Agôn

Revue des arts de la scène

5 | 2012

L'entrée en scène

Des sentences d'entrée de jeu

La sententia dans les monologues d'entrée de la comédie plautinienne

Marion Faure-Ribreau

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/agon/2341>

DOI : 10.4000/agon.2341

ISSN : 1961-8581

Éditeur

Association Agôn

Référence électronique

Marion Faure-Ribreau, « Des sentences d'entrée de jeu », *Agôn* [En ligne], 5 | 2012, mis en ligne le 25 janvier 2013, consulté le 23 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/agon/2341> ; DOI : 10.4000/agon.2341

Ce document a été généré automatiquement le 23 avril 2019.

Association Agôn et les auteurs des articles

Des sentences d'entrée de jeu

La *sententia* dans les monologues d'entrée de la comédie plautinienne

Marion Faure-Ribreau

- 1 Dans les comédies de Plaute et de Térence, les entrées sur scène constituent un numéro à part entière, qui prend le plus fréquemment la forme d'un monologue, pendant lequel un personnage se présente (explicitement ou non) au public. Ces monologues d'entrée ont été identifiés par Florence Dupont comme des « entrées de rôle », où seule la *persona* (rôle conventionnel) est jouée, indépendamment de tout élément d'intrigue¹. Mais il faut ajouter qu'ils sont également des « entrées d'acteur », dans la mesure où les variations que subit la *persona* sont généralement commentées par le personnage : ces monologues sont le moment où s'exhibe la façon dont un personnage actualise sa *persona*, et donc la façon, inédite ou non, dont l'acteur la joue sur scène².
- 2 Chez Plaute, les monologues d'entrée suivent fréquemment le schéma suivant : le personnage entre en énonçant une *sententia*³, le plus souvent sous la forme d'une maxime à valeur de vérité générale, avant d'en appliquer le contenu à son propre cas⁴. Le monologue d'entrée opère ainsi un glissement du général au particulier, qui coïncide avec la création d'un personnage à partir de la convention d'une *persona*. Quelle est la fonction de la *sententia* initiale dans ce processus ? Sa présence récurrente nous incite à considérer la *sententia* comme une convention de l'entrée de rôle qui, comme toute codification, est susceptible de faire l'objet de jeux. Et c'est en vertu de ce caractère conventionnel que la *sententia* et son exploitation peuvent nous aider à comprendre le fonctionnement de l'entrée en scène et, notamment, le processus de constitution du personnage qui la prononce.

Entrées de rôle : la *sententia*, signe de la *persona*

- 3 L'utilisation d'une *sententia* au début d'un monologue d'entrée constitue une convention comique, qui suit un schéma codifié : en effet, la *sententia* est rattachée à la suite du monologue par des procédés récurrents, voire par des formules quasi identiques.

- 4 L'articulation entre la *sententia* et la suite du monologue peut être explicitement exprimée au moyen d'une conjonction exprimant une comparaison, comme *uelut* ou *sicut* (« comme »). C'est le cas par exemple dans l'entrée de Démiphon, le *senex* du *Mercator*, qui, avant de raconter le rêve qu'il a fait la nuit précédente, ouvre son premier monologue par une *sententia* :

*Miris modis di ludos faciunt hominibus
 mirisque exemplis somnia in somnis danunt.
 Velut ego nocte hac quae praeteriit proxuma
 in somnis egi satis et fui homo exercitus.* (*Mercator*, v. 225-228)
 « Les dieux ont des façons étonnantes de se jouer des hommes
 Et leur offrent quand ils rêvent des rêves qui prennent des formes étonnantes.
 Ainsi moi-même, la nuit dernière,
 J'ai eu fort à faire dans mes rêves et j'ai été un homme tourmenté. »

- 5 L'expérience passée du personnage, décrite dans le récit de rêve qui suit cette introduction, est explicitement présentée comme l'illustration de la *sententia* initiale, par le moyen d'une comparaison entre le cas général (les hommes, *hominibus*) et le cas particulier (*ego*). La même *sententia* est exploitée, à l'aide du même procédé de comparaison, dans un autre monologue de vieillard⁵ – ce qui permet de penser que la structuration du monologue d'entrée en deux temps, celui de la *sententia* et celui d'*ego*, est un procédé conventionnel.
- 6 Une hypothèse qui se voit confirmée par la récurrence de certaines formules qui servent à articuler ces deux temps, et dans lesquelles le personnage justifie la *sententia* par sa propre expérience ; des formules synonymes, comme *expertus sum* (« j'en ai fait l'expérience »)⁶, ou *hanc ego de me coniecturam domi facio* (« moi c'est d'après mon propre cas et mon expérience que je fais cette conjecture »)⁷, formule qui apparaît à deux reprises, de façon rigoureusement identique ; on relève également à deux reprises l'expression *domo docta dico* (« c'est instruite par mon expérience que j'en parle »)⁸. Dans tous ces exemples, le cas particulier du personnage vient illustrer et justifier la *sententia*, dans une articulation logique plus appuyée encore que la comparaison.
- 7 Mais le plus souvent le lien logique qui associe la *sententia* à la suite du monologue, énoncée à la première personne du singulier, n'est exprimé que par la conjonction de coordination *nam* (« en effet »), très fréquemment suivie du pronom *ego* (« moi, je »). C'est par ces mots, *nam ego*, que l'on passe du général au particulier, de la *sententia* au cas du personnage. Ainsi, dans les *Captifs*, le parasite Ergasile fait sa deuxième entrée sur scène en prononçant ces mots :

*Miser homo est, qui ipse sibi quod edit quaerit et id aegre inuenit,
 sed ille est miserior, qui et aegre quaerit et nihil inuenit ;
 ille miserrimus, qui cum esse cupit, tum quod edit non habet.
 Nam hercle ego huic die, si liceat, oculos effodiam libens,
 ita malignitate oneravit omnis mortalis mihi ;
 neque ieiuniosiore neque magis ecfertum fame
 uidi nec quod minus procedat quidquid facere occeperit,
 ita uenter gutturque resident esurialis ferias.
 Illicet parasiticae arti maximam malam crucem,
 ita iuuentus iam ridiculos inopesque ab se segregat.* (*Captiui*, v. 461-470)
 « Malheureux qui cherche sa pitance et la trouve à grand peine,
 Mais il est plus malheureux, celui qui la cherche à grand peine et ne trouve rien ;
 Et le plus malheureux est celui qui, quand il en a envie, n'a rien à se mettre sous la dent.
 De fait, moi, nom de Dieu, au jour d'aujourd'hui, si je pouvais, je lui tordrais

volontiers le cou,
 Tant il a rempli tous les mortels de méchanceté envers moi ;
 De plus jeûnifiant et de plus riche en faim
 Je n'en ai jamais vu, ni aucun qui ait moins de réussite dans tout ce qu'il
 entreprend,
 Tant ventre et gosier chôment la fête des affamés.
 Qu'il aille aux cent mille diables, le métier de parasite,
 Tant la jeunesse d'aujourd'hui exclut de sa bande les bouffons et les indigents. »

- 8 Ce monologue s'ouvre par une triple *sententia*, qui est articulée à la suite du monologue par les mots *nam hercle ego*. Cette *sententia* est parfaitement adaptée à la *persona* d'Ergasile, qui est un parasite : le *parasitus*, dans la comédie romaine, est celui qui mange aux crochets des autres, sans jamais leur rendre leurs invitations ; à ce rôle correspondent un certain nombre de scènes conventionnelles et de types de jeu, et notamment la faim du *parasitus* qui a perdu son protecteur, son *rex*, donne lieu à des monologues d'entrée de rôle. C'est cette scène conventionnelle que joue Ergasile, dont le *rex* est prisonnier de guerre. Et la *sententia* triple qui ouvre son monologue annonce que le *parasitus* va jouer cette scène propre à sa *persona* et exécuter le jeu de la faim. De fait, elle n'est pas suivie d'une comparaison explicite qui identifierait le personnage qui parle au *miserrimus* : les mots *nam hercle ego* introduisent non pas l'affirmation que le personnage souffre de la faim, mais l'énoncé des conséquences de cette situation (des menaces ridicules lancées contre ce jour maudit). C'est comme s'il manquait une étape d'un syllogisme ou d'un raisonnement, celle qui expliciterait le lien entre la *sententia* à valeur générale et le cas particulier de l'*ego*. La *sententia* suffit ici à annoncer le jeu qui sera celui du personnage, et le motif qui occupera son monologue, à savoir la faim. La *sententia* n'a donc pas une fonction rhétorique, ou logique, dans l'exposé d'un raisonnement ; mais elle a une fonction comique, puisqu'elle permet d'annoncer dès l'entrée du personnage la scène conventionnelle qu'il va jouer devant les spectateurs. La *sententia* semble donc fonctionner comme un signe métathéâtral, destiné au public, et lui permettant de reconnaître immédiatement l'élément de la convention comique qui est mobilisé.
- 9 Le lien entre *sententia* et convention de la *persona* se confirme si l'on observe la suite du monologue : à la fin du passage cité, Ergasile commence une nouvelle étape de son monologue, dans laquelle il décrit la situation critique des *parasiti* en général et le rejet dont ils font l'objet de la part de la jeunesse. Après plusieurs vers au présent de vérité générale et à la troisième personne du pluriel, décrivant l'attitude des jeunes gens et le sort malheureux des parasites, Ergasile entame le récit de sa rencontre avec certains jeunes gens qui ont refusé de l'inviter et même de rire à ses plaisanteries. Et là encore, le passage du général au particulier est opéré par les mots *nam ego* (v. 478), qui ouvrent le récit à la première personne. L'articulation entre le général et le particulier opère ici une identification entre le personnage (*ego*) et la catégorie à laquelle il appartient, et dont il illustre, par son cas particulier, la dure condition : Ergasile est un *parasitus*. Ainsi, ce monologue est structuré en quatre temps, ou plutôt combine deux fois une même séquence double, composée d'un moment au présent de vérité générale puis d'un autre dominé par la première personne du singulier ; dans les deux cas, les deux étapes de la séquence sont articulées par les mêmes mots charnières, *nam* et *ego*. On peut schématiser cette structure du monologue ainsi : *sententia* – *ego* / *parasiti* – *ego* ; la *sententia* se trouve avoir la même place et donc la même fonction, dans la séquence, que l'évocation de la catégorie des *parasiti*, catégorie qui ne renvoie pas à une réalité sociale (le parasite est une figure du monde grec, et non du monde romain) mais à une convention comique, celle

d'une *persona*. Les deux séquences suivent donc le même mouvement du général au particulier et ont la même fonction : identifier Ergasile comme un *parasitus edax*, un parasite affamé, et donc signaler la convention de jeu et de spectacle que son monologue va actualiser.

- 10 D'ailleurs, on retrouve cette même séquence qui articule le cas général des *parasiti* au cas particulier de l'*ego* dans le premier monologue d'entrée d'Ergasile (*Captiui*, v. 69-92), qui correspond à une autre scène conventionnelle de sa *persona*, le monologue d'auto-présentation : dans cette entrée de rôle, le *parasitus* se présente aux spectateurs, le plus souvent en énonçant son nom ou surnom, et en en donnant une étymologie ou une explication fantaisiste, puis en décrivant le métier de parasite qu'il affirme exercer ; ce monologue conventionnel fonctionne bien comme une entrée de rôle, car le personnage joue sa *persona* et, peut-être de façon plus explicite que chez aucune autre *persona*, se définit par son appartenance à la *persona* du *parasitus*. Le premier monologue d'Ergasile suit la structure conventionnelle de cette entrée d'auto-présentation : Ergasile énonce tout d'abord son surnom, avant de l'expliquer par un jeu de mot (v. 69-74) ; cette première étape en introduit une seconde, consacrée au métier de parasite, dont Ergasile décrit les particularités à l'aide de comparaisons animales qui concernent l'ensemble des *parasiti*, qui sont donc considérés comme un groupe et décrits au présent de vérité générale (v. 75-90) ; enfin, Ergasile revient à son cas particulier, qu'il articule étroitement à la description du sort des parasites en général à l'aide du relatif de liaison *quod* (v. 91). Ce parcours peut être résumé par trois pronoms, *nos*, *hic* et *mihi* : à l'expression *nos parasiti* (« nous, les parasites », v. 75) succède la première personne du singulier (*mihi*, v. 91), en passant par trois vers de transition, à la troisième personne du singulier et au présent de vérité générale (v. 88-90). On relève donc dans ce monologue une même articulation du général et du particulier, et plus précisément du groupe des *parasiti* à l'individu Ergasile, *ego*.
- 11 Cette articulation est donc commune au monologue d'auto-présentation qu'Ergasile prononce lors de sa première entrée et à son second monologue, ce qui permet de supposer que ces deux entrées suivent le même fonctionnement : elles sont le moment où se présente sur scène un acteur qui joue la *persona* conventionnelle du *parasitus* et prononce des paroles qui exhibent le caractère conventionnel de son jeu et son appartenance au code d'une *persona* précise, celle du *parasitus*. La *sententia* qui ouvre le second monologue a donc la même fonction que le jeu de mot sur le surnom, typique du *parasitus*, et que les développements sur le groupe des *parasiti* : d'emblée, la *sententia* mobilise et actualise le code du *parasitus*, que le spectateur reconnaît immédiatement. Elle constitue en ce sens, au même titre que le costume, les accessoires et tous les éléments qui composent le code visuel de cette *persona*, un signe destiné à permettre l'identification, la reconnaissance immédiate, par le public, des éléments du code comique qui sont mobilisés. Elle répond à une attente, celle du public dans tout spectacle régi par une convention, et annonce la nature du spectacle à venir. En effet, elle permet non seulement d'identifier Ergasile comme un *parasitus*, ce que son premier monologue avait déjà permis, mais aussi de reconnaître la scène conventionnelle, le module de jeu qui seront exploités dans le monologue qu'elle ouvre : ici, en l'occurrence, le jeu du *parasitus edax*, affamé. On peut alors comparer la *sententia* à la posture que prennent les acteurs à leur entrée sur scène et qui est signalée par le verbe *astare*⁹. Cette pose figée annonce, comme la *sententia*, la danse à venir et les conventions comiques qu'elle mobilisera.

- 12 Ainsi, la *sententia* qui ouvre un monologue d'entrée sur scène actualise verbalement le code comique que la danse ou le jeu de l'acteur actualisent physiquement. Elle a une fonction essentiellement métathéâtrale, ou ludique, puisqu'elle participe de la mise en œuvre du jeu (*ludus*) conventionnel qui correspond à une *persona*, et constitue un signe ou signal qui permet au public d'identifier l'élément du code exploité sous ses yeux. L'articulation du général au particulier qui s'opère autour de la *sententia* correspond donc aussi à l'articulation de la *persona* au personnage, du code à son actualisation singulière.
- 13 Mais cette articulation fonctionne-t-elle toujours sur le même principe, celui d'une identification du personnage à sa *persona* ? Le schéma conventionnel d'exploitation de la *sententia* ne peut-il pas être mis en variation ? En d'autres termes, les monologues d'entrée ne mettent-ils en scène, et en jeu, que la convention de la *persona* ?

Entrées de jeu : la *sententia*, signe de la variation

- 14 L'*Amphitruo* présente une mise en variation exceptionnelle de la structure du schéma *sententia-ego* qui organise de nombreux monologues d'entrée de rôle. Alcmène appartient à la *persona* de la *matrona* (femme mariée), mais Jupiter, en se faisant passer pour son mari Amphitryon, entend jouer l'amoureux avec elle, et c'est justement le jeu qu'il exécute lors de son premier dialogue avec elle (v. 499-545) ; il transforme alors la *matrona*, qui par convention devrait être *irata* (en colère) contre un époux qui la fuit, en une amoureuse, jeu plus propre au rôle de la *meretrix* (courtisane). Lors de sa seconde apparition sur scène, Alcmène joue un monologue d'entrée (v. 633-653) dont on a souvent noté l'apparente incohérence, ses deux parties semblant incompatibles¹⁰ : dans la première (v. 633-641), marquée par la répétition du mot *uoluptas* (« plaisir »), Alcmène se plaint en amoureuse délaissée ; dans la seconde (v. 642-652), elle décide que l'attente n'est pas si pénible, puisque son époux revient couvert de gloire et de *uirtus* (« valeur »), terme dominant de cette seconde partie. Incohérence psychologique d'Alcmène ? Conversion morale ? Ridicule d'un personnage héroïque transformé en grotesque ? Il semble plutôt que le personnage passe d'un jeu à un autre : de celui de l'amoureuse explorée, qui correspond au jeu que Jupiter lui a imposé lors de sa précédente apparition, à celui de l'épouse pleine d'*imperium*, d'autorité (et plus tard de colère), ce qu'elle sera dans les scènes qui suivent. Le monologue constitue donc un tournant dans le parcours de jeu d'Alcmène, un moment où le personnage change de jeu.
- 15 Et il exhibe, dans sa structure même, ce choix de jeu. En effet, chaque partie actualise l'un des deux types de jeu, notamment par une série de *sententiae* : le monologue suit une structure en miroir, puisque sa première partie suit le schéma conventionnel *sententia-ego*, avec une formule traditionnelle d'articulation entre le général et le particulier¹¹, tandis que la seconde renverse cet ordre conventionnel et associe un temps énoncé à la première personne et une série de *sententiae* sur l'importance de la *uirtus*. Dans un premier temps, les *sententiae* sur l'alternance des plaisirs et des peines trouvent leur application dans le cas particulier d'Alcmène, épouse délaissée à peine une nuit après le retour de son époux, et qui a perdu la *uoluptas* qu'elle venait de retrouver avec lui ; le terme *uoluptas* opère le pivot entre les deux temps conventionnels de la *sententia* et de l'*ego*. Alcmène joue l'amoureuse¹² explorée, jeu qui était le sien pendant son duo amoureux avec Jupiter. Mais au vers 641, le monologue change de ton et de thème, et Alcmène change de jeu : la gloire de son mari¹³ est une consolation qui lui permet de supporter son absence *animo forti atque offirmato* (v. 646), « avec courage et le cœur ferme ». Des

sententiae sur la *uirtus* achèvent la transformation d'Alcmène en une *matrona* dont le principal trait de jeu est l'*imperium*, l'autorité, trait propre aux *senes* (vieillards) mais que leur empruntent les *matronae* quand elles jouent, notamment, le jeu de l'*ira*, la colère. C'est justement ce jeu que Jupiter empêchait Alcmène de jouer dans leur première scène ; et c'est ce jeu qu'elle jouera face à Amphitryon immédiatement après ce monologue (v. 654-860). Les *sententiae* finales, où le mot *uirtus* se trouve martelé, participent de ce jeu de l'*imperium*, non pas tant par leur contenu que par leur forme, car elles constituent autant de formules bien frappées, paroles d'autorité qui confèrent à celle qui les prononce l'*auctoritas*¹⁴ qui réside dans toute sentence généralisante : car la *sententia* est, pour les Romains, l'expression de l'*auctoritas* de celui qui la prononce¹⁵. Dans le spectacle comique, la parole sous forme de *sententia* peut donc participer de l'expression de l'*imperium* d'un personnage ; la *sententia* acquiert alors une nouvelle fonction comique : elle n'actualise pas seulement par son contenu le code de jeu mis en œuvre dans un monologue, elle peut également participer de l'actualisation de ce code par sa forme.

- 16 L'entrée d'Alcmène met donc en variation la structure conventionnelle qui articule une *sententia* aux paroles d'*ego*, en la dupliquant et en la renversant. Cette variation est au service de la construction du personnage, construction qui n'est pas de l'ordre de la psychologie ou du caractère, mais qui relève uniquement du jeu et de l'exploitation du code comique. Dans ce contexte, la *sententia* n'a pas une valeur morale, portée par son contenu, mais une fonction comique : par sa forme comme par son contenu et son articulation aux propos tenus à la première personne, elle actualise les traits de jeu qui construisent le personnage ; par la mise en variation de son exploitation, elle permet d'exhiber les variations ludiques qui constituent un personnage singulier, produit inédit de la convention comique. Amorce conventionnelle du monologue d'entrée, elle ne prend sens qu'à l'intérieur du *ludus*, jeu et spectacle comique, car c'est le *ludus* (spectacle, jeu d'un personnage et jeu avec les conventions) qui détermine la valeur pragmatique d'une *sententia*, sa fonction dans le texte.

Jeux d'entrée : la *sententia*, un matériau ludique

- 17 Cela est encore plus visible quand c'est l'articulation entre la *sententia* et l'*ego* du personnage qui est l'objet d'un jeu. Dans le *Persa*, par exemple, le *seruus* Sagaristion commence son monologue comme s'il jouait l'entrée de *seruus bonus*, scène où abondent les *sententiae* sur les devoirs du bon esclave :

*Qui ero suo seruire uolt bene seruus seruitutem,
ne illum edepol multa in pectore suo conlocare oportet
quae ero placere censeat praesenti atque apsentis suo.
Ego neque lubenter seruio neque satis sum ero ex sententia (...).* (*Persa*, v. 7-10)
« Le serviteur qui, dans son service, veut bien servir son maître,
Il doit, sacrebleu, remplir son cœur de tout
Ce qui, à son avis, peut plaire à son maître, absent et présent.
Pour moi, je sers sans bonne volonté et sans être bien conforme aux vœux de mon
maître. »

- 18 Après trois vers sentencieux qui pourraient laisser attendre une scène de *seruus bonus*, le vers 10 introduit une rupture, un effet de surprise, puisque Sagaristion affirme ne pas appliquer les préceptes qu'il vient de prononcer. Ainsi, contrairement à la convention, *ego* n'est pas l'illustration de la *sententia*, mais sa négation, sans que cela soit pour autant l'objet d'une revendication de la part de Sagaristion. Il s'agit là d'un simple jeu avec la

convention qui veut que la *sententia* et *ego* s'articulent, un jeu avec les attentes du public qui croit deviner une entrée de *seruus bonus* dans les paroles du personnage avant de comprendre, surpris, qu'il s'agira au contraire d'un *seruus malus*. Deux hypothèses sont possibles : soit le jeu de l'acteur au début de la scène contribue lui aussi à cette méprise, en étant celui du *seruus bonus*, et à l'effet de surprise, en se modifiant ensuite ; soit il ne coïncide pas avec ce que la *sententia* peut laisser attendre, et la surprise du spectateur naît de l'effet de contraste, d'opposition, entre les paroles du personnage, typiques du *seruus bonus*, et son jeu, propre au *seruus malus*. Cette seconde hypothèse semble plus séduisante, car dans ce cas un effet comique naîtrait de la disjonction entre paroles et jeu, entre actualisation verbale et actualisation gestuelle du code comique. Elle permettrait aussi de confirmer que la *sententia* présente dans le texte comique n'a de valeur que dans un contexte ludique, en lien avec le jeu et le code comique qu'elle actualise ; elle n'a de sens qu'articulée au jeu, au geste et à la danse de l'acteur, et ses effets sont déterminés par cette articulation.

- 19 De fait, le contenu, le sens d'une *sententia* par laquelle s'ouvre un monologue important moins que sa fonction dans le déroulement du *ludus*, du spectacle comique. Ainsi le *parasitus* Curculion entre-t-il en citant une *sententia* qui n'entretient avec la suite de son propos qu'un lien très lâche, plus thématique que logique :

*Antiquom poetam audiui scripsisse in tragoedia
mulieres duas peiores esse quam una ; res itast.
Verum mulierem peiorem quam haec amica est Phaedromi
non uidi aut audiui (...). (Curculio, v. 591-594)*
« J'ai entendu dire qu'un vieux poète a écrit dans une tragédie
Que deux femmes sont plus méchantes qu'une seule ; c'est bien vrai.
Mais de femme plus méchante que cette maîtresse de Phédrome,
Je n'en ai ni vu ni entendu parler (...). »

- 20 C'est la conjonction *uerum* (et non *nam*), introduisant une opposition, qui articule la *sententia* avec le reste du monologue, qui ne vient pas l'illustrer mais plutôt la contredire¹⁶. Cette *sententia* fonctionne donc comme une simple amorce du monologue, et le procédé conventionnel que nous avons étudié se trouve ici exploité de manière quasi mécanique. Curculion entre en prononçant une *sententia* qu'il prétend empruntée à un poète tragique, non parce que son contenu nourrit ou justifie ses paroles, mais plutôt, semble-t-il, parce qu'il est de convention de commencer un monologue d'entrée par une *sententia*. C'est une forme conventionnelle de l'écriture comique, que Plaute exploite ici pour ouvrir la dernière séquence de la comédie.
- 21 Le caractère conventionnel et attendu de cette utilisation de la *sententia* est d'ailleurs confirmé par un cas extrême de mise en variation du schéma *sententia-ego*. Il s'agit de l'entrée de rôle de la *meretrix* Palestra dans le *Rudens* (v. 185-198). Ce monologue s'ouvre sur une *sententia* qui affirme la vacuité des *sententiae* sur les infortunes des hommes :

*Nimio hominum fortunae minus miserae memorantur
quam in usu experiundo is datur acerbum.
Satin hoc deo complacitumst, med hoc ornatu ornatam
in incertas regiones timidam eiectam ?
Hancine ego ad rem natam miseram me memorabo ?
Hancine ego partem capio ob pietatem praecipuam ? (Rudens, v. 185-190)*
« Quand on parle du destin des hommes, on le dit bien moins malheureux
Que n'est, à l'épreuve, le sort cruel qui leur est réservé.
Est-ce donc qu'un dieu a décidé de me jeter, dans cette tenue,
Dans un pays inconnu qui m'effraie ?

Parlerai-je donc de moi, dirai-je que je suis née pour ce malheur ?
Est-ce donc là ma récompense pour ma piété exceptionnelle ? »

- 22 Le verbe *memorare*, qui signifie « rappeler, raconter », peut notamment être utilisé pour désigner l'action de citer ou de rapporter un proverbe¹⁷, et le pluriel *hominum fortunae* confirme la dimension gnomique des propos que Palestra juge inférieurs à l'expérience (*in usu experiendo*). Et les questions qui suivent mettent en cause le lien qu'une *sententia* sur les infortunes humaines pourrait entretenir avec l'exemple particulier de Palestra ; la reprise du verbe *memorare* confirme la mise en parallèle de la *sententia* rejetée et du récit des infortunes du personnage. Le monologue de Palestra s'ouvre donc sur une *sententia* inédite, créée à partir du refus de l'association conventionnelle entre une *sententia* et un *ego*. La suite du monologue semble interroger une autre association possible, pour la rejeter également : de même que le cas de Palestra ne peut illustrer une *sententia* sur les malheurs des hommes, il ne peut pas non plus être expliqué par d'autres considérations gnomiques, selon lesquelles les dieux punissent les impies. Ce n'est que lorsqu'elle introduit dans son monologue la figure de son maître le *leno* (proxénète), *persona* définie par convention comme impie et parjure, que Palestra peut enfin raccorder sa situation particulière à une vérité générale ; alors seulement elle peut faire le récit de ses propres malheurs. Ce monologue présente donc une variation extrême, qui met à mal le schéma conventionnel : Palestra semble affirmer qu'aucune *sententia* ne correspond à sa situation, et le début du monologue se présente comme le refus de deux articulations possibles entre cette situation et une *sententia*. Plaute construit là un jeu virtuose avec l'exploitation conventionnelle d'une *sententia* au début des monologues d'entrée. La *sententia*, qui peut être remplacée dans ce schéma par l'absence signalée ou le refus explicite d'une *sententia*, constitue donc un matériau utilisé par le poète dans l'écriture de l'entrée d'un personnage, une forme susceptible de subir des variations et de permettre des jeux divers.

- 23 Le monologue de Palestra présente une forme virtuose de ces jeux, mais la *sententia* peut aussi être le support de plaisanteries et de jeux verbaux moins complexes¹⁸. Par exemple, dans le *Curculio*, le *leno* prononce un monologue qui joue avec la *sententia* comme matériau comique :

Argentariis male credi qui aiunt, nugas praedicant.

Nec bene nec male credi dico ; id adeo ego hodie expertus sum.

Non male creditur qui numquam reddunt, sed prorsum perit.

Velut decem minas dum soluit, omnis mensas transiit. (*Curculio*, v. 679-682)

« Ceux qui prétendent que chez les banquiers l'argent est mal placé disent des bêtises.

Je dis qu'il n'est ni bien ni mal placé ; moi, j'en ai fait l'expérience aujourd'hui même.

Il n'est pas mal placé chez qui ne le rend jamais, mais il est carrément perdu.

Ainsi, au moment de payer les dix mines, il [mon banquier] a fait le tour de tous les guichets. »

- 24 Le *leno* Cappadox nie la validité d'une *sententia* pour la remplacer par une autre de son cru, qu'il va justifier par sa propre expérience. Cette nouvelle *sententia* est pour le moins paradoxale, et nécessite une explication qui elle aussi prend la forme d'une *sententia* au présent de vérité générale. Plaute joue ici avec le schéma conventionnel, qu'il redouble en combinant deux procédés conventionnels d'articulation de la *sententia* avec l'*ego* du personnage (*ego expertus sum* puis *uelut*). Si le contenu de ces propos correspond parfaitement à la *persona* du *leno*, qui n'accorde sa confiance à personne, ils prennent une forme inédite, celle d'une devinette, d'un aphorisme qui doit être explicité.

- 25 La forme de la *sententia*, matériau traditionnel du monologue d'entrée, constitue donc une convention avec laquelle joue Plaute afin de créer des scènes d'entrée toujours nouvelles, qui surprennent le public ou qui le fassent rire.
- 26 L'entrée sur scène d'un personnage dans les comédies de Plaute constitue donc un numéro attendu du public, où l'acteur joue – et le plus souvent danse – sa *persona*, son rôle, mais aussi où l'identité scénique du personnage est systématiquement remise en jeu. La *sententia* et l'emploi qui en est fait manifestent alors les variations que subit la *persona*, et le jeu sur lequel repose le spectacle.
- 27 Car la *sententia*, notamment quand elle apparaît dans un monologue d'entrée, est au service du spectacle comique, et ne prend son sens qu'à l'intérieur de la performance scénique. Première étape verbale de l'entrée de rôle, elle inscrit le personnage qui la prononce à l'intérieur du code de sa *persona*, code qu'elle réactive verbalement dans le même temps que la danse ou la gestuelle de l'acteur l'actualise physiquement ; elle ne peut donc être comprise indépendamment des étapes gestuelles de cette entrée¹⁹. Signe métathéâtral qui exhibe le code exploité par le jeu scénique, la *sententia* est aussi le support de plaisanteries, et participe du spectacle verbal que constitue une entrée de rôle. Elle est enfin une convention en elle-même, et à ce titre est mise en variation. Des variations qui font de l'entrée monologuée un moment de jeu, dans tous les sens du terme, où se manifeste toute la virtuosité du poète comique.

NOTES

1. Dupont, Florence. *Le Théâtre latin*. Paris: Armand Colin, 1999 (2^e éd.), p. 137.
2. Voir sur ce point Faure-Ribreau, Marion. *Pour la beauté du jeu. La construction des personnages dans la comédie romaine (Plaute, Térence)*. Paris: Les Belles Lettres, 2012.
3. Ce terme latin désigne l'« avis » d'une personne, et la forme sous laquelle cet avis s'exprime, forme qui n'est pas seulement celle de la maxime mais de toute formule bien frappée, ou « trait ». Sur la *sententia* dans le théâtre antique, voir *Les Maximes théâtrales en Grèce et à Rome : transferts, réécritures, emplois*. Christine Mauduit et Pascale Paré-Rey (dir.). Paris: De Boccard, 2011.
4. Voir Moore, Timothy J. *The Theater of Plautus. Playing to the Audience*. Austin: University of Texas Press, 1998, p. 25-28 ; Petrone, Gianna. « *Neptuno gratis habeo* ». In: *Quando le muse parlavano latino. Studi su Plauto*. Bologne: Pàtron, 2009. P. 67-81.
5. *Rudens*, v. 593-597.
6. *Curculio*, v. 680 ; *Bacchides*, v. 387.
7. *Casina*, v. 224 ; *Cistellaria*, v. 204.
8. *Poenulus*, v. 216 ; *Truculentus*, v. 454.
9. Dupont, Florence. *L'Orateur sans visage : Essai sur l'acteur romain et son masque*. Paris: Presses Universitaires de France, 2000, p. 29-41.
10. Perelli, Luciano. « L'Alcmena plautina : personaggio serio o parodico ? ». *Civiltà classica e cristiana*. IV-3, 1983, p. 388-390.
11. Formule qui combine plusieurs des procédés récurrents que nous avons relevés au début de cet article (marqués par nous en gras dans le texte latin qui suit) : ***Nam ego id nunc experior domo***

atque ipsa **de me** scio (v. 637, « De fait, j'en fais moi-même l'expérience aujourd'hui et c'est d'après mon propre cas que je le sais »).

12. Elle dit : *amo* (v. 640, « j'aime »).

13. Le terme *laus* est répété (v. 643, 645).

14. En latin, *imperium* et *auctoritas* ne sont pas synonymes, mais l'un découle de l'autre : l'*imperium* est l'autorité mise en acte, c'est-à-dire le pouvoir exercé par un père sur ses enfants, un mari sur son épouse (et, dans la comédie, vice versa), ou un magistrat sur ses concitoyens ; l'*auctoritas* est la qualité de celui dont la parole ou la présence en imposent et inspirent confiance, c'est le prestige et l'influence d'un homme de poids (et donc, par extension, l'*auctoritas* caractérise une parole qui a du poids).

15. Quintilien, notamment, associe les deux notions (*Institution oratoire*, V, 11, 39). David, Jean-Michel. *Le Patronat judiciaire au dernier siècle de la République romaine*. Rome: Ecole Française de Rome, 1992, p. 5-6, 328-330.

16. Moore, Timothy J. *The Theater of Plautus*, op. cit., p. 72, note que cette *sententia* tragique « is not at all relevant to the situation », et même « inaccurate and useless ».

17. *Truculentus*, v. 885.

18. Voir par exemple *Poenulus*, v. 1338-1341.

19. Sur *sententia* et jeu de l'acteur, voir Dupont, Florence. *L'Orateur sans visage*, op. cit., p. 28-34.

RÉSUMÉS

Dans les comédies de Plaute, les entrées sur scène prennent le plus souvent la forme d'un monologue, qui suit fréquemment le schéma suivant : le personnage entre en énonçant une *sententia*, maxime ou propos de vérité générale, avant d'en appliquer le contenu à son cas particulier. Il s'agit ici de mettre à jour le schéma conventionnel de l'entrée monologuée, mais aussi d'analyser des variations exceptionnelles. On verra ainsi que chaque entrée sur scène constitue un numéro attendu du public, où l'acteur joue sa *persona* (son rôle), mais aussi qu'à chaque entrée l'identité scénique du personnage est remise en jeu. La *sententia* et l'emploi qui en est fait manifestent alors les variations que subit la *persona*, et le jeu sur lequel repose le spectacle

INDEX

Mots-clés : Plaute, Térence, comédie, rôle, monologue

AUTEUR

MARION FAURE-RIBREAU

Marion Faure-Ribreau est docteur de l'Université Paris 7 – Denis Diderot, en Etudes Latines. Elle a consacré sa thèse de doctorat (récemment publiée aux éditions des Belles Lettres) à la construction des personnages dans la comédie romaine (Plaute, Térence).