

Nelly LABÈRE, « Jeu de hasard et jeu d'adresse. Poétique des formes narratives brèves médiévales », p. 1-12.
<<http://umr6576.cesr.univ-tours.fr/Publications/HasardetProvidence>>

Hasard et Providence XIV^e-XVII^e siècles

Actes du cinquantenaire de la fondation du CESR et XLIX^e Colloque International d'Études Humanistes
Tours, 3-9 juillet 2006

publié par le Centre d'Études Supérieures de la Renaissance

Responsable de publication

Marie-Luce DEMONET
Université François-Rabelais de Tours, CNRS/UMR 6576

Mentions légales

Copyright 2007 — © CESR. Tous droits réservés.
Les utilisateurs peuvent télécharger et imprimer cet article,
pour un usage strictement privé.
Reproduction soumise à autorisation.

Date de publication

08 octobre 2007

Date de mise à jour

Ouvrage en ligne publié avec le concours
de l'Université François-Rabelais, du CNRS,
du Ministère de la Recherche et de l'Enseignement supérieur,
du Ministère de la Culture et de la Communication,
du conseil régional du Centre,
du conseil général de l'Indre-et-Loire,
de l'Institut Universitaire de France

Collection « *La Renaissance en ligne* »



Nelly Labère

Université Bordeaux III, UMR 8092

Jeu de hasard et jeu d'adresse. Poétique des formes narratives brèves médiévales

Si le fabliau met au fondement de sa poétique le jeu de dés¹, la nouvelle refuse la taverne et le cabaret (« bancq ») pour leur préférer le « marché » qui procure « ung ou deux bons compaignons »². Dans la taverne, on boit et on fait ripaille ; cependant on ne joue pas *avec* mais *contre*. La nouvelle s'oppose à cette vision en proposant un jeu de la coopération. Contrairement au jeu de hasard qui repose sur le duel, la nouvelle invite à la participation globale, offrant un passe-temps collectif. Elle se veut inclusive et non exclusive, chacun participant au jeu dans un tour de rôle égalitaire.

Loin de s'inscrire dans une simple esthétique, le choix de la nouvelle contre le dé est emblématique des préoccupations qui se nouent en cette fin de Moyen Âge. Face aux temps empestés et au pessimisme historique du « déjà-dit »³, la littérature s'interroge sur les fins dernières et envisage la Nature comme

1. C'est le cas, par exemple, dans les *Trois Aveugles de Compiègne*, les *Trois Dames de Paris* et *Saint Pierre et le Jongleur* où la partie de jeu de dés est décrite minutieusement avec ses enjeux, ses péripéties, ses coups et ses gains. Pour des analyses, voir Andrew Cowell, *At play in the tavern : signs, coins and bodies in the Middle ages*, Ann Arbor, Michigan, University of Michigan Press, 1999.

2. Voir la nouvelle 93 des *Cent Nouvelles Nouvelles* (*Cent Nouvelles Nouvelles*, éd. F. P. Sweetser, Genève, Droz, 1996, nouvelle 93, p. 528) : « Et combien qu'elle supposast que, pource qu'il estoit [son mary] accompaigné du dit voisin, il s'en allast sur le bancq, toutesfois si n'en avoit il nulle volonté, mais il s'en alloit sur le marché, pour trouver encores ung ou deux bons compaignons et les amener disner avecques luy ». Le *si n'en avoit il nulle volonté* résonne au niveau du recueil avec la nouvelle 6 qui pousse le déni jusqu'à son paroxysme : l'ivrogne ne veut pas accompagner les marchands pour aller boire. Il veut aller au paradis. Il se retrouvera bel et bien mort. Mais dans sa maison. La nouvelle signe donc bien une rupture avec le fabliau en évacuant volontairement la présence du jeu de dés.

3. Voir Jacqueline Cerquiglini-Toulet, *La Couleur de la mélancolie. La fréquentation des livres au XIV^e siècle, 1300-1415*, Paris, Hatier, 1993.

le champ d'expérimentation du hasard et de la providence. Fortune devient problématique au XIV^e siècle : le monde est « bestourné »⁴. Comme Pierre-Yves Badel l'explique dans son commentaire du *Roman de la Rose* :

Fortune, au livre II, cumule les pouvoirs de la Fortune et de la Nature du *Roman de la Rose*. Elle gouverne le monde créé par l'intermédiaire des astres. Elle est plus complexe que le commun ne le pense. Elle porte à juste titre quatre noms différents : celui de Providence — elle voit et sait tout d'avance ; le cours du monde a un sens en dépit des apparences — ; celui de Destinée ou Fate — les tours de sa roue, le destin, ne sont que la manifestation sensible des desseins secrets et inéluctables de Dieu — ; celui de Cas d'Adventure — c'est le hasard ou *casus* des scolastiques, résultat de la rencontre imprévisible de causes secondes — ; celui de Fortune — nom que lui donne la « voix commune » sensible au caractère impressionnant de l'ascension soudaine des humbles et de la chute des puissants.⁵

Ses remarques trouvent de multiples échos dans la conception que se font les auteurs d'une production littéraire non plus signe d'*auctoritas* mais soumise à la *variatio*. Fortune passe ainsi d'une conception statique à une représentation dynamique. Elle se double encore, dans les recueils de formes brèves, d'une transformation du *topos*. À l'allégorie traditionnelle, se substitue une figure mouvante et fluide, variable dans ses emplois. *Providence*, *Destinée*, *Cas d'Adventure* ou *Fortune*, elle témoigne d'une plasticité qu'elle transmet à son objet, le recueil. De l'*exemplum* à la fable, du fabliau à la nouvelle, le rapport aux « coups du ciel » se dit sur le mode du questionnement. « Coup de maître » ou « coup du sort », le « coup de dé » fustige l'*aléa* de la roue de Fortune et vise un mode *agon*-isant. Le *Decameron* de Boccace, traduit en 1414 par Laurent de Premierfait, signe l'apparition de la nouvelle en France et marque une nouvelle forme de représentation du monde. Emblématique par sa construction de la roue de Fortune, le *Décaméron*⁶ thématise les emplois génériques de Fortune et ouvre sur de nouvelles représentations de la providence. Le « hasart » du jeu de dé se métamorphose en « adventure » de la parole. L'opposition se transforme en coopération et les recueils invitent à *nouveler* pour *renouveler* le monde.

4. Le *Roman de Fauvel* est considéré par la critique comme une des œuvres emblématiques de ce changement des mentalités. Voir Jean-Claude Mühlethaler, *Fauvel au pouvoir. Lire la satire médiévale*, Paris, Champion, 1994.

5. Pierre-Yves Badel, *Le « Roman de la Rose » au XIV^e siècle. Études de la réception de l'œuvre*, Genève, Droz, 1980, p. 217.

6. Nous noterons *Décaméron* la traduction en 1414 de Laurent de Premierfait (Boccace, *Le Décaméron, traduction (1411-1414) de Laurent de Premierfait*, éd. G. Di Stefano, Montréal, CERES, 1998, 2 vol.) ; *Decameron*, la version florentine de Boccace (Boccaccio, *Decameron*, éd. par V. Branca, Milano, Mondadori, 1985) et sa traduction (Boccace, *Décaméron*, trad. C. Bec, Paris, Le livre de Poche, 1994).

L'alliance ludique

Choisir la nouvelle contre le dé est emblématique des choix auctoriaux qui sont au fondement du genre. Dans le fabliau, le plan horizontal de la table du « hasart »⁷ croise le plan vertical du « hasard »⁸. L'individu, au centre de cet axe cardinal, est isolé dans une conception ludique qui se donne sous la forme du *duel* et de l'*alea*⁹. La nouvelle s'oppose à cette vision en proposant un jeu de la coopération. Le fabliau se définit alors comme un jeu de lutte où les joueurs ont des intérêts opposés ; la nouvelle, comme un jeu d'association où le dire incarne l'intérêt concordant des joueurs, de sorte qu'ils forment une coalition se comportant comme un joueur unique¹⁰. C'est ce que Pampinee explicite en ces termes :

Et ainsi comme vous voyez, nous avons ici tabliers et eschez, et chascun de nous pueust prendre son delict en celle chose qui plus plaira a son couraige. Mais si vous deviez en ceste chose ensuivre mon vouloir, nous esbattrions l'un l'autre, non pas en jouand aux tables ou aux eschez, en quoy advient que aulcun des joueurs se courrouce sanz trop grand plaisir de l'autre partie jouant ou de celui qui est present a resgarder le jeu, mais nous nous soulacerions l'un l'autre en comptand des nouvelles, car dire nouvelles peust donner plaisir a toute la compaignie en escoutant celui qui parlera.¹¹

Le groupe possède alors une visée commune. Contrairement au jeu de hasard qui repose sur le duel, la nouvelle invite à la participation globale, offrant un passe-temps collectif. Elle se veut inclusive et non exclusive, chacun participant

7. Le « hasart » peut désigner en ancien français la table sur laquelle on joue aux dés.

8. « Hasard » pris dans l'acception de « sort, fortune » et définissant un rapport de l'homme au divin.

9. Pour la définition des concepts, nous renvoyons à l'ouvrage fondateur de Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, Paris, Gallimard, 1991.

10. Nous renvoyons ici à Michelangelo Picone, « Per una lettura ludica del *Decameron* », dans *Passare il tempo. La lettura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo. Atti del Convegno di Pienza*, Roma, Salerno editrice, t. I, 1993, p. 105-127.

11. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, I, intro., p. 33-34. Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, I, intro., p. 31 : « Come voi vedete, e tavolieri e scacchieri, e puote ciascuno, secondo che all'animo gli è più di piacere, diletto pigliare. Ma se in questo il mio parer si seguisse, non giucando, nel quale l'animo dell'una delle parti convien che si turbi senza troppo piacere dell'altra o di chi sta a vedere, ma novellando (il che può porgere, dicendo uno, a tutta la compaignia che ascolta diletto) questa calda parte del giorno trapasaremo ». Traduction (Christian Bec, *op. cit.*, p. 55) : « Il y a, comme vous voyez, des damiers et des échiquiers avec lesquels chacun peut se distraire à son gré. Mais si l'on suit mon avis sur ce point, nous ne passerons pas cette chaude partie du jour à jouer (car au jeu l'esprit d'un des partenaires se trouble, sans grand plaisir pour l'autre ni pour l'assistance), mais à conter des nouvelles (ce qui, pendant que l'un de nous raconte, peut combler de plaisir tout l'auditoire) ».

au jeu dans un tour de rôle égalitaire. Elle ne sanctionne pas le perdant ni ne célèbre le gagnant, car elle se définit sur la base de l'échange et non du gain. Pour ce faire, elle établit des règles internes qui puissent être communes à l'ensemble du groupe. Il s'agit, par exemple dans le *Décameron*, d'instituer, hors des lieux florentins infestés, la règle du « soulacer, rire et chanter » (p. 29). L'ordre domestique (« le lieu bien net et balayé, dedans les chambres les litz ordonneant faitz [...] », p. 29) invite à l'organisation du cercle devisant dans un effet de miroir. Il s'agit de diviser le temps par le temps selon le nombre d'or de la perfection (le 1 du jour, le 10 des devisants et des journées, le 100 du recueil) pour viser l'unité idéalisée :

Je par sentence di et juge que chascun de nous dix par ung jour entier attribue et preigne a soy honneur et charge ou regime de nostre compaignie.¹²

Elle s'incarne par l'élection d'une reine ou d'un roi qui figure lui aussi la célébration du multiple par le un. La couronne de laurier¹³ jadis attribuée au vainqueur signifie l'appartenance à un cercle d'élus, jonction de la *selectio* et de l'*electio*. À ce roi couronné revient le pouvoir de décider de la thématique des récits dans une mise en abyme de la règle par la règle. Il s'agit ainsi pour Boccace (et sur un deuxième plan, pour les devisants) de chercher à décrire les possibilités offertes aux joueurs et d'examiner les conséquences, certaines ou aléatoires, attachées à tous les systèmes possibles de décisions prises par tous les joueurs. Contrairement aux autres jeux évoqués dans le *Décameron*, le jeu de parole est aussi déterminé par un choix temporel et spatial qui est institué comme règle. *Jouer à nouvellier* est réservé au temps central de la journée alors que les autres formes d'expression ludiques sont laissées libres :

Par ainsi, seigneurs et dames, nous passerons ceste chaude partie du jour, car chascun de vous n'aurez pas achevee une seule nouvelle ains que le souleil se decline, et que la chaleur soit finee. Et lors après pourrez aller vous soulacer la ou plus vous plaira. Et pour tant, se il vous plaist, faisons ce que je di, mais en ceste chose je vueil suivre vostre plaisir ; et se il ne vous delictoit compter nouvelle histoires, chascun, hommes et femmes, facent a heure de vespres la chose qui plus leur plaist.¹⁴

12. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, I, intro., p. 30. La référence numérale (I, 10) est absente du texte-source (Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, I, intro., p. 28).

13. Le laurier réapparaît dans le nom Lauretta/Laurete qui renvoie, par l'onomastique, au laurier, symbole de l'immortalité et de la gloire ; arbuste d'Apollon, il illustre la victoire due à la sagesse et à l'héroïsme. C'est ici, en creux, l'une des visées des devisants et de la nouvelle.

14. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, I, intro., p. 34. Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, I, intro., p. 31 : « Voi non avrete compiuta ciascuno di dire una sua novelletta, che il sole fia declinato e il caldo mancato,

Ainsi s'opère une répartition entre jeu matériel et jeu spirituel, entre jeu du corps et jeu de la parole, le second étant conditionné temporellement. La nouvelle fait alors basculer la *tactique*¹⁵ vers la *stratégie*, chaque joueur/narrateur établissant un ordre de préférence sur l'ensemble des conséquences mises en évidence par le schéma de causalité. Mais il doit aussi chercher à se faire une idée précise des ordres de préférence des autres joueurs sur ce même ensemble de conséquences. C'est ce que la théorie des jeux appelle le *schéma de finalité du jeu*. En effet, la théorie des jeux observe comment se pose, en situation réelle de conflit, la question de la lutte ou de la coopération¹⁶. Le *Décameron* illustre là encore particulièrement ce choix lors de la description de la peste divisant le corps social florentin. Boccace décrit avec minutie comment les hommes « languissoient malades et delaisiez du tout » :

Et ja ne fault dire que ung citoien refusoit et fuyoit l'aulture, comme se l'un n'eust cure de l'aulture ; et les parens pou ou neant ne cemonnoient en mangers l'un l'aulture ne visitoient. Et si grant paour estoit entree dedans les cuers des hommes, que le frere et la seur laissoient leurs propres freres, et l'oncle le nepveu, et souvant la femme son mari, et les peres et meres leurs enfans, qui est chose incredible.¹⁷

e potremo dove più a grado vi fia andare prendendo diletto : e per ciò, quando questo che io dico vi piaccia, ché disposta sono in ciò di seguire il piacer vostro, facciando ; e dove non vi piacesse, ciascuno infino all'ora del vespro quello faccia che più gli piace ». Traduction (Christian Bec, *op. cit.*, p. 55-56) : « Avant que vous ayez fini de dire chacun sa petite nouvelle, le soleil aura baissé, la chaleur diminué, et nous pourrons aller nous divertir où bon nous semblera. Si ce que je dis vous plaît — et là-dessus je suis disposée à suivre votre plaisir —, faisons-le ; et si cela ne vous plaît pas, que chacun fasse, jusqu'à l'heure de vêpres, ce qui lui plaira le mieux ».

15. On entend par tactique la décision globale unique résultant d'un choix opéré par le joueur, avant de se mettre en jeu, de l'ensemble des possibilités qui lui sont offertes et du choix élémentaire qu'il opère sur ces possibilités.

16. Johan Huizinga est l'un des premiers à s'être interrogé sur les fonctions anthropologiques du jeu dans son ouvrage fondateur *Homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, 1988 (1^{re} éd. française 1951). Cependant, il n'a retenu pour l'essentiel que son aspect compétitif. Roger Caillois (*Les Jeux et les Hommes, op. cit.*) classe, quant à lui, les jeux en quatre catégories fondamentales : *agôn* (compétition), *alea* (chance), *mimicry* (simulacre), *ilinx* (vertige). Cette typologie a le mérite de souligner que, dans la transformation du rapport entre l'individu et le monde, non seulement le joueur peut tenter de modifier le monde par une intervention active dans la compétition mais aussi l'accepter passivement, chercher à le transformer par la simulation d'une autre personne ou tenter d'atteindre au vertige.

17. Boccace, *Décameron, op. cit.*, I, intro., p. 15. Boccaccio, *Decameron, op. cit.*, I, intro., p. 16 : « E lasciamo stare che l'uno cittadino l'altro schifasse e quasi niuno vicino avesse dell'altro cura e i parenti insieme rade volte e non mai si visitassero e di lontano : era con sì fatto spavento questa tribulazione entrata ne' petti degli uomini e delle donne, che l'uno fratello l'altro abbandonava e il zio il nepote e la sorella il fratello se spesse volte la donna il suo marito ; e, che maggior cosa è e quasi non credibile, li padri e le madri i figliuoli, quasi loro non fossero, di visitare e di servire schifavano ». Traduction (Christian Bec, *op. cit.*, p. 41-42) : « Ajouterai-je que les citoyens s'évitaient mutuellement, que pres-

À travers *le tableau des malheurs du temps*, c'est aussi le schéma de causalité qui est établi par l'auteur se figurant en maître du jeu. Le multiple disparaît face à l'unité. La coopération se transforme en lutte. Certains joueurs utilisent les possibilités offertes par la situation pour agir isolément (« les mercenaires survénus *nouvellement* », par exemple) alors que d'autres (les devisants) sont amenés à mettre en commun leurs moyens d'action au service d'une finalité collective. Cette *alliance* ou *coalition* se place, dans le *Décameron*, sous le signe du sacré puisqu'elle se conclut dans une église. Au plan vertical de la communication par la prière, les devisants entendent substituer à *l'alea*, *l'agôn*¹⁸ de l'horizontalité de la parole humaine échangée dans les « manoirs champêtres ». Cette posture n'est pas seulement naturaliste. Elle engage au-delà une vision du jeu. L'homme ne s'affronte plus avec le hasard de la peste ou des dés comme partenaire. Il substitue à cet axe vertical du jeu sur la probabilité, l'axe horizontal du jeu sur la possibilité. La nouvelle ne vise pas une vérité transcendante mais une vérité humaine et sociale. Elle se place alors du côté de *l'agôn*, c'est-à-dire de l'affrontement avec un partenaire doté de la même sensibilité, où l'homme est au centre du jeu. L'intelligence de la règle est érigée en valeur commune. C'est sur ce point que le jeu libre se transcende en jeu social¹⁹. Car la nouvelle entend mettre au cœur de son activité l'esprit contre le hasard. Pour ce faire, la nouvelle érige certains principes qui imposent à l'ensemble des opinions individuelles une sorte d'harmonie interne. Ils se théorisent sur le plan métadiscursif comme enjeu poétique d'un genre conçu comme jeu. Ils se matérialisent sur le plan de la diégèse par la figuration d'une société conteuse qui duplique, à l'échelle du récit, les procédés qui animent l'ensemble du recueil.

La règle et le jeu

S'érigeant en système, le *Décameron* fixe non seulement les règles du genre de la nouvelle à travers le pacte de contagion des devisants, mais souligne encore l'effi-

que aucun n'avait souci de son voisin, que les parents se rendaient visite de loin en loin et rarement, sinon jamais ? Cette tribulation avait pénétré d'une telle épouvante les cœurs des hommes et des femmes, que le frère abandonnait le frère, l'oncle le neveu, la soeur le frère et souvent l'épouse son mari. Chose plus forte et presque incroyable, les pères et les mères évitaient de rendre visite et service à leurs enfants comme s'ils n'eussent pas été à eux ».

18. Sur la définition du jeu comme *agôn* ou *alea*, voir Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, *op. cit.*, p. 45-60 et 123-142.

19. L'anglais possède deux termes pour rendre compte de cette répartition. *Play* renvoie du côté du jeu libre où l'imagination du joueur peut s'exercer sans contraintes ; *game* à une pratique réglementée qui pose des contraintes comme à la base de l'échange entre différents joueurs. Dans le jeu libre, les rôles ne sont pas liés entre eux, contrairement au jeu réglementé où les rôles sont intériorisés sous la forme d'un tout cohérent.

cacité du modèle par le recours au contre-exemple. Dyonee, lors de son règne, modifie le *schéma de finalité du jeu* en rappelant le *schéma de causalité du jeu*. Signe de la plasticité ludique mise en place et de la victoire de la stratégie narrative sur la tactique hasardeuse, Dyonee « demande un don » :

Le don que je demande est que je ne soie obligé par ceste lois de
racompter nouvelles selon vostre propos, se je ne vueil, mais qu'il me
loise dire celle nouvelle qui plus me plaira.²⁰

La rupture de l'ordre intervient directement après la formulation de l'*ordonnance*. Adoptée comme généralité sans distinction de sexe (« les femmes et hommes tous ensemble ») et comme assentiment dans un silence visant la célébration (« tous les autres se taisoient »), la règle s'énonçait jusqu'alors comme totalisation. Or, la demande de Dyonee apparaît en surface sur le mode de la contestation du *contre-ordre*. L'individu se désolidarise du groupe pour remettre, par le un du « seul », le multiple des « autres » :

Quant les femmes et hommes tous ensemble approuvoient ceste or-
donnance et disoient que ilz la vouloient bien suivre, le jovencel
Dyonee seul, quant ja tous les autres se taisoient, dist a la royne
Philomene [...].²¹

Mais loin d'être un rejet du groupe par une rupture de la règle et une sortie du jeu, la demande de Dyonee sollicite l'assentiment de l'assemblée et l'accord du meneur de jeu :

Je vous demande un don, le quel je vueil estre confirmé tant comme
nostre compaignie durera.²²

20. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, I, conclusion, p. 108. Laurent de Premierfait réduit le texte-source pour insister sur le don et la règle : « il quale [dono] è questo : che io a questa legge non sia costretto di dover dire novella secondo la proposta data, se io non vorrò, ma qual più di dire mi piacerà. » (Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, I, conclusion, p. 85. Traduction (Christian Bec, *op. cit.*, p. 103) : « voilà ce dont il s'agit : exemptez-moi de l'obligation de m'en tenir, pour le choix de mes nouvelles, au sujet choisi d'avance, si je n'en ai pas envie, et laissez-moi vous raconter ce qui me plaira davantage »).

21. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, I, conclusion, p. 108. Laurent de Premierfait accentue la rupture esquissée dans le texte-source : « Le donne e gli uomini parimente tutti questo ordine commendarono e quello dissero da seguire ; Dioneo solamente, tutti gli altri tacendo già, disse [...] » (Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, I, conclusion, p. 85). Traduction (Christian Bec, *op. cit.*, p. 103) : « Les femmes et les hommes saluèrent d'un commun applaudissement une telle organisation et l'adoptèrent pour l'avenir ; seul Dioneo, alors que tous les autres s'étaient tus, prit la parole et dit [...] ».

22. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, I, conclusion, p. 108. Laurent de Premierfait, en supprimant les modalisateurs, radicalise l'exception à la règle de Dyonee : « Ma di spezial grazia vi chaggio un dono, il quale voglio che mi sia confermato per infino a tanto che la nostra compaignia durerà » (Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, I, conclusion, p. 85). Traduction (Christian Bec, *op. cit.*, p. 103) : « Je

Énoncée courtoisement sous la forme du don, la demande rappelle que le *placere* (« dire nouvelle qui plus me plaira ») était une *finalité* du jeu qu'il convient de rétablir comme *causalité*. Sa validité n'en ressort que plus affirmée, tant sur le plan moral qu'esthétique. Les « loix » se doivent d'être plastiques pour rendre compte de la spécificité de l'un dans le multiple et pour que le multiple puisse être le miroir de l'un. Modèle et contre-modèle sont énoncés conjointement comme célébration de l'efficacité d'un idéal confronté au particulier. Contrairement au *duel*, ce que la *coopération* offre au joueur, c'est la possibilité non seulement de former des alliances mais aussi d'évoluer. La *coopération* se propose comme un modèle dynamique qui s'incarne *dans et comme* construction du recueil de nouvelles. Elle se manifeste par l'apprentissage mutuellement donné et reçu au cours du déroulement de la partie, à travers l'enchaînement élémentaire des joueurs, c'est-à-dire par le choix des nouvelles ou des thèmes des journées. Fiammette, après la nouvelle licencieuse de Dyonee (qui « fist que, avec honneste rougeur apparissant es visages des dames »), décide de fournir une nouvelle sur « celle matiere mesme », mais propose une rupture tonale :

Pour ce, mes dames, que selon mon adviz, en la quarte nouvelle, nous entrasmes a monstrier par noz nouvelles congrande soit la force des belles et des promptes responses, je aussi monstrierai en ceste nouvelle, selon celle matiere mesme, que ainsi comme grande saigesse en homme est se il pourchasse l'amour d'une dame de plus haulte lignie et de greigneur estat que ne soit l'omme, de tant plus grande sagesse est aux femmes se elles se gardent d'amer homme de plus grant estat que la femme ne soit.²³

La nouvelle féminine vient contrebalancer « l'honneste rougeur » provoquée par la nouvelle masculine dans une progression dynamique du recueil autour d'un thème commun et d'une narration de devisants conçue stylistiquement comme *coloration*. Cet enchaînement de la partie se fait alors soit par les orientations personnelles du narrateur (le *je* conditionne le *jeu*), soit par les corrections de ces orientations par les autres narrateurs dans un souci d'équilibre de la circulation de la parole. Ce fonctionnement apparaît clairement dans le choix des thèmes des journées IV et V :

Pour tant mon plaisir est que demain l'en ne parle d'aulture matiere, se non de celle qui mieulx ressamble mes besoignes, scestassavoir de

vous demande de m'accorder une faveur spéciale dont je voudrais qu'elle me soit confirmée tant que durera notre compagnie ».

23. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, I, 5, p. 74. Laurent de Premierfait modifie la portée du texte-source qui se contentait d'associer les nouvelles par le « m'è caduto nell'animo » (Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, I, 5, p. 61). Traduction (Christian Bec, *op. cit.*, p. 84) : « l'idée m'est venue ».

ceux de qui l'amour a malheureuse fin, car en long procès d'amours je attens la fin tres malheureuse, et le nom Filostrate, par lequel vous me appelez pour aultre cause ne me fut imposez de celui qui bien sa-voit quoy veult dire Filostrate, qui signifie malheureux en amours.²⁴

Le *on* vient neutraliser le *je* dans la journée V pour que le *jeu* puisse se maintenir comme *coopération* et non comme *duel* :

– Certes, Filostrate, je prens volentiers celle coronne royale que tu as posee sur mon chief ; et a fin que tu compreignes et congnoisces mieulx queles choses tu ayes fait en la .IIII^e. journee precedant, je des maintenant vueil et commende que chascun appreste soy a demain compter nouvelles commant il soit bienheuremant advenu aux amans après cas malheureux et perverses fortunes.²⁵

Ces deux journées sont centrales au niveau du décompte temporel : Neyfile, reine de la troisième journée, a demandé deux jours sans récits afin de respecter la tradition biblique et domestique de la cessation d'activité du vendredi et du samedi. La IV^e journée intervient donc, dans le décompte, comme sixième jour, chiffre hautement significatif dans la symbolique des nombres. Elle est aussi le lieu de la prise de parole de Boccace qui « parle et respont aux envieuses reprehensions ». Introduisant une nouvelle supplémentaire dans le décompte du jour, Boccace se figure ici, au tiers du parcours du recueil, comme théoricien et praticien, rappelant les règles du jeu qui animent son projet littéraire. Cette zone de fracture de l'œuvre résonne dans l'opposition thématique de la IV^e et V^e journée qui font alterner présidence masculine/présidence féminine, amours malheureuses/amours heureuses, dans un rappel des règles énoncées dans le prologue ainsi que dans le début de la journée I. L'auteur souligne, dans un point d'orgue, que le jeu manifeste, dans la nouvelle, le moyen de se libérer des déterminations de la vie sociale. Non seulement à l'œuvre dans les récits, il s'offre aussi dans le recueil comme moyen d'introduire du jeu dans l'édifice²⁶. Dans cette stratégie de communication, le sujet n'a de cesse de changer de rôle avec ses interlocuteurs.

24. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, III, conclusion, p. 434. Dans un souci d'élucidation, Laurent de Premierfait résout l'énigme du nom « Filostrate », alors que le texte-source jouait sur le suspens (Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, III, conclusion, p. 323).

25. Boccace, *Décameron*, *op. cit.*, IV, conclusion, p. 566. Le rappel du lien entre les journées IV et V est absent du texte-source (Boccaccio, *Decameron*, *op. cit.*, IV, conclusion, p. 414). Conscient des enjeux du recueil et de son rôle d'organisateur, Laurent de Premierfait exploite le double sens du « compreignes et congnoisces ». La leçon pédagogique s'adresse non seulement au personnage mais aussi au lecteur.

26. On dit d'une pièce qui n'est pas entièrement prise dans un mécanisme qu'elle a du jeu, c'est-à-dire qu'elle possède une certaine mobilité par rapport au mécanisme dont elle fait partie.

Composé et décomposé, il est pris dans un mouvement centrifuge-centripète où sa voix lui vient et lui revient toujours d'ailleurs. Il est à lui-même son propre enjeu²⁷. Car dans la nouvelle, le jeu est communication et la communication est jeu. La nouvelle célèbre le règne du « aucuns » dans un monde où les signes sont présents mais leur élucidation brouillée. À la fois assemblage, construction, hasard, choix et sélection, le recueil en est l'emblème. Il se forme et se déforme, s'ouvre et se ferme au jeu. Il manifeste la tension de l'espace dans le temps ; ses plans et ses sections communiquent distinctement mais sans limitation. Jeu, il se fait aussi hors-jeu. Il est à la fois franchissement et affranchissement de la loi en devenant un hors-la-loi symbolique. Mais il détermine aussi les limites de l'ordre en assignant un espace à la communication. La nouvelle est cet espace d'échange. Elle est littéralement cette dislocation du recueil. Elle vise l'inattendu comme enjeu de sa poétique. Le *novus* devient alors la définition de la nouvelle. Le *hasart* du jeu de dé se métamorphose en *adventure* de la parole.

En cette fin de Moyen Âge où les temps sont empestés et où la déploration devient le mode du désenchantement, la nouvelle incarne un possible renouveau et invite à considérer le recueil comme un moyen de « relancer les dés » d'un champ littéraire se représentant comme stérile. Fécondant les formes anciennes du répertoire médiéval, la nouvelle substitue au jeu de hasard le jeu d'adresse et célèbre la victoire de l'esprit humain sur les mutations de Fortune. Redéfinissant l'allégorie pour la transformer en image, la nouvelle fait de Fortune une alliée mouvante et polymorphe pour donner au recueil sa mobilité. Objet et non sujet du discours, Fortune passe d'une conception statique à une conception dynamique et s'incarne sous la plume de l'auteur comme moteur de l'écriture. Le recueil, possible roue de Fortune, s'empare de son mouvement pour se définir comme champ des possibles. Par son pacte de lecture, il invite à une exploration ludique où le jeu de dé du fabliau se transforme en jeu de parole. Loin d'être esthétique, le geste engage vers une poétique des formes brèves. Le hasard du fabliau s'oppose au *cas* de la nouvelle pour témoigner d'une conception du monde qui se rêve sur le mode de la participation. La perfection formelle du recueil souligne la volonté de maîtrise du hasard : l'allégorie déchire ses voiles pour célébrer la puissance de l'Esprit et le plaisir de la circulation de la parole. Contre la déesse

27. Johan Huizinga et Roger Caillois posent pour principe que le joueur est, par définition, au centre du jeu et présent au jeu. Or, c'est oublier que le joueur peut être joué. Objet du jeu, il peut en être l'enjeu et le jouet. C'est ce que ne cesse de signifier la nouvelle avec la *beffa*.

28. Johan Huizinga, *L'Automne du Moyen Âge*, trad. J. Bastin, Paris, Payot, 1980.

29. Nelly Labère, *Défricher le jeune plant. Étude du genre de la nouvelle au Moyen Âge*, Paris, Champion, 2006.

Fortuna, l'homme a fait alliance avec la *femina* pour engendrer un nouvel ordre du monde : celui du *nouveler*. Loin d'être un « automne du Moyen Âge »²⁸, la nouvelle se revendique comme printemps dans l'espoir que la jeune pousse²⁹ mise en terre textuelle fleurisse et ensemence le champ littéraire : celui d'une Renaissance³⁰.

Nelly Labère, Université Bordeaux III, UMR 8092

30. Le xvi^e siècle, conscient des potentialités du recueil de nouvelles, trouvera dans le genre un lieu d'expérimentation littéraire et un cadre à l'expression du mouvement. Elle cultivera l'échange de la société conteuse comme condition à l'élaboration d'une nouvelle civilité. Le récit porteur s'amplifie. L'espace des devisants se déploie. Le conte devient conversation et invite au commentaire. Pour les deux tendances majeures de l'évolution de la « société conteuse », voir Gabriel André Pérouse, « De Montaigne à Boccace et de Boccace à Montaigne. Contribution à l'étude de la naissance de l'essai », dans *La Nouvelle française à la Renaissance*, éd. par L. Sozzi, Genève, Slatkine, 1981, p. 13-40. Pour l'étude du genre de la nouvelle au xvi^e siècle, voir Gisèle Mathieu-Castellani, *La Conversation conteuse. Les nouvelles de Marguerite de Navarre*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992 et Gabriel André Pérouse, *Nouvelles françaises du xvi^e siècle. Images de la vie du temps*, Genève, Droz, 1977.

