurs « modes d'existence » séparés (Latour, 2012 ; Souriau, 2015) ?

Ces questions sont d'autant plus pressantes que, en parallèle des nouvelles appréhensions performatives de l'identité de genre, les sciences biologiques ont continué d'ancrer toujours plus le sexe dans la physicalité du corps. On assiste ainsi à une dichotomisation de l'identité, qui prend souvent la forme d'une stratification ou d'une hiérarchisation, que celle-ci soit opérée par soi-même, par autrui ou par les institutions politiques de gouvernement de l'identité (Chauvin, 2017). On peut voir l'ambivalence de ces évolutions dans les nouvelles réponses étatiques et médiatiques aux revendications liées à l'identité de genre. Ces réponses ne se présentent pas toujours dans les termes d'une dichotomie entre le refus et l'acceptation. La police de l'identité ne prend en effet pas toujours la forme de la prohibition. Elle peut prendre celle d'une hiérarchisation, par exemple entre « essence » et « performance », jeu et sérieux, identité et réalité, ou encore « juridique » et « biologique » (Bettcher, 2007 ; Jaunait, 2016). Faisant suite à une proclamation filmée et diffusée sur les réseaux sociaux, dans laquelle un comédien jusque-là connu sous une identité féminine adoptait publiquement une identité d'homme transgenre, un

## LE DONNÉ ET LE CONSTRUIT DANS LES DÉBATS

article du *Monde* titrait récemment : « Le comédien Océan annonce son changement de genre<sup>2</sup>. » Il faudrait demander à l'auteur (anonyme) de l'article ce qu'il ou elle pense qu'il est arrivé dans le même temps au *sexe* d'Océan.

Autre cas intéressant : récemment, en Belgique, une lettre de l'administration faisant suite à une réassignation de sexe (désormais plus couramment appelée « confirmation de genre ») annonçait : « Vous avez été acceptée dans votre nouveau rôle. » Dans ce dernier exemple, on voit un État se dessaisir en quelque sorte du monopole de la violence symbolique en prétendant ne pas légiférer sur l'être, mais simplement enregistrer des sentiments ou des rôles « sociaux », au nom des droits humains. On perçoit aussi immédiatement la violence paradoxale qu'il y a pour l'État à se dessaisir de cette violence symbolique pour faire de l'identité une question de droit(s) plutôt qu'une question d'être. La violence symbolique de l'État, c'est aussi le pouvoir de reconnaissance ; le renoncement à légiférer sur ce qui est peut donc à l'inverse impliquer un déni de reconnaissance (réduction du sexe à un simple « rôle », voire abandon complet de la validation étatique du sexe). En conséquence, si une partie des personnes transgenres réclament la fin de la mention du sexe sur la carte d'identité, estimant que l'État n'a pas à décider de cet aspect intime des individus, à l'inverse d'autres souhaitent qu'y soit maintenue une mention du sexe, en l'occurrence de leur nouvelle identité de genre, mention qu'elles considèrent comme une validation de leur transition.

Enfin, l'usage désormais courant dans le monde social de notions comme « rôle » ou « performance » amène à se poser la question de la contribution propre des sciences humaines et sociales, et en particulier de ce qu'on a appelé le « tournant performatif » (Goffman, 1973 ; Butler, 2009 ; Fenstermaker

---

2. Lemonde.fr, 17 mai 2018, [https://www.lemonde.fr/societe/article/2018/05/17/le-comedien-ocean-annonce-son-changement-de-genre\\_5300601\\_3224.html](https://www.lemonde.fr/societe/article/2018/05/17/le-comedien-ocean-annonce-son-changement-de-genre_5300601_3224.html) (consulté le 27 mars 2019).

## LE JEU ET LA RÈGLE

et West, 2002) à la production de ces hiérarchies ontologiques. Lorsqu'on dit, pour employer une formule devenue réflexe mécanique dans nos disciplines, que le genre ou la race « ne sont pas ce qu'on est mais ce qu'on fait », que dit-on au juste ou, plus profondément, que *fait-on*? Une telle formulation revient-elle simplement à constater le fonctionnement performatif de l'identification ou, au contraire, ne participe-t-elle pas elle-même activement à un mouvement de « fictionnalisation » de l'identité? Comme le concluait récemment, en écho lointain aux travaux d'Erving Goffman, le couturier Marc Jacobs dans un épisode de la série *Sense8*: « Si le monde est une scène, alors une identité n'est rien de plus qu'un costume<sup>3</sup>. »

Qu'arrive-t-il donc à l'ontologie quand l'ontologie en vient à être vécue et décrite, dans le monde social et par le monde social, en termes de performance? Et, à l'inverse, quelles ontologies construit éventuellement, en négatif, cette nouvelle dramaturgie, ou se trouvent renforcées par elle? La philosophe Judith Butler avait justement reproché à la notion de genre telle qu'elle était utilisée dans les années 1980 qu'en construisant le genre comme une variable culturelle et subjective distincte du sexe, cette notion renforçait selon elle l'association du sexe à un préconstruit biologique et objectif (Butler, 2009). Alors que les anciens usages du mot « sexe », typiquement métonymiques, y mêlaient sans problème des éléments que nous coderions aujourd'hui comme « sociaux » et d'autres que nous coderions comme « biologiques » (organes et vêtements, sentiments et fonctions politiques, gènes et pratiques), l'invention du concept de « genre » en a en quelque sorte « extrait » les éléments sociaux (Bereni *et al.*, 2012). Le sexe est ainsi devenu en retour d'autant plus « biologique » avec l'invention du genre, et c'est en ce sens que l'on peut parler

---

3. *Sense8*, saison 2, épisode 10.

## LE DONNÉ ET LE CONSTRUIT DANS LES DÉBATS

d'une interdépendance du biologique et du social comme « modes d'existence ». On pourrait arguer plus généralement que, lorsque les sciences humaines et sociales disent aujourd'hui que les identités sont ce qu'on fait et non ce qu'on est, elles contribuent à les rendre davantage ainsi, et peut-être plus généralement à rendre ce qu'on fait moins significatif pour ce qu'on est (puisque, paradoxalement, ce qu'on est « vraiment » – éventuellement abandonné à l'objectivité biologique – devient toujours plus inaccessible à la « performance ») ou, au minimum à stabiliser la distinction, ontologiquement stratifiée, entre ce qu'on est et ce qu'on fait. Le tournant performatif est donc aussi un tournant ontologique.

Je montrerai plus brièvement comment cette opposition du biologique et du social produit des effets différents dans le domaine de la race et de la parenté.

## VERS UN CONTINUUM RACE-ETHNICITÉ

Il existe dans la plupart des systèmes contemporains de stratification ethnoraciale une polarité entre des différences pensées comme principalement « biologiques » et des différences pensées comme davantage « sociales ». Si le langage utilisé pour décrire cette polarité connaît des variations historiques et géographiques, et si elle se présente sous une forme tantôt continue, tantôt discontinue, c'est notamment dans les notions respectives de « race » et « d'ethnicité » que s'est cristallisée la distinction. Aux États-Unis, les termes « *race* » et « *ethnicity* » sont utilisés à la fois au quotidien dans le monde social, par l'appareil administratif du recensement et par la majorité des chercheurs en sciences sociales comme des catégories discrètes de l'analyse, la première s'appliquant par exemple au clivage entre Blancs et Noirs, ou Blancs et Asiatiques, et la deuxième en particulier aux Hispaniques, dont la différence (par rapport à une norme

## LE JEU ET LA RÈGLE

blanche implicitement posée en référence, même s'il est possible de se déclarer noir et hispanique) est classée comme culturelle.

Des historiens ont montré le caractère très récent de cette opposition entre race et ethnicité (Roediger, 2005 ; Schor, 2009). Dans son ouvrage *Working Toward Whiteness* (Roediger, 2005, p. 3-34), David Roediger essaie ainsi de comprendre pourquoi les migrants italiens n'étaient pas immédiatement considérés comme blancs à leur arrivée aux États-Unis à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Il fait d'abord mine de se demander : est-ce que leur différence avec les Blancs était d'ordre racial ou ethnique ? Il conclut que la question n'a pas de sens. En effet, « la séparation étanche entre la race comme gènes et l'ethnicité comme culture qui sous-tend, sans être interrogée, les distinctions entre race et ethnicité, nous empêche d'appréhender les manières dont la race était à la fois "souche" (*stock*) et culture, hérédité et environnement, au début du XX<sup>e</sup> siècle » (*ibid.*, p. 32). Par contraste, à la fin du XX<sup>e</sup> siècle, cette distinction a fini par apparaître à beaucoup, notamment en Amérique du Nord, comme évidente, au point d'être reprise telle quelle aussi bien dans la recherche que dans les documents administratifs.

Toutefois, dans les premières décennies du XXI<sup>e</sup> siècle, la commercialisation de nouvelles technologies de séquençage et de tests génétiques largement accessibles opère à nouveau un changement culturel. Ce n'est pas le lieu ici d'évaluer la fiabilité scientifique de ces tests ni plus généralement celle de la nouvelle génétique des groupes, largement discutée par ailleurs (Morning, 2011, 2014 ; Reich, 2018), alors même qu'elle suscite des réflexions renouvelées en sciences sociales sur la nature des frontières ethnoraciales et la meilleure manière de les appréhender (M'charek, 2005, 2013 ; Suzuki et Von Vacano, 2018). Il ne s'agit pas non plus ici de déconstruire les points aveugles des investissements dont ces tests font l'objet, et dont sociologues et anthropologues ont analysé les usages sociaux tout en montrant ce que ces

## LE DONNÉ ET LE CONSTRUIT DANS LES DÉBATS

derniers doivent aux systèmes de classification et de hiérarchisation raciale qui leur préexistent (Hirschman et Panther-Yates, 2008 ; Foeman *et al.*, 2014 ; Nelson, 2016). Le cadre limité du présent propos est avant tout l'occasion de mettre en évidence les différences entre « sexe » et « race » comme formations discursives.

Dans le domaine du genre, on l'a vu, le fétichisme biologique tend à renforcer une dichotomie entre « sexe » et « genre » comme spécification de la distinction entre l'inné et l'acquis. Mais, lorsqu'il s'agit de la question raciale, la nouvelle « vérité » génétique semble plutôt produire l'effet inverse, puisqu'elle tend à *dissoudre* la distinction entre race et ethnicité, et donc l'opposition culturelle entre « biologique » et « social » qui la sous-tend. En effet, le nouveau discours génétique, porté aussi bien par l'industrie des tests (Hirschman et Panther-Yates, 2008) que par la littérature de vulgarisation scientifique dont les médias sont friands (Reich, 2018), donne à voir non pas deux pôles opposés (la race à causalité biologique contre l'ethnicité à causalité culturelle), mais une logique *homogène* de similitude et de différenciation du patrimoine génétique concernant ce que les Américains appellent d'ordinaire « race » et ce qu'ils appellent « ethnicité ». Concrètement, les tests autosomiques déjà mentionnés ne se limitent pas à fournir des pourcentages renvoyant à des catégories relevant de grands clivages « raciaux », comme Blancs, Noirs ou Asiatiques, mais également à des clivages plus précis traditionnellement codés comme culturels, historiques ou superficiels (Hirschman et Panther-Yates, 2008 ; Foeman *et al.*, 2014). Ils peuvent par exemple affirmer à une personne qu'elle possède un ancêtre dans un village de Serbie plutôt que dans un village de Croatie, contrairement à ce qu'avaient pu lui dire ses aïeux. La production de vérité identitaire par le nouveau discours génétique vulgarisé suit ainsi une seule et même logique dans le cas « racial » et dans le cas « ethnique ». Il opère notamment cette homogénéisation par le recours à un

## LE JEU ET LA RÈGLE

réfèrent géographique, conduisant à la construction symbolique d'une différence de degré (entre les distances, les tailles de groupes, ou la précision des distinctions), plutôt qu'une différence de nature ou de causalité entre les « modes d'existence » ethnoraciaux. On a ainsi affaire à une logique fractale qui permet de faire descendre l'ontologie ethnoraciale à des niveaux toujours plus précis. À la limite, plutôt que les tentatives de déconstruction issues du champ des sciences sociales, c'est cette logique fractale elle-même qui pourrait bien finir par rendre caduque la notion de race, ou du moins lui faire perdre sa saillance sociale, puisque, en individualisant toujours plus les relations mises à jour, elle dessine un horizon qui, en dernière instance, tend à dissoudre la race et l'ethnicité dans la filiation familiale.

### **GÉNÉTIQUE, BIOLOGIQUE, SOCIALE : LA FILIATION DÉMULTIPLIÉE**

Dans le domaine de la famille justement, l'opposition du biologique et du social prend une autre forme encore. Je voudrais me pencher brièvement ici sur la gestation pour autrui (GPA). La GPA soulève un éventail de questions éthiques, notamment parce qu'elle implique une relation juridiquement contraignante entre des corps provisoirement unis dans une relation commerciale asymétrique (Jouan, 2017 ; Côté, Lavoie et Courduriès, 2018). Dans le cadre de cet article, j'aborde néanmoins uniquement ce que la GPA nous dit sur la vérité de la filiation.

On le sait, la configuration parentale propre à la GPA contribue à activer et à rendre pertinente la distinction entre les parents d'intention et la gestatrice. Il y aurait beaucoup de choses à dire sur les dualismes « parenté biologique »/« parenté sociale », ou encore « parenté »/« parentalité », et les nouvelles hiérarchies que ces distinctions enferment en même temps qu'elles ouvrent à de nouvelles possibilités

## LE DONNÉ ET LE CONSTRUIT DANS LES DÉBATS

juridiques et politiques (Borrillo, 2014). Cependant la GPA introduit dans le monde social une distinction encore plus intéressante pour le questionnement développé ici. En effet, ce mode de conception à plusieurs dichotomise aussi la parenté biologique elle-même (Roca, 2018). Jusque-là, nos notions de parenté enregistrées dans le droit considéraient que la mère est celle qui accouche. Or, avec la GPA, il y a désormais deux sources de maternité biologique. La GPA force à faire la distinction entre la « mère biologique » (qui accouche) et la « mère génétique » (qui donne ses gamètes). L'autorité culturelle croissante de la génétique laisse penser que les gestatrices (celles qui accouchent dans la GPA sans donner leurs gamètes) pourraient à l'avenir perdre leur statut de « vraie mère ». Pour l'instant, il reste néanmoins très difficile de renoncer à l'idée que la mère biologique est à la fois celle qui accouche et celle qui donne son patrimoine génétique. Si bien qu'il y a aujourd'hui dans la GPA deux mères biologiques (et jusqu'à cinq parents, voire plus si on considère que les parents d'intention peuvent être plus de deux). Sur le plan ontologique, la gestation pour autrui vient ainsi déstabiliser le processus de biologisation de la filiation à l'œuvre depuis un demi-siècle (Borrillo, 2014), non par sa contestation à partir de l'extérieur (la parenté sociale), mais bien par sa fissure de l'intérieur.

## L'IDENTITÉ AUJOURD'HUI : DE NOUVELLES LIBERTÉS FONDÉES SUR DE NOUVELLES CONTRAINTES

On a donc montré que le nouveau fétichisme biologique fonctionne différemment selon les domaines de l'identité considérés : il tend à exacerber la distinction entre sexe et genre, mais efface plutôt la distinction entre race et ethnicité, tandis qu'il pluralise la parenté biologique. Mais comme, en dépit de ces différences, les trois domaines mettent tous en jeu à des degrés divers l'opposition entre le biologique

## LE JEU ET LA RÈGLE

(associé au donné) et le social (associé au construit), on peut dire qu'au cours du siècle dernier, la race, le sexe et la filiation sont devenus, dans le monde occidental au moins, *à la fois* plus « sociaux » et plus « biologiques », au sens où, avant la solidification d'une distinction entre le social et le biologique, on ne pouvait réellement parler ni de social, ni de biologique. La question de savoir si les fameuses « race française » et « race allemande » du XIX<sup>e</sup> siècle étaient construites plutôt sur un mode « social » ou plutôt sur un mode « biologique » relève donc de l'anachronisme : elles étaient en réalité *à la fois* naturelles et culturelles, d'une manière qui questionne la pertinence même de cette distinction pour l'époque concernée. De même, se demander si le « troisième sexe » théorisé au même moment par le sexologue Magnus Hirschfeld en Allemagne ne renvoyait pas plutôt à un « troisième genre », comme certains le font aujourd'hui, n'a tout simplement pas de sens : il était là aussi les deux à la fois.

Près d'un siècle et demi plus tard, nul besoin de choisir entre l'hypothèse d'une profusion identitaire associée à la nouvelle appréhension performative du sujet, et celle d'une stabilisation inédite des identités humaines par leur ancrage dans la biologie et la génétique (Brubaker, 2016) : ces deux modalités de fondation et de validation de l'identité, qui semblent en tension l'une avec l'autre, apparaissent aussi contemporaines l'une que l'autre et s'articulent le plus souvent l'une avec l'autre au sein d'une nouvelle stratification du sujet. Ainsi, si les analyses culturelles récentes à propos des nouvelles complexités identitaires se sont jusqu'ici surtout focalisées sur tout ce qui peut désormais changer ou faire l'objet d'une définition personnelle dans ces identités, il reste encore à prendre toute la mesure de ce qui est au contraire devenu très résistant et hors de portée subjective dans l'ontologie individuelle et, partant, de rendre visible le fond de nouvelle stabilité sur lequel peut s'apposer, tout en le renforçant, la nouvelle performance des identités.

## *Les Liaisons dangereuses* : quand le jeu est truqué

Catriona Seth

Les règles du contrepoint et de l'harmonie conditionnent les compositions des musiciens des Lumières. En littérature, le roman épistolaire repose sur un agencement qui joue avec de telles possibilités. Le lecteur est malmené, comme les personnages, lorsqu'une lettre disparaît : la tension narrative s'intensifie et paraît promettre ce que l'œuvre ne livre pas. Que d'ouvrages romanesques dans lesquels, vertige ouvert sur le vide ou peut-être sur l'absolu qu'est la fiction, se lit une courte note d'un pseudo-éditeur : « Cette lettre ne s'est pas retrouvée »..., comme dans *Les Liaisons dangereuses*, publiées pour la première fois en 1782<sup>1</sup>. Voilà qui vient perturber les règles, rompre l'échange, nier l'espoir d'une communication transparente comme celle à laquelle aspirent une Julie d'Étange et un Saint-Preux dans *La Nouvelle Héloïse* (1761) de Rousseau, contre-modèle avoué de Choderlos de Laclos.

Au sein des fictions épistolaires, la lettre devient parfois objet, à jamais « inlue », si l'on peut me permettre ce néologisme, tel ce courrier arrivé au sérail d'Usbek, dans les *Lettres persanes* (1721) de Montesquieu, trop tard pour le grand eunuque auquel il était destiné. Le remplaçant du défunt s'adresse ainsi au maître absent : « Deux jours après sa mort [celle du grand eunuque] on m'apporta une de tes lettres qui lui était adressée : je me suis bien gardé de l'ouvrir ; je l'ai enveloppée avec respect, et je l'ai serrée jusqu'à ce que tu

---

1. Pierre-Ambroise-François Choderlos de Laclos, *Les Liaisons dangereuses*, Catriona Seth (dir.), Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 2011, Lettre CXII, p. 307. Toutes nos références renvoient à cette édition.

## LE JEU ET LA RÈGLE

m'aies fait connaître tes sacrées volontés<sup>2</sup>. » Vénérée comme une émanation du maître, la lettre n'a aucun pouvoir – tout au contraire –, car les ordres qui y sont contenus, prévus pour réduire l'opposition et restaurer l'équilibre dans le harem, resteront à jamais – qu'on me pardonne ce jeu de mots – lettre morte.

En jouant sur les savoirs et les ignorances des personnages, de tels ressorts viennent aussi rappeler au lecteur qu'il est à la merci de l'auteur : en ouvrant le livre, il a abdiqué tout pouvoir d'en influencer l'issue. C'est le pacte même de la fiction, qui est ainsi mis en évidence dans le roman par lettres. *Les Liaisons dangereuses* offrent une combinatoire particulièrement aboutie. S'y réalise en effet un enchevêtrement de déceptions révélateur des dysfonctionnements auxquels les conventions mondaines peuvent faire écran. L'enjeu est donc de désorganiser les règles établies tout en maintenant les apparences.

### TRAITÉ DE LITTÉRATURE LIBERTINE : LA SÉDUCTION ENTRE STRATÉGIE MILITAIRE ET JEU DE RÔLE

Dans sa tentative de séduction de la présidente de Tourvel, le cynique vicomte de Valmont, sachant que la dame de ses pensées lui renverra ses courriers sans les lire, en écrit un, en termes généraux, puis se contente de changer l'enveloppe à chaque fois. Il s'en ouvre à sa complice la marquise de Merteuil :

« J'en suis à ma quatrième Lettre renvoyée. J'ai peut-être tort de dire la quatrième ; car ayant bien deviné, dès le premier renvoi, qu'il serait suivi de beaucoup d'autres, et ne voulant pas perdre ainsi mon temps, j'ai pris le parti de mettre mes doléances en lieux communs, de ne point dater et depuis le second Courier, c'est

---

2. Montesquieu, *Lettres persanes*, Lettre CLXIV.

*LES LIAISONS DANGEREUSES*

toujours la même Lettre qui va et vient ; je ne fais que changer d'enveloppe. Si ma belle finit comme finissent ordinairement les belles, et s'attendrit un jour au moins de lassitude, enfin elle gardera la missive, et il sera temps alors de me remettre au courant<sup>3</sup>. »

Pour madame de Tourvel, à enveloppe nouvelle, courrier nouveau ; pour le libertin, si le message ne change pas, il ne sert de rien de s'épuiser à en rédiger une seconde, une troisième, voire une quatrième version.

Les libertins tirent profit des attentes de leurs proies. Ils ne les satisfont qu'en apparence : l'enveloppe à chaque fois renouvelée est la métaphore de ce processus. Il est important pour les roués que la conduite des innocents puisse être prévisible, car ils ont un répertoire d'actions et de réactions pour parvenir à leurs fins. L'opération de séduction est donc, d'une part, un processus stratégique, comme le montrent de nombreuses métaphores militaires – citons comme emblématique l'affirmation orgueilleuse du vicomte qui a triomphé de la vertu de la présidente à l'ouverture de la quatrième partie : « Ce n'est donc pas, comme dans mes autres aventures, une simple capitulation plus ou moins avantageuse, et dont il est plus facile de profiter que de s'enorgueillir ; c'est une victoire complète, achetée par une campagne pénible, et décidée par de savantes manœuvres<sup>4</sup>. » Il s'agit aussi, d'autre part, d'un jeu de rôles, ce qui explique le recours à des images tirées du monde du théâtre et dont je donnerai un seul exemple. Requérançant des informations de sa complice, la marquise de Merteuil, qui lui a demandé de pervertir la jeune Cécile, le vicomte de Valmont a besoin de comprendre la situation avant d'agir – je rappelle que les *réclames* désignent au théâtre les derniers mots de la réplique précédant celle que doit prononcer un acteur :

3. Laclos, Lettre CX, p. 301-302.

4. *Ibid.*, Lettre CXXV, p. 344.

## LE JEU ET LA RÈGLE

« Instruisez-moi donc de ce qui est, et de ce que je dois faire ; ou bien je déserte, pour éviter l'ennui que je prévois. Pourrai-je causer avec vous ce matin ? Si vous êtes *occupée*, au moins écrivez-moi un mot, et donnez-moi les réclames de mon rôle<sup>5</sup>. »

Valmont menace de désertre – nouvelle métaphore militaire – si son texte ne lui est pas donné d'avance. Dans un savant dosage de conventions maîtrisées et de jeux pour les détourner, l'opération de tromperie s'échafaude.

## SAVOIR PARLER ET SAVOIR VIVRE

Au XVIII<sup>e</sup> siècle, le libertinage repose sur le langage. Il feint d'observer les règles de la haute société car il se pratique entre gens de bonne compagnie. Il s'agit d'avoir des pratiques que le monde déplore, entre autres en termes moraux, et d'avoir des échanges très libres – la racine du terme *libertin* l'indique –, mais en usant de contraintes complices entre initiés. Le libertinage repose sur un jeu entre l'apparence et la réalité, entre l'être et le paraître. La marquise de Merteuil et le vicomte de Valmont, au moment de leur entente, s'en donnent à cœur joie. Ils se moquent de ceux qui ne pensent ou ne parlent pas comme eux ; ils s'exhibent l'un à l'autre, comme pour faire admirer leur dextérité langagière ; ils usent des mots comme d'armes. Les procédés de ces joueurs libertins reposent sur un savoir parler et un savoir vivre, sur un savoir lire et un savoir écrire ou encore sur un savoir dire et un savoir suggérer.

Le libertin veut pouvoir tout dire, mais la crudité est bannie ou tout au moins cantonnée à des situations de détournement. L'un des triomphes faciles de Valmont est, après avoir défloré Cécile, de l'éduquer dans des pratiques ignorées par les dames de la bonne société, et surtout dans un

---

5. *Ibid.*, Lettre LIX, p. 144.

*LES LIAISONS DANGEREUSES*

vocabulaire anatomique précis dont l'usage même dans sa bouche provoquerait le pire des scandales. Il dit avoir composé « une espèce de catéchisme de débauche, à l'usage de [s]on écolière » en précisant : « Je m'amuse à n'y rien nommer que par le mot technique<sup>6</sup>. »

Le revers de cet excès de précision est à chercher dans le langage de sa complice. Lorsque la marquise entend parler des réalités de l'amour physique, elle le fait par le biais de termes figurés et de ce que l'on appelle le « langage gazé », cet usage qui feint de voiler pour mieux révéler et dont les voiles sont le revers acceptable d'une obscénité impossible à formuler dans le contexte mondain. Se moquant de femmes qui n'ont pas son expérience, Merteuil affirme : « Cet entier abandon de soi-même, ce délire de la volupté où le plaisir s'épure par son excès, ces biens de l'amour<sup>7</sup> ne sont pas connus d'elles<sup>8</sup>. » L'expression est châtiée, mais la considération crue : la marquise parle d'orgasme en ayant recours à un vocabulaire noble. La jouissance est presque plus dans cette capacité à dire la chose qu'à la faire.

## ENTRE LES LIGNES

Le libertin méprise l'amour. Il est souvent question des sentiments, auxquels ni Merteuil ni Valmont n'entendent céder. Au moment de prendre au piège Prévan, qui entend la séduire, la marquise reçoit de lui un billet : « Il m'y annonçait que je pouvais compter sur lui, et ce mot essentiel était entouré de tous les mots parasites d'amour, de bonheur, etc. qui ne manquent jamais de se trouver à pareille fête<sup>9</sup>. » La

6. *Ibid.*, Lettre CX, p. 305.

7. L'expression se retrouve aussi Lettre CXXXVII.

8. *Ibid.*, Lettre V, p. 24.

9. Il s'agit de la Lettre LXXXV qui, comme le long portrait autobiographique de la marquise (Lettre LXXXI), témoignera contre elle lors de sa diffusion dans Paris.

## LE JEU ET LA RÈGLE

libertine est, comme l'indique ce commentaire, une lectrice hors pair. Elle analyse les textes et y décèle des traces d'aveux que l'épistolier ne s'est pas faits à lui-même. C'est l'une des raisons pour lesquelles elle se méfie des lettres et conseille de ne jamais en écrire qui soient, comme l'affirme le jeune chevalier Danceny, « le portrait de l'âme<sup>10</sup> ». Il faut plutôt, selon elle, écrire la missive qu'a envie de lire le destinataire, se couler dans un moule, être un caméléon épistolaire. C'est ce que réussit si bien Valmont lorsqu'il rédige des lettres d'amour à la présidente dans le seul but, entièrement cynique, de la séduire.

Le langage est donc utilisé contre des tiers que leur naïveté (ou même, pourrait-on dire, simplement leur bonne foi) conduit à prendre au premier degré des affirmations creuses qui tissent une toile autour d'eux. La démonstration la plus éclatante en est la lettre, célèbre, rédigée par le vicomte, sur le dos d'une prostituée, Émilie, au cours d'une nuit d'étreintes. Le double langage n'est compréhensible qu'à la marquise ou, derrière elle, comme un voyeur lisant au-dessus de son épaule, au lecteur qui a pris connaissance d'un mode d'emploi inclus dans la lettre précédente, mais dont la rédaction est nécessairement postérieure. Valmont y écrit à Merteuil à propos d'Émilie :

« [E]lle vient [...] de me servir de pupitre pour écrire à ma belle Dévote, à qui j'ai trouvé plaisant d'envoyer une Lettre écrite du lit et presque dans les bras d'une fille, interrompue même pour une infidélité complète, et dans laquelle je lui rends un compte exact de ma situation et de ma conduite. [...]

Comme il faut que ma Lettre soit timbrée de Paris, je vous l'envoie ; je la laisse ouverte. Vous voudrez bien la lire, la cacheter, et la faire mettre à la Poste. Surtout n'allez pas vous servir de votre cachet, ni même d'aucun emblème amoureux ; une tête seulement<sup>11</sup>. »

10. *Ibid.*, Lettre CL, p. 409.

11. *Ibid.*, Lettre XLVII, p. 118.

*LES LIAISONS DANGEREUSES*

Le truquage du cachet doit, dans un autre détournement des règles, brouiller les pistes. Certes la marquise de Merteuil envoie le courrier, mais il ne faut pas qu'on puisse la soupçonner de cette action, voilà pourquoi il s'agit d'éviter de recourir à son cachet habituel – qui représente sans doute, pour une femme de la haute noblesse, ses armoiries. Comme elle laisse entendre la suite, il n'est pas inhabituel de jouer de cachets autres, de fantaisie, pour les assortir au message. Valmont a écrit à la présidente de Tourvel un texte dans lequel elle est invitée à lire une déclaration sentimentale, mais il s'agit de la prendre par surprise, d'où le refus d'orner l'enveloppe d'un « emblème amoureux » qui pourrait la mettre en garde et la conduire à rejeter le courrier par suspicion.

Le timbre, quant à lui, identifie le lieu d'entrée de l'envoi dans le circuit postal<sup>12</sup> – ici Paris – sans coïncider avec celui de l'écriture. Faire partir l'envoi de la capitale, c'est *a priori* démultiplier les expéditeurs putatifs et surtout rendre improbable l'identification d'un auteur qui se trouve à la campagne.

Ces questions de matérialité de l'envoi redoublent d'effet si nous considérons l'interruption dans l'écriture à laquelle fait allusion Valmont. Cette interruption révélée à la marquise est traduite dans la lettre écrite à la présidente par le vicomte.

« C'est après une nuit orageuse, et pendant laquelle je n'ai pas fermé l'œil ; c'est après avoir été sans cesse ou dans l'agitation d'une ardeur dévorante, ou dans l'entier anéantissement de toutes les facultés de mon âme, que je viens chercher auprès de vous, Madame, un calme dont j'ai besoin, et dont pourtant je n'espère pas jouir encore. En effet, la situation où je suis en vous écrivant, me fait connaître, plus que jamais, la puissance irrésistible de l'amour ; j'ai peine à conserver assez d'empire sur moi, pour

---

12. Rappelons que le timbre est ici l'équivalent du cachet postal en termes modernes et ne livre que le nom de la ville de départ.

## LE JEU ET LA RÈGLE

mettre quelque ordre dans mes idées ; et déjà je prévois que je ne finirai pas cette Lettre, sans être obligé de l'interrompre. Quoi ! ne puis-je donc espérer que vous partagerez quelque jour le trouble que j'éprouve en ce moment ? J'ose croire cependant que, si vous le connaissiez bien, vous n'y seriez pas entièrement insensible [...]. Jamais je n'eus tant de plaisir en vous écrivant ; jamais je ne ressentis, dans cette occupation, une émotion si douce, et cependant si vive. Tout semble augmenter mes transports : l'air que je respire est brûlant de volupté ; la table même sur laquelle je vous écris, consacrée pour la première fois à cet usage, devient pour moi l'autel sacré de l'amour ; combien elle va s'embellir à mes yeux ! j'aurai tracé sur elle le serment de vous aimer toujours ! Pardonnez, je vous en supplie, au désordre de mes sens. Je devrais peut-être m'abandonner moins à des transports que vous ne partagez pas : il faut vous quitter un moment pour dissiper une ivresse qui s'augmente sans cesse, et devient plus forte que moi.

Je reviens à vous, Madame, et sans doute j'y reviens toujours avec le même empressement. Cependant le sentiment du bonheur a fui loin de moi ; il a fait place à celui des privations cruelles<sup>13</sup>. »

Le jeu est ici à son sommet. Valmont exhibe ses prouesses en parallèle à ses deux lectrices : la naïve madame de Tourvel qui ne va rien y comprendre et croire à la narration d'une nuit d'insomnie soufferte par un soupirant épris d'elle ; la cynique marquise de Merteuil qui, ayant la grille de lecture fournie dans la lettre précédente, comprend à quelles phases de l'acte sexuel correspondent les étapes de la narration du vicomte. Il s'agit aussi d'un formidable jeu du romancier avec son lecteur : Laclos rend parlant le blanc typographique.

Ce qui dit l'orgasme, c'est en effet le saut de paragraphe, ce ne sont pas les mots. Paradoxalement, une absence, un blanc sont doués d'éloquence.

---

13. *Ibid.*, Lettre XLVIII, p. 119-120.

LES LIAISONS DANGEREUSES

INFRACTIONS ET CONSÉQUENCES

Le personnage du vicomte de Valmont a choqué les contemporains de Laclos à la parution du roman en 1782, mais celui de la marquise de Merteuil plus encore. La romancière, Marie-Jeanne Riccoboni, amie de famille de l'auteur des *Liaisons dangereuses*, s'en est parmi d'autres émue. L'intrigue dépeint en effet une femme qui, « nouvelle Dalila », comme elle se décrit elle-même, s'engage de manière effrontée dans une voie inattendue, celle d'un libertinage au féminin retranché derrière le masque de la vertu. En dictant les règles du jeu, elle se rend aussi compte du danger à avoir pour adversaire un égal. Lorsque Valmont demande à renouer avec elle, elle démontre l'inanité de sa proposition en prenant pour image celle de deux tricheurs – des chevaliers d'industrie comme on les appelait à l'époque :

« Mais dites-moi, Vicomte, qui de nous deux se chargera de tromper l'autre ? Vous savez l'histoire de ces deux fripons, qui se reconnurent en jouant : Nous ne nous ferons rien, se dirent-ils, payons les cartes par moitié ; et ils quittèrent la partie. Suivons, croyez-moi, ce prudent exemple, et ne perdons pas ensemble un temps que nous pouvons si bien employer ailleurs<sup>14</sup>. »

Cette sage proposition se révélera intenable.

Les relations entre la marquise et le vicomte se gâtent lorsque Valmont se laisse aller aux sentiments en voyant la présidente comme une femme qu'il aime, plutôt que comme une simple conquête. Merteuil le sait depuis plus longtemps que lui, justement parce qu'elle excelle dans l'analyse de textes. Elle va se servir de cela pour abattre celui qui viole les règles qu'elle a faites siennes.

Être libertin, c'est aussi se conformer à une sorte de code de l'honneur. Cela rend théoriquement les choses prévisibles

---

14. *Ibid.*, Lettre CXXXI, p. 364.

## LE JEU ET LA RÈGLE

jusqu'à un certain point, comme une mécanique bien huilée : après avoir vaincu la présidente de Tourvel, le vicomte est tenu de la quitter, non de s'y attacher. Merteuil, consciente de l'inégalité entre les sexes, en matière de relations physiques, a fixé la conduite qu'elle attend d'elle-même et questionne son complice : « Quand m'avez-vous vue m'écarter des règles que je me suis prescrites, et manquer à mes principes ? je dis mes principes, et je le dis à dessein : car ils ne sont pas, comme ceux des autres femmes, donnés au hasard, reçus sans examen et suivis par habitude ; ils sont le fruit de mes profondes réflexions<sup>15</sup>. » En cela, son complice n'est pas à sa hauteur.

## DOUBLE JEU ET DOUBLE PEINE

Valmont, qui a fait des courriers recopiés, réexpédiés, manipulés, dans tous les sens du terme, l'une de ses spécialités, est parfois mauvais lecteur. Il agit comme un pion qui se prendrait pour un roi sans avoir les mêmes possibilités de manœuvre – on se souviendra que l'image du jeu d'échecs accompagne le générique initial de l'adaptation cinématographique de Roger Vadim et Roger Vailland, *Les Liaisons dangereuses* 1960 :

« Tout ce que je peux faire, c'est de vous raconter une histoire. Peut-être n'aurez-vous pas le temps de la lire, ou celui d'y faire assez attention pour la bien entendre ? libre à vous. Ce ne sera, au pis-aller, qu'une histoire de perdue.

Un homme de ma connaissance s'était empêtré, comme vous, d'une femme qui lui faisait peu d'honneur. Il avait bien, par intervalle, le bon esprit de sentir que, tôt ou tard, cette aventure lui ferait tort : mais quoiqu'il en rougît, il n'avait pas le courage de rompre. Son embarras était d'autant plus grand, qu'il s'était vanté à ses amis d'être entièrement libre ; et qu'il n'ignorait pas que le

---

15. *Ibid.*, Lettre LXXXI, p. 205.

## LES LIAISONS DANGEREUSES

ridicule qu'on a augmente toujours en proportion qu'on s'en défend. Il passait ainsi sa vie, ne cessant de faire des sottises, et ne cessant de dire après : *Ce n'est pas ma faute*. Cet homme avait une amie qui fut tentée un moment de le livrer au public en cet état d'ivresse, et de rendre ainsi son ridicule ineffaçable : mais pourtant, plus généreuse que maligne, ou peut-être encore par quelque autre motif, elle voulut tenter un dernier moyen, pour être, à tout événement, dans le cas de dire, comme son ami : *Ce n'est pas ma faute*. Elle lui fit donc parvenir, sans aucun autre avis, la Lettre qui suit, comme un remède dont l'usage pourrait être utile à son mal<sup>16</sup>. »

L'homme en question n'existe pas : Merteuil, qui proposait de rédiger les mémoires de son complice, lui raconte, par anticipation, sa propre histoire. L'amie, c'est elle. La lettre, dont le refrain « ce n'est pas ma faute » rythme l'échange et qui suit immédiatement le propos cité, va être reprise par Valmont. Or, elle ne figure jamais sous le nom du vicomte comme expéditeur ou avec la présidente pour destinatrice. Elle n'est présente dans le roman qu'ici. Pourquoi ? Parce que celle qui l'écrit, en réalité, c'est bien la marquise, et la victime choisie n'est pas tant la présidente que Valmont lui-même, coupable d'avoir attenté à l'honneur des libertins. Le pseudo-remède est en réalité un poison, arme silencieuse et indirecte, administrée à la victime par un tiers.

La malheureuse madame de Tourvel n'est qu'un dommage collatéral du conflit entre les deux libertins. Dupé, le vicomte est pris, comme dans une souricière. Il est de plus l'auteur de son propre mal :

« Ma foi, ma belle amie, je ne sais si j'ai mal lu ou mal entendu, et votre Lettre, et l'histoire que vous m'y faites, et le petit modèle épistolaire qui y était compris. Ce que je puis vous dire, c'est que ce dernier m'a paru original et propre à faire de l'effet : aussi je l'ai

---

16. *Ibid.*, Lettre CXLI, p. 389.

## LE JEU ET LA RÈGLE

copié tout simplement, et tout simplement encore je l'ai envoyé à la céleste Présidente<sup>17</sup>. »

Le « modèle épistolaire » truqué devient l'outil d'une double perte : celle de la présidente de Tourvel, que Valmont quitte ; celle du vicomte, coupé de son seul amour véritable par le cynisme de sa complice. Prenant conscience du succès de sa stratégie, la marquise n'aura pas le triomphe discret. Bien au contraire. Pour elle aussi, la roche tarpéienne sera proche du Capitole :

« Sérieusement, Vicomte, vous avez quitté la Présidente ? vous lui avez envoyé la Lettre que je vous avais faite pour elle ? En vérité, vous êtes charmant ; et vous avez surpassé mon attente ! J'avoue de bonne foi que ce triomphe me flatte plus que tous ceux que j'ai pu obtenir jusqu'à présent. Vous allez trouver peut-être que j'évalue bien haut cette femme, que naguère j'appréciais si peu ; point du tout : mais c'est que ce n'est pas sur elle que j'ai remporté cet avantage ; c'est sur vous : voilà le plaisant, et ce qui est vraiment délicieux.

Oui, Vicomte, vous aimiez beaucoup madame de Tourvel, et même vous l'aimez encore ; vous l'aimez comme un fou : mais parce que je m'amusais à vous en faire honte vous l'avez bravement sacrifiée. Vous en auriez sacrifié mille, plutôt que de souffrir une plaisanterie. Où nous conduit pourtant la vanité ! Le sage a bien raison, quand il dit qu'elle est l'ennemie du bonheur<sup>18</sup>. »

L'aveu de la marquise, évoquant désormais *la lettre que je vous avais faite pour elle*, explique *a posteriori* au vicomte la feinte de sa complice. Il est désormais trop tard. Valmont ne pourra débander les ressorts du piège.

---

17. *Ibid.*, Lettre CXLII, p. 391.

18. *Ibid.*, Lettre CXLV, p. 396.

## LES LIAISONS DANGEREUSES

## TRIPLE TRUCAGE : LE LECTEUR PIÉGÉ

La fierté insolente de l'une ne vaut cependant pas mieux que la vanité de l'autre : tous deux se laissent aller et oublient un temps la raison. On sait ce qui arrivera : les morts de Valmont et de Tourvel, la fuite de Cécile, le départ de Danceny, la déchéance de la marquise. Or, c'est bien ici par l'entremise de la fiction racontée par Merteuil – la pseudo-aventure arrivée à un homme « empêtré [...] d'une femme qui lui faisait peu d'honneur » – et du modèle de lettre – nouvelle expression des réclames de son rôle qu'il réclamait – que le vicomte est vaincu. Il a relevé un défi sans être à la hauteur. Il a transgressé les règles du jeu, un jeu dans lequel, à la différence des personnages naïfs du roman, il était partie prenante en connaissance de cause. « Où en seriez-vous à présent, si je n'avais voulu que vous faire une malice<sup>19</sup> ? », demande la marquise, laissant ouvert un éventail de possibilités d'histoires imaginables mais désormais impossibles.

Comme Valmont, le lecteur – à l'instar de tout spectateur de théâtre capable d'activer ce que Coleridge appelait une « volontaire suspension de l'incrédulité (*a willing suspension of disbelief*) – est attrapé. Il accepte les règles du jeu – ou ce qu'il croit être les règles –, dès lors qu'il commence à tourner les pages du livre. Toutes les cartes sont abattues – ou du moins toutes les lettres sont sous ses yeux. Toutes, ou presque... Le piège se referme. Certes le lecteur peut imaginer ce qui aurait pu arriver, mais la fiction de l'auteur se superpose sur sa propre pensée, prend le pas sur l'échappée de son imagination, mettant à mal tout désir d'une fin heureuse ou morale. La narration le rend complice. La tricherie s'inscrit sur un troisième plan : au-dessus de celui des libertins envers les bien-pensants, puis de celui des libertins

---

19. *Ibid.*

## LE JEU ET LA RÈGLE

qui s'affrontent, c'est celui de la complicité du lecteur qui prend plaisir aux transgressions et perversions dont il se fait le témoin. Modèle du romancier, la marquise de Merteuil n'a-t-elle pas averti le mauvais lecteur – Valmont certes, mais au-delà, vous ou moi – du triomphe nécessaire de la fiction : « Tout ce que je peux faire, c'est vous raconter une histoire<sup>20</sup>. »

---

20. *Ibid.*, Lettre CXLI, p. 389.

## Les « Rencontres Recherche et Création »

Cet ouvrage est issu de la cinquième édition des « Rencontres Recherche et Création », organisée par l'Agence nationale de la recherche et le Festival d'Avignon, les 10 et 11 juillet 2018.

Grâce au financement de projets de recherche dans les différents secteurs disciplinaires, l'ANR contribue au développement des sciences et des technologies, mobilise les équipes de recherche au service d'enjeux stratégiques, accélère la production et le transfert de connaissances en partenariat, favorise les interactions pluridisciplinaires et le décloisonnement, facilite l'établissement de collaborations européennes et internationales. Depuis 2014, l'ANR a aussi pour mission l'analyse de l'évolution de l'offre de recherche et la mesure de l'impact des financements alloués sur la production scientifique française. L'ANR est également, depuis 2010, l'opérateur des investissements d'avenir dans le domaine de l'enseignement supérieur et de la recherche.

Dès 2005, l'ANR a financé de nombreux projets<sup>1</sup> sur la création et les arts, les cultures et les langues, les systèmes symboliques et le fonctionnement de l'esprit humain – autant de domaines d'excellence de la recherche française en sciences humaines et sociales et en sciences cognitives. Des appels d'offres spécifiques ont été mis en place sur les thèmes suivants : « La création : acteurs, objets, contexte » ; « Émotion(s), cognition, comportement » ; « Émergence et évolutions des cultures et des phénomènes culturels ». Les

---

1. Dans les différents appels à projets : non thématiques (Blanc, Jeunes Chercheuses et Jeunes Chercheurs), thématiques ou en coopération internationale.

## LE JEU ET LA RÈGLE

travaux conduits ont confirmé la richesse du potentiel de recherche et la diversité des thèmes abordés. Ils ont aussi fait apparaître l'émergence de nouvelles configurations disciplinaires et collaborations interdisciplinaires, mettant ainsi en évidence le caractère fédérateur de ces questions. Enfin, les thèmes de la création, des cultures et des patrimoines sont inscrits dans l'appel à projets générique du plan d'action de l'ANR, depuis 2014.

Dès sa naissance, le Festival d'Avignon a été un lieu de réflexion aussi ouvert qu'exigeant. Les Ateliers de la pensée, mis en place par Olivier Py et Paul Rondin à partir de 2014, constituent un forum tout désigné pour réaffirmer le lien entre recherche et création. À l'ombre des platanes de l'Université d'Avignon, comme au cœur du cloître Saint-Louis, dans cette grande agora à ciel ouvert, le débat s'est engagé entre le public et les artistes, les penseurs, les journalistes ou encore les politiques. À partir de la parole et des scènes du Festival se développent et se partagent une attention, des questionnements, un esprit critique ; une intelligence collective est à l'œuvre !

Grâce à l'expérimentation de nouveaux modes de dialogue et de coopération entre artistes et chercheurs, et entre différentes disciplines, les « Rencontres Recherche et Création<sup>2</sup> » ouvrent de nouvelles perspectives de recherche et favorisent les échanges entre les différents courants de la recherche internationale et les acteurs culturels. Les thèmes de la création et de la culture suscitent des questions fondamentales qui fédèrent de nombreux travaux de recherche tant en sciences humaines et sociales qu'en sciences et neurosciences cognitives. Les « Rencontres » contribuent ainsi à valoriser les travaux de recherche financés par les programmes de l'ANR et des investissements d'avenir.

---

2. <http://www.recherche-creation-avignon.fr/>

LES « RENCONTRES RECHERCHE ET CRÉATION »

Elles mettent en résonance les formes d'écriture contemporaine avec les relectures des auteurs classiques, la danse ou la performance avec les recherches en sciences humaines et sociales. Ce dialogue entre artistes du Festival et chercheurs permet d'explorer le processus de création et de réception des œuvres, d'envisager la création, le théâtre, le spectacle, la fiction à la fois comme interrogations esthétiques et comme démarches de connaissance.

Cette confrontation est aussi l'occasion de mettre en évidence les dernières avancées de la recherche sur le rôle des arts et de la fiction dans le fonctionnement de l'esprit et dans le développement humain, autant du point de vue cognitif qu'émotionnel, ou encore dans leur rôle pour appréhender les croyances et le comportement d'autrui et en tant qu'exercice de pensée. La transformation des formes artistiques, leur lien avec le contexte politique et culturel sont aussi mis en exergue, de même que la transformation des sensibilités, la genèse et les transformations des croyances.

L'édition 2018 a réuni près de 400 participants, au cloître Saint-Louis, 22 intervenants issus de disciplines différentes (anthropologie, sociologie, science politique, histoire, études littéraires et théâtrales, philosophie, psychologie sociale, sciences et neurosciences cognitives) et de différents pays (Grande-Bretagne, Pays-Bas, États-Unis, Italie, Suisse, France) et des artistes du Festival, comédiens, metteurs en scène, chorégraphes.

Centré sur le thème « Le jeu et la règle », le programme réunissait des interventions de chercheurs, d'artistes et des extraits d'œuvres autour de quatre grands sujets :

- Jeu, gestes et langage
- Jouer le jeu : société, conversation, émotion...
- Jeux d'équilibre, dieux, pouvoir et sacrifice
- Suivre la règle? Normes, transgressions, arrangements

Pour prolonger ces réflexions, un séminaire a été organisé par l'Agence nationale de la recherche, le Festival d'Avignon, le ministère de la Culture, l'Institut supérieur des techniques

## LE JEU ET LA RÈGLE

du spectacle, avec la Maison professionnelle du spectacle vivant le 12 juillet 2018. Il a réuni des artistes, des représentants des acteurs culturels (organisations professionnelles, centres nationaux de ressources, organismes sociaux, sociétés civiles d'auteurs, responsables culturels...), des chercheurs de différentes disciplines, des enseignants des écoles d'art, des étudiants. Il avait pour objectif de favoriser de nouvelles formes d'échange ou de collaboration et l'émergence de questions communes. Il a permis la présentation de projets de recherche financés par l'ANR, le programme des Investissements d'avenir et le ministère de la Culture, et de projets ou d'expériences mis en place dans les écoles d'art, autour des thèmes suivants : « Écosystèmes de la création » ; « Des économies, des singularités ».

Le projet des « Rencontres Recherche et Création » a été conçu par Catherine Courtet pour l'ANR et Paul Rondin pour le Festival d'Avignon. Portées par le département sciences humaines et sociales de l'ANR et le Festival d'Avignon, ces « Rencontres » doivent également beaucoup aux membres du comité scientifique et artistique ainsi qu'aux partenaires associés : l'Alliance Athena, Artcena (Centre national des arts du cirque, de la rue et du théâtre), la Bibliothèque nationale de France (BnF), le Centre allemand d'histoire de l'art, le Département de Romance Languages and Literatures de Harvard University, l'École des hautes études en sciences sociales, l'European Alliance for Social Sciences and Humanities, l'European Cooperation in Sciences and Technology (COST), France Culture, l'Institut français, l'IRCAM, l'Institut supérieur des techniques du spectacle, *L'Histoire*, le ministère de la Culture, la Maison française d'Oxford, Le Phénix, scène nationale Valenciennes, pôle européen de création, *Philosophie magazine*, *La Recherche*, RÓMULO – Centro Ciência Vida de l'Université de Coimbra, Sacem Université, *Sciences et Avenir*, Avignon Université, l'Université libre de Bruxelles, l'Université d'Oxford.

## LES « RENCONTRES RECHERCHE ET CRÉATION »

L'Agence nationale de la recherche et le Festival d'Avignon expriment toute leur reconnaissance à monsieur Louis Schweitzer pour son appui à la recherche et à la création comme investissement d'avenir et pour son soutien en tant que président du Festival d'Avignon. Ils remercient tout particulièrement monsieur Emmanuel Ethis, recteur de l'Académie de Nice, pour son accompagnement stimulant des « Rencontres » depuis leur origine.

Ces « Rencontres » sont le fruit d'une collaboration chaleureuse entre l'ANR et l'équipe du Festival d'Avignon, qui a su mobiliser les artistes et accompagner l'émergence des thèmes de réflexion. L'ANR tient à remercier Paul Rondin, directeur délégué du Festival d'Avignon, pour son engagement dans la conception et la mise en œuvre de cette initiative. Celle-ci n'aurait pas vu le jour sans le soutien d'Olivier Py, directeur du Festival, et d'Agnès Trolly, directrice de la programmation, qu'ils soient remerciés pour leur curiosité infinie, tant pour les œuvres artistiques que pour la recherche scientifique. Nous remercions également Virginie de Crozé pour son souci de partage et Véronique Matignon pour son accompagnement toujours si bienveillant, attentionné et efficace, ainsi que, pour l'ISTS, David Bourbonnaud et Fabrice Bongiorno pour leur précieuse coopération.

Au sein du ministère de la Culture, Philippe Belin, Florence Touchant, Solène Bellanger et Florence Roy de la Direction générale de la création artistique, Astrid Brandt-Grau du Département de la recherche, l'enseignement supérieur et de la technologie et Loup Wolff du Département des études, de la prospective et des statistiques ont apporté leur appui. L'équipe de la Direction de l'information et de la communication de l'ANR, Corinne Le Ny-Gigon et Jennifer Cercley, ainsi que Bernadette Madeuf, Maly Sy-Mérat, Marie Henry se sont mobilisées avec énergie pour la mise en œuvre de cette manifestation. Thierry Damerval, président-directeur général, Yves Fort, directeur des opérations scien-

## LE JEU ET LA RÈGLE

tifiques, et Lionel Obadia, responsable du Département sciences humaines et sociales de l'ANR, ont apporté leur plein soutien.

Enfin, l'ANR et le Festival d'Avignon souhaitent remercier tout particulièrement pour leur contribution à l'édition de l'ouvrage et à l'organisation des « Rencontres » : Mireille Besson, directeur de recherche au CNRS en neurosciences cognitives, Aix-Marseille Université, Françoise Lavocat, professeure de littérature comparée à l'Université Sorbonne Nouvelle, et Alain Viala, professeur de littérature française à l'Université d'Oxford.

## Bibliographie

### JEU, GESTE ET LANGAGE

#### *L'origine gestuelle du langage : l'apport des recherches en primatologie (Adrien Meguerditchian)*

- Boë, L. J., Fagot, J. (2017). « Evidence of a Vocalic Proto-System in the Baboon (*Papio Papio*) Suggests Pre-Hominin Speech Precursors ». *Plos One*, 12(1). e0169321
- Bouchet, H., Laporte, M., Candiotti, A., Lemasson, A. (2013). « Flexibilité vocale sous influences sociales chez les primates non humains ». *Revue primatologie*, 5, 53.
- Bourjade, M., Meguerditchian, A., Vauclair, J. (2014). « Olive Baboons (*Papio Anubis*) Adjust Their Visual and Auditory Intentional Gestures to the Visual Attention of Others ». *Animal Behaviour*, 87, p. 121-128.
- Chomsky, N. (1966). *Cartesian Linguistics*. New York, Harper & Row.
- Crow, T. (2002). *The Speciation of Modern Homo Sapiens*. Oxford, Oxford University Press.
- Fischer, J. (2017). « Primate Vocal Production and the Riddle of Language Evolution ». *Psychonomic Bulletin & Review*, 24(1), p. 72-78.
- Fitch, W. T. (2010). *The Evolution of Language*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Goodall, J. (1986). *The Chimpanzees of Gombe: Patterns of Behavior*. Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Hayes, C. (1952). *The Ape in our House*. Londres, Gollancz.
- Josse, G., Tzourio-Mazoyer, N. (2004). « Hemispheric Specialization for Language ». *Brain Research Reviews*, 44(1), p. 1-12.
- Liebal, K., Waller, B. M., Burrows, A. M., Slocombe, K. E. (2013). *Primate Communication: A Multimodal Approach*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Luce, J. de, Wilder, H. T. (1983). « Language in Primates ». *Springer Series in Language and Communication*, 11. New York, NY, Springer.

## LE JEU ET LA RÈGLE

- Marie, D., Meguerditchian, A. (2018). « Left Brain Asymmetry of the Planum Temporale in a non-Hominid Primate: Redefining the Origin of Brain Specialization for Language ». *Cerebral Cortex*, 28, p. 1808-1815.
- Meguerditchian, A., Gardner, M. J., Schapiro, S. J., Hopkins, W. D. (2012). « The Sound of one Hand Clapping: Handedness and Perisylvian Neural Correlates of a Communicative Gesture in Chimpanzees ». *Proceeding of the Royal Society Biology*, 279, p. 1959-1966.
- Meguerditchian, A. (2013). « Communication des primates : à la recherche des origines du langage ». *Revue primatologie*, 5.
- Meguerditchian, A. (2018). *Emergence of Novel Intentional Gestures in Baboons: A Case of Declarative Communication and Teaching in Mother-Infant Dyad?* Présentation orale, 27th Congress of the International Primatology Society, Nairobi, Kenya.
- Pika, S., Mitani, J. C. (2006). « Referential Gesturing in Wild Chimpanzees (*Pan Troglodytes*) ». *Current Biology*, 16, p. 191-192.
- Schel, A. M., Townsend, S. W., Machanda, Z., Zuberbühler, K., Slocombe, K. E. (2013). « Chimpanzee Alarm Call Production Meets Key Criteria for Intentionality ». *PLoS ONE*, 8(10). e76674
- Soto, F. A., Wasserman, E. A. (2014). « Mechanisms of Object Recognition : What we Have Learned from Pigeons ». *Frontiers in Neural Circuits*, 8(122).
- Terrace, H. S. (1979). *Nim*. New York, Knopf.
- Tomasello, M., George, B., Kruger, A., Farrar, M., Evans, A. (1985). « The Development of Gestural Communication in Young Chimpanzees. *Journal of Human Evolution*, 14, p. 175-186.
- Vers des neurosciences à deux corps : interaction sociale et inscription biologique (Guillaume Dumas)***
- Babiloni, F., Cincotti, F., Mattia, D., Mattiocco, M., Fallani, F. D. V., Tocci, A., Astolfi, L. (2006). « Hypermethods for EEG Hyper-scanning ». Engineering in Medicine and Biology Society. EMBS'06, 28th Annual International Conference of the IEEE, 3666-3669.
- Clark, I., Dumas, G. (2016). « The Regulation of Task Performance : a Trans-Disciplinary Review ». *Frontiers in Psychology*, 6(1862).
- Dumas, G., Nadel, J., Soussignan, R., Martinerie, J., Garnero, L. (2010). « Inter-Brain Synchronization During Social Interaction ». *PLoS ONE*, 5(8). e12166

## BIBLIOGRAPHIE

- Dumas, G. (2011). « Towards a Two-Body Neuroscience ». *Communicative & Integrative Biology*, 4(3), p. 349-352.
- Dumas, G., Laroche, J., Lehmann, A. (2014). « Your Body, my Body, our Coupling Moves our Bodies ». *Frontiers in Human Neuroscience*, 8(1004).
- Fogel, A. (1993). « Two Principles of Communication : Co-Regulation and Framing », *New Perspectives in Early Communicative Development*, p. 9-22.
- Hari, R., Kujala, M. V. (2009). « Brain Basis of Human Social Interaction : from Concepts to Brain Imaging ». *Physiological Reviews*, 89(2), p. 453-479.
- Maturana, H. R., Varela F. J. (1994). *L'Arbre de la connaissance*. Paris, Addison Wesley France.
- Montague, P. R., Berns, G. S., Cohen, J. D., McClure, S. M., Pagnoni, G., Dhamala, M., Fisher, R. E. (2002). « Hyperscanning : Simultaneous fMRI during Linked Social Interactions ». *Neuroimage*, 16(4), p. 1159-1164.
- Nadel, J., Dumas, G. (2014). « The Interacting Body : Intra- and Interindividual Processes during Imitation ». *Journal of Cognitive Education and Psychology*, 13, p. 163-175.
- Schilbach, L., Timmermans, B., Reddy, V., Costall, A., Bente, G., Schlicht, T., Vogeley, K. (2013). « Toward a Second-Person Neuroscience 1 ». *Behavioral and Brain Sciences*, 36(4), p. 393-414.
- Perceptions, émotions et langages : communication multimodale, arts et spectacle vivant (Sonja A. Kotz)***
- Arnal, L. H., Morillon, B., Kell, C. A., Giraud, A.-L. (2009). « Dual Neural Routing of Visual Facilitation in Speech Processing ». *The Journal of Neuroscience : An Official Journal of the Society for Neuroscience*, 29(43), p. 13445-13453. <http://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3194-09.2009>
- Balconi, M., Carrera, A. (2011). « Cross-Modal Integration of Emotional Face and Voice in Congruous and Incongruous Pairs. The P2 ERP Effect ». *Journal of Cognitive Psychology*, 23, p. 132-139. <https://doi.org/10.1080/20445911.2011.473560>
- Blake, R., Shiffrar, M. (2007). « Perception of Human Motion ». *Annual Review of Psychology*, 58, p. 47-73. DOI : 10.1146/annurev.psych.57.102904.190152
- Chandrasekaran, C., Trubanova, A., Stillitano, S., Caplier, A., Ghazanfar, A. A. (2009). « The Natural Statistics of Audiovisual

## LE JEU ET LA RÈGLE

- Speech ». *PLoS Computational Biology*, 5(7). <http://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1000436>
- Courtet, C., Besson, M., Lavocat, F., Viala, A. (2018). *Le Désordre du monde*. Paris, CNRS Éditions.
- Gelder, B. de, Vroomen, J. (2000). « The Perception of Emotions by Ear and by Eye ». *Cognition & Emotion*, 14, p. 298-311. <http://doi.org/10.1080/026999300378824>
- Ho, H. T., Schröger, E., Kotz, S. A. (2015). « Selective Attention Modulates Early Human Evoked Potentials during Emotional Face-Voice Processing ». *Journal of Cognitive Neuroscience*, p. 1-21. [http://doi.org/10.1162/jocn\\_a\\_00734](http://doi.org/10.1162/jocn_a_00734)
- Jacobs, A. M., Hofmann, M. J., Kinder, A. (2016). « On Elementary Affective Decisions : To Like or not to Like, That Is the Question ». *Frontiers in Psychology*, 7(1836). doi : 10.3389/fpsyg.2016.01836
- Jacobs, A. M., Lütke, J. (2017). « Immersion into Narrative and Poetic Worlds : A Neurocognitive Poetics Perspective », dans F. Hake-mulder, M. M. Kuijpers, E. S. Tan, K. Bálint, M. M. Doicaru (dir.), *Narrative Absorption*, p. 69-96. Amsterdam, John Benjamins.
- Jessen, S., Kotz, S. A. (2011). « The Temporal Dynamics of Processing Emotions from Vocal, Facial, and Bodily Expressions ». *Neuroimage*, 58(2), p. 665-674. <http://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2011.06.035>
- Jessen, S., Obleser, J., Kotz, S. A. (2012). « How Bodies and Voices Interact in Early Emotion Perception ». *PLoS ONE*, 7. <http://doi.org/10.1371/journal.pone.0036070>
- Jessen, S., Kotz, S. A. (2013). « On the Role of Crossmodal Prediction in Audiovisual Emotion Perception ». *Frontiers in Human Neuroscience*, 7(369). <http://doi.org/10.3389/fnhum.2013.00369>
- Jessen, S., Kotz, S. A. (2015). « Affect Differentially Modulates Brain Activation in Uni- and Multisensory Body-Voice Perception ». *Neuropsychologia*, 66, p. 134-143. <http://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2014.10.038>
- Kokinous, J., Kotz, S. A., Tavano, A., Schröger, E. (2015). « The Role of Emotion in Dynamic Audiovisual Integration of Faces and Voices ». *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 10(5), p. 713-720. <http://doi.org/10.1093/scan/nsu105>
- Obermeier, C., Menninghaus, W., von Koppenfels, M., Raettig, T., Schmidt-Kassow, M., Otterbein, S., Kotz, S. A. (2013). « Aesthetic and Emotional Effects of Meter and Rhyme in Poetry ». *Frontiers in Language Sciences*, 4(10). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00010>

## BIBLIOGRAPHIE

- Obermeier, C., Kotz, S. A. Raettig, T., Jessen, S., von Koppenfels, M., Menninghaus, W. (2016). « Aesthetic Appreciation of Poetry Correlates with Ease of Processing in ERPs ». *Cognitive, Affective, and Behavioral Neuroscience*, 16(2), p. 362-373. <https://doi.org/10.3758/s13415-015-0396-x>
- Peelle, J. E., Sommers, M. S. (2015). « Prediction and Constraint in Audiovisual Speech Perception ». *Cortex*, 68, p. 169-181. <http://doi.org/10.1016/j.cortex.2015.03.006>
- Stekelenburg, J. J., Vroomen, J. (2007). « Neural Correlates of Multisensory Integration of Ecologically Valid Audiovisual Events ». *Journal of Cognitive Neuroscience*, 19(12), p. 1964-1973. <http://doi.org/10.1162/jocn.2007.91213>
- Van Wassenhove, V., Grant, K. W., Poeppel, D., Halle, M. (2005). « Visual Speech Speeds up the Neural Processing of Auditory Speech ». *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 102(4), p. 1181-1186. <http://doi.org/10.1073/pnas.0408949102>
- Vroomen, J., Keetels, M. (2010). « Perception of Intersensory Synchrony: a Tutorial Review ». *Attention, Perception & Psychophysics*, 72, p. 871-884. <http://doi.org/10.3758/APP.72.4.871>
- Vroomen, J., Stekelenburg, J. J. (2010). « Visual Anticipatory Information Modulates Multisensory Interactions of Artificial Audiovisual Stimuli ». *Journal of Cognitive Neuroscience*, 22(7), p. 1583-1596. <http://doi.org/10.1162/joc>

## JOUER LE JEU : SOCIÉTÉ, CONVERSATION, ÉMOTION...

### *Jeux d'enfants et règles de société (Sylvie Richard et Édouard Gentaz)*

- Bodrova, E., Leong, D. J. (2015). « Vygotskian and Post-Vygotskian Views on Children's Play ». *American Journal of Play*, 7(3), p. 371-388.
- Bornstein, M. H., Hahn, C.-S., Bell, C., Haynes, O. M., Slater, A., Golding, J., the ALSPAC Study Team (2006). « Stability in Cognition Across Early Childhood: A Developmental Cascade ». *Psychological Science*, 17(2), p. 151-158.
- Elias, C. L., Berk, L. E. (2002). « Self-Regulation in Young Children: Is there a Role for Sociodramatic Play? ». *Early Childhood Research Quarterly*, 17(2), p. 216-238.

## LE JEU ET LA RÈGLE

- Elkonin, D. B. (2005). « The Psychology of Play ». *Journal of Russian & East European Psychology*, 43(1), p. 11-21.
- Fein, G. G. (1981). « Pretend Play in Childhood: An Integrative Review ». *Child Development*, 52(4), p. 1095-1118.
- Fisher, E. P. (1992). « The Impact of Play on Development: A Meta-Analysis ». *Play & Culture*, 5(2), p. 159-181.
- Galyer, K. T., Evans, I. M. (2001). « Pretend Play and the Development of Emotion Regulation in Preschool Children ». *Early Child Development and Care*, 166(1), p. 93-108.
- Gentaz, E., Denervaud, S., Vannetzel, L. (2016). *La Vie secrète des enfants*. Paris, Odile Jacob.
- Gopnik, A. (2010). *Le Bébé philosophe*. Paris, Le Pommier.
- Gosso, Y. (2010). « Play in Different Cultures », dans P. K. Smith (dir.), *Children and Play*, p. 80-95. Oxford, Wiley-Blackwell.
- Karmiloff-Smith, A. (1994). « Beyond Modularity: A Developmental Perspective on Cognitive Science ». *International Journal of Language & Communication Disorders*, 29(1), p. 95-105.
- Lillard, A. S. (2015). « The Development of Play ». *Handbook of Child Psychology and Developmental Science*. New York, John Wiley & Sons.
- Lillard, A. S. (2017). « Why Do the Children (Pretend) Play? ». *Trends in Cognitive Sciences*, 21(11), p. 826-834.
- Meyers, A. B., Berk, L. E. (2014). « Make-Believe Play and Self-Regulation ». *The SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood*, p. 43-55. Londres, SAGE Publications.
- Pellegrini, A. D., Smith, P. K. (1998a). « The Development of Play During Childhood: Forms and Possible Functions ». *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3(2), p. 51-57.
- Pellegrini, A. D., Smith, P. K. (1998b). « Physical Activity Play: the Nature and Function of a Neglected Aspect of Playing. *Child Development*, 69(3), p. 577-598.
- Piaget, J. (1962). « The Relation of Affectivity to Intelligence in the Mental Development of the Child ». *Bulletin of the Menninger Clinic*, 26, p. 129-137.
- Piaget, J. (1976). *La Formation du symbole chez l'enfant: imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Paris, Delachaux et Niestlé.
- Proyer, R. T. (2017). « A Multidisciplinary Perspective on Adult Play and Playfulness ». *International Journal of Play*, 6(3), p. 241-243.

## BIBLIOGRAPHIE

- Rakoczy, H., Tomasello, M., Striano, T. (2006). « The Role of Experience and Discourse in Children's Developing Understanding of Pretend Play Actions ». *British Journal of Developmental Psychology*, 24(2), p. 305-335.
- Richard, S., Gay, P., Clerc-Georgy, A., Gentaz, É. (en révision). « Évaluation d'un entraînement basé sur le jeu de faire semblant destiné à favoriser le développement des compétences socio-émotionnelles chez les enfants de 5 ans : étude exploratoire ». *L'Année psychologique*.
- Rose, S. A., Feldman, J. F., Jankowski, J. J., Van Rossem, R. (2008). « A Cognitive Cascade in Infancy: Pathways from Prematurity to Later Mental Development ». *Intelligence*, 36(4), p. 367-378.
- Samuelsson, I. P., Carlsson, M. A. (2008). « The Playing Learning Child: Towards a Pedagogy of Early Childhood ». *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), p. 623-641.
- Siviy, S. M., Panksepp, J. (2011). « In Search of the Neurobiological Substrates for Social Playfulness in Mammalian Brains ». *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 35(9), p. 1821-1830.
- Smilansky, S. (1968). *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. New York, John Wiley & Sons.
- Smirnova, E. O., Gudareva, O. V. (2017). « The State of Play Activity Among Today's Preschoolers ». *Journal of Russian & East European Psychology*, 54(3), p. 252-270.
- Smith, P. K., Vollstedt, R. (1985). « On Defining Play: An Empirical Study of the Relationship between Play and Various Play Criteria ». *Child Development*, 56(4), p. 1042-1050.
- Smith, P. K. (2010). *Children and Play*. Oxford, Wiley-Blackwell.
- Solnit, A. J. (1998). « Beyond Play and Playfulness ». *The Psychoanalytic Study of the Child*, 53, p. 102-110.
- van der Maas, H. L. J., Dolan, C. V., Grasman, R. P., Wicherts, J. M., Huizenga, H. M., Raijmakers, M. E. J. (2006). « A Dynamical Model of General Intelligence: the Positive Manifold of Intelligence by Mutualism ». *Psychological Review*, 113(4), p. 842-861.
- Van Vleet, M., Feeney, B. C. (2015). « Play Behavior and Playfulness in Adulthood: Play and Playfulness ». *Social and Personality Psychology Compass*, 9(11), p. 630-643.
- Vygotsky, L. S. (2016). « Play and its Role in the Mental Development of the Child ». *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), p. 3-25.

LE JEU ET LA RÈGLE

***La cité grecque en jeux (Véronique Dasen)***

- Ackermann, G., Tettamanti, R., Pop, L., Reber, K. (2017). « Le gymnase d'Érétrie ». *Antike Kunst*, 60, p. 126-134.
- Auberson, P., Schefold, K. (1972). *Guide d'Érétrie*. Berne, Francke.
- Baldoni, V. (2017). « Achille e Aiace che giocano ai dadi : vecchie ipotesi e nuove letture ». *Archeologia Classica*, 68, II, 7, p. 419-432.
- Boardman, J. (1972). « Herakles, Pisistratos and Sons ». *Revue archéologique*, p. 57-72.
- Buchholz, H.-G. (1987). « Brettspielende Helden », dans S. Laser, *Sport und Spiel. Archaeologia Homerica*, 3, p. 126-184. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Bundrick, S. D. (2017). « Altars, Astragaloi, Achilles : Picturing Divination on Athenian Vases », dans S. Blakely (dir.), *Gods, Objects, and Ritual Practice*, p. 53-74. Atlanta, Lockwood Press.
- Dasen, V. (2015). « Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'alea ». *Revue du Mauss*, 46, p. 81-98.
- Dasen, V. (sous presse). « Magical Games », dans A. Mastrocinque, J. Sanzo, M. Scapini (dir.), *Ancient Magic: Then and Now*. Leipzig, Steiner.
- Georgoudi, S., Koch, R. P., Schmidt, F. (2012). *La Raison des signes. Présages, rites, destin dans les sociétés de la Méditerranée ancienne*. Leiden, Brill.
- Graf, F. (2005). « Rolling the Dice for an Answer », dans S. I. Johnston, P. T. Struck (dir.), *Mantikê. Studies in Ancient Divination*, p. 51-97. Leiden, Brill.
- Hamayon, R. (2012). *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*. Paris, La Découverte/Mauss.
- Iozzo, M. (2018). « Un'anfora dimenticata : note di iconografia e problemi epigrafici », *Annuario della scuola archeologica di atene e delle missioni italiane in oriente*, 96, p. 34-52.
- Junker, K. (2004). *Pseudo-Homerica. Kunst und Epos im spätarchaischen Athen*. Berlin, de Gruyter.
- Kidd, S. (2017). « Pente Grammai and the Holy Line ». *Board Game Studies Journal*, 11. <https://www.degruyter.com/downloadpdf/j/bgs.2017.11.issue-1/bgs-2017-0004/bgs-2017-0004.pdf>
- Kossatz-Deissmann, A. (1981). « Achilleus und Aias beim Brettspiel ». *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*, I, 1, p. 96-101 ; I, 2, p. 96-102. Zurich, Artemis.

BIBLIOGRAPHIE

- Lissarrague, F. (2008). « Corps et armes : figures grecques du guerrier », dans V. Dasen, J. Wilgaux (dir.), *Langages et Métaphores du corps dans le monde antique*, p. 15-27. Rennes, Presses universitaires de Rennes.
- MacKay, A. E. (2010). *Tradition and Originality, A Study of Exekias*. Oxford, Archaeopress.
- Mommsen, H. (1980). « Achill und Ajax Pflichtvergessen », dans H. A. Cahn, E. Simon (dir.), *Tainia, Roland Hampe zum 70. Geburtstag*, p. 139-152. Mayence, Ph. von Zabern.
- Monbrun, P. (1989). « Artémis et le palmier dattier ». *Pallas*, 35, p. 69-83.
- Nollé, J. (2007). *Kleinasiatische Losorakel: Astragal- und Alphabetchresmologien der hochkaiserzeitlichen Orakelrenaissance*. Munich, C.H. Beck.
- Sannibale, M. (2018). « L'anfora firmata con Achille e Aiace dei Musei Vaticani », dans C. Reusser, M. Bürge (dir.), *Exekias hat mich gemalt und getöpfert*, p. 112-126. Zurich, Archäologische Sammlung der Universität Zürich.
- Schädler, U. (2002). « The Talmud, Firdausi, and the Greek game "City" », dans J. Retschitzki, R. Haddad-Zubel (dir.), *Step by Step. Proceedings of the 4th Colloquium Board Games in Academia*, p. 91-102. Fribourg, Éditions universitaires.
- Schädler, U. (2009). « Pente Grammai – the Ancient Greek Board Game Five Lines », dans J. Nuno Silva (dir.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*, p. 169-192. Lisbonne, Associação Ludus R. da Escola Politécnica.
- Schädler, U. (2013). « Les lieux du jeu », « Les jeux de pions », *Jeux et Jouets gréco-romains, Archéothéma. Histoire et archéologie*, 31, p. 38-41 et 64-65.
- Vespa, M. (sous presse). « La sagesse de Palamède : les dés, les pions et l'établissement d'un ordre (à propos de Philostrate, *Sur les héros*, 10 Follet) », dans D. Bouvier, V. Dasen (dir.), *Le temps est un enfant qui joue. Héraclite et l'ordre du monde*. Grenoble, Jérôme Millon.
- Vespa, M. (2019). « Rituale, spettacolo o gioco d'azzardo? Memorie del combattimento dei galli in Grecia antica ». *Enthymema*, 23.
- Woodford, S. (1982). « Ajax and Achilles Playing a Game on an Olpe in Oxford ». *Journal of Hellenic Studies*, 102, p. 173-185.
- Woodford, S. (1993). *The Trojan War in Ancient Art*. Londres, Duckworth.

## LE JEU ET LA RÈGLE

***Le langage n'est pas la communication, la communication n'est pas le langage (Jacques Moeschler)***

- Austin, J. L. (1970). *Quand dire, c'est faire*. Paris, Le Seuil.
- Bickerton, A. (2014). *More than Nature Needs : Language, Mind, and Evolution*. Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Chomsky, N. (1995). *The Minimalist Program*. Cambridge, MA, MIT Press.
- Grice, H. P. (1975). « Logic and Conversation », dans P. Cole, J. L. Morgan (dir.), *Syntax and Semantics 3 : Speech Acts*, p. 41-58. New York, Academic Press.
- Grice, H. P. (1979). « Logique et conversation ». *Communications*, 30, p. 57-72.
- Grice, H. P. (1989). *Studies in the Way of Words*. Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Hauser, M., Chomsky, N., Fitch, W. T. (2002). « The Faculty of Language. What it is, Who has it, and How did it Evolve? ». *Science*, 298, p. 1569-1579.
- Horn, L. R. (1984). « Towards a new Taxonomy for Pragmatic Inference : Q-Based and R-Based Implicature », dans D. Schiffrin (dir.), *Meaning, Form and Use in Context*, p. 11-42. Washington, Georgetown University Press.
- Mercier, H., Sperber, D. (2017). *The Enigma of Reason*. Londres, Allen Press.
- Moeschler, J. (1985). *Argumentation et Conversation*. Paris, Hatier.
- Moeschler J. (2019). *Non-Lexical Pragmatics*. Berlin, Mouton de Gruyter.
- Moeschler, J., Auchlin, A. (2018). *Introduction à la linguistique contemporaine*. Paris, Armand Colin, 4<sup>e</sup> édition.
- Moeschler J., Reboul, A. (1994). *Dictionnaire encyclopédique de pragmatique*. Paris, Le Seuil.
- Noveck, I., Reboul, A. (2008). « Experimental Pragmatics : A Gricean Turn in the Study of Language ». *Trends in Cognitive Sciences*, 12(11), p. 425-431.
- Noveck, I. (2018). *Experimental Pragmatics*. Cambridge, MA, Cambridge University Press.
- Pollock, J.-Y. (1989). *Langage et Cognition*. Paris, Presses universitaires de France.
- Potts, C. (2005). *The Logic of Conventional Implicature*. Oxford, Oxford University Press.

## BIBLIOGRAPHIE

- Reboul, A. (2013). « The Social Evolution of Language and the Necessity of Implicit Communication », dans S. R. Anderson, J. Moeschler, F. Reboul (dir.), *L'Interface langage-cognition*, p. 253-273. Genève, Droz.
- Reboul, A. (2017). *Cognition and Communication in the Evolution of Language*. Oxford, Oxford University Press.
- Reboul, A., Moeschler, J. (1998). *La Pragmatique aujourd'hui*. Paris, Le Seuil.
- Rizzi, L. (2013). « Theoretical and Comparative Syntax : Some Current Issues », dans S. R. Anderson, J. Moeschler, F. Reboul (dir.), *L'Interface langage-cognition*, p. 307-331. Genève, Droz.
- Rouveret, A. (2015), *Arguments minimalistes*. Lyon, ENS Éditions.
- Scott-Phillips, T. (2014). *Speaking our Minds*. Londres, Palgrave.
- Searle, J. R. (1972). *Les Actes de langage*. Paris, Hermann.
- Searle, J. R. (1982). *Sens et Expressions*. Paris, Minuit.
- Sperber, D., Wilson, D. (1989). *La Pertinence. Communication et cognition*. Paris, Minuit.
- Sperber, D., Wilson, D. (1995). *Relevance. Communication and Cognition*. Oxford, Blackwell, 2<sup>e</sup> édition.
- Sperber, D., Clément, F., Heinz, C., Mascaro, O., Mercier, H., Origg, G., Wilson, D. (2010). « Epistemic Vigilance ». *Mind & Language*, 25(4), p. 359-393.
- Zufferey, S., Moeschler, J., Reboul, A. (2019). *Implicatures*. Cambridge, Cambridge University Press.

## JEUX D'ÉQUILIBRE, DIEUX, POUVOIR ET SACRIFICE

### **Musique, harmonie et négociations internationales : *Psiché* au congrès de Ryswick, 1697 (Rebekah Ahrendt)**

- Ahrendt, R., Ferraguto, M., Mahiet, D. (2014). *Music and Diplomacy from the Early Modern Era to the Present*. New York, Palgrave Macmillan.
- Biba, O. (2002). « The Congress of Vienna and Music », dans O. V. Krog (dir.), *Denmark and the Dancing Congress of Vienna : Playing for Denmark's Future*, p. 200-214. Copenhague, Den Kongelige Udstillingsfond.

LE JEU ET LA RÈGLE

- Blok, P. J. (1909). *Relazioni Veneziane. Venetiaansche Berichten over de Vereenigde Nederlanden van 1600-1795*. La Haye, Nijhoff.
- Callières, F. de (1716). *De la manière de négocier avec les souverains*. Amsterdam, Pour La Compagnie.
- Chevalier, N. (1714). *Relation des fetes que Son Excellence Monseigneur, le Comte de Tarouca a données au sujet des naissances des deux Princes de Portugal...* Utrecht, chez l'auteur.
- Clark, G. N. (1970). «The Nine Years War, 1688-1697», dans J. S. Bromley (dir.), *The New Cambridge Modern History*, vol. 6 *The Rise of Great Britain and Russia, 1688-1715/25*, p. 223-253. Cambridge, MA, Cambridge University Press.
- Clarke, J. (2006). «The Material Conditions of Molière's Stage», dans D. Bradby, A. Calder (dir.), *The Cambridge Companion to Molière*, p. 15-36. Cambridge, Cambridge University Press.
- Corneille, P. (1987). Dans G. Couton (dir.), *Œuvres complètes*, 3 vol., vol. 3. Paris, Gallimard.
- Fransen, J. (1925). *Les Comédiens français en Hollande au XVII<sup>e</sup> et au XVIII<sup>e</sup> siècle*. Paris, H. Champion.
- Hamilton, K., Langhorne, R. (1995). *The Practice of Diplomacy: its Evolution, Theory, and Administration*. Londres, Routledge.
- Lemaître, H. [194-]. *Essai sur le mythe de Psyché dans la littérature française des origines à 1890*. Paris, Boivin.
- Kirkendale, U (2004). «Il re dei Cieli e il re di Francia: su un "topos" nella maniera di Lully», *Rivista italiana di musicologia*, 39, p. 53-106.
- Mahiet, D. (2018). «The Diplomat's Music Test: Branding New and Old Diplomacy at the Beginning of the Nineteenth and Twenty-First Centuries», dans F. Ramel, C. Prévost-Thomas (dir.), *International Relations, Music and Diplomacy: Sounds and Voices on the International Stage*, p. 115-139. Cham, Palgrave Macmillan.
- Mongrédien, G., Robert, J. (1981). *Les Comédiens français du XVII<sup>e</sup> siècle. Dictionnaire biographique, suivi d'une inventaire des troupes (1590-1710) d'après des documents inédits*. Paris, Éditions du CNRS, 3<sup>e</sup> édition.
- Pope, L. (avec W. S. Brooks) (2004). *Letters (1694-1700) of François de Callières to the Marquise d'Huxelles*. Lewiston, N Y, Edwin Mellen Press.
- Powell, J. S. (2008). «Psyché: The Stakes of a Collaboration», dans P. Gaffney, M. Brophy, M. Gallagher (dir.), *Reverberations: Staging*

## BIBLIOGRAPHIE

- Relations in French Since 1500. A Festschrift in Honour of C. E. J. Caldicott*, p. 3-32. Dublin, University College Dublin Press.
- Powell, J. S., Schneider, H. (2007). *Psyché : tragi-comédie et ballet*, dans *Jean-Baptiste Lully. Œuvres complètes*. Hildesheim, Olms.
- Ramel, F., Prévost-Thomas, C. (2018). *International Relations, Music and Diplomacy : Sounds and Voices on the International Stage*. Cham, Palgrave Macmillan.
- Roll, C. (1998). « Im Schatten der spanischen Erbfolge? Zur kaiserlichen Politik auf dem Kongress von Rijswijk », dans H. Duchhardt, M. Schnettger, M. Vogt (dir.), *Der Friede von Rijswijk 1697*, p. 47-91. Mainz, Zabern.
- Tillit, P. (2008). « Un monopole musical sous l'Ancien Régime : le privilège de l'Opéra de 1669 à la Révolution », dans M. Touzeil-Divina, G. Koubi (dir.), *Droit et Opéra*, p. 3-24. Poitiers, LGDJ.
- Waquet, J.-C. (2005). *François de Callières : l'art de négocier en France sous Louis XIV*. Paris, Éditions Rue d'Ulm.
- Des dieux, des humains et des cannibales (Mondher Kilani)***
- Baudrillard, J. (2008). *Carnaval et Cannibale ou Le jeu de l'antagonisme mondial*. Paris, L'Herne.
- Detienne, M. (1979). « Pratiques culinaires et esprit de sacrifice », dans M. Detienne, J.-P. Vernant (dir.), *La Cuisine du sacrifice en pays grec*, p. 7-35. Paris, Gallimard.
- Diderot, D. (2008 [1796]). *Pensées détachées*, cité dans *Supplément au voyage de Bougainville*. Paris, Le Livre de Poche.
- Dupuy, J.-P. (2002). *Pour un catastrophisme éclairé. Quand l'impossible est certain*. Paris, Le Seuil.
- Freud, S. (1971 [1913]). *Totem et Tabou*. Paris, Payot, « Petite Bibliothèque Payot ».
- Gradowski, Z., (2009 [2001]). *Au cœur de l'enfer*. Paris, Tallandier.
- Harris, M. (1979). *Cannibales et Monarques. Essai sur l'origine des cultures*. Paris, Flammarion.
- Héritier, F. (1994). *Les Deux Sœurs et leur mère. Anthropologie de l'inceste*. Paris, Odile Jacob.
- Huxley, F. (1973 [1956]). *Aimables sauvages*. Paris, Plon.
- Juillerat, B. (2001). *Penser l'imaginaire. Essais d'anthropologie psychanalytique*. Lausanne, Payot.
- Kertész, I. (2009). *L'Holocauste comme culture*. Arles, Actes Sud.

LE JEU ET LA RÈGLE

- Kilani, M. (2018). *Du goût de l'autre. Fragments d'un discours cannibale*. Paris, Le Seuil.
- Lautréamont (1971), *Les Chants de Maldoror* (1869), dans *Œuvres complètes*. Paris, Éric Losfeld.
- Léry, J. de (1994 [2<sup>e</sup> éd., 1580]). *Histoire d'un voyage faict en terre de Bresil*. Paris, Le Livre de Poche.
- Lestringuant, F. (2005). *Le Brésil de Montaigne. Le nouveau monde des Essais (1580-1592)*. Paris, Chandeigne.
- Lévi-Strauss, C. (1967). « Le triangle culinaire ». *L'Arc*, 26 « Lévi-Strauss », p. 19-29.
- Lévi-Strauss, C. (1991). *Histoire de Lynx*. Paris, Plon.
- Montaigne, M. de (1952 [1580]). *Essais*, liv. I, chap. XXXI « Des cannibales ». Paris, Garnier.
- Pascaud, F. (2018). « Thomas Jolly, la pensée en mouvement (propos recueillis) ». *Télérama*, 3573.
- Pécaut, D. (1996). « Réflexions sur la violence en Colombie », dans F. Héritier (dir.), *De la violence*, p. 213-271. Paris, Odile Jacob.
- Ricoeur, P. (1995 [1990]). *Soi-même comme un autre*. Paris, Le Seuil, « Points Essais ».
- Robert, C. (2018). « Thyeste. Entretien avec Thomas Jolly ». *La Terrasse*, 267.
- Saer, J. J. (1992 [1983]). *L'Ancêtre*. Paris, 10/18.
- Sahlins, M. (1983). « Raw Women, Cooked Men, and Other "Great Things of the Fidji Islands" », dans P. Brown et D. Tuzin (dir.), *The Ethnography of Cannibalism*, Washington, Society for Psychological Anthropology, p. 72-93.
- Sénèque (s.d.). *Thyeste*, traduction de E. M. Greslou, œuvre numérisée par M. Szwajcer, <http://remacle.org/bloodwolf/philosophes/seneque/thyeste.htm>
- Souty, J. (2001). « Rencontre avec Philippe Descola. La nature : vue d'ailleurs ». *Sciences humaines*, 121, p. 40-43.
- Staden H. (1990 [1557]). *Nus, féroces et anthropophages*. Paris, Le Seuil, « Points Essais ».
- Stanek, M. (1982). *Geschichten der Kopffäger. Mythos und Kultur der Iatmul auf Papuaneuguinea*. Cologne, Eugen Diederichs.
- Vernant, J.-P. (1999). *L'Univers, les dieux, les hommes*. Paris, Le Seuil.
- Vidal-Naquet, P. (1987). *Les Assassins de la mémoire. Un Eichmann de papier et autres essais sur le révisionnisme*. Paris, La Découverte.

BIBLIOGRAPHIE

- Viveiros de Castro, E. (2009). *Métaphysiques cannibales. Lignes d'anthropologie post-structurale*. Paris, PUF.
- Wolf, L. (2001). « C'est Goya qui nous a créés ». *Le Temps*.
- Société eucharistique et pouvoir cannibale au Moyen Âge : du jeu dans les normes ? (Patrick Boucheron)***
- Baschet, J. (2004). *La Civilisation féodale : de l'an mil à la colonisation de l'Amérique*. Paris, Flammarion.
- Baschet, J. (2016). *Corps et Âmes. Une histoire de la personne au Moyen Âge*. Paris, Flammarion.
- Blumenberg, H. (1994 [1979]). *Nauffrage avec spectateur : paradigme d'une métaphore de l'existence*. Paris, L'Arche.
- Boucheron, P. (2019). *La Trace et l'Aura. Vies posthumes d'Ambroise de Milan (IV<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècle)*. Paris, Le Seuil.
- Briguglia, G. (2006). *Il Corpo vivente dello Stato. Una metafora politica*. Milan, Mondadori.
- Buc, P. (1994). *L'Ambiguïté du livre. Prince, pouvoir et peuple dans les commentaires de la Bible au Moyen Âge*. Paris, Beauchesne.
- Certeau, M. de (1987). *La Faiblesse du croire*. Paris, Le Seuil.
- Crouzet, D. (1990). *Les Guerriers de Dieu. La violence au temps des troubles de religion, vers 1525-vers 1610*. Seyssel, Champ Vallon.
- Genette, G. (2004). *Métalepse. De la figure à la fiction*. Paris, Le Seuil.
- Ginzburg, C. (1980 [1976]). *Le Fromage et les Vers. L'univers d'un meunier au XVI<sup>e</sup> siècle*. Paris, Aubier.
- König-Pralong, C. (2016). « L'empire de la doctrine. Théologie versus sens commun », dans J.-P. Genet (dir.), *La Vérité. Vérité et crédibilité : construire la vérité dans le système de communication de l'Occident (XIII<sup>e</sup>-XVII<sup>e</sup> siècle)*, 485/2, p. 95-113. Paris-Rome, Publications de la Sorbonne-Publications de l'École française de Rome, CEFR.
- Lestringant, F. (1996). *Une sainte horreur, ou le voyage en Eucharistie, XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle*. Genève, Droz.
- Mazel, F. (2013). « Pour une redéfinition de la réforme "grégorienne". Éléments d'introduction ». *Cahiers de Fanjeaux*, 48 (« La réforme "grégorienne" dans le Midi (milieu XI<sup>e</sup>-début XIII<sup>e</sup> siècle) », p. 9-38.
- Nodet, É. (2004). *Histoire de Jésus ? Nécessité et limites d'une enquête*. Paris, Cerf.
- Recht, R. (1999). *Le Croire et le Voir. L'art des cathédrales (XII<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècle)*. Paris, Gallimard.

## LE JEU ET LA RÈGLE

- Robert, A. (2008). « Scepticisme ou renoncement au dogme? Interpréter l'eucharistie aux XIII<sup>e</sup> et XIV<sup>e</sup> siècles ». *Chora. Revue d'études anciennes et médiévales*, 6, p. 251-288.
- Rosier-Catach, I. (2004). *La Parole efficace. Signe, rituel, sacré*. Paris, Le Seuil.
- Wanegffelen, T. (1991). « La controverse entre Robert Céneau et Martin Bucer sur l'Eucharistie (septembre 1534-janvier 1535) ». *Revue d'histoire de l'Église*, 199, p. 341-349.

## SUIVRE LA RÈGLE ? NORMES, TRANSGRESSIONS, ARRANGEMENTS

### *Le donné et le construit dans les débats sur le genre, la race et la filiation (Sébastien Chauvin)*

- Bereni, L., Sébastien C., Jaunait, A., Revillard, A. (2012). *Introduction aux études sur le genre*. Bruxelles, De Boeck, 2<sup>e</sup> édition revue et augmentée.
- Bettcher, T. M. (2007). « Evil Deceivers and Make-Believers: On Transphobic Violence and the Politics of Illusion ». *Hypatia*, 22(3), p. 43-65.
- Borrillo, D. (2014). « Biologie et filiation : les habits neufs de l'ordre naturel ». *Contemporary French Civilization*, 39(3), p. 303-319.
- Brubaker, R. (2016). *Brubaker, Rogers. Trans: Gender and Race in an Age of Unsettled Identities*. Princeton, Princeton University Press.
- Brubaker, R. (2017). « Thinking with Trans: Reply to my Critics ». *Ethnic and Racial Studies*, 40(8), p. 1330-1336.
- Butler, J. (2009 [1993]). *Ces corps qui comptent : de la matérialité et des limites discursives du sexe*. Paris, Éditions Amsterdam.
- Chauvin, S. (2017), « Possibility, Legitimacy, and the New Ontologies of Choice : a Comment on Brubaker ». *Ethnic and Racial Studies*, 40(8), p. 1320-1329.
- Chauvin, S., Lerch, A. (2016). « Hétéro/homo », dans J. Rennes (dir.), *Encyclopédie critique du genre*, p. 306-320. Paris, La Découverte.
- Côté, I., Lavoie, K., Courduriès, J. (2018). *Perspectives internationales sur la gestation pour autrui. Expériences des personnes concernées et contextes d'action*. Québec, PUQ.

## BIBLIOGRAPHIE

- Davidson, A. (2004). *The Emergence of Sexuality: Historical Epistemology and the Formation of Concepts*. Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Fenstermaker, S., West, C. (2002). *Doing Gender, Doing Difference: Inequality, Power, and Institutional Change*. New York, Routledge.
- Foeman, A., Lawton, B. L., Rieger, R. (2014). « Questioning Race: Ancestry DNA and Dialog on Race ». *Communication Monographs*, 82(2), p. 271-290.
- Foucault, M. (1974). *Histoire de la sexualité. La volonté de savoir*. Paris, Gallimard.
- Goffman, E. (1973). *La Mise en scène de la vie quotidienne*, tome I *La Présentation de soi*. Paris, Minuit.
- Hacking, I. (2001 [1999]). *La Construction sociale de quoi*. Paris, La Découverte.
- Halperin, D. M. (2003). *How to do the History of Homosexuality*. Chicago, University of Chicago Press.
- Hirschman, E. C., Panther-Yates, D. (2008). « Peering Inward for Ethnic Identity: Consumer Interpretation of DNA Test Results », *Identity: An International Journal of Theory and Research*, 8(1), p. 47-66.
- Jackson, P. A. (2009). « Capitalism and Global Queering: National Markets, Parallels Among Sexual Cultures, and Multiple Queer Modernities ». *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 15(3), p. 357-395.
- Jaunait, A. (2016). « The Juridification of Gender Identity. A Critical Perspective on the Legal Recognition of Gender Identity in France ». *Trans\*Formations. Lives and Politics Beyond the Gender Binary*, conférence à Lisbonne.
- Jaunait, A., Raz, M., Rodriguez, E. (2014). « La biologisation de quoi ? ». *Genre, sexualité et société*, 12. <http://journals.openedition.org/gss/3317>
- Jouan, M. (2017). « L'acceptabilité morale de la gestation pour autrui ». *Travail, genre et sociétés*, 38, p. 35-52.
- Latour, B. (2012). *Enquête sur les modes d'existence. Une anthropologie des Modernes*. La Découverte, Paris.
- Massad, J. (2008). *Desiring Arabs*. Chicago, Chicago University Press.
- M'charek, A. (2005). « The Mitochondrial Eve of Modern Genetics: Of Peoples and Genomes, or the Routinization of Race ». *Science as Culture*, 14(2), p. 161-183.

LE JEU ET LA RÈGLE

- M'charek, A. (2013). « Beyond Fact or Fiction : On the Materiality of Race in Practice ». *Cultural Anthropology*, 28(3), p. 420-442.
- Morning, A. (2011). *The Nature of Race: How Scientists Think and Teach about Human Difference*. Berkeley, University of California Press.
- Morning, A. (2014). « Does Genomics Challenge the Social Construction of Race? ». *Sociological Theory*, 32(3), p. 189-207.
- Nelson, A. (2016). *The Social Life of DNA: Race, Reparations, and Reconciliation after the Genome*. Boston, Beacon Press.
- Reich, D. (2018). *Who we Are and how we Got Here: Ancient DNA and the New Science of the Human Past*. Oxford, Oxford University Press.
- Roca i Escoda, M., Boillet, V., Luze E. de, (2018). *La Gestation pour autrui*, p. 183-191. Anthemis, Helbing Lichtenhahn, « Centre de droit privé – Unité de droit familial ».
- Roediger, David (2005). *Working Toward Whiteness: How America's Immigrants Became White: The Strange Journey from Ellis Island to the Suburbs*. Cambridge, Basic Books.
- Schor, P. (2009). *Compter et Classer. Histoire des recensements américains*. Paris, Éditions EHESS.
- Souriau, É. (2015). *Les Différents Modes d'existence. Suivi de « Du mode d'existence de l'œuvre à faire »*. Paris, Presses universitaires de France.
- Suzuki, K., Von Vacano, D. A. (2018). *Reconsidering Race: Social Science Perspectives on Racial Categories in the Age of Genomics*. Oxford, Oxford University Press.

***Les Liaisons dangereuses : quand le jeu est truqué (Catriona Seth)***

- Choderlos de Laclos, P.-A.-F. (2011). Catriona Seth (dir.), *Les Liaisons dangereuses*. Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade ».

## Biographies des auteurs

**Rebekah Ahrendt** est professeure associée de musicologie à Utrecht University (Pays-Bas). Elle a été professeure assistante à Yale University et Mellon Postdoctoral Fellow in the Humanities à Tufts University. Elle se spécialise dans l'étude du rôle de la musique dans les relations internationales ; en 2014, elle a codirigé avec Mark Ferraguto et Damien Mahiet la collection « Music and Diplomacy from the Early Modern Era to the Present » chez Palgrave Macmillan. Diplômée du Conservatoire royal de La Haye, elle est aussi musicienne et joue de la viole de gambe.

Après des études de philosophie, **Alain Badiou** enseigne en lycée puis en université. À la fois militant politique et passionné de théâtre, il travaille avec Antoine Vitez avant d'écrire une série de pièces dont *Ahmed le subtil* (1994) ou *Ahmed philosophe* (1995), publiées chez Actes Sud. Alain Badiou est aussi romancier et polémiste. Reconnaisant Platon comme l'un de ses maîtres, il publie en 2012 sa *République de Platon* chez Fayard, fruit de plusieurs années d'un travail de relecture attentif et de réécriture.

**Mireille Besson**, directeur de recherche au CNRS, travaille au Laboratoire de neurosciences cognitives, CNRS et Aix-Marseille Université. Elle s'intéresse à la plasticité cérébrale et aux facultés d'apprentissage chez l'enfant et chez l'adulte. Elle a notamment étudié les relations entre cerveau, langage et musique, et l'influence de l'apprentissage de la musique sur la perception du langage oral et l'acquisition de nouveaux mots dans une langue étrangère. Quelques publications : Besson M., Dittinger E. et Barbaroux M. (2018), « How Music Training Influences Language Processing: Evidence Against Informational Encapsulation », *L'Année psychologique/Topics in Cognitive Psychology*, 118, p. 273-288 ; Dittinger E., Chobert J., Ziegler J. et Besson M. (2017), « Fast Brain Plasticity during Word Learning in Musically-Trained Children », *Frontiers in Human Neuroscience*, 11:233. Elle a codirigé avec C. Courtet, F. Lavocat et A. Viala, *Corps en Scènes* (2015), *Mises en intrigues* (2016), *Violence et*

## LE JEU ET LA RÈGLE

*Passion* (2017) et *Le Désordre du monde* (2018) chez CNRS Éditions. Elle a été responsable du projet MUSAPDYS «Influence de l'apprentissage de la musique sur le traitement des aspects temporels du langage et sur la remédiation de la dyslexie», financé par l'ANR en 2011, et elle collabore sur des projets conduits à Huelva (Espagne, FFI2016-75452-R; PI: Carmen Fonseca) et à Helsinki (Finlande, PI: Mari Tervaniemi et Minna Huotinen). Elle a présidé, coprésidé et participé à plusieurs panels d'experts de l'ANR et de l'ERC (European Research Council).

**Patrick Boucheron** est professeur au Collège de France, titulaire de la chaire sur l'histoire des pouvoirs en Europe occidentale, XIII<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècle. Spécialiste de l'histoire urbaine et politique de l'Italie médiévale, il s'intéresse également à l'écriture et à l'épistémologie de l'histoire. Parmi ses dernières publications: *Conjurer la peur. Sienna, 1338. Essai sur la force politique des images* (Seuil, 2013, réédit. Points Seuil, 2015); *Ce que peut l'histoire* (Collège de France/Fayard, 2016); *Histoire mondiale de la France* (direction) (Seuil, 2017, rééd. Points Seuil, 2018); *Faire profession d'historien* (Publications de la Sorbonne, 2010, réédit. Points Seuil, 2018); *La Trace et l'Aura. Vies posthumes d'Ambroise de Milan (IV<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècle)* (Seuil, 2019).

Diplômé en 2003 du Conservatoire national supérieur de danse de Paris, **François Chaignaud** a collaboré avec plusieurs chorégraphes. Depuis *He's One that Goes to Sea for Nothing but to Make him Sick* (2004) jusqu'à *Dumy Moyi* (2013) et *Romances inciertos* (Festival d'Avignon, 2018), il crée des performances dans lesquelles s'articulent danses et chants, dans les lieux les plus divers, à la croisée de différentes inspirations. Également historien, il a publié aux PUR *L'Affaire Berger-Levrault: le féminisme à l'épreuve (1898-1905)*. Cette curiosité historique le conduit à initier des collaborations diverses, notamment avec les artistes Marie-Caroline Hominal (*Duchesses*, 2009) et Théo Mercier (*Radio Vinci Park*, 2016). Depuis 2005, un dialogue soutenu entre François Chaignaud et Cecilia Bengolea donne vie à des œuvres hétéroclites, présentées dans le monde entier. Ensemble, ils créent *Pâquerette* (2005-2008), *Sylphides* (2009), *Castor et Pollux* (2010), *Danses libres* (2010), *(M)imosa* (2011), *Altered Natives Say yes To Another Excess – Twerk* (2012), *Dub Love*

## BIOGRAPHIES DES AUTEURS

(2013), *How Slow the Wind*, pour les danseurs de l'Opéra de Lyon (2014), *Devoted* pour les danseurs du Ballet de Lorraine (2015), *Dancehall Polyphony* pour la compagnie TanzTheater Wuppertal de Pina Bausch (2015) et *DFS* (2016). À l'occasion de La Bâtie-Festival de Genève 2017, François Chaignaud crée en collaboration avec l'artiste Nino Laisné *Romances inciertos, un autre Orlando*, spectacle autour des motifs de l'ambiguïté de genre, présenté lors de la 72<sup>e</sup> édition du Festival d'Avignon. En mai 2018, il réalise également *Soufflette*, une pièce pour le ballet Carte Blanche (Norvège). En mai 2019 a lieu la première représentation de *Symphonia Harmonia Cælesitum Revelationum*, une recherche autour du répertoire d'Hildegarde de Bingen en collaboration avec Marie-Pierre Brébant.

**Sébastien Chauvin** est sociologue, professeur associé à l'Institut des sciences sociales de l'Université de Lausanne et codirecteur du Centre en études genre. Préalablement, il a été enseignant à l'Université d'Amsterdam, où il était directeur du Amsterdam Research Center for Gender and Sexuality, à l'Université Paris I-Sorbonne et à l'Université de Chicago. Ses principales recherches portent sur le genre, la sexualité, les inégalités de classes, les migrations internationales, la sociologie du travail et l'épistémologie des sciences sociales. Il est notamment l'auteur, avec L. Bereni, A. Jaunait et A. Revillard, d'*Introduction aux études sur le genre* (De Boeck, 2<sup>e</sup> édition 2012), et avec A. Lerch, de *Sociologie de l'homosexualité* (La Découverte, 2013, trad. italienne 2017).

**Catherine Courtet** est responsable d'actions transversales, département sciences humaines et sociales de l'Agence nationale de la recherche. Elle a été responsable du groupement d'intérêt scientifique GEP Environnement (CNRS, CIRAD, CEMAGREF, INRA). Elle a été coordinatrice scientifique du département sciences humaines et sociales, ainsi que responsable du volet recherche du Plan national santé-environnement et du Plan santé-travail (2004) pour la Direction de la recherche, au ministère chargé de la Recherche. Elle a également mis en place et animé de nombreux programmes de soutien à la recherche en sciences humaines et sociales. Elle a codirigé (avec M. Gollac) l'ouvrage *Risques du travail, la santé négociée* (La Découverte, 2012) et avec M. Besson, F. Lavocat et A. Viala, *Corps en scènes* (2015), *Mises en*

## LE JEU ET LA RÈGLE

*intrigues* (2016), *Violence et Passion* (2017) et *Le Désordre du monde* (2018), chez CNRS Éditions. Elle a initié avec Paul Rondin les « Rencontres recherche et création » organisées depuis 2014 par l'ANR et le Festival d'Avignon.

Après une formation au Conservatoire national supérieur d'art dramatique, **Chloé Dabert** joue sous la direction de Joël Jouanneau, Jeanne Champagne et Madeleine Louarn, puis choisit la mise en scène comme terrain de réalisation. En 2012, elle crée sa compagnie Héros-limite avec Sébastien Eveno et présente *Orphelins* de Dennis Kelly, lauréat du Festival Impatience 2014. Orientant sa recherche vers les écritures contemporaines – telles que *J'étais dans ma maison et j'attendais que la pluie vienne* de Jean-Luc Lagarce mis en scène à la Comédie-Française –, elle travaille et questionne le langage théâtral de manière méthodique et quasi mathématique, pour faire entendre la structure poétique de ces œuvres. Elle enrichit ce travail en animant régulièrement des ateliers de théâtre auprès d'adolescents, notamment au théâtre de Lorient où elle a été artiste associée. Elle met en scène *Iphigénie* de Racine au Festival d'Avignon 2018. Elle dirige la Comédie de Reims, Centre dramatique national.

**Véronique Dasen** est professeure d'archéologie classique à l'Université de Fribourg (Suisse). Elle a mené de nombreux projets de recherche sur l'histoire de la culture ludique, du corps, de l'enfant et du genre, souvent associés à des expositions. Elle dirige depuis 2017 le projet ERC Advanced « Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity » (2017-2022 ; <https://locusludi.ch/>). Elle est commissaire scientifique de l'exposition « Ludique! Jouer dans l'Antiquité », reprise au Lugdunum, à Lyon en juin 2019. Elle a notamment publié *Dwarfs in Ancient Egypt and Greece* (1993, rééd. 2013), *Jumeaux, jumelles dans l'Antiquité grecque et romaine* (2005), *Le Sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité* (2015), ainsi que *Jouer dans l'Antiquité. Identité et multiculturalité* (Archimède, 2019) et le catalogue d'exposition *Ludique! Jouer dans l'Antiquité*.

**Philippe Desan** est professeur de littérature française et d'histoire culturelle à la University of Chicago. Il est notamment l'auteur de *Montaigne : les formes du monde et de l'esprit* (Presses de l'Université Paris-Sorbonne, 2008), *Montaigne : une biographie*

## BIOGRAPHIES DES AUTEURS

*politique* (Odile Jacob, 2014) et *Montaigne : penser le social* (Odile Jacob, 2018). Il dirige depuis trente ans la revue *Montaigne Studies* et a reçu en 2015 un grand prix de l'Académie française pour ses travaux sur Montaigne.

**Guillaume Dumas** est centralien et docteur en neurosciences cognitives de l'UPMC. En 2010, il démontre que les ondes cérébrales se synchronisent entre les personnes lors d'interactions sociales. En 2012, il part développer aux États-Unis un paradigme d'interaction homme-machine bio-inspirée. En 2014, il rejoint l'Institut Pasteur pour y développer une approche multi-échelle de l'autisme. Depuis 2016, il développe et coordonne la plateforme de neurosciences de l'interaction sociale à l'hôpital Robert-Debré. Parallèlement, il s'intéresse à l'interface entre science, art et société, ainsi qu'aux enjeux éthiques qui en découlent. Il s'implique notamment dans le journalisme, la médiation scientifique et dans des associations. Il a par exemple été expert invité à l'ONU sur les questions de libertés culturelles et a cofondé l'association Hack Your PhD, qui rassemble plusieurs milliers de personnes à travers le monde autour des valeurs de la « science ouverte » et de la connaissance comme bien commun.

**Didier Galas** s'est très tôt intéressé au masque et à la révélation du corps au plateau. Une passion qui le transporte depuis plus de trente ans de l'Occident vers l'Orient. Prônant un théâtre dans la cité, son approche trouve une expression poétique et politique grâce au personnage d'Ahmed d'Alain Badiou. Le public du Festival d'Avignon retrouve la complicité qui avait lié Didier Galas et le philosophe au jardin Ceccano dans le feuilleton théâtral *La République de Platon*, créé notamment en compagnie de citoyens avignonnais. En 2018, il reprend le rôle d'Ahmed en donnant corps et voix à *Ahmed revient*.

Danseur, chorégraphe, **Emanuel Gat** fonde sa compagnie en 2004. Ses premières pièces, *Voyage d'hiver* et *Le Sacre du printemps*, ont reçu un Bessie Award. Il crée les bandes sonores, la lumière et la scénographie de tous ses spectacles. Installé à la Maison de la danse d'Istres, artiste associé au Festival Montpellier Danse puis à Chaillot-Théâtre national de la danse et à la Scène nationale d'Albi, il est régulièrement invité pour créer ou transmettre des pièces à des compagnies prestigieuses comme le Ballet de l'Opéra de Paris ou la Candoco Dance Company. Avec

## LE JEU ET LA RÈGLE

l'Ensemble Modern de Francfort, collectif de musiciens parmi les plus sollicités pour interpréter la musique des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles, il présente *Story Water* dans la Cour d'honneur du palais des Papes, lors de l'édition 2018 du Festival d'Avignon.

**Édouard Gentaz** est professeur de psychologie du développement à l'Université de Genève et directeur de recherche au CNRS. Il dirige à la Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation (FPSE), le Laboratoire du développement sensorimoteur, affectif et social de la naissance à l'adolescence et préside la section de psychologie. Il est rédacteur en chef de la revue *ANAE (Approche neuropsychologique des apprentissages)*. Il a participé au projet « Image tactile » porté par Annie Vinter (2006) financé par l'ANR. Il est l'auteur de nombreux ouvrages et articles scientifiques, parmi lesquels : É. Gentaz, S. Denervaud et L. Vannetzel, *La Vie secrète des enfants* (Odile Jacob, 2016) ; F. Lejeune et É. Gentaz, *L'Enfant prématuré. Développement neurocognitif et affectif* (Odile Jacob, 2015) ; É. Gentaz et K. Mazens, *Quelles sont les compétences des bébés à la naissance ? Des réponses scientifiques à vos questions* (seconde édition, UniPrint, 2014) ; M. Heller et É. Gentaz, *Psychology of Touch and Blindness* (Psychology Press, 2013).

**Thomas Jolly** est enfant du théâtre public. Révélé au Festival d'Avignon avec sa mise en scène d'*Henry VI*, il a dirigé le feuilleton théâtral au jardin Ceccano sur l'histoire du Festival pour sa 70<sup>e</sup> édition. Son approche des grands textes (Shakespeare, Sénèque) joue de la figure du monstre, de la difficulté de représenter l'irreprésentable et des grands formats (forme, durée...). Avec sa troupe, La Piccola Familia, il pense le théâtre comme un art citoyen et cherche toujours dans l'Histoire à interroger le fondement de l'être humain, au-delà de ses organisations. Il met en scène *Thyeste* de Sénèque à la Cour d'honneur au Festival d'Avignon 2018.

**Mondher Kilani** est professeur honoraire à l'Université de Lausanne et ancien doyen de la Faculté des sciences sociales et politiques. Il a effectué des recherches sur le terrain en Papouasie-Nouvelle-Guinée, dans les Alpes suisses, dans les oasis du Sud tunisien, dans le Sahel nigérien, enfin en Malaisie et à Singapour. Ses intérêts portent sur l'histoire de l'anthropologie ; sur le sacrifice et le cannibalisme ; sur la guerre et la violence extrême ; sur la

## BIOGRAPHIES DES AUTEURS

religion et la société civile ; enfin sur le patrimoine et la gestion de la diversité culturelle. Il a notamment publié *Du goût de l'autre. Fragments d'un discours cannibale* (Seuil, 2018) ; *Pour un universalisme critique. Essai d'anthropologie du contemporain* (La Découverte, 2014) ; *Anthropologie. Du local au global* (Armand Colin, 2012).

**Sonja A. Kotz** est spécialiste en neurosciences cognitives, affectives et translationnelles. Elle étudie le rôle de la prédiction dans différents domaines (tels que perception, action, communication, langage), chez des participants sains et chez des populations cliniques, en utilisant les techniques comportementales et de neuroimagerie (EEG/MEG, s/fMRI). Elle est titulaire de la chaire de neurosciences cognitives translationnelles à l'Université de Maastricht (Pays-Bas) et dirige la section de neuropsychologie. Elle est également chercheuse associée à l'Institut Max-Planck pour la cognition humaine et les sciences du cerveau à Leipzig en Allemagne. Elle occupe diverses positions honorifiques et elle est notamment professeure invitée dans plusieurs universités : à Manchester & Glasgow (Royaume-Uni), à Leipzig (Allemagne), à Washington D.C. (États-Unis) ; à Montréal (Canada). Elle est actuellement présidente de la Société européenne pour les neurosciences cognitives et affectives. Elle est également présidente d'un panel d'experts de l'ERC (European Research Council).

**Nino Laisné** produit des formes à la croisée des langages, dans lesquelles l'image a une place privilégiée. Ses réalisations filmées – *En présence [piedad silenciosa]* (2013), *Folk Songs* (2014) ou *Esas lágrimas son pocas* (2015) – se déploient en dialogue avec d'autres médiums, comme le cinéma et la musique, mais aussi à travers des éléments historiques et sociologiques, les traditions populaires, le cabaret et l'opéra. Il constitue son univers plastique avec les vocables du septième art et du spectacle, conçoit des dialogues avec le son plutôt qu'avec le verbe. Ses projets l'ont amené à exposer dans de nombreux pays, tels le Portugal, l'Allemagne, la Suisse, l'Égypte, la Chine ou encore l'Argentine. Il est régulièrement invité à produire de nouvelles pièces lors de résidences de création – Casa de Velázquez, FRAC Franche-Comté, Park in Progress à Chypre et en Espagne, etc. Ses vidéos sont également présentées dans des festivals de cinéma et foires d'art contemporain, dont le FIDMarseille,

## LE JEU ET LA RÈGLE

la FIAC Paris, le Papay Gyro Nights Art Festival de Hong Kong, le Festival Internacional de Cine de Toluca et le Festival Periferias de Huesca. En 2017, il crée le spectacle *Romances inciertos, un autre Orlando* en collaboration avec le chorégraphe François Chaignaud, autour de figures ambiguës issues des traditions orales espagnoles. En 2018, ils présentent ensemble le film *Mourn, O Nature!* produit par le Grand Palais à l'occasion de l'exposition « Michael Jackson : On the Wall ».

**Françoise Lavocat**, ancienne élève de l'École normale supérieure et agrégée de lettres modernes, est professeure de littérature comparée à l'Université Sorbonne Nouvelle-Paris III, membre de l'Institut universitaire de France, *fellow* au Wissenschaftskolleg de Berlin (2014-2015), professeure invitée à la University of Chicago (2017). Depuis 2017, elle est membre de l'Académie européenne. Ses recherches portent sur le roman et le théâtre des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, les théories de la fiction, les mondes possibles, la mémoire des catastrophes. Elle a notamment publié *Arcadies malheureuses* (1997); *La Syrinx au bûcher* (2005); *La Théorie littéraire des mondes possibles* (2010); *Fiction et Cultures* (2010); *Pestes, incendies, naufrages* (2011); *Fait et fiction. Pour une frontière* (2016), aux Éditions du Seuil. Elle a codirigé avec C. Courtet, M. Besson et A. Viala, *Corps en scènes* (2015), *Mises en intrigues* (2016), *Violence et Passion* (2017) et *Le Désordre du monde* (2018) chez CNRS Éditions. Elle était responsable du projet « HERMÈS, histoire et théories des interprétations » (2009-2014), financé par l'ANR.

**Adrien Meguerditchian** étudie les systèmes de communication des primates humains et non humains dans une approche comparative. Biologiste de formation, il a réalisé ses premières observations de babouins sous la direction de Jacques Vauclair, professeur de psychologie à l'Université Aix-Marseille. Après l'obtention de son doctorat en psychologie (2009), une bourse Fyssen lui permet de poursuivre ses travaux sur la piste des chimpanzés sauvages au Sénégal, grâce à l'anthropologue américaine Jill Pruetz. Il travaille aussi à Atlanta (États-Unis) dans le laboratoire du primatologue William D. Hopkins pour étudier la communication des chimpanzés et ses liens avec les structures cérébrales à partir d'images cérébrales (IRM). Fin 2012, il est coordonnateur d'un projet financé par l'ANR « Geste, cognition et spécialisation

## BIOGRAPHIES DES AUTEURS

hémisphérique chez les primates : aux origines du langage – LangPrimate », qui lui permet de créer son groupe de recherche et d'intégrer le Laboratoire de psychologie cognitive à Marseille au sein de l'équipe « Cognition comparée » dirigée par Joël Fagot, d'abord sous contrat puis en tant que chargé de recherche CNRS en 2014. Il est partenaire du projet « Comparative Studies of Cerebral Voice Processing in Primates – Primavoice », coordonné par Pascal Belin et financé par l'ANR en 2016. En 2016, il obtient également un financement de l'European Research Council (ERC starting grant) pour poursuivre ses travaux sur la communication gestuelle dans le cadre d'un projet intitulé « Gestures in non-human and human primates, a landmark of language in the brain? Searching for the origins of brain specialization for language – GESTIMAGE ».

**Jacques Moeschler** est professeur ordinaire au département de linguistique de l'Université de Genève. Après des études à l'Université de Neuchâtel et des séjours post-doc à l'EHESS (Paris) et aux États-Unis (UCLA, Georgetown, Berkeley), il occupe dès 1983 divers postes d'enseignant-chercheur à l'Université de Genève, avant d'être nommé professeur ordinaire en 2005. Ses recherches portent depuis les années 1990 sur la pragmatique cognitive, et plus particulièrement sur les relations entre marques linguistiques et compréhension des énoncés. Ses domaines d'investigation empirique sont la représentation du temps dans la langue, la causalité, les connecteurs pragmatiques et les mots logiques (connecteurs et négation). Ses publications contiennent une trentaine d'ouvrages, dont, avec A. Reboul, *Dictionnaire encyclopédique de pragmatique* (Seuil, 1994) et *La Pragmatique aujourd'hui* (Points Seuil, 1998), avec S. Zufferey *Initiation à l'étude du sens* (Éditions des Sciences Humaines, 2012) et *Initiation à la linguistique française* (Armand Colin Cursus, 2018, 4<sup>e</sup> édition), ainsi que plus de 200 articles scientifique. Il vient de terminer la rédaction (avec S. Zufferey et A. Reboul) d'un ouvrage pour Cambridge University Press (*Implications*, à paraître en juillet 2019), d'une monographie à paraître chez Mouton de Gruyter (*Non-Lexical Pragmatics*), et est en train d'écrire un ouvrage grand public (*Pourquoi le langage ?*).

Après avoir passé l'essentiel de sa carrière à l'Université de Liège comme chercheure du Fonds de la recherche scientifique,

## LE JEU ET LA RÈGLE

**Vinciane Pirenne-Delforge** a été élue professeure au Collège de France en 2017. Ses principaux champs d'investigation sont la religion grecque antique – notamment la représentation des dieux et les procédures rituelles –, le fonctionnement des systèmes polythéistes dans les cultures anciennes, ainsi que l'historiographie des religions. L'historienne a publié de nombreux articles sur ces questions et plusieurs livres, dont *L'Aphrodite grecque* (Presses universitaires de Liège, 1994), *Retour à la source : Pausanias et la religion grecque* (Presses universitaires de Liège, 2008) et, en collaboration avec G. Pironti, *L'Héra de Zeus : ennemie intime, épouse définitive* (Les Belles Lettres, 2016).

**Olivier Py** est auteur, metteur en scène et acteur. Après des études à l'École nationale supérieure d'arts et techniques du théâtre (ENSATT), il entre au Conservatoire national supérieur d'art dramatique en 1987, tout en faisant des études de théologie. En 1988, il fonde sa compagnie. Il crée l'événement au Festival d'Avignon en 1995 en proposant *La Servante, histoire sans fin*, cycle de pièces d'une durée de vingt-quatre heures. En 1998, Olivier Py est nommé à la direction du Centre dramatique national d'Orléans. Il prend ensuite la direction de l'Odéon-Théâtre de l'Europe de 2007 à 2011. Il est directeur du Festival d'Avignon depuis septembre 2013. Il est l'auteur de nombreux romans, de pièces de théâtre, de traductions et d'adaptations, notamment de contes de Grimm ou de pièces d'Eschyle. Il a publié chez Actes Sud, *Les Mille et Une définitions du théâtre* (2013), *Le Cahier noir* (2015), *Les Parisiens* (2016), *Pur présent* (2018) et à paraître en 2019 *L'Amour vainqueur*.

**Sylvie Richard** est enseignante primaire de formation et psychologue. Elle a enseigné dans différents degrés scolaires et, parallèlement à ses années de pratique en tant qu'enseignante, elle s'est orientée vers des études en psychologie cognitive et clinique. Elle est depuis 2012 chargée d'enseignement à la Haute École Pédagogique du canton du Valais et réalise actuellement un doctorat en psychologie à l'Université de Genève. Elle fait partie de l'équipe du Laboratoire du développement sensorimoteur affectif et social (SMAS) dirigé par le professeur Gentaz à l'Université de Genève et du Groupe d'intervention et de recherche sur les apprentissages fondamentaux (GIRAF) dirigé par la professeure Anne Clerc-Georgy de la Haute École pédagogique du canton de

## BIOGRAPHIES DES AUTEURS

Vaud. Dans le cadre de ses recherches, Sylvie Richard s'intéresse tout particulièrement au développement du jeu de faire semblant et des compétences socio-émotionnelles chez les enfants d'âge préscolaire. Elle a notamment publié avec N. Ruffieux, P. Barras, P. Laurencet, F. Schmid et C.-A. Hauert « Contribution to the Assessment of Executive Functioning in Preschool Children », dans K. Barisnikov et Y. Zinchenko (dir.), *From Basic Executive Function to High Psychological Functions: Research Methodology Concerns in Psychology* (p. 301-319 ; 2012).

**Jochen Sandig** est né à Esslingen en Allemagne. En 1990, il s'installe à Berlin pour étudier la psychologie et la philosophie. Il fonde la même année le Tacheles Art Centre, puis en 1993, en collaboration avec Sasha Waltz, la compagnie Sasha Waltz & Guests. En 1996, il cofonde Sophiensæle, une salle de danse et de production théâtrale indépendante à Berlin-Mitte, qu'il dirige jusqu'en 1999. De 2000 à 2004, Jochen Sandig est membre de la direction artistique ainsi que dramaturge de la Schaubühne am Lehniner Platz. Depuis 2004, il est directeur de la société indépendante Sasha Waltz & Guests. En 2006, en collaboration avec Folkert Uhde, il fonde Radialsystem. En 2010, il est nommé chevalier de l'Ordre des arts et des lettres. En février 2012, il met en scène *Ein Deutsches Requiem* de Johannes Brahms, avec le *Human Requiem*, en coopération avec le Rundfunkchor à Berlin et Simon Halsey. Ce spectacle, qui a été présenté à Hambourg, Amsterdam, Paris, Grenade, Rotterdam, Athènes, Hong Kong et New York, a reçu le Classical Next Innovation Award 2016. En 2020, Jochen Sandig deviendra le directeur exécutif du Ludwigsburger Schlossfestspiele.

**Catriona Seth** est titulaire de la chaire Maréchal Foch de littérature française à Oxford University après avoir été professeure à Nancy et maître de conférences à Rouen. Elle est l'auteure de nombreux travaux sur la littérature et l'histoire des idées, entre autres trois éditions pour la « Bibliothèque de la Pléiade » (*Anthologie de la poésie française*, en collaboration ; *Les Liaisons dangereuses* de Laclos et, tout récemment, les œuvres de Germaine de Staël), deux volumes chez « Bouquins » (*Marie-Antoinette : anthologie et dictionnaire*, 2007, et *La Fabrique de l'intime : mémoires et journaux de femmes du XVIII<sup>e</sup> siècle*, 2013), une monographie sur l'imaginaire de l'inoculation (*Les Rois aussi en mouraient. Les*

## LE JEU ET LA RÈGLE

*Lumières en lutte contre la petite vérole*, Desjonquères, 2008) et une biographie intellectuelle intitulée *Évariste Parny (1753-1814) : créole, révolutionnaire, académicien* (Hermann, 2014). Catriona Seth est coordinatrice du projet ANR EDULUM (Educatrices et Lumières : l'exemple de Marie Leprince de Beaumont).

**Alain Viala**, ancien élève de l'École normale supérieure de Cachan, agrégé de lettres modernes et docteur ès lettres, est professeur émérite à l'Université Sorbonne nouvelle-Paris III et à University of Oxford. Il a notamment publié *Naissance de l'écrivain* (Minuit, 1985), *Racine. La stratégie du caméléon* (Seghers, 1990), *Le Théâtre en France* (PUF, 1996), *Lettre à Rousseau sur l'intérêt littéraire* (PUF, 2004), *La France galante* (PUF, 2009), *Le Théâtre* (avec D. Mesguich ; PUF, 2011) et *La Galanterie, une mythologie française* (Seuil, 2019). Il a fondé le GRIHL (Groupe de recherches interdisciplinaires sur l'histoire du littéraire, École des hautes études-Paris III). Il a codirigé avec C. Courtet, M. Besson et F. Lavocat, *Corps en scènes* (2015), *Mises en intrigues* (2016), *Violence et Passion* (2017) et *Le Désordre du monde* (2018) chez CNRS Éditions. Il a codirigé le projet « AGON : querelles, dispute et controverse à l'époque moderne » (2010-2014), financé par l'ANR.

Après une formation de danseuse à Amsterdam et à New York, **Sasha Waltz** fonde la compagnie Sasha Waltz & Guests. En 1996, elle inaugure le centre de production pour le théâtre et la danse contemporaine, Sophiensæle, avec la pièce *Allee der Kosmonauten*, et devient membre de la direction artistique de la Schaubühne am Lehniner Platz Berlin de 1999 à 2004. C'est en 2004 qu'elle crée son premier opéra chorégraphique *Didon & Æneas*. Elle a reçu de nombreux prix européens comme ambassadrice culturelle européenne, et prendra la codirection du Staatsballett Berlin en 2019-2020 avec Johannes Öhman. Au Festival d'Avignon, Sasha Waltz a déjà présenté *Na Zemlje* et *Zweiland* en 1999, *noBody* à la Cour d'honneur du palais des Papes en 2002, *Impromptus* en 2004 et *Dialogue 20-13* en 2013 dans le cadre du programme « Des artistes un jour au Festival » à l'Opéra Grand Avignon. Elle a présenté le spectacle *Kreatur* dans la programmation 2018 du Festival d'Avignon.

## Remerciements

Nous remercions le comité scientifique de l'édition 2018 des « Rencontres Recherche et Création ».

**Solène Bellanger**, responsable de la Mission recherche, Direction générale de la création artistique, sous-direction de l'emploi, de l'enseignement supérieur et de la recherche, ministère de la Culture

**Mireille Besson**, directeur de recherche CNRS, psychologie cognitive et neurosciences, Aix-Marseille Université

**Christian Biet**, professeur, études théâtrales, Université Paris-Nanterre

**Catherine Courtet**, responsable d'actions transversales, Département sciences humaines et sociales, Agence nationale de la recherche

**Jean-Jacques Courtine**, professeur honoraire, Université d'Auckland, professeur émérite, Université de Californie (Santa Barbara) et Université Sorbonne Nouvelle-Paris III

**Nicolas Donin**, responsable de l'équipe « Analyse des pratiques musicales », laboratoire « Sciences et technologie de la musique et du son », IRCAM-CNRS-Université Pierre-et-Marie-Curie

**Marion Fourcade**, sociologue, professeure à l'Université de Berkeley, professeure associée Max-Planck-Sciences-Po Center (MaxPo)

**Alan Kirman**, directeur d'étude, économie, EHESS

**Bernadette Madeuf**, professeure, Université Paris-Nanterre, coordinatrice thématique sciences humaines et

LE JEU ET LA RÈGLE

sociales, Direction des grands programmes d'investissement de l'État, Agence nationale de la recherche

**Rossella Magli**, Science Officer, COST Association

**Damien Malinas**, sociologue, Avignon Université

**Astrid Brandt-Grau**, chef du Département de la recherche, de l'enseignement supérieur et de la technologie, secrétariat général, ministère de la Culture

**Sylvaine Guyot**, professeure, littérature française et arts du spectacle, Département de langues et littératures romanes, Université d'Harvard

**Thomas Hunkeler**, professeur, littérature, Université de Fribourg

**Françoise Lavocat**, professeure, littérature comparée, Université Sorbonne Nouvelle-Paris III, membre senior de l'Institut universitaire de France

**François Lecercle**, professeur, littérature comparée, Centre de recherche en littérature comparée, membre du Labex OBVil « Observatoire de la vie littéraire », Université Paris-Sorbonne

**Pierre Livet**, professeur émérite, philosophie et épistémologie, Aix-Marseille Université

**José Morais**, professeur, unité de recherche en neurosciences cognitives, Université libre de Bruxelles

**Lionel Obadia**, professeur des universités, anthropologue, responsable du Département sciences humaines et sociales, Agence nationale de la recherche

**Alain Peyraube**, directeur d'études, linguistique, EHESS

**Bernard Rimé**, professeur, psychologie cognitive, Université catholique de Louvain, Centre d'étude du comportement social

REMERCIEMENTS

**Paul Rondin**, directeur délégué du Festival d'Avignon

**Frédéric Sawicki**, professeur, sciences politiques, Université Paris I-Panthéon-Sorbonne

**Pierre Singaravélou**, professeur, histoire contemporaine, Université Paris I-Panthéon-Sorbonne, membre de l'Institut universitaire de France

**Clotilde Thouret**, professeure, littérature comparée, Université de Lorraine, membre du Labex OBVil « Observatoire de la vie littéraire »

**Alain Viala**, professeur, chaire de lettres françaises, Université d'Oxford



## Table des matières

Préface, OLIVIER PY.....	7
Introduction, CATHERINE COURTET, MIREILLE BESSON, FRANÇOISE LAVOCAT, ALAIN VIALA .....	13
Jeu, gestes et langage.....	15
Jouer le jeu : société, conversation, émotion.....	17
Jeux d'équilibre, dieux, pouvoir et sacrifice .....	20
Suivre la règle ? Normes, transgressions, arrangements .....	23

### JEU, GESTE ET LANGAGE

L'origine gestuelle du langage : l'apport des recherches en primatologie, ADRIEN MEGUERDITCHIAN .....	29
Et si le langage n'était pas que verbal .....	30
Les contraintes de la communication vocale des primates.....	33
Quand les gestes parlent.....	35
L'organisation asymétrique des zones du langage n'est pas le propre de l'espèce humaine .....	39
Vers des neurosciences à deux corps : interaction sociale et inscription biologique, GUILLAUME DUMAS.....	43
De la cybernétique à l'auto-organisation : quel paradigme pour aborder la complexité de la cognition humaine ?.....	44
Comprendre l'interaction sociale : nouveau défi pour les neurosciences.....	48
Cerveaux sur la même longueur d'onde ou l'exploration de la synchronie.....	49
Jeux sociaux et règles biologiques.....	51
Perceptions, émotions et langages : communication multimodale, arts et spectacle vivant, SONJA A. KOTZ	55
Quand le cerveau traite une information en 100 millisecondes....	56
L'expression émotionnelle, ou comment faciliter la communication .....	57
Attention et perception multimodale.....	58

## LE JEU ET LA RÈGLE

L'information visuelle comme prédicteur de l'information auditive.....	59
De nouvelles perspectives pour appréhender la perception des œuvres d'art et du spectacle vivant.....	61
Partager la matière du mouvement,	
ENTRETIEN AVEC SASHA WALTZ ET JOCHEN SANDIG ...	63
Les mots du corps.....	66
La danse entre corps individuel et corps social.....	67
Trouver la musique des corps.....	69
La danse et son public : entre incarnation et résonance .....	71

## JOUER LE JEU : SOCIÉTÉ, CONVERSATION, ÉMOTION...

Une chorégraphie comme une conversation, ENTRETIEN AVEC EMANUEL GAT, CHORÉGRAPHE .....	79
Jeux d'enfants et règles de société, SYLVIE RICHARD ET ÉDOUARD GENTAZ.....	
Les compétences des bébés.....	88
Jouer pour explorer et donner du sens au monde.....	90
Qu'est-ce que jouer?.....	91
Manipulation d'objets, exercice physique, construction : comprendre les effets du jeu sur le développement de l'enfant...	92
Quand faire semblant permet d'adopter la perspective d'autrui...	94
Quand les adultes jouent .....	97
La cité grecque <i>en jeux</i> , VÉRONIQUE DASEN.....	
Jouer devant Troie?.....	103
Le jeu de la guerre.....	106
Jeu ou divination?.....	109
Le jeu de la cité.....	110
Jouer, mais pas trop!.....	113
« Ce qui se persuade à autrui » : Montaigne et les jeux de la conversation, PHILIPPE DESAN.....	
Jeu et langage.....	116
La comédie ou les périls du jeu .....	118
Le théâtre du monde ou la vanité du jeu .....	122

TABLE DES MATIÈRES

La nécessité de la comédie, ALAIN BADIOU ET DIDIER GALAS.....	127
Le langage n'est pas la communication, la communication n'est pas le langage, JACQUES MOESCHLER.....	137
Les règles du langage .....	140
Langage et communication .....	142
Coopération et pertinence .....	144
Pourquoi le langage est-il un système hybride ?.....	146

JEUX D'ÉQUILIBRE,  
DIEUX, POUVOIR ET SACRIFICE

Musique, harmonie et négociations internationales : <i>Psyché</i> au congrès de Ryswick, 1697, REBEKAH AHRENDT.....	157
Le théâtre ambassadeur de paix : entre représentation et coulisses	159
Entre comédie et tragédie, grotesque et romance : comment s'adresser à des ennemis ? .....	163
Quatre bergers et une nymphe pour conjurer les incertitudes de la paix.....	168
Le polythéisme grec : jeux divins ou règles humaines ?, POINT DE VUE DE VINCIANE PIRENNE-DELFORGE.....	171
Festin cannibale ou sacrifice expiatoire.....	173
Le polythéisme grec, entre pluralité narrative et négociations rituelles .....	175
Iphigénie, quand le mythe résonne avec le temps présent, ENTRETIEN AVEC CHLOÉ DABERT.....	181
Des dieux, des humains et des cannibales, MONDHER KILANI .....	193
Manger le monde, ou comment créer l'univers pour le détruire	196
Des dieux et des humains, ou le cannibalisme au centre de l'invention du monde grec.....	198
Le cannibalisme à l'origine de la culture : perspectives psychanalytique et anthropologique .....	199
Dévoré l'étranger pour se régénérer, ou le cannibalisme comme production de sens .....	201

## LE JEU ET LA RÈGLE

<i>Thyeste</i> de Sénèque ou l'anthropophagie vengeresse comme acte de destruction totale .....	204
En guise de conclusion : pour un cannibalisme tempéré .....	207
<i>Thyeste</i> , une tragédie cannibale, ENTRETIEN AVEC THOMAS JOLLY .....	211
Société eucharistique et pouvoir cannibale au Moyen Âge : du jeu dans les normes ?, PATRICK BOUCHERON.....	225
Communion, prédation et guerres de Religion .....	225
Révolution narrative du christianisme contre raison mythologique des sociétés antiques .....	228
La révolution conceptuelle du second christianisme, ou la séparation entre le sacré et le profane .....	231
Afin que les hommes ne soient pas comme des bêtes.....	234

## SUIVRE LA RÈGLE ? NORMES, TRANSGRESSIONS, ARRANGEMENTS

La danse comme art de la transformation, ENTRETIEN AVEC FRANÇOIS CHAIGNAUD ET NINO LAISNÉ .....	239
Le donné et le construit dans les débats sur le genre, la race et la filiation, SÉBASTIEN CHAUVIN .....	251
Entre biologie et subjectivité : l'identité en tension .....	252
La multiplicité du genre : identité intime et scénographie sociale	254
Vers un continuum race-ethnicité.....	259
Génétique, biologique, sociale : la filiation démultipliée .....	262
L'identité aujourd'hui : de nouvelles libertés fondées sur de nouvelles contraintes .....	263
<i>Les Liaisons dangereuses</i> : quand le jeu est truqué, CATRIONA SETH .....	265
Traité de littérature libertine : la séduction entre stratégie militaire et jeu de rôle.....	266
Savoir parler et savoir vivre.....	268
Entre les lignes.....	269
Infractions et conséquences.....	273
Double jeu et double peine.....	274
Triple trucage : le lecteur piégé .....	277

## TABLE DES MATIÈRES

Les « Rencontres Recherche et Création » .....	279
Bibliographie.....	285
Biographies des auteurs.....	303
Remerciements .....	315

Composition : Le vent se lève...

# Le jeu et la règle

Être en société nécessite de « jouer le jeu » ! Avant l'invention de la parole, le jeu est au centre de la communication de nos lointains ancêtres, les primates.

Le jeu entre dans la conversation quand les règles sont redéfinies dans la spontanéité de l'instant. Il permet d'adopter la perspective d'autrui. « Faire semblant » permet à l'enfant l'acquisition de l'attention et la régulation des émotions nécessaires au développement social et cognitif. Le genre, les identités ou la filiation articulent normes et ambiguïté, biologique et social.

Les rites et les rituels sont à la fois des rapports sociaux et des jeux avec les dieux, des représentations et des métaphores du politique. Dans la Grèce antique, entre hasard et stratégie, les règles du jeu figurent l'ordre de la cité.

Le jeu est au cœur des arts de la scène quand se croisent présence des corps, conventions, transgressions, imaginaires et attentes des spectateurs.

En rassemblant les points de vue de chercheurs en littérature, histoire, sociologie, primatologie, linguistique, psychologie du développement, sciences et neurosciences cognitives, ceux de chorégraphes, metteurs en scène et auteurs, cet ouvrage pluridisciplinaire explore comment le jeu raconte la communication humaine et les sociétés.

*Cet ouvrage a été coordonné par Catherine Courtet, Agence nationale de la recherche ; Mireille Besson, directeur de recherche, CNRS-Aix-Marseille Université ; Françoise Lavocat, professeur, Université Sorbonne Nouvelle ; Alain Viala, professeur de littérature française, Université d'Oxford.*

*Avec les contributions de Adrien Meguerditchian, Guillaume Dumas, Sonja Kotz, Sasha Waltz, Jochen Sandig, Emanuel Gat, Sylvie Richard, Édouard Gentaz, Véronique Dasen, Philippe Desan, Didier Galas, Alain Badiou, Jacques Moeschler, Rebekah Ahrendt, Vinciane Pirenne-Delforge, Chloé Dabert, Mondher Kilani, Thomas Jolly, Patrick Boucheron, François Chaignaud, Nino Laisné, Sébastien Chauvin et Catriona Seth.*

## Préface d'Olivier Py

25 € prix valable en France  
ISBN : 978-2-271-12642-9



*Kreatur Sasha Waltz & Guests*  
© Christophe Raynaud de Lage /  
Festival d'Avignon

[www.cnrseditions.fr](http://www.cnrseditions.fr)