



Université Jean-Jaurès Toulouse

UFR Lettres Modernes

Master 2 Recherche Lettres Modernes

Le jeu dans les *Essais* de Michel de Montaigne



Mémoire de Master Lettres de Faustine MEDARD
Sous la direction d'Olivier GUERRIER

Année 2018-2019

REMERCIEMENTS

Je souhaiterais témoigner ma reconnaissance, toute particulière, à mon directeur de recherche Olivier Guerrier pour sa disponibilité, sa patience et ses précieux conseils qui m'ont permis de mener cet exercice avec plus de rigueur.

Je remercie également mes proches et mes collègues pour leur soutien moral et pour l'intérêt qu'ils ont porté à ma démarche et à mon travail.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	6
Première Partie : Loisir, passe-temps et jeu dans les <i>Essais</i>	16
Chapitre 1 : Loisirs et passe-temps à la Renaissance.....	17
– Le passe-temps éducatif.....	18
– Le passe-temps lettré.....	24
– Le passe-temps en société.....	27
Chapitre 2 : Typologie des jeux dans les <i>Essais</i>	33
– Popularité du jeu de paume.....	34
– Les jeux d'esprit.....	37
– Jeux de dés et jeux de hasard.....	41
Chapitre 3 : Montaigne anti-joueur ?.....	48
– Portrait d'un sage joueur.....	50
– Portrait d'un clown.....	55
– Vers un autre jeu.....	60
Deuxième Partie : Symbolisme et transformations métaphoriques du jeu dans les <i>Essais</i>	63
Chapitre 4 : Métaphore du monde.....	67
– « Mise en rôle[s] » du monde.....	69
– Théâtre et rôle en société.....	73
– Rôle et « contre-rôle ».....	77

Chapitre 5 : Langage et jeu.....	80
– Langage et jeu de paume.....	82
– La conférence.....	92
– Piper « de bonne foi ».....	97
Chapitre 6 : Le jeu comme expérience de pensée.....	104
– Le jeu ou l'éloge de la vanité.....	105
– Le jeu ou l'éloge du relativisme.....	110
– Le jeu ou l'éloge du plaisir.....	112
 Troisième partie : L'espace de jeu(x) des <i>Essais</i>	 118
 Chapitre 7 : <i>Ilinx</i> et <i>Alea</i>	 121
– « Jetez-vous en l'expérience... ».....	123
– « Tomber en fantaisie ».....	128
– Expériences de la chute.....	132
Chapitre 8 : <i>Mimicry</i> et <i>Agôn</i>	138
– De la traduction à la dissimulation.....	140
– Les masques de Montaigne.....	146
– « Archi-conférence ».....	148
Chapitre 9 : <i>Lector Ludens</i>	153
– Quels modèles pour le lecteur ?.....	155
– Jeu de piste.....	160
– Jeu de relais.....	165
 CONCLUSION GENERALE.....	 171
BIBLIOGRAPHIE.....	175

INTRODUCTION

Le terme de « Renaissance » est apparu au *Quattrocento* en Italie. Le nom de cette période s'impose par lui-même dans l'Histoire ; pour autant, ses limites sont encore très discutées. Dans l'imaginaire de chacun, elle correspond à une effervescence scientifique, technique, culturelle et artistique. La Renaissance est une époque qui s'ouvre à la fois vers l'avenir, grâce à de nombreuses découvertes dans différents domaines, mais également vers le passé, à la recherche de ses origines par la découverte ou redécouverte des œuvres et des mythes antiques. En effet, la création de l'imprimerie, l'essor des langues vernaculaires et de la traduction d'ouvrages antiques, le développement des Collèges et la formation d'érudits ont permis une ouverture considérable vers le monde et ses savoirs. Le terme d'« humanisme » lui est souvent associé, comme si en découvrant ce qui l'entoure l'homme de cette époque se trouvait lui-même.

Le terme a une connotation très positive et il marque une rupture avec ce qui précède : le Moyen Age. Suite à la guerre de Cent Ans, la Renaissance apparaît aussi comme une période de reconstruction, de restructuration de la société. Inspirés par les Anciens, les humanistes cherchent à concevoir un nouveau modèle de vie fondé sur le savoir et la connaissance, les valeurs chrétiennes et les doctrines antiques. Cependant, alors que les utopies humanistes se développent, la triste réalité des guerres, des épidémies, des violences religieuses entache cette idéalisation de l'homme. Comme toute autre notion historique, celles de Renaissance et d'Humanisme apparaissent très vite complexes.

En effet, on remarque, en France, une première période d'émerveillement, d'enthousiasme liée à la pacification, à l'essor économique et culturel, marquée notamment par le règne de François Ier. Ce renouveau semble aussi avoir touché la religion chrétienne et a amorcé les désaccords internes qui rythment la France sur plusieurs siècles. En 1517 Martin Luther publie ses thèses. La tolérance envers les évangélistes ne dure qu'un temps et la paix

n'est que relative. La Renaissance plus tardive est davantage troublée par les violences grandissantes des guerres de Religion. Le XVI^e siècle n'est pas plus paisible que les siècles précédents, la période apparaît ainsi comme tendue entre épanouissement et désenchantement. Elle est hantée par le doute, il suffit d'ouvrir les *Essais* pour le comprendre.

Il semblerait donc, à première vue, paradoxal d'étudier, dans un contexte aussi grave et sérieux, la place qu'occupent le divertissement, le ludique, le « frivole ». Pour autant, depuis l'ouvrage précurseur *Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu* de Johan Huizinga, les historiens ont davantage tendance, à la manière d'ethnologues, à prendre en compte ces données « non-sérieuses ». Nos sociétés judéo-chrétiennes, encore aujourd'hui, persistent à opposer ce qui relève du sérieux, comme le travail ou la morale, à ce qui est non-sérieux, c'est-à-dire tout autres genres d'activités davantage liées au plaisir. Dans notre course effrénée contre le temps, l'oisiveté ou le divertissement sont blâmables car non-productifs, et pourtant, comme le montre Huizinga ces données sont nécessaires à toutes sociétés, sauvages comme civilisées. Le plaisir, le loisir comme le jeu sont souvent relégués au second plan alors même qu'ils apparaissent comme essentiels dans l'éducation et la formation de l'homme, du citoyen ou du soldat. Tout se passe comme s'il fallait toujours passer par le non-sérieux avant d'entrer dans la réalité. Cette conception de l'éducation plaisante est caractéristique de l'époque renaissante, notamment par le biais d'Érasme, nous y reviendrons.

Le serio ludere

Si le recours au plaisir et à l'amusement est un principe en vogue dans la pédagogie humaniste, le précepte du « *serio ludere* » ne s'adresse pas qu'aux enfants. Les humanistes et autres savants sont partagés entre leur désir de connaissance et le besoin de trouver des moments plus paisibles dans un contexte politique et religieux instable. Est-ce que l'un mène à l'autre ? Est-ce que le sérieux, le travail, la connaissance absolue sont les seuls moyens d'arriver au bonheur et à la maîtrise de soi ? La littérature humaniste est marquée par ce paradoxe. On remarque une attention très particulière portée à l'apprentissage et à la maîtrise des langues anciennes, des savoirs antiques. Mais outre cette passion pour les savoirs et la connaissance, on remarque également l'influence du pyrrhonisme chez un grand nombre d'auteurs qui leur fait prendre conscience de la vanité même de cet intérêt. Même si l'homme le désire, il ne peut pas tout connaître ni tout maîtriser. Cette remise en question se fait aussi de manière non-sérieuse, par des formes comiques, satiriques, paradoxales. On peut noter à ce sujet l'influence considérable de Lucien de Samosate (né vers 125, mort vers 192), grec

d'origine barbare et maître du dialogue satirique, s'inspirant des dialogues socratiques et du cynisme de Ménippée. Lui-même étant passé par des écoles de rhétorique et de sophistique, il devient l'un des plus grands dénonciateurs comiques de son temps, se moquant des rhéteurs et philosophes qui usent du discours tels des charlatans. Les écrits de Lucien sont abondamment traduits au XVI^e siècle ; cette tendance sérieo-comique se retrouve donc dans la littérature humaniste. Tout se passe comme si les humanistes avaient besoin, pour montrer les limites du savoir et du sérieux, de basculer du côté du non-sérieux. Ce sont avant tout de très bons lecteurs, traducteurs et imitateurs qui opèrent un plaisant mélange – *satura* - entre textes savants, religieux et doctrines hellénistiques en révélant ainsi un mode de pensée propre à la Renaissance. Que l'on regarde l'*Éloge de la Folie* d'Érasme, le *Tiers-Livre* ou le *Quart livre* de Rabelais, ou encore les *Essais* de Montaigne, tout porte à croire que le camp est choisi, et qu'il est celui de Démocrite. Dans l'épître liminaire de son œuvre adressée à « Thomas Morus » Érasme écrit ainsi :

Voulant donc m'occuper à tout prix, et les circonstances ne se prêtant guère à du travail sérieux, j'eus l'idée de composer par jeu un éloge de la Folie [...]. J'ai supposé ensuite que cet amusement de mon esprit gagnerait ton approbation, parce que tu ne crains pas un genre de plaisanterie qu'on peut rendre docte et agréable et que, dans le train ordinaire de la vie tu te tiens volontiers de Démocrite¹.

Cet éloge est un éloge paradoxal ; hérité de l'antiquité, cet exercice de rhétorique cherche par les mécanismes discursifs à exposer une idée qui, dans l'imaginaire de tous, dans la doxa, ne peut être défendue. C'est en quelque sorte prendre « au rebours » le jugement habituel du lecteur. Cela exige parfois un certain degré d'humour, d'ironie ou un sens de l'absurde. Mais alors que cet éloge nous paraît des plus curieux, la finalité est tout à fait sérieuse : Érasme fait parler la Folie et en fait œuvre « docte et agréable ».

D'autres éloges paradoxaux apparaissent dans la geste rabelaisienne comme l'éloge des dettes ou celui du Pantagruélion dans le *Tiers Livre*. On relève également la figure de Démocrite dans le dizain de M. Hugues Salel qui ouvre le *Pantagruel* : « En ce livret sous plaisant fondement / L'utilité a si très bien décrite, / Qu'il m'est avis, que vois un Démocrite / Riant les faits de notre vie humaine² ». Montaigne lui aussi, quelques années plus tard, en vient à interroger la posture que nous devons adopter face à la vanité de notre condition et de notre connaissance. Il semble lui-même la choisir dans son chapitre « *De Democritus et*

1 Traduction de Pierre de Nolhac, Garnier-Flammarion, 1964.

2 RABELAIS, François, Jean Céard, Gérard Defaux, et Michel Simonin. *Les cinq livres*, Paris, Le Livre de poche, coll. « La Pochothèque », 1994.

Heraclitus » (I, 50) : « J'aime mieux la première humeur, non parce qu'il est plus plaisant de rire que de pleurer [...] » ; et de terminer par « Notre propre et particulière condition, est autant ridicule que risible ».

Le cas de Montaigne, se situant dans une Renaissance plus tardive, semble encore plus emblématique de cette tension que nous évoquions plus haut. A l'époque où Montaigne écrit, les guerres de religions troublent considérablement le rapport de l'homme à la parole et à la conception même de vérité. Lorsque les *Essais* sont publiés pour la première fois en mars 1580, la France connaît déjà sept guerres de religion et le massacre de la Saint-Barthélemy. Face à cette situation très sombre, la langue de Montaigne est d'une très grande vivacité. L'auteur nous convie à une plaisante conversation liant ainsi le lecteur, les auteurs grecs et latins, et lui-même comme compagnon et arbitre de cette assemblée. Si les *Essais* accordent une abondante place au discours des *auctores* – auteurs antiques, mais aussi parole d'autorité – ils ne laissent que peu d'espace à la parole dogmatique et à l'immobilité de la pensée. Les éditions successives montrent d'ailleurs une œuvre ouverte au changement, à l'ajout, à la volte-face, ces fameux « allongements », trait insistant du tempérament même de l'auteur. Si Montaigne nous invite à réfléchir sur des notions tout à fait sérieuses comme la mort, la maladie, l'amitié, le temps, la foi ou encore la politique, son intention semble selon ses propres mots simplement « domestique et privée ». Dans son avis « Au Lecteur » qui ouvre le premier livre, l'auteur fait preuve d'une très certaine modestie et présente son ouvrage comme un « sujet si frivole et si vain ». On peut reconnaître ici une pratique répandue dans les prologues de l'époque. Mais on peut également y voir comme un choix, une revendication de l'auteur plaçant directement l'œuvre du côté du non-sérieux, du plaisir, du divertissement. Il semble que Montaigne nous place face à une vérité, non absolue, qui ne se prétend pas sérieuse dans ses fondements mais qui, dans sa singularité, celle de l'auteur lui-même, peut prétendre malgré tout à une certaine légitimité. Il s'agit de voir comment ces conceptions non-sérieuses, ces représentations singulières, qui, au premier abord, paraissent futiles, vaines au regard des grandes vérités, s'avèrent être finalement très pertinentes dans l'analyse de l'auteur et pour comprendre son époque. Si plusieurs études menées sur les *Essais* ont relevé l'influence de l'épicurisme, le goût du plaisir, de la conversation, le besoin de retrouver le lien amical, on peut aussi se pencher sur des notions comme celles de passe-temps, de loisir, voire même de jeu. Est-il possible par exemple de parler de l'écriture des *Essais* comme d'un jeu, entre Montaigne et son livre, entre Montaigne et son lecteur, entre Montaigne et Montaigne ? Si les *Essais* semblent ne se plier à aucune règle, aucune contrainte, si Montaigne, comme nous le verrons, nous avoue être mauvais joueur, ne s'est-il pas créé son propre espace de jeu

dans l'écriture ? Il s'agit donc de montrer comment Montaigne, défiant à l'égard des jeux de son époque, reste en lui-même un « esprit joueur », influencé par cette tonalité du *serio ludere*, et qui dans l'écriture révèle sa vision du monde sous les modalités du jeu.

Qu'est-ce que le jeu ?

Selon l'étymologie, nous aurions tendance à rapprocher le terme de « jeu » de son étymon latin *jocus*, *giu* en ancien français. Le *jocus* latin désignait bien un jeu, mais un jeu de parole alors que l'autre terme de l'époque *ludus* est aussi considéré comme une des origines possibles du terme, pour le sens que l'on connaît aujourd'hui, et qui concerne cette fois le jeu en action. Le *ludus* est la forme la plus réglée du jeu, que Roger Caillois oppose par exemple à la « *paideia* » forme la moins réglée, se rapprochant d'un instinct ludique. Cette distinction est par exemple marquée en anglais avec le *game* (forme la plus réglée) et le *play* (forme plus libre, le « jouer » ou l'attitude ludique en générale). Cette pluralité d'origines fait que le terme connaît une pluralité de sens.

Ainsi, il convient de déterminer avant toute chose ce que représente le jeu, notion qui, si elle connaît des changements selon les époques ou la géographie, peut se résumer dans ces termes, que l'on trouve dans l'ouvrage de Huizinga :

[...] une action libre, sentie comme « fictive » et située hors de la vie courante : capable néanmoins d'absorber totalement le joueur : une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel³.

Nous pouvons commencer par dire que le jeu est globalement considéré comme une activité contraire au travail. Un jeu se déroule dans un espace et un temps hors de la vie quotidienne, il n'a pas de conséquences dans la réalité effective des joueurs, mise à part peut-être l'impact économique que peuvent avoir les jeux d'argent. Il est selon une autre définition de Roger Caillois, « stérile ».

Le jeu suppose un équilibre entre contraintes et liberté. Les joueurs édictent des règles qui sont nécessaires au déroulement du jeu lui-même ; si un joueur ne les respecte pas volontairement, le jeu n'a plus lieu d'être. Cependant, le jeu contient également une forme de

3 HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, traduction depuis le néerlandais par Cécile Seresia, Gallimard, coll. « Tel », 1988, p.31.

liberté dans la règle, une part de risque ou d'*alea*. Une partie n'est jamais la même, un jeu peut se répéter à l'infini et selon des variations à la manière de celles d'un musicien ou d'un acteur, d'un sportif ou encore d'un écrivain. Il y a donc une part d'invention possible dans le jeu, mais aussi une part de manipulation ou de tricherie.

On trouve mise à part les jeux matériels l'idée de jeu fictif, de jeu de rôle, qui se rapproche aussi de la notion de fiction et de « mentir vrai ». Ainsi, si un des joueurs, c'est-à-dire un des participants du mensonge avoué, décide de ne plus y croire, alors le jeu cesse. Dans ce cas, la seule règle est justement de « jouer le jeu ».

Huizinga, comme Roger Caillois, ont montré la dimension représentative du jeu et comment ses modalités pouvaient être appliquées à des institutions ou des comportements humains. Ou plus exactement, ils montrent comment la religion, la science, la guerre, la justice ou la politique sont constituées d'une part ludique, sont fortement liées au jeu. Par exemple, Caillois montre qu'une révolution serait une manière de manifester la volonté de changer les règles du jeu social, économique et politique. Le jeu ou les différentes catégories de jeux seraient des indicateurs sociologiques, sur la manière de penser, la manière d'agir ou la manière de communiquer. On trouverait donc une interdépendance des cultures et des jeux, ce qui fait que l'étude aujourd'hui des jeux devient nécessaire à toute étude historique, ethnologique ou sociologique. Dès l'Antiquité, on remarque son importance dans l'organisation de la société et la place des citoyens dans la vie civile, que ce soit par les jeux Olympiques ou le tirage aléatoire des magistratures.

Le jeu est donc une donnée qui peut intéresser plusieurs domaines, ce qui complique sa définition. Il sert aux biologistes qui le considèrent comme besoin essentiel de l'Homme. Il intéresse également le domaine de la philosophie ou de l'éthique dans sa dimension morale. La sociologie ou l'ethnologie l'abordent comme manifestation même de la culture. Reste la *poiésis* dont parle Huizinga dans le septième chapitre de son ouvrage :

Elle se situe dans un espace ludique de l'esprit, dans un univers propre que l'esprit se crée, où les choses revêtent un autre aspect que dans la « vie courante » et sont reliées entre elles par des liens différents de ceux de la logique [...] Elle réside au-delà du sérieux dans ce domaine originel propre à l'enfant, à l'animal, au sauvage et au visionnaire, dans le champ du rêve, de l'extase, de l'ivresse et du rire⁴.

La poésie n'a pas seulement une fonction esthétique ; de la même manière le jeu n'est pas seulement divertissant. Mais ils possèdent tous deux une dimension sociale, éducative et

4 *Ibid*, p.170

surtout réflexive. Ainsi la *poiésis* comme le jeu racontent l'homme et permettent à l'homme de se raconter lui-même.

Le jeu apparaîtrait donc, dans l'espace des *Essais*, d'abord comme un objet historique ou sociologique, pour s'articuler ensuite à une poétique, ce qui nous conduira vers une réflexion sur l'écriture même de Montaigne. On passe alors des jeux, comme référents et objets réels, au jeu comme concept englobant et comme dynamique esthétique des *Essais*.

Comment lire les Essais au crible du jeu ?

Si, comme nous l'avons déjà avancé, Montaigne est marqué par cette attitude du *serio ludere*, et si les *Essais* apparaissent comme un espace de jeu, la question est de savoir comment Montaigne joue. Que cette hypothèse porte sur la considération d'une certaine liberté ou d'une duplicité liées à l'écriture, ou que le jeu devienne une métaphore qui contribue à la production d'un méta-discours littéraire ou psychologique, tout porte à croire que Montaigne est un « esprit joueur » et que cet aspect se reflète dans son écriture.

Pour mener à bien cette étude, nous devons dans une première partie, aborder les *Essais* comme un document historiographique, comme un témoignage sur son temps. En effet, si nous supposons que Montaigne est marqué profondément par le goût du divertissement et plus largement du jeu ou du loisir, qu'en est-il à son époque ? Y a-t-il une place particulière laissée à ces activités dans la société en général, dans les classes-mêmes de cette société, ou encore dans l'éducation ? En d'autres termes, comment les femmes et les hommes de la Renaissance « passaient-ils leur temps » ? Dans l'article que lui consacre Jean Nicot dans son dictionnaire de la langue française, le « passe-temps » s'avère être un synonyme de l'« esbat » ou de la « récréation », mais certaines expressions comme « bailler passe-temps » montrent que le passe-temps n'est pas toujours physique, ou actif, mais peut s'avérer ennuyeux, statique. Le terme s'applique donc à beaucoup d'activités qui cherchent toutes le délassement du corps ou de l'esprit. Le passe-temps prend de plus en plus d'importance à la Renaissance, notamment grâce à l'essor des jeux et d'espaces consacrés à leur pratique. Il s'agira de voir quelles étaient les formes de jeux, les pratiques à proprement parler ludiques et sportives de l'époque. Montaigne évoque dans les *Essais* plusieurs types de jeux très importants comme les jeux de hasard, le jeu de paume, ou encore les jeux d'échecs. Cette typologie nous indique que les jeux étaient déjà les objets d'une forme de catégorisation. L'époque connaissait en effet une forte moralisation de la société, il y avait donc les jeux acceptés et tolérés par les théologiens et moralistes, et ceux dont la pratique

dérangeait les autorités. Montaigne lui-même émet certains jugements sur ces jeux. Il est assez curieux de voir que l'auteur n'embrasse pas cet engouement ludique propre à son époque. En effet, on retient de lui un tempérament disons nonchalant, une aversion pour les activités physiques, et parfois même un mépris de l'activité ludique. Montaigne est un esprit libre qui ne semble pas apprécier la règle ou la contrainte, il peut donc apparaître comme un « mauvais joueur ».

Cependant, on s'aperçoit très vite que si Montaigne déprécie ces différents jeux et passe-temps, le champ lexical qui leur correspond est très présent dans l'écriture des *Essais*. Tout se passe comme si Montaigne décrochait ces jeux du domaine de la référence pour les utiliser afin de caractériser une « esthétique », une écriture. François Rigolot avait déjà montré ce phénomène concernant la chasse ou la danse⁵, deux activités repoussées par l'auteur mais qui trouvaient une forme métaphorique dans les *Essais* pour servir leur conception du monde. Cependant, on remarque aussi la forte présence du *topos* du *theatrum mundi*, *topos* présentant le monde comme une grande scène où tous les êtres ont leurs propres rôles à jouer, métaphore qui expose l'homme comme un pantin de Dieu ou du grand horloger. Si la dimension religieuse est éminemment complexe chez Montaigne, celle de l'homme tiré par les ficelles de l'aléatoire ou du contingent peut se rattacher à des pensées hellénistiques comme le stoïcisme. Dans cette approche, le jeu est compris dans son sens théâtral mais aussi dans sa dimension dissimulatrice ou double (jouer un rôle qui n'est le sien). Montaigne joue d'ailleurs sur cet aspect à plusieurs reprises, par exemple en filant la métaphore stoïcienne de l'homme comme jouet ou dupe par l'utilisation pronominal du verbe « se jouer de », dans le sens de « ne pas faire cas de » mais aussi dans le sens de « tromper », « se moquer ». Si notre façon de nous comporter peut apparaître comme un jeu, nous verrons que le langage a lui aussi un potentiel ludique. Alors qu'ils sont souvent comparés à un combat, la rhétorique, l'éloquence ou le langage en général prennent des formes ludiques dans plusieurs œuvres de la Renaissance, y compris dans les *Essais*.

Cependant, Montaigne ne joue pas seulement sur le tissu lexical ou symbolique du jeu. En critiquant les jeux physiques et en se présentant comme le contre-modèle de l'éducation utopique des humanistes, Montaigne invite le lecteur à un autre jeu, qui se trouve lui du côté de l'imaginaire et de la poésie : « un jeu littéraire ». L'essai, genre inédit pour l'époque, semble transgresser toutes les règles connues de la littérature, c'est une œuvre unique, « d'un dessein farouche et extravagant » (II,8), une espèce littéraire qui ne rentre pas

5 Voir *Les Métamorphoses de Montaigne*, ou son article « Les jeux chez Montaigne », in *Les jeux à la Renaissance: actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes, Tours, - Juillet 1980*, ARIES, Philippe, MARGOLIN Jean-Claude, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, 1982, p.325 à 341.

dans la norme. Et preuve en est qu'aucun livre, jusqu'à aujourd'hui, n'a réussi à ressembler de près aux *Essais*. Dans son article sur les « jeux de Montaigne », François Rigolot rapproche l'écriture de Montaigne des catégories de jeux établies par Roger Caillois : l'*agôn* (compétition), l'*alea* (hasard), l'*illinx* (le vertige), la *mimicry* (masque). Le critique montre que la dernière catégorie est la plus présente : « Seule l'illusion théâtrale permet de devenir « autre » en échappant à l'aliénation et donc, en un sens, de devenir soi-même⁶ ». Ainsi, l'écriture de Montaigne pourrait s'apparenter à des jeux de différents genres, autant une prise de risque qui s'entend dans le terme « essai », qu'une confrontation au hasard et au sort qui dictent la pensée et le déroulement de l'écriture. C'est aussi, pour Montaigne, la possibilité de jouer à un jeu de compétition ou de combat, celui de la joute verbale et de « l'art de conférer », convoquant les références antiques et contemporaines comme autant de pensées adversaires. L'exercice du jugement peut alors devenir un jeu. Or, si l'auteur envisage l'écriture comme un jeu, elle peut être aussi une invitation au jeu. Montaigne parle des historiens comme de sa « droite bale » (II, 10) car leurs ouvrages offrent autant de signes et de cas qui participent à l'interprétation du monde et de l'homme. Il reconnaît dans les livres et dans la lecture l'idée de jeu, d'une invitation plaisante à la découverte du monde. Le lecteur peut donc trouver un goût ludique dans la lecture des *Essais*. L'œuvre se veut plaisante mais elle est également très riche, parfois complexe. Le projet des *Essais* réside dans une enquête, le déchiffrement d'une énigme, propre au moi montaignien, mais qui tend à l'universalité. Le lecteur doit lui aussi « jouer le jeu » de l'interprétation du monde et de l'exercice du jugement. Ainsi, si nous considérons Montaigne comme un *auctor* ou *scriptor ludens*, ne pouvons-nous pas nous placer également du côté de la réception et nous interroger sur un possible *lector ludens* ?

6 ARIES, Philippe, MARGOLIN Jean-Claude, *Les jeux à la Renaissance: actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes, Tours, - Juillet 1980*, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, 1982.

PREMIERE PARTIE

LOISIR, PASSE-TEMPS ET JEU DANS LES *ESSAIS*

CHAPITRE 1

LOISIRS ET PASSE-TEMPS À LA RENAISSANCE

Le XVI^e siècle est crucial dans l'histoire des jeux et du loisir. En effet, les jeux issus de l'Antiquité trouvent de nouvelles formes, tandis que de nouveaux jeux se répandent en Europe, accompagnés de manière inédite par des traités ou des manuels contenant les règles. L'ampleur de cet intérêt pour les jeux se marque également par le fait que de nombreux métiers se créent au cours du XVe et du XVI^e siècle et certaines récréations sont au cœur d'enjeux politiques et moraux. Jean-Michel Mehl, par exemple, dans son ouvrage⁷, recense des arrêtés juridiques concernant certaines activités (notamment les jeux de hasard). La principale condamnation est évidemment théologique et voit dans les jeux de hasard un détournement du sort, et de fait, un détournement de la parole divine. Le jeu intervient donc dans un débat d'époque et questionne le providentialisme et la fortune. Mais il intervient également dans un autre débat qui est celui du temps passé à travailler et celui passé à ne rien faire. De même que le jeu, la notion d'*otium* opposée au *negotium* participe aussi d'un débat en vigueur. La question du loisir et du passe-temps est donc intéressante dans l'étude sociologique de cette période car elle interroge le rapport au temps. Dans la Genèse, l'homme, après le péché originel et la « chute » se voit contraint à travailler pour se nourrir et survivre. Le travail devient sa condition, il est le châtiment divin selon la lecture faite de la Bible au Moyen Âge. A cette époque apparaît également la conception du temps horaire. Gargantua évoque par exemple son refus d'installer des horloges dans l'abbaye de Thélème car il vaut mieux vivre selon le bon sens et l'entendement plutôt que par le « son d'une cloche⁸ ». Même si la société de la Renaissance est encore majoritairement rurale (les activités étant liées au lever et coucher du soleil et aux différentes saisons), ces débats sont en plein essor. Les jeux

7 MELH, Jean-Michel, *Les jeux au royaume de France: du XIII^e siècle au début du XVI^e siècle*. Paris, Fayard, 1990.

8 RABELAIS, François, Jean Céard, Gérard Defaux, et Michel Simonin, *Les cinq livres*, Paris, La Pochothèque, Le Livre de poche, 1994, Chapitre L, p.253-255.

sont donc importants dans l'histoire car ils correspondent à de grands changements dans le quotidien des hommes. Au XVII^e siècle, le jeu se trouve encore au centre de l'attention, il devient un objet mathématique lorsque naissent le calcul des probabilités avec Pierre de Fermat ou Pascal.

Depuis l'Antiquité, grecque puis latine, le tissu lexical propre au temps libre s'est étoffé : « *skholè* », « *otium* », « occupation », « loisir », « passe-temps », « divertissement », « oisiveté », « récréation »... Ces termes ont connu des sens et des connotations très différents jusqu'à aujourd'hui. L'étude terminologique permet donc de comprendre l'intérêt de la Renaissance pour ce temps libre. On remarquera par ailleurs que certains termes définissent des espaces ludiques, publics ou privés, mais également des sphères de réflexion, individuelles ou collectives. Ce chapitre propose donc de mettre en avant trois types de passe-temps : le passe-temps éducatif, le passe-temps littéraire, et le passe-temps mondain et populaire, ce afin d'avoir une vue d'ensemble.

Le passe-temps éducatif

Le terme le plus ancien pour évoquer cette notion de temps laissé libre est le terme grec *skholè*. Dans l'Antiquité, le travail est réservé aux esclaves et il est seulement conçu comme l'activité de subsistance. La *skholè* correspond littéralement à « l'arrêt », elle signifie donc le repos guerrier, la retraite politique ou encore l'étude. Le terme de *skholè* est l'ancêtre du mot « école » ou « *school* » et désigne le lieu même où l'on étudie. Si aujourd'hui le loisir est opposé au travail, ces deux termes étaient intimement liés. Ce loisir était réservé à l'homme libre (au sens civique) et rendait l'homme libre (au sens philosophique). Il s'opposait à la réalité de la vie et les nécessités qu'elle demande et privilégiait une vie contemplative et spéculative afin de former les hommes destinés aux pouvoirs et aux grandes fonctions. La *skholè* demande donc un espace-temps dénué de contraintes et d'obligations. La pédagogie du X^{ve} et X^{vi}^e siècle réutilise cette notion de *skholé* dans son sens libéral. En effet, l'éducation humaniste s'oppose à la scolastique, terme qui trouve également son origine dans le latin *schola*, et le grec *skholè*, qui a donné le verbe *scholazô* signifiant dans une période plus tardive « tenir école ». Au Moyen Âge, l'enseignement et l'éducation étaient réservés aux religieux, les autres ordres de la société médiévale s'occupaient des affaires matérielles (la guerre, l'élevage, l'agriculture...). Ainsi, les universités et les lieux d'études étaient liés aux conceptions religieuses de l'époque. Les humanistes ont dénoncé cet enseignement rigide et

faussé par une interprétation chrétienne des savoirs antiques. Cette opposition de « deux écoles » est notamment mise en scène dans le *Gargantua*. Les premiers précepteurs du héros, présentés comme des pédants, le noient sous les leçons à apprendre par cœur, et font de l'éducation, non plus un temps libre, mais un temps à rentabiliser⁹.

Beaucoup de traités d'éducation humaniste sont écrits à l'époque, notamment ceux de Ficin, Budé, Vivès ou encore d'Érasme dans lesquels les auteurs montrent combien la notion de liberté est primordiale dans l'éducation des jeunes enfants. Prenons par exemple le *Declamatio de pueris statim ac liberaliter instituendis*¹⁰ d'Érasme, traité qui, selon Roger Trinquet¹¹, aurait beaucoup inspiré Pierre Eyquem pour l'éducation de son fils, le jeune Montaigne. Le principal précepte d'Érasme dit le souhait de faire passer l'enfant du statut de servitude, d'infantilisation, à celui d'homme libre. Cela correspond donc bien au terme de *skholè*. Ce traité, comme la pensée pédagogique globale de l'auteur, défend une éducation pratique. Ces préceptes sont eux-mêmes hérités de l'Antiquité, de Quintilien ou de Plutarque. Érasme préconise une prise en charge dès le plus jeune âge en éloignant l'enfant du giron maternel ; il encourage également l'importance du grec et du latin et la nécessité des pratiques ludiques et physiques dans l'apprentissage. Il dénonce par ailleurs la violence exercée par les précepteurs qui donne à l'éducation un air de contrainte, voire de punition. Dans sa présentation de l'ouvrage, Jean-Claude Margolin décrit l'éducation ludique d'Érasme en ces termes :

Car à un âge où les intérêts subjectifs l'emportent de loin sur tous les autres, y compris le sens de l'utilité réelle, les petits jeux permettent de ménager l'amour-propre ou le sentiment de l'honneur (*pudor*) ou de récompenser les talents et les mérites grâce à ces petites friandises – ces « *praemiola* »- qui plaisent tant aux enfants, ces « *crustula* » en forme de lettres qu'Érasme recommande après Horace et Quintilien. Rien de tel pour développer la personnalité de l'enfant, comme le révèlent de nos jours l'étude des tests et la psychologie appliquée, l'exploitation systématique du dynamisme affectif et tendanciel de l'enfant. Jeu qui révèle l'habileté, comme le tir à l'arc pratiqué par le jeune Britannique (511e-f), mais surtout qui la développe en même temps qu'il développe certaines facultés d'observation, de mémoire et d'intelligence. [...] Du *lusus* au *ludus* – de l'amusement au jeu organisé- et du *ludus* au *ludus literarius* – c'est-à-dire à l'école, selon la féconde et intraduisible ambiguïté de l'expression latine-, il n'y a pas, il ne devrait pas y avoir de hiatus ou de solution de continuité : les *praeludia* viennent avant les exercices du *ludus*, parmi ceux-ci, Ovide ou César avant Suétone ou Juvénal¹².

9 *Ibid*, *Gargantua*, XIII.

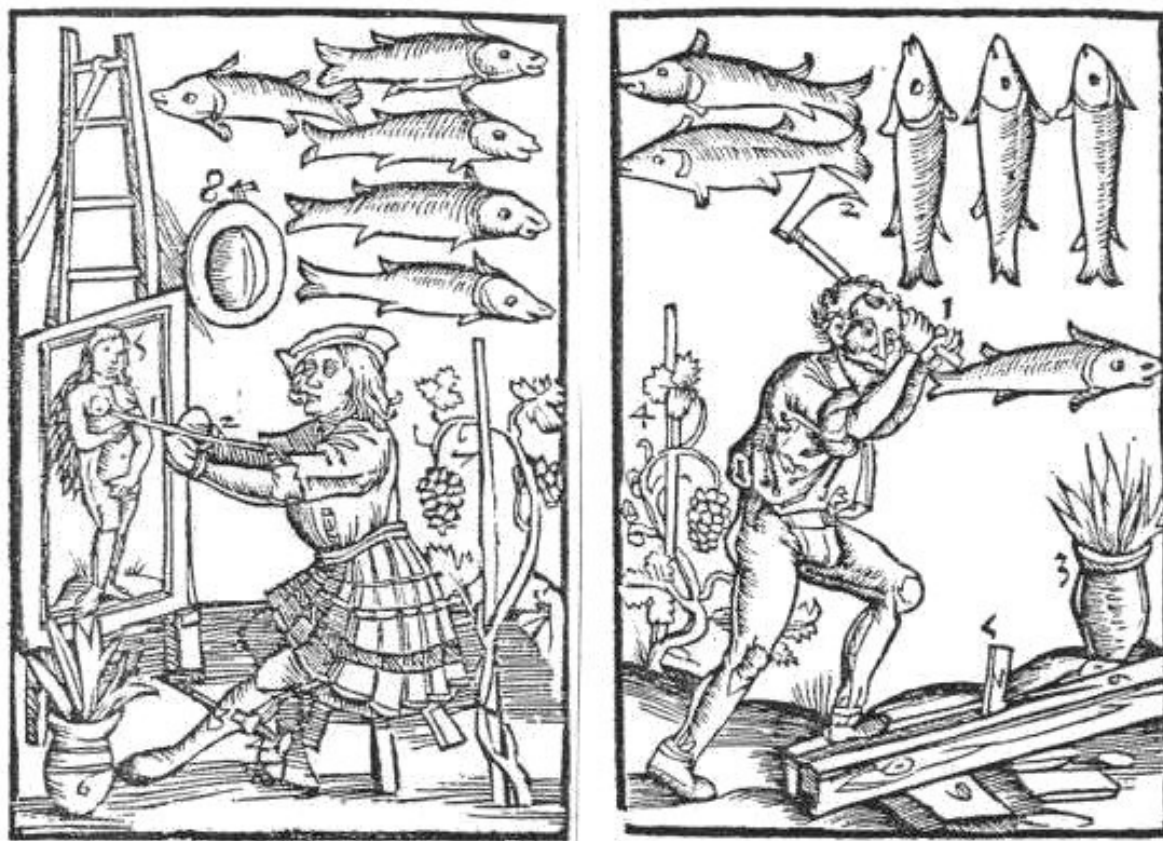
10 *Declamatio de pueris statim ac liberaliter instituendis*, Étude critique, traduction et commentaire par Jean- Claude Margolin. Genève, Droz, 1966.

11 TRINQUET, Roger, *La Jeunesse de Montaigne*, Paris, A.G.Nizet, 1972.

12 *Ibid*, p.54.

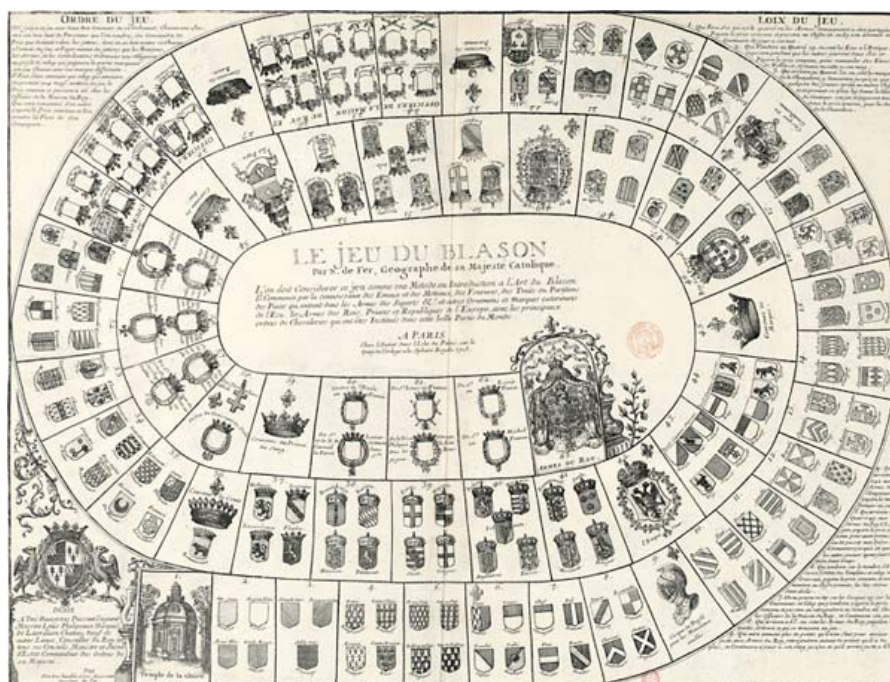
La pédagogie dont fait état le critique repose sur une revalorisation de l'apprenant en tant que sujet. Ainsi, le temps libre sert de phase introductive à l'éducation théorique puisqu'il permet de découvrir les capacités et les facilités de l'enfant. L'entrée dans la matière sérieuse de l'éducation se fait d'abord par un moment de plaisir, d'amusement, de « récréation ». L'enfant n'a pas l'impression de fournir d'efforts alors même que, dans son expérience physique ou ludique, il se trouve déjà dans l'apprentissage.

L'insertion du jeu dans l'éducation n'est pas seulement suggérée dans ces ouvrages puisque plusieurs mises en pratique voient le jour dès 1500. On trouve par exemple le jeu de cartes pour l'apprentissage de la philosophie ou du droit romain créé par Thomas Murner, ou celui des poètes latins confectionné par Christian Wechel en 1544. L'essor du jeu de l'oie au XVI^e siècle possède lui aussi un intérêt pédagogique grâce notamment à l'illustration des différentes cases¹³.



Le jeu de cartes comme outil mnémotechnique,
 Thomas Murner,
Logica memorativa, Chartiludium logice
 Bruxelles, Thomas Vandernoot, 1509. In 4°BnF, Arsenal, 4° S 214

¹³ Voir page dédiée de l'exposition virtuelle BNF *Jeu de Princes, jeu de vilains*, « Les jeux pédagogiques », rédigée par Thierry Depaulis et Michel Manson, dans la section « Arrêt sur...les temps nouveaux ».



Le Jeu du blason
Nicolas de Fer,
Paris, 1718, Eau-forte, 42 x 56,4 cm,
BnF, Arsenal, Est. 211 (31)

Cette conception pratique et libérale de l'éducation est présente dans les *Essais* de Montaigne. Les deux chapitres successifs « Du pédantisme » et « De l'institution des enfants » semblent constituer un traité en deux volets. Dans le premier, l'auteur critique le mauvais usage du savoir. Il prend l'exemple d'Héraclite, philosophe grec qui refusa le trône et préférait jouer avec des enfants plutôt que de gouverner avec des pédants¹⁴. Le sérieux et le non-sérieux sont mis en compétition, et l'on s'aperçoit que le jeu peut avoir plus de valeur que le pouvoir. Montaigne remet en question cette vision commune qui supposerait une alliance entre pouvoir et savoir. L'auteur y fait la critique des mauvais doctes mais aussi le portrait en creux des bons pédagogues. Dans « De l'institution des enfants », l'auteur établit un programme : il privilégie l'empirisme et les expériences sensibles de l'élève en affirmant que « tout ce qui se présente à nos yeux sert de livre suffisant ». Il faut faire l'expérience du monde, se confronter aux autres et aux choses, « frotter et limer [sa] cervelle contre celle

14 MONTAIGNE, Michel Eyquem de, *Essais de Michel de Montaigne*, éd. d'Emmanuel Naya, Delphine Reguig et Alexandre Tarrête, Paris, Gallimard, coll. « Folio Classique », 2009, p.298.
Nous choisissons volontairement de ne pas signaler les couches de composition des *Essais* par les repères alphabétiques usuels.

d'autrui ¹⁵». Le précepteur doit se mettre au niveau de son élève et pouvoir le « promener dès sa tendre enfance ». On retrouve ici l'idée d'une éducation libérale, opposée à la conception scolastique du temps scolaire. Ainsi, Montaigne met en avant le voyage et la simple promenade comme lieu et temps éducatifs, mêlant savoir et plaisir : « Ce sont des choses très plaisantes à apprendre, et très utiles à savoir¹⁶ ». De même que le savoir, la philosophie doit être accessible sans apparaître sous un visage « renfrogné, sourcilieux et terrible », mais elle doit inviter à la « fête » et au « bon temps ». Il n'a, en effet, pour Montaigne « rien plus gai, plus gaillard, plus enjoué, et à peu que je ne die folâtre ¹⁷». L'auteur va même jusqu'à suggérer une philosophie qui se pratiquerait dans les moments les plus agréables et les plus frivoles :

[...] Mais quant à la philosophie, en la partie, où elle traite de l'homme et de ses devoirs et offices, ç'a été le jugement commun de tous les sages, que pour la douceur de sa conversation, elle ne devait être refusée, ni aux festins, ni aux jeux : Et Platon l'ayant invitée à son convive, nous voyons comme elle entretient l'assistance d'une façon molle, et accomodée au temps et au lieu, quoique ce soit de ses plus hauts discours et plus salutaires... :

Aeque pauperibus prodest, locupletibus aeque ;

Et neglecta aeque pueris senibu(!)sque nocebit.

Ainsi sans doute il chômera moins, que les autres. Mais comme les pas que nous employons à nous promener dans une galerie, quoiqu'il y en ait trois fois autant, ne nous lassent pas, comme ceux que nous mettons à quelque chemin desseiné : aussi notre leçon se passant comme par rencontre, sans obligation de temps et de lieu, et se mêlant à toutes nos actions, se coulera sans se faire sentir. Les jeux mêmes, et les exercices seront une bonne partie de l'étude : la course, la lutte, la musique, la danse, la chasse, le maniement des chevaux et des armes. Je veux que la bienséance extérieure, et l'entregent et la disposition de la personne, se façonne quant et quant l'âme. Ce n'est pas une âme, ce n'est pas un corps, qu'on dresse, c'est un homme, il n'en faut pas faire à deux¹⁸.

La philosophie est ici qualifiée, de manière inattendue, par sa douceur, sa « façon molle », c'est à dire son caractère agréable et presque insouciant. Elle est personnifiée (par le pronom personnel mais également par le terme « convive ») comme s'il s'agissait d'un bon compagnon. Montaigne utilise ensuite la deuxième personne du pluriel comme pour prouver à ses lecteurs qu'ils ont déjà fait, eux-mêmes, l'expérience de cette plaisante étude. Le style du passage plonge le lecteur dans une atmosphère douce et familière, à l'image de la leçon qui « se coulera sans se faire sentir ». Toutes les activités plaisantes, amusantes, agréables sont donc bonnes à prendre dans l'étude. On remarquera enfin que le savoir n'est pas seulement

¹⁵ *Ibid*, I, 26, p.322-323.

¹⁶ *Ibid*, p.327.

¹⁷ *Ibid*, p.334.

¹⁸ *Ibid*, p.340.

celui des livres, de la théorie, des pédants, mais l'apprentissage est aussi celui de la rencontre et de la sociabilité. Ainsi, ces mises en situation ludiques telles la danse, le jeu ou encore la lutte, développent cette sociabilité et le rapport à autrui. Quelques phrases plus loin, l'auteur prend l'exemple de Platon et de ses *Lois* :

C'est merveille combien Platon se montre soigneux en ses Lois de la gaieté et passe-temps de la jeunesse de sa cité et combien il s'arrête à leurs courses, jeux, chansons, sauts et danses, desquelles il dit que l'Antiquité a donné la conduite et le patronnage aux dieux-mêmes : Apollon, les Muses, et Minerve¹⁹.

Les différents exemples qu'utilise l'auteur montrent qu'il n'existe pas de rupture entre ces deux espaces temporels que sont le passe-temps et l'étude. Tous les instants laissés libres peuvent trouver une utilité dans la vie pratique. La valeur d'un homme ne se mesure pas à sa « tête bien pleine » ou à la somme des livres appris par cœur, mais bien à sa manière de se comporter, autant dans des situations d'érudition, de travail, de bravoure, que dans les moments de relaxation ou de récréation. Ainsi, au-delà de l'éducation du jeune enfant, l'éducation du gentilhomme est importante : la chasse, la danse, le jeu sont autant de terrains sur lesquels l'homme noble sera jugé. Montaigne prend l'exemple de Diogène qui rétorqua à Hegesias que la philosophie n'était pas exclusivement dans les livres mais que sa leçon se « répétera en ses actions ». Ainsi :

on verra s'il y a de la prudence en ses entreprises, s'il y a de la bonté et de la justice en ses déportements, s'il a du jugement et de la grâce en son parler, de la vigueur en ses maladies, de la modestie en ses jeux, de la tempérance en ses voluptés, de l'indifférence en son goût, soit chair, poisson, vin ou eau, de l'ordre en son économie : *Qui disciplinam suam non ostentationem scientiae sed legem vitae putet, quique obtemperet [ipse sibi] et decretis pareat*²⁰.

Montaigne expose ici les valeurs et les qualités de l'homme sage et met en avant la maîtrise de soi. C'est aussi une manière de décroiser les savoirs et de présenter l'homme comme un tout. Il parle d'ailleurs, dans le même chapitre, de sa rencontre avec deux professeurs : « Or nous qui cherchons ici au rebours, de former non un grammairien ou logicien, mais un gentilhomme, laissons-les abuser de leur loisir : nous avons affaire ailleurs ». L'étude cherche donc à former un homme noble. Cette noblesse n'est pas seulement un rang social, mais une attitude, une sagesse. La *skholè* n'est pas un temps de compétition

19 *Ibid*, p.342.

20 *Ibid*, p.344.

des savoirs mais un temps laissé libre pour l'apprentissage d'une éthique.

Si la scolastique semble avoir faussé le sens principal de la *skholè*, en faisant de l'apprentissage une contrainte, c'est qu'elle s'inscrit aussi dans une tradition et une vision chrétienne du loisir et du passe-temps. La « paresse » est un des sept péchés capitaux. Ainsi, il est difficile de concevoir un temps où rien ne se passe et où rien ne se produit. La commune métaphore organique utilisée par les humanistes, qui lie l'éducation et la nourriture, montre que l'étude doit être alléchante et que la digestion, plus ou moins longue, en montrera le résultat. Ainsi, comment prendre le temps de la sagesse sans pour autant tomber dans le vice de l'oisiveté ?

Le passe-temps lettré

Déjà, Aristote distinguait deux genres de vie : la vie active - *bios praktikos* - et vie contemplative - *bios theorètikos*. La *skholè* grecque est donc étroitement liée à l'activité de contemplation. À l'époque romaine, ces deux conceptions de la vie, active et contemplative, sont encore en débat, notamment sous la plume de César ou de Sénèque qui différencient l'*otium* au *negotium*, la vie de philosophe et celle d'homme public.

Mais, à la Renaissance, un genre mixte s'impose, inspiré des conceptions d'Augustin notamment, sorte de compromis entre la vie contemplative et la vie sociale. Les premiers humanistes montrent la difficulté de choisir entre une vie contemplative, s'excluant des considérations sociales, et une philosophie de l'action qui oblige l'homme à prendre part à la communauté. Certains auteurs vont même jusqu'à critiquer l'*otium religiosus* et la tendance des moines à s'exclure de la vie active sans pour autant partager avec le reste de la société, les fruits de leur contemplation. L'*otium* devient donc, au même titre que le travail, une nécessité éthique. Dans sa thèse sur la représentation du repos dans la littérature française²¹, Aldo Gennaï écrit : « il ne s'agit plus d'opposer comme par le passé vie active et vie contemplative mais de définir les conditions dans lesquelles action et contemplation, labeur et repos, travail et loisir peuvent s'enrichir mutuellement ». L'auteur des *Essais* se lasse également de cette opposition et ouvre son chapitre « De la solitude » sur ces termes : « Laissons à part cette longue comparaison de la vie solitaire à l'active ²² ».

21 Aldo Gennaï, *L'idéal du repos dans la littérature française du XVI^e siècle*, Littératures, Université Paul Valéry – Montpellier III, 2008, p. 47.

22 *Essais*, I, 38, p.441.

Montaigne lui-même s'adonne à cette retraite, entre *otium studiosus* et *literarius*. En effet, s'étant vu refuser le siège à la Grande Chambre du Parlement de Bordeaux, l'homme public est face à l'échec et décide de laisser là sa carrière politique afin d'entamer une retraite dès 1571. Il n'a pu honorer les volontés de son père et se résigne à rentrer au château de Montaigne, s'enfermer dans sa librairie et commencer la retraite qu'il pensait seulement studieuse, et qui finalement donnera naissance aux *Essais*. D'abord, Montaigne se charge de traduire la *Théologie naturelle* de Raymond Sebond, à la demande de son père. Il édite également les ouvrages de La Boétie. Ces deux activités littéraires sont une manière d'honorer la parole et la volonté de son père et de son ami, bien qu'elle ne laisse que peu de place à l'auteur pour s'exprimer. Puis vient la solitude, le chagrin et la mélancolie. C'est là que le projet des *Essais* intervient comme pour combler un vide. Dans le chapitre « De l'oisiveté », Montaigne tire des conclusions de ce manque d'occupation pour l'esprit :

Ainsi, est-il des esprits. Si on ne les occupe à certain sujet, qui les bride et contraigne, ils se jettent déréglés, par-ci par-là, dans le vague champ des imaginations, [...]. L'âme qui n'a point de but établi, elle se perd : Car comme on dit, c'est n'être en aucun lieu, que d'être partout.

Quisquis ubique habitat, Maxime ; nusquam habitat.

Dernièrement que je me retirai chez moi, délibéré autant que je pourrai, ne me mêler d'autre chose, que de passer en repos, et à part, ce peu qui me reste de vie : il me semblait ne pouvoir faire plus grande faveur à mon esprit, que de laisser en pleine oisiveté, s'entretenir soi-même, et s'arrêter et rasseoir en soi : ce que j'espérais qu'il peut meshuy faire plus aisément, devenu avec le temps, plus pesant, et plus mûr : Mais je trouve,

variam semper dant otia mentem,

que au rebours, faisant le cheval échappé, il se donne cent fois plus d'affaire à soi-même, qu'il n'en prenait pour autrui : Et m'enfante tant de chimères et monstres fantasques les uns sur les autres, sans ordre, et sans propos, que pour en contempler à mon aise l'ineptie et l'étrangeté, j'ai commencé de les mettre en rôle, Espérant avec le temps, lui en faire honte à lui-même²³.

Cette oisiveté recouvre un sens tout de même négatif à l'époque de Montaigne, elle est encore reliée à l'idée de paresse, et les chimères qu'elle produit font « honte ». Ce chapitre ressemble à une sorte d'éloge paradoxal où l'oisiveté est représentée de manière négative mais suscite un grand intérêt. Montaigne se présente comme contre-modèle, encore une fois son expérience propre prouve que l'oisiveté est productrice. Il compare son esprit en repos à un « cheval échappé », image d'une écriture qui dépasse le projet primitif de l'auteur. Finalement, l'oisiveté peut être le moteur de l'imagination, de la créativité, de l'écriture et de la réalisation de soi, puisque dans l'expérience de ce dépassement, Montaigne fait

23 *Essais*, I, 8, p.153-154.

l'expérience de son esprit, de sa pensée, de lui-même. Comme Proust bien des siècles plus tard, il s'agit aussi d'un éloge de l'infime, du phénomène sensible et surtout particulier. L'oisiveté est connue de tous, chacun en fait l'expérience, et découvre ainsi les particularités de son esprit. Ce temps laissé libre à l'imagination a donc un intérêt personnel et universel. Ainsi, pourquoi n'a-t-il pas sa place dans les ouvrages du savoir ? Il ne faudrait pas se laisser dicter nos pensées, nos actions, nos « humeurs » mais les « mettre en rôle » ou les « contrerôler » nous-mêmes. Cet éloge paradoxal, qui pourrait contenir un nouveau projet d'écriture (« j'ai commencé de les mettre en rôle »), peut être mis en relation avec le dernier chapitre du troisième tome des *Essais*. En effet, dans ce chapitre titré « De l'expérience », Montaigne revient sur sa volonté de peindre l'expérience du moi singulier, qui est le seuil d'une éthique nouvelle. Alors qu'il évoque la maladie et l'impossible combat contre la nature, l'auteur loue encore notre pouvoir de cultiver notre être et de le mettre à distance par l'écriture. Ainsi Montaigne définit sa conception du temps et du passe-temps :

J'ai un dictionnaire tout à part moi. Je "passe le temps" quand il est mauvais et incommode: Quand il est bon, je ne le veux pas "passer", je le retâte, je m'y tiens. Il faut courir le mauvais, et se rasseoir au bon. Cette phrase ordinaire, de "passe-temps", et de "passer le temps", représente l'usage de ces prudentes gens qui ne pensent point avoir meilleur compte de leur vie que de la couler et échapper : de la passer, gauchir, et, autant qu'il est en eux, ignorer et fuir, comme chose de qualité ennuyeuse et dédaignable. Mais je la connais autre, et la trouve, et prisable et commode, voire en son dernier décours, où je la tiens : [...]²⁴

L'auteur s'empare ici du terme pour le déployer dans une nouvelle définition. Le passe-temps n'est plus une coupure dans le temps, une pause, mais constitue une véritable saisie. Ces « prudentes gens » qui passent le temps sans en tirer aucun bénéfice, que ce soit pour la communauté, la sphère civile, ou pour eux-mêmes, ne font pas bon usage du temps libre. On remarque ici un rapport particulier entre Montaigne et les mots qu'il utilise. Il parle d'un dictionnaire singulier, ce qui suggérerait que les mots qu'il contient peuvent exprimer un rapport particulier, personnel au temps. Montaigne s'attaque ici à l'expression « passe-temps » et « passer le temps » qui, selon la majorité des gens, signifierait une sorte d'abandon ou de fuite vis-à-vis du temps, une activité qui nous permettrait d'éviter l'ennui ou l'angoisse d'un temps qui se perd. Les instants vides sont pour eux futiles et ennuyeux. Montaigne leur donne raison au début du paragraphe en avouant qu'il existe des temps « mauvais et incommode[s] ». Or, si l'on ne doit pas s'attarder sur les mauvais moments, il y a dans cette définition une attention particulière au quotidien. Le temps qui est impalpable, notamment

²⁴ *Essais*, III, 13, p.474.

lorsqu'il est vide devient un objet de jouissance, une nourriture pour l'esprit.

L'homme est « un sujet merveilleusement vain » mais qui mérite qu'on s'y attarde. Le temps laissé libre, le temps des expériences vaines, « stériles » sont finalement précieux pour la formation de l'homme et la connaissance de soi. On remarque donc une caractéristique propre au projet des *Essais*, dans lesquels le sérieux, le ludique et le frivole sont nécessaires à une nouvelle éthique. Montaigne invite ses lecteurs à retourner leur conscience sur elle-même, même lorsqu'il ne semble pas y avoir matière à réfléchir. L'esprit ne doit fuir devant rien, et cet enroulement de l'esprit sur lui-même trouve un écho dans le schéma scriptural et littéraire des *Essais*.

De plus on pourrait rapprocher le projet des *Essais* d'un autre terme qui est celui de « divertissement », du latin *divertere* qui signifie « détourner ». Aujourd'hui ce terme a perdu de sa teneur. Mais l'*otium* romain, ou comme celui que semble concevoir Montaigne, est aussi une échappatoire. La réalité historique des guerres de religion, mais aussi la mort des proches de l'auteur, génèrent le besoin de se trouver un endroit à soi. Mais l'image de Montaigne n'est pas celle d'un simple spectateur. L'auteur illustre ce choix de vie mixte propre à la Renaissance. Il est écoeuré par l'injustice des guerres de religion mais il poursuit son rôle d'homme politique, notamment auprès des différents chefs de parti (Le duc de Guise, Henri de Navarre, Henri III). De même, après la première publication des *Essais* en 1580, Montaigne est élu maire de Bordeaux le 1er août 1581 alors qu'il voyage en Italie.

La notion de passe-temps et de divertissement interviennent donc dans l'éducation de l'enfant et de l'homme, dans la formation scientifique, philosophique, voire même politique. Le débat sur le temps laissé libre est encore très présent à la Renaissance, même si les activités autres que le travail sont en plein essor. Ainsi, la notion du temps semble moins normative et l'opposition des deux modèles de vie n'a plus grand intérêt. C'est là un véritable phénomène de société qui touche à la fois classes populaires et nobles, villes et campagnes.

Le passe-temps en société

On remarque dans la société du XVe et du XVIe siècle les prémices d'une culture du loisir qui connaîtra sa véritable apogée au XVIIe siècle. Elle est héritée en partie de l'Antiquité. En effet, nous pouvons encore voir aujourd'hui, dans certaines villes, les vestiges d'amphithéâtres, d'arènes ou de thermes. Ces ensembles architecturaux sont les preuves de temps passés collectivement à des activités autres que le travail. Ces activités étaient

évidemment réservées aux classes aristocratiques dans l'Antiquité et elles restent encore parfois le privilège des classes les plus riches à la Renaissance. Cet essor s'explique également par un phénomène d'urbanisation important. Dans son introduction au colloque « Les jeux à la Renaissance: actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes²⁵ », Philippe Ariès parle de « compulsion ludique » propre à la Renaissance. Certaines activités sont encore très mal vues depuis le Moyen Âge malgré leur développement important. Les sources juridiques ou morales qui condamnent ces activités permettent ainsi d'évaluer cette « compulsion ludique » et de comprendre ce phénomène de société ; de même pour la production iconographique et littéraire.

On peut citer, par exemple, le chapitre des « Jeux de Gargantua » dans le *Gargantua* de Rabelais, dont l'étude a été très pertinente pour les historiens. Ce chapitre présente une curieuse énumération de deux cent quinze noms de jeux. Certains jeux sont nommés plusieurs fois par des termes différents, correspondant à différents patois. Cette abondance, trait littéraire remarquable de l'œuvre, s'appuie aussi sur une réalité qui est aujourd'hui attestée. Si les historiens ne parviennent pas à reconstituer ces deux cent quinze jeux, ils ont toutefois justifié l'existence de cent quatre-vingt-dix d'entre eux. De la part de Rabelais, cette énumération est aussi le moyen, ironique, de montrer son savoir dans un domaine qui n'est pas celui des sciences. Ou alors de nous prouver que ces jeux sont aussi source de savoirs scientifiques. Ainsi, on trouve d'abord les jeux de cartes, puis les jeux de table, les jeux d'adresse, d'énigme, les jeux physiques... Cet inventaire des billevesées auxquelles Gargantua passe son temps présente des jeux pratiqués en grande majorité par le peuple.

De même, le tableau *Les jeux d'enfants*²⁶ de Brueghel, datant de 1560, a été un document important pour les historiens du jeu. Le peintre y représente deux cent enfants, dans un environnement urbain et populaire, s'adonnant environ à quatre-vingt-dix jeux. Certains ne sont pas reconnaissables et semblent être des divertissements libres. Par exemple, on remarque sous le préau du bâtiment principal, au centre du tableau, une enfant s'amusant, à l'aide d'un simple balai, à effectuer un numéro d'équilibriste. De même que dans l'inventaire de Rabelais, cette cour de récréation ne présente pas de jouet sophistiqué mais bien des jeux populaires. Ces deux œuvres sont donc précieuses pour comprendre l'ampleur des jeux à la Renaissance et leur intérêt populaire ; qu'en est-il pour les adultes ?

25 ARIES, Philippe, et MARGOLIN, Jean Claude, *Les jeux à la Renaissance: actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes, Tours, juillet 1980*, Vrin, 1982.

26 Exposé actuellement au Kunsthistorisches Museum à Vienne.



Les jeux d'enfants
Brueghel
1560
huile sur bois
Kunsthistorisches Museum, Vienne

Dès le Moyen Age la principale activité (autre que le travail) était l'entraînement guerrier : jeux d'armes, tournois, joutes, tir à l'arc ou à l'arbalète. Cet intérêt pour le corps est encore très important à la Renaissance et il est essentiel à une bonne formation, selon le dicton humaniste « *mens sana in corpore sano* ». Or, même si l'entraînement guerrier est de rigueur à cette époque, ces « sports » ou activités physiques perdent peu à peu leur dimension militaire. Dès le XVI^e siècle, les tournois ou joutes se pratiquent davantage comme des jeux ; le tir à l'arc ou l'arquebuse attirent plus par leur aspect récréatif ou compétitif. Tous ces entraînements sont peu à peu mis en scène, scénarisés, et se transforment en spectacle. Un événement a d'ailleurs, selon certains spécialistes²⁷, contribué à cette mise en jeu de l'entraînement guerrier. En 1559, Henri II organise une joute contre le comte de Montgomery à Paris. Les deux hommes s'élancent l'un contre l'autre et le comte de Montgomery transperce la visière d'Henri II. Malgré les soins procurés par les meilleurs chirurgiens de la ville, qui s'étaient entraînés sur des condamnés à mort, Henri II succombera

²⁷ Au sujet de la transformation des pratiques d'entraînement guerrier et sur l'essor du jeu au XVI^e, écouter l'émission de Temporeum Radio, datant du 17 novembre 2017, intitulée « Les loisirs à l'époque moderne » avec la participation de Laurent Turcot.

à ses blessures. Après ce tragique événement, les tournois se sont transformés davantage en spectacle, comme une exposition des chevaliers des différentes maisons, avec notamment le développement de l'héraldique. Ainsi, le tournoi n'est plus le lieu de l'entraînement guerrier, mais, comme le théâtre, un lieu où l'on se montre, où l'on se déguise et où l'on joue la comédie. Les joueurs se rapprochent presque de comédiens de troupes puisqu'ils se déplacent sur le territoire, et font de cette activité une activité économique. Cette mise en scène des corps est un phénomène important à cette époque.

En effet, il y a depuis le début de la Renaissance, de nombreuses familles bourgeoises, roturières, issues du commerce, comme la famille Eyquem, qui profitent du déclin de l'aristocratie pour s'anoblir. Les hautes classes perdent de leur prestige, les classes les plus basses tentent alors de s'élever dans la société. L'adoubement, à l'époque médiévale, était la voie principale vers la noblesse. Or, la chevalerie est en déclin à la fin du Moyen Âge, ainsi, l'anoblissement n'est plus tributaire de la carrière militaire. L'une des autres formes d'anoblissement était l'achat d'un fief anciennement possédé par un noble. La famille s'y installait et on devait, sur plusieurs générations, se conduire en « gentilhomme » pour être accepté en tant que tel. Ces nobles, comme la famille de Montaigne, étaient des « nobles de race » et non des « nobles de souche ». Il fallait donc s'entraîner afin de maîtriser toutes les activités du jeune noble (la danse, la chasse, le maniement des armes), et surtout, faire comme si cela venait naturellement. Cette période de troubles dans le classement social invite donc une forme de jeu, de déguisement, de mascarade dans les rapports sociaux. Dans le colloque précédemment cité, l'article « Les mascarades dans la vie et dans la littérature²⁸ » d'Hanna Dziechcinska montre qu'il y a à cette époque un essor du déguisement et de la mascarade, notamment influencé par la *Commedia dell'arte*. Elle parle d'une « théâtralisation de la société », où l'on joue de l'imitation (maniérisme), de l'illusion, tout en sachant qu'il est question d'un jeu, d'un irréel. Elle précise par ailleurs que des espaces propices aux déguisements apparaissent ou progressent dans la société comme les bals, les théâtres privés ou encore le carnaval.

Cette « compulsion ludique », dont parle Philippe Ariès, ne touche pas seulement la noblesse ou l'aristocratie, mais il s'agit d'un phénomène global. Si certaines pratiques sont encore réservées aux gentilshommes, on assiste à un accroissement des pratiques ludiques aussi bien à la cour qu'en campagne, entre 1400 et 1600. Le terme de « jeux de société »

28 ARIES, Philippe, et MARGOLIN, Jean Claude, *Les jeux à la Renaissance: actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes, Tours, juillet 1980*, Vrin, 1982, p.213 à 221.

prend tout son sens à l'époque moderne. Le jeu et les activités ludiques et sportives prennent place physiquement dans les villes et les cours. Ainsi se créent dans les villes et les campagnes des lieux spécifiques, clandestins ou normalisés, comme les tripots ou les tavernes. Albert de Luze a notamment recensé les tripots existant à Paris : il y en aurait eu deux cent cinquante à la fin du XVI^e siècle. Se créent également de nombreux métiers, d'artisanat, de commerce, ou d'arbitrage de ces jeux. Plusieurs activités ou jeux voient le jour comme les banques ou les loteries, exportées d'Italie sous le règne de François I^{er}. Leur pratique est encore limitée et timide mais elle devient très populaire au XVII^e siècle. Les jeux se diffusent donc entre les différents pays, mais également entre les classes sociales. Ainsi, on peut trouver des gentilshommes jouant à des jeux de lancer avec leurs propres domestiques ou valets. Nous pouvons, à ce titre, cité un autre exemple de ce phénomène dans l'œuvre de Bonaventure des Periers. Dans la dixième nouvelle des *Nouvelles récréations et joyeux devis*, un maître, s'étant aperçu que son valet Fouquet lui avait joué un mauvais tour, décide d'employer un barbier pour le piéger au jeu de paume. Le narrateur souligne, par ailleurs, que le jeu de paume représentait bien une « compulsion » pour ce valet :

Car un jour qu'il l'avoit envoyé à la ville, Fouquet ne faillit point à se jeter dedans un jeu de paume [nous soulignons] qui n'estoit gueres loing de sa maison : ainsi qu'il faisoit le plus des fois quand on l'envoyoit quelque part. [...] Quand il sceut que Fouquet pouvoit estre bien eschauffé à testonner la bourre, il vint entrer au jeu de paulme et appelle Fouquet, qui avoit déjà bandé sa part de deux douzaines d'esteuf et jouoit à l'acquit²⁹.

Par cet exemple datant de 1558, nous pouvons nous rendre compte de cette frénésie du jeu touchant toutes les catégories de la société, du roi au valet. Le jeu de la soule, par exemple, se développe également sur l'ensemble du territoire et devient l'un des jeux les plus populaires de l'époque. Mais c'est un jeu très violent qui consiste à récupérer, par tous les moyens et par équipe, la balle à son adversaire. Ce jeu est particulièrement détesté et pourchassé par les autorités qui y voyaient un risque de débordement et de violence. Les autorités se méfiaient des jeux violents, des jeux de hasard, mais également des jeux qui pouvaient provoquer des rassemblements trop importants comme le jeu de la fossette ou bloquette. Les « jeux de société » étaient également dénués d'objets et s'organisaient autour de jeu de parole, de devinette, jeu de questions-réponses, comme le « jeu du roi qui ment³⁰ »

29 DES PERIERS, Bonaventure, *Nouvelles récréations et joyeux devis I-XC*, éd. de Krystyna Kasprzyk, Paris, H.Champion, coll. « Société des textes français modernes », 1980, p.59.

30 Sorte de jeu de questions-réponses, qu'on nommerait peut-être aujourd'hui « chiche ou vérité ».

ou le « jeu du propos³¹ ». On remarque donc que le jeu présentait à l'époque beaucoup d'intérêt. Il était utile à l'éducation mais il permettait également à une société divisée par les barrières sociales et religieuses de se détourner, par une union ludique, de cette triste réalité.

La dimension ludique propre à la Renaissance s'évalue et se comprend grâce à des données historiques – l'échange entre la France et l'Italie par exemple –, grâce à des données archéologiques avec les objets correspondants à différentes pratiques, mais également grâce à des représentations visuelles ou littéraires. Ainsi, il n'est pas anodin de trouver dans les histoires fabuleuses de Rabelais ou de Bonaventure des Périers les noms ou la représentation de certains jeux. Mise à part une connivence avec le lecteur de l'époque, ce sont des marques de cette « compulsion ludique ».

Le jeu et son champ lexical apparaissent également dans les *Essais* de Montaigne. Contrairement aux œuvres comme celles de Rabelais ou de Bonaventure des Périers, les *Essais* ne sont pas une œuvre fictionnelle. Ainsi, même si le jeu peut apparaître dans la narration d'une anecdote, l'auteur y ajoute fréquemment un avis ou un jugement de valeur. Nous choisissons donc de poursuivre cette étude par une typologie des jeux dans les *Essais*, en examinant les différentes occurrences, mais également en étudiant le rapport qu'entretient Montaigne avec ceux-ci.

31 Jeu que l'on retrouve dans le *Gargantua*, chaque joueur doit ajouter un terme à la suite des mots déjà exprimés. Si l'on devait, encore une fois, faire un parallèle avec ce que l'on connaît aujourd'hui, ce serait une sorte de « cadavre exquis » oral. Pour plus de précisions sur ces différents jeux, voir l'ouvrage de Jean-Michel Mehl cité dans la bibliographie.

CHAPITRE 2

TPOLOGIE DES JEUX DANS LES *ESSAIS*

En recherchant les occurrences des différents jeux dans les *Essais*, force est de reconnaître que leur proportion est moindre par rapport à d'autres textes comme le *Gargantua* et sa fameuse liste de jeux, ou les œuvres de Jean Froissart³². Quand bien même, Montaigne écrit à la fois sur son époque et sur son quotidien, il n'était donc pas impossible, ici et là, de trouver certains termes étant donné l'ampleur de « l'invasion ludique ». On trouve, dans l'ensemble des livres, plusieurs occurrences du verbe « jouer » ou du substantif « jeu ». Mais l'on trouve également le nom de certains jeux réputés à l'époque. Par exemple, le « jeu de paume » ou ses attributs apparaissent une dizaine de fois, au détour d'une anecdote ou d'un commentaire. Il en est de même pour le jeu de cartes, les échecs, les dames, les dés ou encore le « jeu des bateleurs ».

Les jeux ont un statut particulier depuis l'antiquité et davantage à la Renaissance. Depuis Aristote, ils sont considérés comme nuisant à la recherche de la vertu mais sont nécessaires au désir de délasserment et de quiétude. Aristote concède que l'homme veuille se détourner de la peine mais le divertissement ne peut constituer la voie vers le bonheur, réservée à la vertu. Pascal, bien des siècles plus tard, fera également la critique du divertissement comme défaut de la recherche morale alors qu'il sera lui-même au fondement d'une certaine révolution dans les pratiques ludiques. Ainsi, comment les *Essais*, que nous reconnaissons encore aujourd'hui comme une œuvre « philosophique » et sérieuse, traitent-ils ces différents formes de divertissement et de jeu ? Quelle est leur place dans l'argumentation et l'écriture ?

Depuis l'Antiquité, le joueur est représenté comme un homme faible, avare, jaloux, irresponsable. Les autorités cherchent à contenir cette ferveur ludique, comme le roi Charles V qui promulgua une ordonnance interdisant tous les jeux qui n'avaient pas une visée

³² Voir par exemple *l'Epinette amoureuse*.

militaire (n'autorisant, ainsi, que le tir à l'arc ou l'arquebuse). Au XVI^e siècle, les autorités établissent une distinction entre jeux d'adresse, d'esprits et jeux de hasard. Elles étaient plus ou moins tolérantes pour les deux premières catégories, quand les jeux se déroulaient dans le calme, mais elles cherchent tout au long du siècle à interdire ou régulariser la troisième série de jeux. Jean Michel Mehl confirme l'abondance de ces documents juridiques, ordonnances, lettres de rémission, dans lesquelles les jeux sont visés, mais reconnaît également que dans la pratique, ces interdictions sont intenables. Ainsi, les autorités elles-mêmes se résignaient à profiter de cette vague ludique en ouvrant des lieux spécifiques ou en organisant des loteries royales.

Ce paradoxe se rencontre également dans les *Essais*. Montaigne semble à la fois apprécier certains jeux, pour leurs qualités éducatives notamment, mais se présente comme « au rebours » de cette « compulsion ludique », toujours de manière très personnelle en se justifiant par ses caractéristiques physiques ou morales. Du reste, il est tout de même spectateur de cet engouement, et semble parfois nous donner des indications historiques sur les usages dans telle ou telle activité. Ainsi, nous diviserons ce chapitre en types de jeux, les plus connus et les plus présents dans les *Essais*, en commençant par le jeu de paume, l'un des plus populaires de l'époque. La deuxième catégorie, qui apparaît également dans la répartition faite à l'époque, concerne les jeux de l'esprit ou jeux de table. Enfin il faudra évoquer les jeux de hasard, notamment les dés et le lien entre jeu et divination.

Popularité du jeu de paume

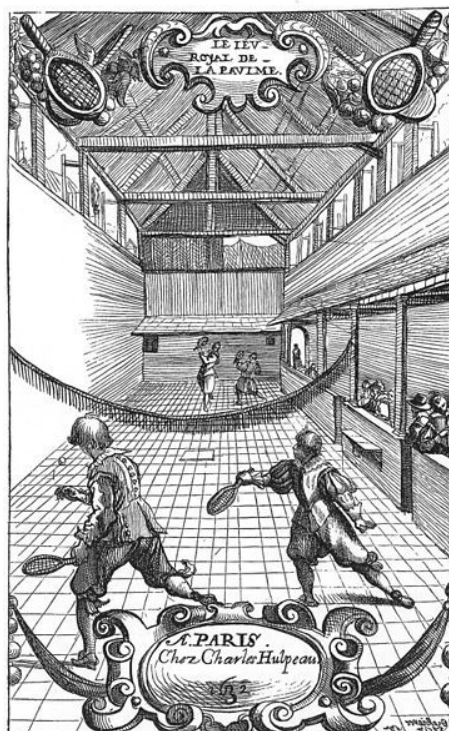
Même si le jeu de paume connaît son essor entre le XV^e et le XVI^e siècle, il n'est pas rare d'en trouver des traces dans la littérature ou l'iconographie antique. En effet, le jeu de paume, mis à part l'établissement de règles strictes à l'époque moderne, est un jeu de balle que pratique, par exemple, Ulysse dans l'*Odyssée*. De même, on connaît certains termes hérités de la Rome antique comme le nom de la balle : *la phéninde* ou la *pila*, ou certaines formes de jeu comme l'*harpaste* ou la *pila trigonalis*, cette dernière citée dans les jeux de Gargantua.

A l'époque moderne, le jeu de paume est très prisé par l'élite et l'aristocratie ; il devient l'un des jeux préférés des rois. François I^{er}, son fils Henri II de même qu'Henri IV sont de grands adeptes de ce « sport » et sont reconnus pour leur talent au jeu de balle. On compte plus de 1500 cours de jeu de paume en France au XVI^e siècle.

Nous avons d'ailleurs gardé certaines expressions dans la langue moderne qui attestent de ces espaces dédiés au jeu de paume : « Rester sur le carreau » (en référence au sol en damier des galeries), mais également « Épater la galerie » ou encore « Jeu de main, jeu de vilain ». En effet, arrivées à une certaine époque, les raquettes étaient réservées aux joueurs les plus aisés, les « vilains » devant toujours jouer avec la main.



Portrait Charles IX enfant
Germain Le Mannier
1552



Le jeu Royal de la Paulme, Charles
Hulpeau, Paris, 1632, Bibliothèque
Nationale

Des métiers d'artisanat se développent et font du jeu un véritable commerce. La France est un pays reconnu pour la fabrication des « esteufs » (balle de jeu) mais également, plus tardivement, des raquettes. Ces termes spécifiques ou techniques apparaissent dans les *Essais* de Montaigne. Par l'usage même du mot « raquette » il est alors possible de situer l'œuvre dans son époque par rapport à l'évolution du jeu. Ainsi, dans l'*Apologie de Raymond Sebond* (II,12), Montaigne cherche à montrer que notre connaissance ne peut désirer ce qui lui est totalement étranger. Il prend l'exemple d'un aveugle, par analogie, qui ne peut désirer voir, sachant qu'il n'a jamais connu cette sensation. Mais l'aveugle connaît la vue par ce que les autres autour de lui en disent, de même pour le jeu de balle. Il va alors « jouer le jeu », faire semblant, et va même jusqu'à avoir du plaisir et de la rigueur dans ses gestes :

Il y a plus : car parce que ce sont nos exercices que la chasse, la paume, la butte, et qu'il l'a ouï dire, il s'y affectionne et s'y embesogne : et croit y avoir la même part, que nous y avons : il s'y pique et s'y plaît, et ne les reçoit pourtant que par les oreilles. [...] L'esteuf il le prend à la main gauche, et le pousse à tout sa raquette [...] ³³.

Cette épisode prouve, d'une part, l'importance du jeu de paume dans le quotidien puisque Montaigne s'en sert comme point de repère, de comparaison, pour une situation donnée. Mais, c'est également un témoignage important de l'état du jeu au moment de l'écriture des *Essais*. De plus, Montaigne nous présente la scène de manière presque théâtrale, comme une sorte de mise en abîme d'un homme jouant celui qui joue. Le verbe « croire » (« croit ») nous montre que l'aveugle veut faire comme le joueur de paume, il va jouer au joueur de paume, sans pouvoir véritablement l'incarner puisqu'il « ne les reçoit pourtant que par les oreilles ».

Ce jeu se déroulait souvent à l'extérieur, puis, face à l'engouement, se sont construits des endroits clos. Le parterre ressemblait à un damier (voir, plus haut, illustration du *Jeu Royal de la Paulme*), ce qui a créé une division caractéristique entre jeu de paume et jeu de courte paume. A part ce détail d'infrastructure, la paume ne demande qu'une balle, des raquettes et un filet pour départager le terrain.

Un autre passage des *Essais* nous donne une indication particulière sur le jeu de paume. Les ordonnances du Moyen Age, qui visaient les jeux de manière globale, cherchaient à punir les joueurs pour leur manque de vertu, mais également pour leur excès de passion et de violence. Nous avons déjà évoqué le jeu de la soule, réputé pour sa violence ; ainsi de simples jeux de balle, voire même de table, pouvaient dégénérer. Par exemple, Montaigne nous rapporte au chapitre 10 du premier livre :

Et s'il m'y faut mêler : un mien frère le Capitaine S. Martin, âgé de vingt et trois ans, qui avait déjà fait assez bonne preuve de sa valeur, jouant à la paume, reçut un coup d'esteuf qui l'asséna un peu au-dessus de l'oreille droite, sans aucune apparence de contusion ni de blessure. Il ne s'en assit ni reposa, mais cinq ou six heures après il mourut d'une Apoplexie que ce coup lui causa ³⁴.

Cette anecdote va donc dans le sens des ordonnances connues à l'époque. Cet accident tragique rend compte de la dangerosité, la violence du jeu, qui peut causer la mort d'un homme « ayant fait assez bonne preuve de sa valeur ». Peut-être pouvons-nous voir un ton ironique, ou un certain cynisme de la part de Montaigne qui présente ici un homme jeune et

³³ *Essais*, II, 12, p.377.

³⁴ *Essais*, I, 10, p.226, 227.

valeureux, tué par un coup « d'esteuf », mort peu valorisante.

On remarque, pour l'instant, que Montaigne évoque ce jeu de manière anecdotique. Il a déjà été spectateur d'une partie de jeu de paume, mais l'a-t-il déjà pratiqué ? Il est fort possible que oui, mais cela ne veut pas dire qu'il l'affectionne. Il semble lui trouver un certain intérêt pour sa dimension pédagogique et formatrice. Il cite souvent Platon, qui mettait en valeur l'exercice des corps, et il dit lui-même au chapitre « Du pédantisme » : « j'aimerais aussi cher que mon écolier eut passé le temps à jouer à la paume au moins le corps en serait plus allègre³⁵ ».

D'autres termes comme la « pelote » et ses dérivés évoquent le jeu de balle. Par exemple, dans le chapitre 9 du livre III, on peut lire : « Les dieux s'ébattent de nous à la pelote, et nous agitent à toutes mains, *enimuero Dii nos homines quasi pilas habent* ³⁶ ». On remarque ici le lien entre le terme « pelote » et le terme latin « *pilas* ». Autre exemple, dans « De l'institution des enfants », Montaigne évoque son éducation et rappelle l'apprentissage des leçons avec ses camarades : « [...] forme débats et d'exercice : Nous pelotions nos déclinaisons : à la manière de ceux, qui par certains jeux de tablier apprennent l'Arithmétique et la géométrie ³⁷ ». On retrouve ici la forme verbale du terme « pelote ». L'apprentissage des déclinaisons est également comparé à l'apprentissage de la géométrie et l'Arithmétique, par les « jeux de tablier » ou jeux de table (voir les jeux pédagogiques cités dans le chapitre précédent). Dans les deux cas, la pelote est ici utilisée pour son sens métaphorique. Dans le premier cas elle suggère que les dieux se jouent de nous, dans l'autre, elle rend compte de la technique, répétitive sans doute, d'apprendre ses déclinaisons de manière ludique. Nous reviendrons sur cette dérive métaphorique et imagée du jeu de paume, signalée par les recherches de François Rigolot. Mais, nous reconnaissons, d'ores et déjà, par cet emploi métaphorique, les préférences de Montaigne comme par exemple celles pour l'éducation ludique.

Les jeux d'esprit

Les jeux d'esprit sont ce qu'on appelle également les jeux de société ou jeux de table, en opposition aux jeux solitaires. Pratiqués à l'intérieur, ils ne sont pas à proprement parler « physiques », bien qu'ils demandent parfois de l'adresse. Ils sont la forme de jeu la plus

³⁵ *Essais*, I, 25, p.302.

³⁶ *Essais*, III, 9, p.255.

³⁷ *Essais*, I, 26, p.353.

tolérée par les autorités. Beaucoup de ces jeux voient le jour ou se trouvent considérablement changés au XVI^e siècle. Le jeu des échecs, « roi des jeux et jeux des rois » selon le dicton, est un des jeux les plus anciens. Son origine remonte au Ve siècle en Asie Centrale, il aurait ensuite transité par l'Inde, puis dans le monde Arabe. Il serait arrivé en Occident par le biais des nombreux échanges avec l'Orient pendant la Guerre Sainte. Quelques changements ont permis d'occidentaliser le jeu. Ainsi, l'éléphant est devenu juge puis évêque pour enfin incarner le fou, pièce que l'on connaît aujourd'hui. Mais le jeu restait, au Moyen Age, un jeu ennuyeux, très long, puisqu'il consistait en un corps à corps des pièces qui ne pouvaient avancer que d'une case à la fois. Au XVI^e siècle, les règles sont revues comme, par exemple, la stratégie du roque, permettant la défense du roi, mais surtout, la possibilité pour la reine de se déplacer partout sur autant de cases souhaitées. La reine devient la pièce la plus forte du jeu, bien que le roi reste la plus symbolique : quand le roi est en « échec et mat », la partie se termine. Sans le roi, il n'y a aucune partie. Le jeu des échecs véhicule, lui aussi, une grande part de symbolique. C'était un jeu réservé à l'aristocratie reprenant les figures d'une cour : le roi, la reine, le chevalier, le fou. Le jeu se compose également de pièces populaires comme le pion. Cependant, il se développe peu à peu dans les milieux bourgeois, il est reconnu pour être le jeu par excellence de l'intelligence et de la stratégie. Dans les *Essais*, Montaigne l'évoque sur un ton agacé lorsqu'il parle d'Alexandre :

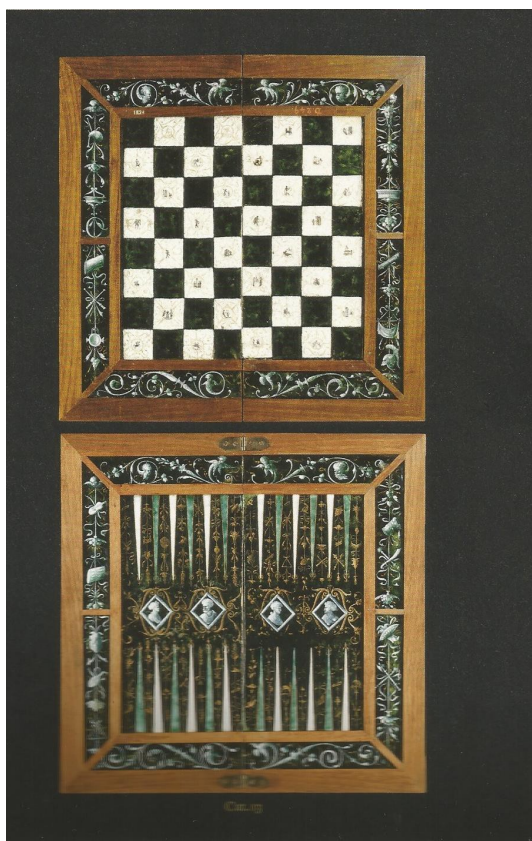
Pourquoi ne jugerai-je d'Alexandre à table, devisant et buvant d'autant : ou s'il maniait des échecs. Quelle corde de son esprit ne touche et n'emploie ce niais et pueril jeu. Je le hais et fuis, de ce qu'il n'est pas assez jeu, et qu'il nous ébat trop sérieusement, ayant honte d'y fournir l'attention qui suffirait à quelque bonne chose³⁸

On retrouve encore cette idée, vue plus haut, selon laquelle le jeu est un moyen de juger l'homme. Ainsi, la valeur d'un homme se remarque à la fois autour d'une table dans le sens d'une discussion mais aussi dans le divertissement, le duel ludique ou dans le choix de ses jeux. Cependant Montaigne ne semble pas comprendre l'intérêt de ce jeu et le qualifie de manière inattendue de « niais et pueril jeu ». Cette qualification est en contradiction avec la proposition de la phrase suivante (« nous ébat [c'est-à-dire nous amuse] trop sérieusement ») et l'esprit-même du jeu qui se veut un jeu d'homme mûr, un jeu de stratégie. Par cet oxymore d'un « pueril jeu » qui n'amuse que « trop sérieusement », Montaigne donne l'impression d'être un joueur peu patient, mais se revendique également comme un vrai joueur qui hait et fuit les jeux qui ne sont pas « assez jeu[x] ». Il critique à la fois un temps sérieux consacré à

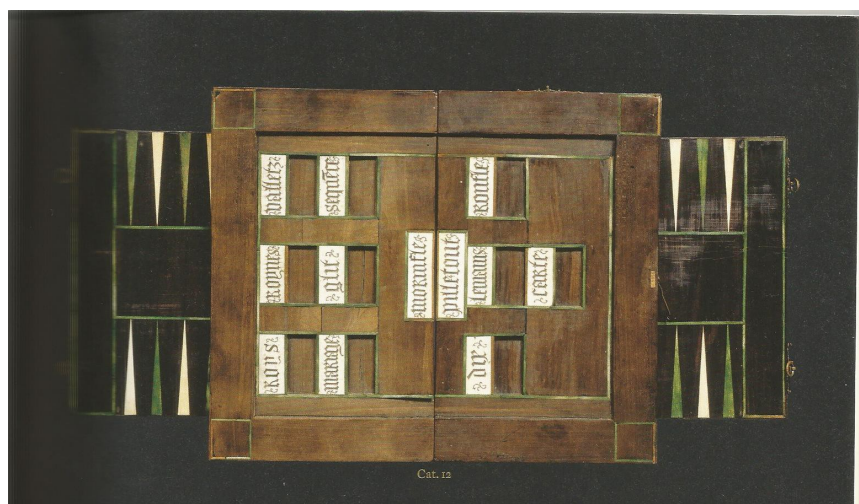
38 *Essais*, I, 50, p.527.

une action frivole, mais il semble également agacé, voire même déçu, d'un jeu qui n'est justement pas assez frivole, pas assez divertissant. L'avis de Montaigne est encore une fois en apparence contradictoire. Dans un sens, on le voit comme homme trop sérieux, refusant de perdre son temps en frivolités, dans l'autre, il semble connaître et revendiquer ce qu'est le vrai jeu et le vrai divertissement.

Proche du jeu des échecs, nous trouvons également cité le jeu de dames, dont l'ancêtre serait le jeu de l'Alquerque transposé sur un damier de 64 cases. Les premières mentions littéraires de ce jeu se trouvent au XVI^e siècle et dans les jeux du jeune Gargantua. Ces différentes activités ludiques se trouvaient parfois dans des boîtes à jeu comprenant un tric trac, un échiquier ou un damier, un merellier, un tourniquet ou encore une forme de « glic », jeu de cartes allemand réputé au XVe et XVI^e siècle. Cet objet typique de l'époque montre la demande qu'il y avait par rapport aux jeux et à leur diversité.



Echiquier-tric-trac de Léonard Limosin
Limoges, 1537
Email peint sur cuivre
Musée du Louvre, Objets d'art, ML 128



Boîte à jeux multiples
France, vers 1500
Ebène, ivoire et noyer,
Musée national du Moyen-Age

Le jeu de cartes est lui aussi considéré comme « jeu de table » et jeu de l'esprit. C'est un jeu typiquement médiéval et renaissant, même si l'on recherche encore ses origines, notamment en Orient. Rabelais commence sa liste de jeux par plus de 35 jeux de cartes différents dont le « glic », « la fluette », « la reinette », le « jeu de la Banque », le « trente-et-un »... Les cartes se développent notamment grâce à l'imprimerie et à l'essor de la xylographie³⁹. Elles connaissent plusieurs mutations comme le début des figures et des couleurs - carreau, trèfle, pique, cœur et costumes royaux pour les figures - qui n'apparaissent qu'avec la collection Le Carpentier à Lyon au XVe siècle. Une des familles connues de cartiers apparaît dans les *Essais*. Alors que Montaigne commence son chapitre « De l'expérience » par la question de la différence et de la similitude, il prend exemple d'une famille de cartiers dont la marque de fabrique est attestée et dont la beauté ne peut être reproduite. Ainsi, il dit : « La dissimilitude s'ingère d'elle-même en nos ouvrages : nul art peut arriver à la similitude. Ni Perrozet ni autres, ne peut si soigneusement polir et blanchir l'envers de ses cartes, qu'aucuns joueurs ne les distinguent à les voir seulement couler par les mains d'un autre⁴⁰ ». « Perrozet » est donc le nom d'une famille de fabricants qui marquaient leurs cartes par un revers totalement blanc. Encore une fois, le jeu apparaît dans l'écriture de

39 Procédé d'impression multiple grâce à la technique de la gravure sur bois.

40 *Essais*, III, 13, p.403.

Montaigne comme une réalité historique liée à une mémoire commune. Elle appelle l'échange avec le lecteur de l'époque, qui avait déjà peut-être eu dans les mains les cartes de la famille Perrozet.

Du reste, les cartes ont considérablement changé la manière de jouer dans le sens où elles développent une part d'aléatoire dans la partie (le tirage dans la pioche ou la distribution des cartes), mais également une stratégie par rapport au jeu caché des adversaires. C'est peut-être avec l'arrivée du jeu de cartes qu'est apparu la notion de *bluff*⁴¹. La plupart des jeux de cartes sont donc à la jonction du jeu de hasard, de stratégie, mais également proche du jeu théâtral dans le sens où le joueur cherche à cacher son jeu ou à tromper l'adversaire.

La création et le renouvellement de ces jeux est orchestré par une forte production de livres de règles, manuels et traités. Leur diffusion est européenne et connaît une augmentation significative avec l'invention de l'imprimerie. On peut citer le *Libro del ajedrez, dados y tablas* d'Alphonse X le Sage, roi de Castille, en 1283, mais aussi, par exemple, des monographies comme *Le livre du jeu d'échec ou la Société idéale au Moyen Age, XIIIe siècle* de Jacques de Cessole en 1473.



Libro del ajedrez, dados y tablas d'Alphonse X le Sage, roi de Castille, en 1283

En parallèle des différents jeux de cartes, apparaît également le tarot. Sa première

41 Voir C.BOWEN, Barbara, *The age of bluff: paradox & ambiguity in Rabelais & Montaigne*, Urbana, Chicago et Londres, University of Illinois Press, 1972.

mention se trouve chez Rabelais sous le nom ancien « triomphe » (*ludus triumphorum*). Il se compose d'un jeu traditionnel, d'un Cavalier, de vingt-et-un atouts et d'une excuse. Peu à peu, par le détail des figures et leur potentiel symbolique, il sera propice aux pratiques liées à la divination. Myriam Marrache-Gourraud, critique rabelaisienne, a travaillé sur l'interprétation des signes et la divination dans la geste rabelaisienne. A l'époque, les pratiques ludiques et divinatoires concernant le tarot coexistent. Dans un chapitre intitulé « Le jeu et le joker »⁴², compris dans l'ouvrage « *Hors toute intimidation* » *Panurge ou la parole singulière*, la critique compare le personnage de Panurge avec la figure du fou ou joker. Le personnage représente tout et rien, tout comme la carte à laquelle il est comparé (le fou étant également le zéro). Le personnage de Panurge est celui qui est le moins défini mais qui sans doute évolue le plus à partir du *Tiers-Livre*. La figure de cette carte, comme le personnage, incarnent également la ruse, le *bluff* au sens où l'entend B.Bowen, c'est-à-dire comme « un mécanisme discursif destiné à faire réagir le lecteur⁴³ », suscitant ainsi la surprise ou le rire. Ainsi, l'œuvre de Rabelais atteste de cette dérive entre jeu et divination, que ce soit par les cartes ou les dés.

Jeux de dés et jeux de hasard

Contrairement aux échecs ou aux cartes qui peuvent parfois ne faire intervenir qu'une part de hasard, d'autres jeux dépendent exclusivement de celui-ci. Cette catégorie apparaît dans la sociologie des jeux de Roger Caillois ; il les regroupe dans la série des jeux d'*alea*. Le joueur est passif ; la valeur, l'adresse, la stratégie ne rentrent plus en compte, seule la chance ou la malchance déterminent une issue à la partie. Les jeux de hasard désignent souvent des jeux liés à l'argent, ce qui les rend d'autant plus condamnables par l'Église. Dans l'iconographie, les dés sont les grands représentants du jeu de hasard. Ils sont, par exemple, présents sur le premier atout du tarot, à côté de pièces, sur la table du Bateleur (figure même du joueur et de l'illusionniste à l'époque médiévale et renaissante). On les retrouve également dans certaines représentations de la Passion du Christ. Les textes soulignent le fait que les habits du Christ ont été tirés au sort par les soldats romains, sans pour autant évoquer les dés. Ainsi, la représentation des parties de dés au pied de la croix sont la preuve de la célébrité de ce jeu à l'époque. Ils sont donc, dans l'imaginaire religieux, directement liés aux ennemis du

42 Chapitre X « Le jeu et le Joker », in « *Hors toute intimidation* » *Panurge ou la parole singulière*, Genève, Droz, 2003, p. 353 à 389.

43 *Ibid*, note de la page 362.

Christ, aux hérétiques, au Diable.

La Crucifixion
Livres d'heures, XVe siècle, Parchemin
BNF, Arsenal, ms.432, f.58



Les dés sont un des jeux les plus anciens, les plus partagés dans le monde, communs aux différentes civilisations. Platon voyait dans le dieu égyptien Thot le créateur des dés. Dans le *Phèdre* il raconte :

J'ai entendu raconter que près de Naucratis, en Egypte, a vécu l'un des anciens dieux de là-bas, dont l'emblème sacré est l'oiseau que l'on appelle ibis : à cette divinité on donne le nom de Theuth. Le premier il a découvert le nombre, le calcul, la géométrie, l'astronomie, ainsi que le tric-trac et le jeu de dés, et surtout l'écriture [...]⁴⁴.

Selon d'autres sources, ils auraient été créés par le guerrier Palamède pour divertir les soldats durant le long siège de Troie. Les premiers dés sont retrouvés dans la vallée de l'Indus en 2000 avant J-C. On trouve plusieurs termes latins pour désigner les jeux de dés : « *alea* » « *tallus* » ou « *taxillus* ». Ces différents termes désignent également les osselets ou « *astragales* », terme d'anatomie signifiant le petit os. Les grecs se servaient de ces petits

⁴⁴ *Phèdre*, Platon, Introduction, traduction et notes de Létitia Mouze, Livre de poche, coll. « Classiques de la philosophie », 2007, 274d, p. 302.

objets pour jouer aux dés, attribuant à chaque face une certaine valeur, le jeu était éminemment symbolique puisque l'on jouait tout de même avec un objet en lien avec la mort. Ainsi, l'utilisation divinatoire des dés tient dans le fait que dans plusieurs civilisations, les osselets étaient un vecteur pour s'adresser aux morts. On trouvait par exemple en Inde des « prières aux dés » qui précédaient la partie.

Dans son article sur les jeux de dés, dans le colloque des *Jeux à la Renaissance*, Jean-Michel Mehl montre que ces jeux sont mentionnés dans presque la moitié des lettres de rémissions de l'époque ayant un lien avec les jeux. Plusieurs noms et pratiques montrent l'ampleur des variations : la raffle, le dringuet ou encore le hasart. Par exemple, le « jeu du hasart » apparaît, dans la scène d'exposition de l'œuvre *Le jeu de Saint Nicolas* de Jean Bodel⁴⁵, première pièce en langue vernaculaire écrite vers 1200, dans laquelle se trouve mentionné le jeu :

242 MÉLANGES
PINCEDÉS
Dieus ! Un plus : s'arai bien joué ! 1129
Set n'eüsse je mie pris.
CLIKÈS
Or seroient treize de pris,
S'ils voloient venir a nous !
PINCEDÉS
A ! sains Lienars, chu desous ! 1133
Si seroit li affaires plains.
CLIKÈS
Sains Nicolais, un tout seul mains !
PINCEDÉS
Ves chi uit, che sont mi ami !
Traduction : PINCEDÉ (Il lance une nouvelle fois les dés)
Dieu ! un de plus : voilà qui est bien joué ! Un sept, je ne pouvais vraiment pas le tirer.
CLIQET
Un treize serait maintenant le bienvenu, s'il voulait nous échoir.
PINCEDÉ
Ah ! saint Liénard, donnez-moi le plus bas des deux coups ! Ainsi, l'affaire serait réglée.
CLIQET
Saint Nicolas, un tout petit point en moins !
PINCEDÉ (qui relance)
Et voici huit points, ce sont mes amis !

45 Henry Albert, « La partie de hasard dans le *Jeu de saint Nicolas* », In: *Romania*, tome 81 n°322, 1960, p. 241-243.

Montaigne semble lui aussi avoir joué à quelques jeux de hasard. Mais il dit s'en être défait : « J'aimais autrefois les jeux hasardeux des cartes et des dés : je m'en suis défait, il y a longtemps, pour cela seulement, que quelque bonne mine que je fisse en ma perte, je ne laissais pas d'en avoir au dedans de la piqure ». Nous remarquons ici la figure du mauvais perdant, celui qui éprouve de « la piqure », qui s'énervé au jeu. Cette expression revient fréquemment lorsque Montaigne parle de jeu, nous y reviendrons à la fin de cette partie. Il était important de le citer ici, puisque l'on remarque que Montaigne passe d'abord par l'expérience du jeu avant d'émettre un jugement par rapport à celui-ci.

En tout cas, il connaît le comportement des joueurs et utilise, dans le livre I, une image qui suscite l'interaction avec le lecteur de son époque : « Qui n'a vu mâcher et engloutir les cartes, se gorger d'une balle de dés, pour avoir où se venger de la perte de son argent ? ⁴⁶ ». Il apparaît donc comme un comportement attendu à l'époque pour qui veut gagner ou récupérer son argent. Le jeu apparaît aussi comme une manière de décharger ses passions, comme l'indique le titre du chapitre (« Comme l'âme décharge ses passions sur des objets faux, quand les vrais lui défont »). Encore une fois, la remarque de Montaigne nous donne une indication sur le comportement des joueurs et le fait que cette pratique, bien que réprimée par les autorités, était tout à fait répandue dans la société.

Les seules fois où Montaigne avoue s'en remettre aux dés ce n'est pas pour l'argent mais pour interroger le sort et la fortune. Ainsi, il dit dans le livre I, 11 : « J'aimerais bien mieux régler mes affaires par le sort des dés que par ces songes ⁴⁷ ». Il fait ici une distinction entre deux pratiques de divination réputées. En effet, on remarque de manière significative le lien entre jeux et pratiques de divination à la Renaissance. Cela s'explique par le fait que les deux activités sont les sujets d'un intérêt nouveau à l'époque. De nombreux objets, comme les cartes du tarot ou les dés, deviennent des outils ou des supports de divination. Dans son article sur les jeux et la divination ⁴⁸, Jean Céard prend plusieurs exemples comme le *Livre du passe-temps des dés*, de Spirito, les anagrammes ou encore la géomancie pour étudier les rapports complexes qu'entretiennent jeux et divination et leurs moyens d'éviter, ou de contourner les condamnations. Même les jeux de hasard qui, reposant sur le sort, ne cherchent ni à attribuer un bien, ni à dire le futur, sont condamnables puisqu'ils utilisent la parole divine pour une activité futile, un plaisir vain. De son côté, la divination est

⁴⁶ *Essais*, I, 4, p.141.

⁴⁷ *Essais*, I, 11, p.168.

⁴⁸ ARIES, Philippe, et MARGOLIN, Jean Claude, *Les jeux à la Renaissance: actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes, Tours, juillet 1980*, Vrin, 1982, « Jeu et divination à la Renaissance », p.405 à 420.

absolument condamnable car elle ne respecte pas la volonté divine et force la révélation du destin. Jean Céard finit son article en écrivant la chose suivante : « En se méfiant de la divination, qu'elle tend à considérer comme une usurpation indue d'un privilège divin, et en voulant ne reconnaître la légitimité du jeu dans la mesure où il est encore une activité formatrice, la Renaissance a conduit le jeu et la divination à la fois à s'affronter et à s'assister ⁴⁹ ».

L'association du sort et des dés se retrouve également dans le livre II des *Essais*. Ainsi, au chapitre 17, Montaigne écrit :

L'incertitude de mon jugement est si également balancée en la plupart des occurrences que je compromettrais volontiers à la décision du sort et des dés. Et remarque avec grande considération de notre faiblesse humaine, les exemples que l'histoire divine même nous a laissés de cet usage, de remettre à la fortune et au hasard⁵⁰.

Montaigne nous prouve, encore une fois, qu'il est un grand observateur de l'homme et de la société. Dans une époque où sévissent un grand nombre de violences politiques et religieuses, où la vérité est sans cesse remise en question, Montaigne a raison de remarquer « avec grande considération » cette tendance à s'en remettre à la fortune. On remarque également dans cette citation, l'influence sceptique qui fait dire à l'auteur qu'il est parfois plus facile de s'en remettre au sort ou aux dés que de devoir faire un choix. Le *Tiers Livre* de Rabelais, également marqué par un certain scepticisme, met en scène cette remise en question de la vérité par le personnage du juge Bridoye au chapitre 39. Alors que ce personnage devrait incarner une parole de vérité et de raison, il préfère s'en remettre au sort des dés, *alea iudiciorum*, pour rendre ses jugements : « sort est fort bon, honneste. utile et necessaire a la vuidange des procès et dissensions⁵¹ ». De même, Montaigne montre que le sujet n'arrive pas à exercer son jugement, mais c'est déjà une décision que celle de s'en remettre à la fortune et à « la plume au vent ». Cette dernière citation est présente plus haut dans le passage de Montaigne et semble être une image admise, nous la retrouvons en effet chez Rabelais⁵². Les dés sont ainsi, pour Bridoye et Montaigne, compris comme des instruments de divination, que Jean Céard aurait appelé « sort consultatif » permettant de « s'enquérir de ce que l'on doit faire⁵³ ». Ainsi, la citation semble « balancée » comme son propos. A la fois Montaigne

49 *Ibid*, p.418.

50 *Essais*, II, 17, p.470.

51 RABELAIS, Les cinq livres, François, éd. de Jean Céard, Gérard Defaux, et Michel Simonin, Paris, Le Livre de poche, coll. « La Pochothèque », 1994, p. 793.

52 *Ibid*, p. 879 « C'est la cause, Monseigneur, pourquoy présentement, hors de toute intimidacion, je mettz la plume au vent [...] ».

53 *Op. cit.*, p.408.

semble remarquer ce défaut de l'homme avec une certaine gravité (« grande considération »). D'autre part, il se montre « volontiers » prêt à utiliser cette méthode.

François Berriot dans son étude de l'athéisme au XVI^e siècle⁵⁴, a montré que l'époque avait été touchée d'une grande crise, le monde est en changement que ce soit dans l'industrie ou l'agriculture ou dans la hiérarchie des classes sociales. Ainsi, ces nombreux changements provoquent un déséquilibre et une certaine peur. Mais alors que se développe cette peur, les pratiques de sorcellerie connaissent un grand essor, les hommes de l'époque ont besoin de savoir ce que le sort leur réserve et cela fait le commerce des diseuses de bonne aventure. Petit à petit, notamment avec la diffusion de certains ouvrages comme le *De Tribus impostorius*, la confiance dans la religion chrétienne se trouve malmenée, notamment autour de débats d'interprétation théologiques comme la question de l'eucharistie. Ainsi, François Berriot conclut qu'il y avait, lors de tous ces changements et ces déceptions, une forme d'athéisme naissant. Cet athéisme n'était évidemment pas commun à toute la société et se trouvait représenté dans des espaces marginaux. Cependant, la dérivation du jeu vers la divination atteste de ce changement et de l'importance de ces pratiques.

Il en résulte que ces quelques citations de Montaigne peuvent déjà être pertinentes pour une recherche sur l'histoire des jeux. Montaigne évoque la dimension pratique de certains d'entre eux, la dimension symbolique parfois (nous y reviendrons), et évoque même leur dérive dans le champ de la divination, par exemple, lorsqu'il dit s'en remettre « à la décision du sort et des dés ». Enfin, les jugements qu'il en donne sont représentatifs, puisqu'une fois encore son avis est parfois contradictoire, ou nettement nuancé. D'un côté, Montaigne semble prévoyant, très sérieux, en accord avec les ordonnances de l'époque. Il reconnaît les effets négatifs du jeu chez les autres et ce qu'il révèle sur la condition de l'homme. D'un autre côté, il paraît parfois séduit par ces jeux, voire même exigeant quant à leurs effets.

54 BERRIOT, François, *Athéismes et athéistes au XVI^e siècle en France*, Paris, Cerf, coll. « Thèses Cerf », 1984.

CHAPITRE 3

MONTAIGNE ANTI-JOUEUR ?

« Le jugement doit tout partout maintenir son droit ⁵⁵ »

Montaigne exerce son jugement y compris lorsqu'il s'agit de pratiques quotidiennes. En ce qui concerne les jeux, nous avons vu que cette activité lui était familière comme à la plupart des hommes de son temps. Cependant, sa volonté d'exercer son jugement sur tout ce qui l'entoure l'oblige à prendre des distances, à mesurer sa passion au jeu, à questionner son intérêt et sa valeur morale. Nous avons d'ores et déjà remarqué que Montaigne juge un homme selon ses activités ou ses comportements dans différents domaines. Il semble se juger de la même façon. En effet, nous trouvons à plusieurs reprises dans les *Essais* ce qui semblerait être des autoportraits ou des représentations de l'auteur dans son quotidien. Montaigne annonçait déjà dans son avis « Au lecteur » vouloir se peindre « tout entier et tout nu », mais également qu'on le voie en sa « façon simple, naturelle et ordinaire ». Nous verrons donc, dans ce chapitre, comment son aversion pour les jeux et les pratiques ludiques s'intègre dans la logique de ces autoportraits. De même, qu'est-ce qui dans sa façon de se peindre justifierait son refus des pratiques ludiques ? Est-ce que le jugement qu'il porte sur lui-même est fiable, sérieux ? Est-ce que Montaigne ne s'amuse pas justement par l'auto-dérision ou avec la variété de ses humeurs ? En effet, l'auteur semble vouloir nous donner l'image d'un homme comme les autres dont la mouvance, le changement et l'inconstance sont les traits persistants. Nous avons parfois l'impression que son portrait perd en cohérence. Il évoque à la fois sa mollesse de corps, les « chimères » de son esprit qu'il n'arrive pas à mettre en « rolle », son incapacité à se soumettre à certaines exigences... Mais sa personnalité est aussi marquée par une certaine droiture, notamment sur la question des jeux. En effet, il fait preuve d'un certain conservatisme, d'une sagesse stoïcienne qui l'amènent à juger durement ce

⁵⁵ *Essais*, II, 17, p. 439.

qui, pour lui, suppose un manque de rigueur ou de maîtrise de soi.

Dans son ouvrage *Montaigne Le badin de la farce ; de la joie tragique à la gaie sagesse*⁵⁶, Pierre Leschemelle introduit son étude en soulignant cette contradiction : « Tout lecteur un peu attentif des *Essais* ne peut qu'être surpris de découvrir le violent contraste qui se fait jour entre les nombreux portraits que Montaigne nous donne de lui-même et la philosophie souriante, humaine et responsable, qui se dégage de son œuvre ». Montaigne lui-même fait l'aveu de ces contradictions dans le chapitre « De l'inconstance de nos actions » :

Je donne à mon âme tantôt un visage, tantôt un autre, selon le côté où je la couche. Si je parle diversement de moi, c'est que je me regarde diversement⁵⁷.

L'adverbe final n'indique pas seulement une variété de portraits mais des différences et des contradictions au sein-même de ces portraits. Ainsi, Montaigne aura tendance, par force de modestie, à se sous-estimer et à se présenter comme un anti-héros, de façon négative, voire même pessimiste. Mais d'un autre côté, il se présentera aussi comme un sage, philosophe, à la parole réfléchie, dont la mesure et la modération sont exemplaires. Cependant, l'héritage d'un modèle de *declamatio* comme celui du *serio ludere* pousse Montaigne à placer ces portraits sous le signe de l'auto-dérision et donc, dans une forme de légèreté propre à l'univers du ludique et du comique.

Ainsi, nous verrons d'abord comment Montaigne condamne le jeu, puisque ce dernier relève de la passion, de la violence et de la tromperie. Nous verrons ensuite, comment sa pratique personnelle est contrariée par son tempérament et son physique, présentés de manière comique voire clownesque. De cette façon, si Montaigne refuse les jeux, à la fois par des arguments de morale, et par des contradictions personnelles, où peut-il pratiquer le jeu ? N'y a-t-il pas, en dehors de sa réalité effective, un intérêt à penser le jeu dans l'écriture et la réflexion philosophique ? Montaigne semble un anti-joueur mais n'a-t-il pas pour autant un « esprit joueur » ? Lorsque Montaigne parle des jeux d'échecs auxquels s'adonne Alexandre, il regrette que ces derniers ne soient pas « assez jeu⁵⁸ ». Quels sont les bons et les mauvais jeux ? Quels sont les bons et les mauvais joueurs ? N'y a-t-il pas dans cette formule la volonté de l'auteur à revenir sur la teneur sémantique des termes « jeu » ou « jouer » ?

56 LESCHEMELLE, Pierre, *Montaigne : le badin de la farce ; de la joie tragique à la gaie sagesse*, Paris, Imago, 1995, « Avant-propos ».

57 *Essais*, II, 1, p. 18.

58 *Essais*, I, 50, p.527.

Portrait d'un sage joueur

Rappelons l'image très complexe du jeu à la Renaissance. Même si sa pratique augmente de manière significative, il est considéré par beaucoup comme un perturbateur des mœurs de la société. Lorsqu'ils ne s'amuse pas à détourner la parole divine, les joueurs sont excités, parfois violents, se « piquent au jeu » ou cherchent à maîtriser la « piperie » ou le « bluff ». La pratique des jeux et autres activités ludiques sont donc contraires à la maîtrise de soi et à la maîtrise de ses passions selon les préceptes stoïciens.

Dans le chapitre « De ménager sa volonté », Montaigne réfléchit sur l'influence de la politique ou de la morale commune sur la sagesse individuelle. Il y revendique sa posture de modération, de mesure en toutes choses, là où, dans la société, les passions politiques prennent le dessus. Dans la progression du chapitre, Montaigne prend l'exemple des jeux et des actions « vaines et frivoles » :

Considérez qu'aux actions mêmes qui sont vaines et frivoles, au jeu des échecs, de la paume, et semblables: cet engagement âpre et ardent d'un désir impétueux jette incontinent l'esprit et les membres à l'indiscrétion, et au désordre : On s'éblouit, on s'embarrasse soi-même. Celui qui se porte plus modérément envers le gain et la perte, il est toujours chez soi. Moins il se pique et passionne au jeu, il le conduit d'autant plus avantageusement et sûrement⁵⁹.

Ces activités, dont Montaigne écourte l'énumération, comme pour en accentuer davantage la vanité, n'ont que des effets néfastes et trompeurs sur l'homme. On remarque une forme de dangerosité. En effet, les adjectifs « ardent », « impétueux », « incontinent » le verbe « jette » ou encore le terme de « désordre » forment tous un réseau de sens qui irait vers l'idée de chaos. De même, le terme « indiscrétion » est ici significatif puisqu'il désigne un manque de retenue, un manque de maîtrise. Montaigne met en avant la sagesse stoïcienne et invite le lecteur à modérer ses passions afin de prévoir le « gain et la perte ». Le sage stoïcien maîtrise ses passions et ses réactions « chez soi », et en cela il est capable de gérer diverses situations, notamment politiques (comme il en est question dans ce chapitre). Montaigne utilise une expression courante à l'époque : « se piquer au jeu ». Cette expression désigne les réactions excessives, colériques, les déceptions des joueurs après avoir perdu une partie ou après avoir perdu leurs gains. Dans le *Trésor de la langue française*, dictionnaire de

⁵⁹ *Essais*, III, 10, p.323.

référence pour l'époque, « piquer » signifie la manière dont le cavalier pique son cheval afin que celui-ci soit davantage stimulé. De même, Jean Nicot donne un sens figuré : « piquer quelqu'un » signifie donc l'exciter ou le provoquer.

Le jeu est donc ici représenté comme une activité inutile mais également intéressée, elle est associée de fait aux passions et à leurs dérives. L'image de Montaigne est ici celle de l'homme prévoyant et modéré, qui ne se laisse pas aller à la tentation du jeu. Il va même jusqu'à avancer une anecdote tragique afin de prouver la dangerosité des jeux. Dans le chapitre « De l'art de conférer » il évoque les « jeux de mains » :

Il y a d'autres jeux de main, indiscrets et âpres, à la Française, que je hais mortellement: j'ai la peau tendre et sensible: j'en ai vu en ma vie enterrer deux Princes de notre sang [C] royal. Il fait laid de se battre en s'ébattant⁶⁰.

Nous retrouvons dans ce passage les mêmes adjectifs « âpres », mais aussi le terme « indiscrets » qui signifie encore une fois le manque de réserve et de modération. Montaigne justifie d'abord son aversion pour les jeux par un trait physique qui semble ici une forme d'auto-dérision. Le fait qu'il mette en avant cette fragilité - une peau « tendre et sensible » - le rend ridicule alors même que les « jeux de mains » pourraient évoquer un jeu de combat, un duel, comme un simple jeu enfantin. De ce refus ridicule et de ce sentiment très défavorable accentué par l'adverbe « mortellement », il passe à une considération plus sérieuse et tragique : la mort de deux Princes suite à un débordement provoqué par le jeu. La redondance de l'adverbe et de l'anecdote tragique peut également être lue ici comme un trait d'humour noir. Il pourrait s'agir de la mort, déjà évoquée, d'Henri II, après un tournoi. Ce serait sinon une référence à la mort du prince de Bourbon, après une bataille de boule de neige, ou encore à celle d'Henri de Bourbon, suite à une chute de cheval. Dans tous les cas, ces morts sont certes regrettables, mais peu épiques. Même si la violence de certains jeux était une réalité à l'époque, le refus de Montaigne peut nous paraître ridicule et peu convaincant.

Dans cette représentation (ci-dessous) d'*Une partie d'échecs qui tourne mal*, exposée à Bruges et datant de 1462-1470, Renaud de Montauban figure un tournoi d'échecs ayant eu lieu après l'adoubement des fils du duc Aymon par l'empereur Charles. Lors de ce tournoi, le neveu de l'empereur Charles, Bertolai, affronte un des nouveaux chevaliers. La partie d'échecs dégénère en un affrontement, le chevalier s'emparant d'un échiquier et frappant à mort le neveu de l'empereur. Ce tableau illustre donc l'importance du jeu pour célébrer

60 *Essais*, III, 8, p.227.

certains événements, comme de sa possible dérive violente.



Une partie d'échecs qui tourne mal, Renaud de Montauban

Bruges, 1462-1470. Parchemin 37,5x 26,5 cm

Ces diverses anecdotes devaient être relatées à l'époque et semblaient servir d'avertissement pour les joueurs. Montaigne a donc un rapport très raisonné et modéré avec ce genre d'activité, et semble partager les réticences du gouvernement ou de l'Église. Cependant, même s'il hait certains jeux, et qu'il refuse de se laisser aller aux pratiques ludiques, on trouve un passage dans « De la coutume de ne changer aisément une loi reçue » dans lequel il se décrit lorsqu'il joue :

Il faut apprendre soigneusement aux enfants de haïr les vices de leur propre contexture et leur en faut apprendre la naturelle difformité à ce qu'ils les fuient non en leur action seulement mais surtout en leur cœur : que la pensée même leur soit odieuse, quelques masques qu'ils portent. Je sais bien que pour m'être duit en ma puérilité de marcher toujours mon grand et plein chemin et avoir eu à contrecœur de mêler ni trichoterie ni finesse à mes jeux enfantins, comme de vrai il faut noter que les jeux d'enfants ne sont pas jeux et les faut juger en eux comme leurs plus sérieuses actions, il n'est passe-temps si léger où je n'apporte du dedans et d'une propension naturelle et sans étude, une extrême contradiction à tromper. Je manie les cartes pour les doubles et tiens compte, comme pour les doubles doublons : lorsque le

gagner et perdre contre ma femme et ma fille m'est indifférent, comme lorsqu'il y va de bon⁶¹.

Ce passage nous prouve d'abord que bien qu'il y ait des avertissements contre la pratique des jeux, notamment de mises, ces jeux se pratiquent dans tous les foyers, y compris dans celui de Montaigne. Or, pour l'auteur, même lorsque le jeu est autorisé, il doit être soumis à la raison et à la droiture. On remarque encore une fois que si Montaigne autorise le jeu, c'est dans une perspective réfléchie, dans une visée pédagogique. L'auteur expose ici un « pli d'être » qui le caractérise depuis l'enfance, celui de toujours jouer avec droiture, honnêteté, sans « trichoterie ». Nous serons invités à revenir sur cette hantise de la tromperie plus loin dans notre réflexion. Ce qui est ici questionné est la manière réelle de jouer et ce que Montaigne peut analyser dans l'activité concrète du jeu. Ainsi, les activités ludiques, les passe-temps, ou encore les jeux enfantins ne sont pas si vains lorsqu'ils sont exercés de manière sincère, ils permettent eux aussi l'entraînement à la maîtrise de soi et l'entraînement de la raison. Nous avons ici l'image de Montaigne jouant aux cartes avec sa femme et sa fille, peut-être une des seules images de Montaigne jouant à un jeu. Que ces cartes soient jouées pour doubles ou doubles doublons (c'est-à-dire selon une mise de pièces en cuivre ou de pièce en or) l'attitude de Montaigne reste la même : modération et calme qu'il perde ou qu'il gagne. Il se représente ici comme le joueur idéal, qui ne cherche pas à « piper » ses adversaires et qui ne subit pas de réactions excessives. Montaigne n'enlève pas aux enfants le besoin et le plaisir du jeu, mais celui-ci ne doit pas, à l'âge adulte, dévier l'homme de la raison. Même lorsqu'il est pratiqué par les enfants, les adultes, parents ou précepteurs doivent y voir une forme d'exercice très sérieuse. Nous remarquons également dans le chapitre « Sur des vers de Virgile » que Montaigne rappelle que sa « philosophie est en action, en usage naturel et présent : peu en fantaisie », bien qu'il eut du « plaisir à jouer aux noisettes et à la toupie⁶² ». Le rapprochement entre philosophie et jeu interroge, puisque, s'il y a du sérieux dans les jeux enfantins, ne pourrait-il pas y avoir du jeu dans la philosophie, activité ici décrite comme sérieuse ? Encore une fois, il est difficile de cerner la position de Montaigne. Son portrait est à la fois celui d'un homme conservateur, qui distingue activité frivole et sérieuse, mais son positionnement est toujours instable et se complique sans cesse.

L'approche morale du jeu se retrouve dans le chapitre « De la vanité » mais se révèle justement de nouveau contrastée. Alors que la posture du sage stoïcien, vu précédemment, condamne la passion des jeux et leur futilité, Montaigne se demande ici s'il est bien

61 *Essais*, I, 23, p. 260-261.

62 *Essais*, III, 5, p.88.

nécessaire de juger les jeux comme étant vains, alors même que tout est vanité. Dans ce chapitre, l'auteur expose le branle du monde, l'inconstance perpétuelle de soi et de ce qui nous entoure. Il évoque les façons de mourir et cet épisode qu'il reprend des *Annales* et des *Histoires* de Tacite :

Mais entre les hommes de peu, il s'en est trouvé, comme un Pétroni⁶³ et un Tigillinus , à Rome, engagés à se donner la mort, qui l'ont comme endormie par la mollesse de leurs apprêts : Ils l'ont faite couler et glisser parmi la lâcheté de leurs passe-temps accoutumés : entre des garces et bons compagnons, nul propos de consolation, nulle mention de testament, nulle affectation ambitieuse de constance, nul discours de leur condition future : Mais entre les jeux, les festins, facéties, entretiens communs et populaires, et la musique, et des vers amoureux. Ne saurions-nous imiter cette résolution en plus honnête contenance ⁶³?

Ces deux hommes poussés au suicide ont gardé la conscience de la vanité de la vie. Ils n'ont donc pas pris de disposition particulière pour accueillir la mort, si ce n'est s'adonner à leurs plaisirs habituels. Montaigne y voit sans doute une forme de sagesse et s'interroge lui-même sur la valeur de cet exemple. En d'autres termes, pourquoi ne pas s'amuser, jouer, s'adonner à tout genre de frivolité, puisque la vie n'est qu'un passage, une période transitoire ? L'influence des « passe-temps » et des « apprêts » sur ces deux hommes est encore négative, l'auteur évoque « la lacheté », « la mollesse de leurs apprêts ». Or, la légèreté de l'énumération de ces passe-temps et frivolités contraste avec l'énumération lourde des actions qu'auraient pu envisager les deux condamnés. Ainsi, le jeu, comme toutes les autres activités qui lui sont proches, sont dépréciés par le jugement de l'auteur, mais ce sont ces mêmes activités qui correspondent le mieux à la philosophie joyeuse qu'il veut développer. La conscience de la vanité de la vie, l'approche de la mort ne doivent pas provoquer de réactions trop sérieuses, trop solennelles, trop tristes dans un sens, puisque pour Montaigne ce « qui apprendrait les hommes à mourir les apprendrait à vivre » (I, 19). En d'autres termes, n'y a-t-il pas une forme de sagesse à profiter des plaisirs, à vivre joyeusement et en toute gaîté, au moment même de mourir ? Le jeu retrouve donc une place privilégiée dans l'exercice de la philosophie et de la sagesse. Même s'il doit s'articuler à une certaine modération et maîtrise, il fait parti des petits bonheurs de la vie, si importants dans la philosophie et la sagesse montaignienne.

Ces portraits correspondent donc à cette première impression selon laquelle le visage

63 *Essais*, III, 9, p. 290.

de Montaigne est celui de la résolution et de la modération. Il ne voit dans le jeu qu'une activité vaine et frivole, suscitant des passions excessives et des rapports trompeurs et violents entre les hommes. Nous retrouvons ici l'opposition entre sérieux et frivole. Pour autant, Montaigne est encore une fois dans la nuance, et même s'il fait preuve d'une certaine orthodoxie, ses interrogations sont encore palpables. Le jeu intervient donc aussi dans l'apprentissage de la vie et de la sagesse, il n'est donc pas totalement dénué d'intérêts ou de bénéfices pour l'homme.

Portrait d'un clown

Si Montaigne semble s'opposer au jeu en ayant évalué sa valeur morale, son aversion pour lui tient aussi de son expérience personnelle et de son tempérament. Nous verrons ici les procédés que l'auteur met en avant pour se représenter en anti-héros et en anti-joueur. Cependant, sa manière de se peindre semble relever de l'auto-dérision, l'auteur se mettant en scène dans un rôle comique et ridicule. C'est pour cette raison que nous avons intitulé cette sous-partie « Portrait d'un clown ».

Dans les *Essais*, il est plus souvent question de l'image du bateleur. En effet, le bateleur est une figure assez répandue à l'époque, notamment par le biais du tarot, puisqu'il figure sur l'une des cartes. C'est aussi le symbole, à l'époque où se développe l'imprimerie, d'une nostalgie de la tradition orale : celle des faiseurs de tours, des embobineurs, des conteurs de rue... Mais si nous voulons véritablement jouer au jeu des ressemblances, Montaigne serait plus du côté du « clown » dans l'auto-portrait qu'il semble faire, notamment, dans le chapitre « De la présomption ». La différence réside dans le fait que le clown agit avec une certaine honnêteté, une volonté de faire de son mieux et de la manière la plus transparente possible. Or il rate sans cesse ses tours, c'est un perdant tout à fait ridicule. La figure du clown est également connue, le terme est attesté au milieu du XVI^e siècle, en français. D'origine germanique, il apparaît dans la langue vernaculaire sous la forme « cloyne » ou « cloine » (selon le *Dictionnaire historique de la langue française* d'Alain Rey). Nous souhaitons également présenter ici, comme illustration de ce fil conducteur, le portrait de Montaigne en clown, peint par Combas⁶⁴ :

64 On retrouve ce portrait dans l'ouvrage de Philippe Desan *Portraits à l'essai – Iconographie de Montaigne*, Paris, Champion, 2007, p.135.

Le clown, Robert Combas, 1984
Aquarelle et encre sur papier blanc
Galerie Yvon Lambert ; don au CAPC en
1984

Inscription « Ce n'est pas pour me
moquer des toi que je té fei, ounus
mimiqu de clownicos rigolos »



Ainsi, le portrait et la singularité de Montaigne apparaissent tout au long des *Essais*. En effet, l'auteur fait de ses propres perceptions son outil de mesure pour évaluer le monde qui l'entoure. Les nombreuses fois où il se donne en exemple, où il développe son propos depuis une expérience personnelle, où il contredit un exemple par une anecdote ou une « rencontre », sont autant de manières de tracer son portrait. Or, un chapitre attire davantage notre attention car il peut se lire, de manière plus significative, comme un autoportrait : il s'agit du chapitre « De la présomption »⁶⁵.

Après avoir réfléchi sur la gloire des hommes dans le chapitre précédent, cet essai « De la présomption » semble se recentrer sur le cas particulier de Montaigne. L'autoportrait sert de caution, ou d'*exemplum*, il est encore une fois au service d'une réflexion générale sur l'homme. Dans ce chapitre, Montaigne s'attaque à la trop grande estime que nous pourrions avoir de nous-mêmes. C'est comme s'il voulait, encore une fois, faire preuve de son honnêteté, se peindre tel qu'il est sans aucun artifice. Il s'agit en effet d'un des passages les plus complets sur son portrait, qui passe du tempérament au physique de Montaigne. Cependant, ce portrait s'articule autour de ses incapacités. Alors qu'il semble nous inviter à ré-évaluer notre valeur, il va lui-même jusqu'à se sous-estimer : « ce me semble, que aucun

⁶⁵ *Essais*, II, 17.

autre s'estime moins, voire que aucun autre m'estime moins, que ce que je m'estime⁶⁶ ». Même lorsqu'il semble avancer une qualité, qui pourrait le démarquer des autres, elle est tout de suite nuancée de manière négative voire même dénigrante, par exemple, lorsqu'il parle des qualités de son père qu'il veut retrouver en lui-même :

Il ne trouva guère homme de sa condition, qui s'égalât à lui en tout exercice de corps : comme je n'en ai trouvé guère aucun, qui ne me surmontât : Sauf au courir, en quoi j'étais des médiocres⁶⁷.

Il s'évalue ici selon les qualités de son père. Néanmoins, alors qu'il commence à se mettre en valeur, ses qualités, dans tous les « exercice[s] de corps », sont annulées de manière brutale. En effet, la dernière proposition finissant par « j'étais des médiocres » tend à présenter Montaigne comme « le pire des pires ».

L'auteur, dans ce chapitre, dénigre autant ce qu'il est que ce qu'il produit. Il évoque notamment son approche de la poésie et avoue ne pas arriver à avoir une attitude suffisamment sérieuse :

Je me désavoue sans cesse : et me sens partout flotter et fléchir de faiblesse. Je n'ai rien du mien, de quoi satisfaire mon jugement : J'ai la vue assez claire et réglée, mais à l'ouvrer elle se trouble : Comme j'essaie plus évidemment en la poésie. Je l'aime infiniment : je me connais assez aux ouvrages d'autrui : mais je fais à la vérité l'enfant quand j'y veux mettre la main : je ne puis souffrir. On peut faire le sot partout ailleurs, mais non en la poésie,
mediocribus esse poetis
*Non dii, non homines, non concessere columnae*⁶⁸.

On remarque que cette attitude de dénigrement de soi est quelque part inévitable, incurable. Montaigne ne semble pas manquer de motivation ou de volonté, il « essaie », il « aime infiniment » la poésie. Il prend plaisir à lire les Anciens. Or, il se trouve comme handicapé par cette faiblesse. Il va même jusqu'à se représenter dans une posture infantilissante, « je fais à la vérité l'enfant [...] ». Il utilise également cette dernière tournure impersonnelle « on peut faire le sot partout ailleurs, mais non en la poésie », comme si Montaigne parlait de lui-même à la troisième personne et qu'il se moquait de sa propre attitude. Par ces deux procédés, on saisit déjà la contradiction entre Montaigne comme nous le connaissons, érudit, productif, et, cette image drôle de petit garnement qui ne peut se concentrer. Ces procédés sont aussi une manière de distancier son portrait et de s'auto-juger

⁶⁶ *Ibid*, p.443.

⁶⁷ *Ibid*, p.452.

⁶⁸ *Ibid*, p.443.

avec « vérité » et objectivité. Montaigne se peint également dans une autre posture qui est celui de l'homme en société :

Je ne sais ni plaire, ni réjouir, ni chatouiller : Le meilleur conte du monde se sèche entre mes mains, et se ternit. Je ne sais parler qu'en bon escient, et suis du tout dénué de cette facilité, que je vois en plusieurs de mes compagnons, d'entretenir les premiers venus, et tenir haleine toute une troupe, ou amuser sans se lasser, l'oreille d'un prince, de toute sorte de propos... Les princes n'aiment guère les discours fermes, ni moi à faire des contes⁶⁹.

Nous remarquons encore une fois la présence abondante des tournures négatives et restrictives et les procédés d'accentuation de ses défauts. De même, on peut voir que Montaigne opère une comparaison ; il se sous-estime en admirant ceux qui, autour de lui, parviennent à faire de la poésie, à tenir et à amuser un auditoire.

Enfin, il en arrive à sa description physique qui n'est pas plus positive :

Or je suis d'une taille un peu au-dessous de la moyenne : Ce défaut n'a pas seulement de la laideur, mais encore de l'incommodité [...]⁷⁰.

J'ai au demeurant la taille forte et ramassée : le visage, non pas gras, mais plein : la complexion entre le jovial et le mélancolique, moyennement sanguine et chaude⁷¹.

Cette manière de se peindre rentre dans le propos général de ce chapitre et du précédent qui tourne autour de la modestie, du fait d'évaluer objectivement sa valeur. Or, encore une fois, l'autoportrait renchérit lui-même sur sa propre laideur : « pas seulement », « mais encore ». Montaigne y ajoute aussi un critère pragmatique « l'incommodité », comme si outre la laideur, l'auteur trouvait dans ce défaut une conséquence encore plus négative. Dans la seconde citation, l'ellipse du groupe verbal montre que la description est synthétique et ne produit aucun état d'âme. On a ici l'idée d'une distanciation de l'auteur par rapport à son propre portrait. Bien que cet écart serve le propos du chapitre, il provoque aussi le rire, du moins le sourire du lecteur.

En effet, le but de Montaigne est sérieux dans le sens où il veut montrer que la vanité de la gloire ne l'intéresse pas et que son intelligence se trouve justement dans sa modestie et son honnêteté. Cependant, les termes choisis ou encore les procédés d'épanorthoses ou de rectifications pour grossir d'avantage ses incapacités ou sa laideur, donnent l'impression d'un

⁶⁹ *Ibid*, p.446.

⁷⁰ *Ibid*, p.450.

⁷¹ *Ibid*, p.452.

rire jaune. Montaigne semble s'enfoncer dans ses défauts, tout en les mettant en avant. Ce procédé d'accentuation négative se trouve encore une fois lorsque Montaigne parle, justement, de ce qu'on pourrait nommer les loisirs ou passe-temps propres à l'homme noble :

De la musique ni pour la voix que j'y ai très inepte, ni pour les instruments, on ne m'y a jamais su apprendre. A la danse, à la paume à la lutte, je n'y ai pu acquérir qu'une bien fort légère et vulgaire suffisance : à nager, à escrimer, à voltiger, et à sauter nulle du tout. Les mains je les ai si gourdes, que je ne sais pas écrire seulement pour moi⁷².

On remarque un emploi régulier, comme dans l'ensemble du chapitre, des procédés hyperboliques « très inepte » « jamais », « bien fort légère », « si gourdes »... De plus, Montaigne apparaît encore ici dans une posture modeste qui se rapprocherait de l'élève, de l'apprenant. La première proposition développe ce manque d'apprentissage concernant la musique. Puis on remarque une sorte d'accélération et d'énumération des activités communes aux jeunes nobles : la danse, la paume, la lutte. Cette deuxième proposition révèle que Montaigne a reçu l'apprentissage mais qu'il est resté lacunaire. Enfin, l'énumération des différents verbes substantivés (« à nager » équivalent de « à la nage ») se termine de façon brutale et moins détaillée. Cette accélération allant d'un propos détaillé à une énumération brève, sans verbe conjugué, met en valeur le groupe final « nulle du tout » qui signifie, en somme, que Montaigne n'est « bon à rien ».

En résumé, Montaigne se présente et se représente comme un mauvais élève, incapable, en raison de sa faiblesse et sa complexion si contradictoire, d'incarner l'idéal de l'homme noble et humaniste. Même dans des activités dites de « loisir » comme la danse ou la chasse, Montaigne est incompetent. Son autoportrait est celui d'un homme égaré dans ses pensées, peu sérieux, mais également peu habile et maladroit. Alors que son but était de se peindre le plus fidèlement possible, le grossissement de ces traits l'amène à faire de lui une caricature, à se représenter comme un clown, dont le handicap et la faiblesse provoquent à la fois de la compassion et du rire. Cette manière de surenchérir sur ses défauts n'est pourtant pas réservée aux pratiques nobles ou érudites. Même lorsqu'il est question des jeux, là où cette description comique et clownesque pourrait trouver sa place, Montaigne avoue ne rien y comprendre, ainsi dans les « jeux, où l'esprit à sa part, des échecs, des cartes, des dames, et autres, je n'y comprends que les plus grossiers traits. L'appréhension je l'ai lente et embrouillée ⁷³».

⁷² *Ibid*, p.452-453.

⁷³ *Ibid*, p.467.

Vers un autre jeu

Nous ne cherchions pas, à la fin de ce chapitre, à trouver chez Montaigne un visage plus représentatif que tous ceux qui apparaissent, çà et là, dans son œuvre. Le constat est toujours le même, Montaigne, comme l'homme qui est au centre de sa réflexion, reste un être « vain, divers et ondoyant⁷⁴ ». Notre but était surtout de suivre le jugement de Montaigne, et à travers lui son tempérament, pour attester de son aversion pour une pratique pourtant très répandue et appréciée à l'époque.

Le discours que tient Montaigne sur les jeux et le jeu en général, relève d'une certaine orthodoxie en accord avec les discours d'autorité autour de ce même objet. De même, les valeurs que développe le jeu semblent en contradiction avec les valeurs stoïciennes. Ainsi, la maîtrise de soi, de ses passions, l'honnêteté sont autant de principes à défendre face aux attitudes négatives du joueur. Le jeu reste un objet vain, frivole, et permet de juger la moralité d'un homme. Cependant, même si Montaigne partage cette conception, son tempérament veut qu'il la contrebalance et la questionne. Certes, le jeu est une activité vaine, mais l'est-elle plus qu'autre chose ? Nous avons « beau jeu », pour reprendre une expression récurrente dans les *Essais*, d'essayer de chercher partout et dans toutes sortes d'activités ce qu'il y a de sérieux, de vrai, d'immuable, afin de soulager notre conscience. Mais l'apprentissage de la sagesse et l'éthique doit être mené dans toutes nos expériences et nos passions : le jeu en fait partie. Montaigne invite donc le lecteur à évaluer par lui-même l'intérêt de cette pratique.

D'autre part, la nonchalance, la mollesse de corps et d'esprit, les incapacités et les défauts en tout genre de Montaigne nous ont fait croire qu'il était incapable d'être « joueur ». Or, la peinture que l'auteur fait de lui-même, que l'on penserait d'abord modeste mais qui se révèle si caricaturale, nous donne envie de croire en son « esprit joueur ». Mais cette distance nous indique également comment l'écriture peut s'avérer ludique. Le jeu et le ludique apparaissent ainsi dans une autre dimension, celle de l'écriture.

Montaigne, dans le troisième livre, met en parallèle le plaisir du jeu et celui de l'écriture :

Si quelqu'un me dit, que c'est avilir les muses de s'en servir seulement de
jouet, et de passe-temps, il ne sait pas comme moi, combien vaut le plaisir,
le jeu et le passe-temps⁷⁵.

⁷⁴ *Essais*, I, 1, p.124.

⁷⁵ *Essais*, III, 3, p.71.

C'est sans doute la seule citation dans laquelle Montaigne avoue franchement aimer jouer. Mais par métonymie le terme de « muses » évoque les belles lettres et de manière plus large l'écriture⁷⁶. On comprend alors que si Montaigne accepte et prend plaisir à jouer, c'est uniquement lorsqu'il se consacre à cette activité.

En somme, nous avons donc l'impression que les jeux, ou le jeu dans son emploi référentiel, n'ont que peu d'intérêt pour Montaigne. Cependant, le jeu, comme symbole ou comme concept, semble être pertinent pour caractériser l'écriture des *Essais* et la pensée de leur auteur.

Nous poursuivrons en étudiant cette inflexion de la référence à la réflexivité, dans un premier temps en évaluant ce qu'on appellera les « glissements » ou les « transformations » métaphoriques de l'isotopie du jeu dans l'espace de l'écriture, puis en pensant le jeu comme notion englobante et pertinente pour l'œuvre elle-même.

⁷⁶ A ce titre, nous pourrions citer l'ouvrage de Pascale Chiron et Lidia Radi, *Valeur des lettres à la Renaissance : débats et réflexions sur la vertu de la littérature*, Paris, Classique Garnier, 2016, qui interroge notamment le rapport entre littérature et passe-temps.

DEUXIEME PARTIE

SYMBOLISME ET TRANSFORMATIONS METAPHORIQUES DU JEU DANS LES *ESSAIS*

Saisir le phénomène des jeux est difficile dans la mesure où de nombreuses activités sont appelées « jeux ». En effet, les différentes acceptions du terme dans la langue créent un véritable casse-tête. La notion de jeu est complexe par la multiplicité des phénomènes que le terme recouvre. Cette complexité s'explique aussi par l'usage fréquent du terme « jeu » ou du verbe « jouer » dans de nombreuses expressions. Cette utilisation du « jeu » dans des citations comme « le jeu n'en vaut pas la chandelle » ou encore « avoir beau jeu » (deux expressions⁷⁷ présentes dans les *Essais*) montre que le terme autant que l'objet contient en lui un fort potentiel métaphorique.

Il est nécessaire pour comprendre l'intérêt des jeux, particulièrement pour le XVI^e siècle, de se pencher sur leur valeur symbolique. Déjà, la classification de Roger Caillois, comme beaucoup d'autres, s'attarde sur les valeurs associées à chaque jeu pour les répartir en catégories. Ainsi celle du *mimicry* contient des jeux qui développent l'idée de dissimulation, de tromperie, de jeu de rôle, de théâtralité. De même, les jeux de combat (*agôn*) sont davantage du côté de la force, de l'héroïsme, de la compétition ou de l'agilité. Ce potentiel symbolique explique également la dérive, notamment au XVI^e siècle, de certains jeux vers la divination. Le jeu de carte ou de dés permettent alors d'expliquer le monde, de prédire l'avenir à une époque où les hommes sont méfiants en toutes choses.

Dans son ouvrage *Le symbolisme des jeux*⁷⁸, Jean-Marie Lhôte, tente de croiser les différents réseaux de symboles associés aux différents jeux. Il étudie donc les jeux dont la nature réside dans des figures fixes ou mobiles et ceux dont le terrain ou le tablier, sur lequel ils évoluent, ont un potentiel symbolique. Ainsi, les formes géométriques propres à certains jeux indiquent déjà une visée de cette nature. L'échiquier présenté sur un plateau carré, formé de lignes et de cases semble donc symboliser la rigueur, l'ordre et la raison. Au contraire, le jeu de l'oie, créé à l'époque moderne, adopte une forme circulaire, de spirale, annonçant cette fois son caractère aléatoire, « le vertige de l'infini mouvement ». De même, les figures présentées de face ou de profil symbolisent la même répartition entre la folie – le Diable étant souvent représenté de profil – et la raison avec des figures représentées de face. En outre, si les différents types de jeux renvoient à des valeurs qui leur sont étrangères ou transcendantes,

⁷⁷ *Essais*, II, 17 p.453 pour la première occurrence, pour la deuxième plusieurs exemples en II, 17 p.472, II, 31, p.555, II, 37, p.624, III, 9, p.257...

⁷⁸ LHÔTE, Jean-Marie, *Symbolisme des jeux*, [1976], Paris, Berg International, 2010.

le concept-même de jeu comprend un potentiel symbolique. Le jeu représente un espace spatio-temporel à part, dans lequel évoluent une ou plusieurs relations, entretenues par des règles mais aussi par une forme de hasard.

Ainsi, on retrouve fréquemment l'analogie entre le jeu et la guerre. En effet, tout comme le jeu, la guerre est le terrain où s'exerce l'*alea* et la *fortuna*. Dans l'ouvrage *Homo Ludens*, Johan Huizinga consacre un chapitre sur la guerre et le jeu en montrant que ce sont bien deux fonctions de culture. Il est d'ailleurs catégorique, la métaphore n'est ici même plus consciente : « le jeu est combat et le combat est jeu⁷⁹ ». Pour lui, les formes de combat ont toujours eu une part de ludique, et le déroulement d'une bataille ou d'une partie fonctionnent de la même manière. Les termes sont d'ailleurs communs aux deux activités : « gagner », « perdre », « une trêve » (qui correspondrait aujourd'hui au « pouce » dans les jeux d'enfants). Il montre, par ailleurs, que le duel devient une forme ritualisée de jeu.

Depuis l'Antiquité, le jeu est donc un espace qui implique en lui-même le lien entre l'homme et le monde. Les jeux antiques étaient associés à des symboles astrologiques comme la lune ou le soleil. De même à l'époque romaine, le stade, sur lequel se déroulaient les jeux, devient une unité de mesure. Ce rapprochement entre le jeu et l'expérimentation du monde se retrouve encore en français moderne avec le terme de « carte » qui s'utilise autant pour le jeu que pour la géographie (du latin *tabula* qui avait également ces deux sens). Dans son ouvrage *Le jeu comme symbole du monde*⁸⁰, Eugène Fink réfléchit sur la légitimité d'étudier le jeu comme objet philosophique. Il remarque qu'il existe un « transfert » entre ce qu'il nomme le « jeu humain » et le « jeu cosmique ». Le jeu cosmique renvoie à la forme spéculative du « jeu » servant à « interpréter » le monde. Il dit en ces termes : « Il s'agirait de "transférer" les structures d'une action déterminée de l'existence humaine [jeu humain] sur la totalité liée au monde de tous les étants, il s'agirait d'un *metapherein*, d'une métaphore, à savoir d'une correspondance entre un état intramondain et le monde lui-même⁸¹ ». Les jeux ont donc une teneur symbolique par la forme de leur plateau, leur représentation dans l'espace, par leurs règles... Mais le concept globalisant de jeu peut également avoir une profondeur philosophique. Nous souhaitons donc chercher comment s'opère ce « transfert » dans les *Essais* eux-mêmes.

La première partie de ce mémoire correspondait alors au « jeu humain », si nous

79 HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, traduction depuis le néerlandais par Cécile Seresia, Gallimard, coll. « Tel », 1988, p. 62 pour la citation. Chapitre « le jeu et la guerre » p.130 à 151.

80 FINK, Eugen, HILDENBRAND Hans, LIDENBERG, Alex, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Arguments », 1966.

81 *Ibid*, p.17.

reprenons la distinction d'Eugène Fink. C'est encore une fois les diverses citations recueillies dans les *Essais* qui vont orienter notre propos maintenant. Nous étions arrivés à la conclusion selon laquelle si le jeu humain n'intéresse pas Montaigne dans son espace « intramondain », le concept de jeu pouvait avoir de la valeur dans un autre espace, celui de la philosophie ou de l'écriture. Le jeu apparaît donc à plusieurs reprises comme un élément de comparaison avec le monde, il permet à l'auteur d'exprimer un point de vue de manière imagée mais d'autant plus significative. De nombreuses citations sont à cet égard en lien avec le théâtre. En effet, le sens de « jeu » comme manière de se comporter sur une scène théâtrale existe déjà à l'époque. Ainsi, l'homme se trouve comparé à l'acteur. Il doit tenir un rôle, en société, en famille, en politique, ou tenir simplement son rôle d'homme. De même, la société ou le monde en général sont comparés à une scène théâtrale, à une « mise en rôle », parfois aléatoire et arbitraire des actants et des événements. On reconnaît évidemment ici le célèbre *topos* du *theatrum mundi*, caractéristique de l'âge baroque et du Siècle d'or. Nous étudierons donc, dans un premier temps, la manière dont Montaigne réutilise ce *topos* et l'importance du terme « jeu » ou « jouer » dans cette vision théâtrale du monde.

Cependant, le jeu ne régit pas seulement le lien entre les hommes et leur destinée ou la place qu'ils ont dans la société. Il apparaît également chez Montaigne, et plus largement dans la littérature de l'époque, comme une image du langage. Si Johan Huizinga voyait une relation nécessaire entre le jeu et le combat, la métaphore du langage comme combat est aussi pertinente que celle du langage comme jeu. La seule nuance réside alors dans le degré de ludisme propre à cette activité. Depuis l'Antiquité, nous connaissons des termes propres à la rhétorique mettant en avant l'idée de combat comme celui de la *disputatio*. Or, chez Montaigne, les qualités et les « valeurs » transmises dans ce qu'il nomme « la conférence » se rapprochent davantage des valeurs véhiculées par la notion de jeu. Ce parallèle entre langage, rhétorique, interprétation et jeu de paume, par exemple, apparaît d'ailleurs dans d'autres œuvres de la Renaissance.

Ainsi, le jeu est à la fois une façon de représenter et se représenter le monde, mais aussi un moyen de transmettre une éthique par la parole et entretenir avec autrui une certaine bienveillance, un contrat ludique valant comme image d'un contrat social. Nous verrons donc comment, par ce transfert et cette dérivation métaphorique, le jeu est utilisé par Montaigne comme support pour sa pensée et sa philosophie. Le jeu permet à la fois de donner une image concrète de sa philosophie mais il va également apparaître comme caractérisant une méthode philosophique en elle-même. Ainsi, il est à la fois concept englobant et expérience de pensée.

CHAPITRE 4

LA METAPHORE DU MONDE

La Renaissance semble donc être une période propice au divertissement. Mais l'on peut également y voir l'essor d'une certaine théâtralité. Il est vrai que dans l'histoire littéraire française, le siècle du théâtre est davantage le XVII^e siècle. Pour autant, il est possible de dire que la Renaissance est aussi un siècle de théâtre. En effet, la période fait à la fois s'entrecroiser les « jeux » et « farces » du Moyen Age, et une nouvelle génération de gens de théâtre, qui reprennent les modèles plus sérieux, à la mode antique. Ce « théâtre à l'antique » est par exemple représenté par Etienne Jodelle ou Robert Garnier. Il y a donc, au cours du siècle, un large choix pour les spectateurs. Dans la continuité, la théâtralité à la Renaissance est un phénomène qui, au cours de la période, connaît un certain essor, allant du domaine des arts à celui des lettres, puis dans la sphère politique et sociale. Les ressorts propres au théâtre et à la mise en scène se répercutent dans d'autres domaines, jusqu'à celui des sciences. On a observé, par exemple, dans l'ouvrage médical la *Dissection des parties du corps humain*⁸² (1545-1546) de Charles Estienne, la mise en scène de séances d'anatomie, comme si le lecteur était véritablement invité à regarder le spectacle de la médecine. Ainsi, cette intrusion de la théâtralité dans différents espaces de la société fait que la pensée de la Renaissance convoque volontiers l'image du théâtre pour réfléchir sur elle-même. Notons également que celle-ci est par excellence la période des découvertes, notamment des découvertes concernant la vue (lunette astronomique, microscope). Elle est donc considérée comme l'âge de la vision et du regard, et fera du XVII^e le siècle du spectaculaire. On trouve, par exemple, beaucoup d'œuvres intitulées *Theatrum*, qui n'ont pas le sens moral balzacien de

82 Voir à ce sujet la communication d'Hélène Cazes « Plaisir de l'anatomie, plaisir du livre : *La Dissection des parties du corps*, de Charles Estienne », tenue lors du LV^e congrès de l'Association, le 09 juillet 2002. Également l'article « Théâtres imaginaires du livre et de l'anatomie : *La Dissection des parties du corps humain*, Charles Estienne, 1545-1546 », Hélène Cazes, dans *Fictions du savoir à la Renaissance*, *Littératures* n°47, sous la direction d'Olivier Guerrier, PUM, 2003, p.11 à 30.

« comédie humaine » mais qui rendent compte d'un savoir global et encyclopédique du monde (c'est le cas par exemple de Theodor Zwinger et de son *Theatrum vitae humanae*).

L'espace théâtral serait donc un espace miniature du *cosmos*, selon lequel on percevrait le monde comme un jeu, comme une comédie, comme une farce ou comme une représentation tragique. Le monde est un théâtre, dans lequel l'homme joue son rôle qu'il doit assumer face à Dieu ou aux autres hommes.

On pourrait voir les prémices de ce *topos* dans l'allégorie de la Caverne de Platon. Dans cette allégorie, les hommes pensent vivre dans la réalité alors qu'ils ne sont que dans l'illusion du monde. Les hommes ne sont que les spectateurs passifs et contraints de ne voir que de vagues ombres⁸³. Pour les sages stoïciens, par ailleurs, le *theatrum mundi* est une manière d'expliquer notre présence en ce monde. Nous sommes placés sur la scène du monde afin que nous jouions le rôle que nous a attribué la volonté divine. Au chapitre XVII de son *Manuel* Épictète écrit ceci :

Souviens-toi que tu es l'acteur d'un rôle, tel qu'il plaît à l'auteur de te le donner : court, s'il l'a voulu court ; long, s'il l'a voulu long ; s'il veut que tu joues un rôle de mendiant, joue-le naïvement ; ainsi d'un rôle de boiteux, de magistrat, de simple particulier. C'est ton fait de bien jouer le personnage qui t'est donné ; mais de le choisir, c'est le fait d'un autre.

Cette métaphore permet à la fois une réflexion sur la destinée de l'homme mais aussi une réflexion sur le genre théâtral lui-même. Dans la Grèce antique, la philosophie et le théâtre naissent pratiquement en même temps (VI^e et V^e siècle). Même si la métaphore du *theatrum mundi* est présente au Moyen Âge c'est surtout dans un but théologique ou dans des textes religieux. La réflexion autour de la *persona* et du dédoublement identitaire entre l'homme et l'acteur revient surtout à l'âge humaniste et baroque.

L'essor de la théâtralité s'observe aussi par la présence du théâtre dans les Collèges de l'époque. Montaigne se confronte lui-aussi aux enjeux du théâtre lors de son passage au collège de Guyenne. Dans le chapitre « De l'institution des enfants », il revient sur ces années d'apprentissage :

Une assurance de visage, et souplesse de voix et geste, à m'appliquer aux rôles que j'entreprenais. Car avant l'âge,
Alter ab undecimo tum me vix ceperat annus
J'ai soutenu les premiers personnages, ès tragédies latines de Bucanan, de Guerente, et de Muret, qui se représentèrent, en notre collège de Guienne

83 *La République*, Platon, 514a-517d.

avec dignité [...]»⁸⁴.

Montaigne est donc sensible au jeu de l'acteur, au rôle du théâtre dans l'éducation mais également à son influence dans la sphère publique. S'il joue certains rôles pour apprendre l'« assurance du visage, la souplesse de voix et de geste », c'est-à-dire une certaine posture d'orateur, il la mettra en pratique à l'âge adulte lorsqu'il deviendra un personnage public et politique.

Ainsi, le *topos* du *theatrum mundi*, ou du moins la métaphore théâtrale, se décline diversement dans les *Essais*. On peut, par exemple, retrouver l'héritage de la conception stoïcienne du monde, dans laquelle chaque partie a son propre rôle, renvoyant à un schéma déjà écrit et répétitif de la vie humaine. Le rôle de l'homme et le monde-théâtre sont ainsi représentés de manière tragique, souvent en lien avec l'idée de mort, de souffrance, de vanité. Mais la métaphore théâtrale intéresse également l'auteur pour évoquer, à une échelle plus restreinte, le théâtre social et politique de son époque. Enfin, on retrouve, par l'expérience même de l'auteur, la tension entre l'homme-acteur et l'écrivain qui veut se peindre « tout nu ». On voit notamment l'importance des termes « rôle » « mise en rôle » ou « contre rôle » qui lient l'ordre du monde et l'ordre de la pensée. La métaphore se décline donc de la sorte : théâtre cosmique, théâtre mondain et théâtre intérieur.

« Mise en rôle[s] » du monde

Le stoïcisme est attentif à la question de l'être et du paraître. C'est pourquoi la métaphore du monde comme théâtre et de l'homme comme acteur peut inspirer cette philosophie. En effet, l'homme est confronté à toutes sortes de malheurs, d'obstacles et de difficultés qui peuvent lui paraître insurmontables. Or, pour connaître le repos de l'âme et l'ataraxie, il doit, par la raison, se détacher de ces « représentations » et il doit ignorer les « opinions » qu'il en a. A ce titre, on peut trouver l'idée que va reprendre Montaigne selon laquelle il y a autour de nous des éléments, des données indépendantes de notre volonté, qui quelque part « font leur jeu ». En d'autres termes, nous avons tous un rôle à jouer, et tout ce qui nous entoure a également son propre rôle, de sorte que tout est réglé, tout trouve un ordre. Le jeu du bon acteur, qui accepte le rôle qu'on lui a attribué apparaît dans les textes anciens ; nous prendrons ici l'exemple de Bion de Borysthène :

84 *Essais*, I, 26, p.356.

De même que le bon acteur doit jouer comme il convient tout rôle que lui attribue le poète, de même l'homme de valeur doit jouer comme il convient tout rôle que lui attribue la Fortune. C'est elle, en effet, dit Bion, qui, telle une poétesse, attribue tantôt un premier rôle, tantôt un rôle secondaire, et tantôt celui d'un roi, tantôt celui d'un vagabond. Par conséquent, si tu es second rôle, ne prétends pas au premier rôle ; sinon, ton jeu sera discordant⁸⁵.

Dans le relevé que nous avons effectué dans les *Essais* de Montaigne, nous avons remarqué que cette idée du jeu théâtral au sens stoïcien était plus fortement présente dans le premier livre. Cette représentation apparaît souvent lorsque l'argumentation porte sur la mort, la douleur, la mélancolie ou la fortune.

Prenons tout d'abord le chapitre 14 du premier livre, intitulé « Que le goût des biens et des maux dépend en bonne partie de l'opinion, que nous en avons ». Ce chapitre s'accorde avec l'idée stoïcienne selon laquelle l'opinion que nous avons des choses permet d'évaluer l'impact qu'elles peuvent avoir sur nous. L'auteur évoque la douleur, et prend l'exemple d'un philosophe Possidonius, souffrant d'une maladie douloureuse :

L'intelligence qui nous a été donnée pour notre plus grand bien, l'emploierons-nous à notre ruine, combattants le dessein de nature, et l'universel ordre des choses, qui porte que chacun use de ses outils et moyens pour sa commodité ? [...]

Et se jeta sur ce même propos du mépris de la douleur. Mais cependant elle jouait son rôle et le pressait incessamment : A quoi il s'écriait. Tu as beau faire, douleur, si ne dirai-je pas, que tu sois mal. Ce conte qu'ils font tant valoir, que porte-il pour le mépris de la douleur [...] Ici tout ne consiste pas en l'imagination. Nous opinons du reste, c'est ici la certaine science qui joue son rôle [...] ⁸⁶.

On a bien dans ces extraits l'idée d'une représentation du corps souffrant et de la douleur. En effet, il y a une sorte de personnification de la douleur, dans le sens où celle-ci joue un rôle au même titre qu'un acteur, comme pourrait l'être ici Possidonius. On remarque par exemple l'espèce de dialogue rapporté entre les deux entités, et l'adresse directe que fait le philosophe à la douleur « Tu as beau faire, douleur, [...] ». Tout se passe comme si, finalement, Montaigne nous rapportait une saynète. En plus de cette représentation de la douleur comme acteur, on retrouve le motif stoïcien de l'ordre « le dessein de la nature, et l'universel ordre des choses ». De même, quelques phrases plus loin, Montaigne reprend cette métaphore de l'acteur pour d'autres qualités ou humeurs. Il s'interroge sur l'absence de la

85 Exemple repris du travail de Veillard Chrystelle sur « L'acteur, le masque et le danseur : la métaphore du théâtre dans le système stoïcien ». Exemple tiré de Télès, fragment 2 extrait de *Sur l'autarcie*, texte et trad. par P. P. Fuentes Gonzalez, *Les diatribes de Télès*, Paris, Vrin [« Histoire des doctrines de l'Antiquité Classique », 23], 1998, p. 134-135.

86 *Essais*, I, 14, p.184.

douleur et ce que cela pourrait engendrer. Ainsi, « s'il ne l'était [si la douleur n'existait pas], qui aurait mis en crédit parmi nous, la vertu, la vaillance, la force, la magnanimité et la résolution : Où joueraient-elles leur rôle, s'il n'y a plus de douleur à défier [...]»⁸⁷ ». La métaphore et la personnification sont donc étendues à d'autres domaines. On a ici l'impression de voir comme une représentation, de style médiéval, d'un schème théâtral informant la psychomachie. On remarque alors que chaque sentiment, chaque qualité a besoin d'un rôle en opposition à d'autres pour créer un ordre, un monde réglé et cohérent.

L'ordre du monde représente donc un jeu réglé, une représentation où chaque élément connaît sa partition et joue le rôle qu'on lui a attribué. Mais dans ce *theatrum mundi*, l'homme n'est qu'un acteur parmi d'autres. Dans cet ordre réglé comme une horloge, l'homme ne représente qu'une petite pièce, un infime rouage. Cette idée apparaît dans les *Essais*, faisant ainsi pendant à l'illustration de la mort. La mort est le point final d'une comédie ou d'une tragédie dans laquelle l'homme était masqué. Pour la religion chrétienne, la mort est également la fin d'une partie que représente la vie humaine. Selon le *topos* de l'*homo viator*, la vie n'est qu'un passage, un voyage pour l'homme. De la même manière, l'homme n'est qu'un acteur, qui le temps de cette comédie doit porter un masque et jouer son rôle. On retrouve donc à plusieurs reprises l'image de mort comme dernier acte de cette pièce dans laquelle l'homme est obligé de jouer. Dans le chapitre « Qu'il ne faut juger de notre heur qu'après la mort », Montaigne reprend la formule du titre et l'illustre de différentes manières. Il s'interroge sur le cas de Solon et sur l'idée que la grandeur d'un homme se différencie aussi dans sa manière de mourir :

Et sont les grandeurs et puissances accidents de qualité à peu près indifférente, je trouve vraisemblable, qu'il ait regardé plus avant, et voulu dire que ce même bonheur de notre vie, qui dépend de la tranquillité et contentement d'un esprit bien né, et de la résolution et assurance d'une âme réglée ne se doive jamais attribuer à l'homme, qu'on ne lui ait vu jouer le dernier acte de sa comédie, et sans doute le plus difficile⁸⁸.

Ainsi, selon la doctrine stoïcienne, si l'homme sage est parvenu à jouer son rôle, il doit également soigner sa sortie. En effet, comme nous l'avons vu plus haut, l'homme doit comprendre que la douleur a un rôle à jouer dans l'ordre naturel des choses. Le sachant, l'homme peut à son tour jouer sur sa raison et se détacher de la peur ou de l'angoisse existentielle. Il en est de même, mais selon un degré supérieur, avec l'idée de la mort.

Cette réflexion sur la mort se poursuit au chapitre suivant intitulé « Que philosopher,

⁸⁷ *Ibid*, p.186.

⁸⁸ *Essais*, I, 19 p. 219.

c'est apprendre à mourir ». Montaigne essaie de déconstruire les opinions et la peur que suscite la mort. Il souligne certains paradoxes comme le fait que l'homme ait peur de rater ce qu'il adviendra après lui, alors qu'il pourrait également avoir peur de rater ce qui précède sa naissance. De même, la mort est inévitable, si l'homme est né c'est pour mourir un jour. Finalement, si nous sommes parvenus à comprendre le rôle de la mort, nous parviendrons à jouer le nôtre, et donc à trouver une forme d'ataraxie. Montaigne évoque également le mouvement continu du monde. Si nous envisageons le rôle qui nous est attribué comme ayant un dernier acte dans le grand théâtre du monde, alors nous pourrions l'accepter plus facilement. L'humaine condition nous semblera ainsi moins difficile à porter. La pièce, comme l'ordre du monde, se poursuit après nous, comme elle s'est toujours déroulée avant notre arrivée sur scène. Montaigne dit ainsi que le soleil, comme la lune ou les étoiles seront, comme elles ont toujours été. On a donc l'impression que le décor de cette représentation du monde est inchangé et se perpétue, alors que les acteurs et les choses jouent leur partition, les uns après les autres. Montaigne, par la prosopopée de la Nature dans le chapitre « Que philosopher c'est apprendre à mourir », montre qu'il a compris à la fois cette continuité de rôles pris les uns à la suite des autres, et l'évolution-même (ce qu'on pourrait appeler les différents actes) de sa propre destinée :

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 sait autre finesse, que de recommencer, ce sera toujours cela même

versamur ibidem, atque insumus usque

*Atque in se sua per vestigia volvitur annus*⁸⁹.

Ainsi le théâtre du monde est un théâtre du branle, les hommes prennent leur rôle d'homme, puis le laissent à d'autres. L'auteur finit son chapitre en disant qu'« Il faut ôter le masque aussi bien des choses, que des personnes : ôté qu'il sera, nous ne trouverons au-dessous, que cette même mort, qu'un valet ou simple chambrière passèrent dernièrement sans peur⁹⁰ ». Il y a finalement l'idée selon laquelle chaque homme a un rôle à jouer dans le monde, et que ce n'est qu'à l'instant de la mort qu'il peut retirer son masque. C'est dans cet acte final que l'homme retrouve son vrai visage, qu'il n'est plus obligé de jouer un rôle, qu'il ne doit plus supporter son humaine condition. On comprend alors que le jeu dans cet emploi métaphorique et théâtral ait une image assez négative, représentant la faiblesse de l'homme.

⁸⁹ *Essais*, I, 20, p. 237.

⁹⁰ *Ibid*, p. 241.

Le masque et le jeu de celui-ci soulignent le caractère tragique de la vie et caractérisent l'homme selon sa fin. Cette métaphore lie ainsi tragédie et philosophie. Les termes propres au théâtre aident à penser la condition humaine. Et inversement, nous voyons dans la représentation tragique l'illustration de notre condition. Montaigne reconnaît par exemple le plaisir, paradoxal, que nous avons à aller au théâtre pour nous instruire et pour comprendre notre humaine condition :

Ainsi fait ma curiosité, que je m'agréé aucunement de voir [il me plait de voir] de mes yeux ce notable spectacle de notre mort publique, ses symptômes et sa forme. Et puisque je ne la puis retarder, suis content d'être destiné à y assister, à m'en instruire. Si cherchons nous avidement de reconnaître en ombre même et en la fable des théâtres la montre [représentation] des jeux tragiques de l'humaine fortune⁹¹.

Nous pourrions peut-être reconnaître ici l'influence des *Confessions* de Saint Augustin, particulièrement l'ouverture du troisième livre, dans lequel l'auteur décrit cette attirance que nous avons pour la représentation de la mort et de la douleur et finalement ce qui fait l'essence même du plaisir dramatique : « Je me laissais ravir au théâtre, plein d'images de mes misères, et d'aliments propres à nourrir ma flamme. Mais pourquoi donc l'homme veut-il s'apitoyer au spectacle d'aventures lamentables et tragiques [...] »⁹².

Théâtre et rôle en société

Si l'homme est alors condamné, par sa condition, à jouer un rôle, c'est à dire à évoluer jusqu'à son dernier acte, dans un ordre naturel des choses, la métaphore du *theatrum mundi* est aussi une manière de rendre compte d'une société, d'un monde plus restreint dans lequel l'homme doit évoluer. Il ne s'agit plus ici de parler d'un théâtre du monde dans le sens d'un *cosmos* réglé et ordonné. En effet, d'autres occurrences utilisant le jeu dans sa dimension métaphorique et théâtral servent dans les *Essais* l'image d'une scène sociale et politique sur laquelle l'homme doit tenir un rôle. Montaigne semble lui-même, dans le chapitre « De la gloire », évaluer cette nuance. Dans ce chapitre, l'auteur déplore que les hommes soient attachés à cette idée de gloire, alors qu'elle n'est que le résultat d'une représentation faussée, un spectacle public qui ne révèle en aucun cas la vraie valeur de l'homme. Il est encore une fois rappelé l'écueil entre le nom et l'être même. Ainsi, Montaigne semble faire un parallèle

⁹¹ *Essais*, III, 12, p.376,

⁹² *Confessions*, Livres I-VIII, Saint Augustin, texte établi et traduit par Pierre de Labriolle, Paris, éd. Les Belles lettres, coll. Université de France Budé, 1961.

entre le rôle, vu plus haut, que l'on est obligé de remplir en tant qu'homme et pour soi, et le rôle en société, que l'on prend seulement pour se montrer en public et avoir de la reconnaissance. Il écrit :

Ce n'est pas pour la montre, que notre âme doit jouer son rôle, c'est chez nous au dedans, où nuls yeux ne donnent que les nôtres : là elle nous couvre de la crainte de la mort, des douleurs et de la honte même : elle nous assure là, de la perte de nos enfants, de nos amis, et de nos fortunes : et quand l'opportunité s'y présente, elle nous conduit aussi aux hasards de la guerre
*Non emolumento aliquo sed ipsius honestatis decore*⁹³.

Il semblerait donc y avoir un masque intérieur qui nous protégerait des douleurs humaines liées à notre condition. Le terme « couvre » rendrait compte de cette protection, de même que le verbe « assure ». On pourrait se demander ici ce qui chez Montaigne est l'investigateur de cette « mise en rôle ». En effet, cette citation rend compte de l'*alea*. Alors que chez d'autres auteurs l'arbitrage du *theatrum mundi* est tenu par une instance divine, la relation est, chez Montaigne, plus floue. Cependant, cette citation est également intéressante en ce qu'elle compare un masque destiné à « la montre », au public, à l'extérieur, et un masque de l'âme, pour soi. Nous revenons ici au constat d'une opposition entre deux manières de jouer.

Nous avons déjà remarqué, comme le montre l'article « Les mascarades dans la vie et dans la littérature » d'Hanna Dziechcinska⁹⁴, que la société de la Renaissance avait un besoin de mise en scène. En effet, le théâtre et la théâtralité envahissent les cours de France. C'est le cas notamment pour la cour d'Henri III où chaque événement, fête, cérémonie devient spectaculaire⁹⁵. Ce phénomène touchait aussi bien la cour que la rue avec la fête des Fous, l'ancêtre de ce que nous appellerions aujourd'hui Carnaval. Comment expliquer ce besoin de mettre en scène la société ? Tout d'abord nous pouvons remarquer qu'une mise en scène demande une mise à distance. Il y a donc, derrière ce besoin, la nécessité sans doute d'établir un espace de réflexion. A une époque où les guerres de religion sévissent, où la religion est malmenée, la société de la Renaissance a besoin de reconnaître le rôle de chacun. On notera par ailleurs la tendance à la fin de la Renaissance à mobiliser une forme de théâtralité pour rapporter les événements historiques ou politiques. Ainsi, les guerres de religion racontées

93 *Essais*, II, 16, p. 427,

94 Dans le colloque déjà cité *Les jeux à la Renaissance: actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes*, Tours, juillet 1980, p.213 à 221,

95 Voir article de Charles Mazouer « Renaissance, siècle théâtral », in *Le texte en scène ; Littérature, théâtre et théâtralité à la Renaissance*, sous la direction de Concetta Cavallini et Philippe Desan, Paris, Classique Garnier, coll. « Rencontres », 2016.

par Agrippa d'Aubigné s'intituleront en 1616 *Les Tragiques*. Le Théâtre des cruautés de l'anglais catholique Richard Verstegen va mettre en scène, sur le modèle théâtral, les différents actes des crimes et des hérésies protestantes⁹⁶. Si les événements propres aux guerres de religion sont peu présents dans les *Essais*, cette tendance est perceptible sous la plume de Montaigne. Dans le chapitre intitulé « Comme nous pleurons et rions d'une même chose », l'auteur montre que les hommes doivent tenir des rôles dans des schémas ordonnés. Ainsi, il ne convient pas à un homme de pleurer l'ennemi qu'il vient de tuer comme le suggèrent les premiers exemples du chapitre. L'auteur prend par exemple le cas de César :

Quand on présenta à Caesar la tête de Pompeius, les histoires disent qu'il en détourna sa vue, comme d'un vilain et mal plaisant spectacle⁹⁷.

Et il continue plus loin :

Car bien que à la vérité la plupart de nos actions soient que masque et fard, et qu'il puisse quelquefois être vrai,
*Haereditus fletus sub persona risus est [...]*⁹⁸.

Ainsi, les réactions de chacun ne sont que mensonges, qu'apparence, et derrière le masque des pleurs, se trouve celui des rires. On peut retrouver ici quelque chose comme l'anamorphose. L'anamorphose joue sur une illusion d'optique. Les images contenues dans la forme apparaissent selon le biais par lequel on les regarde. Ainsi, selon la façon dont on regarde et dont on représente le masque on peut y voir deux images : « car chaque chose a plusieurs biais et plusieurs lustres ». A la fin du chapitre, Montaigne emprunte un dernier exemple de Plutarque et de sa *Vie de Timoléon* :

Quand Timoléon pleure le meurtre qu'il avait commis d'une si mûre et généreuse délibération, il ne pleure pas la liberté rendue à sa patrie, il ne pleure pas le Tyran, mais il pleure son frère. L'une partie de son devoir est jouée, laissons lui en jouer l'autre⁹⁹.

Timoléon a accompli son devoir, suivant le rôle qu'il devait tenir. On a donc pu voir une des facettes de son masque. Cependant Montaigne évoque un autre jeu, un autre masque. En effet, le Tyran était son frère. Ainsi, Timoléon devra donc encore une fois jouer la

96 Voir la conférence « Le livre comme théâtre au déclin de la Renaissance » de Frank LESTRINGANT, donnée à l'Université de Lille, 1er juin 2018, autour d'un colloque intitulé *Les métaphores du livre à la Renaissance*, <https://webtv.univ-lille.fr/video/9792/le-livre-comme-theatre-au-declin-de-la-rennaissance>

97 *Essais*, I, 38, p.434.

98 *Ibid*, p.436.

99 *Ibid*, p.439.

comédie, faisant croire que ces larmes sont des larmes de joie et qu'elles ne sont pas des marques d'affection ou de compassion.

Dans le chapitre 36 du deuxième livre, intitulé « Des plus excellents hommes », Montaigne revient sur le rôle des grands hommes et reconnaît leur mérite, passant d'Homère à Virgile, citant notamment Alexandre, César ou encore Epaminondas. Il prend l'exemple de Mahumet, Empereur des Turcs qui dit au pape : « N'est-ce pas une noble farce, de laquelle les Rois, les choses publiques, et les Empereurs vont jouant leur personnage tant de siècles, et à laquelle tout ce grand univers sert de théâtre ? ». On retrouve ici l'idée selon laquelle le rôle et l'idée même de ce personnage doit persister durant des siècles. L'homme semble toujours rechercher l'origine même de son rôle et de sa reconnaissance ou non-reconnaissance. Il règne alors dans le monde des incompréhensions. Par exemple, les turcs de Mahumet, comme les Italiens, cherchent tous à « venger le sang d'Hector », rétablissant ainsi une origine commune. Mais, par une tradition et une répartition des rôles initiées bien avant eux, ces deux peuples se doivent d'entretenir des rapports d'ennemis. Ainsi, le roi récupère le rôle de celui qui le précède ; les hommes se trouvent face à un cercle vicieux dans lequel les rôles sont cloisonnés alors même que les acteurs changent.

Pour Montaigne, ce *topos* permet de s'interroger sur l'idée de dédoublement. En effet, l'acteur doit se dédoubler entre son être, son apparence et son rôle. Ce dédoublement est aussi présent dans l'attitude de l'homme. Ainsi pour l'auteur, il s'agit de se demander ce qui, chez l'homme, relève de son essence ou de son apparence. Dans le chapitre « De ménager sa volonté » (III, 10), Montaigne explique cette différenciation entre l'être et le personnage social ou politique :

La plupart de nos vacations sont farcesques, *Mundus universus exercet histrioniam*. Il faut jouer dûment notre rôle, mais comme rôle d'un personnage emprunté. Du masque et de l'apparence, il n'en faut pas faire une essence réelle, ni de l'étranger le propre. Nous ne savons pas distinguer la peau de la chemise. C'est assez d'enfariner le visage, sans s'enfariner la poitrine. J'en vois qui se transforme et se transsubstantie, en autant de nouvelles figures, et de nouveaux êtres, qu'ils entreprennent de charges : Et qui se prélatent jusques au foie et au intestins : Et entraînent leur office jusques en leur garde robe. Je ne puis leur apprendre à distinguer les bonnetades, qui les regardent, de celles qui regardent leur commission, ou leur suite, ou leur mule¹⁰⁰.

La métaphore du monde comme théâtre est ici empruntée à Pétrone. Puis Montaigne utilise d'autres images pour expliquer sa pensée : du théâtre et du rôle découlent des images

100 *Essais*, III, 10, p.327.

comme celle du déguisement, du costume, mais aussi du maquillage avec la farine. Montaigne semble avertir son lecteur et le met en garde. Si l'homme se déguise, change son apparence pour l'extérieur, ne risque-t-il pas de « s'enfariner le cœur » et de perdre l'image authentique de son être ? L'auteur s'interroge sur un transfert possible, comme le montrent les termes « transforme » ou « transsubstantient », entre une forme donnée pour le rôle extérieur, et une « substance » intime. Comment éviter alors les dangers de ce *theatrum mundi* ?

Rôle et « contrerolle »

Montaigne semble admiratif des acteurs, des comédiens ou des bateleurs. En effet, il remarque dans leur métier la nécessité de jouer un rôle qui pourrait ne pas leur correspondre. Ils incarnent alors ce danger de l'apparence et de l'aliénation. Dans le chapitre « De l'inégalité qui est entre nous » (I, 42), il donne l'exemple des hommes qui prennent beaucoup de plaisir aux « festins », « danses » « mascarades » alors que ceux qui en font leur métier, comme les bateleurs, les prennent pour une activité pénible. Ainsi, il écrit : « Les farces des bateleurs nous réjouissent, mais aux joueurs elles servent de corvée ¹⁰¹ ». De même, dans le chapitre « De trois commerces », Montaigne prend l'exemple du comédien pour parler de son commerce avec les femmes : « C'est folie d'y attacher toutes ces pensées et s'y engager d'une affection furieuse et indiscrete. Mais d'autre part, de s'y mêler sans amour, et sans obligation de volonté, en forme de comédiens, pour jouer un rôle commun, de l'âge et de la coutume, et n'y mettre du sien que les paroles¹⁰² ». En effet, Montaigne souligne que même lorsque le comédien rencontre un rôle qui lui est proche, plus familier qu'un autre, celui-ci a la capacité de seulement lui offrir une voix, sans pour autant se confondre avec le personnage. De même, en amour, l'on peut soit faire le choix de donner toute sa personne à l'être aimé, et ainsi ne faire qu'un, ou alors, de retenir sa passion et ainsi se préserver de toute aliénation. Dans le chapitre suivant, « De la diversion », l'auteur prend un exemple, tiré de Quintilien, représentant des comédiens ne parvenant pas à quitter leur rôle : « Quintilian dit avoir vu des comédiens si fort engagés en un rôle de deuil qu'ils en pleuraient encore au logis[...] ¹⁰³ ». Bref, l'auteur reconnaît donc chez ces gens du métier une certaine maîtrise, et une protection quant à ce danger de l'aliénation. On retrouve ici une réflexion qui sera menée plus tard par Diderot avec son essai *Paradoxe sur le comédien*. Cependant, l'homme est

¹⁰¹Essais, I, 42 p. 475.

¹⁰²Essais, III, 3, p.64.

¹⁰³Essais, III, 4, p. 84.

confronté à ce même danger, sans avoir appris le métier de comédien.

Qui plus est, Montaigne lui-même a connu ce sentiment de dédoublement. Toujours dans le chapitre « De ménager sa volonté », après avoir averti son lecteur des dangers du « rôle d'un personnage emprunté », il se cite lui-même, et retient la leçon en disant : « Le Maire et Montaigne, ont toujours été deux d'une séparation bien claire¹⁰⁴ ». Le fait de parler de lui-même à la troisième personne est très intéressant. En effet, on remarque clairement ici que Montaigne se prend pour objet d'étude et objet de réflexion. Tout se passe comme si le texte représentait ici trois Montaigne : le Montaigne comme sujet de réflexion, le Maire comme figure publique et politique, et enfin le Montaigne énonciateur et pensant. L'auteur se présente alors comme exemple, et son avertissement contre l'aliénation et la gloire ne peut être pris que plus sérieusement. Il connaît les vices et les travers des affaires publiques, du *negotium*, mais à la manière du comédien, il a toujours été capable de se différencier de son rôle « emprunté ».

Dans le sillage donc du *topos* du *theatrum mundi*, plusieurs termes réapparaissent fréquemment dans les *Essais*. Le « masque », le verbe « jouer », le « rôle » mais aussi des formules comme la « mise en rôle » ou le terme de « contreroller » qui sont également très présents. Ces deux dernières expressions ne renvoient plus vraiment à l'univers du théâtre mais à celui de l'écriture. Certes, la mise en rôle au théâtre correspondrait à la répartition des rôles entre les acteurs. Mais il s'agit aussi d'un terme renvoyant à l'écriture, au sens strict de *graphein*. Le rôle ou rolle, du latin *rotulus* (rouleau de parchemin), signifiait anciennement le registre, ou encore le rouleau de papier sur lequel s'inscrivaient les actes administratifs. Dans l'écriture, et dans l'utilisation qu'en fait Montaigne, « la mise en rôle » apparaît alors comme une mise en registre de sa pensée. Mais l'utilisation du second terme est d'autant plus intéressante. Le fait de « contreroller » est donc une manière de mettre à distance, de revenir sur ce morceau de papier, sur cette liste, afin de pouvoir la rectifier. On reconnaît ici le schéma des *Essais*, et d'une écriture qui revient toujours sur elle-même. Mise à part cette ressemblance, on pourrait supposer que Montaigne joue ici sur les deux sens, celui correspondant au théâtre, et celui correspondant à l'écriture. Ainsi, la solution que Montaigne aurait trouvée, à la manière du comédien, pour « contreroller » son apparence publique et son rôle politique, serait la mise à distance de soi par l'écriture. Dans la peur de l'aliénation et de la perte de l'essence même de son être, Montaigne a choisi d'écrire, « mettre en rôle » ses pensées, et garder par écrit ce qui le représente de manière intime, authentique et vraie. L'écriture devient alors un nouvel espace de jeu et de représentation, celle de l'intériorité du

104 *Essais*, III, 10, p.328.

sujet. Le contrerolle apparaît comme le moment de passage entre le rôle extérieur et le rôle intérieur.

Le jeu de rôle et le théâtre sont une métaphore, non seulement du monde ou de la société, mais sont également valables pour la morale individuelle. Il semblerait que la distinction opérée par l'auteur entre bon et mauvais jeu pourrait être mise en corrélation avec la posture extérieure et intérieure. Alors qu'il existe des jeux qui ne sont « pas assez jeu[x] »¹⁰⁵ (comme nous l'avons vu plus haut), de la même manière, il existe des rôles et des masques moins précieux que d'autres. Certains apparaissent comme aliénants alors que le masque et le rôle que l'on se donne pour soi permettent de viser une certaine sagesse. La dissimulation ou la représentation permet une distance de jugement et un dévoilement sur l'être. La philosophie prend une nouvelle fois une dimension ludique. De plus, si le jeu est compris dans le sens d'un jeu théâtral public, il peut également être pris dans son sens figuré, tel qu'on le trouve en français moderne dans l'expression « il y a du jeu ». Ainsi, la métaphore du théâtre et du rôle permet de penser une interaction, un jeu, c'est-à-dire un espace entre le moi extérieur et intérieur. C'est en cela que se trouve tout l'art des *Essais*, qui se veut à la fois agent de contrerolle et gage d'authenticité de l'être. L'œuvre devient un espace où se mélangent, de manière imparfaite, dans un jeu constant et une amovibilité perpétuelle, un moi superficiel qui se raconte et un moi plus profond qui cherche à saisir son essence.

Cette distinction entre une posture intérieure, authentique, où le jeu est en corrélation avec la recherche éthique, et d'autre part une posture « empruntée », dictée par les nécessités extérieures, se retrouve dans la réflexion de Montaigne sur le langage et la manière de s'exprimer. Le langage peut lui-aussi dans une certaine mesure être considéré comme un jeu. Il s'agit, comme le jeu, d'un système réglé, mais qui laisse à ceux qui l'utilisent un espace, une mobilité, un « jeu ». Ainsi, Montaigne montre qu'il y a plusieurs manières de jouer à ce jeu du langage, notamment à travers ce qu'il nomme « la conférence ».

105 *Essais*, I, 50, p.527.

CHAPITRE 5

LANGAGE ET JEU

Aujourd'hui encore, les *Essais* restent une œuvre inclassable. L'œuvre de Montaigne s'est imposée indépendamment de tous les autres écrits de la période. Montaigne veut par l'écriture donner l'image la plus fidèle et la plus vraie de son être. Mais dans cette démarche, il nous oblige également à réfléchir sur la « manière » de se dire, sur l'art du parler. Dans la lignée du *Ciceronianus* d'Érasme, Montaigne présente dans ses *Essais* plusieurs passages qui participent des débats de l'époque concernant l'art du langage. Nous remarquerons que, comme c'est le cas pour le jeu, Montaigne entretient un discours critique vis-à-vis de cet art mais semble entretenir un rapport singulier avec lui. Rappelons que Montaigne détient un « dictionnaire tout a part [lui]¹⁰⁶ » dans lequel le lien entre signifiant et signifié est repensé. Chaque terme trouve alors une nouvelle définition et une nouvelle dimension. Le jeu, par son pouvoir symbolique, et sa capacité de transformation métaphorique, n'est plus seulement une activité vaine ou futile, mais devient une posture induisant un dialogue avec le monde, avec autrui ou avec soi-même. Le travail sur le langage est comme le jeu, le moyen de ce dialogue avec l'altérité. Mais nous présumons que cette entreprise adopte encore une fois une forme ludique. Cependant, il est souvent plus admis de faire le lien entre jeu et combat. En effet, de simples expressions comme les « joutes verbales » ou le terme de « dispute » rendent compte de cette analogie. L'échange langagier avec autrui est présenté ainsi comme un affrontement, vif et vigoureux, dans lequel chaque locuteur cherche à prendre le dessus sur son « adversaire ». Montaigne critique cette façon de concevoir le langage comme moyen d'un duel violent et intéressé. Dans le chapitre « De l'art de conférer » il évoque ceux qui entrent en débat avec « le poignard à la main¹⁰⁷ ». La critique de Montaigne ne porte pas seulement sur l'*actio* des devisants. En effet, le discours, lui-aussi est parfois trop lourd en ornements,

¹⁰⁶ *Essais*, III, 13, p.474.

¹⁰⁷ *Essais*, III, 8, p.223.

perdant de vue la matière ou le sujet de la discussion. Il dénonce ainsi les « préfaces, définitions, partitions, étymologies¹⁰⁸ » de Cicéron, les « longues interlocutions, vaines et préparatoires¹⁰⁹ » de Platon, ce qu'il nomme d'ailleurs comme des « avant-jeux¹¹⁰ » inutiles et lassants. On retrouve ici l'exigence de Montaigne quant à ce qui peut être réellement défini comme jeu (nous avons vu plus haut la critique des échecs, jeu « pas assez jeu »). Ainsi, le langage et l'art du discours classique sont associés à un certain ridicule propre à ceux qui aiment s'écouter : « Notre monde n'est formé qu'à l'ostentation : les hommes s'enflent que de vent, et se manient à bonds, comme les ballons¹¹¹ ». La Rhétorique et les arts du langage semblent bâtir les temples du faux et de l'hypocrisie. Or, ils ne sont pas seulement critiqués dans les *Essais*, Montaigne semble les manier d'une nouvelle manière.

En effet, dès la Renaissance la Rhétorique trouve une nouvelle énergie. Alors que la scolastique du Moyen Age privilégiait des discours d'autorité univoques s'attachant à délivrer une vérité absolue et indiscutable, la Rhétorique redevient un instrument de civilité dans la société renaissante. L'influence de certains textes comme la *Rhétorique à Herennius*, la *Rhétorique* d'Aristote, les banquets tels *Le Gorgias* ou *le Protagoras* de Platon, le *De inventione* de Cicéron, ou encore *L'Institution oratoire* de Quintilien permettent de réfléchir à nouveau sur l'intérêt du langage et de l'art oratoire dans le rapport entre les hommes. Dans la formation humaniste, la Rhétorique retrouve un pouvoir humanisant et épanouissant. Ainsi, les auteurs mettent en avant une bonne façon de parler, un bien dire qui serait en accord avec une éthique. Certes, la Rhétorique est le moyen de « faire profession d'une art piperesse et mensongère¹¹² » si celle-ci est utilisée pour piquer ou piper son locuteur. Mais toutefois, tout comme le jeu, si elle se trouve utilisée avec bienveillance, elle peut être bénéfique pour l'homme. C'est en cela que, pour l'utilisation qui en est faite dans les *Essais*, nous préférons associer le langage au jeu plutôt qu'au combat. Dans un combat, les participants cherchent avant tout à gagner, à prendre le dessus. Comme dans la joute verbale, il se crée un rapport de domination. Or, la Rhétorique telle que la conçoit Montaigne n'est pas une arme pour anéantir son adversaire, mais doit aider à établir un meilleur rapport entre les hommes. La fin ou l'issue de l'échange vaut moins que l'échange lui-même. Ainsi, considérer cet échange comme un jeu permet de mettre de côté l'importance des finalités, le but étant seulement de participer afin que chaque locuteur, à égalité, puisse se trouver changer par cette interaction. Le langage est comme le jeu, dans la pensée de Montaigne, un moyen d'éducation et d'épanouissement

108 *Essais*, II, 10, p.127.

109 *Ibid*, p.128.

110 *Ibid*, p.128.

111 *Essais*, III, 12, p.364.

112 *Essais*, I, 51, p.530.

de l'homme. C'est une valeur positive qui doit inviter au plaisir, à la joie et à l'émerveillement.

Si le jeu est le plus souvent associé à l'image d'un combat, nous verrons dans un premier temps que le jeu de paume est aussi très présent dans les œuvres de la Renaissance lorsqu'il est question du langage ou de l'herméneutique. Nous examinerons à ce titre d'autres ouvrages comme le *Gargantua* de Rabelais ou encore *Le Moyen de Parvenir* de Béroalde de Verville, dans lesquels le jeu de paume trouve une place privilégiée.

Puis, nous chercherons à comprendre l'intérêt qu'il y a à penser le langage comme jeu dans la conception qu'en a fait Montaigne, notamment dans le chapitre « De l'art de conférer ». Nous pourrions de la même manière aborder le schéma ludique de l'*Héptaméron* de Marguerite de Navarre, dans lequel le jeu devient un agent structurant de l'œuvre.

Enfin nous essaierons de comprendre quelle différence est faite entre « l'art piperesse » que condamne Montaigne, et la Rhétorique du mensonge de bonne foi qui semble guider la dynamique des *Essais*. Comment Montaigne peut-il nous persuader de l'authenticité de sa parole et de son entreprise, si ce n'est par un jeu sur le langage ?

Langage et jeu de paume

Dans un article intitulé « "Jouer à la paume" : La présence de Plutarque chez les théoriciens italiens de la *civil conversazione*¹¹³ », Nicola Panichi évalue la filiation entre la pensée de Plutarque et celle de Stephano Guazzo, en évoquant également Machiavel ou encore Castiglione, autour de cette question de civilité et de conversation civile. Depuis l'Antiquité, la civilité est une qualité du citoyen marquée par l'altruisme, la philanthropie ou encore la solidarité. Or, à la Renaissance, l'éthique civile est beaucoup interrogée. Dans un « siècle de fer », il faut redonner du sens aux rapports humains dans la société. Le langage et la conversation vont apparaître comme de nouveaux vecteurs de cette éthique. Finalement, on retrouve chez Plutarque comme chez Socrate l'idée que l'éthique et la sagesse de l'homme doivent pouvoir se voir dans toutes les actions et dans toutes les paroles. Comme nous l'avions vu précédemment, l'homme est à la fois jugé dans ses activités sérieuses et érudites comme dans son rapport simple au monde, aux autres, aux activités dites plus « futiles ». C'est par exemple ce que l'on retrouve avec la figure de Socrate, qui pratiquait et enseignait la sagesse partout et en toutes activités, lorsqu'il se promenait, lorsqu'il se divertissait y compris lors de son jugement et de sa condamnation. Cette *civilitas* au quotidien s'incarne à la

¹¹³ *Moralia et Œuvres morales à la Renaissance*, Actes du colloque international de Toulouse (mai 2005), éd. O. Guerrier, Paris, Champion, 2008, p. 217-236.

Renaissance dans Érasme, dans le sillage de Plutarque. Nicola Panichi formule cette *civilitas* érasmienne en ces termes : « Procédant à la formulation d'un code d'*institutio*, Érasme tracera la division entre *inurbanum* et *aptum* relativement au comportement, aux habits, à la table, à la conversation, à la voix, à la parole, au jeu, à la chambre à coucher¹¹⁴ ». Il y a donc des mauvais comportements propres à l'*inurbanum* et des comportements qui sont appropriés à la vie en communauté (*aptum*). Le langage n'est pas seulement l'art du bien dire, mais aussi celui du bien faire. Il marque une étape importante dans la constitution du citoyen et de l'humaniste.

Mais outre l'art du bien dire ou du bien faire, cet art est aussi celui du silence, et de l'écoute. Il engage ainsi un rapport d'égalité et de confiance. L'auteur de l'article compare ce langage éthiquement correct à une pièce de monnaie que l'on fait sonner pour savoir si elle est bonne ou mauvaise. En effet, cette image de la monnaie d'échange est courante pour évoquer la parole et la communication entre les hommes. Nous la trouvons dans les *Essais*, dans le chapitre « Du pédantisme » lorsque Montaigne parle de la science des pédants qui n'est qu'un faire valoir et représente une monnaie sans valeur : « elle passe de main en main, pour cette seule fin, d'en faire parade, d'en entretenir autrui, et d'en faire des contes : comme une vaine monnaie inutile à tout autre usage et emploi, qu'à compter et jeter¹¹⁵ ». Il y a donc une admiration du sage qui sait retenir sa langue et parler seulement dans un but pertinent. On reconnaît ici une allusion au bon mot ou à l'apophtegme qui est une parole pertinente et agréable autant à celui qui l'énonce qu'à celui qui l'écoute. Nicolas Panichi évoque dans son article un exemple tiré du *Protagoras* de Platon, lorsque Socrate parle de l'agilité aussi bien en gymnastique qu'en discours du peuple Lacédémonien (342e) :

tu trouveras que sur la plupart des sujets sur lesquels tu parleras avec lui, c'est un être bien commun ; mais tout à coup, au cours de la discussion, il se mettra à lancer un mot digne de considération, bref et ramassé, si bien ajusté que l'interlocuteur, en comparaison, a l'air d'un enfant¹¹⁶

Celui qui parle possède une certaine forme d'agilité et de maîtrise. Comment ces éléments trouvent place dans la comparaison avec le jeu de paume ?

L'article reprend le traité de Plutarque, tiré de ses *Œuvres morales*, s'intitulant « *De recte ratione audiendi* ». Dans cet extrait, Plutarque compare l'échange verbal et le jeu de paume, la posture de celui qui écoute avec celui qui attend la balle :

114 *Ibid*, p.226.

115 *Essais*, I, 25, p.300.

116 Platon, *Protagoras*, traduction commentaires et notes par Monique Trédé et Paul Demont, Paris, Librairie générale française, coll. « Livre de poche », 1993.

Il est bien vrai que celui qui joue à la paume apprend à la fois à la lancer et la recevoir ; mais quand il s'agit de la parole, il faut la recevoir correctement avant de l'émettre, tout comme avant de mettre au monde il faut avoir reçu et gardé la semence féconde¹¹⁷.

Alors que le joueur lance la balle pour ensuite la recevoir, Plutarque inverse ce chemin dans l'échange verbal. Il est alors impossible de répondre si nous n'avons pas entendu ou compris la parole qui nous a été adressée. Il compare également ce processus à la procréation. Le passage par ces deux images, propres au faire plus qu'au dire, montre comment ces deux actions communicationnelles (dire et écouter) sont indissociables et essentielles dans le bon usage de la parole.

Nicola Panichi présente un deuxième passage qui fait progresser cette comparaison du langage et du jeu de paume :

celui qui écoute, car il est impliqué dans le discours et il est appelé à coopérer avec celui qui parle [...]. Quand on joue à la paume, celui qui la reçoit doit mettre ses gestes en harmonie de rythme avec ceux du lanceur : de même pour le discours il existe une certaine harmonie de rythme entre celui qui parle et celui qui écoute, si chacun des deux observe les obligations qui lui incombent¹¹⁸.

Cette même image du jeu de paume se retrouve dans *La civil conversazione* de Guazzo ; sans être pour autant aussi développée, la comparaison intervient en complément apposé du terme « accord », mais n'est pas davantage explicitée :

Diremo adunque secondo la sentenza d'un Greco, che'l voler dir ogni cosa, et non ascoltar niente, è una specie di tirannia, a tale, che ne ragionamenti vi ha da intervenire tra chi dice, e chi ascolta una corrispondenza, come nel gioco di palla, oltre che l'uomo avvezzo a star paziente et temperarsi nell'udire, fa conoscere a tutti quanto egli sia affettionato alla verità, et quanto nemico del parlar inconsiderato, e contentioso

Selon l'opinion d'un Grec, que vouloir dire et parler tousiours, et n'escouter rien, est une espece de tyrannie, de maniere qu'es propos, entre celuy qui parle, et celuy qui escoute, se doit trouver un certain accord, comme au ieu de paulme : outre ce que l'homme patient et temperé à ouir, fait cognoistre à chacun, combien il est affectionné à la verité, et combien il est ennemy, du langage inconsideré et contentieux¹¹⁹.

117 Plutarque, *Œuvres Morales*, texte établi et traduit par Jean Dumortier, Paris, Les Belles Lettres, CUF, 1975, traité 3 « *De recte ratione audiendi* », 38 E, p.39.

118 *Ibid*, 45D, p.55.

119 *La civil conversazione*, Venezia, Altobello Salicato, 1580 (édition de référence - *editio princeps*, Brescia, Bozzola, 1574), maintenant en édition critique, Modena, Panini, 1993, aux soins de Amedeo Quondam. Traduction française de Gabriel Chappuys (Lyon, Jean Beraud, 1580 - traduction de référence), 95r-v (tr. fr. p. 171).

On remarque qu'il n'est pas question ici de concevoir la discussion ou la conversation selon un rapport de domination et de combat. La fin de la citation de Guazzo semble à ce titre quelque peu paradoxale, dans le sens où elle utilise le terme « enemy » pour qualifier celui qui refuse un langage « contentieux ». L'isotopie de la dispute et du combat ne détermine plus la joute verbale à proprement parler, mais oppose ici bons et mauvais devisants. Ainsi, pour Plutarque comme pour Guazzo, même si le sujet ou les arguments doivent être interrogés ou contredits, cela doit toujours se faire dans l'idée d'une « coopération » ou d'un « accord ». On repère la constitution d'une activité commune, respectée par les deux parties et guidée d'une certaine bienveillance. Nous retrouvons dans le texte de Guazzo la référence à la vérité. La question de cette vérité dans le discours va beaucoup être interrogée dans les *Essais*, nous y reviendrons.

Dans ce jeu de balle oralisé, chaque joueur doit apprendre à lancer la balle, la recevoir mais doit être également attentif au « rythme » et à la manière de jouer de son adversaire. Ces deux citations montrent qu'il y a dans la conversation un rapport de réciprocité. Si un joueur de paume tire trop fort et qu'il n'est pas attentif aux gestes et aux comportements de ses adversaires, alors le match serait gâché, il n'y aura aucun plaisir à jouer ou à les voir jouer. Il en est de même pour la conversation civile. Si les uns et les autres ne s'écoutent pas, qu'ils ne sont pas attentifs aux gestes, aux humeurs, ou tout simplement à leur parole mutuelle, alors la discussion ne mène à rien.

Comme nous l'avons vu plus en amont, le jeu de paume est sans doute le jeu le plus populaire de son époque, ce qui expliquerait qu'il se trouve dans de nombreuses œuvres. Pour poursuivre ce parcours autour du langage et du jeu de paume, nous étudierons brièvement l'usage de ce dernier dans le *Gargantua* de Rabelais. Celui-ci apparaît dans la liste des jeux du petit Gargantua, également dans la description du mode de vie des Thélémites. Or, le jeu de paume trouve encore une fois une place décisive dans un autre passage, extrêmement important du point de vue de l'herméneutique. Il s'agit de la fin du roman, lorsque les personnages découvrent l'Énigme en prophétie au chapitre LVI s'intitulant « Énigme trouvé es fondements de l'abbaye des Thelemites ». Le roman de Rabelais débute et se termine par deux énigmes. La première se trouve au chapitre II et concerne « Les fanfreluches antidotées trouvées dans un monument antique ». Il est dit que les personnages trouvèrent cette énigme à la fin du livret de généalogie. Or, l'interprétation de cette énigme est encore à faire même si le narrateur dit au chapitre précédent lire et traduire ce livret en « pantagruélisant ». Cette énigme est très opaque et doit encore être interprétée, certains y ont

vu par exemple une satire du pape. Si elle reste en suspens, la deuxième est, elle, interprétée par les personnages.

En effet, on trouve au chapitre LVI l'énigme en prophétie qui est lue de deux manières différentes par Gargantua et Frère Jean. Gargantua, qui intervient le premier, dit y voir le « décours et maintien de vérité divine ¹²⁰ », alors que Frère Jean, qui donne son avis en second, y voit, lui, une description du jeu de paume avec l'eteuf, les raquettes et les joueurs. On remarque alors que la fin du livre nous donne le choix, encore une fois, entre une interprétation « à plus haut sens ¹²¹ », et une interprétation ludique.

Enigme trouue es fondemens de labbaye des Thelemites. Cha.LVI.



Représentation d'un jeu de paume
Rabelais, *Gargantua*,
[Lyon, Denis de Harsy]
537, f. 126
(numérisation Gallica)

De la sorte, alors que dans le prologue le narrateur nous indiquait d'abord les dangers de l'apparence et nous invitait à aller chercher en profondeur, il semble que nous soyons invités à faire le chemin inverse à la toute fin du livre. Ainsi, tout se passe comme si nous ne pouvions avoir de réponse stable et assurée. Soit l'interprétation va vers le jeu, soit elle cherche un sens allégorique ou religieux.

Pour compléter ce parcours nous choisissons également d'étudier l'ouverture de

120 Édition de référence, p.285.

121 Différents choix d'interprétation déjà proposés dans le prologue du *Gargantua*.

« l'archi-banquet¹²² » du *Moyen de Parvenir* de Béroalde de Verville. Dans cet espèce d'incipit que représentent les premiers chapitres et qui cherche à dérouter le lecteur, le jeu de paume trouve une place de choix. Il apparaît dès la première page ouvrant ainsi la « Première Table » et la « Question I » :

Car est-il que ce fut au temps, au siècle, en l'indication, en l'ère, en l'hégire, en l'hebdomade, au lustre, en l'olympiade, en l'an, au terme, au mois, en la semaine, au jour, à l'heure, à la minute et justement l'instant que, par l'avis et progrès du démon des sphères, les éteufs déchurent de crédit et qu'au lieu d'eux furent avancées les molles balles, au préjudice de la noble antiquité qui se jouait si joliment.

Confus soient ces inventeurs de nouveautés qui gâtent la jeunesse et, contre les bonnes coutumes, troublent nos jeux ! N'est-ce point au jeu où l'âme se dilate pour faire voir ses conceptions ? Si un diable jouait avec vous, ils ne se pourrait feindre : il vous ferait voir ses cornes. Mais qu'est-ce que jouer ? C'est se délecter sans penser en mal. Beaucoup de maux sont venus à cause de ce changement, qui troublera l'intelligence des histoires et gauchira toute la mappemonde¹²³.

Cette introduction révèle un indice historique sur l'évolution du jeu car elle évoque le moment où les esteufs traditionnels ont été changés en balles molles. En effet, dès 1450 le métier de paumier apparaît et la fabrication des éteufs est institutionnalisée. Selon les régions ou les villes, le poids ou la taille des balles étaient inspectés, et l'on interdisait parfois l'utilisation de balles trop dures. D'après l'analyse que fait Blandine Perona dans son ouvrage *Prosopopée et Persona*¹²⁴, il s'agit d'un événement anecdotique, vain, futile mais qui aurait pu générer une querelle entre Anciens et Modernes. En effet, l'œuvre tend à rassembler des personnages, réels ou fictifs de plusieurs générations et plusieurs époques. Il pose donc la question de la modernité par rapport aux anciens, aux *auctores*. L'entrée dans le jeu est aussi une apparence, il s'agit au fond d'un véritable débat. Ainsi, est-ce que le banquet va nous paraître totalement fou et ludique alors qu'il pose en réalité de vraies questions, sérieuses, au sujet de la transmission des coutumes et des savoirs, et de la *translatio studii* ? Finalement, le fait d'entrer dans cette discussion géante qu'est le banquet par une anecdote sur le jeu permet de donner le ton à l'ouvrage. Il y a, hormis le caractère léger du passage, une véritable question/réponse : « Mais qu'est-ce que jouer ? C'est se délecter sans penser à mal ». On semble entrevoir ici comme un rapprochement entre l'idée de jeu et le pantagruélisme de

122 Terme choisi par Michel Jeanneret dans son ouvrage *Des mets et des mots – Banquets et propos de table à la Renaissance*, Librairie José Corti, 1987, chapitre IX « Le centre de tous les livres », p.223.

123 Béroalde de Verville, *Moyen de Parvenir*, éd. de Michel Renaud, préface de Michel Jeanneret, Paris, Gallimard, coll. « Folio classique », 2006, p. 43.

124 « Quatrième partie – Béroalde de Verville : c'est parole qui parle », *Prosopopée et persona à la Renaissance*, Paris, Classiques Garnier, coll. « Bibliothèque Renaissance » 12, 2013, p. 301 à 373.

Rabelais. Mais il est également question de la feinte et de la vérité possible par le jeu. Ainsi le jeu serait le moyen de réellement voir les « conceptions » de l'âme qui « se dilate » et où même le diable ne pourrait mentir sur son apparence. Cette entrée dans le banquet serait alors comme un avis au lecteur, dans lequel le narrateur inconnu aviserait ses convives : ayez donc l'esprit joueur, c'est en cela que l'on vous reconnaîtra et que l'on se délectera de vos paroles. Blandine Perona envisage donc le jeu en ces termes : « Le jeu révèle l'être, celui du diable qui se reconnaît à ses cornes ou de tout autre. Le *Moyen* annonce ainsi que l'auteur feint sans feindre et que c'est dans le jeu de la fiction qu'il se révélera finalement le mieux¹²⁵ ». C'est également un avertissement contre les faux débats, qui mobilisent et s'emparent de la parole dans le seul but de se faire affronter deux groupes, les modernes et les anciens. Le *Moyen de Parvenir* est, dans ce sens, une œuvre fédératrice, réunissant à égalité toutes les paroles sous l'égide de la « Bonne Intention ». On pourrait également citer un autre passage, important dans l'œuvre qui lie cette idée de jeu, de dialogue et de voix commune à l'ouverture de la section 45, s'intitulant « Texte » :

Comme j'étions attentifs :
 - Et qui sommes-nous ?
 - Je sommes ce que je sommes. Je jouons.
 - Et que j'ons-je ?
 - Je jouans ce que j'ons.
 - Et qu'ons-je ?
 - J'ons ce que j'ons
 - Ons-je en jeu ?
 - Si je n'y ons, j'y fons. [...] ¹²⁶.

Ces associations entre les pronoms personnels et les désinences personnelles sont elles-mêmes associées à l'idée de jeu, ouvrant ainsi un chapitre intitulé « Texte ». Le narrateur ou les personnages s'amusent donc à changer de masque et de *persona*. La volonté du premier humaniste, qui tendait à unifier les savoirs et les discours, est ici tournée en dérision. Comment reconnaître l'origine d'une parole ? Comment être sûr de son authenticité ? A qui peut-on faire confiance quand tous les conteurs et convives peuvent se substituer les uns aux autres ?

Il est intéressant de remarquer encore une fois que, si le jeu de paume ouvre le *Moyen de Parvenir*, il clôt le roman de Rabelais ; de cette façon, le jeu a toujours une place de choix dans la mise en fiction de la culture. Tout se passe comme si ces deux auteurs nous montraient que la fin du dialogue, à savoir la recherche d'une ou de plusieurs vérités, n'était

¹²⁵ Dans l'édition de référence, p.307.

¹²⁶ *Ibid*, p. 194.

pas importante. Cependant le chemin d'interprétation, c'est-à-dire la manière dont on reçoit et relance la balle, semble être guidé par un esprit ludique. Qu'il s'agisse du banquet Verville ou des énigmes de Rabelais, les personnages se font opposition, se contredisent, usent des mots de gueule et d'une certaine verve dans leur échange. Qu'il s'agisse du début du *Moyen de Parvenir* ou de la fin énigmatique du *Gargantua*, le but est de montrer que n'importe quelle parole, qu'elle cherche le savoir absolu, ou qu'elle soit la réponse saugrenue à une énigme, doit être proférée et écoutée selon une bonne intention, une bienveillance. Le langage n'est donc plus considéré comme un combat mais comme un jeu, un exercice de civilité et d'échange.

Le jeu de paume comme image du langage apparaît également dans les *Essais* de Montaigne. Nous souhaitons ici réutiliser une citation que nous avons déjà présentée, tirée du chapitre « De l'Institution des enfants », dans laquelle Montaigne fournit un programme concernant l'apprentissage du langage et de l'éloquence. Après avoir donné ses conseils, Montaigne revient à sa propre éducation et ses rapports à l'apprentissage des langues anciennes, notamment le grec :

Quant au Grec, duquel je n'ai quasi du tout point d'intelligence, mon père desseigna me le faire apprendre par art, Mais d'une voie nouvelle, par forme d'ébat et d'exercice : Nous pelotions nos déclinaisons : à la manière de ceux, qui par certains jeux de tablier apprennent l'Arithmétique et la Géométrie¹²⁷.

On retrouve ici les principes d'éducation ludique d'Érasme marquée par la pratique (« forme d'ébat et d'exercice »). L'apprentissage du langage se fait donc par un usage ludique, comme un jeu de balle avec l'emploi dérivationnel du nom « pelote » en verbe conjugué à la deuxième personne du pluriel. Cet apprentissage est aussi comparé à un savoir faire : « me le faire apprendre par art ». Nous pourrions d'ailleurs remarquer ici que le complément du nom « d'ébat » est un mot dérivé du verbe ébattre, étant lui-même un composé du verbe battre, de la même façon que le « débat ». Il pourrait y avoir un jeu de mot entre la forme contracté « de..ébat » et le terme même de « débat », alliant ainsi l'exercice de parole et le plaisir qu'il procure. L'enseignement à l'éloquence s'inscrit dans ce chapitre dans le sillage des principes plutarquiens. Le jeu métaphorisé rend compte de l'importance du bien faire, de l'exercice à la fois physique et moral. L'exercice du langage et de l'éloquence peut être comparé à l'exercice d'un jeu, le plus important n'étant pas de gagner ou de prendre le dessus sur son adversaire, mais de participer et d'y prendre du plaisir. Le chapitre ne donne qu'une seule image du jeu de

127 *Essais*, I, 26, p.353

paume, mais la réflexion autour du langage comme civilité en emprunte d'autres comme celles de la lutte, des « tours » mais insiste aussi sur l'importance du silence et de l'humilité :

Le silence et la modestie, sont qualités très commodes à la conversation. On dressera cet enfant à être épargnant et ménager sa suffisance, quand il l'aura acquise : A ne se formaliser point des sottises et fables qui se diront en sa présence. Car c'est une incivile importunité de choquer tout ce qui n'est pas de notre appétit. Qu'il se contente de se corriger soi-même, Et me semble pas reprocher à autrui tout ce qu'il refuse à faire, ni contraster aux mœurs publiques. *Licet sapere sine pompa, sine invidia*. Fuie ces images régenteuses et inciviles : et cette puérile ambition de vouloir paraître plus fin pour être autre, et tirer nom par répréhensions et nouvelletés.[...] On lui apprendra de n'entrer en discours et contestation, que où il verra champion digne de sa lutte : Et là même à n'employer pas tous les tours qui lui peuvent servir, mais ceux-là seulement qui lui peuvent le plus servir. [...] Qu'on l'instruise surtout à se rendre, et à quitter les armes à la vérité, tout aussitôt qu'il l'apercevra : Soit qu'elle naisse ès mains de son adversaire, soit qu'elle naisse en lui-même par quelque ravissement¹²⁸.

Cette citation reprend beaucoup d'éléments que nous avons pu étudier chez Plutarque ou Guazzo au sujet de la *civil conversazione*. Dans ce passage, Montaigne donne des directives pour apprendre à l'élève à bien parler, toujours par une association au bien faire. Nous ne retrouvons pas directement la métaphore ou la comparaison au jeu de paume, mais nous trouvons un lexique du combat : « champion digne de la lutte », « les tours » , « les armes », « son adversaire ». Nous retrouvons également l'idée selon laquelle le langage forme à la civilité. L'homme qui sait parler sait aussi se taire : « silence et modestie ». On retrouve un vocabulaire propres aux écueils de l'incivilité : « incivile importunité », « images régenteuses et inciviles ». Le devisant doit également apprendre à perdre et garder une certaine humilité. Il ne s'agit pas ici de faiblesse et Montaigne semble le prouver en utilisant par exemple l'adjectif « pueril » pour qualifier l'« ambition ». Cette puérité tiendrait pour trop sérieux le langage, au lieu de l'apprécier comme jeu ou passe-temps. Montaigne met en avant le fait que le plus important est la participation, le fait d'essayer et pouvoir « se corriger soi-même ». Il faut pouvoir s'autoriser l'ignorance, l'erreur mais non la violence ou la force. Cet apprentissage ludique et cette inversion du jeu et du sérieux se retrouve dans un autre passage :

Si ce disciple se rencontre de si diverse condition qu'il [aime] mieux ouïr une fable que la narration d'un beau voyage ou un sage propos quand il l'entendra : Qui au son du tambourin qui arme la jeune ardeur de ses compagnons, se détourne à un autre qui l'appelle au jeu des bateleurs : Qui par souhait ne trouve plus plaisant et plus doux revenir poudreux et

128 *Ibid*, p.325.

victorieux d'un combat, que de la paume ou du bal avec le prix de cet exercice : je n'y trouve autre remède sinon que de bonne heure son gouverneur l'étrangle, s'il est sans témoins, ou qu'on le mette pâtissier dans quelque bonne ville, fût-il fils d'un duc, suivant le précepte de Platon qu'il faut colloquer les enfants non selon [les] facultés de leur père, mais selon les facultés de leur âme¹²⁹.

Dans ce passage, Montaigne questionne la valeur des activités pédagogiques avec une certaine ironie. L'opposition du sérieux et du non-sérieux se constate par l'antithèse de certains termes comme la « fable » et le « sage discours », le « tambourin qui arme » et celui des « bateleurs », ou encore « le combat » et « la paume » ou le « bal ». Cette citation nous paraît intéressante pour souligner encore une fois cet écart entre le combat et le jeu. Mais nous remarquons également la manière dont la paume, ou le bal, sont associés ici à l'« exercice ». Ainsi, l'exercice ludique a un « prix » non négligeable. Dans la deuxième partie de la citation, Montaigne semble se moquer des précepteurs pédants. Ainsi, si le disciple préfère les activités frivoles et les passe-temps, Montaigne suggère, non sans ironie, et avec grande simplicité, que « son gouverneur l'étrangle ».

Poursuivons avec un autre passage que nous prenons de ce même chapitre, dans lequel Montaigne continue d'opposer discours sérieux et discours frivole avec une anecdote qu'il emprunte à Diogène Laërce dans *Vies et Opinions* VII, 182 :

Quelqu'un proposait contre Cléanthes des finesses dialectiques, à qui Chrysippus dit : joue-toi de ces batelages avec les enfants et ne détourne à cela, les pensées sérieuses d'un homme d'âge. Si ces sottises arguties, *contorta et aculeata sophismata*, lui doivent persuader une mensonge cela est dangereux : mais si elles demeurent sans effet, et ne l'émeuvent qu'à rire, je ne vois pas pourquoi il s'en doive donner garde. Il en est de si sots, qui se détournent de leur voie un quart de lieue, pour courir après un beau mot : [...]¹³⁰.

Montaigne suggère que si les langages ludiques et vulgaires ne sont pas mal intentionnés, ils ne doivent pas être interdits à l'élève. De ce fait, l'importance ne réside pas dans la forme que prennent les mots ou le langage, mais dans l'intention qu'on leur porte. Pour Montaigne, le langage vaut donc plus par l'intention, par la manière plus que par la « matière ». Il ne s'agit pas toujours de trouver le mot le plus exquis mais de trouver celui qui arrive au bon moment, selon la meilleure intention, celui qui vise le rire ou qui cherche une valeur positive chez le locuteur. À ce titre, nous pouvons rapprocher cette usage du bon mot avec l'expression, utilisée encore aujourd'hui, « Tomber à pic », qui est, elle aussi, un héritage

129 *Ibid*, p.337.

130 *Ibid*, p.349.

du jeu de paume. La « chasse à pic » était, pendant le cours de la partie, un point particulier qui s'effectuait en lançant la balle à un endroit précis du terrain. « Tomber à pic » signifiait ainsi avoir gagné le bon point au bon moment. C'est en cela que le langage, la conversation avec autrui ou l'éloquence n'est pas un savoir de domination, comme le combat, mais un savoir plus subtil, plus plaisant, plus ludique. Un mauvais joueur sera celui qui veut absolument la victoire, qui ne va pas chercher le plaisir dans la partie, qui ne va pas chercher le bon point.

Nous clôturons cette étude du jeu de paume et du langage par un passage, pris dans le dernier chapitre des *Essais* intitulé « De l'expérience ». Cet extrait semble directement inscrire l'image du jeu de paume dans le sillage de Plutarque. Alors que Montaigne évoque l'importance de la voix, de l'intonation dans le rapport langagier avec autrui, il fait la comparaison avec celui-ci :

La parole est moitié à celui qui parle, moitié à celui qui l'écoute. Cettui-ci se doit de préparer à la recevoir, selon le branle qu'elle prend : Comme entre ceux qui jouent à la paume, celui qui soutient, se démarche et s'apprête, selon qu'il voit remuer celui qui lui jette le coup : et selon la forme du coup¹³¹.

Cette représentation reprend l'importance de l'écoute et de la réception. Elle appuie l'idée d'égalité entre les deux locuteurs. Le langage demande un travail essentiel de l'attention ; on remarque dans l'écriture de Montaigne la force des détails dans cette représentation des joueurs de paume : la variation des verbes « soutient », « démarche », « s'apprête », et à la fin du passage cette rectification qui porte sur la vigilance à la fois du « mouvement » et de « la forme » du coup. Par cet exemple détaillé qui cherche à donner une image précise de la partie du jeu de paume, Montaigne retient notre attention, comme pour illustrer la sentence précédente « La parole est moitié à celui qui parle, moitié à celui qui écoute ».

La conférence

La conception qu'a Montaigne du langage reste, et nous le verrons, celle d'un « esprit joueur », qui cherche, par différents procédés, à casser l'image trop sérieuse de la parole. Que celle-ci participe d'un programme d'éducation, d'un échange entre savants, entre commerçants

131 *Essais*, III, 23, p.438.

ou entre simples amis, la parole n'est pas seulement pensée comme la qualité d'un bien parler ou d'un bien dire, mais se nourrit sans cesse d'une éthique, à la fois bienveillante et joviale. Cette forme de débat, alliant le sérieux de l'exercice civil et le plaisir de la conversation se retrouve dans le terme de « conférence », développé au chapitre 8 du Livre III, intitulé de « L'art de conférer ». Dans ce chapitre, la conférence est caractérisée en ces termes :

Le plus fructueux et naturel exercice de notre esprit c'est à mon gré la conférence. J'en trouve l'usage plus doux que d'aucune autre action de notre vie, [...] ¹³².

Si je confère avec une âme forte, et un roide jouteur, il me presse les flancs, me pique à gauche et à droite, ses imaginations élancent les miennes ¹³³.

Ainsi, nous avons d'un côté l'image de la joute verbale, mais contrebalancée par cet « usage doux », ce caractère agréable propre au jeu et au passe-temps. La seconde citation est une mise en scène de la conférence avec une dimension très visuelle au présent et un rythme marqué par les couples « âme/forte » « roide/jouteur », « à gauche /et/ à droite » ou encore l'effet de réciprocité présent dans la fin de la phrase. Alors qu'il paraissait faible lorsqu'il se représentait aux jeux, Montaigne trouve ici une certaine assurance. Il dira encore « J'entre en conférence et en dispute avec grande liberté et facilité, d'autant que l'opinion trouve en moi le terrain malpropre à y pénétrer et y pousser de haute racine ¹³⁴ ». Dans ce domaine, Montaigne ne se laisse pas faire mais reste modeste et humble : « Je me sens bien plus fier de la victoire que je gagne sur moi quand en l'ardeur même du combat, je me fais plier sous la force de la raison de mon adversaire ¹³⁵ ». L'auteur aime reconnaître sa défaite, elle est même meilleure qu'une victoire expéditive et trop facile. Le débat est ici envisagé comme un plaisir partagé, qui nous est communiqué avec le lexique du combat. On reconnaît encore une fois la force du « dictionnaire » de Montaigne, qui rend sa pensée à la fois paradoxale, par rapport à l'usage commun, et cohérente dans son propre système d'écriture. Les valeurs du combat ne sont pas évincées de la conférence, mais elles sont convoquées selon une autre intention.

Le lexique du combat se mêle à celui du jeu ou du passe-temps : « joutes », « escrime », « joueurs de passe-passe », « batelage ¹³⁶ ». Montaigne se représente en bon joueur dans l'échange avec autrui, d'un visage ouvert et jovial « Je festoie et caresse la vérité en quelque mains que je la trouve ¹³⁷ ». Ainsi, même lorsque Montaigne semble avoir tort, et

¹³² *Essais*, III, 8, p.202.

¹³³ *Ibid*, p.203.

¹³⁴ *Ibid*, p.204.

¹³⁵ *Ibid*, p.207.

¹³⁶ *Ibid*, p.208 et 209.

¹³⁷ *Ibid*, p.205-206.

perdre le débat, il le fait dans la gaîté et la joie.

La comparaison de la conférence avec le jeu, peut s'avérer encore plus pertinente lorsque Montaigne évoque « l'ordre ». Ainsi, de même que le jeu comporte des règles auxquelles doit se plier chaque joueur, la conférence doit se tenir selon un certain ordre :

Il me chaut peu de la matière, et me sont les opinions unes, et la victoire du sujet à peu près indifférente. Tout un jour je contesterai paisiblement, si la conduite du débat se suit avec ordre. Ce n'est pas tant la force et la subtilité que je demande, comme l'ordre. L'ordre qui se voit tous les jours aux altercations des bergers et des enfants de boutique : jamais entre nous. S'ils se détraquent, c'est en incivilité : si faisons-nous bien. Mais leur tumulte et impatience ne les dévoient pas de leur thème : leur propos suit son cours. S'ils préviennent l'un l'autre, s'ils ne s'attendent pas, au moins ils s'entendent. On répond toujours trop bien pour moi si on répond à propos. Mais quand la dispute est trouble et dérégulée, je quitte la chose, et m'attache à la forme, avec dépit et indiscretion : et me jette à une façon de débattre, têtue, malicieuse, et impérieuse, de quoi j'ai à rougir après : il est impossible de traiter de bonne foi avec un sot¹³⁸.

Nous avons encore ici une forme de paradoxe. On trouve par exemple un oxymore dans la formule « Je contesterai paisiblement », qui indique que Montaigne joue le jeu de la conférence sans se soucier aucunement de la « victoire ». Ainsi, l'issue de la conférence importe peu aux joueurs, mais le jeu, la conférence, ne peut avoir lieu si les adversaires ne se plient aux règles et à l'« ordre ». On remarque ici l'importance de la « civilité » qui passe dans le respect de ces « règles ». Nous retrouvons également la bonne foi, qui renvoie à cette *fides* et bienveillance présentes dans les principes de Plutarque. Ce respect des règles semble s'accompagner d'un certain plaisir. On pourrait comparer « la conférence » à une forme de « *paideia* » plus qu'à un « *ludus* » qui serait la forme la plus réglée d'un jeu. En effet, cette activité, même si elle demande de la rigueur et du respect, reste une activité libre. Il n'y a pas de temps limité, de points à calculer, ni même de « règles » très précises. La conférence se rapproche d'avantage d'un exercice plaisant, divertissant, où la seule « règle » est finalement le respect de ce caractère divertissant et plaisant. La colère et la négativité se perçoivent à la fin du texte (« jette », « têtue », « malicieuse » et « impérieuse ») comme conséquences du non-respect de cet « ordre » et semblent mettre en scène la « dispute » dans le sens que l'on connaît aujourd'hui. Ainsi, la description de cet exercice qu'est la conférence permet à Montaigne de faire le portrait en creux des mauvais joueurs de la parole. Pour Montaigne il est primordial d'écouter l'autre, d'apprendre à recevoir la balle pour pouvoir la renvoyer à son tour et permettre à la partie d'avancer.

138 *Ibid*, p.207.

La conférence ne doit pas être un terrain de mal entente mais au contraire doit susciter la curiosité et l'émerveillement, elle doit se dérouler selon un accord, de la même manière que pour le jeu. La conférence permet le « commerce » avec autrui, une relation à la fois réglée, consentie et respectueuse comme c'est le cas dans le « contrat ludique ». La contradiction ne doit donc pas « piquer » l'adversaire et le rendre violent, mais au contraire le pousser à s'améliorer. Montaigne dit alors : « Quand on me contrarie, on éveille mon attention, non pas ma colère : je m'avance vers celui qui me contredit, qui m'instruit ¹³⁹ ». L'auteur en vient donc à critiquer les pédants et autres beaux parleurs, qui ne savent pas jouer le jeu de la dispute. Il pointe du doigt cette façon que nous avons à considérer les mots et le langage trop sérieusement. Dans le chapitre « De la vanité des paroles », Montaigne ironise sur le trop sérieux d'un cuisinier italien tout en comparant son discours de cuisine à un traité de Rhétorique :

[...] il m'a fait un discours de cette science de gueule, avec une gravité et contenance magistrale, comme s'il m'eût parlé de quelque grand point de Théologie. Il m'a déchiffré une différence d'appétits : [...] les moyens tantôt de lui plaire simplement, tantôt de l'éveiller et piquer : la police de ses sauces : premièrement en général, et puis particularisant les qualités des ingrédients, et leurs effets [...]¹⁴⁰.

De cette façon, Montaigne revendique un usage du langage ludique, mais invite son lecteur à porter un regard moqueur sur des discours trop savants et sur les beaux parleurs. Dans le même chapitre, il les compare à des architectes qui ne cherchent qu'à « s'enfler de gros mots de pilastres, architraves, corniches d'ouvrage Corinthien, et Dorique, et semblables de leur jargon, que mon imagination ne se saisisse incontinent du palais d'Apolidon, et par effet, je trouve que ce sont les chétives pièces de la porte de ma cuisine¹⁴¹ ». Le style de Montaigne sert une nouvelle fois le rire, par la gradation et l'énumération de termes techniques, qui dans la chute de la phrase sont simplement comparés à un élément trivial.

Les mots et le langage ne sont donc qu'un moyen de faire valoir une apparente ingéniosité, mais encore une fois cet excès de sérieux en devient ridicule. Appréhender le langage comme jeu permet de ne pas se scandaliser de ces paroles trop sérieuses, à la manière dont le fait Montaigne. Mais, c'est aussi le moyen d'appréhender le rapport à autrui selon une égalité, et avec confiance. Il ne s'agit plus de trouver une vérité ou un mensonge, mais d'avoir un rapport réglé et égal avec autrui.

139 *Ibid*, p.205.

140 *Essais*, I, 51, p. 532.

141 *Ibid*, p.533.

Cette conception du débat ou du devis comme jeu égalitaire et réglé, procurant un plaisir partagé, apparaît également de façon significative dans *L'Heptaméron* de Marguerite de Navarre. Le cadre est présenté dès le prologue : dix voyageurs sont contraints de rester dans une abbaye en raison de l'orage et de la tempête. Face à l'ennui et la peur de la mélancolie, les différents personnages cherchent à trouver une activité commune, à la fois agréable et utile. Ennasuite lance la recherche de ce passe-temps et montre combien il serait vital à la compagnie « Toutefois je suis bien d'opinion que nous ayons quelques plaisants exercice pour passer le temps, autrement nous serions mortes le lendemain¹⁴² ». Oisille, la doyenne du groupe, propose l'étude des Saintes Écritures. Hircan, lui, propose les jeux de l'amour, dans la recherche d'un jeu où chacun prend plaisir grâce à des « passe-temps et exercice corporels [...] qui ne soit dommageable à l'âme et soit plaisant au corps¹⁴³ ». Mais le choix du passe-temps est remis au vote et à l'avis de tous les devisants. C'est finalement Parlamente qui indique les premières règles en cherchant un passe-temps « commun a tous¹⁴⁴ ». C'est elle qui semble être donc l'arbitre du jeu, puisque le « sort du jeu¹⁴⁵ » est tombé sur elle. Elle soumet à ses compagnons l'imitation des cents nouvelles de Boccace mais avec des règles bien précises concernant les nouvelles qui vont être contées. Ainsi chaque devisant devra prêter attention à la véracité de ses histoires, au nombre de fois où il prendra la parole, et le lieu dans lequel toute la compagnie devra se rejoindre pour débiter ce passe-temps. On retrouve alors une forme de jeu de rôles dans lequel tous seraient égaux : « au jeu nous sommes tous égaux¹⁴⁶ ». Après ce prologue, le cadre du jeu semble être posé : il se déroule dans un lieu distinct (un *locus amoenus*), à un moment consacré, et le contrat ludique semble avoir été admis par tous les participants. Le jeu est dorénavant pris au sérieux par tous les devisants, chacun est prêt à « jouer le jeu ». A la fin de la première journée, les devisants sont même en retard aux Vêpres tant ils ont apprécié avoir « joué à mille jeux¹⁴⁷ ». Il y a de plus l'idée d'un rituel, aspect très fort que l'on retrouve dans la notion de jeu, comme si les devisants avaient une structure, des règles à suivre pour jouer, comme un musicien suivrait une partition. On trouve par exemple un ancrage spatial au début de chaque nouvelle comme s'il s'agissait pour les participants de suivre une règle ou une consigne de présentation. De même, à chaque début de devis, nous trouvons des formules similaires « il semble mes

142 De Navarre, Marguerite, *Heptameron*, Introduction, notes, glossaire, chronologie et bibliographie par Simone de Reyff, Paris, GF Flammarion, 1982, p.45.

143 *Ibid*, p.46.

144 *Ibid*, p.47.

145 *Ibid*, p.47.

146 *Ibid*, p.49.

147 *Ibid*, p.125.

dames¹⁴⁸ » ou « Voila mes dames¹⁴⁹ » ou encore « pourquoi mesdames, je vous supplie¹⁵⁰ »... Enfin, les personnages se donnent la voix, ou élisent les prochains devisants, comme on donnerait son tour¹⁵¹. L'écriture et cette mise en place de paroles formalisées rendent compte de l'artificialité de ce rituel, de ce jeu.

Ainsi, dans le prologue, Parlamante met en garde ses compagnons sur le caractère « véritable » qui doit fonder leurs nouvelles (« véritable histoire¹⁵² »). Or, cette activité nous est présentée sous forme d'un jeu, activité non-sérieuse et donnée comme « fictive ». En effet, « jouer à raconter des histoires véritables » n'est pas la même chose que « raconter des histoires véritables ». De même que « jouer à être un cow boy » n'implique pas qu'on le soit. Ainsi, le langage peut devenir une « art piperesse et mensongère », mais, envisagé au crible du jeu, il affiche son artificialité et permet aux autres d'y consentir. Le rapport à autrui et au langage, en cela, n'est plus une ruse, une tromperie, mais au contraire implique un accord et un consentement partagés par tous.

Piper « de bonne foi »¹⁵³

Les œuvres de la Renaissance s'attachent particulièrement à la question du mensonge, de la vraisemblance, de la feinte et du statut de la fiction. On remarque par exemple dans l'*Heptaméron* tout un vocabulaire de la véracité avec différents procédés de parole qui mènent le lecteur ou l'auditeur à reconnaître et admettre les propos de son interlocuteur. Les devis et le vocabulaire de procès qui suivent chaque nouvelle ancrent ce jeu et ce passe-temps dans un cadre sérieux. Or, au rebours de ces discours sérieux et juridiques se trouvent des discours farcesques et comiques dans le récit des nouvelles ou parfois dans les interjections des devisants. C'est en cela que beaucoup d'œuvres, qu'il s'agisse des romans de Rabelais, du *Moyen de parvenir* de Verville ou encore de l'*Heptaméron* de Marguerite de Navarre, partagent l'esthétique du mélange et du *serio ludere*. On y trouve à la fois des épisodes comiques, un vocabulaire très sérieux, des éléments sacrés à côtés d'éléments profanes, des fous à la place des sages, des sages à la place des fous, ce afin de décroquer les langages et

148 Par exemple p.85, huitième nouvelle.

149 Par exemple, p.284, trentième nouvelle.

150 Par exemple p.199 vingtième nouvelle.

151 Parlamante au début de la deuxième journée « c'est à moi d'élire celle qui doit commencer aujourd'hui », p.129 de l'édition de référence.

152 *Ibid*, prologue, p. 48.

153 Voir l'ouvrage de Delègue, Yves, *Montaigne et la mauvaise foi : l'écriture de la vérité*, Paris, Champion, 1998. Et également celui de Mathieu-Castellani, Gisèle, *Montaigne ou la vérité du mensonge*, Paris, Droz, 2000.

la pensée. Le jeu ne repose pas sur la recherche d'une vérité unique. Au contraire, les échanges divers, les différences de tons témoignent d'un certain relativisme de pensées. L'opposition entre mensonge et vérité semble dépassée. La seule vérité réside dans un rapport de confiance et de respect aux autres : ne pas imposer sa propre vérité, faire preuve d'écoute. Nicolas Le Cadet montre dans son ouvrage *L'évangélisme fictionnel*¹⁵⁴, l'importance, pour des auteurs comme Rabelais ou Marguerite de Navarre, d'en passer par la fiction et l'immersion fictionnelle pour rendre compte de cette pluralité d'interprétations et de ce relativisme. Le consentement de tous les participants à un « mentir vrai », à une parole établie « par jeu », permet à chacun de s'exprimer avec liberté et bienveillance. La vérité n'est plus imposée mais se révèle grâce à une diversité de formes et de situations imaginaires : les énigmes de Rabelais, le banquet géant de Verville, ou encore le jeu des nouvelles dans l'*Heptaméron*. Les personnages ne sont plus soupçonneux entre eux, mais accueillent avec bonne foi le discours de chacun.

Or nous allons voir que les *Essais* se situent encore une fois en marge. En effet, il ne s'agit ni d'une fiction ni d'un débat ou d'un banquet fictif, mais d'une œuvre inclassable dans laquelle Montaigne livre ses pensées, ses objections et ses humeurs. Cependant, Montaigne, tout comme les personnages de l'*Héptaméron*, fait la critique de ceux qui usent du mensonge et du langage dans une mauvaise intention. Ainsi, la parole peut être faussée si elle est proférée sans limite, sans bonne intention, sans bienveillance et sans être attentive au respect et à l'égalité de ses interlocuteurs. Dans le chapitre « Considération sur Cicéron » Montaigne parle de la « gloire du caquet et de la parlerie¹⁵⁵ » et critique ceux qui cherchent la gloire par le langage, ou qui dépensent de façon inutile leur loisir et leur étude. De cette façon, un Roi n'a pas à être « beau, éloquent et bon buveur¹⁵⁶ » : il doit non pas briller par la parole mais briller par ses actes. Antoine Compagnon, dans son article « Montaigne ou la parole donnée¹⁵⁷ » montre qu'il y a une critique de ce qu'il appelle « une éloquence délibérative » dans les *Essais* et particulièrement dans le chapitre « De l'honnête et de l'utile » qui interroge la fonction de la parole publique et de la parole intérieure. Montaigne y décrit « Le bien public [qui] requiert qu'on trahisse, qu'on mente et qu'on massacre¹⁵⁸ ».

Il critique à plusieurs reprises la « piperie », terme qui revient fréquemment et que

154 *L'évangélisme fictionnel : les livres rabelaisiens, le Cyballum mundi, L'Héptaméron (1532-1552)*, Paris, Classiques Garnier, 2011.

155 *Essais*, I, 40 p.456.

156 *Ibid.*, p.458.

157 *Rhétorique de Montaigne*, Actes réunis par Frank Lestringant, préface de Marc Fumaroli, Paris, Librairie Honoré Champion, 1985, p.9 à 19.

158 *Essais*, III, 1, p.15.

nous avons déjà croisé pour le jeu. Comme le masque trompeur dans le jeu du monde et de la société, le langage peut donner une image faussée et tromper l'homme. Dans le chapitre « De l'honnête et de l'utile », Montaigne revient sur son rapport avec les Princes ou les personnages publics, et sur sa façon de se comporter dans la sphère politique. Son refus de la piperie est absolu : « Et ne hais pas seulement à piper, mais je hais aussi qu'on se pipe en moi. [...] j'ai curieusement évité qu'ils se méprissent en moi, et s'enferrassent en mon masque¹⁵⁹ ». Il dit également plus loin : « C'est ce qui me fait marcher partout, la tête haute, le visage et le cœur ouvert¹⁶⁰ ». Nous retrouvons cette critique de la piperie politique à la fin du chapitre « De la vanité des paroles ». L'auteur y expose encore une fois le décalage entre le prestige du nom, du mot, de la parole, et la vacuité des actes. L'auteur rend compte de la perte de sens dans le rapport entre signifiant et signifié : « C'est une piperie voisine à cette-ci d'appeler les offices de notre état, par les titres superbes des Romains » ou encore pour clore le chapitre : « Et le surnom de grand, nous l'attachons à des Princes qui n'ont rien au dessus de la grandeur populaire¹⁶¹ ».

Le langage, et nous en avons vu un exemple avec l'éloquence délibérative, est artificiel, de telle sorte qu'il va toujours chercher à nous tromper, à nous masquer la vérité des choses et de leur essence. Or, Montaigne indique également que la vérité et l'essence-même des choses ne peuvent pas être appréhendées par un seul biais, et demandent une multiplicité de regards. Ainsi : « Notre vérité de maintenant, ce n'est pas ce qui est mais ce qui se persuade à autrui : comme nous appelons monnaie non celle qui est loyale seulement, mais la fausse aussi, qui a mise¹⁶² ». Il n'existe donc pas une vérité ou un mensonge, mais plusieurs perspectives que l'on tente de communiquer à autrui. Mais, comment avoir confiance alors que rien ne peut nous assurer de la vérité ou du mensonge de l'autre ? Antoine Compagnon, dans son article précédemment cité, expose la logique de l'auteur en ces termes :

Si la méfiance de Montaigne pour la renardie dans l'éloquence délibérative, en politique, apporte une restriction au mobilisme philosophique des *Essais*, exige une constance et une vérité qui ne soient pas seulement fidélité en soi en son for intérieur, mais fidélité à sa parole sur le forum, cette limite était donc posée dès le début des *Essais*, par la haine du mensonge et de la tromperie : la fidélité à soi rencontre la fidélité à sa parole en tant qu'obligation à l'autre et condition du lien social¹⁶³.

159 *Ibid*, p.15.

160 *Ibid*, p.17.

161 *Essais*, I, 51, p.533-534.

162 *Essais*, II, 18, p.486.

163 *Rhétorique de Montaigne, op.cit.*, p.18.

La « bonne foi », dont il est question au seuil de l'ouvrage, semble être la posture à adopter pour soi et dans cette communication avec autrui. Alors que pour le jeu de masque que nous avons décrit dans un chapitre précédant, la solution résidait dans le fait de se « contreroller », c'est à dire se connaître soi-même pour éviter l'aliénation, pour le langage, la solution ne dépend pas uniquement du sujet. Certes, nous devons être honnête envers nous même, mais la « fidélité à sa parole » demande une reconnaissance par autrui. La *fides* est une obligation envers soi, mais engage également l'autre. Elle est au fondement de tout rapport humain, pour la parole, comme pour le jeu. Le lien social ne peut être viable que si les participants se plient à cette obligation de faire coïncider une fidélité et une authenticité de leur for intérieur et ce qu'il communique à autrui. De même dans un jeu, le contrat ludique ne peut s'établir que si les participants consentent tous au jeu.

Si l'auteur reproche cette piperie, comment va-t-il respecter la contrainte qu'il s'est lui même imposée : faire des *Essais* une parole de « bonne foi » ? Il dit vouloir se montrer en sa « façon simple, naturelle et ordinaire, sans contention et artifice¹⁶⁴ », et avertit son lecteur : « Ce ne sont mes geste que j'écris, c'est moi, c'est mon essence¹⁶⁵ » » Comment donc se persuader et persuader son lecteur qu'il est suffisamment honnête dans sa démarche ? Dans un article de Gérard Defaux s'intitulant « Rhétorique et représentation », nous nous apercevons assez vite que si Montaigne réfute tout artifice de langage, il se voit lui-même obligé de passer par ces artifices pour convaincre son lecteur de l'authenticité de sa parole. Le but des *Essais* est celui de se connaître et de se faire connaître. Or Montaigne présente tout au long de son entreprise l'impossibilité de l'homme, par le fait même d'être homme, de pouvoir connaître. Il prend l'exemple du chapitre « Du repentir », dans lequel on reconnaît la fébrilité de son objectif. En effet, Montaigne ne dit plus dans ce chapitre vouloir se peindre, mais peindre le « passage ». On remarque alors que l'objet de son étude est tellement insaisissable et évanescent que le jeu sur les mots devient nécessaire. Ce qui fera par exemple dire à Gérard Defaux : « Apparemment sûr de soi, mais en même temps suffisamment joueur, pour faire bientôt remarquer qu'il est impossible à l'homme, par le fait même qu'il est homme, de pouvoir dire qu'il manque de sens ou de jugement¹⁶⁶ ».

Or, même si nous ne pouvons être sûrs de cette vérité, Montaigne nous invite à y croire, car il est le seul à pouvoir la faire exister comme telle. Nous ne pouvons être sûrs que de notre vérité intérieure, ce qui implique que tout ce qui nous est étranger est vain, le ramener à une dialectique du faux ou du vrai est inutile. Dans le chapitre I, 27, l'auteur rend

¹⁶⁴ *Essais*, Avis « Au lecteur ».

¹⁶⁵ *Essais*, II, 6, p.77.

¹⁶⁶ *op.cit.*, p.28.

compte de cette incapacité de pouvoir différencier le vrai du faux : « Et il n'y a point de plus notable folie au monde, que de les ramener à la mesure de notre capacité suffisante¹⁶⁷ ».

Finalement, le consentement au mensonge, au jeu, au simulacre serait la condition pour sortir de l'aporie de la peinture authentique du moi. Dans son ouvrage *Rencontre et Reconnaissance*, Olivier Guerrier consacre une partie à la figure de Montaigne comme « Menteur véritable ¹⁶⁸ » et arrive également à cette conclusion : « Mais si c'était le simulacre lui-même qui aidait le mieux à sortir de l'impasse ? Et si c'était lui, finalement, qui éloignait les *Essais* de tout soupçon possible ?¹⁶⁹ ». Ainsi, dans la fin du chapitre « De l'amitié » Montaigne reprend l'image du peintre et de la vérité supposée de cet art mimétique « Que sont-ce ici aussi à la vérité que crottesques et corps monstrueux, rapiécés de divers membres, sans certaine figure, n'ayant ordre, suite, ni proportion¹⁷⁰ ? ». Olivier Guerrier montre également quelle aurait pu être l'influence de son ami La Boétie dans l'utilisation du *plasma*, sorte d'exercice propre à la « déclamation » dans lequel l'élève devait établir un scénario fictif. Ainsi, dans la suite du chapitre « De l'amitié » Montaigne évoque *La Servitude Volontaire* et la manière d'écrire de son auteur : « il l'écrivit par manière d'essai ». Il semble justifier la suppression de son travail à l'intérieur des *Essais* en disant :

Je les avise que ce sujet fut traité par lui en son enfance, par manière d'exercitation seulement, comme sujet vulgaire et tracassé en mille endroits des livres. Je ne fais nul doute qu'il ne crût ce qu'il écrivait, car il était assez consciencieux, pour ne mentir pas même en se jouant¹⁷¹.

Ainsi, l'œuvre de La Boétie a pu, elle aussi, utiliser cette forme de « déclamation ». On retrouve l'idée d'une parole qui « se joue » mais qui se veut authentique. Montaigne aurait donc pu entretenir un lien de confiance avec son ami, qui comme lui semble refuser le mensonge y compris dans un contexte de jeu, mais qui pour autant l'utilise dans l'écriture. L'aversion pour la tromperie que cultive l'auteur des *Essais* se retrouve donc chez l'auteur du *Discours*. Ainsi, on pourrait penser que Montaigne entretenait avec La Boétie ce contrat de confiance, si proche de ce qu'on peut nommer le contrat ludique entre les joueurs. Les deux auteurs semblent avoir cerné ce qui relève d'un « mentir vrai », d'un jeu, et ce qui relève d'une véritable tromperie. La mort de la Boétie apparaît ainsi comme une crise dans ce contrat de

¹⁶⁷ *Essais*, I, 27, p.360.

¹⁶⁸ *Rencontre et Reconnaissance : Les Essais ou le jeu du hasard et de la vérité*, Olivier Guerrier, Paris, Classiques Garnier, 2016, p.193 à 207.

¹⁶⁹ *Ibid*, p. 194.

¹⁷⁰ *Essais*, I, 28, p.366.

¹⁷¹ *Ibid*, p.382.

confiance passé avec autrui. Les *Essais* semblent alors être le remède à cette crise. Dans le chapitre « Sur des vers de Virgile », Montaigne, à son tour justifie son entreprise par ces mots :

Quand on m'a dit, ou que moi-même me suis dit. Tu es trop épais en figures : voilà un mot du cru de Gascoingne. [...] Voilà un discours ignorant : Voilà un discours paradoxe, en voilà un trop fol : tu te joues souvent, on estimera que tu dis à droit, ce que tu [dis] à feinte. Oui fais-je, mais je corrige les fautes d'inadvertance, non celles de coutume. Est-ce pas ainsi que je parle partout ? Me représenté-je pas vivement ? Suffit. J'ai fait ce que j'ai voulu. Tout le monde me reconnaît en mon livre, et mon livre en moi¹⁷².

Montaigne en vient donc à revendiquer cette parole à « feinte » et assure qu'il s'agit finalement d'une parole de vérité. Dans le chapitre « De la force de l'imagination », il reconnaît également la vérité des fictions et des discours feints en valorisant leurs foyers de signification ; elles nourrissent le raisonnement et la recherche intellectuelle :

Aussi en l'étude que je traite, de nos mœurs et mouvements : les témoignages fabuleux, pourvu qu'ils soient possibles y servent comme les vrais¹⁷³.

Ainsi, l'auteur par sa critique de la piperie nous avertit contre l'usage dangereux et perfide du langage. Mais en fondant cette piperie « dans un dictionnaire tout à part[lui] » il nous invite également à revenir sur la véracité de son entreprise. Nous sommes bien obligés de passer par le langage pour décrire notre vérité et l'instabilité de notre être singulier, et nous sommes contraints de le reconnaître de bonne foi en nous et chez autrui.

Ces deux chapitres concernant la dérive métaphorique du jeu, nous ont permis de mieux cerner ce que nous nous efforçons d'appeler « l'esprit joueur » de Montaigne. Dans nos recherches sur les emplois métaphoriques, nous nous sommes rendus compte que le concept du jeu permettait de penser notre rapport au monde, à autrui, à soi. Penser l'être et le monde par le jeu permet ainsi une distance réflexive intéressante pour l'auteur. Mais, plus qu'une simple illustration ou analogie, le jeu et l'attitude ludique peuvent influencer notre manière de penser. Le jeu apparaît alors comme une méthode, une pratique, une manière de se comporter, de penser et de faire. En d'autres termes, le jeu apparaît dans les *Essais* comme un modèle possible pour l'éthique formulée tout au long de l'ouvrage.

172 *Essais*, III, 5, p.135.

173 *Essais*, I, 21, p.253.

Il y a donc un intérêt philosophique important de cette notion, non pas seulement pour sa dimension illustrative ou comparative, comme symbole des relations de l'être au monde, mais comme posture même de l'être pensant, comme expérience de pensée et comme posture face à l'altérité.

CHAPITRE 6

LE JEU COMME EXPERIENCE DE PENSEE

Nous avons présupposé le fait que les *Essais* pouvaient être abordés via la notion de jeu et se lire de manière ludique. Dans une époque où le jeu devient un phénomène important, est-ce qu'il pourrait être une donnée pertinente pour entreprendre une nouvelle lecture des *Essais* ? Pour cela nous devons déjà saisir le rapport personnel de Montaigne aux jeux. Il s'est avéré que l'intuition d'un « esprit joueur » à l'origine des *Essais* ne pouvait se fonder sur un éventuel attrait de Montaigne pour les pratiques communes du jeu. Le jeu s'est donc retrouvé, en tant que modèle de pensée et concept englobant, dans un autre espace, celui de la pensée et de l'écriture, intrinsèquement liées chez Montaigne. Jouer c'est s'essayer, par notre langage et par nos actions. Même si le projet de Montaigne, celui de peindre le plus fidèlement l'être, est de plus en plus évanescent, sa philosophie se déploie par l'expérience, par les sens et se veut donc concrète. Cette philosophie est ramenée à une dimension humaine, elle n'est pas stable et immuable, mais elle s'essaye et se joue selon l'humeur, elle est à l'image de l'homme. Étudier la pensée et la philosophie de Montaigne au travers du jeu permet de comprendre le caractère concret de sa philosophie. Montaigne nous incite à aborder l'éthique comme un jeu, et le jeu permet de penser, de façon concrète, l'éthique qu'il veut nous transmettre.

Dans ce chapitre conclusif sur le symbolisme et la dérive métaphorique du jeu dans les *Essais*, nous chercherons à montrer comment le jeu et ses principales caractéristiques croisent les principes philosophiques qui ont influencé et qui forment la pensée de Montaigne. Le jeu, comme la philosophie que veut transmettre l'auteur, cherchent à la fois l'émerveillement, la joie, mais mettent également en avant la vanité, le faire pour faire, l'expérience et l'exercice. Nous essaierons donc de montrer comment le jeu peut mobiliser à la fois les influences du stoïcisme, du pyrrhonisme et de l'épicurisme ou hédonisme. Certains

critiques, comme Pierre Villey, ont reconnu un parcours philosophique correspondant aux différents livres des *Essais*. Ainsi, le premier mettrait fortement en avant la philosophie stoïcienne, alors que le deuxième, dans lequel « l'Apologie de Raymond Sebond » tient une place centrale, rendrait compte d'une crise sceptique, que l'auteur tentait de résoudre dans le dernier livre par un épicurisme assumé. Or, les principes philosophiques de ces trois écoles ponctuent chacun des trois livres, et s'entremêlent souvent. Nous sommes donc d'avis que si nous avons l'habitude de parler d'évolution, il serait plus judicieux de parler d'approfondissement de la pensée de Montaigne à mesure qu'il écrit. Cette rectification est favorisée par l'ouvrage de Marcel Conche, *Montaigne et la philosophie*¹⁷⁴, dans lequel l'auteur analyse cet approfondissement. Nous choisissons tout de même de suivre ce parcours philosophique pour notre explication, puisqu'il permet d'analyser le jeu et son lien avec la philosophie sous un angle plus thématique. Nous chercherons donc à montrer comment le jeu comme expérience de pensée permet de convoquer ces différents principes philosophiques à savoir : l'éloge de la vanité, l'éloge du relativisme et l'éloge du plaisir.

Le jeu ou l'éloge de la vanité

Nous avons maintes fois rappelé les réserves exprimées à l'encontre du jeu, notamment pour son caractère vain. C'est sans doute l'une de ces caractéristiques les plus flagrantes : le jeu ne produit aucun résultat économique ou matériel. Il n'est qu'un plaisir vain, un divertissement. Il apparaît fréquemment sur les représentations de la vanité ou de son allégorie avec des dés ou des cartes (voir ci-dessus). Le refus de considérer cette activité comme élément anthropologique et sociologique important, pendant de nombreuses années, prouve qu'il a été difficile de saisir ce qu'elle peut produire. Alors qu'il demande une action en dehors du réel et du temps quotidien, le jeu semble tout de même influencer la vie réelle, par les relations qu'il produit chez le joueur et qu'il va pouvoir reproduire en dehors. Jacques Henriot, dans son ouvrage *Le jeu*, s'interroge sur ce déplacement de valeurs intellectuelles : « Une fois qu'il a cessé de jouer, que reste-t-il de son jeu ? Les traces matérielles ne sont pas les éléments objectifs d'un jeu qui continuerait d'exister¹⁷⁵ ». Ainsi, comment les valeurs que dégage le jeu peuvent être mises au service d'une réflexion philosophique ? Comment, par exemple, la vanité même de cette activité permet-elle de réfléchir sérieusement et

174 Marcel Conche, *Montaigne et la philosophie*, Paris, PUF, coll. « Perspectives critiques », 1996.

175 *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France, collection « Initiation philosophique » n°86, 1969, p.83.

philosophiquement sur l'idée de vanité ?



Antonio de Pereda (1611-1678) Allégorie de la Vanité,
Kunsthistorisches Museum, 1634.

L'apophtegme biblique qui ouvre le livre de l'Ecclésiaste « Vanité des vanité, tout est vanité » (Qoh. I, 2) a interrogé l'homme à travers les siècles. Cette apostrophe est paradoxale dans le sens où elle semble critiquer la création divine (« tout est vanité »). Or, même si cette parole est ambiguë, on a davantage l'habitude de la comprendre et de l'interpréter comme une critique des actions humaines, elle désignerait ainsi le comportement des hommes : leur cupidité, leur croyance, leur avarice ou leurs divertissements. Dans son article « "Vaines peintures, mais toujours peintures" : Montaigne et l'Ecclésiaste¹⁷⁶ », Antoine Compagnon compare le Qohélet et l'auteur des *Essais*. On retrouve certaines citations sur les poutres de sa librairie, l'auteur de l'article cite également celles que l'on retrouve disséminées dans les *Essais*, *L'Ecclésiaste* représente ainsi 20% des citations bibliques. Antoine Compagnon justifie ce chiffre par le fait que ces citations « sont conformes à ses idées agnostiques et fidéistes » et « semblent très éloignées du sens que le christianisme donne à la mort ¹⁷⁷ ».

Le thème de la vanité irrigue l'expression et la pensée de Montaigne¹⁷⁸. Cette vanité est annoncée dès son avis « Au lecteur » lorsque l'auteur présente le contenu de son ouvrage, comme d'un « sujet si frivole et si vain ». Cette vanité est également présente dans les

¹⁷⁶ *Littérature et Vanité, la trace de l'Ecclésiaste, de Montaigne aux temps présents*, Paris, PUF, 2011, p. 9 à 27.

¹⁷⁷ *Ibid*, p.20 et 21.

¹⁷⁸ Voir l'article de Luigi Delia, « La conscience de la vanité chez Montaigne », *Sciences humaines combinées*, mis en ligne le 07 décembre 2017, consulté le 16 mars 2019. URL : <http://preo.ubourgogne.fr/shc/index.php?id=78>

chapitres « De la vanité » (III, 9), « De la vanité des paroles » (I, 51), ou dans le chapitre « Des vaines subtilités » (I, 54). Nous retrouvons chez Montaigne l'idée selon laquelle le bonheur se trouve dans un rapport simplifié aux choses, selon des principes plus conformes à la nature humaine. Le rapport de Montaigne au stoïcisme s'inscrit donc dans ce rapport distancié à la douleur, à la mort ou à la maladie, données sur lesquelles l'homme ne peut agir. On retrouve notamment cette réflexion dans le chapitre « De l'âge », dernier chapitre du livre I, ou dans « De l'expérience », dernier chapitre du livre III. La vanité oblige le philosophe à prendre ses distances. Le stoïcisme invite à vivre sa vie dans un monde où l'ordre et les principes de cet ordre nous sont inconnus. L'homme est une pièce du monde, qui doit tenir son rôle. On remarque ici le lien possible avec le sens figuré de « jeu » qu'on retrouve dans l'expression « il y a du jeu ». En effet, chaque pièce, chaque homme a une certaine liberté, définie dans une contingence sur laquelle il ne peut agir. L'homme est donc dans une posture contrainte mais lui laissant une certaine liberté. Ainsi, pour vivre heureux, il doit vivre détaché. Penser cette vanité par le jeu favorise d'ailleurs cette distanciation. Penser le monde par le jeu nous invite à prendre des distances avec ce qui pourrait provoquer notre peur, nos craintes ou notre tristesse. Ce ne sont pourtant que des impressions, des représentations. Nous avons vu que Montaigne, par la métaphore du jeu de théâtre rend compte de cette conception, de même lorsqu'il parle des Dieux dans le chapitre « De la vanité » : « Les dieux s'ébattent de nous à la pelote, et nous agitent à toutes mains, *enimvero Dii nos homines quasi pilas habent*¹⁷⁹ » (citation tirée des *Captifs* de Plaute, prologue 22.). Nous avons déjà rencontré cette citation. Nous la reprenons ici, non plus pour étudier le jeu en question (ici la pelote), mais pour nous interroger sur ce que représente l'image. En effet, cette image, même si elle est ludique, reste violente : l'homme n'est qu'une balle que les dieux s'échangent avec une certaine vigueur (« agitent »). Ainsi, cette violence doit être quelque part relativisée, prise avec distance, et le fait de l'exprimer en termes ludiques permet cette distanciation. Montaigne montre encore une fois son attachement au camp de Démocrite, non à celui d'Héraclite. Nous avons également vu la manière dont l'auteur réfléchit sur la mort avec l'exemple de Petronius et Tigellinus¹⁸⁰. Au lieu de préparer leurs discours ou toutes les activités que demande l'approche de la mort, ils ont préféré poursuivre leurs divertissements, leurs jeux et leurs festins. Le jeu n'est donc pas seulement une attitude de langage face à la vanité mais devient une attitude de sagesse face à la mort. La prosopopée finale du Dieu Apollon dans le chapitre « De la vanité », expose une image intéressante, celle du « badin de

¹⁷⁹ *Essais*, III, 9, p. 255.

¹⁸⁰ *Ibid*, p.290 .

la farce », qui arrive « après tout ». Ainsi, après avoir essayé de comprendre et d'agir, en étant à la fois « scrutateur sans connaissance » et « magistrat sans juridiction », Montaigne vient à se voir comme un bouffon. Dans son article « Le badin de la farce : l'écriture des dernières additions dans l'essai « la vanité »¹⁸¹ », G ralde Nakam montre comment les diff rents ajouts du chapitre renforcent ce constat dramatique   la fin de l'essai :

Avec ce nouveau texte inscrit dans sa dur e, l'essai « De la vanit  », d' loge paradoxal de la vanit  et des vanit s qu'il  tait, entre sourire et gravit , devient po me tourment , guett  par une conscience tragique de tout et de soi-m me¹⁸².

En effet, la critique montre que les « surpoids » les plus importants soulignent le constat d'une r alit  famili re (le foyer et le m nage) et politique (l' tat du pays) troubl e, qui am nent l'auteur   se r fugier dans l' criture. L'image du « badin » renvoie ainsi   l'univers ludique, espace de retrait et de distraction face aux troubles et   la vanit  de la r alit . Les *Essais* sont alors cet espace ludique et po tique dans lequel peut s' panouir l'homme et le magistrat d chus et d senchant s.

Le jeu et le divertissement apparaissent comme des activit s permettant de se d tourner des douleurs de la condition humaine. Des  l ments sont hors de notre port e, notre regard doit alors se poser sur ce qui est au niveau de l'humain : le quotidien, le caract re immanent de la vie. Cet  loge de la vanit  s'accompagne d'un  loge de l'authenticit  et de la simplicit . Cette importance de la simplicit  se retrouve fortement   la Renaissance dans des genres litt raires comme la pastorale. L' pisode du jeu revient d'ailleurs assez fr quemment dans ces r cits comme exemple de la vie simple et de son authenticit .

Chez Montaigne, cette simplicit  de la vie accompagne l'exp rience sensible du monde. On ne peut conna tre que nos exp riences personnelles, ce qui touche notre int riorit . Ainsi, on ne peut conna tre le monde que par le faire et l'exp rience. Lorsque Montaigne dit « quand je danse, je danse » on pourrait dire « que lorsqu'on joue, on ne peut que jouer ». Le jeu oblige que le jouant soit absolument dans le jeu, qu'il le vive pleinement. Montaigne a conscience de cet absolu et dit dans de « De l'exp rience » que « Notre grand et glorieux chef d' uvre, c'est vivre   propos ¹⁸³ », tout le reste  tant inutile.

Pour clore cette r flexion autour de la vanit  et du jeu, nous pensons que le chapitre « Des vaines subtilit s » (I, 54) offre un bon exemple de l'association du jeu et de l'exercice

181 *Lire les Essais de Montaigne*, Actes du Colloque de Glasgow 1997, Paris, Champion, 2001, p.291-309.

182 *Ibid*, p.307.

183 *Essais*, III, 13, p.470.

philosophique. Dans ce chapitre, Montaigne construit sa réflexion autour de la volonté de gloire et comment les hommes la cherchent, au moyen de « subtilités frivoles et vaines¹⁸⁴ ». Ce chapitre poursuit également la réflexion sur le langage et examine comment certains termes de notre langue vont signifier des choses qui peuvent leur être opposées. Dans cette réflexion autour de la capacité de notre jugement à étendre notre reconnaissance à des choses de peu de valeur ou de peu d'utilité, Montaigne évoque un jeu qu'il aurait établi avec ses proches, sorte d'exercice intellectuel :

Nous venons présentement de nous jouer chez moi, à qui pourrait trouver plus de choses qui se tiennent par les deux bouts extrêmes : comme Sire, c'est un titre qui se donne à la plus élevée personne de notre état, qui est le Roi, et se donne aussi au vulgaire, comme aux marchands, et ne touche point ceux d'entre-deux¹⁸⁵.

Cette réflexion autour des contraires et des paradoxes que soulève notre langage, se poursuit sur tout le chapitre. Ainsi, les Romains portent la même tenue pour le deuil ou la fête, la peur et le courage provoquent les mêmes effets physiques, l'enfance et la décrépitude présentent la même faiblesse intellectuelle... C'est alors un jeu qui donne l'impulsion de la réflexion et forme la dynamique de tout le chapitre. Montaigne conclut ce chapitre et cette longue liste d'exemples en ces termes :

Mais parce que après le pas a été ouvert à l'esprit, j'ai trouvé, comme il advient ordinairement, que nous avons pris pour un exercice malaisé et d'un rare sujet, ce qui ne l'est aucunement : et qu'après que notre invention a été échauffée, elle découvre un nombre infini de pareils exemples, je n'en ajouterai que cettui-ci : que si ces essais étaient dignes, qu'on en jugeât, il en pourrait advenir à mon avis, qu'ils ne plairaient guère aux esprits communs et vulgaires, ni guère aux singuliers et excellents : ceux-là n'y entendraient pas assez, ceux-ci y entendraient trop : ils pourraient vivoter en la moyenne région¹⁸⁶.

« Tout est vanité », nous ne pouvons connaître l'essence même des choses, nous n'en avons que des représentations. Ainsi, le langage, comme nous l'avons vu précédemment, reste un moyen de désignation et de communication lacunaire. A la fin de cet essai, Montaigne semble définir dans un premier temps ce jeu comme « un exercice malaisé et d'un rare sujet » comme finalement une sorte de jeu d'agilité intellectuelle qui serait aussi difficile qu'une

184 *Essais*, I, 54, p. 539.

185 *Ibid*, p.540.

186 *Ibid*, p.543.

énigme ou qu'une devinette. Or, on perçoit dans cette dernière citation le pouvoir de révélation de cette activité ludique : « elle découvre un nombre infini de pareils exemples ». Mais ce jeu qui aurait pu paraître anodin devient un réel tremplin de réflexion, autour de la question du langage et du signe, mais également autour de l'écriture elle-même. La découverte de ce jeu est tout de suite transposée par Montaigne dans l'autoréflexion des *Essais*. En effet, le terme « essais » au pluriel nous invite à poursuivre la réflexion du point de vue métatextuel. Qu'est-ce qui est en jeu ici ? Après avoir joué le jeu des contraires, Montaigne s'aperçoit alors qu'il s'agit d'une réalité pouvant s'appliquer partout, y compris sur les *Essais* eux-mêmes. Cette réflexion reste au conditionnel « il se pourrait », « ne plairaient guère », « il pourraient vivoter ». Il semble que se superposent la réflexion autour de la vanité et l'exercice sceptique du *ou mallon*. La dernière phrase semble d'ailleurs être une image de l'*epochè* sceptique qui consiste à s'arrêter en cette « moyenne région ».

Le jeu est alors une méthode philosophique, c'est une activité qui donne sens à ce qui lui est extérieur. Le fait de mettre en jeu le *ou mallon* sceptique permet d'associer à l'idée de jeu, l'idée de diversité. Un même jeu se joue de manière parfois très différente entre les joueurs. Il laisse un espace de liberté, propre au relativisme. Dans le jeu, il n'y pas un seul « jouer » mais une infinité de « jouer », de même il n'y aura jamais une seule vérité mais une infinité de façons de penser le monde.

Le jeu ou l'éloge du relativisme

La connaissance est toujours apparue comme un remède à l'*in-quietus*. L'existence est donc selon la *doxa*, vouée à la connaissance, au savoir, au sérieux. De plus la pensée commune selon laquelle « la vérité doit avoir un visage pareil et universel ¹⁸⁷ » doit inciter les sages à chercher cette vérité. L'adage connu de Socrate « Connais-toi toi-même » rend compte de ce projet existentiel. Le repos de l'âme constitue une conquête, un but dans toutes les philosophies antiques. Ce but de connaissance est aussi celui de Montaigne, qu'il formule tout au long des *Essais* : celui de se connaître et de se faire connaître. Or, très vite, cette entreprise semble compromise, l'objet de cette recherche est si évanescent que sa définition ne peut être unique. Montaigne, comme tout homme ne peut avoir un « visage pareil et universel ». Pour l'auteur, influencé par une lecture sceptique de Platon, la vérité ne peut jaillir de façon aussi claire. Les choses nous apparaissent selon différents biais, différentes

187 *Essais*, II, 12, p.362.

représentations, mais laquelle est la plus vraie parmi les vraies ? Cet exercice du *ou mallon* demande donc une suspension du jugement et un examen à l'infini de toutes ces représentations. L'homme trouve alors sa tranquillité dans le fait d'être sans croyance « *adoxastos* ». Pour Montaigne, il faut s'acquitter simplement de sa tâche, sans chercher vainement une vérité qui ne peut exister. Il ne s'agit pas de lâcheté, mais il est inutile de prendre les choses trop à cœur. Ce lâcher prise est annoncé par Montaigne comme un choix de vivre nonchalamment. Il dit par exemple dans « De la vanité » : « je n'ai rien cher que le souci et la peine et ne cherche qu'à m'anonchalir et avachir ¹⁸⁸ » ou encore lorsqu'il dit « Ma principale profession en cette vie est de la vivre mollement et plutôt lâchement qu'affaireusement ¹⁸⁹ ».

Mais alors que cette posture pourrait nous apparaître comme passive ou délétère, au contraire, le sceptique est très actif, étant toujours dans cet équilibre et cet effort pour rester en « cette moyenne région ». Le sujet ne peut récolter que des vérités diverses, des choses qui apparaissent selon différents biais. Le scepticisme apparaît alors comme une manière de garantir une liberté de croire : « Cette capacité de trier le vrai, et cette humeur libre de n'assujétir aisément ma créance, je la dois principalement à moi [...] ¹⁹⁰ ». Nous avons vu une représentation textuelle de l'exercice sceptique dans le chapitre « Des vaines subtilités ». Nous retrouvons par exemple cette représentation dans le deuxième chapitre (« Du repentir »), du troisième livre. L'auteur présente différents avis quant à la question du repentir, celui de Pythagore, celui du Stoïcisme avant d'en venir à sa propre conception « Quant à moi ¹⁹¹ », formule qui revient fréquemment dans le cheminement des différents essais.

La philosophie sceptique n'est donc pas une philosophie qui cherche à trouver, pour finalité, une vérité. Tout son sens se concentre dans l'exercice comparatiste lui-même. Cette caractéristique nous invite à rapprocher cette philosophie d'un jeu. En effet, comme le jeu, cet exercice peut se répéter à l'infini, toujours dans l'optique de participer au débat philosophique sans pour autant s'imposer en vainqueur en délivrant une vérité unique et absolue. De la même manière que le joueur de paume qui attend la balle, il faut rester dans une posture à la fois détendue et attentive. Dans un article publié sur le site de la Société des amis de Montaigne, Alain Legros étudie cette posture et la compare à l'exercice sceptique : « Au jeu de paume "celui qui soutient" attend, pour bouger, le moment opportun. Ainsi fait aussi le

¹⁸⁸ *Essais*, III, 9, p.247.

¹⁸⁹ *Ibid*, p. 241.

¹⁹⁰ *Essais*, II, 17, p.476.

¹⁹¹ *Essais*, III, 2, p. 47.

pyrrhonien qui suspend son jugement sans pour autant renoncer à l'action¹⁹²». Pour soutenir cette analogie entre jeu et exercice sceptique, nous citons également quelques éléments de définition que propose Jacques Henriot pour « l'activité ludique » :

I. Incertitude

En accord avec la plupart des auteurs, nous avons considéré l'incertitude comme le caractère le plus apparent de toute conduite ludique. L'incertitude tient d'abord à la marge d'indétermination – réelle ou supposée – qui s'introduit dans le mécanisme du comportement et le rend, dans une certaine mesure, imprévisible. Nous savons aussi que cette incertitude se retrouve au principe de tous les jeux et qu'elle distingue le jeu des autres conduites, plus « sérieuses », où l'on s'efforce de la réduire au maximum.

II. Duplicité

Mais l'incertitude qui s'établit dans la durée, au long du déroulement temporel de l'acte [...] se marque aussi [...] par une sorte de recul et décolllement du sujet à l'égard de ce qu'il fait [...]. La « distanciation » - parce qu'elle est une façon de se rendre étranger au monde et à soi-même (*Verfremdung*) – se double d'une déréalisation qui, sans aller jusqu'à prendre une forme de pathologie, traduit par une sorte d'état second ou lévitation mentale, une certaine perte de contact avec le réel¹⁹³.

On retrouve dans ces citations, l'importance de la « distanciation » et de la « déréalisation » que permet le jeu et que cherche Montaigne dans l'exercice philosophique. Même si le scepticisme naît tout de même d'une frustration, d'une déception face à l'impossibilité de connaître, nous le rattachons à l'idée de jeu. En effet, il faut se défaire de cette opinion qui consiste à voir le scepticisme comme une crise, une fracture dans la pensée. Le fait d'adopter cette posture en la considérant comme ludique permet d'abord de prendre la situation en bonne part, de trouver une certaine forme de plaisir, voire même de joie dans cet exercice.

Le jeu comme éloge du plaisir

Le jeu demande une ouverture vers autrui, et un lâcher prise mais également une pause dans le temps réel et quotidien. A quoi sert ce temps, cette récréation ? Quelle qualité et quelle productivité attribuer à cette vanité temporelle ? Nous avons vu qu'il existe chez Montaigne un éloge de la vie quotidienne, de la simplicité et de l'immanence. Cette

¹⁹² Article publié le 3 mai 2012 : <http://www.amisdemontaigne.fr/spip.php?article33>

¹⁹³ HENRIOT, Jacques, *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969, p.75 et 77.

conception s'accompagne également d'un éloge du plaisir. En effet, dans plusieurs passages Montaigne semble refuser l'idéal ascétique de Platon et des stoïciens. La connaissance passe par le corps, par l'expérience du sensible, le plaisir est donc important dans le rapport au monde. Cette question de la valeur du plaisir et du passe-temps, nous l'avons vu, a été beaucoup traitée à la Renaissance. Nous renvoyons ici à l'article de Pascale Chiron intitulé « Combien vaut le pasetemps ? ¹⁹⁴ », dans l'ouvrage collectif *Valeur des lettres à la Renaissance*. Dans cet article, la critique retrace la façon dont, dans ce qui était les prémices de la littérature moderne, s'est imposé l'« inutilité » par rapport au « but de vertu ». Au début du siècle, beaucoup d'auteurs revendiquaient l'utilité de l'*otium* et de la lecture comme temps de régénérescence pour pouvoir ensuite poursuivre l'exercice de vertu. Ainsi le temps du « passe-temps » se situe toujours en parallèle d'un temps de *negotium*, du temps de la religion, des lois, des obligations.

Cette justification d'un plaisir utile se retrouve dans de nombreux textes liminaires. Nous retrouvons par exemple dans le *Gargantua*, outre l'invitation au rire, l'image des Silènes sur lesquelles se trouvaient des figures « amusantes et frivoles ¹⁹⁵ ». Ainsi, le roman va d'abord donner l'impression de « pitreries et joyeuse menteries ¹⁹⁶ » mais délivrera un savoir en profondeur. La plaisanterie, le frivole ou la dérision seraient donc d'apparence, de surface. La recherche d'un sens plus profond révélera les « très hauts arcanes ». L'œuvre se réclame ainsi d'un univers ludique mais seulement en apparence.

De même dans les *Nouvelles récréations ou joyeux devis* de Bonaventure des Périers, l'Extraict du privilège du Roy et le Sonnet de l'imprimeur indiquent l'importance du rire (« que pour rire ») et l'objectif de se détourner des tristes passions : « J'ay intermis mes occupations / Donnons, donnons quelque lieu à la folie », « Meslons au moins une heure de plaisir ¹⁹⁷ ». L'œuvre est l'objet et le moyen de passer une heure plaisante, à pouvoir rire et ainsi se détourner des malheurs. On retrouve l'isotopie de la récréation et du plaisir : « Les personnes tristes et angoissées, s'y pourront aussi heureusement recréer, et tuer aisément leurs ennuy. Quant à ceux qui sont exempts de regret et s'y voudront esbatre, ilz sentiront croistre leur plaisir en telle force que le rude chagrin n'osera entreprendre sur leur félicité ¹⁹⁸ ». La

194 *Valeur des lettres à la Renaissance, Débats et réflexions sur la vertu de la littérature*, sous la direction de Pascale Chiron et Lidia Radi, Paris, Classiques Garnier, coll. « Études et essais sur la Renaissance », 2016, troisième partie, p.229 à 241.

195 RABELAIS, François, *Les cinq livres*, éd. de Jean Céard, Gérard Defaux, et Michel Simonin, Paris, Le Livre de poche, coll. « La Pochothèque », 1994, p.5.

196 *Ibid*, p.7

197 DES PERIERS, Bonaventure, *Nouvelles récréations et joyeux devis I-XC*, éd. de Krystyna Kasprzyk, Paris, H.Champion, coll. « Société des textes français modernes », 1980, p.2.

198 *Ibid*, p.3.

recréation constitue un moment de pause pour mieux repartir mais aussi un remède contre un temps long, mélancolique, triste « en ces jours calamiteux et troublez ». Ce plaisir et cette récréation sont aussi convoqués dans la Première nouvelle : « vous donner moyen de tromper le temps, melant des resjouissances parmy vos fascherie...¹⁹⁹ ». Enfin, ce bon temps comme invitation pour le lecteur se retrouve dans le sonnet ultime : « Donq au bon temps prenez esjouissance²⁰⁰ ».

Or, cette culpabilité, et le fait de toujours justifier le plaisir par une utilité, disparaissent progressivement de la production, notamment poétique. Pascale Chiron cite pour exemples plusieurs titres d'œuvres qui revendiquent le caractère uniquement oisif de leur production comme les « Folatrics » de Ronsard ou les « Passetems » de Baïf. Ces œuvres tendent à définir un programme en marge d'un discours vertueux. Le titre des *Essais* revendique lui aussi une activité plaisante, ne mettant pas en avant une finalité mais bien un trajet de réflexion. Dans son adresse au lecteur Baïf parle de « gais passetems²⁰¹ », puis il va jusqu'à employer le terme de jeu dans le poème « A sa Muse » :

Car le tems qu'il faudroit
Passer en autre endroit,
Ou tenant la raquette,
Ou jouant la reinette,
Ou les dets maniant, [...]
À ce jeu je le passe,
Et ne pèr que le tems
En ces doux passetems²⁰².

Ainsi, comme le dit Pascale Chiron : « Ici le poète n'est le porte-parole que de sa propre représentation du monde dans un temps donné et éphémère, le temps du jeu. Le privilège revendiqué est celui d'une poésie sans *telos*, qui, si elle ne perd que le temps, gagne bien sur d'autres plans, visiblement sur celui de la douceur ("doux passetems"), de la "suavitas", "du plaisir"²⁰³ ». Ainsi nous comprenons mieux ce que l'auteure de l'article exprime plus haut : « Le passetemps littéraire définit alors un temps hors du temps : une forme d'îlot temporel qui rend possible une expérience esthétique proche de ce qui constitue pour nous aujourd'hui la littérature. Un temps individuel s'ouvrirait au cœur même d'une représentation plus collective du temps qui, lui, est conçu dans son rapport à une fin morale et

199 *Ibid*, p.13.

200 *Ibid*, p. 313.

201 J-A. de Baïf, *Ve Livre des Passetems*, cité par M. Marrache-Gouraud, « Le "passetems" une cuisine poétique », *Éthiques et formes littéraires à la Renaissance*, dir. B. Méniel, Paris, Champion, 2006, p. 51-52.

202 J-A. de Baïf, « A sa Muse », *ibid.*, p. 40.

203 « Combien vaut le passetemps ? », dans l'ouvrage collectif *Valeur des lettres à la Renaissance*, p. 237.

chrétienne, le temps racontant toujours l'histoire du salut, de l'homme[...]»²⁰⁴ ».

Montaigne s'inscrit dans cette conception d'un « îlot temporel » dans lequel inscrire une subjectivité. Les *Essais* apparaissent comme les prémices de la littérature moderne dans le sens où ils ne cherchent pas à donner du plaisir dans le but d'une quête vertueuse, mais seulement dans une recherche anthropologique du rapport de l'homme au monde. Le plaisir est essentiel à l'homme, c'est une expérience de la singularité. Même s'il existe dans la sagesse de Montaigne un équilibre entre plaisir et modération, le plaisir peut, *a contrario* du stoïcisme ou du platonisme, constituer un but indépendant et égal aux autres fins que l'on se donne car « C'est être, rappelons-le, mais ce n'est pas vivre que se tenir attaché et obligé par nécessité à un seul train »²⁰⁵. Ainsi, chaque activité, chaque plaisir trouvent une place à sa juste valeur dans la philosophie de Montaigne. Les plaisirs ou le corps ne sont pas dévalués par rapport à la sagesse de l'âme. De la même manière, le jeu n'est pas dévalué par rapport à la philosophie. Dans le chapitre sur l'« Apologie de Raymond Sebond », l'auteur prend l'exemple de Thalès qui regardait toujours en l'air :

Je sais bon gré de la garce Milésienne, qui voyant le philosophe Thales s'amuser continuellement à la contemplation de la voûte céleste, et tenir toujours les yeux élevés contremont, lui mit en son passage quelque chose à le faire broncher, pour l'avertir qu'il serait temps d'amuser son pensement aux choses qui étaient dans les nues, quand il aurait pourvu à celles qui étaient à ses pieds²⁰⁶.

Il faut donc que le sage retrouve la valeur de la vie humaine avant de s'intéresser aux problèmes transcendants. En cela, Montaigne montre que « le plaisir est notre but » et que « quelque personnage que l'homme entreprenne il joue toujours le sien parmi. Quoi qu'ils disent, en la vertu même le dernier but de notre visée c'est la volupté »²⁰⁷. Nous retrouvons ici l'importance de jouer son rôle propre, et non celui d'un rôle « emprunté », car ce qui est primordial est son propre plaisir et non le fait de plaire à autrui. Il y a donc une revalorisation des activités gratuites dans les *Essais*. On y retrouve l'éloge d'une posture insouciant, nonchalante, le fait d'assumer l'ignorance et l'incuriosité pour ne prendre que ce qui nous procure le plaisir de la vie et ainsi se « se laisser remuer aux apparences ». Tout comme un joueur, le sage est à la fois réceptif et passif, il adopte une certaine souplesse par rapport à ses propres choix et à leur confrontation à la contingence.

204 *Ibid*, p.230.

205 *Essais*, III, 3, p.54.

206 *Essais*, II, 12, p.301-302.

207 Pour les deux citations *Essais*, I, 20, p.221.

Le jeu apparaît comme une manière de représenter cette simplicité et cet éloge du plaisir, comme de la diversité humaine. C'est en même temps le moyen de faire coïncider la méthode et la visée de l'exercice philosophique. Le jeu est alors une expérience de pensée où convergent de nombreux principes philosophiques propres à la réflexion de Montaigne. Le jeu apparaît comme un concept englobant et déterminant de sa pensée. Il permet l'exercice philosophique dans la manière dont il isole le sujet et lui permet d'exprimer sa subjectivité. Or, pensée et écriture sont indissociables dans les *Essais*. Ainsi, la poursuite de notre étude consistera à évaluer le poids de cette expérience de pensée que permet le jeu, dans l'écriture même des *Essais*.

TROISIEME PARTIE

L'ESPACE DE JEU[X] DES ESSAIS

Le jeu signifie un dispositif mais également un comportement, une attitude. En cela, il peut se rapprocher d'une éthique. Le jeu devient alors une expérience de pensée et un exercice pour l'entendement et le jugement. En effet, par son caractère étranger par rapport à l'espace et à la temporalité ordinaire, il permet d'adopter une distance réflexive. Dans ses *Essais*, Montaigne souhaite exprimer un moi réflexif qui rend compte de cette prise de distance. Son écriture contient en elle-même les trajets de sa pensée et représente son travail permanent. Les *Essais* deviennent ainsi un espace de jeu, dans lequel la pensée est libre d'expérimenter et de s'expérimenter elle-même par l'écriture.

Pour soutenir le rapprochement entre l'activité scripturale et l'activité ludique, nous souhaitons suivre la catégorisation de jeu qu'établit Roger Caillois dans son ouvrage *Les Jeux et les hommes*. De nombreux critiques tel Jacques Henriot ou Colas Duflo ont discuté cette catégorisation et la définition que donnait Roger Caillois concernant le jeu. En effet, cette typologie peut apparaître trop large selon la manière dont on définit le jeu. Or, cette thèse nous paraît intéressante pour étudier l'aspect ludique chez Montaigne, justement pour son caractère large, et pour ce qu'elle se préoccupe davantage des attitudes, des sensations et des émotions que nous entretenons avec chaque type de jeu. Roger Caillois, en plus des différentes catégories, décrit également une sorte de baromètre entre ce qu'il nomme la *paidia*, qui correspond au degré le moins réglé du jeu, embrassant ainsi les manifestations instinctives du jeu. A l'autre extrémité, Roger Caillois place le *ludus* qui est la forme la plus réglée du jeu. Nous reproduisons ici un tableau regroupant ces différentes catégories²⁰⁸ :

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou rire cerf-volant solitaire réussites mots croisés ↓ LUDUS	courses luttons etc. athlétisme boxe escrime football compétitions sportives en général	non régées billard dames échecs loteries simples composées ou à report	comptines pile ou face pari roulette théâtre arts du spectacle en général	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti volador attractions foraines ski alpinisme voltige

N.B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Nous choisissons de suivre cette classification car nous pensons justement que le jeu,

208 *Les jeux et les hommes*, [1958], Paris, Gallimard, coll. « folio essais », 1967, p. 92.

tel qu'il nous intéresse ici dans le système de pensée et d'écriture, peut parfois être pris au sens plus large de divertissement, passe-temps ou sensation plaisante. Nous ne cherchions pas à trouver dans les *Essais* une analogie détaillée avec un jeu réglé, mais davantage un « esprit ludique » chez Montaigne ou dans son écriture. Ainsi, les différentes catégories de Roger Caillois, que sont l'*ilinx*, l'*alea*, la *mimicry* ou l'*agôn*, nous permettent d'évaluer cet « esprit joueur » en faisant coïncider ces catégories avec les particularités stylistiques du texte. En effet, les caractéristiques propres au style de Montaigne, comme l'aspect décousu, l'abondance, l'usage de la citation ou de la prosopopée sont autant de manières d'instituer dans les *Essais* une atmosphère ludique.

De plus, la richesse de la définition que donne Roger Caillois de l'activité ludique ne tient pas dans la définition séparée de chaque catégorie mais naît de leur interaction. Ainsi, dans son ouvrage, le sociologue nous donne des exemples de ces regroupements, notamment pour différencier les sociétés primitives dites de « tohu-bohu » et les sociétés modernes. Dans les sociétés primitives, les pratiques se rapprochent le plus souvent du *mimicry* et de l'*ilinx*, lorsque les sociétés modernes sont hiérarchisées et davantage réglées par l'*agôn* et l'*alea*, le mérite et la chance. Pour notre étude, nous nous prêtons également au jeu et choisissons une autre configuration.

Ainsi, nous chercherons dans un premier temps à identifier les liens entre l'*ilinx* et l'*alea*. Dans les *Essais*, Montaigne interroge notre rapport au monde, à autrui et le rapport à notre condition. Le projet de cette œuvre pourrait donc s'apparenter à un saut dans l'inconnu, un ébranlement de nos certitudes et de notre stabilité. L'exercice sceptique invite à ce déséquilibre, à ce vertige, de même que l'expérience de notre condition, de la mort ou encore de l'absence. Face au vide et à la sensation de néant que provoque cette recherche, Montaigne semble trouver la solution dans l'ouverture à l'aléatoire, aux éventualités et à la rencontre.

Dans un deuxième temps, nous essaierons de voir la dimension agoniste et dissimulatrice dans l'écriture de l'auteur (*agôn* et *mimicry*). En effet, par la pratique de la *copia* ou encore l'usage des prosopopées, nous pourrions avoir l'impression que Montaigne dissimule sa pensée derrière celle des *auctores* ou des instances fictives. Or, à l'inverse, sa subjectivité se révèle dans cette compétition qu'il instaure entre les auteurs tout au long des *Essais*. Ainsi, le jeu de déguisement servirait un plus grand jeu qu'on pourrait définir comme une « archi-conférence ».

Enfin, nous terminerons par interroger la place du lecteur. En effet, après avoir examiné une écriture qui se construit de manière ludique, nous verrons comment la lecture des *Essais* peut être elle aussi envisagée sur un mode ludique.

CHAPITRE 7

ILLINX ET ALEA

L'« alongeail ²⁰⁹ » et le repli du texte sur lui-même est un trait stylistique remarquable des *Essais*. Les différentes couches, mais également les « gaillardes escapades » que constituent les anecdotes, les exemples, les digressions donnent l'impression d'une expression qui s'égare. Même les titres de certains essais semblent être des leurres, Montaigne l'avoue lui-même dans le chapitre « De la vanité » : « Les noms de chapitres n'en embrassent pas toujours la matière²¹⁰ ». Cette expression décousue et disparate semble également instable. A tout moment, le propos dérive, revient, repart. Rien ne semble écrit par avance, les pensées s'inscrivent à mesure qu'elles naissent. Le goût de Montaigne pour les détours et les revirements lors de son voyage en Italie trouvent donc leurs formes stylistiques dans cette écriture. De nombreux ouvrages ont étudié les métaphores de l'espace, de l'errance et du voyage pour la caractériser²¹¹. Or, plus qu'une simple question de direction, nous avons l'impression que l'écriture de Montaigne est guidée par la recherche du vertige, comme c'est le cas dans certains jeux sensationnels.

En effet, pourquoi pourrions-nous dire que l'écriture des *Essais* ressemble à un jeu de vertige ou pour reprendre le terme de Roger Caillois, une forme de l'*ilinx* ? Cette catégorie rassemble des jeux qui reposent sur la poursuite du vertige en tentant de déconstruire dans un temps limité la stabilité de la perception et qui tentent de provoquer un sentiment simultané de panique et de plaisir. Roger Caillois y regroupe des jeux dont la sensation s'apparente à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement dans la perception de notre réalité.

L'entreprise même des *Essais* est vertigineuse. Montaigne présente son livre comme « le seul livre de son espèce », dans lequel il souhaite représenter les cogitations et les

209 *Essais*, III, 9, p. 260.

210 *Ibid.*, p. 305 et 304.

211 Voir *Montaigne : espace, voyage, écriture*, Actes du congrès international de Thessalonique, 23-25 septembre 1992, réunis par Zoé Samaras, Paris, H. Champion, 1995. Voir aussi Mary B. McKinley, *Les terrains vagues des Essais : itinéraires et intertextes*, Paris, H. Champion, 1996.

humeurs d'un seul homme, mais qui tend à travers elles à cerner ce qu'est l'homme, sa condition et son essence. L'auteur interroge alors les savoirs et met en branle les préjugés et la *doxa*. Le projet des *Essais* pourrait donc s'apparenter à un saut dans l'inconnu puisque Montaigne souhaite déconstruire toutes nos certitudes. Ainsi, l'écriture devient la forme de cette mise en péril. Dans *De l'incertitude qui vient des rêves* Roger Caillois décrit son rapport personnel à l'expérience du vertige :

J'ai cédé à un souci personnel constant, presque exclusif, invincible [...] Je veux parler d'un attrait ininterrompu pour les forces d'instinct et de vertige, du goût d'en définir la nature, d'en démontrer autant que possible la sorcellerie, d'en apprécier exactement les pouvoirs ; la décision, enfin, de maintenir sur eux, contre eux, la primauté de l'intelligence, de la volonté, parce que, de ces facultés seules surgit pour l'homme une chance de liberté et de création²¹².

Le vertige du texte tient donc dans le projet même des *Essais* : maintenir sur les sensations inexplicables et incommunicables de l'homme « la primauté de l'intelligence ». Cette remise en question de la stabilité irait de pair avec l'intervention de l'*alea*, qui dans la catégorisation de Roger Caillois regroupe les jeux de hasard laissant une grande place à l'arbitraire dans le déroulement de la partie. Quel serait donc l'espace laissé au hasard dans l'écriture ludique des *Essais* ? Comment cette notion intervient en soutien ou en réaction à cette recherche de vertige ? La connaissance, le savoir ou la science ne nous permettent aucune prise, aucun ancrage ; nous sommes donc condamnés au vide et à l'ignorance. Tout nous semble alors arbitraire. Cependant, alors que ce constat est déconcertant, l'attitude de Montaigne va rester une attitude ludique, ouverte, enjouée. En effet, si le projet des *Essais* nous précipite face au néant de notre condition, la solution, du moins la méthode, est de s'en remettre au hasard, à l'aléatoire. Ce constat demande alors que nous soyons ouverts aux éventualités. L'écriture de Montaigne est marquée par l'idée de fantaisies, de pensées surprenantes, spontanées qui tracent le parcours des *Essais* et ses revirements. L'écriture est donc guidée par un projet abyssal et vertigineux, et l'auteur semble pour cela adopter une méthode hasardeuse, propice à la rencontre et à l'émerveillement.

Ces deux notions apparaissent dans l'écriture à travers plusieurs termes qui se sont révélés significatifs comme le verbe « jeter » ou « tomber » et dans leur différentes formes (réfléchi, transitive). Nous verrons que cette expérience du vertige est également rendue par des images marquantes dans les *Essais* comme la chute de cheval ou l'image du philosophe suspendu dans « l'Apologie de Raymond Sebond ».

212 *Œuvres*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2008, p.672.

« Jetez-vous en l'expérience.. »

Dans son sens commun et transitif, le verbe « jeter » signifie selon le Petit Robert « envoyer à une certaine distance de soi » avec pour synonyme « lancer » ou encore « abandonner ». Il peut avoir des nuances de force et signifier le fait « d'entraîner violemment » ou « pousser, diriger quelque chose ou quelqu'un avec force ». Le terme s'emploie également de façon pronominale et réfléchi - « se jeter » - et signifie un élan de corps ou d'esprit de la part du sujet. Le Petit Robert indique des synonymes comme « sauter » ou encore « s'engager avec fougue ». Tout d'abord, on peut remarquer que dans les *Essais*, le terme intervient fréquemment dans son sens commun, par exemple pour décrire la manière dont les soldats « se jettent » dans la bataille ou contre leur ennemi²¹³. Or, le terme « jeter » ou « se jeter » peut être également utilisé dans un sens figuré et rejoindrait l'idée d'abandon. Ainsi « se jeter » signifierait l'idée de s'abandonner, sorte de mise en péril consciente. Cette mise en péril est ce qui caractérise l'expérience de l'*ilinx*. Par exemple, le saut à l'élastique serait une forme d'*ilinx*, une prise de risque volontaire et consciente afin d'éprouver une sensation inédite. Montaigne utilise cette forme verbale pour expliquer, par exemple, sa mélancolie :

C'est une humeur mélancolique, et une humeur par conséquent très ennemie de ma complexion naturelle, produite par le chagrin de la solitude en laquelle il y a quelques années que je m'étais jeté, qui m'a mis premièrement en tête cette rêverie de mettre à écrire²¹⁴.

On remarque ici l'usage réfléchi du terme qui signifie le geste volontaire, ou du moins conscient, de plonger dans le chagrin. La cause est sans nul doute la mort de ses proches et plus particulièrement de son père et de son ami. Le terme décrit ainsi un transport de l'âme, un mouvement interne, violent et nouveau puisque « très ennemie de [s]a complexion naturelle ». Le fait de se jeter dans le chagrin est ici une figure qui renvoie à un espace (« en laquelle ») dans lequel il est possible de vivre une expérience nouvelle et un dédoublement de soi, en l'occurrence l'humeur mélancolique. Ainsi, le terme de « jeter » suggère une intention consciente si ce n'est volontaire, mais également une issue imprévisible et hasardeuse. Nous retrouvons cette idée dans la manière dont est utilisé le terme « jeter » pour les jeux de cartes

213 « Si est-il bien vrai qu'au métier de la guerre, les apprentis se jettent bien souvent aux dangers », II, 6.

214 *Essais*, II, 8, p.85.

ou de dés. Le joueur a la volonté de jouer et de prendre part à la partie, or, le jet de dés, ou la révélation de la carte sont en eux-mêmes aléatoires et imprévisibles. De la même manière, Montaigne s'est lui-même jeté dans le chagrin, et l'issue de ce geste semble lui aussi aléatoire. La tournure passive (c'est l'humeur mélancolique qui lui a mis en tête cette rêverie d'écrire), montre bien que le sujet s'est laissé aller au hasard que pouvait provoquer ce lâcher-prise.

L'expérience du vide s'articule ici avec l'expérience du deuil. Or, le vertige se rencontre également lorsqu'il est question de la connaissance et du savoir. En effet, les *Essais* s'inscrivent dans un humanisme désenchanté. Montaigne est témoin d'un ébranlement de tous les savoirs. Il exprime cette sensation dans le chapitre « De la vanité » :

Or tournons les yeux par tout, tout croule autour de nous : en tous les grands États, soit de chrétienté, soit d'ailleurs, que nous connaissons, regardez y, vous y trouverez une évidente menace de changement et de ruine²¹⁵.

Le constat semble alarmant, tous les savoirs et toutes les certitudes humaines sont remises en question et s'effondrent dans un mouvement vertigineux pour ne laisser que le néant. Cette angoisse du néant est également perceptible dans « l'Apologie de Raymond Sebond », tenant simplement dans cette courte interrogation sceptique « Que sais-je ?²¹⁶ ». La connaissance de l'homme est défaillante, elle ne peut connaître l'origine de ce qui arrive, elle est condamnée à aboutir au doute de tout. Ainsi, la pensée de l'homme se construit et s'écroule sans cesse. Là est le vertige de la condition humaine, et l'écriture des *Essais* rend compte de cette instabilité. Toujours dans « l'Apologie de Raymond Sebond », Montaigne montre combien la science ne peut nous sauver de ce vide. On retrouve dans cette citation, non pas le terme « jeter » mais un de ses composés :

C'est un très grand avantage pour l'honneur de l'ignorance, que la science même nous rejette entre ses bras, quand elle se trouve empêchée à nous roidir contre la pesanteur des maux : elle est contrainte de venir à cette composition, de nous lâcher la bride et donner congé de nous sauver en son giron, et nous mettre sous sa faveur à l'abri des coups et injures de la fortune²¹⁷.

La science ne peut pas tout nous expliquer ; elle ne peut pas non plus nous fortifier face à « la pesanteur des maux ». Ainsi, elle nous « rejette » dans les bras de l'ignorance, nous lâche la bride, nous laisse dans l'expérience de ce détachement et de ce vertige. Nous n'avons

215 *Essais*, III, 9, p.257.

216 *Essais*, II, 12, p.287.

217 *Ibid*, p. 241.

aucune prise possible face aux coups de la fortune, nous sommes voués à cette expérience du vide, de l'inattendu et de l'inconnu. Cette sensation de vide due à notre ignorance et à l'expérience de notre condition est également représentée dans un autre passage où Montaigne évoque Sextius se jetant dans la mer :

Celui Sextius duquel Senecque et Plutarque parlent avec si grande recommandation, s'étant jeté toutes choses laissées, à l'étude de la philosophie, délibéra de se précipiter en la mer, voyant le progrès de ses études trop tardif et trop long²¹⁸.

Montaigne expose la figure du philosophe, qui ayant pris conscience de ce vide, cherche à le combler, à se jeter dans l'étude de la philosophie, sans pouvoir y voir le bout. Le saut dans la philosophie et dans la science (l'étude) est ici mis en parallèle avec la noyade et le saut en mer. La contingence et l'arbitraire nous condamnent à une posture incertaine. « Nous sommes dispensés du trouble, auquel les autres maux nous jettent, par l'incertitude de leurs causes, et conditions, et progrès. Trouble infiniment pénible²¹⁹ ». Montaigne est conscient que cela provoque un trouble profond chez l'homme. Le sentiment de vertige est donné ici par le caractère illimité et infini de ce trouble, par l'énumération et par l'utilisation de l'adverbe « infiniment ». Ainsi, pourquoi rapporter ce constat, ce sentiment d'impuissance à un jeu ? L'expérience sur un manège à sensations peut faire peur, peut être troublante. Il y a une anxiété à vivre cette expérience du vide et du vertige. Or, il y a quelque part une attitude ludique qui nous pousse à l'essayer, à adopter une posture ouverte et sereine. Nous allons voir que, même si les citations précédentes rendaient compte d'un constat alarmant, négatif, la posture de Montaigne semble toujours ludique. Nous ne pouvons pas connaître, nous ne pouvons pas prévoir, nous ne pouvons que subir la contingence. Pourquoi ne pas la rencontrer, l'expérimenter dans une attitude volontaire, à la manière d'un jeu de vertige ?

Montaigne semble d'ailleurs critiquer de façon ironique ceux qui cherchent à maîtriser la contingence et le hasard. Ainsi, ceux qui sont à peine malade d'une fièvre veulent se donner le fouet, puisque la fortune pourrait bien le faire un jour. Montaigne rapporte même leur discours, et nous retrouvons encore une fois le terme « jeter » qui signifie ici l'attitude extrême de ces personnes ayant la « curiosité de préoccuper tous les inconvénients de l'humaine nature » :

Jetez-vous en l'expérience des maux qui vous peuvent arriver, nommément

218 *Ibid*, p.245.

219 *Essais*, III, 13, p.449.

les plus extrêmes : éprouvez-vous là, disent-ils, assurez-vous là²²⁰.

Le parti pris de Montaigne serait donc de se conformer à la nature. Ce naturalisme affirmé et apaisant se retrouve à plusieurs reprises :

J'ai pris comme j'ai dit ailleurs, bien simplement et crument, pour mon regard, ce précepte ancien : que nous ne saurions faillir à suivre nature : que le souverain précepte c'est se conformer à elle. [...] Je me laisse aller, comme je suis venu²²¹.

Quelques lignes plus loin, Montaigne avoue encore se laisser aller à la fortune dans une attitude accueillante : « Et suis homme en outre, qui me commets volontiers à la fortune : et me laisse aller à corps perdu entre ses bras²²² ». Montaigne s'inscrit ainsi dans une forme de lâcher-prise, d'abandon volontaire aux fortunes de la vie et à la nature de sa condition. En somme, cette sensation de vertige que provoque la peur de la mort ou de la douleur, ne peut être apaisée que par cette nonchalance. Ainsi, il devient possible d'éprouver l'être en se laissant aller à la contingence, à l'expérience du hasard, dans l'ouverture à l'éventualité. Cette nonchalance semble trouver sa forme stylistique dans l'écriture des *Essais*. L'auteur avoue donc suivre les occasions, les fantaisies ou les rêveries qui le poussent à écrire, à rajouter, à allonger.

Dans le chapitre « De la vanité », Montaigne défend cette nonchalance, et montre combien ce choix et cette liberté de vivre l'expérience de l'*ilinx* est plaisante :

Il m'advient souvent, d'imaginer avec quelque plaisir les dangers mortels, et les attendre : Je me plonge la teste baissée, stupidement dans la mort, sans la considérer et reconnaître, comme dans une profondeur muette et obscure qui m'engloutit d'un saut et accable en un instant d'un puissant sommeil plein d'insipidité et d'indolence²²³.

Nous retrouvons ici le ton du *serio ludere* dans une déclaration paradoxale. Ainsi Montaigne imagine avec plaisir l'arrivée de la mort. La conscience de notre condition et de notre mort est comparable à un trou noir dans lequel les facultés s'annulent : « muette », « obscure ». Le vertige est, lui, rendu par les termes « profondeur », « saut ». L'attitude propre à l'*ilinx* est elle signifiée par le verbe réfléchi « je me plonge ». Ainsi, on retrouve, dans cette citation, une attitude volontaire de la part du sujet d'expérimenter ce néant.

220 *Ibid*, p.382.

221 *Ibid* p.395.

222 *Ibid*, p.397.

223 *Essais*, III, 9, p.271.

L'adverbe « stupidement » vient renforcer l'idée de folie, de fantaisie, d'un instinct ludique étranger à la raison que signifie la « *paideia* » telle que la définit Roger Caillois.

Une autre description que l'on pourrait rapprocher des sensations de vertige se trouve dans « l'Apologie de Raymond Sebond ». Alors que Montaigne développe une argumentation sur le lien entre âme et corps, il en vient à décrire ce que les passions produisent sur l'âme, comme si cette dernière était d'une nature corporelle :

Ce que plusieurs occasions produisent : comme une agitation trop
véhémence, que par qq forte passion l'âme peut engendrer en soi-même : ou
une blessure en un certain endroit de la personne : ou une exhalaison de
l'estomac, nous jetant à un éblouissement et tournoiement de tête,
morbis in corporis, avius errat
Saepe animus, dementit enim, deliraque fatur,
Interdumque gravi Lethargo fertur in altum
*Aeternumque soporem, oculis nutuque cadenti*²²⁴.

Ainsi, nous pouvons en déduire que, si l'écriture de Montaigne rend compte d'un vertige, il se concentre sur l'âme et l'esprit qui adoptent les sensations corporelles qu'on pourraient avoir dans les jeux d'*ilinx*. C'est dans le chamboulement de l'être, de son âme et de ses humeurs, provoqué par les aléas de la vie, que l'homme peut s'expérimenter. Montaigne semble donc faire le choix du laisser-aller et de l'abandon de soi dans ce vertige qu'occasionne la connaissance de son être et dans la perception de sa réalité. Il dit encore dans « De la présomption », la volonté de s'en remettre au sort des dés :

Et lors, à confesser la vérité, je jette plus souvent la plume au vent, comme on dit, et m'abandonne à la merci de la fortune : une bien légère inclination et circonstance m'emporte,[...] L'incertitude de mon jugement, est si également balancée en la plupart des occurrences, que je compromettrais volontiers à la décision du sort et des dés²²⁵.

On remarque ici la posture ludique face à l'*ilinx* évoquée plus haut. On retrouve les termes « jeter », « abandonne » mais également la solution finale qui est de s'en remettre au sort et au dés, c'est-à-dire à l'*alea*. Or, la formule « je jette plus souvent la plume au vent » indiquerait également un lien étroit entre la posture de l'auteur et son écriture.. Dans son ouvrage *Rencontre et Reconnaissance*, Olivier Guerrier examine cette citation et écrit :

En intégrant de la sorte l'aléatoire, l'esprit perd son caractère substantiel pour devenir un lieu de passage ; mais il acquiert une mobilité qui l'empêche de s'"arrêter en soy" et lui permet de s'ouvrir aux sollicitations imprévues de l'aventure intellectuelle. L'image vient ainsi qualifier une opération

224 *Essais*, II, 12, p.320-321.

225 *Essais*, II, 17, p. 470.

mentale qui répond à un projet foncièrement sensible au "casuel" ou à l'"occasion"²²⁶.

Ainsi, cette citation revendique également un lien entre une attitude sceptique (« l'incertitude de mon jugement ») et une posture d'ouverture à l'*alea* et à l'imprévisible.

« tomber en fantaisie »

Un autre terme nous semblait important et significatif pour illustrer le lien entre *ilinx* et *alea* dans l'écriture des *Essais*. Le verbe « tomber » signifie lui aussi une chute. Ce qui tombe est ce qui n'était pas prévu, et concerne une action subie par le sujet (contrairement au terme « jeter » qui exprime une notion de volontariat). On retrouve ce verbe dans sa forme transitive indirecte « tomber en » et parfois réfléchi « il m'est tombé » (lorsqu'il y a une assimilation entre le sujet et sa pensée). Le terme est issu du latin *tumbare*, et plus particulièrement de l'onomatopée *tumb-* évoquant le bruit d'une chute. Au XVe siècle, ce terme concurrence le verbe « choir » issu du latin *cadere*. On remarque que le terme *cadere* est également la racine d'« occasion »²²⁷. Ainsi, des formules comme « tomber en imagination » ou « tomber en fantaisie » renvoient aux pensées spontanées et à leur caractère aléatoire dans l'écriture des *Essais*.

Dans le chapitre « De la coutume et de ne changer aisément une loi reçue » Montaigne décrit un homme manchot capable de tout faire (y compris jouer aux cartes et aux dés) grâce à son pied. Après cet exemple divertissant, Montaigne reprend le fil de sa réflexion et interroge nos « créances » et nos « opinions ». Comment des coutumes si étranges peuvent devenir lois dans certaines régions ? L'auteur retourne la situation, et inverse encore une fois le sérieux et le frivole. Alors que cette anecdote du manchot peut nous inciter à sourire, elle est pourtant très sérieuse et sert à une réflexion aboutie. Toute coutume est arbitraire et peut s'expliquer d'une manière ou d'une autre par la raison. Il n'y a donc plus de hiérarchie entre la normalité et la fantaisie. Montaigne donne son propre avis et dit :

J'estime qu'il ne tombe en l'imagination humaine aucune fantaisie si forcenée qui ne rencontre l'exemple de quelque usage public, et par conséquent que notre discours n'étaye et ne fonde²²⁸.

On retrouve dans cet exemple les termes « tombe en l'imagination », « fantaisie » et

226 *Rencontre et Reconnaissance*, Paris, Classiques Garnier, 2016, p. 132.

227 Pour ces précisions étymologiques, nous renvoyons à la version numérique 5.2 du Petit Robert, que nous avons utilisé pour les termes « jeter », « tomber », « choir », « occasion » et « accident » (plus bas).

228 *Essais* I, 23, p.262.

« rencontre » ; trois termes qui invitent à une réflexion sur le hasard, l'aléatoire et la coïncidence. Ainsi, une pensée que l'on pourrait définir comme fortuite, étrange ou incongrue pourraient se voir justifiée par l'usage commun selon une coïncidence, une « rencontre ». Dans le début de ce chapitre, Montaigne revendique cet aléatoire, et montre que la fantaisie peut concurrencer la raison. Dans d'autres passages, nous pouvons également voir l'utilisation de l'expression « tomber en fantaisie », celle-ci intervenant souvent pour évaluer un métadiscours ou pour justifier les revirements de l'écriture :

Qui m'interrompt, m'arrête. En voyage la nécessité même des chemins coupe les propos : Outre ce que je voyage plus souvent sans compagnie, propre à ces entretiens de suite, par où je prends tout loisir de m'entretenir moi-même. Il m'en advient comme de mes songes : En songeant, je les recommande à ma mémoire (car je songe volontiers que je songe), mais le lendemain, je me représente bien leur couleur, comme elle était, ou gaie, ou triste, ou étrange, mais quels ils étaient au reste, plus j'ahane à le trouver, plus je l'enfonce en l'oubliance. Aussi de ces discours fortuits qui me tombent en fantaisie, il ne m'en reste en mémoire qu'une vaine image : Autant seulement qu'il m'en faut pour me faire ronger et dépiter après leur quête, inutilement²²⁹.

L'auteur nous représente ici le train de ses pensées et la manière dont il tente d'entretenir sa mémoire, celle des songes mais également celle des « discours fortuits qui [lui] tombe en fantaisie ». Même s'il n'est pas question directement d'écriture dans cette citation, on sait combien la dimension réflexive est forte dans les *Essais*. Ainsi, il nous semble que ce processus de remémoration est le même pour l'écriture des *Essais* qui est aussi guidée par une mémoire aléatoire. Le lien est étroit entre pensée et écriture chez Montaigne. L'aléatoire est représenté à la fois dans l'intervention de ces discours fortuits dans la pensée mais intervient également dans le processus qui doit les reproduire par écrit. On pourrait presque voir ici Montaigne se représentant en train d'écrire et de penser en même temps. Ces fantaisies et les discours fortuits interviennent de façon aléatoire d'abord dans la pensée, puis une deuxième fois au moment d'écrire, selon les bons vouloir de la mémoire. En effet, lorsqu'il s'agit des songes, l'auteur nous dit que plus il essaye de les chercher, plus il les perd, comme s'il lui était impossible de rendre cette entreprise structurée et convoquer ses fantaisies lorsqu'il le souhaite. Elles interviennent de façon fortuite, elle apparaissent sur le papier si Montaigne les attrape, elles restent dans l'oubli s'il ne les retient pas. On remarque que « tomber en fantaisie » peut aussi être un paramètre de l'écriture et de sa relation avec les autres textes. On peut retrouver dans le chapitre 22 du livre I, la même idée selon laquelle les idées nous

229 *Essais*, III, 5, p.137.

viennent grâce aux autres : « Et qui pis est, que chacun se sonde au-dedans, il trouvera que nos souhaits intérieurs pour la plupart naissent et se nourrissent aux dépens d'autrui ²³⁰ » Ainsi, l'écriture semble elle aussi guidée par les « rencontres » avec les autres pensées et les autres écrits, qui adviennent ou reviennent sous la plume et lui donnent ses inflexions et ses directions. On trouve par ailleurs, dans la suite du paragraphe, une variante de la formule lorsque l'auteur écrit : « Ce que considérant, il m'est venu en fantaisie, comme nature ne se dément point en cela de sa générale police [...] ²³¹ ». Autre exemple, dans le chapitre « De fuir les voluptés au prix de la vie », Montaigne commence son argumentation en évoquant directement les anciens, « la plupart des anciennes opinions », au sujet du mépris des plaisirs. En évoquant un passage de Sénèque, qui lui est « tombé » entre les mains, Montaigne montre comment son écriture et son argumentation sont guidées par la rencontre fortuite avec d'autres textes. Ainsi, sa réflexion est poussée jusqu'à l'étude d'un argument extrême proposé par Sénèque, et qui concerne le refus de la vie :

[...] comme si la raison n'avait pas assez affaire à nous persuader de les abandonner, sans y ajouter cette nouvelle recharge, je ne l'avais vu ni commander ni pratiquer jusques lors que ce passage de Seneca me tomba entre mains ²³².

Dans le passage en question, Sénèque exhorte Lucilius de quitter la vie de plaisir, ou de quitter la vie « tout à fait ». Cet argument, qui est « tombé » dans les mains et dans la réflexion de Montaigne, donne à son argumentation une nouvelle direction.

Mais de façon encore plus significative, cette écriture aléatoire nous est présentée en « temps réel » au sujet de Socrate :

Je suis venu jusques ici bien à mon aise. Mais au bout de ce discours, il me tombe en fantaisie que l'âme de Socrates, qui est la plus parfaite qui soit venue à ma connaissance, serait à mon compte une âme de peu de recommandation: [...] ²³³.

Dans ce chapitre, Montaigne traite de la cruauté, mais d'une façon assez originale, puisqu'il se consacre d'abord à la vertu. Il prend alors l'exemple de Socrate, dont la vertu est exemplaire et innée. Or, il ne faudrait pas chercher à la suivre, car pour l'homme de la commune sorte, ce serait un acte de cruauté envers-lui même de s'infliger une telle vertu. On remarque ici cette disposition et cette représentation de Montaigne en train d'écrire sa pensée

²³⁰ *Essais*, I, 22, p.256.

²³¹ *Ibid*, p.256-257.

²³² *Essais*, I, 33, p.414-415.

²³³ *Essais*, II, 11, p.141.

« minute par minute ». Les déictiques « ici », « ce » et le verbe « tomber » au présent, « il me tombe en fantaisie », montrent bien la coexistence de la pensée et de l'écriture.

Ces différentes occurrences nous montrent combien la pensée et l'écriture de Montaigne sont guidées par l'*alea*. L'intervention fortuite de textes extérieurs, les pensées spontanées, le détour imprévisible par un songe, un souvenir, une fantaisie, déterminent l'itinéraire de l'argumentation, de l'essai et de l'écriture. On pourrait ici comparer cette dynamique à celle d'un jeu, dans lequel la pioche ou le jet de dés déterminent les différentes actions ou l'issue de la partie.

Enfin, et pour clôturer notre propos sur cette étude lexicologique, nous voulions évoquer un autre terme qui est un composé du verbe « tomber ». Ainsi, nous pouvons croiser dans les *Essais* le verbe « retomber ». Ce terme semble évoquer le mouvement de la pensée, et donc de l'écriture, lorsqu'il est justement question de détours et de bifurcations dans l'argumentation et au fil de l'écriture. Ce terme nous apparaît comme synthétisant à la fois le vertige, l'idée de chute et de mouvement violent, et l'idée d'aléatoire. Les fantaisies qui tombent dans notre esprit nous font dévier de la matière, faisant divaguer l'écriture. Le terme « retomber » nous indiquerait en ce sens une rechute dans la matière et dans le chemin initial de l'argumentation. Ces images rendent compte du mouvement vertigineux et égaré de la pensée et de l'écriture de Montaigne, qui se projette et retombe selon les *aleas* et les rencontres textuelles. Ainsi, dans un chapitre comme « Des coches » qui dérive à plusieurs reprises, Montaigne tente de retrouver le chemin initial et utilise cette formule : « Retombons à nos coches ²³⁴ » qui constitue la « chute » du chapitre et le retour au sujet initial. On notera ici le fait d'inclure son lecteur avec l'usage de la deuxième personne du pluriel et le ton injonctif de la phrase. Par ailleurs, dans le chapitre « De la vanité », l'auteur s'interroge sur le caractère infini de cette pratique. En effet, si le propos peut se diversifier en autant d'*excursus*, les *Essais* pourraient être infinis :

Et quand serai-je à bout de représenter une continuelle agitation et mutation de mes pensées, en quelque matière qu'elles tombent, puisque Diomède remplit six mille livres, du seul sujet de la grammaire ²³⁵?

L'auteur le remarque une autre fois au début du chapitre « De l'expérience » :

Nous ouvrons la matière, et l'épandons en la détrem pant. D'un sujet nous en faisons mille. Et retombons, en multipliant et subdivisant, à l'infinité des

²³⁴ *Essais*, III, 6 p. 192.

²³⁵ *Essais*, III, 9, p.235.

atomes d'Epicurus. Jamais deux hommes ne jugèrent pareillement de même chose, Et est impossible de voir deux opinions semblables exactement, Non seulement en divers hommes, mais en même homme, à diverses heures²³⁶.

Ces divagations sont pour Montaigne l'occasion de faire apparaître des coïncidences, des points communs entre des pensées, des opinions ou des pratiques. Mais c'est aussi le moyen de mettre en œuvre l'exercice sceptique. C'est ce qu'il déclare, toujours avec le verbe « tomber », quelques lignes en amont :

Pourquoi est-ce que notre langage commun, si aisé à tout autre usage, devient obscur et non intelligible en un contrat et testament ? Et que celui qui s'exprime si clairement, quoi qu'il die et écrive, ne trouve en cela aucune manière de se déclarer qui ne tombe en doute et contradiction ²³⁷?

Ainsi, ces différents termes et expressions nous ont paru significatifs pour réfléchir sur l'écriture des *Essais*. Dans cette œuvre, Montaigne interroge notre rapport vertigineux à la connaissance, à la condition humaine, au vide et au néant. Nous ne pouvons nous connaître qu'en passant par l'expérience, en nous laissant porter par ce qui s'impose à nous, les maux comme les pensées. Il faut donc être ouvert aux détours, aux rebondissements. C'est en cela que l'écriture évoque un jeu de vertige, demandant au sujet et au lecteur d'accepter cette instabilité et d'affronter ses peurs de manière ludique et enjouée.

Si nous nous sommes intéressés à certains termes, il nous semblait également important de repérer quelques images marquantes de cet *ilinx* et de cet *alea* dans les *Essais*. Nous reviendrons à ce titre sur l'expérience de la chute rapportée dans le chapitre « De l'exercitation », ainsi que sur la figure du philosophe suspendu dans « l'Apologie de Raymond Sebond ».

Expériences de la chute

La sensation de vertige est rendue par notre cerveau. Les informations retransmises par l'oreille interne et par la vue sont affectées par la vitesse ou la hauteur. Nous perdons ainsi notre contrôle sur l'espace et l'équilibre. Notons également que la peur s'empare de nous, par exemple avant de monter dans un manège ou avant de regarder dans le vide lorsqu'on atteint le sommet de la montagne. Le corps semble alors se préparer au danger, le cœur bat plus vite,

²³⁶ *Essais*, III, 13, p.406.

²³⁷ *Ibid*, p.404.

la respiration s'accélère. Le vertige provoque chez l'homme une hormone appelée adrénaline qui est également sécrétée lorsque l'on s'apprête à mourir. Ainsi, l'expérience de l'*ilinx* est une expérience qui nous rapproche de ce que nous pourrions ressentir lors de la mort. Les *Essais* interrogent à plusieurs reprises ces instants si proches de la mort et la manière dont nous les formalisons dans notre imagination. Dans le premier extrait que nous choisissons, tiré de « l'Apologie de Raymond Sebond », Montaigne questionne nos sens et l'importance que nous leur attribuons. Il prend l'exemple d'un philosophe, qui, enfermé dans une cage suspendue aux tours de Notre Dame de Paris, ne parvient pas à se rassurer par « raison » :

Qu'on loge un philosophe dans une cage de menus filets de fer clairsemés, qui soit suspendue au haut des tours notre Dame de Paris, il verra par raison évidente, qu'il est impossible qu'il en tombe, et si ne se saurait garder (s'il n'a accoutumé le métier des recouvreurs) que la vue de cette hauteur extrême ne l'épouvante et ne le transisse²³⁸.

On remarque dans cette citation la description détaillée, « de menus filets de fer clairsemés », comme pour provoquer la peur du lecteur et montrer combien la situation serait extrême. Or, même si le philosophe est la figure de la raison, il ne pourra pas être convaincu par la sécurité du dispositif. Cette sécurité est d'ailleurs caractérisée par les adjectifs « évidente » et « impossible » qui suggèrent combien la peur est irraisonnable. Montaigne joue également sur la dérivation « verra/vue », le premier étant utilisé au sens figuré, intellectuel, et le second au sens premier. D'un côté, nous avons la vue éclairée de la raison, de l'autre le sens et ses effets qui ne peuvent être contrôlés. Montaigne décrit ensuite une seconde mise en situation de ce vertige :

Qu'on jette une poutre entre ces deux tours, d'une grosseur telle qu'il nous la faut à nous promener dessus, il n'y a sagesse philosophique de si grande fermeté, qui puisse nous donner courage d'y marcher, comme nous ferions si elle était à terre²³⁹.

Le propos se généralise avec l'utilisation des pronoms « on » et « nous ». Cette intégration du lecteur dans le discours invite à expérimenter cette sensation du vertige. Montaigne souligne encore ici la « fermeté » de la raison qui, pour autant, ne parvient pas à nous convaincre. Enfin, Montaigne en vient à son expérience personnelle, dans laquelle on retrouve les sensations corporelles évoquées plus haut :

J'ai souvent essayé cela en nos montagne deça, et si je suis de ceux qui ne

238 *Essais*, II, 12, p.384.

239 *Ibid*, p.385.

s'effraient que médiocrement de telles choses, que je ne pouvais souffrir la vue de cette profondeur infinie, sans horreur et tremblement de jarrets et de cuisses, encore qu'il s'en fallut bien ma longueur, que je ne fusse du tout au bord, et n'eusse su choir, si je ne me fusse porté à escient au danger. J'y remarquai aussi quelque hauteur qu'il y eut, pourvu qu'en cette pente il s'y présentât un arbre, ou bosse de rocher, pour soutenir un peu la vue et la diviser, que cela nous allège et donne assurance, comme si c'était chose de quoi à la chute nous pussions recevoir secours : mais que les précipices coupés et unis, nous ne les pouvons pas seulement regarder sans tournoiement de tête : *ut despici sine verrtigne simul oculorum animique non possit* : qui est une évidente imposture de la vue. Ce beau philosophe se creva les yeux, pour en décharger l'âme de la débauche qu'elle en recevait, et pouvoir philosopher plus en liberté. Mais à ce compte il se devait aussi faire étouper les oreilles, que Theophrastus dit être le plus dangereux instrument que nous ayons pour recevoir des impressions violentes, à nous troubler et changer : [...]²⁴⁰.

On remarque l'importance de la vue, mais aussi la référence à l'oreille interne (« étouper les oreilles ») et au philosophe antique Theophraste à la fin de l'extrait. L'auteur évoque sa peur, « horreur », et ses effets physiques tels que les « tremblements de jarrets et de cuisses » ou le « tournoiement de tête ». Cette description des sensations personnelles poursuit la réflexion autour de l'imagination et de la raison. Montaigne, et l'homme en général, sont donc capables de se raccrocher à des imaginations et des pensées absurdes dans le seul but de soulager leur peur. Ainsi, les arbres ou les rochers en contre-bas lui apparaissent comme des possibles « secours » dans la chute. Cette expérience du vertige, qu'elle concerne le philosophe, l'homme de la commune sorte, ou Montaigne lui-même, rend compte de la fragilité de l'être. Ces trois exemples sont une manière ludique de rendre compte de cette fragilité. Le lecteur est invité à imaginer le dispositif, à se mettre à la place du philosophe, puis à s'imaginer lui-même marcher sur la poutre. Cette approche est divertissante, et permet au lecteur d'être en immersion, de « jouer le jeu » afin d'appréhender des phénomènes physiques. De même, la représentation de Montaigne au sommet de sa montagne provoque une connivence avec le lecteur qui peut avoir lui aussi expérimenté ces sensations. L'argumentation croise donc l'expérimentation, on notera par ailleurs le choix du terme « essayé » au début de la citation, qui lie ainsi l'expérience sensible et l'expérience textuelle. Dans cet essai, c'est-à-dire par le texte, le lecteur peut expérimenter lui-même un phénomène physique. Cette façon d'étudier la raison et l'imagination est proposée de manière ludique et pédagogique.

L'expérience du vide, de la chute ou du vertige est en lien avec l'expérimentation de notre condition et, de ce qui nous détermine comme homme. Ainsi l'homme ressent une

240 *Ibid*, p. 385.

sensation de vide, de déséquilibre lorsqu'il fait l'expérience de l'absence, de la mort, ou encore de l'ignorance. Or, comment expérimenter la mort et cette sensation de vide absolu ? Montaigne nous en donne un exemple dans le chapitre « De l'exercitation ». Il y relate sa chute très violente à cheval, après laquelle il est resté dans une sorte de coma, de sommeil profond, qu'il tente dans cet essai de nous transcrire. En ouverture de son chapitre, l'auteur évoque la manière dont différents philosophes ont essayé de se rapprocher de la mort ou des sensations qu'elles pourraient provoquer. Il poursuit par sa propre expérience. Après une collision avec un autre cavalier, à plusieurs lieues de chez lui, Montaigne est propulsé sur le sol. Il est alors plongé dans un état de demi-conscience pendant plusieurs heures. Cet accident a été perçu par l'auteur comme une occasion d'expérimenter une sensation nouvelle. On remarque d'ailleurs l'étymologie commune (du latin *cadere*) entre « accident » et « occasion » qui forme un réseau de sens avec le terme « tomber » vu plus haut. Ainsi, par le hasard de l'événement, que constitue cet accident, Montaigne a pu sentir, vivre ce qui est normalement impossible d'expérimenter : le néant. En effet, la mort n'arrive qu'une seule fois, et nous sommes tous apprentis devant elle, il n'y a donc aucune manière de réellement l'expérimenter si ce n'est par le sommeil. Montaigne dit d'ailleurs dans cet essai : « On se peut par usage et par expérience fortifier contre les douleurs, la honte, l'indilgence, et tels autres accidents, mais, quant à la mort, nous ne la pouvons essayer qu'une fois, nous y sommes tous apprentifs, quand nous y venons²⁴¹. »

Dans cet espace incertain, vague, Montaigne nous décrit des sensations agréables, comme une délivrance de la souffrance, comme s'il s'agissait d'un abandon total de l'être. Il écrit :

Il me semblait que ma vie ne me tenait plus qu'au bout des lèvres ; je fermais les yeux pour aider ce me semblait à la pousser hors et prenais plaisir à m'alanguir et à me laisser aller. C'était une imagination qui ne faisait que nager superficiellement en mon âme, aussi tendre et aussi faible que tout le reste : mais à la vérité non seulement exempte de déplaisir, ains mêlée à cette douceur, que sentent ceux qui se laissent glisser au sommeil²⁴².

Il rajoute encore :

Cependant mon assiette était à la vérité très douce et paisible : je n'avais affliction ni pour autrui ni pour moi : c'était une langueur et une extrême faiblesse, sans aucune douleur. [...] Quand on m'eut couché, je sentis une infinie douceur à ce repos [...] Je me laissais couler si doucement et d'une façon si douce et si aisée, que je ne sens guère autre action moins pesante ,

241 *Essais*, II, 6, p.65.

242 *Ibid*, p. 70.

que celle-là était²⁴³.

Ces deux citations décrivent ce moment suspendu durant lequel la conscience semble flotter. L'isotopie de la douceur et de l'apaisement irradie le texte : « plaisir » « alanguir », « laisser aller », « tendre », « faible », « laisse glisser ». On notera par ailleurs l'importante répétition et dérivation autour des termes « douceur », « douce », et la redondance dans la dernière phrase « si doucement et d'une façon si douce ». L'extrait présente l'état d'esprit nonchalant de Montaigne dans une forme exacerbée. Nous pourrions reconnaître dans cette description, les sensations fortes et agréables que formulent certains amateurs de montagnes russes, ce qui expliquerait pourquoi en descendant du manège ils n'ont qu'une envie : y remonter. En effet, lors de la période de stress, durant le manège à sensation, l'homme sécrète d'autres hormones comme la dopamine ou l'endorphine, appelées également « hormones du plaisir ».

Ainsi, cet accident a permis à l'auteur non pas seulement d'imaginer la mort, mais de l'essayer véritablement, sans que « la vue de cette hauteur extrême ne l'épouvante et ne le transisse », comme le philosophe perché dans sa cage. Comme la volonté de maîtriser le hasard, l'imagination de la mort effraie et trompe : « C'est pitié que nous nous pipons de nos propres singeries et inventions, [...] comme les enfants qui s'effrayent de ce même visage qu'ils ont barbouillé et noirci à leur compagnon²⁴⁴ ».

Dans cette expérience de la chute, Montaigne déconstruit ce que les opinions communes avaient construit, notamment la religion chrétienne. La mort n'est pas un passage, une renaissance, mais simplement un apaisement dans le néant. Le vertige ne fait plus peur, mais devient une expérience apaisante, douce, qui nous incite à expérimenter la vie réelle et à ignorer ce qui ressortit à notre imagination. Nous cherchons toujours à justifier la mort, à trouver des raisons à l'occasion ou à l'*alea* au lieu de vivre pleinement en jouant le jeu, en prenant part au hasard et en l'accueillant. Montaigne semble à ce titre interpeller son lecteur : « Mais tu ne meurs pas de ce que tu es malade : tu meurs de ce que tu es vivant. La mort te tue bien, sans le secours de la maladie²⁴⁵ ». Montaigne étudie ici l'angoisse de ce vertige qu'est la mort et le néant. La peur nous épuise et nous fragilise, alors qu'une posture ouverte nous permettrait d'expérimenter par soi-même ces phénomènes et se sentir apaisé.

La philosophie de Montaigne, à la fois nonchalante et ouverte aux éventualités, peut

243 *Ibid*, p. 74.

244 *Essais*, II, 12, p.290.

245 *Essais*, III, 13, p.444.

apparaître comme une détermination ludique, mêlant ainsi les sensations de vertige de l'*ilinx*, et les rebondissements des jeux de hasard et de l'*alea*. L'auteur nous dit être consubstantiel à son ouvrage, son écriture imitant ainsi sa pensée. De ce fait, il est donc possible de dire que l'écriture de Montaigne s'avère ludique et retranscrit l'« esprit joueur » de son auteur. Cependant, cette dimension ludique ne se construit pas seulement dans une activité solitaire. En effet, le jeu propre à Montaigne dans les *Essais*, est aussi une activité « avec autrui », mêlant dissimulation et compétition.

CHAPITRE 8

MIMICRY ET AGON

Alors que Montaigne nous présente son livre comme l'œuvre d'un seul homme, nous remarquons que le discours convoque sans cesse l'imagination du lecteur ou les opinions d'autres hommes comme les philosophes, les historiens, les amis ou les contemporains de l'auteur. Par exemple, dans le passage sur la mort que nous venons d'évoquer, Montaigne nous fait part de sa propre expérience, mais n'hésite pas à convoquer aussi l'avis de son ami La Boétie ou une description empruntée à Lucrèce pour soutenir son propos :

Ca a été toujours mon avis, contre l'opinion de plusieurs, et même d'Estienne de la Boetie, que ceux que nous voyons, ainsi renversés et assoupis aux approches de leur fin, ou accablés de la longueur du mal, ou par l'accident d'une apoplexie, ou mal caduc,

vi morbi saepe coactus

*Ante oculos aliquis nostros ut fulminis ictu,
Concidit, et spumas agit, ingemit, et fremit artus,
Desipit, extentat nervos, torquetur, anhelat
Inconstanter et in jactando membra fatiguat,*²⁴⁶

[...].

Le texte des *Essais* est ainsi entrecoupé de manière chronique par des citations et des références intertextuelles. En effet, Montaigne est lui-même un très grand lecteur et possède une importante culture gréco-latine. Il fait donc de son œuvre un espace polyphonique. Les citations latines ou grecques sont insérées dans le fil de l'écriture, faisant se mélanger les langues et les pensées. Montaigne va même jusqu'à les fondre à la syntaxe de sa phrase française. Jules Brody, traducteur de l'ouvrage de Michael Metschie *La citation ou l'art de citer dans les Essais*, définit, dans la préface de l'ouvrage, la méthode citationnelle de Montaigne en ces termes :

Tout l'intérêt du travail citationnel de Montaigne est d'illustrer à quel point il avait conscience – et à quel point il semble avoir eu besoin – d'associer sa pensée à une conception de la *res litteraria* comme entreprise et comme

²⁴⁶ *Ibid*, p.70.

Or, le critique montre également, en préambule de l'ouvrage, que la pratique de Montaigne se distingue de la *copia* qui se pratiquait à l'époque. En effet, il ne maniait pas la matière issue de la *res litteraria* en tant seulement qu'emprunt, mais envisageait un rapport de collaboration et de coopération pour son texte.

Pour les humanistes, la citation était une forme de révérence, un hommage ; elle permettait de célébrer la découverte ou la redécouverte d'un texte ancien. La citation était également un gage, une *auctoritas*, dans le sens d'une parole qui donne une assurance et une garantie au propos de celui qui la convoque. On retrouve à l'époque un grand nombre de recueils de citations ou d'apophtegmes, ces « pastissages de lieux communs²⁴⁸ », qui étaient de véritables outils pour la *dispositio* du discours. On pourrait à ce titre citer le *De copia verborum* et la section *Auctores citandi formulae* (« Formules pour citer les auteurs ») dans laquelle Érasme énumère vingt-six façons d'introduire les propos d'autrui.

A cette époque, la pratique littéraire est marquée par la volonté de maîtriser la matière étrangère issue de la culture antique ou chrétienne. Montaigne utilise cette tradition et se met d'ailleurs en scène dans sa librairie, feuilletant les volumes autour de lui et écrivant son traité « De la physionomie » :

Et moi, ai pris des lieux assez, ailleurs qu'en leur source. Sans peine et sans suffisance, ayant mille volumes de livres autour de moi, en ce lieu où j'écris, j'emprunterai présentement s'il me plaît, d'une douzaine de tels ravaudeurs : gens que je ne feuillette guère : de quoi émailler le traité de la physionomie. Il ne faut que l'épître liminaire d'un Allemand pour me farcir d'allegations [...]²⁴⁹.

Or, alors que l'âge des premiers humanistes privilégiait la synthèse, l'harmonie et la combinaison parfaites, Montaigne rend compte des caractères et des opinions disparates. Il met alors en valeur les oppositions et les divergences entre les pensées qu'il convoque. C'est en cela que nous pourrions parler d'une écriture agoniste, mettant en scène une compétition intellectuelle entre des données issues d'époques et d'univers différents. De plus, Montaigne montre à quel point ces « patissages de lieux communs » sont inutiles pour l'esprit et « ne servent guère qu'à sujets communs : et servent à nous montrer, non à nous conduire²⁵⁰ ».

247 METSCHIE, Michael, *La citation ou l'art de citer dans les Essais*, trad. Jules Brody, Paris, Champion, 1997, p. 10-11.

248 *Essais*, III, 12, p.390.

249 *Ibid*, p.390.

250 *Ibid*, p.390.

Ainsi, la pratique de l'exemple et du commentaire chez Montaigne cherchent d'avantage à éduquer, à expérimenter (« conduire ») qu'à simplement illustrer (« montrer »).

Cependant, nous verrons dans un premier temps, que si Montaigne fait intervenir plusieurs voix, c'est pour lui une manière d'avancer masqué. En effet, la *persona* de l'auteur ne nous est pas offerte de manière explicite. La subjectivité de l'auteur est visible, mais se cache dans la manière dont l'auteur arbitre les échanges et les fait se rencontrer, se confronter, alliant ainsi un jeu de déguisement et de compétition.

Selon la définition de Roger Caillois, le *mimicry*, terme issu de l'anglais signifiant le « mimétisme », désigne une catégorie qui repose sur l'idée d'illusion. L'illusion, *in-lusio* en latin, signifie « l'entrée dans le jeu ». Ainsi, la catégorie du *mimircy* demande que les participants consentent au jeu de l'apparence, du déguisement, ou du simulacre. Concernant l'*agôn*, il s'agit des jeux de compétition, opposant les joueurs sur une qualité (l'habileté ou la vitesse par exemple) dans une limite spatiale et temporelle. C'est aussi une catégorie dans laquelle s'inscrivent les rites de passages initiatiques, le jeune homme ou la jeune femme, devant se confronter aux forces ou aux qualités d'autrui pour s'imposer dans la communauté.

Ces deux catégories, tout comme les *Essais*, interrogent notre rapport à l'identité. La convocation de matière étrangère ne répond pas à la volonté de se faire-valoir, ou de s'approprier la parole d'un autre, mais cherche avant tout à fonder sa propre identité et sa propre subjectivité en se démarquant de celle d'autrui. L'écriture apparaîtrait ainsi comme la possibilité de s'essayer par l'autre, et de chercher à tâtons la révélation de soi.

Ainsi, nous verrons dans un premier temps que cette volonté de *mimicry* répond à une impossibilité de se présenter et une impossibilité de se dire. Le jeu du simulacre, la prosopopée, la fiction sont autant de manières de pouvoir enfin se raconter par autrui. Puis nous verrons comment ce choix de dissimulation amène les *Essais* à devenir une arène d'affrontement, de compétition, à la manière de « l'archi-banquet ²⁵¹ » du *Moyen de Parvenir*, pour reprendre le terme de Michel Jeanneret, qui serait chez Montaigne une « archi-conférence ».

De la traduction à la dissimulation

Les pratiques littéraires, traductions et lectures, ont permis à Montaigne de former sa *persona* d'auteur. L'exercice de la traduction lui a permis de se mettre à la place d'un auteur,

²⁵¹ Terme utilisé dans *Les mets et les mots – Banquets et propos de table à la Renaissance*, Librairie José Corti, 1987, p.223.

s'essayer à sa pensée en développant son propre style et sa propre réflexion. De même, la pratique du commentaire et de la glose, lui a permis de s'appuyer sur une pensée et une argumentation pour développer la sienne propre. Ce rapport avec les auteurs est visible dans l'écriture des *Essais* puisque Montaigne l'expose dans la page par la démarcation de la citation par exemple. L'auteur fait appel, de façon chronique, aux paroles extérieures et s'appuient sur celles-ci pour faire rebondir son propre discours. C'est à la fois une manière de s'exercer à la parole et à la *persona* d'auteur, tout en se dissimulant, se fondant dans les innombrables voix qu'il convoque. C'est en cela que le travail précédent les *Essais* (la traduction, la lecture des *res litterariae*) se présente comme un « avant-jeu » de ce simulacre ou jeu de déguisement, à la manière d'un acteur qui prépare son texte, note des moyens mnémotechniques pour soutenir sa mémoire, en somme qui le fait sien et se l'approprie.

Ainsi, avant de se retirer dans sa tour pour écrire les *Essais*, Montaigne avait promis à son père de traduire la *Théologie naturelle* du catalan Raymond Sebond. Cette expérience littéraire a conditionné le projet des *Essais*. En effet, cette rencontre textuelle a forgé la vision de Montaigne, dans son rapport à la parole d'autrui mais également dans le constat d'une impossibilité à se connaître soi-même. Dans l'article « Montaigne : de la traduction des autres à la traduction de soi ²⁵² », Antoine Compagnon revient sur la correspondance entre l'auteur et son père au sujet de cette traduction. L'auteur montre son attachement pour une traduction libre, qui ne suit pas un mot à mot, mais qui privilégie au contraire une restitution de sens ou une interprétation. L'exercice de la traduction est appréhendée comme une rencontre, une conversation avec l'auteur d'origine. La traduction telle que la conçoit Montaigne, mais qu'il reconnaît et admire également dans le Plutarque d'Amyot, est une affirmation de son propre style par la pensée d'autrui. En résumé, il s'agirait d'une aliénation, d'un masque qui pourtant révèle la part de singularité du traducteur, faisant apparaître sa *persona* d'auteur.

Le texte de Raymond Sebond a également fondé la réflexion que portent les *Essais* sur la question de la vacuité du nom et l'impossibilité de se connaître. Dans son ouvrage *Prosopopée et Persona*²⁵³, Blandine Perona reconnaît également comme très importante la traduction de la *Théologie Naturelle* comme point de départ pour la construction de la *persona* de l'auteur. La *Théologie Naturelle* a influencé considérablement la réflexion de Montaigne, et l'a notamment aidée à formuler sa sévère critique du langage. L'auteur constate l'ignorance de l'homme dans le chapitre de « l'Apologie » :

252 Article présent dans « La farcissure : intertextualité au XVI^e siècle », in *Littérature*, octobre 1984, n°55, p.33 à 44.

253 *Prosopopée et persona*, *op.cit*, chapitre « Du vide du nom à la *persona* », p.205 à 245.

En voilà assez pour vérifier que l'homme n'est non plus instruit de la connaissance de soi, en la partie corporelle, qu'en la spirituelle. Nous l'avons proposé lui-même à soi, et sa raison à sa raison, pour voir ce qu'elle nous en dirait. Il me semble assez avoir montré combien peu elle s'entend en elle-même²⁵⁴.

A la suite de cet extrait, l'auteur fait également une critique ironique de la parole de Protagoras : « Vraiment Protagoras nous en contait de belles, faisant de l'homme la mesure de toutes choses, qui ne sut jamais seulement la sienne ²⁵⁵ ».

Dieu est la seule stabilité, qui s'inscrit dans un temps et un espace infini. Or, l'homme le représente de manière changeante, différente selon les religions, ce qui montre qu'il ne peut parvenir à saisir l'essence de Dieu, et qu'à chaque fois qu'il essaie, sa tentative est contaminée par sa propre imperfection. Cette impossibilité de connaître l'essence des choses et de se connaître soi-même révèle l'impossibilité de pouvoir communiquer, ainsi « nous n'avons aucune communication à l'être²⁵⁶ ». Dans les chapitres comme « De la gloire » ou « De la présomption », Montaigne réengage cette critique au sujet de la définition de l'homme. Le nom est vide et ne correspond pas nécessairement à la chose. L'auteur invite l'homme à prendre conscience du danger des apparences qui faussent l'image que nous avons de nous-mêmes et nous éloignent ainsi de notre propre identité. La recherche personnelle de sa propre subjectivité devient alors nécessaire. Ainsi, la traduction de Raymond Sebond lui a permis de fonder le projet des *Essais* mais aussi de fonder la méthode. Si l'homme ne peut pas lui-même communiquer son être, il se voit obligé de passer par une « énonciation médiatisée²⁵⁷ », interposée. Antoine Compagnon constate ce jeu « entre le même et l'autre » qu'offre l'expérience de la traduction :

Ce que l'écriture des *Essais* doit à la traduction, n'est-ce pas une métaphore, de ce jeu ambigu, jamais suspendu, entre le même et l'autre, entre rivalité et réincarnation, émulation et incorporation ²⁵⁸ ?

Montaigne était également un grand lecteur et connaissait les pratiques très importantes à la Renaissance du commentaire ou de la *copia verborum*. L'auteur semble avoir reproduit ces pratiques de lecture à ses propres écrits. Ainsi, dans son ouvrage *La glose et l'essai*, André Tournon entreprend l'étude des ajouts et des insertions nouvelles dans le texte

254 *Essais*, II, 12, p.330.

255 *Ibid*, p.330.

256 *Ibid*, p.395.

257 *Prosopopée et persona*, *op.cit*, p.280.

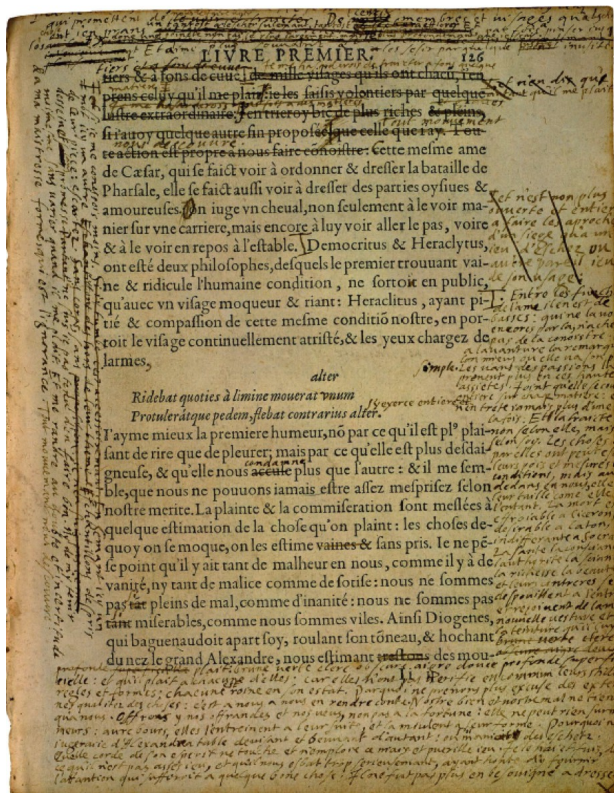
258 « La farcissure : intertextualité au XVI^e siècle », in *Littérature*, octobre 1984, n°55, p. 43.

de 1580. Ainsi, la glose a cela de différent qu'elle dévoile un mode de lecture plus personnel et plus libre, revendiquant une certaine subjectivité. Elle opère une problématisation du propos, pas seulement une paraphrase. Ainsi, les références n'interviennent pas dans les *Essais* uniquement comme des exemples ou des preuves, mais apparaissent comme des agents de problématisation, des stimulateurs pour la pensée de Montaigne. La pratique de la traduction et de la glose ont donc permis à l'auteur de forger, grâce à la matière extérieure, sa propre *persona* d'auteur. Ces deux pratiques ne visaient pas à illustrer ou orner le texte de Montaigne, mais cherchent de manière infinie à le transformer. Dans l'introduction de la revue *Littérature* sur « La farcissure : intertextualité au XVI^e siècle », Gisèle Mathieu-Castellani introduit le corpus d'articles en évoquant ce phénomène de transformation :

Le discours de la Renaissance ne se borne pas à écrire un texte avec des textes – impossible de faire autrement-, ni à faire du neuf avec du vieux, ni à revendiquer des antécédents ou se chercher des origines, il semble choisir de faire écho à la voix de l'autre, d'absorber sans résorber sa différence le corps étranger²⁵⁹.

En effet, l'écriture des *Essais* est unique, mais ne cherche pas à résorber les différences, et les apports si divers des textes étrangers. Au contraire, il les rend absolument visibles. Même si l'origine des citations ou des emprunts n'est pas toujours explicitée, ou paraît plus opaque à un lecteur contemporain, la matière étrangère se signale dans le corps du texte. Les citations latines ou grecques pour les apports anciens sont démarquées par des sauts de lignes, des alinéas et une typographie différente. L'image la plus frappante de ce *work in progress* reste L'Exemplaire de Bordeaux sur lequel les différentes couches de textes deviennent matière de cette transformation, affichant les ratures, les ajouts comme autant de cicatrices.

259 « La farcissure : intertextualité au XVI^e siècle », *op.cit.*, « Des marques aux masques », p.3-4.



Les Essais de Michel Seigneur de Montaigne, Paris, Abel L'Angelier, 1588 ; « De Democritus & Heraclitus » f. 106.

Bibliothèque de Bordeaux, S 1238
Rés.coffre Numérisation P. Desan, U. de Chicago.

Or, Montaigne est conscient du danger de l'altération. Il évoque une certaine « peur » dans l'essai « Sur des vers de Virgile » : « Quand j'écris je me passe bien de la compagnie et souvenance des livres de peur qu'ils m'interrompent ma forme²⁶⁰ ». Pour autant, on retrouve à plusieurs reprises la volonté de mimétisme, comme si Montaigne voulait jouer des rôles et des personnages différents. Dans le même essai, il dit : « Or j'ai une condition singeresse et imitatrice [...]. Ce que je considère, je l'usurpe : une sotte contenance, une déplaisante grimace, une forme de parler ridicule²⁶¹ ». Dans I, 21, nous retrouvons l'image drôle du tousseur qui semble altérer les poumons de l'auteur : « Un tousseur continuel irrite mon poumon et mon gosier²⁶² ». Finalement, ce jeu de dissimulation peut être dangereux s'il ne vise pas la bonne fin. Comme nous l'avions vu plus haut, avec le *topos* du *theatrum mundi*, le jeu de rôle, l'emprunt, l'imitation semblent être autorisés s'ils visent une meilleur éthique pour soi.

De plus, nous ne pouvons nous dissimuler entièrement derrière le visage d'autrui. Notre rapport à l'étranger est toujours influencé par notre subjectivité, « notre âme se glorifie, de ramener à sa condition, tout ce qu'elle conçoit²⁶³ ». Dans son étude sur le chapitre « Des

260 *Essais*, III, 5, p.134.

261 *Ibid*, p. 134-135.

262 *Essais*, I, 21, p.242.

263 *Essais*, II, 12, p.223.

Cannibales »²⁶⁴, Gérard Defaux montre à la fois le jeu sur l'intertextualité et la façon dont la subjectivité de Montaigne apparaît dans la critique et dans le débat moral que met en place l'auteur. Le critique reconnaît là un « jeu littéraire » : « Or, bien évidemment, Montaigne joue. *Il joue au cosmographe. Il joue à mentir.*²⁶⁵ ».

Ainsi, Montaigne cherche à s'essayer en auteur, en philosophe, en historien et en cosmographe, autant d'essais et de rôles à jouer (remarquons ici l'importance du pluriel dans le titre de l'œuvre *Essais*) qui permettent de sentir la pesanteur -*exagium* signifiant la pesée- dans le vide de l'existence, provoqué par notre condition et l'impossibilité de pouvoir nous-mêmes nous connaître. Dans le dernier chapitre de ses *Essais*, l'auteur met en garde ses lecteurs contre ce danger :

Comme quelqu'un pourrait dire de moi, que j'ai seulement fait ici un amas de fleurs étrangères: n'y ayant fourni du mien, que le filet à les lier. Certes j'ai donné à l'opinion publique, ce que ces parements empruntés m'accompagnent. Mais je n'entends pas qu'ils me couvrent, et qu'ils me cachent : C'est le rebours de mon dessein : qui ne veut faire montre que du mien. Et de ce qui est mien par nature : et si je m'en fusse cru, à tout hasard, j'eusse parlé tout fin seul²⁶⁶.

Les masques de Montaigne et son jeu de *mimicry* ne servent pas juste à se cacher, mais, au contraire, il s'agit ici d'une dissimulation révélatrice, faisant apparaître la *persona* de l'auteur et sa propre subjectivité. Montaigne en a conscience lorsqu'il écrit « Je dis les autres, sinon pour d'autant plus me dire²⁶⁷ » ou encore dans le chapitre « De ménager sa volonté » : « Mon opinion est qu'il faut se prêter à autrui et ne se donner qu'à soi-même²⁶⁸ ». Dans la préface que donnent Emmanuel Naya, Delphine Reguig et Alexandre Tarrête à leur édition des *Essais*, il est écrit :

La dimension autobiographique du livre naît de ce subjectivisme implicite ; si toutes les pensées collectées par Montaigne au cours de ses lectures sont siennes à quelque degré, soit qu'il les approuve, soit qu'il les conteste, soit qu'il les laisse en doute, alors elle nous apprennent à chaque fois quelque chose de l'auteur des *Essais*, de sa manière de lire, de penser, de ses préférences, de ses goûts²⁶⁹.

A partir de ce constat, il s'agit dans la lecture des *Essais*, d'identifier ces masques et de

264 Marot, *Rabelais, Montaigne : l'écriture comme présence*, Paris-Genève, Champion-Slatkine, Études montaignistes II, 1987, chapitre III « L'impossible présence : Montaigne et la représentation de l'autre ».

265 *Ibid.*, p.161.

266 *Essais*, III, 13, p.390.

267 *Essais*, I, 26, p.316.

268 *Essais*, III, 10, p. 316.

269 *Essais*, édition de référence, Préface, p.17.

voir comment apparaît ce « subjectivisme implicite ».

Les masques de Montaigne

Cette interaction continuelle entre soi et les autres donne à l'écriture des *Essais* son immanquable variété. Le discours des uns se mélange aux discours des autres, les voix s'entremêlent faisant des *Essais* une œuvre polyphonique. La voix même de Montaigne se divise selon les « alongeails » que l'auteur a effectués sur son propre texte. De plus, en passant parfois par le genre déclamatoire, Montaigne cherche à faire se croiser, dans une démarche ludique, exercice et fiction. Ainsi, la dissimulation passe souvent par l'illusion : celle de la prosopopée, de la fiction, ou de l'éloge paradoxal. On compte à ce titre de nombreuses prosopopées dans les *Essais*, qui cherchent à donner au moi, de manière paradoxale, sa forme la plus vraie, la plus juste.

Le *prosopon* signifie en grec le visage mais également le masque. Cette figure propre au genre de la *declamatio* est donc bien à placer dans la catégorie du *mimicry*. Selon la conception qu'en propose Quintilien, la prosopopée est une stimulation du discours. C'est une fantaisie du langage qui demande de consentir à une illusion. Alors que Montaigne réfute comme nous l'avons vu « l'art piperesse et mensongère », il n'hésite pas à passer par cet artefact dans le chapitre 20 et 42 du livre I, dans « l'Apologie de Raymond Sebond », mais également dans les chapitre 9 et 13 du livre III. Tous ces passages témoignent d'une écriture qui se veut ludique. Dans le chapitre « Que philosopher c'est apprendre à mourir » Montaigne reprend, en guise de titre, une parole de Cicéron. Dès le titre donc, le jeu de simulacre est annoncé. Dans ce chapitre, Montaigne essaie les différents discours sur la mort, et développe par la prosopopée de la Nature, le point de vue naturaliste. S'inspirant du *De natura rerum* de Lucrèce, Montaigne se cache derrière la voix fictive de la nature pour développer son argumentation. La prosopopée de la Nature joue sur la topique du *serio-ludere* et intervient comme une parole divertissante. En effet, la Nature est représentée comme une personnalité frivole et capricieuse. Elle semble se moquer des angoisses de l'homme. Les nombreuses formules à l'impératif et les questions rhétoriques marquent sa condescendance vis-à-vis de lui. Elle traite le sujet avec peu d'importance et va même faire croire à l'homme qu'il a une possibilité de choix : « Ou si vous aimez mieux ainsi », « à quoi faire la voulez-vous encore ?²⁷⁰ ». De même, l'éloge de la gravelle dans le dernier essai du livre III, relève aussi du

270 *Essais*, I, 20 p. 237.

serio-ludere. Alors que Montaigne présente sa maladie, il vient à se faire sermonner par son propre esprit : « Il dit que c'est pour mon mieux que j'ai la gravelle²⁷¹ ».

Or, si ces deux prosopopées divertissent des sujets graves (la mort ou la maladie), Montaigne ne cherche pas seulement à endosser un rôle de « badin ». Si l'auteur se dissimule derrière la voix de Nature ou de son esprit c'est aussi pour établir une distance critique avec les discours qu'ils énoncent. En effet, Blandine Perona et Olivier Guerrier ont justement remarqué que dans le chapitre « Que philosopher c'est apprendre à mourir », l'auteur met d'abord en garde contre le masque de la mort et les discours qui la travestissent. Ainsi, Montaigne donne pour but à son essai de démasquer les simulacres et les discours artificiels. Or, il passe lui-même par la prosopopée, qui elle-même reprend dans une caricature dépersonnalisée le discours des philosophes antiques. Ainsi, le recours à la prosopopée est aussi une manière de dire en creux ce que l'artifice masque. Alors que l'impression première était que Montaigne se cachait et se dissimulait sous les discours d'autrui ou de la fantaisie, la « Prosopopée et [l]'éloge participent à un travail de travestissement et de masque qui fait de ce chapitre un texte trompeur où le locuteur qui se cache derrière ses énonciateurs est paradoxalement extrêmement présent²⁷² ». De plus, comme le dirait Olivier Guerrier « il aura fallu passer par les ressources de l'imaginaire littéraire pour corriger les dérives de l'imagination ²⁷³».

Il s'agit bien « d'avertissements » mais implicites, que Montaigne place dans les paroles de mère Nature et dans des formes artificielles de la parole. Il y a donc bien dans l'écriture la volonté de passer par la voix d'autrui et de créer l'illusion d'un autre. Il ne s'agit pas de convaincre, mais d'obliger autrui à consentir à cette prosopopée et à réfléchir sur son artificialité. Montaigne avance ainsi caché, ne délivrant pas d'une traite à son destinataire le fond de ses pensées. C'est également une manière de se mettre en retrait, de se positionner comme arbitre, *persona* neutre qui vient problématiser le discours d'autrui. Dans son article sur les prosopopées ironiques²⁷⁴, André Tournon définit ces fantaisies en ces termes :

En ironisant, Montaigne fait au contraire apparaître derrière ses doubles fictifs, le metteur en scène qui mène le jeu. C'est à dire lui-même, en deçà des propos dont il règle l'agencement et les relations mutuelles : une instance silencieuse qui évaluent les assertions et fait surgir le sens de leurs

271 *Essais*, III, 13, p. 441.

272 *Prosopopée et persona, op cit.*, p.247-248.

273 Guerrier, Olivier, *Quand « les poètes feignent » : « fantaisie » et fictions dans les Essais de Montaigne*, Paris, Champion, coll. « Études montaignistes », n°40, 2002, p. 210.

274 « Les prosopopées ironiques dans les *Essais* », in *Rhétorique de Montaigne*, Frank Leestringant, préface de Marc Fumaroli, Paris, Champion, 1985, p. 113 à 121.

combinaisons problématiques²⁷⁵.

Cette mise en retrait est d'autant plus révélatrice dans le jeu interne qu'instaure Montaigne avec son esprit et son imagination. C'est en cela que se croisent la catégorie du *mimicry* et celle de *l'agôn*. Montaigne évoque les discours d'autrui, qui « gourmandent les oreilles de leurs pronostics » et qui l'ont « heurté et poussé ». Mais l'auteur a réussi, dans son propre jugement, à créer une arène, dans laquelle son esprit affronte son imagination :

C'est toujours agitation et combat. Or je traite mon imagination le plus doucement que je puis. Et la déchargerais si je pouvais, de toute peine et contestation. Il la faut secourir, et flatter, et piper qui peut. Mon esprit est propre à ce service²⁷⁶.

On remarque ainsi comment Montaigne lie à la fois la dissimulation et la compétition. Cette image renvoie à son intériorité, à un jeu intérieur. Cependant, cette façon de convoquer des paroles étrangères et de les opposer dans un jeu agoniste revient plusieurs fois dans les *Essais*. Ainsi, nous avons l'impression que Montaigne instaure dans son œuvre, un espace géant, dans lequel se déploie une « conférence » démesurée.

« Archi-conférence »

Nous souhaiterions donc parler de cette pratique comme d'une « archi-conférence ». Ce titre s'inspire d'un terme utilisé par Michel Jeanneret dans son chapitre consacré au *Moyen de Parvenir* de Béroalde de Verville, dans son ouvrage *Des mets et des mots - Banquets et propos de table à la Renaissance*. En effet, le critique a choisi le terme « archi-banquet²⁷⁷ » pour nommer le symposium géant qui est organisé dans l'œuvre. On y compte en effet environ trois cent quatre-vingts personnages réels ou fictifs, issus aussi bien de l'Antiquité que de la période contemporaine. C'est autant de voix dans lesquelles se noie celle de l'auteur. La *fictio personae* et la polyphonie sont poussées à leur paroxysme. Dans les *Essais*, Montaigne convoque aussi un grand nombre d'auteurs d'univers, de régions et d'époques différentes. On remarque, comme dans le *Moyen de Parvenir*, cette volonté de s'inscrire dans une démarche, non pas de syncrétisme, mais de différenciation et de relativisme. Ces deux auteurs ont ainsi interrogé le rapport entre le singulier et l'universel, entre les discours de la

275 *Ibid*, p. 119.

276 *Essais*, III, 13, p. 441.

277 *op.cit*, p.223.

doxa, et la pluralité des vérités individuelles. Dans le *Moyen de Parvenir*, cette confrontation ou cette coopération entre les opinions se fait sur un mode farcesque et bouffon. Les personnages ne cessent de se couper la parole, de se moquer les uns des autres. Dans les *Essais* de Montaigne, cet échange semble trouver sa forme dans le terme de « conférence » que nous avons déjà rencontré. Ainsi, ce qui était décrit dans « l'art de conférer » comme un échange oral et restreint, trouve sa forme écrite et amplifiée dans les *Essais*. Il a donc une forme de mimétisme entre la parole oralisée de la conférence et la conversation écrite. Montaigne rappelle d'ailleurs à plusieurs reprises cette volonté de parler à l'écrit comme à l'oral : « Je parle au papier comme au premier que je rencontre ²⁷⁸ ». Ainsi, les improvisations qui étaient possibles dans la conférence et la conversation, se retrouvent dans l'écriture : « Je commence volontiers sans projet : le premier trait produit le second ²⁷⁹ ».

L'écriture des *Essais* a donc pour projet de reproduire les valeurs que véhicule la conférence. Nous avons vu plus haut, que celle-ci pouvait avoir pour modèle ou comparaison le jeu de paume. Dans ces deux activités, les participants doivent faire preuve d'une grande écoute et un grand respect d'autrui, de sa parole ou de son geste, car « La parole est moitié à celui qui parle, moitié à celui qui écoute ²⁸⁰ ». La conférence, nous l'avons vu aussi, peut également être comparée à une lutte. Cette image est reprise par Montaigne pour décrire son lien aux *auctores* : « [...] je ne lutte point en gros ces vieux champions-là : et corps à corps : c'est par reprises, menues et légères atteintes ²⁸¹ ». Le but n'est pas la bagarre mais davantage un amusement léger qui cherche à déstabiliser l'adversaire.

En faisant de la conférence une règle pour l'écriture des *Essais*, Montaigne signifie l'importance de cet « esprit joueur » dans la confrontation qu'il instaure entre les discours d'autorité. Ainsi, les *Essais* peuvent apparaître comme une œuvre complexe, qui convoque des doctrines philosophiques dogmatiques et très sérieuses, voire parfois pédantes. Or, le fait de les convoquer sur un mode ludique, par les prosopopées, les éloges paradoxaux, permet à Montaigne d'éviter le dogmatisme dans le projet de son œuvre. Les discours étrangers qui sont convoqués dans les *Essais* ne doivent pas rebuter le lecteur, par leur importance et leur sérieux, mais doivent être abordés avec bienveillance et émerveillement, comme le voudrait un jeu, une *paideia*. Ainsi, le texte de Montaigne ne serait pas à envisager comme dogmatique, mais au contraire comme le moyen de rechercher la vérité, de l'essayer et non pas de la revendiquer. Pour l'auteur cette nuance est importante, elle fonde le projet de son

²⁷⁸ *Essais*, III, 1, p.13.

²⁷⁹ *Essais*, I, 40, p. 462.

²⁸⁰ *Essais*, III, 13, p.438.

²⁸¹ *Essais*, I, 26, p.315.

œuvre et représente aussi une méthode de lecture et de confrontation à l'esprit d'autrui : « Les livres m'ont servi tant d'instruction que d'exercitation²⁸² », « La lecture me sert spécialement à éveiller par divers objets mon discours, à embesogner mon jugement, non ma mémoire ²⁸³ » ou encore « Je propose en fantaisie informes et irrésolues, comme font ceux qui publient des questions douteuses à débattre aux écoles : non pour établir la vérité mais pour la chercher²⁸⁴ ».

Montaigne remarque que les auteurs n'ont fait que s'« entregloser²⁸⁵ », alors qu'il veut faire de ce « tintamarre de tant de cervelles philosophiques²⁸⁶ » une activité vivante, comme une partie qui se déroulerait sous nos yeux. Le fait de rapprocher les pensées d'auteurs, de peuples, d'époques et de cultures différentes permet de remettre toutes ses opinions à zéro, et ainsi de créer les conditions nécessaires au jeu de l'*agôn* (une équité sur la ligne de départ). Dans des chapitres comme « De la coutume de ne changer aisément une loi reçue » ou « Des pouces », Montaigne propose une énumération d'avis et de pratiques. Ces différents discours, chacun à égalité, ont l'opportunité, dans l'espace du chapitre, de se confronter. En cela, l'auteur crée une compétition fictive, en supposant comme participants, ceux qui se réclament de ces discours ou de ces coutumes.

Dans un chapitre comme « Toutes choses ont leur saison », Montaigne crée seulement un face à face entre deux auteurs et deux pensées. Dans ce chapitre, Montaigne fait se confronter Caton d'Utique et Caton l'Ancien :

Ceux qui appartiennent Caton le censeur, au jeune Caton meurtrier de soi-même, appartiennent deux belles natures et de formes voisines. Le premier exploita la sienne à plus de visages et précelle en exploits militaires et en utilité de ses vacations publiques. Mais la vertu du jeune, outre ce que c'est blasphème de lui en appier nulle autre en vigueur, fut bien plus nette²⁸⁷.

Montaigne installe le décor, présente les deux participants, énumère leurs qualités respectives, et annonce le favori. Le titre de l'essai figure le terrain sur lequel les deux joueurs vont s'affronter. Le précepte tiré de l'Ecclésiaste « Toutes choses ont leur saison » va amener Montaigne à comparer l'attitude des deux hommes face au temps qui passe et à l'approche de la mort. Caton l'Ancien fait un faux départ : « Ce qu'on en dit entre autres choses de lui, qu'en son extrême vieillesse, il se mit à apprendre la langue Grecque [...] [ce] ne me semble pas lui

282 *Essais*, III, 12, p.367.

283 *Essais*, III, 3, p.56.

284 *Essais*, I, 56, p.547.

285 *Essais*, III, 13, p.408.

286 *Essais*, II, 12, p.271.

287 *Essais*, II, 28, p.536.

être fort honorable²⁸⁸». Caton l'Ancien ne semble par avoir suivi cette règle, ce précepte répété par la série d'anecdotes présentes dans le chapitre, selon laquelle certaines choses ne peuvent être faites « hors de propos ». On aurait presque l'impression que Montaigne commente, comme si ce débat se déroulait sous ses yeux. En effet, l'erreur de Caton l'Ancien est rapportée au présent avec l'usage de déictiques : « Cettui-ci apprend à parler, lorsqu'il lui faut apprendre à se taire pour jamais ». La suite de l'essai rebondit sur l'attitude de Caton d'Utique, qui semble gagner la partie. Au lieu d'agir quand l'occasion ne s'y prête plus, Caton le jeune utilise son temps à bon escient et au moment importun, sans être angoissé par le temps qui passe. Si au moment de mourir il lit Platon, ce n'est pas pour s'éduquer d'avantage, mais simplement comme une « occupation ». Ainsi « La nuit qu'il vint d'être refusé de la prêture, il la passa à jouer. Celle en laquelle il devait mourir, il la passa à lire. La perte ou de la vie ou de l'office, tout lui fut un²⁸⁹ ». Montaigne semble ici saluer la maîtrise du jeune Caton, et son détachement par rapport à l'arrivée de la mort, lorsque Caton l'Ancien s'évertue à rattraper le temps perdu.

Ce chapitre nous semblait représentatif de cette manière d'apporter le jeu et la compétition dans l'espace des *Essais*. On pourrait comparer Montaigne à un arbitre, un commentateur, qui, comme dans l'exercice sceptique, pèse le pour et le contre. Or, si Caton le jeune apparaissait dès le début comme favori, d'autres essais viennent contrebalancer la fin de cette partie. Ainsi, Caton l'Ancien fait ici l'erreur de vouloir apprendre le grec tardivement, quand dans le chapitre III, 13 Socrate est loué pour avoir appris la danse et la musique alors qu'il était déjà très âgé. De même, Caton le Jeune remporte la partie grâce à sa sagesse stoïcienne, alors que celle-ci semble être critiquée dans III, 12. Ainsi, chaque essai établit une nouvelle partie, les qualités des vainqueurs ne sont pas gagnantes partout.

D'autres chapitres organisent une « archi-conférence », cette fois ci avec un plus grand nombre de participants. On trouve dans le chapitre « De ne contrefaire le malade » une véritable conversation, dans laquelle les propos se suivent et rebondissent selon les rapprochements d'idées ou les contradictions. Ainsi, l'essai commence par une épigramme de Martial, se poursuit par une histoire d'Apien, ensuite vient une histoire de Froissard qui contredit l'argument des deux premiers exemples (à savoir : à force de faire semblant d'être borgne on le devient vraiment). On passe ensuite du « faire semblant » au thème de la cécité avec l'exemple de Plinie. Enfin, le propos se termine par Sénèque et le rapprochement effectué entre l'aveuglement et la folie par l'évocation du personnage d'Harpaste. On remarque qu'il ne

288 *Ibid*, p.536.

289 *Ibid*, p. 538.

s'agit pas ici de trouver une vérité parmi les différentes interventions mais de lancer un thème et de chercher à en observer tous les contours. Ainsi, même si la dernière anecdote de Sénèque nous emmène hors de propos, hors-jeu, ce n'est pas une faute, et il ne faudrait pas se scandaliser de cet *ex-cursus*. Au contraire, Montaigne montre qu'il y a du « profit au change » et que si la partie se termine sur un match nul, l'exercice reste en lui-même bénéfique.

Les différents chapitres sont donc autant de parties dans lesquelles Montaigne, en arbitre et en meneur de jeu, fait se répondre les paroles des *auctores* et les siennes propres. La rencontre avec la matière extérieure et la mise en place de cette « archi-conférence » pourrait, comme le dit Olivier Guerrier, permettre « de faire occuper au « je » à la fois la fonction du parleur candide et celle du mentor qui lui révèle ce qu'il ignorait, en même temps que de placer le texte sous le signe de la surprise provoquée par ce dévoilement ²⁹⁰ ». Or, si Montaigne a créé un espace de jeu personnel dans l'écriture des *Essais*, le lecteur est lui aussi invité à prendre part à ce jeu et à cette « archi-conférence », car « il y a toujours place pour un suivant ²⁹¹ ».

290 Guerrier, Olivier, *Rencontre et Reconnaissance : Les Essais ou le jeu du hasard et de la vérité*, Paris, Classique Garnier, 2016, p.129.

291 *Essais*, III, 13, p.407.

CHAPITRE 9

LECTOR LUDENS

Dans ses *Essais*, Montaigne façonne un espace de jeu dont il est maître. C'est un jeu, certes, fait de hasards et de surprises, mais dans lequel l'auteur est à la fois l'arbitre, le joueur et le but du jeu (connaissance de soi, exercice de son jugement). La complexité des *Essais* réside dans ce jeu à la fois ouvert et renfermé sur lui-même. D'un côté, l'auteur ouvre son œuvre à la polyphonie et à la diversité, de l'autre, il semble en faire une opération solitaire. En effet, dans le chapitre 39 du livre I, intitulé « De la solitude », Montaigne revient sur son expérience de l'*otium* et son goût pour l'isolement : « Il faut se réserver une arrière-boutique, toute nôtre, toute franche, en laquelle nous établissons notre vraie liberté, et principale retraite et solitude ²⁹² ». Cette arrière-boutique semble désigner la librairie, et *a fortiori* les *Essais*. Comme nous l'avons montré, cette retraite et le fruit de celle-ci prennent la forme d'un jeu dans lequel on peut « discourir et rire », exercer une véritable liberté, « sans femme, sans enfants, et sans biens, sans train et sans valets ²⁹³ ». Cet aveu d'isolement peut paraître contradictoire par rapport à ce que nous avons appelé l'« archi-conférence » qui s'établit dans l'œuvre, et qui, si elle ne convoque pas les proches (femmes enfants, valets), rassemble un grand nombre de voix étrangères. Ainsi, est-ce que le lecteur doit prendre au pied de la lettre cette formule et respecter la solitude de Montaigne ? Doit-il seulement se considérer comme voyeur de cet espace intime ?

Un autre passage, celui ci placé au seuil de l'œuvre, est tout aussi paradoxal. En effet, la fin de l'avis « Au lecteur » est à la fois une invitation et un renvoi :

²⁹² *Essais*, I, 39, p.445.

²⁹³ *Ibid.*

Ainsi, lecteur, je suis moi-même la matière de mon livre : ce n'est pas raison que tu emploies ton loisir en un sujet si frivole et si vain. Adieu donc, de Montaigne, ce premier de Mars mille cinq cent quatre-vingt²⁹⁴.

Ces derniers mots sont bien étranges, l'auteur dévalorise son œuvre (« sujet si frivole et si vain »), congédie son lecteur alors même que la fonction de cet avis serait de l'inviter, lui donner envie de tourner les prochaines pages. Cependant, nous avons entrepris de lire cet extrait en pensant à « l'esprit joueur » de Montaigne. Et il semblerait bien que l'auteur joue ici, à la fois sur la fonction de cet avis, mais également avec l'attention de son lecteur. Il semble se moquer de lui, ou mieux encore, il bluffe. Le bluff est un coup qui affiche volontairement une erreur ou une position illogique dans le but de créer une incertitude chez les adversaires, de les faire réagir. Ce qui nous semblait être un enfermement sur soi, un retrait ou un renvoi, se révèlent être une invitation cachée au jeu.

Ainsi, après avoir étudié l'ethos d'un *scriptor ludens*, créant dans les limites de son écriture, l'espace d'un jeu, nous chercherons à définir le *lector ludens* qui apparaît dès cet avis « Au lecteur ». Le titre de ce chapitre s'inspire largement de l'œuvre critique *Lector Ludens : The representation of Games and Plays in Cervantes* écrit par Michel Scham. Cet ouvrage étudie l'œuvre de Cervantès, principalement le *Don Quichotte* et les *Nouvelles Exemplaires*, sous l'angle du jeu et des théories du loisir. L'invitation à lire l'œuvre de manière ludique est, elle aussi, formulée dès le prologue des *Nouvelles Exemplaires*. Cervantès y compare la fiction à « una mesa de trucos », qui semblerait-il, désigne ces tables de jeux dont nous avons donné des illustrations plus haut.

Pour autant, dans le cas des *Essais*, le statut est inédit : il ne s'agit ni d'une fiction (à la manière de Rabelais, de Verville ou de Cervantès), ni tout à fait d'une œuvre morale ou autobiographique. Ainsi, le lecteur voit son horizon d'attente perturbé, il doit construire un rapport inédit et unique avec ce texte. Nous verrons donc dans un premier temps les modèles de relation et de lecture qui peuvent se présenter au lecteur. Nous verrons dans un deuxième temps que la lecture des *Essais* équivaut à une sorte de jeu de piste, avec pour toile de fond l'imaginaire du labyrinthe et de l'errance. Enfin, nous montrerons que si le *lector ludens* s'essaie à cette « archi-conférence » que propose le texte, il n'est pas tout à fait l'adversaire de l'auteur, mais au contraire il semble être son partenaire dans le jeu, convoqué à poursuivre la partie, comme dans une sorte de jeu de relais.

294 *Essais*, Avis « Au lecteur ».

Quels modèles pour le lecteur ?

Le statut des *Essais* est particulier et demande donc une méthode de lecture inédite. Aujourd'hui encore, l'usage de cette œuvre dans les classes rend compte de sa particularité. Tantôt considéré comme un texte philosophique, tantôt comme un texte littéraire, l'ouvrage de Montaigne reste difficile à comparer avec la lecture d'une autre œuvre. Rajoutons à cela que Montaigne fonde avec cet écrit un genre nouveau et unique qui pouvait avoir de quoi déstabiliser le lecteur de l'époque, et qui nous perturbe encore. Le fait d'inventer de nouvelles règles littéraires demande de nouvelles règles de lecture.

Même si ce texte est inédit, la lecture elle n'est jamais neuve, ainsi elle s'entreprennent selon un passé littéraire et un horizon d'attente. Quels pourraient être les modèles de lecture ou de relation qui ont influencé et influencent encore aujourd'hui la lecture des *Essais* ?

Tout d'abord, nous pourrions rapprocher cette œuvre des œuvres morales, recueils de lieux-communs et de paroles sentencieuses. Ces ouvrages avaient un grand succès à la Renaissance. En effet, le lecteur ayant fait le choix de poursuivre sa lecture après le coup de bluff de l'auteur, se rendra vite compte que les sujets abordés par les *Essais* sont très sérieux. Il s'agit de questionnements philosophiques, politiques, moraux. Dans ce parcours, le lecteur s'attend donc à trouver en l'auteur un guide spirituel, un précepteur ou un mentor, comme on en trouve dans les dialogues platoniciens par exemple. Cette lecture suivrait le présupposé selon lequel une leçon est nécessairement cachée dans l'œuvre, et que le mentor ou le guide doit nous amener et nous éduquer jusqu'à cette morale. Or, même si la figure de Socrate est souvent admirée dans les *Essais*, même si certaines sentences de Montaigne pourraient sonner telles des « maximes », l'auteur écarte absolument cet *ethos* de mentor. Son humilité est maintes fois formulée, et il se représente davantage comme un suiveur que comme une tête de file : « Les autres forment l'homme, Je le récite²⁹⁵ », ou encore « Je n'enseigne point, je raconte²⁹⁶ ». Or, ce n'est pas pour autant que la parole de Montaigne n'est pas légitime. Dans son ouvrage *Montaigne en toutes lettres*, André Tournon fait le constat suivant :

Pour lire la suite, il faut admettre que ce « sujet » n'est ni frivole ni vain. Admettre, par conséquent, la légitimité d'une philosophie qui ne se réclame pas des Vérités accréditées qu'elle aurait à transmettre, mais se cherche dans les rapports d'un individu concret, Michel de Montaigne, avec l'univers dans

295 *Essais*, III, 2, p.34.

296 *Ibid*, p.37.

lequel il se situe et tente de se reconnaître²⁹⁷.

Montaigne ne semble pas avoir écrit les *Essais* dans le but d'enseigner. Comme le disait Marie de Gournay « Ses compagnons enseignaient la sagesse, il désenseigne la sottise ». Les *Essais* consistent donc avant tout en un aveu d'ignorance et la remise en question des savoirs établis. Un autre modèle de la relation lecteur-auteur semblerait à ce titre plus pertinente. En effet, Montaigne avoue ne plus rien connaître, ni même sa propre identité. De plus, l'auteur a perdu son ami le plus proche, Étienne de La Boétie, qui permettait de lui renvoyer, tel un miroir, une véritable image de son être. Les *Essais* répondent donc à ce manque de connaissance et de reconnaissance. L'amitié que partageaient ces deux hommes nous est présentée dans le chapitre « De l'Amitié ». Montaigne y décrit une relation unique et rare tout en ayant conscience de n'avoir pas les mots suffisants pour la décrire. Il ne retrouve pas de telles amitiés autour de lui, ni même dans les livres : « Car les discours même que l'antiquité nous a laissés sur ce sujet, me semblent lâches au prix du sentiment que j'en ai²⁹⁸ ». Ainsi, à la mort de cet ami, Montaigne perd son miroir et le réconfort que procure le fait d'être reconnu et de reconnaître un autre être de façon immédiate et absolue :

Nos âmes ont charrié si uniment ensemble[...] que non seulement je connaissais la sienne comme la mienne, mais je me fusse certainement plus volontiers fié à lui de moi, qu'à moi²⁹⁹.

Montaigne aurait donc perdu le seul garant de son image, les *Essais* répondent donc à cette angoisse, à ce manque, et à l'inévitable besoin de reconnaissance et de confiance. Cette nécessité apparaît également dans l'avis « Au lecteur », présentant les *Essais* comme une œuvre destinée à ses proches, dans le but de donner une image juste et vraie de l'auteur. La fin est donc seulement « domestique et privée », « voué[e] à la commodité particulière de [s]es parents et amis ». En somme, le lecteur qui est inconnu ne semble n'avoir que peu de place dans un espace où l'esprit de Montaigne ne cherche qu'à « s'entretenir soi-même³⁰⁰ ». Cependant, l'auteur envisage son écriture comme parole ou « parler ». Ainsi, dans ce système énonciatif créant une superposition entre écrit et oral, son discours semble toujours orienté et envisage une instance qui écoute. Dans le chapitre « Considération sur Cicéron », dans le livre I, Montaigne évoque la pratique épistolaire et écrit :

297 Tournon, André, *Montaigne en toutes lettres*, Paris, Bordas, 1989, « Avant-propos », p. 4.

298 *Essais*, I, 29, p.379.

299 *Ibid*, p.375.

300 *Essais*, I, 8, p.154.

Et eusse pris plus volontiers cette forme à publier mes verves, si j'eusse eu à qui parler. Il me fallait, comme je l'ai eu autrefois, un certain commerce qui m'attirât, qui me soutint et me soulevât. [...] J'eusse été plus attentif et plus sûr, ayant une adresse forte et amie que je ne suis regardant les divers visages d'un peuple. Et suis déçu s'il ne m'eût mieux succédé. J'ai naturellement un style comique et privé[...]³⁰¹.

Montaigne formule ici le regret de ne pas avoir de compagnon, d'ami avec lequel avoir commerce, comme il l'a connu avec Étienne de La Boétie. Ainsi, sa volonté n'est pas de construire un soliloque ou un monologue. Au contraire, son écriture semble avoir une intention et une direction. L'idée d'une « adresse forte » mais également l'importance de l'attention (« plus attentif ») renvoient à un autre schéma modèle pour le lecteur : celui de la « conférence ».

En effet, pour Montaigne, la parole, et ainsi l'écriture, doivent donc être partagées. La communication est un acte double, qui demande une instance, même fantôme, prête à recevoir cette parole : « La parole est moitié à celui qui parle, moitié à celui qui l'écoute ». L'écriture de Montaigne est donc motivée par cette instance fantomatique qu'est le lecteur. Dans le chapitre « Des boiteux », Montaigne dit encore :

Moi-même qui fais singulière conscience de mentir : et qui ne me soucie guère de donner créance et autorité à ce que je dis : m'aperçois toutefois aux propos que j'ai en main, qu'étant échauffé ou par la résistance d'un autre, ou par la propre chaleur de la narration, je grossis et enfle, mon sujet, par voix, mouvement, vigueur et force de paroles, et encore par extension et amplification : non sans intérêt de la vérité naïve. Mais je le fais en condition pourtant qu'au premier qui me ramène : et qui me demande la vérité nue et crue : je quitte soudain mon effort : et la lui donne, sans exagération, sans emphase, et remplissage³⁰².

Ainsi la force de la parole ne trouve sa vigueur que dans la projection d'un échange avec autrui. Montaigne montre qu'il a conscience d'établir un jeu, dans lequel il est possible de « mentir », de rentrer dans l'illusion, mais que ce jeu n'est pas « la vérité nue et crue ». Le lecteur potentiel, « un autre », qui consent à cette illusion qu'est l'écriture, agit comme une ligne de fuite qui permet à cette dernière de se déployer. Ainsi, on pourrait supposer que s'installe une forme de contrat ludique entre l'auteur et le lecteur. Dans « L'Apologie de Raymond Sebond », Montaigne apostrophe la destinataire du chapitre, que la critique littéraire identifie comme Marguerite de Valois :

Vous, pour qui j'ai pris la peine d'étendre un si long corps contre ma

301 *Essais*, I, 40 p.460.

302 *Essais*, III, 11, p.350-351.

coutume, ne refusez point de maintenir votre Sebond, par la forme ordinaire d'argumenter, de quoi vous êtes tous les jours instruite, et exercerez en cela votre esprit et votre étude : car ce dernier tour d'escrime ici il ne le faut employer que comme un extrême remède³⁰³.

Cette apostrophe peut être aussi lue comme une adresse au lecteur commun, à cet « autre ». Montaigne semble ici donner des conseils pour entreprendre la « conférence » et nous remarquons encore une fois l'alliance entre cette activité et l'activité ludique lorsqu'il évoque le « dernier tour d'escrime » pour signifier l'argument ultime. On remarque, et cet aspect s'intensifie dans la rédaction du livre III, qu'au lecteur privé, succède un lecteur moins bien identifié³⁰⁴. Ainsi, Montaigne évoque plusieurs fois un potentiel lecteur, comme c'est le cas dans ces deux passages du livre III :

S'il y a quelque personne, quelque bonne compagnie, aux champs, en la ville, en France ou ailleurs, resséante ou voyageuse, à qui mes humeurs soient bonnes, de qui les humeurs me soient bonnes, il n'est que de siffler en paume : je leur irai fournir des essais, en chair et en os³⁰⁵.

Ou encore dans :

Pour qui en voudra goûter, j'en ai fait l'essai, sans échanson³⁰⁶.

Dans son article « Replis : retour sur le lecteur des *Essais* », Olivier Guerrier formule cette relation lecteur-auteur, sous le crible de la « conférence », en ces termes :

Tout l'effort consistera alors à solliciter une connivence sans complaisance, à donner aux *verba* une vigueur où se mêlent la précarité suggestive et en même temps la densité des *res*, « la force et les nerfs » de l'entretien réel³⁰⁷.

L'invitation au lecteur est donc loin d'être explicite, et nécessite que le lecteur consente aux « règles » de la conférence et donc au jeu établi par Montaigne dans ses *Essais*. Enfin, pour entreprendre le parcours de l'œuvre, le lecteur peut également être attentif aux représentations de Montaigne lecteur. En effet, ces représentations interviennent plusieurs fois dans l'œuvre et nous signifient comment l'auteur lui-même envisageait l'acte de lire. Nous avons déjà remarqué avec notre étude de l'occurrence « tomber » ou « tomber en main » que sa lecture était souvent dictée par un certain hasard. Dans le chapitre « De trois

303 *Essais*, II, 12, p.330.

304 Voir à ce titre l'article d'Olivier Guerrier, « Repli : retour sur le lecteur des *Essais* », *BSAM*, Paris, Classique Garnier, 2017-1, n°65.

305 *Essais*, III, 5, p. 90.

306 *Essais*, III, 13, p.425.

307 « Replis : retour sur le lecteur des *Essais* », *op.cit.*, p.111.

commerces », l'auteur évoque son « commerce » avec les livres et le temps passé dans sa librairie :

Là je feuillette à cette heure un livre, à cette heure un autre, sans ordre et sans dessein, à pièces décousues : Tantôt je rêve, tantôt j'enregistre et dicte, en me promenant, mes songes que voici. Elle est au troisième étage d'une tour. Le premier, c'est ma chapelle, le second une chambre et sa suite, où je me couche souvent, pour être seul. Au-dessus, elle a une grande garde-robe. C'était au temps passé, le lieu plus inutile de ma maison. Je passe là et la plupart des jours de ma vie, et la plupart des heures du jour. Je n'y suis jamais la nuit³⁰⁸.

L'acte de lire ne va pas non plus sans une certaine dimension ludique. L'auteur compare sa lecture à une promenade, dans un espace et un temps suspendus. Les différents parallélismes de construction et le rythme binaire « à cette heure un livre / à cette heure un autre », « sans ordre / sans dessein », « Tantôt / tantôt » rendent compte également d'un certain aléatoire dans cette activité.

Cette façon d'aborder le parcours de lecture permet également l'émerveillement et la surprise. Le fait de ne pas avoir de but, et de choisir aléatoirement ses lectures permet à l'auteur de faire l'expérience de la coïncidence rendant ces rencontres textuelles encore plus surprenantes. Dans le chapitre « De l'institution des enfants », il raconte cette expérience :

Il m'advint l'autre jour de tomber sur un tel passage. J'avais traîné languissant après des paroles Françaises, si exsangues, si décharnées, et si vides de matière et de sens, que ce n'étaient vraiment que paroles Françaises : au bout d'un long et ennuyeux chemin, je vins à rencontrer une pièce haute, riche et élevée jusques aux nues : Si j'eusse trouvé la pente douce et la montée un peu allongée, cela eût été excusable : C'était un précipice si droit et si coupé que des six premières paroles je connus que je m'envolais en l'autre monde : De là je découvris la fondrière d'où je venais, si basse et si profonde, que je n'eus onques plus le cœur de m'y ravalier³⁰⁹.

On retrouve ici le terme « tomber » mais également « rencontrer » et « découvris ». Les tournures hyperboliques expriment le caractère extraordinaire de cette rencontre et de cette expérience imprévue et surprenante. Ainsi, les pratiques de *l'alea* et de *l'ilinx* que nous avons identifiées dans l'écriture conditionnent aussi la lecture. Nous retrouvons le hasard, *alea*, mais également le vertige avec l'isotopie du vide « précipice », « fondrière », « profondeur ». Comme l'écriture, le parcours de lecture peut être lui aussi appréhendé comme un jeu de hasard ou de vertige.

308 *Essais*, III, 3, p.69.

309 *Essais*, I, 26, p.314-315.

La lecture de Montaigne, ou la représentation de Montaigne en lecteur, sont également caractérisées par l'absence de but. En effet, si la lecture se laisse guider par le hasard, c'est qu'elle n'a pas d'intention *a priori*. Ce qui semble être l'objectif de la lecture est davantage la manière que la matière. Ainsi, dans le chapitre « De l'art de conférer », Montaigne se représente en train de lire :

Et tous les jours m'amuse a lire des auteur sans soin de leur science : y cherchant leur façon, non leur sujet. Tout ainsi que je poursuis la communication de quelque esprit fameux, non pour ce qu'il m'enseigne, mais pour que je le connaisse³¹⁰.

Comme pour sa pratique de traducteur, il ne s'agit pas dans la lecture de trouver un sens caché mais avant tout de nourrir son jugement. Ces lectures pourront ensuite être transformées et apprivoisées comme l'auteur nous le dit dans « De la physionomie » : « Parmi tant d'emprunts, je suis bien aise d'en pouvoir dérober quelqu'un, le déguisant et déformant à nouveau service [...]. Je lui donne quelque particulière adresse de ma main à ce qu'ils en soient d'autant moins purement étrangers ³¹¹ ». On compte à ce titre un grand nombre d'images pour signifier cette transformation de l'étranger au particulier. On trouvera ainsi des métaphores de digestion ou encore le *topos* des abeilles, très sollicité à la Renaissance. Dans le chapitre « De l'institution des enfants », Montaigne exhorte par exemple son élève idéal de faire son propre miel :

Les abeilles pillotent deçà delà les fleurs, mais elles en font après le miel, qui est tout leur, ce n'est plus thym ou marjolaine : Ainsi, les pièces empruntées d'autrui, il les transformera et confondra, pour en faire un ouvrage tout sien : à savoir son jugement [...]³¹².

Tous ces modèles, ces indices et ces doubles discours sont autant de pistes que le lecteur doit interpréter ou emprunter.

Jeu de piste

Outre sa tentative pour déséquilibrer son lecteur dans l'avis préliminaire, Montaigne choisi d'écrire ses *Essais* de manière décousue et énigmatique. Il reprend ce style de chez

310 *Essais*, III, 8, p.211.

311 *Essais*, III, 12, p.391.

312 *Essais*, I, 26, p.321.

Plutarque, un des modèles les plus importants pour les *Essais* :

Il y a dans Plutarque beaucoup de discours étendus, très dignes d'être sus, car à mon gré c'est le maître ouvrier de telle besogne. Mais il y en a mille qu'il n'a que touché simplement. Il guigne seulement du doigt par où nous irons, s'il nous plaît : et se contente quelquefois de ne donner qu'une atteinte dans le plus vif d'un propos³¹³.

Dans le chapitre « De la vanité », Montaigne évoque et explique à plusieurs reprises ce parti pris de la suggestion et reprend également l'image du doigt :

Tant y a, qu'en ces mémoires, si on y regarde, on trouvera que j'ai tout dit, ou tout désigné : Ce que je ne puis exprimer, je le montre au doigt :
Verum animo satis haec vestigia parva sagaci,
Sunt per quae possis cognoscere coetera tute :
Je ne laisse rien à désirer, et deviner de moi³¹⁴.

L'auteur, plus loin, file la métaphore du chemin sinueux et de l'errance : « Je ne trace aucun ligne certaine, ni droite ni courbe³¹⁵ ». Ou encore :

Cette farcissure est un peu hors de mon thème. Je m'égarde : mais plutôt par licence que par mégarde [...] Il est des ouvrages en Plutarque où il oublie son thème, où le propos de son argument ne se trouve que par incident : tout étouffé en matière étrangère. [...] O dieu, que ces gaillardes escapades, que cette variation a de beauté, et plus lorsque plus elle retire au nonchalant et fortuite. C'est l'indiligent lecteur qui perd mon sujet, non pas moi : il s'en trouvera toujours en un coin quelque mot qui ne laisse pas d'être bastant, quoiqu'il soit serré : J'aime l'allure poétique, à sauts et à gambade³¹⁶.

Ce choix de l'opacité permet à Montaigne de sélectionner le bon participant, celui qui saura être attentif comme le préconise la « conférence » ou le jeu de paume. Le lecteur ne peut dans sa lecture être passif et se laisser guider vers la conclusion. Il doit lui-même entreprendre une quête, une démarche interprétative active. Même si Montaigne opte pour un style simple, et ainsi peu indicatif, il encourage son lecteur et lui donne l'espoir de trouver dans « un coin quelque[s] mot[s] » qui seront autant de nouveaux signes pour l'interprétation.

Ce rapport se construit sur un mode ludique, Montaigne dispersant le sens et regardant son lecteur entrer dans cette chasse au trésor :

313 *Ibid*, p.328.

314 *Essais*, III, 9, p.288.

315 *Ibid*, p.291.

316 *Ibid*, p.304-305.

Puisque je ne puis arrêter l'attention du lecteur par le poids : *manco male* : s'il advient que je l'arrête par mon embrouillure : Voire mais il se repentira par après, de s'y être amusé. C'est mon : mais il s'y sera toujours amusé³¹⁷.

Le mouvement de va et vient demande au lecteur une attention à redoubler par les redites. Montaigne l'invite à mettre en réseau ces indices et à lier ce qui se délie. Ainsi, on pourra retrouver des thèmes comme celui des Indiens dans le chapitre « Des coches », ou dans « Des cannibales », incitant le lecteur attentif à faire des rapprochements. De même avec le thème de l'éducation dans « De la présomption » qui rappelle les chapitres « Des pédants » (I, 25) et « De l'institution des enfants » (I, 26) : « Je retombe volontiers sur ce discours de l'ineptie de notre institution ³¹⁸ ». Finalement, cette « embrouillure » incite le lecteur à redoubler d'attention, non pas sur le sujet mais sur le parcours qu'entreprend son jugement. Par ce choix d'un discours décousu, l'auteur change la manière dont le lecteur aborde le texte :

En mes écrits mêmes, je ne retrouve pas toujours l'air de ma première imagination : je ne sais ce que j'ai voulu dire : et m'échaude souvent à corriger, et y mettre un nouveau sens, pour avoir perdu le premier qui valait mieux. Je ne fais qu'aller et venir : mon jugement ne tire pas toujours avant, il flotte, il vague, [...] ³¹⁹.

A ce titre, le jeu de piste qu'entreprend le lecteur peut trouver une image pertinente dans celle du labyrinthe³²⁰. En effet, l'iconographie du labyrinthe a souvent été utilisée au Moyen Age pour symboliser les difficultés face aux questions de philosophie ou de morale. Elle représente la vanité de la connaissance et de la sagesse. Selon l'étymologie établie par P. Santarcangeli³²¹, son origine serait *labrinda* qui signifiait le jeu de la caverne ou de la mine. Ce jeu d'errance est souvent lié à l'idée de profondeur, ou associé aux Enfers. C'est aussi une image d'un parcours initiatique, d'une épreuve pour le héros.

317 *Ibid*, p.306.

318 *Ibid*, II, 17, p.479.

319 *Ibid*, II, 12, p. 345.

320 Voir B. McKinley, Mary, *Les terrains vagues des Essais : itinéraires et intertextes*, Paris, Champion, 1996, Chapitre 3, « Montaigne dans le Labyrinthe », p.55 à 71. Mais également l'ouvrage de Elisabeth Schneikert, *Montaigne dans le labyrinthe De l'imaginaire du Journal de voyage à l'écriture des Essais*, Paris, Classiques Garnier, 2006.

321 Dans son ouvrage *Le livre des labyrinthes*, Paris, Gallimard, 1974, p.67.



Lodewijk Toeput, called il Pozzoserrato
Pleasure garden with a maze
 1579 -84
 Londres

La labyrinthe représente un parcours ou un tracé sinueux, qui par ces multiples détours ou cul-de-sac, retarde l'arrivée (qui consiste à trouver le centre ou la sortie). Le labyrinthe est avant tout un lieu de la mythologie et se retrouve dans un très grand nombre de civilisations (Inde, Chine, Amérique du Sud, Scandinavie). Dans la Grèce antique, il se situe en Crète, le roi Minos ayant demandé à Dédale de construire un labyrinthe, au centre duquel est placé le fruit de l'amour infidèle entre sa femme Pasiphaé et un taureau. Ce modèle est présent dans les *Métamorphoses* d'Ovide, mais également dans l'*Enéide* de Virgile. Chez Ovide, on retrouve le mythe de Thésée qui, aidé par Ariane, parvient au centre du labyrinthe, terrasse le monstre Minotaure et réussit à retrouver la sortie. Dans l'*Enéide*, c'est le personnage d'Énée, dans le chant VI lors de sa descente aux Enfers, qui rencontre les différents personnages de la mythologie (Thésée, Pasiphaé, Minos). Le parcours d'Énée dans les Enfers peut lui-même être comparé à un labyrinthe.

L'image du labyrinthe est assez présente dans les *Essais* de Montaigne. En effet, on la retrouve tout d'abord dans le chapitre « De la vanité » lorsque Montaigne décrit sa manière de voyager, de penser et d'écrire. Dans le chapitre « *De Democritus et Heraclitus* », l'auteur

utilise également la métaphore de l'espace et de l'errance pour qualifier son jugement :

Tantôt à un sujet vain et de néant, j'essaie de voir s'il trouvera de quoi lui donner corps, et de quoi l'appuyer et élançonner. Tantôt je le promène à un sujet noble et tracassé, auquel il n'a rien à trouver de soi, le chemin étant si frayé, qu'il ne peut marché sur la piste d'autrui. Là il fait son jeu à élire la route qui lui semble la meilleure, et de mille sentiers, il dit que cettui-ci, ou celui-là, a été le mieux choisi³²².

L'égarement du jugement est caractérisé de manière ludique par les termes de « promenade », de « jeu » et par l'esprit décomplexé de cette errance.

L'imaginaire du labyrinthe se constitue également autour du Minotaure, placé au centre, et qui évoque une monstruosité, une étrangeté enfermée et non apprivoisée. Cette image de monstruosité apparaît aussi dans les *Essais*, lorsque Montaigne évoque encore une fois son jugement :

Jusques à cette heure, tous ces miracles et événements étranges, se cachent devant moi. Je n'ai vu monstre et miracle au monde, plus exprès que moi-même : On s'apprivoise à toute étrangeté par l'usage et le temps. Mais plus je me hante et me connais, plus ma difformité m'étonne. Moins je n'entends en moi³²³.

Ainsi, ce parcours labyrinthique sert à trouver la part d'étrangeté en nous. En cela, le jeu du labyrinthe est un jeu existentiel et philosophique. En cherchant le monstre de Montaigne, en empruntant les couloirs sinueux des *Essais*, le lecteur est également invité à s'interroger sur sa propre étrangeté.

Pour parler du labyrinthe de Dédale, Ovide utilise le terme « *error* », « *ducit in errorem* », que l'on peut également retrouver dans le texte de Virgile. Ce mot et sa richesse de sens se retrouvent également dans les *Essais*, et invitent à une réflexion autour de l'errance, ou de l'incertitude : « Il n'est rien si souple, et si erratique que nostre entendement ³²⁴ ». Les erreurs de Montaigne et de son jugement, qui trouvent une concrétisation dans les égarements et les rajouts du texte (« Il faut que j'aïlle de la plume comme des pieds ³²⁵ »), sont une manière de fabriquer un labyrinthe pour le lecteur afin de le mettre à l'épreuve : « C'est l'indiligent lecteur qui perd mon sujet et non moi³²⁶ ».

Ce réseau de sens et d'images autour de l'errance et de l'erreur apparaît également dans

322 *Essais*, I, 50, p.524.

323 *Essais*, III, 11, p.352.

324 *Ibid*, p.361.

325 *Essais*, III, 9, p.300.

326 *Ibid*, p. 305.

d'autres œuvres de la Renaissance. Ainsi, dans le *Tiers Livre* de Rabelais, le schéma de consultation des différents savoirs trace l'image d'une spirale. Le personnage de Panurge, enfermé dans sa perplexité, son incertitude, est sans cesse ramené aux mêmes questionnements et au point initial. De même, la forme du tonneau « fictil », présente dès le prologue de ce texte, figure également ce parcours fait de retours et de répétitions. Le tonneau évoque à la fois l'ivresse et l'abondance de la parole, comme son incomplétude, l'impossibilité à atteindre le fond et l'essence des choses. On reconnaîtra également, toujours dans ce même réseau de sens, l'image du puits ou du jeu de l'oye. En effet, peut-on par exemple voir un lien entre le juge Brid-oye, le personnage typiquement ludique qui s'en remet au sort des dés et le jeu de l'oye, jeu labyrinthique par excellence ?

Ainsi, le lecteur n'est pas amené directement au sens, mais doit le construire et le chercher en partenariat avec l'auteur. Si le labyrinthe est une image d'une architecture centrifuge, dans un espace clos, les chemins sont divers, valorisant l'erreur et le détour. Le lecteur est donc acteur de sa lecture et permet à l'œuvre de s'ouvrir à d'autres parcours de pensée.

Jeu de relais

Dans son ouvrage *La lecture comme jeu*, Michel Picard remarque l'importance d'un enjeu inconscient dans l'activité ludique et le compare à celui existant dans l'œuvre littéraire :

Tout jeu suppose un enjeu inconscient. Toute lecture implique, de même, la mise en jeu de ce que, par comparaison avec le rêve, on est tenté d'appeler le contenu latent du texte³²⁷.

Il y a donc un inconscient du texte, une partie laissée vide, inachevée, qui demande une participation active du lecteur. De même dans un jeu, les règles établissent le déroulement, mais la manière de jouer et les choix effectués dans la partie sont particuliers à chaque joueur. Ainsi, comme une partie d'un quelconque jeu, la lecture est à la fois répétition et variation. Dans ce sens, entre l'auteur et le lecteur s'établit une sorte de jeu de relais, qui permet à l'œuvre de s'ouvrir et de trouver des prolongements.

Dans le cas des *Essais* de Montaigne, nous avons vu que le rapport avec le lecteur ne s'établissait pas sur un plan esthétique ou uniquement didactique. Montaigne n'a pas caché un

327 Picard, Michel, *La lecture comme jeu*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1986, p.95.

sens ou une morale dont il serait l'unique détenteur. Le rapport s'envisage au contraire sur un plan éthique. Le lecteur vient en appui, s'expérimente en suivant les pas de l'auteur et en les dépassant. Pour Montaigne, le lecteur « bon nageur³²⁸ », qui accepte de jouer à ce jeu d'investigation parviendra sans doute à reconstituer une image juste et vraie de l'auteur, et pourra également s'expérimenter soi-même.

Montaigne évoque cette capacité du lecteur à aller au-delà dans le chapitre « Des Boiteux » :

Notre discours est capable d'étoffer cent autres mondes, et d'en trouver les principes et la contexture. Il ne lui faut ni matière ni base : Laissez-le courre, il bâtit aussi bien sur le vide que sur le plein, et de l'inanité que de matière

*dare pondus idonea fumo*³²⁹.

Ainsi, il alerte son lecteur. Il ne sert à rien de s'évertuer à chercher le message de l'auteur. Le lecteur doit au contraire faire confiance à son discours, à son propre raisonnement et à ce qu'il peut créer d'autre. L'auteur espère donc pour la lecture de son œuvre un « suffisant lecteur » qui « découvre souvent ès écrits d'autrui des perfections autres, que celles que l'auteur y a mises et aperçues, et y prête des sens et des visages plus riches³³⁰ ».

Montaigne donne plusieurs indices à cet égard. Lui-même se représente dans cette lecture active et créatrice dans le chapitre « De l'institution des enfants » : « J'ai lu en Tite Live cent choses que tel n'y a pas lu. Plutarque en y a lu cent, outre ce que j'y ai su lire : et à l'aventure outre ce que l'auteur y avait mis³³¹ ». De même, Montaigne indique à son lecteur, le potentiel de sa lecture pour les *Essais*. En effet, à l'orée de ce même chapitre, il décrit son entreprise et ses propres facultés qui n'attendent qu'à être complétées :

Quant aux facultés naturelles qui sont en moi, de quoi c'est ici l'essai, je les sens fléchir sous la charge : Mes conceptions et mon jugement ne marche qu'à tâtons, chancelant, bronchant et choppant : Et quand je suis allé le plus avant que je puis, si ne me suis-je aucunement satisfait : je vois encore du pays au-delà : mais d'une vue trouble, et en nuage, que je ne puis démêler [...]³³².

Nous pourrions donc voir dans cette représentation, l'appel au lecteur et à son aide. Les « conceptions » et le jugement de l'auteur semblent ici arriver au bout de leur course,

328 *Essais*, III, 13, p.407.

329 *Essais*, III, 11, p.349.

330 *Essais*, I, 24, p.287.

331 *Essais*, I, 26, p.328.

332 *Ibid*, p.313.

avec difficulté, voyant au loin, un espace encore à construire ou à découvrir. On remarque ainsi que le texte de Montaigne invite à un jeu à plusieurs mains, un jeu de relais. Cette lecture et cette proposition permettent d'ailleurs de justifier la forme décousue et incertaine que prend l'écriture. Dans le chapitre « De la vanité », l'auteur apostrophe son lecteur et se justifie :

Ne t'en prends pas à moi lecteur de celles qui se coulent ici, par la fantaisie, ou inadvertance d'autrui : Chaque main, chaque ouvrier, y apporte les siennes³³³.

Comme l'affirmerait Michel Picard dans son ouvrage au sujet du lecteur :

Ainsi le lecteur, le joueur, passent-ils de l'Imaginaire, de la solitude, de la détresse d'une durée répétitive ou morcelée, au Symbolique, aux totalités, à la temporalité. Dans l'espace étrange où il se meut, il édifie à tâtons, interminablement, avec gravité ou jubilation, une bien curieuse forme, qui est peut-être aussi l'image de son propre corps. C'est bien de lui dont il est question. Il ne subit pas sa lecture : il la produit ; et il joue gros jeu³³⁴.

Le lecteur n'est donc pas dans une posture passive. Au contraire, il doit pouvoir s'investir dans l'œuvre et participer à l'élaboration du sens. D'une lecture décousue, « morcelée », il progresse vers une totalité, une unité qu'il élabore en lui-même. Dans son article « L'art du décousu et la part du lecteur dans les *Essais* », Margaret M. McGowan explique comment ce rapport, que nous définissons comme un jeu de relais, repose sur un partage et une entraide :

Chercher l'unité, compléter l'ouvrage sont les notions rassurantes ; et c'est peut-être pour cette raison que Montaigne a travaillé si dur pour associer le lecteur à son œuvre, par l'emploi de l'ironie ou des répétitions [...], et pour le faire participer aux moments de découverte, de confusion ou même de honte quand le désir de conclure devient trop fort³³⁵.

Ainsi, Montaigne laisse au lecteur une partie du travail de composition, d'unification pour le texte. C'est uniquement par le lecteur que le livre va devenir « un », et que ce qui paraissait fragmenté, va pouvoir s'unir. Dans le dernier chapitre des *Essais*, Montaigne indique combien son œuvre reste ouverte à la recherche et à la connaissance de soi. Nous n'avons jamais fini de nous connaître : « il y a toujours place pour un suivant. Oui et pour

333 *Essais*, III, 9, p.262.

334 *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1986, p.52.

335 *Lire les Essais de Montaigne, op.cit.*, « L'art du décousu et la part du lecteur dans les Essais », p.47.

nous-mêmes, et route par ailleurs. Il n'y a point de fin en nos inquisitions : notre fin est en l'autre monde ³³⁶».

Dans son ouvrage *Prosopopée et persona*, Blandine Perona montre également combien l'activité du lecteur est primordiale. Sans sa participation, l'œuvre ne peut véritablement exister. Le relation qu'entretient le lecteur avec le texte et l'auteur repose sur des rapports existentiels et amicaux tels la « fidélité », « l'affinité » ou « la coïncidence » :

La dissimulation est aussi la condition de la présence de l'auteur, car elle sollicite la participation active du lecteur qui est le seul à pouvoir animer le dialogue et à faire du mouvement des *Essais*, le livre consubstantiel à son auteur [...]. Le dispositif énonciatif qui oblige sans cesse le lecteur à s'interroger sur la conformité entre un énoncé et son auteur, affranchit le lecteur de l'autorité du texte et le fait penser en terme de fidélité, d'affinité et de coïncidence³³⁷.

Ainsi, l'écriture ludique de Montaigne permet d'ouvrir son œuvre aux bons joueurs, ceux qui, malgré le bluff de l'avis « Au lecteur » et les dissimulations diverses et variées, auront poursuivi la lecture et suivi ses règles, sa disposition et sa fantaisie. Les *Essais*, qui répondaient à une absence, celle de l'ami, trouvent dans le rapport au lecteur une nouvelle relation de confiance et de reconnaissance. Le lecteur ne peut donc pas être n'importe qui, mais doit, lui aussi, montrer un « esprit joueur » et consentir à ce contrat ludique, et à ce que lui propose Montaigne lui-même. Ce consentement est aussi une manière de reconnaître la légitimité du discours de l'auteur. Dans le chapitre « Considération sur Cicéron », Montaigne indique à son lecteur qu'il ne cherche pas, par cette œuvre, la gloire ni la reconnaissance d'avoir délivré un savoir :

Pour en ranger davantage je n'en entasse que les têtes. Que j'y attache leur suite je multiplierai plusieurs fois ce volume. Et combien y ai-je épandu d'histoires qui ne disent mot, lesquelles qui voudra éplucher un peu ingénieusement en produira infinis essais. Ni elles, ni mes allégations ne servent pas toujours simplement d'exemple, d'autorité ou d'ornement. Je ne les regarde pas seulement par l'usage que j'en tire. Elles portent souvent hors de mon propos la semence d'une matière plus riche et plus hardie : et sonnent à gauche un ton plus délicat, et pour moi qui n'en veux exprimer d'avantage, et pour ceux qui rencontreront mon air³³⁸.

Ce passage fait l'éloge d'une activité vaine, et qui, avec la participation d'autrui peut se répéter et se prolonger. L'auteur ne veut pas un lecteur disciple, mais un lecteur sachant lire de biais, et qui derrière la lecture des *Essais*, s'efforcera de rencontrer et de reconnaître

336 *Essais*, III, 13, p.407.

337 *Prosopopée et persona*, op.cit., p.294-295.

338 *Essais*, I, 40, p.459.

Montaigne lui-même. Dans son ouvrage *Rencontre et reconnaissance*, Olivier Guerrier montre combien la rencontre fortuite avec l'autre permet d'établir une nouvelle alliance, et finalement d'accéder au commandement que s'est donné l'ouvrage : donner la forme la plus vraie et la plus juste du moi :

[...] il s'agit de parcourir les *Essais* pour y reconnaître les mouvements contingents d'un individu « de la commune sorte ». La « fortune » a pris place du futur comme matière et agent de production de l'œuvre. Elle intervient aussi au niveau du lecteur, lui qui se fait l'observateur et le témoin de ses manœuvres. Et elle a même fini d'une certaine manière par placer ce partenaire sous l'égide et dans son espace³³⁹.

Le lecteur n'est pas seulement spectateur de cette mise en scène ludique de l'écriture et de la pensée. Lui-même, par sa participation active dans l'œuvre, est invité à jouer le jeu. Celui du vertige, en interrogeant sa condition, celui de l'*alea* en se laissant porter par le hasard et les rebondissements de l'écriture, mais également à celui de l'*agôn* « en frott[ant] et lim[ant] sa cervelle contre celle d'autrui », et celui du *mimicry*, en portant le masque des auteurs, celui de Montaigne, pour enfin, pouvoir ajuster le sien sur eux.

339 *Rencontre et reconnaissance*, op.cit., p.241.

CONCLUSION GENERALE

La lecture d'une œuvre littéraire peut s'apparenter à un jeu. Le lecteur est invité à participer à une activité plaisante, « futile », dans un cadre spatio-temporel suspendu. Dans cette lecture des *Essais*, notre présupposé était que cette dimension ludique était fortement prononcée dans la pensée, l'écriture et la réception de l'œuvre. Cela nous a paru tenir tout d'abord à son environnement direct. Les guerres de religion ont poussé les hommes à trouver un moyen de se détourner de l'horreur, le XVI^e est donc devenu un siècle de divertissement et de loisir. Cette époque a vu, tant bien que mal, « la compulsion ludique » gagner du terrain, dans les villes et les campagnes, chez les rois comme chez les valets. Les œuvres littéraires de la Renaissance, celles de Rabelais, de Bonaventure des Périers, de Marguerite de Navarre, de Montaigne ou de Verville n'ont pu être hermétiques à cet engouement pour le jeu. Mais à la différence de tous les autres, Montaigne instaure un genre inédit, un rapport nouveau à l'œuvre, au livre et à son lecteur. Ainsi, plus qu'une « arrière-boutique » amusante pour se distraire de la réalité, les *Essais* font du ludique un moteur de l'œuvre. Si, Montaigne lui-même n'était pas enclin à jouer aux jeux populaires de son époque, niais et puérils, pas « assez jeu[x] » selon lui, sa tendance ludique s'intègre de manière plus subtile dans sa pensée et son écriture. L'auteur des *Essais* redéfinit le sens et la portée des mots. Dans ce « dictionnaire tout à part [lui] », il cherche derrière le terme de « jeu », une métaphore, et au-delà même, une philosophie, une éthique. Le jeu devient un instrument pour imager le monde et la condition humaine, pour imager le lien complexe entre le for intérieur et le moi extérieur. Il sert également à problématiser le commerce et l'échange avec autrui. Le contrat ludique devient ainsi un modèle de rapport au monde et aux autres. C'est aussi une attitude, à la fois familière et rassurante, qui permet d'affronter le vertige de notre condition, les aléas de notre destin. Enfin, la dimension ludique permet également d'imager et de concrétiser la distance réflexive qui est moteur de l'œuvre. Ainsi, les *Essais* peuvent s'entreprendre comme

un espace de « jeu » qui requiert une attitude ludique, permettant aux participants (auteur, lecteur, entités fictives) de s'essayer dans un espace et un temps séparés de la vie réelle. C'est aussi un espace de plusieurs « jeux », où chaque parole étrangère, chaque discours est une nouvelle forme d'essai, une nouvelle tentative pour sentir et expérimenter notre poids et notre pesanteur dans une époque et un monde où tout est en « branle ». En plus d'un jeu d'équilibre c'est aussi une compétition, un affrontement qui permet à l'être de se confronter à ce monde, aux divers visages et paroles qu'il contient, pour enfin pouvoir se retrouver soi-même, exprimer sa propre subjectivité. Mais, loin d'être une opération singulière et intimiste, le jeu est également ce qui rassemble. Les *Essais* amènent donc l'auteur, grâce au modèle du contrat ludique, à créer un lien, certes fragile, mais idéal, avec son prochain.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie primaire

- MONTAIGNE, Michel Eyquem de, *Essais de Michel de Montaigne. Livre 1*, éd. d'Emmanuel Naya, Delphine Reguig et Alexandre Tarrête, Paris, Gallimard, coll. « Folio Classique », 2009.
- *Essais de Michel de Montaigne. Livre 2*, éd. d'Emmanuel Naya, Delphine Reguig et Alexandre Tarrête, Paris, Gallimard, coll. « Folio Classique », 2009.
- *Essais de Michel de Montaigne. Livre 3*, éd. d'Emmanuel Naya, Delphine Reguig et Alexandre Tarrête, Paris, Gallimard, coll. « Folio Classique », 2009.
- MONTAIGNE, Michel de, *Les Essais*, Édition de Jean Balsamo, Catherine Magnien-Simonin et Michel Magnien, Paris, Gallimard, coll. « La Pléiade », 2007.
- MONTAIGNE, Michel de, *Essais*, présentation, établissement du texte, apparat critique et notes par André Tournon, Paris, Imprimerie nationale Éditions.
- BODEL, Jean, *Jeu de Saint Nicolas*, éd. de Jean Dufournet, Paris, Flammarion, 2005.
- DE NAVARRE, Marguerite, *Heptaméron*, éd. de Simone de Reyff, Paris, Flammarion, coll. « GF Flammarion », 1982.
- DES PERIERS, Bonaventure, *Nouvelles récréations et joyeux devis I-XC*, éd. de Krystyna Kasprzyk, Paris, H.Champion, coll. « Société des textes français modernes », 1980.
- DE VERVILLE, Béroalde, *Le Moyen de Parvenir*, éd. de Michel Renaud, préface de Michel Jeanneret, Paris, Gallimard, coll. « Folio classique », 2006.
- ERASME, *Declamatio de pueris statim ac liberaliter instituendis*, éd. critique, traduction et commentaire par Jean-Claude Margolin, Genève, Droz, 1966.
- LE POULCHRE, François, *Le Passe-temps: le texte de 1597 avec les variantes de 1595*, Édition critique établie et annotée par Brigitte Lourde, Paris, Champion, coll. « Textes de la renaissance », 2008.
- MONTAIGNE, *Journal de voyage*, éd. de Fausta Garavini, Paris, Gallimard, 1983.
- RABELAIS, *Les cinq livres*, François, éd. de Jean Céard, Gérard Defaux, et Michel Simonin, Paris, Le Livre de poche, coll. « La Pochothèque », 1994.

Bibliographie secondaire et études critiques

Ouvrages et articles sur la période ou sur les œuvres de la période

- BEAUJOUR, Michel, *Le jeu de Rabelais*, Paris, l'Herne, coll. « Essais et philosophie », 1969.
- BERRIOT, François, *Athéismes et athéistes au XVI^e siècle en France*, Paris, Cerf, coll. « Thèses Cerf », 1984.
- CAVE, Terence, *The Cornucopian text : problems of writing in the French Renaissance*, Oxford, Clarendon press, 1979.
- CHIRON, Pascale et RADJ, Lidia, *Valeur des lettres à la Renaissance : débats et réflexions sur la vertu de la littérature*, Paris, Classiques Garnier, 2016.
- JEANNERET, Michel, *Des mets et des mots : banquet et propos de table à la Renaissance*, Paris, J.Corti, 1987.
- LE CADET, Nicolas, *L'évangélisme fictionnel : les livres rabelaisiens, le Cyballum mundi, L'Héptaméron (1532-1552)*, Paris, Classiques Garnier, 2011.
- LESTRINGANT, Frank, « la crise de la Renaissance », in TADIE Jean-Yves, *La littérature française : dynamique et histoire*, Paris, Gallimard, 2007.
- MATORE, Georges, « Le temps au XVI^e siècle », in *L'information grammaticale*, 1987, n° 32, p.3-8.
- MARRACHE-GOURRAUD, Myriam, « *Hors toute intimidation* » : *Panurge ou la parole donnée*, Genève, Droz, 2003.
- SCHAM, Michael, *Lector Ludens : the representation of games and play in Cervantes*, Toronto, University of Toronto Press, 2014.

Littérature, n°55, « La farcissure : Intertextualités au XVI^e siècle », 1984.

Sur la théâtralité à la Renaissance

- NAVAUD, Guillaume, *Persona: le théâtre comme métaphore théorique de Socrate à Shakespeare*, Travaux d'humanisme et renaissance, n° 478, Genève, Droz, 2011.
- PERONA, Blandine, *Prosopée et persona à la Renaissance*, Paris, Classiques Garnier, coll. « Bibliothèque de la Renaissance », n°12, 2013.

Le passe-temps et le jeu

Sociologie, anthropologie, ethnologie:

- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. éd. rev. et augmentée, Paris, Gallimard, « Folio Essais », 2009.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, coll. « Tel », traduction depuis le néerlandais par Cécile Seresia, 1988.
- HENRIOT, Jacques, *Le jeu*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Initiation

philosophique », 1969.
WINICOTT, Donald Woods, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, traduit de l'anglais par Claude Monod et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 2002.

Histoire :

ARIES, Philippe, MARGOLIN Jean-Claude, *Les jeux à la Renaissance: actes du XXIIIe Colloque international d'études humanistes, Tours, - Juillet 1980*, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, 1982.
BELMAS, Élisabeth, *Jouer autrefois : Essai sur le jeu dans la France moderne (XVIe-XVIIIe siècle)*, Éditions Champ Vallon, coll. « Époques », 2006.
LHÔTE, Jean-Marie, *Histoire des jeux de société, géométrie du désir*, Paris, Flammarion, 1994.
MELH, Jean-Michel. *Les jeux au royaume de France: du XIIIe siècle au début du XVe siècle*. Paris, Fayard, 1990.
PARLEBAS, P, DEPAULIS, Thierry, *Jeux et culture à la Renaissance : album d'estampes de Nicolas Prévost*, Paris, Harmattan, 2017.

Exposition à la BNF, sous la direction de Netchine Eve, *Jeux de princes, jeux de vilains*, Paris, Bibliothèque nationale de France / Seuil, 2009.
« Jocari | Jeux et jouets antiques, médiévaux et renaissants », <http://www.jocari.be/index.php>., Consulté le 7 décembre 2017.

Philosophie, littérature et symbole :

DUFLO, Colas, *Le Jeu: De Pascal à Schiller*, Presses universitaires de France, 1997.
——— *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaire de France, coll. « Pratiques théoriques », 1997.
FINK, Eugen, HILDENBRAND Hans, LIDENBERG, Alex, *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Éditions de Minuit, « Arguments », 1966.
GENNAI, Aldo, *L'idéal du repos dans la littérature française du XVIe siècle*, Paris, Classiques Garnier, 2011.
JOUET-PASTRE, Emmanuelle, *Le jeu et le sérieux dans les Lois de Platon*, Sankt Augustin, Academia Verlag, 2006.
LHÔTE, Jean-Marie, *Symbolisme des jeux*, [1976], Paris, Berg International, 2010.
PICARD, Michel, *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, 1986.
THIROUIN, Laurent, *Le hasard et les règles : le modèle du jeu dans la pensée de Pascal*, Paris, J.Vrin, 1991.

Études critiques consacrées à Montaigne et aux *Essais*

- Ouvrages

B. MCKINLEY, Mary, *Les terrains vagues des « Essais » : itinéraires et intertextes*, Paris, Champion, 1996.
BOUDOU, Bénédicte, *Le dictionnaire des « Essais » de Montaigne*, Paris, L. Scheer, 2011.
C. BOWEN, Barbara, *The age of bluff : paradox & ambiguity in Rabelais & Montaigne*,

- Urbana, Chicago et Londres, University of Illinois Press, 1972
- BROUSSEAU-BEUERMANN, Christine, *La copie de Montaigne : Etude sur les citations dans les « Essais »*, Paris-Genève, Champion-Slatkine, 1989.
- BUTOR, *Essai sur les Essais*, Paris, Gallimard, « NRF Essais », 1998.
- COMPAGNON, Antoine, *Chat en poche – Montaigne et l'allégorie*, Paris, Le Seuil, coll. « La librairie du XXe », 1993.
- *Nous Michel de Montaigne*, Paris, Le Seuil, 1980.
- CONCHE, Michel, *Montaigne ou la conscience heureuse*, Paris, Presses Universitaires de France, 2015.
- *Montaigne et la philosophie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1996.
- DELEGUE, Yves, *Montaigne et la mauvaise foi : l'écriture de la vérité*, Paris, Champion, 1998.
- DEFAUX, Gérard, *Marot, Rabelais, Montaigne: l'écriture comme présence*, Paris, Champion-Slatkine, coll. « Études montaignistes », 1987.
- DEMONET, Marie-Luce, *Michel de Montaigne : les Essais*, Paris, PUF, 1985.
- DESAN, Philippe, *Dictionnaire de Montaigne*, Paris, , Champion, coll. « Dictionnaires & références », 2007.
- *Portraits à l'essai – Iconographie de Montaigne*, Paris, Champion, 2007.
- DOTOLI, Giovanni, *La voix de Montaigne : langue, corps et parole dans les Essais*, Paris, éd. Lanore, 2007.
- GIACONE, François, *La langue de Rabelais, la langue de Montaigne- Acte du colloque de Rome septembre 2003*, Genève, Droz, coll. « Travaux d'humanisme et Renaissance », 2009.
- GLAUDES Pierre, *L'essai : métamorphoses d'un genre*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, coll. « Cribles : théories de la littérature », 2002.
- GRAY, Floyd, *Le style de Montaigne*, Paris, Nizet, 1992.
- GUARAVINI, Fausta, *Itinéraires à Montaigne, jeux de texte*, Paris, Champion, 1995.
- *La balance de Montaigne : Exagium /Essai*, Paris, A.G. Nizet, 1982.
- GUERRIER, Olivier, *Quand « les poètes feignent » : « fantaisie » et fictions dans les Essais de Montaigne*, Paris, Champion, coll. « Études montaignistes », n°40, 2002.
- *Rencontre et Reconnaissance : Les Essais ou le jeu du hasard et de la vérité*, Paris, Classique Garnier, 2016.
- JOUKOVSKY, Françoise, *Montaigne et le problème du temps*, Paris, Nizet, 1972.
- LESCHEMELLE, Pierre, *Montaigne: le badin de la farce: de la joie tragique à la gaie sagesse*, Paris, Imago, 1995.
- LESTRINGANT, Frank. « *Je suis moi-même la matière de mon livre* »: lecture du livre III des Essais, 2016.
- MARCU, Eva, *Répertoire des idées de Montaigne*, Genève, Droz, coll. « Travaux d'humanisme et Renaissance », 1965.
- MATHIEU-CASTELLANI, Gisèle, *Montaigne l'écriture de l'Essai*, Paris, Puf, 1988.
- *Montaigne ou la vérité du mensonge*, Paris, Droz, 2000.
- METSCHIES, Michael, *La citation et l'art de citer dans les Essais de Montaigne*, trad. Jules Brody, Paris, Classiques Garnier, 1997.
- MICHA, Alexandre, *Le Singulier Montaigne*, Paris, Nizet, 1964.
- NAKAM, Geralde, *Les Essais de Montaigne, miroir et procès de leur temps : témoignage historique et création littéraire*, Paris, Champion, « Études montaignistes », 2001.
- *Montaigne et son temps, les événements et les Essais. L'Histoire, la vie, le livre*, Paris, Nizet, 1982.
- POUILLOUX, Jean-Yves, *Lire les Essais de Montaigne*, Maspero, 1969.
- *Montaigne et l'éveil de la pensée*, Paris, Champion, 1995.

- RIGOLOT, François, *Les Métamorphoses de Montaigne*, Paris, Puf, coll. « Écrivains », 1988.
- TOURNON, André. *Montaigne en toutes lettres*, Paris, Bordas, coll. « En toutes lettres », 1993.
- *Montaigne, La glose et l'essai*, Presses Universitaires de Lyon, 1983.
- TRINQUET, Roger. *La Jeunesse de Montaigne*. Paris, A.G. Nizet, 1972.
- SAMARAS Zoé, *The comic element of Montaigne's style*, Paris, A.G. Nizet, 1970.
- SCHNEIKERT, Élisabeth, *Montaigne dans le labyrinthe : De l'imaginaire du Journal de voyage à l'écriture des Essais*, Paris, Champion, 2006.
- STAROBINSKI, Jean, *Montaigne en mouvement*, Paris, Gallimard, 1982.
- STATUS, Pierre, TOURNON, André, *Le réel et la joie : essai sur l'œuvre de Montaigne*, Paris, Kimé, 1997.

- Articles et revues

- CREMONA, Nicolas, «L'humour au XVI^e siècle : Rabelais et Montaigne», Fabula, http://www.fabula.org/atelier.php?Humour_au_XVIe_si%26grave%3Bcle
- COMPAGNON, Antoine, «Qu'est-ce qu'un auteur ? - Sixième leçon : Les jeux à la Renaissance», Fabula, <https://www.fabula.org/compagnon/auteur6.php>, Consulté le 06/01/2018.
- DELIA, Luigi, « La conscience de la vanité chez Montaigne », Sciences humaines combinées [En ligne], 2007, mis en ligne le 07 décembre 2017, <http://preo.u-bourgogne.fr/shc/index.php?id=78>.
- FOGLIA, Marc, « la question de l'interprétation chez Montaigne », *Cahiers Philosophiques*, n°127, 2011, p.81-96.
- MATORE, Georges, « Le temps au XVI^e siècle», in *L'information grammaticale*, 1987, n° 32, p.3-8.
- ROGER-VASSELIN, Bruno , « Ironie et humour chez Montaigne », *Bulletin de l'Association d'étude sur l'humanisme, la réforme et la renaissance*, n°51, 2000, p.263-269.
- THWEALT, V. « Art de conférer : art des essais, art de vivre », *Romanic Review*, LXVIII (1977), p.103-117.

- Colloques

- CAMERON, Keith et WILLET Laura, *Le visage changeant de Montaigne*, Actes du Colloque tenu à l'Université d'Exeter, septembre 2000, Paris, Champion, coll. « Colloques, congrès et conférences sur la Renaissance », 2003.
- GUERRIER, Olivier, *Moralia et Oeuvres morales à la Renaissance*, Actes du Colloque international de Toulouse (mai 2005), Paris, Champion, 2008.
- LESTRINGANT, Frank, *Rhétorique de Montaigne*, Actes du Colloque de la Société des Amis de Montaigne, préface de Marc Fumaroli, Paris, Champion, 1985.
- PEACOCK, Noël, SUPPLE, James J, *Lire les Essais de Montaigne*, Actes du Colloque de Glasgow 1997, Paris, Champion, 2001.
- SAMARAS, Zoé, *Montaigne : espace, voyage, écriture*, Actes du Congrès international de Thessalonique, 23-25 septembre 1992, Paris, Champion, 1995.

Outils de littérature générale et de théorie littéraire

Dictionnaires et Encyclopédies :

HUGUET, *Dictionnaire de la langue française du XVIe siècle*, Paris, Didier, 1925.

NICOT, Jean , MASSET, Jean. *Trésor de la langue française: tant ancienne que moderne*, le Temps, 1606.

REY, Alain, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, 2012.

Encyclopédie Universalis <https://www.universalis.fr/>

Le Petit Robert en ligne

Ouvrages de théorie littéraire :

COMPAGNON, Antoine, *Le démon de la théorie – Littérature et sens commun*, Paris, Édition du Seuil, coll. « Points Essais », 2014.

SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Le Seuil, 1999.

