Actes des congrès de la Société française Shakespeare

23 | 2005
Shakespeare et le jeu

Shakespeare's *wanton hours*. Indices d'un jeu d'esprit moral dans l'art théâtral et pictural

Josée Nuyts-Giornal

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/shakespeare/669>
DOI : 10.4000/shakespeare.669
ISSN : 2271-6424

Éditeur

Société Française Shakespeare

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2005
Pagination : 109-123
ISBN : 2-9521475-2-3

Référence électronique

Josée Nuyts-Giornal, « Shakespeare's *wanton hours*. Indices d'un jeu d'esprit moral dans l'art théâtral et pictural », *Actes des congrès de la Société française Shakespeare* [En ligne], 23 | 2005, mis en ligne le 01 janvier 2007, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/shakespeare/669> ; DOI : 10.4000/shakespeare.669

Shakespeare et le jeu

actes du Congrès

organisé par la

SOCIÉTÉ FRANÇAISE SHAKESPEARE

les 10, 11 et 12 mars 2005

textes réunis par

Pierre KAPITANIAK

sous la direction de

Yves PEYRÉ

COMITÉ SCIENTIFIQUE :

Margaret Jones-Davies
Gisèle Venet
Jean-Marie Maguin
Yves Peyré
François Laroque
Pierre Kapitaniak

COUVERTURE :

Edouard Lekston, *King and Kusun*, 2005
edlek@free.fr

conception graphique et logo
Pierre Kapitaniak

© 2005 Société Française Shakespeare
Institut du Monde Anglophone
Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle
<http://recherche.univ-montp3.fr/SFS/>
5 rue de l'École de Médecine
75006 Paris

ISBN 2-9521475-2-3

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous les pays

SHAKESPEARE'S WANTON HOURS INDICES D'UN JEU D'ESPRIT MORAL DANS L'ART THÉÂTRAL ET PICTURAL

Josée NUYTS-GIORNAL

Shakespeare semble prendre un malin plaisir à donner à certaines de ses pièces des allures de véritable jeu de dupes, tant pour les protagonistes que pour le public. Dans *King John*, pièce dont les tournures satiriques font hésiter entre comédie et tragédie, le dramaturge a savamment mêlé des lieux communs moraux à l'intrigue historique comme autant d'indices ironiques. Ainsi, devant les manigances du prélat du pape, le dauphin Louis perd toute mesure dans le jeu du pouvoir et des apparences qu'il croit dominer, et commet l'impair suprême de transformer le conflit en une partie de cartes (v.ii.104-114). Une erreur de taille en termes d'image, qui lui sera néfaste. L'intrigue rejoint alors le niveau de la farce et les protagonistes seront engagés dans une guerre de pantins. Les termes contradictoires « gallant head of war » ou « lusty trumpets » trouvent ensuite leur reflet dans la description que le Bâtard donne de l'armée française imberbe : « This harness'd masque and unadvised revel » troublante réminiscence des jeux d'enfants dans l'art pictural et métaphore de la folie humaine. Chez Shakespeare le jeu de « société » auquel le public est convié mène alors parfois vers une réflexion salutaire sur l'aveuglement envers soi et envers le monde.

In some of his plays Shakespeare seems to invite his characters as well as the spectator to what could be seen as a fool's game. King John, halfway between comedy and tragedy by its satiric overtones, is one of these plays. The author links a number of moral common places to the historical canvas, ironic hints that serve as so many moral touchstones. In this way, the Dauphin is shown to lose all control in the game of power and ceremony he ironically felt he was about to master when he compares the conflict to a game of cards, definitely a mistake in terms of moral imagery (v.ii.104-114). Subsequently, the plot seems to turn into a farce and the characters are shown engaged in a puppet's strife. The contradictory terms of "gallant head of war" and "lusty trumpets" find its echoes in the Bastards description of the beardless French army: "this harness'd masque and unadvised revel", that is in many ways reminiscent of a pictorial genre, the Children's games, held up as a mirror to adult human folly. Thus, Shakespeare's witty "recreation" may lead the spectators to a salutary meditation on man and society's ethical blindness.

Shakespeare semble prendre un malin plaisir à donner à certaines de ses pièces des allures de jeu de dupes, tant pour les personnages que pour le public. Dans *King John*, où les tournures satiriques font que la pièce oscille constamment entre comédie et tragédie, le dramaturge a savamment mêlé des lieux communs moraux à l'intrigue historique comme autant d'indices ironiques. Deux *topos* connus dans l'art pictural, les jeux d'enfant et le cycle des agissements humains issu de la tradition humaniste des miroirs de la folie, sont de véritables leitmotifs croisés grâce auxquels l'auteur convie les spectateurs à un jeu d'esprit moral. En effet, la question du jeu paraît essentielle dans *King John*, ainsi que l'a déjà

suggéré Johan Huizinga dans son *Homo Ludens*¹. Le dramaturge se joue ainsi de l'art de faire semblant, inhérent et nécessaire à l'art militaire comme à l'art du « wooing », qui suit ou précède les joutes martiales et qui partage parfois ses règles avec celles qui régissent les jeux de hasard².

Certains termes contradictoires employés dans la pièce rendent délibérément floues les frontières entre les agissements des adultes et le comportement puéril (« This harness'd masque and unadvised revel », *King John*, v.ii.132). Alors que Bruegel l'Ancien fait l'inverse dans son tableau intitulé *Jeux d'enfants*, qui représente la somme de la folie humaine contenue dans l'univers enfantin, ce *topos* se trouve lié par le sujet parallèle des « wanton hours » à une autre somme de la folie bien adulte cette fois-ci, à savoir le cycle des vicissitudes humaines connu aussi sous le nom de cycle de la guerre et de la paix. Mise en scène dans l'*Histriomastix* de George Chapman, l'allégorie et ses scènes de triomphes à la manière de Maarten van Heemskerck alternent en effet avec des scènes où l'on voit des personnes s'abandonner aux plaisirs frivoles ou à l'appétit du gain³.

I

Ex nugis seria : Seriousness from poppycock Plaisanteries sérieuses

Avant d'aborder la question du jeu dans *King John*, nous nous intéresserons aux facettes symboliques des *Jeux d'enfants*. Il s'agira de prendre en compte la leçon de morale immanente d'une part, les implications du jeu proprement dit, d'autre part, et le jeu de perspectives contradictoires inhérent en quelque sorte aux sociétés *sub*

¹ J. Huizinga, *Homo Ludens*, Wolters-Noordhoff, Groningen, (1938), rééd. 1985, p. 170.

² Dans une lettre à Noël Bédier, Érasme met également l'art militaire et le jeu de cartes et de dés sur un même plan et montrent qu'ils obéissent nécessairement à des règles de jeu imposées, sans lesquelles il n'y aurait pas de jeu possible. Selon l'humaniste, le savoir n'obéissant pas à de telles règles, l'argument nouveau ne devrait pas être exclu, bien au contraire. Voir Huizinga, p. 154.

³ Josée Nuyts-Giornal, « Le miroir de la folie », Thèse de doctorat de l'Université Paul Valéry-Montpellier III, 1998, p. 280.

specie ludi selon Huizinga⁴. Le *topos* des jeux d'enfants a été exploré dans l'art pictural tout au long du XVI^e siècle. Dans des estampes de petite taille, le Maître du Cabinet d'Amsterdam mettait en scène de très jeunes enfants, où l'on voit l'un d'entre eux, la tête penchée, observant le monde à l'envers en regardant entre ses jambes. Les gravures d'Israël van Meckenem montrent des enfants plus âgés qui jouent ensemble⁵. Cependant, au XVI^e siècle, l'illustration la plus détaillée est celle de Bruegel l'Ancien qui, dans *Les jeux d'enfants* (1560) (*Kinderspelen*), en offre un véritable florilège ou encyclopédie visuelle. Le tableau épouse la volonté humaniste de cataloguer et de classer le comportement de l'homme dans le désir de mettre de l'ordre dans les phénomènes naturels⁶.

Cependant, à la Renaissance, mettre de l'ordre dans la connaissance était une intention liée à l'élaboration de distinctions entre les catégories du vice et de la vertu, du bien et du mal, de la sagesse et de la folie. Les jeux d'enfants trahissent alors une profonde ambivalence face à leur sujet apparent. Derrière l'observation fine du geste ludique et puéril s'expriment des pensées plus sombres sur la folie du monde. La morale exposée dans une grande partie de ces scènes provient des Psaumes (« The Lord looked down from heaven upon the children of men, to see if there were any that did understand, that did seek after God », 14:2-3 et 53:3-4). Les jeux d'enfants, le plus souvent mis en scène devant des bâtiments publics évoquant les vertus civiques et publiques vers lesquelles il convient de conduire l'enfant, renvoient tout d'abord à l'ignorance et à la folie débridée des adultes⁷. Cette morale peut en effet être tirée de certaines gravures qui traitent de ce sujet au début du XVII^e siècle. L'image d'Adrian van de Venne

4 *Op. cit.*, p. 170.

5 Ger Luijten, *Mirror of Everyday Life. Genreprints in the Netherlands 1550-1700*, Amsterdam, Rijksmuseum, 1997, p. 91.

6 « Les jeux d'enfants de Pieter Bruegel » J. P. van Branden, dans *Les jeux à la Renaissance, Actes du XXIII^e colloque International d'Études humanistes*, Tours, 1980, éd. Philippe Ariès, Paris, 1982, p. 499-525. Simon Schama, *L'embarras de richesses*, Paris, Gallimard, 1991, p. 649. (trad. de *The Embarrassment of Riches*, New York, E. Knopf, 1987). Dans *Gargantua*, Rabelais nous livre une liste similaire de jeux associant le goût humaniste du phénomène pour cette forme de « copia rerum » et son désir passionné d'en maîtriser la spontanéité par la classification. Rabelais, *Œuvres Complètes*, Paris, Seuil, 1973, *Gargantua*, « Les jeux de Gargantua », chap. 22, p. 98-106.

⁷ Simon Schama, *op. cit.*, p. 649 et 667.

(ill. 1) porte le titre *Children's games expounded as symbols and moral percepts* (1618). Les auteurs de livres d'emblèmes, tels Jacob Cats ou Roemer Vischer, ont tendance à présenter les jeux d'enfants comme une façon de perdre son temps en frivolités et comme une métaphore de la folie humaine⁸. Dans *Gargantua*, Rabelais s'immisce de façon ironique dans le débat en opposant de bien burlesque manière le chapitre 22, « Les jeux de Gargantua », et le chapitre 23 « Comment Gargantua fut éduqué par Ponocrates selon une méthode telle qu'il ne perdait pas une heure de la journée ». Une des particularités du tableau de Bruegel est la frontière visuellement assez floue entre l'âge adulte et l'enfance, façon pour lui de renforcer la morale cachée derrière chacun des jeux, qui rappelle le propos moral des *Proverbes*.

En effet, dans *Les jeux d'enfants*, Bruegel est fidèle à l'esprit érasmien qui se plaît à opposer ironiquement à d'austères vérités la vision de leur contraire, c'est-à-dire la folie joyeuse⁹. Cependant, le masque de tragédie, plutôt que de comédie, qui se penche à la fenêtre de l'étage à gauche, tout comme les personnages à l'envers, situés à des endroits stratégiques du tableau, sont autant d'indices visuels d'un langage figuratif humaniste. Les jeux dépeints et leurs significations symboliques s'inscrivent dans le tissu de lieux communs moraux qui avaient cours à la Renaissance dans les livres d'emblèmes ou les recueils de proverbes, ainsi que dans les motifs iconographiques reproduits sur les gravures imprimées sur feuilles volantes. Beaucoup de jeux prétendent ainsi instruire en renvoyant à leurs contraires. Les échasses ou les chevauchés sur le cheval de bois ou sur la barrière qui en tient lieu sont associés à la morale particulière de l'ascension sociale et de l'orgueil. Ballons et vessies figurent la vacuité des affaires terrestres tout comme les anthologies de jeux renvoient à la futilité et la vanité d'un monde lui-même comparé à un jeu d'enfants : « Car le monde et tout ce qui le fait / N'est qu'un jeu d'enfants¹⁰. » Comme l'explique Jacob Cats dans son livre d'emblèmes domestiques datant de

⁸ Thomas Dekker, *Old Fortunatus* : « [this world] a childish soul it hath, 'tis a mere fool : and fools and children are well pleased with toys » (1.iii).

⁹ J. P. van Branden, *op. cit.*, p. 522, Simon Schama, *op. cit.*, p. 662.

¹⁰ Jacob Cats Houwelijck, Amsterdam, 1628, p. 235, cité dans Schama, *L'embarras de richesses*, p. 662.

1628, le thème du jeu d'enfants est ainsi également lié à la maxime *homo bulla* qui avait été remise à l'honneur par les *Adages* d'Érasme. Ce dernier avait en effet adapté l'adage dans ses élégies dédiées à Philippe le Bel et à Paolo Canal, qui étaient tous deux morts jeunes. L'humaniste faisait ainsi déjà le lien entre la maxime et la vie courte des jeunes gens. Les souffleurs ou souffleuses de bulles sont un motif de Vanité assez commun dans l'art graphique de la deuxième partie du XVI^e siècle et au début du XVII^e siècles. Dans une gravure sur bois de Cornélis Anthonisz (ill. III), le Fils prodigue est séduit par le Monde joueur de trictrac en compagnie d'une *Vanitas* souffleuse de bulles, alors que *Proprium commodum* (« l'intérêt égoïste ») s'empare de la bourse du jeune homme qui lui est tendu par *Avaritia*, tandis que *Conscientia* est foulée aux pieds¹¹. Dans les *Jeux d'enfants* de Bruegel, on trouve également un enfant souffleur de bulles¹². Avant la gravure d'Hendrick Goltzius qui représente un putto souffleur de bulles appuyé sur un crâne, Cornélis Ketel, très probablement au cours de sa période londonienne, combine la maxime grecque avec un enfant debout en train de faire des bulles au dos d'un portrait en *tondo* d'un adulte en possession d'une montre et manifestement peu disposé lui à perdre son temps en « wanton hours¹³ ». Les anthologies de jeux d'enfants offrent ainsi une pensée plutôt sombre sur brièveté de la vie qui ne devrait point être gaspillée en heures frivoles, mais aussi sur la brièveté de l'enfance et de l'innocence vouées à être confrontées à la folie et l'ignorance du monde adulte dont les jeux parallèlement donnent une image assez sinistre¹⁴.

¹¹ Christine Megan Armstrong, *The Moralizing Prints of Cornélis Anthonisz*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1990, p. 14.

¹² Hadrianus Junius, *Emblemata*, Anvers, 1565, 22. Les enfants souffleurs de bulles ont la même signification critique et morale de temps perdu en vanités. Voir B. A. Heezen Stoll, *Cornélis Ketel, uytnemende schilder van den Goude*, Delft, 1987, p. 9.

¹³ B. A. Heezen Stoll, *op. cit.*, p. 7.

¹⁴ Cette lecture ressort entre autres d'une scène du Christ enfant portant un moulinet et poussant une promenade au dos d'un *Portement de croix* de Jérôme Bosch où l'on peut voir une humanité inquiétante d'ignorance et de cruauté. Le moulinet, ou tourniquet, dans les mains d'enfants est dès lors porteur d'une symbolique particulière que Simon Schama éclaire. Selon lui, il est difficile de ne pas voir dans ce déguisement de pseudo-chevalier, l'attribut miniature du *miles Christianum*, du guerrier au service du Christ, création de l'*Enchiridion* d'Érasme et incarnation même de l'humanisme pieux et militant. Voir *L'embaras des richesses*, p. 641.

Les Jeux d'enfants, réalisés d'après Maarten de Vos (ill. iv et v), sont issus d'une série de gravures traitant des Âges de la vie et viennent nuancer ce propos mélancolique en rejoignant Érasme en tant que pédagogue particulièrement conscient des enjeux du jeu proprement dit. Le désir de jeu propre à l'enfant lui suggère alors une approche ludique dans les projets didactiques et les anthologies de jeux s'inscrivent ainsi dans une optique humaniste plus optimiste et militante qui s'oppose au cynisme du proverbe flamand, selon lequel, « comme les vieux chantent, piaillent les jeunes ». Il y a donc des morales positives dans certains jeux qui renvoient à des modèles de bonne conduite de discipline et de persévérance, telle la toupie que l'on fouette ou la corde à sauter, bien que certains jeux donnent lieu à des symboliques contradictoires de la part des inventeurs d'emblèmes. Dans les gravures réalisées d'après Maarten de Vos, les jeux sont présentés comme un passage vers l'âge adulte¹⁵. La première décennie correspond au deuxième âge décrit par Jaques dans *As You Like It* : « Then the whining school boy with his satchel / And shining morning face, creeping like snail unwillingly to school » (II.vii.145-47). Dans cette tirade, les âges de la vie entrent dans le tableau général du *theatrum mundi*, dont les jeux d'enfant font partie dans le domaine pictural. Le mot « unwillingly » peut être ici considéré comme une référence à ces jeux auxquels le garçon aurait préféré s'adonner tout comme ses semblables dans la gravure. Dans une inscription facétieuse en néerlandais, ces derniers lancent aux adultes que leurs occupations peuvent paraître folles ou de peu d'importance. Toutefois, pour eux comme pour tous les enfants, elles n'en sont pas moins opportunes et on relève, au passage, la popularité des bagarres. L'inscription latine ne semble pas porter de jugement moral ou didactique, elle est de l'ordre du constat : « *exultat levitate puer, dum reddere voces incipit et certo vix pede signat humum / The child leaps around impetuously and begins to form words, barely steady on its legs it places its seal on the*

¹⁵ Ger Luijten, *Mirror of Everyday Life*, p. 90-92. Il y a deux versions de la première décennie d'après Maarten de Vos. Dans la première version, *Speculum vitae humanae per decem aetatis gradus distinctum*, reprise par un graveur anonyme l'inscription en latin est correcte, Ger Luijten en déduit que dans la deuxième version gravée par Nicolaes de Bruyn la formule erronée *HUMEN* devrait normalement être *HUMUM*. L'inscription en français est la suivante : « En ce jeune aage Delicieux / Alesbatement sont Soucieux ».

ground ». Le jeu y est accepté comme préparant à l'âge et au monde adultes. Il est ainsi parfois considéré comme une imitation du monde adulte. C'est ce qui ressort dans la série de gravures réalisées d'après Abraham Bosse et qui représentent les âges de l'homme avec l'inscription suivante : « The imitation play of childhood dispels what goes on in the World [...] But no one plays it with so few cares as they do¹⁶. » Cette dernière réflexion éclaire le faire semblant propre au jeu qui permet un parallèle avec la conception du jeu chez Huizinga.

Dans *Homo Ludens*, le jeu est bien considéré comme une plaisanterie sérieuse car les différentes sociétés que nous connaissons semblent en partie advenir à partir de lui. Pour l'historien, la civilisation naît dans une certaine mesure dans et par le jeu, le faire semblant du rituel sacré et de l'art militaire ou de l'art tout court amène règles et conventions sans lesquelles prévaudraient le chaos et la barbarie¹⁷. Dans le jeu, l'homme recrée en quelque sorte un monde à sa mesure qui lui permettait de concevoir l'ordre qui n'existe pas en dehors du jeu, mais qui lui donne néanmoins prise sur celui-ci. On trouve des échos de cette réflexion dans *The Defense of Poesie* de Sir Philip Sidney. Le texte de Sidney pose le problème de la représentation de la réalité qui, pour lui, est très proche de la représentation du vice : « But the historie being captived to the trueth of a foolish world, is many times a terror from well-dooing, and an encouragement to unbrideled wickedness¹⁸. » L'histoire est tenue de suivre une réalité qui impose ou inspire des choix machiavéliques. Il ne peut en être autrement dans un monde où la vertu n'est pas toujours récompensée ni le vice puni. La poésie et la peinture sont donc susceptibles d'inciter à la vertu les hommes enclins au plaisir par la règle morale sous-jacente, leur permettant de s'écarter d'une réalité qui pervertit¹⁹. Cette préoccupation sociale se retrouve chez Ben Jonson qui, dans *Every Man Out of His Humour*, reprend à son compte et de façon facétieuse

¹⁶ Ger Luijten, *op. cit.*, p. 94.

¹⁷ J. Huizinga, *op. cit.*, p. 170.

¹⁸ Sir Philip Sidney, *Defense of Poesie*, dans *The Complete Works of Philip Sidney*, vol. III, coll. Cambridge English Classics, Cambridge, C.U.P., 1923, p. 18.

¹⁹ Sir Philip Sidney, *op. cit.*, p. 9 : « Poesie therefore, is an Art of Imitation : for so Aristotle termeth it [...] A speaking Picture, with this end to teach and delight. » L'exhortation à instruire en même temps qu'à réjouir vient directement d'Horace.

le propos de Cicéron sur la comédie : « a thing throughout pleasant and ridiculous, and accomodated to the correction of manners²⁰ ».

Ces réflexions sur le jeu théâtral et littéraire rejoignent les stratégies humanistes à l'œuvre dans le *topos* des jeux d'enfants. Les deux interprétations, qu'elles soient de nature moralisatrice ou simplement « ludique », ne s'excluent pas mutuellement mais s'inscrivent au sein de jeux d'optique contradictoires très appréciés par les humanistes de la Renaissance. Considéré sous l'angle de l'enfance ludique comme un prélude à l'âge adulte, l'avenir est alors envisagé avec un optimisme militant. Sous un autre angle, les jeux ne sont que le miroir de l'incorrigible folie des adultes, constat satirique qui semble tourner le dos avec résignation à l'âge adulte²¹. Les deux perspectives coexistent et laissent entendre tantôt *La civilité puérile* d'Érasme tantôt son *Miroir de la folie*. Satire et désir d'instruction morale vont de pair et s'inscrivent dans l'univers des lieux communs moraux. Cependant, l'esprit érasmien se moque d'avance de toute lecture systématique, y compris celle qui s'étale dans les sommes de la folie humaine que sont les séries de *Proverbes* ou le *topos* des jeux d'enfants.

Le tableau de Bruegel offre également une particularité de perspective. Le spectateur ne sait pas où se situer, tant le foisonnement de petites figures l'incite à s'approcher, lui faisant ainsi perdre toute vue d'ensemble. La perspective suivant les murs des bâtiments convergeant dans la longue rue en haut et à droite vers ce qui semble être la lointaine et vague forme d'une église, mais le regard est retenu par les masses sombres des bâtiments du bord à gauche. La palissade chevauchée par des chevaliers intrépides dessine une horizontale tandis que celle qui est située dans l'axe de la perspective avec la barre sombre du banc dans le coin droit, semble mettre en valeur les deux enfants à l'envers (ill. II) que l'on voit presque au centre, au bout du triangle ainsi créé. Les personnages à l'envers renvoient évidemment

²⁰ Ben Jonson, *Every Man Out of His Humour* in *Complete Plays*, Londres, Everyman's Library, vol. III, 1, p. 105.

²¹ Schama, *op.cit.*, p. 665.

au *topos* satirique du monde à l'envers²². Mais ici l'indécision et le doute dus aux jeux de perspective et à l'étrangeté du fourmillement puéril semblent être délibérés et renvoyer au spectateur son ignorance d'adulte dont il contemple l'image métaphore. Le jeu de vertige des deux enfants qui, en quelque sorte, les soustrait à la folie ambiante du monde semble alors appréhender l'évidence du doute en une joute visuelle²³.

II

Play fast and loose with faith, so jest with heaven,
Make such unconstant children of ourselves...
King John (III.i.168-170)

Dans *King John*, Shakespeare parcourt certaines des associations d'idées propres au *topos* particulier des jeux d'enfants puis à une autre somme picturale de la folie, le cycle des vicissitudes humaines. Le dramaturge met tout d'abord en scène les aléas, ou hasards, de la naissance qui vous font ou ne vous font pas une place dans le monde. La situation de quatre fils ou « men's children » est ainsi contée, celles de Philippe le Bâtard, d'Arthur, de Louis le Dauphin « How green you are and fresh in this old world » (IV.i.145)²⁴ et, *in fine*, celle du prince Henri. Ainsi, Philippe le Bâtard, homme qui à maints points de vue pourrait passer pour le plus digne héritier du trône, jouera le bouffon à défaut de pouvoir jouer le Roi : « what a madcap hath heaven lent us here » (I.i.184). Il campe un bouffon humaniste indissociable des miroirs de la folie humaine et capable d'une remarquable acuité à propos de ses propres faiblesses comme des raisons irraisonnées du

²² Voir entre autres Pieter Bruegel, *La Chute du Magicien*, J. Beuckeleer, *Brothel Scene*, 1562, et Esaias van de Velde, *Courtly Procession (The World Upside Down)*, 1619, dans *Dawn of the Golden Age, Northern Netherlandish Art, 1580-1620*, Catalogue d'Exposition, Rijksmuseum Amsterdam, 1994, p. 117-118.

²³ John Donne, *Satire III* : « May all be bad ; doubt wisely, in strange way/To stand inquiring right, is not to stray » (77-78), *The Works of John Donne*, The Wordsworth Poetry Library, 1994, p. 112.

²⁴ Autre allusion troublante par Pandolf : « Your mind is all as youthful as your blood » (II.iv.125). Il poursuit en tentant de pervertir le peu d'innocence encore présent dans les sentiments de Louis en lui faisant comprendre que la chute d'Arthur ne devrait pas lui inspirer de la peine mais un espoir de fortune.

monde. Car, dans cette tragi-comédie en vers, le jeu de rôle ou le faire semblant est immédiatement signalé. Le roi Jean ne peut se targuer que d'une « borrowed majesty » (I.i.4) ou d'une robe empruntée, comme ne manque pas de le souligner la reine Eleanore à propos de ses droits réels sur celle-ci :

Your strong possession much more than your right,
 Or else it must go wrong with you and me ;
 So much my conscience whispers in your ear,
 Which none but Heaven, and you, and I, shall hear. (I.i.40-43)

Le roi Jean et sa mère jouent la royauté bafouée aux yeux du monde. Ainsi, la réticence de la Reine Eleanore à affronter le verdict des cieux dans le combat opposant son fils au camp de ceux qui défendent les droits d'Arthur, et sa préférence pour le compromis ou la compromission de la solution diplomatique, se comprend aisément. L'idée d'une royauté feinte, car non digne à l'égard de la conscience ou de la foi, revient à propos de la paix conclue par profit particulier et aux dépens d'une guerre juste permettant de défendre les droits d'un enfant : « You have beguiled me with a counterfeit / Resembling majesty, which being touched and tried / Proves valueless » (II.ii.25-27). Il n'est dès lors que justice que les citoyens d'Angers considèrent les joutes militaires à propos du droit du plus digne devant les murs de la ville comme une pièce de théâtre interprétée par des acteurs de second rang ! Voilà pour ce qui est de la *gravitas* du monde adulte²⁵.

La présence importante des mères dans la première partie de la pièce, pas uniquement liée aux références facétieuses sur les incertitudes de filiation partagées par tous les fils d'homme, et débouchant sur un véritable combat de mégères dans l'acte II scène I, renforce l'idée d'un théâtre de vicissitudes enfantines²⁶. Aux côtés du Bâtard, courant après la Fortune et la gloire comme ces mêmes fils d'hommes sans toutefois être dupes à l'instar de Louis ou, dans une

²⁵ Le Bâtard insiste sur le fait que les citoyens ne semble pas prendre au sérieux leur joutes guerrières par une image de jeu d'enfant : « Talks as familiarly of roaring lions / As maids of thirteen do of puppy-dogs » (II.i.460-61).

²⁶ Après l'annonce de la mort de la Reine et de Lady Constance, sur laquelle le roi Jean revient à deux reprises « My mother dead ! » (IV.ii.181), la pièce montre une accélération dans l'action proprement tragique.

certaine mesure, du roi Jean, en tant que fils de sa mère, Arthur tient une place particulière. Shakespeare lui donne tous les traits d'un pieux humaniste en herbe et il ressemble de ce fait aux enfants portant un moulinet ou un tourniquet, attribut pathétique d'un Christ enfant au dos d'un *Portement de Croix* de Jérôme Bosch. Selon Simon Schama, le déguisement des pseudo-chevaliers du *miles christianum* évoque le guerrier au service du Christ. Dans la scène grinçante où le garçon est pris entre sa mère et sa grand-mère : « Do child, go to it grandam child / Give grandam kingdom, and it grandam will / Give it a plum, a cherry, and a fig. / There's a good grandam » (II.i.160-62), l'enfant complète le tableau de la *Vanitas* par la pensée qu'il est censé faire naître : « I would that I were low laid in my grave. / I am not worth this coil that's made for me » (II.i.165)²⁷. De la même manière, le jeune garçon se différencie de la frivolité propre à d'autres jeunes gens lors de sa conversation avec Hubert : « Young gentlemen would be as sad as night / Only for wantonness. / By my christendom, / So I were out of prison and kept sheep, I should be as merry as the day is long » (IV.i.15-18).

Le garçon est présenté en quelque sorte comme la personnification de la conscience et il pèse effectivement d'un poids considérable sur la conscience des autres protagonistes. L'association troublante du jeune garçon innocent et de l'agneau sacrificiel permet encore un parallèle entre certaines représentations graphiques des jeux d'enfants ou des âges de l'homme, où des enfants sont accompagnés d'un chevreau « Thy sins are visited in this poor child [...] her sin his injury / Her injury the beadle to her sin ; / All punished in the person of this child » (II.i.187-89). Cette conscience se trouve foulée aux pieds par la majorité des protagonistes à l'exception de certains, comme le très humain Hubert. Le Roi de France et ses suivants réunis contre le roi Jean, dont il est dit que l'armure avait verrouillé la conscience (« whose armour conscience buckled on », II.i.564), sacrifie le jeune garçon sur l'autel du profit personnel en acceptant le mariage arrangé entre son fils et Blanche. C'est par de telles manigances politiciennes

²⁷ Cette pensée trouve un écho dans les considérations du Prince Henri : « What surety of the world, what hope, what stay, / When this was now a king and now is clay » (V.vii.68-69).

que la reine Eleanore tente d'écarter son petit fils : « For by this knot, thou shalt so surely tie / Thy now unsured assurance to the crown / That yon green boy shall have no sun to ripe / The bloom that promised a mighty fruit » (II.i.470-74). Le roi Jean, qui fait mine d'être aux prises avec sa conscience, s'évertue néanmoins à demander l'élimination de l'enfant qui, s'il restait en vie, ferait que ses pas fouleraient à jamais le sol avant les siens.

À partir de ce tableau historique, somme tout banal, de la folie humaine et de la conscience morale et de l'innocence victime, le dramaturge va se jouer des conventions, schémas et associations d'idées propres aux lieux communs moraux et brouiller les pistes à la manière d'un Bruegel l'Ancien.

III

« The fat ribs of peace » (III.iii.9)

Lié au motif de la roue de la Fortune, le cycle des vicissitudes humaines où l'orgueil est précédé de la prospérité, puis suivi de l'envie et la guerre afin que l'humilité née du chaos et de la misère fasse renaître la paix et la prospérité, est assez régulièrement employé par Shakespeare²⁸.

Dans *King John*, le Bâtard enchérit sur la débâcle d'une guerre juste menée selon le jeu de l'intérêt personnel lui-même fondé sur la

²⁸ Voir Josée Nuyts-Giornal, « Le miroir de la folie », Thèse de doctorat de l'Université Paul Valéry-Montpellier III, 1998, chap. VII. Le cycle se trouve à la base de réflexions paradoxales telles : « Welcome to the sour cup of prosperity ! / Affliction may one day smile again ; / And till the, sit thee down, sorrow », *Love's Labour's Lost*, (I.i.287). Dans la deuxième partie d'*Henry IV*, nous retrouvons le cycle lié à l'image de la révolte adolescente dont on comprendrait jusqu'à une certaine mesure l'envie d'en découdre (il faut que jeunesse se passe), bien qu'elle semble déjà porter en elle le visage grimaçant de la folie adulte : « Led on by bloody youth, garded with rags, And countenanced by boys and beggary » (IV.i.34-35). L'incompréhension est cependant de mise face à cette folie de la part de l'archevêque d'York qui offre pour toute réponse une énigmatique allusion au cycle : « Wherefore do I this ? So the question stands / Briefly to this end : we are all diseased, / And with our surfeiting and wanton hours / Have brought ourselves into a burning fever. / And we must bleed for it [...] / But rather show a while like fearfull war / To diet rank minds sick of happiness ». (IV.i.55-66). Dans *Summer's Last Will and Testament*, de Thomas Nashe, nous retrouvons le même type d'association d'idées : « [my good children] multiply the sinnes of your absurditie, till you come full measure of the grand hisse, and you shall heare how we will purge rewme with censuring your imperfections » (625-628).

soif de gloire et de richesses des forces en présence. Les propos alambiqués du pape servant lui aussi son propre intérêt forcent la France à s'engager dans une guerre absurde contre le roi Jean. Le roi de France trompé par les « giddy loose suggestions » (III.i.292) du légat du pape, perd une bataille tandis que Jean s'enfuit avec Arthur en Angleterre. L'image du cycle revient alors dans les instructions de Jean au Bâtard. Le roi propose de soulager les abbés de l'argent accumulé pendant la paix : « the fat ribs of peace must by the hungry now be fed upon » (III.iii.9-10). Le thème reste présent à travers les réflexions sur la répétition ou le mouvement cyclique de l'histoire : « Life is as tedious as a twice told tale / Vexing the dull ear of a drowsy man / And bitter shame hath spoil'd the sweet world's taste » (III.iv.107-11). De la même manière, (« this act is as an ancient tale new told », IV.ii.18), Pembroke taxera le désir du Roi d'être couronné une seconde fois comme un « wasteful and ridiculous excess » (IV.ii.16).

Pembroke est celui qui suspecte qu'Arthur a été assassiné : « It is apparent foul play, and 'tis shame / That greatness should so grossly offer it / So thrive it in your game » (IV.ii.94-6). Cependant, lorsque Pembroke et ses alliés décident de ne plus cautionner les actes d'un roi maudit, l'ironie veut que ce qu'ils constatent avec « staring rage » (IV.iii.49) n'est pas l'assassinat d'Arthur mais un simple accident. Hubert a évité au Roi d'avoir la mort d'Arthur sur la conscience²⁹, lui que les autres protagonistes croient pourtant d'une noirceur irréparable : « This is the very top [...] this is the bloodiest shame » (IV.iii.47), dont ils entendent profiter ou faire profiter une Angleterre en déroute morale car ils supposent la Providence à leurs côtés. Sous l'influence machiavélique de Pandolf, le jeune Dauphin ayant désormais perdu toute innocence enfantine, espère la même chose pour des raisons moins louables, c'est-à-dire sa propre fortune³⁰ : « Tis wonderful / What may be wrought out of their discontent, Now that their souls are topfull of offence » (III.iv.178-80). Ces personnages désormais unis entendent apporter leur concours à la

²⁹ Hubert révèle son humanité (« All this while you were disguised », IV.i.125) en refusant de sacrifier le garçon pour servir son profit personnel et celui du Roi.

³⁰ *King John* (III.iv.125-183).

Providence afin de punir le méchant par la guerre³¹. Dès lors, Louis perd toute mesure dans le jeu du pouvoir et des apparences qu'il croit dominer, et il commet l'impair suprême de transformer le conflit en une partie de cartes : « Have I not here the best cards for the game / To win this easy match, play'd for a crown ? » (v.ii.104-114)³².

Cette erreur de taille en termes d'image, à savoir l'allusion au jeu de cartes, symbole de ces heures frivoles et de l'appétit du gain tant décriés, lui sera fatale. L'intrigue rejoint la farce et les protagonistes seront engagés dans une guerre de pantins. Les termes contradictoires « gallant head of war » (v.ii.113) ou « lusty trumpets » (v.ii.117) trouvent ensuite leur reflet dans la description que le Bâtard donne de l'armée française imberbe (« This harness'd masque and unadvised revel », v.ii.132), révélant la face noire de la folie adulte sous le masque d'un jeu d'enfant. Shakespeare laisse au Bâtard le soin de décrire le chaos qui suit les paris erronés des hommes sur la Providence :

I am amazed methinks, and lose my way
Among the thorns and dangers of this world.
[...] The life, the right, and truth of all this realm
Is fled to heaven ; and England now is left
To tug and scramble, and to part by the teeth
The unowed interest of proud-swelling state
[...] and vast confusion waits,
As doth a raven on a sick-falln beast,
The imminent decay of wrested pomp [...]
And Heaven itself doth frown upon the land. (iv.iii.140-56)

Ainsi, les cieux s'acharnent contre les deux camps et l'heure est à l'humilité. *Topos* humaniste du doute et de l'incertitude terrestres, l'homme qui avance dans le noir en raison de son inévitable ignorance montre visiblement qu'il se trompe dans ce que pourtant il croit voir.

³¹ L'image subvertie du cycle revient dans la proposition que le Dauphin fait aux nobles anglais. Il propose de partager la prospérité si ces derniers sont prêts à plonger d'abord dans le sang : « for thou shalt thrust thy hand as deep / Into the purse of rich prosperity ». (v.i.59-61)

³² On trouve des images similaires dans *Henry v* (iv, Prol. 18) : « Proud of their numbers and secure in soul, / The confident and overlustful French / Do the low-rated English play at dice. » Image typique des joueurs insouciantes de cartes et de dés que l'on voit représentés sur les gravures et tableaux de genre, mais que l'on rencontre aussi chez les auteurs d'emblèmes tels que George Whitney.

Dans cette intrigue ironique, le Roi est responsable de sa propre mort du fait d'un processus qu'il a lui-même enclenché. Ce n'est pas la mort d'Arthur dont il n'est en fait pas responsable, mais bien l'argent (« The fat ribs of peace », III.iii.9) qu'il a pris aux abbés qui le perdra par le biais d'une moine résolu à laver l'affront près de Swinstead Abbey. Cette vindicte personnelle fera éclater sa propre panse. Les voies de Dieu sont impénétrables malgré la bonne volonté de Salisbury et de Pembroke. La vengeance lui appartient. Le prince Henri³³ reprendra le flambeau de l'innocence pathétique, mais en même temps triomphant de la folie adulte dans un constat humaniste et mélancolique qui reste porteur de l'espoir inhérent aux jeux d'enfants³⁴. Chez Shakespeare, le jeu de « société » auquel le public est convié mène alors indéniablement vers une réflexion salutaire sur l'aveuglement envers soi et envers le monde.

Josée NUYTS-GIORNAL

³³ Voir « I am the cygnet to this pale faint swan » *King John* (v.vii.21), et « Be of good comfort, Prince, for you are born / To set a form upon that indigest / Which he hath left so shapeless and so rude » *King John* (v.vii.25-27). On trouve ici un parallèle frappant avec le texte qui accompagne la gravure d'après Maarten de Vos : « *et certo vix pede signat humum / barely steady on its legs it places its seal on the ground.* » Voir aussi sur ce point *The Mirror of Everyday life*, p. 94.

³⁴ Sur les symboles pathétiques et triomphants liés par la victoire de la passion, Simon Schama, *op. cit.*, p. 642.