

LA PAROLE MÉDIÉVALE EN DIALOGUE: LES JEUX-PARTIS

Nous sommes faits d'amour et de lutte, de foi et de doute.
-(I. B. Singer)

Depuis pas mal de temps, les problèmes du dialogue reviennent avec insistance dans les recherches de plusieurs disciplines humanistes: sociologie de la communication, anthropologie du sens commun, pragmatolinguistique, logique érotétique, logique prohaïerétique, herméneutique, théorie des jeux – pour n'en citer que les plus spécialisées!

Parmi ces approches de plus en plus étroitement spécialisées quelle peut encore être la place de la réflexion sur le littéraire, étant donné que la littérature se prête mal à la réduction?

Cette question se pose avec force si l'on examine, par exemple, la problématique des jeux-partis, espèce dialoguée de la poésie médiévale française. Or, il me semble que, surtout dans un cas vraiment complexe, comme celui des jeux-partis, l'approche *par le dialogue* trouve son utilité, étant donné qu'une telle démarche permet d'intégrer à l'analyse littéraire traditionnelle des notions et des procédés empruntés à la recherche contemporaine sur les divers aspects du discours en dialogue. En ce faisant, on essaie de jeter des ponts – plus ou moins «dialogiques», eux aussi, – sur les points de vide séparant les méta-discursivités humanistes contemporaines.

Forme élémentaire de la socialité humaine, le rapport dialogique reçoit sa forme écrite par la mise en texte (l'énonciation) littéraire. A son tour, celle-ci rend avec les moyens propres à la littérature l'image concrète et directe du phénomène communicationnel. C'est ainsi que le dialogue

rencontre les origines de la littérature même – tant il est vrai qu'il reste une constante discursive qui traverse les siècles. Quant à son caractère littéraire proprement dit, c'est ici qu'on peut enregistrer les variations historiques les plus significatives.

Car si la littérature est à concevoir comme une pratique communicationnelle différée (donc instituant l'écart entre l'écrit et le destinataire), le dialogue suppose, par contre, une pratique orale qui implique la mise en présence immédiate des deux partenaires: il se situe «dans le présent de l'énonciation, qui est le présent de l'être même».¹

D'où une contradiction de condition textuelle qui ne manque pas de se manifester dans le déploiement discursif du dialogue en tant que forme littéraire à existence historique, répérable, polymorphe et, d'une certaine manière, interstitielle, médiant les «brisures» et les «clivages» du discours social en général.

Pour celui qui s'intéresse à l'évolution du dialogue en perspective discursive, les jeux-partis constituent un problème presque parfait: négligés longtemps par les démarches critiques, les commentaires existants en font un phénomène bizarre ou marginal, difficilement situable dans la logique du discours médiéval.²

Or, je propose justement de donner une définition formelle qui part du caractère dialogal du jeu-parti pour trouver les *signalisations* ou les marques discursives du genre.

Après avoir connu une phase de formation en Provence, le jeu-parti s'impose au Nord de la France, dans la culture *d'oïl*, ayant pour centre les territoires des Angevins. Le transfert culturel qui explique l'apparition des jeux-partis dans le Nord

¹. E. Benveniste. La communication, *Problèmes de linguistique générale*. Paris, Gallimard, 1984, 2, p. 84.

². Un article récent, M. Gally, «Disputer l'amour: les arrageois et les jeux-partis», *Romania*, 115 (1986): 107) cherche néanmoins à remettre en question la condition discursive des jeux-partis en déterminant qu'il s'agit ici d'un discours du savoir. La discussion reste pourtant limitée à une perspective très restreinte du discours médiéval et de ses tendances. D'autre part, l'article de la même M. Gally paru dans *Argumentation* 1 (1987): 379-395, et intitulé «Le Chant et la dispute» expose un point de vue proche de celui développé dans le présent article et, de manière similaire, engage une théorisation des procédures historiques du discours de controverse.

est attesté par le jeu-parti bilingue trouvé dans le chansonnier provençal de Cheltenham. Pour citer Langfors, «un comte de Bretagne y parle français à un certain Jaucelm qui lui répond en provençal». ³ (Remarquons que ce n'est pas là la seule instance de jeu-parti bilingue: on aura des phénomènes similaires dans les domaines italiens et sicilien, ce qui plaide aussi à la faveur de l'idée que le texte du jeu-parti reproduit par écrit une pratique culturelle de type oral – peut-être même spontanée – dont la fiction conversationnelle serait nulle. ⁴)

C'est donc dans le dernier quart du XII^{ème} siècle qu'on voit apparaître le premier jeu-parti en langue *d'oïl*. Mais la grande floraison du jeu-parti qui en ferait un emblème de la discursivité dialectique sur les questions du préférable pratique, amoureux et autre, s'achève au XIII^{ème} siècle. C'est le siècle des grandes disputes dialectiques, du grand essor de l'institution académique, de la structuration et de la fixation des discursivités médiévales distinctes, formalisées et institutionnalisées: jurisprudence, didactique universitaire, rhétorique notariale, procédures administratives, etc.

En même temps, le XIII^{ème} siècle est aussi le temps où l'on assiste à l'épanouissement de la subjectivité littéraire médiévale, subjectivité qui se constitue par une tenace et graduelle prise en charge de soi de l'homme médiéval.

Centré sur une question de choix pratique, en général de type érotique, le jeu-parti témoigne de l'existence d'une élite intellectuelle, chevaleresque-courtoise et urbaine, qui a le goût du débat, de cet *ars disserendi* qui domine aussi le grand discours du savoir spéculatif d'un saint Thomas d'Aquin ou d'un saint Bonaventure. C'est cette analogie de structure problématique qui suit de près les règles du débat raisonné, fixées par Aristote dans les *Topiques*, qui fait du jeu-parti une forme d'écriture poétique focalisée par le partage discursif et

³. Langfors, Jeanroy, Brandin. *Recueil général des jeux-partis français*. Paris, Librairie Ancienne Edouard Champion, 1926.

⁴. La question du bilinguisme des anciens jeux-partis reçoit aussi une pertinence spécifique dans la perspective des échanges interculturels, puisqu'on assiste à un cas d'émergence trans-discursive du dialogue à travers une mise en texte alternative et bi-monolocale.

institue le jeu argumentatif comme échange intersubjectif.

Le jeu-parti se constitue par la mise en texte alternative de deux discours directs, assumés chacun par un trouvère. Déployés de façon enthymémique, les deux discours ont chacun une cohérence axiologique qui les caractérise; en même temps, cette structure argumentative subit aussi les contraintes de la technique poétique du temps, en ce qui regarde la versification, la métrique, l'organisation strophique.

En ce qui regarde le parcours discursif (deïctique), les jeux-partis comportent une segmentation fonctionnelle évidente – segmentation qui distribue les unités du niveau syntagmatique de manière symétrique par rapport à la structure strophique.

Chaque jeu-parti est constitué par:

- une question dilemmatique⁵ formulée dans la strophe initiale;
- les réponses des deux trouvères à la question posée dans la strophe initiale;
- les envois, occupant chacun une strophe de dimensions réduites.

On constate ainsi que l'accès à la parole est alternatif; et pourtant, malgré le partage énonciatif, l'alternance dissimule la dissymétrie discursive des deux partenaires en débat: le trouvère qui **appelle au jeu-parti** est privilégié en ce qu'il a le choix du sujet, le choix du partenaire et la dernière prise de parole. Son partenaire au débat n'aura que le choix de l'alternative à défendre et il devra élaborer sa stratégie argumentative en accord avec la position ainsi définie.

Or, cette distribution des positions dans le jeu du débat dialogué correspond à la division des fonctions dans la confrontation argumentée selon Aristote. Dans ses *Topiques* il assigne au questionneur la tâche d'élaborer l'objet du

⁵. Il ne s'agit pas d'un dilemme logique inférentiel, mais d'une acception spécifique du sens étymologique: «système de deux propositions contradictoires entre lesquelles on est mis en demeure de choisir», Lalande, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. On verra plus loin quelles sont les transformations et les implications de cette «expression pseudologique d'une alternative arbitraire» qui, au Moyen Age, a inspiré toute une littérature sur les *insolubilia*.

débat, autant en ce qui regarde l'énonciation formelle de la question, qu'en ce qui regarde la position des prémisses. A son tour, celui qui répond (le répondant) a le choix de l'alternative à défendre, tout comme le second trouve du jeu-parti.

Le jeu-parti obéit aussi à la règle de l'**interrogation double** appuyée par des prémisses admissibles, règle qu'on retrouve aussi chez Aristote quand, dans ses *Topiques*, il entreprend de faire la typologie du problème dialectique. Ainsi, selon Aristote, le problème dialectique est «une question dont l'enjeu peut être l'alternative pratique d'un choix».

En effet, au niveau de la question, le jeu-parti se définit, lui aussi, par l'interrogation dilemmatique: chaque jeu-parti a pour début une question qui part d'une situation pratique concrète, par une *mise en contexte situationnel*.

Cette situation est souvent narrativisée – par la *narratio* rhétorique – et placée en prémisses illustrative pour enclencher la question du préférable entre deux possibilités issues de la situation donnée.

Pour remplir la fonction de *mise en dilemme*, l'interrogation est souvent énoncée comme question alternative totale, ce qui veut dire qu'elle fonctionne selon la règle du *vel exclusif* (aut...aut):

Grieviler, se vous aviés
 Lontans une dame amee
 Et encore l'amisiés,
 S'elle estoit vers vous iree,
 Kel vous devoit plus desplaire:
 U s'elle avoit son afaire
 Del tout en tout a vous hair tourné,
 U s'elle vous avoit si oublié
 Qu'elle n'en fust nule fois souvenans?⁶

Ce type d'interrogation, à deux membres disjoints qui imposent un choix, fait la spécificité du jeu-parti en tant que texte poétique; en même temps c'est aussi ce type de question – à

⁶. «Si vous aimiez une dame depuis longtemps et qu'elle se courrouçât envers vous, lequel vous déplairait davantage, ou qu'elle vous haït de tout son coeur, ou qu'elle vous oubliât au point de ne plus jamais se souvenir de vous?» Langfors, Jeanroy, Brandin, *op. cit.*, p. 126.

disjonction explicite – qui apparente le jeu-parti au discours de controverse. Du point de vue structural, ce type de question a la qualité particulière d'enclencher deux circuits argumentatifs parallèles; en perspective dialogique, l'interrogation ainsi construite a aussi la qualité d'engager le partenaire, l'allocutaire, dans le discours, car la formule alternative implique déjà la nécessité d'une réponse. De cette manière, le disputable est réalisé comme discours d'interlocution: le geste interrogatif trouve sa demeure discursive dans *l'espace interlocutif du dialogue*.

En fait, c'est toujours chez Aristote, et toujours dans les *Topiques* (I, 1–2)⁷, qu'on retrouve une belle démonstration de l'argument que la dispute dialectique est destinée à rapprocher les gens par un exercice de mise en rapport, de reconnaissance discursive de *l'autre*, puisque le débat dialectique est conçu comme un contact public par la prise de conscience de l'opinion collective (*doxa*).

L'idée que la question alternative, enclenchée par ce qu'on pourrait appeler *connecteur du dilemmatique* (le *vel exclusif*) constitue le principal signal identifiant le jeu-parti n'est pas nouvelle; pourtant, l'idée invite à quelques remarques d'ordre historique car elle ouvre sur une perspective épistémique plus ample.

Ainsi, il est à constater que c'est justement la manière d'enclencher la question dilemmatique qui fait l'objet d'une évolution originelle dans la pensée médiévale, illustrant aussi l'impact réel de la redécouverte de la *logica nova* d'Aristote, survenue, comme on le sait, dans la première moitié du XII^e siècle. C'est aussi à cette époque qu'on voit proliférer les modalités de réalisation de la structure interrogative dichotomique.

Parmi ces réalisations, il nous intéresse, évidemment, l'emploi du *si* hypothétique: dans les jeux-partis, cet emploi se

⁷. Aristote. *Topiques*. Trad. Jacques Brunschwig. Paris, Les Belles Lettres, 1967. L'idée revient aussi dans *Les Réfutations sophistiques* et dans la *Rhétorique*.

fait soit dans la phrase de contenu narratif, soit dans le segment interrogatif.

Or, cette coexistence de l'hypothétique avec l'alternatif dans la construction de la question présente aussi une pertinence pour le développement des formes et catégories de l'érotétique. Ainsi, déjà dans sa *Dialectica*, Abélard expliquait, en s'inspirant de Boèce, mais en développant une théorie propre du raisonnement hypothétique, qu'on a la possibilité de réduire les disjonctions aux conditionnelles, justement, par l'unification des formes conditionnelles avec les hypothétiques. Ce qui revient à dire que le contradictoire, exprimé par les deux membres d'une question disjonctive, peut mener à une validation *simultanée* des deux alternatives. Cette institution abélardienne – qui me semble être la précondition logique du développement conceptuel de la catégorie prohaïerétique de *l'indécidable*, qui, à son tour, soutient la structure discursive du jeu-parti – avance, en fait, la solution donnée par le XIII^e siècle à la question de l'ambivalence du choix: saint Thomas dira que «*la raison est inclinée toujours vers une option, tout en ayant peur que l'autre pourrait être la vraie*» (*Summa Theologicae*).

La remarque de saint Thomas a le don de situer la question alternative, le dilemmatique, sur le terrain d'une sensibilité anxieuse centrée sur le choix. On voit ainsi comment la construction de la catégorie de *l'indécidable* – qui constitue un *radical valorique* (en ce qu'il relie l'éthique à l'esthétique et à la théorie de l'action), dominant également la pensée et la sensibilité des modernes – est apparue dans la mentalité médiévale par deux trajets idéologiques séparés, bien que tous les deux aient leur source chez Aristote.

Catégorie centrale des *structures prohaïerétiques* (décisionnelles), *l'indécidable* engage un axe fondamental de la condition humaine, axe qui définit l'homme en tant qu'être signifiant, porteur de liberté et destiné à l'action. Le seul fait d'avoir entamé cet axe place les jeux-partis dans une sphère de passionnante modernité: les jeux-partis médiévaux révèlent l'existence ludique de cet indécidable qui, plus tard, aura à soutenir la gravité tragique du bien connu «*To be or not to be*» hamletien, la mélancolie paralysante des romantiques, les

névroses des symbolistes ou le désespoir ontologique des existentialistes.

Si le goût de la problématisation par contrariété est pleinement visible dans la manière de poser la question, on peut apprécier aussi que le discours du jeu-parti accomplit une action ordonnatrice sur la topique érotique en général, puisqu'il exécute une classification implicite des idéologèmes érotiques selon leur compatibilité discursive – impliquée, à son tour, par la distribution interpersonnelle.

Construit de manière assertive par une argumentation enthymémique de caractère mixte, le discours *des réponses* est distribué par l'alternance à la parole qui engage chaque trouvère à participer au débat. Les arguments portés à l'appui d'une question s'articulent en *classes argumentatives* (O. Ducrot) selon leur rapport au locuteur, de sorte que chaque classe représente, en effet, une attitude possible face à la question du choix préférentiel.

Avec ses réponses, la question réévalue une situation pratique à valeur double (et à issue contradictoire) dans une perspective générale – chaque épisode individuel étant ainsi porteur d'une signification collective, ce qui est aussi signalé par l'emploi extensif des formules parémiologiques de tournure impersonnelle.

Le discours argumentatif propre – qui se développe par la séquence des réponses – entraîne une évolution tout aussi significative: conçue premièrement comme jeu dialogal sur des questions amoureuses la série des jeux-partis des premiers trouvères et troubadours développe une argumentation rappelant les *judicia amoris* des cours d'amour ou le traité si bien connu de l'*Art d'amour* d'André le Chapelain. C'est un discours d'opinion communautaire qui est grandement tributaire à l'idéologie *fin'amors*. Ainsi, on retrouve, bien que dans le registre dilemmatique, les débats déjà connus du discours érotique médiéval: la dispute du moine et du chevalier, celle du mari et l'amant, etc.

Le caractère stéréotypé et conventionnel de la topique

développée par ces jeux-partis de «l'âge angevin» ne fait pas de doute. Ils inscrivent dans le poème lyrique un discours d'opinion normée qui, tout en généralisant le dilemme, attribue au préférable, qui en fait l'enjeu, une dimension d'immanence: le choix préférentiel est posé en abstrait, *en soi*, puisqu'il aurait dû se faire au bout d'un enchaînement spéculatif en marge du discours prescriptif – explicite ou implicite – de la *fin'amors*. Or, c'est précisément le caractère hautement codifié du discours normatif courtois qui implique l'immanence des valeurs et qui place les débats des jeux-partis «angevins» sur le terrain d'une axiologie rigide. Les raisons données par l'argumentation sont perçues par rapport aux valeurs absolues, rassurantes par leur immobilité: dans cette condition, le sujet qui prend part au dialogue est seulement un lieu d'énonciation sélective du savoir collectif (communautaire) et sa performance est plutôt d'ordre communicatif.

Tout autre est le cas des jeux-partis issus du milieu littéraire d'Arras, milieu par excellence citadin qui se développe dans la seconde partie du XIII^{ème} siècle. La plupart des jeux-partis «arrageois» déploient maintenant une discursivité du sens commun (*doxastique*) plus ample comme surface topique: le préférable qui en fait toujours l'objet touche maintenant à une grande variété de circonstances pratiques, allant, parfois, jusqu'au pastiche comique, à l'excentrique et au bizarre. C'est aussi en cette circonstance que la catégorie du préférable prend une extension significative: elle inclut aussi le préférable par comparaison, c'est-à-dire qu'on arrive maintenant à percevoir la relativisation subjective des valeurs entamées par la possibilité même du choix préférentiel. Les valeurs sont conçues comme fondées par le vécu, de manière que *le préférable correspond à une différenciation individualisante du jugement personnel*.

Face à cette «ouverture» de la topique, l'investissement du texte dans l'*indécidable* reçoit une singulière force signifiante car il soulève le problème *du sens de l'acte* accompli par le dialogue en jeu-parti.

Composés par une mise en question à formule disjonctive et

par le partage discursif montrant des options et des opinions contraires, les jeux-partis engagé, au niveau du jeu dialogique, une stratégie discursive qui pose l'ambivalence axiologique comme condition du discours, puisque *le lecteur implicite* est placé de manière définitive à l'écart des deux positions possibles affichées par le débat. Repoussé à l'extérieur du texte, le choix est toujours à faire, car le poème ne veut rien changer au monde.

Indifférence ou liberté?

Pour le comprendre, il nous faut encore examiner les *envois*.

Dans la vaste et polymorphe phénoménologie du grand chant courtois, l'envoi a toujours une fonction concrète: il constitue le seuil du texte qui reçoit le mandat poétique d'adresse et d'action; il *réifie* le poème pour en faire le don à la «dame».

Dans le jeu-parti, la fonction de l'envoi est différente: conçu comme appel final à une autorité qui reçoit ainsi la charge de juger le débat, l'envoi a une forte similitude avec la fonction magistrale de la *determinatio*, qu'on retrouve dans les disputes formelles de l'Université.⁸

Pourtant, même par rapport à la *determinatio*, le jeu-parti modifie encore, et de manière unique, le sens de la fonction autoritaire arbitrate: chaque ligne de pensée est fermée par un envoi propre, où chaque trouvère nomme son propre juge pour lui demander l'appui.

Le texte abrite ainsi un double renvoi à l'extérieur, le rejet du choix étant double: celui-ci est remis à des autorités arbitantes absentes. Le dilemmatique garde intacte sa charge de problématisation: à la fin du poème le contradictoire a été nommé, montré, développé, mais n'a pas été résolu et l'ambivalence du choix est toujours là, dans le monde «trop humain» du «gai savoir» courtois!

Or, cette interruption d'action par le refus de choisir et l'impossibilité de gagner est, à mon avis, fort symptomatique de

⁸. Ce qui départage visiblement les disputes médiévales des jeux dialogiques anciens est l'apparition d'un troisième personnage, *le juge* ou l'arbitre (*magister* ou *praesidens*), qui a la charge explicite de valider d'une manière autoritaire la *seule* solution admise: le débat reçoit ainsi une structure hiérarchique homologue à la structure de pouvoir de la société médiévale.

la condition esthétique du jeu-parti: il confirme la liberté du discours par la condition ludique du débat, condition qui se définit ainsi par opposition et rejet du gage: refusant de proclamer la victoire d'une seule partie, le texte s'oppose à l'engagement du jeu dans une structure de pouvoir, *en préférant rester seulement jeu*⁹.

La liberté du discours se pose ainsi comme ordre de partage et rejet ludique de la hiérarchie.

Remarquable par ce trait de l'indécidabilité, le jeu-parti est nettement différent des autres formes du chant courtois. Une brève comparaison avec le statut des envois dans la *tenson* et dans la *chanson* apparaîtra significative.

Comme on le sait, dans la *chanson*, il y a aussi la possibilité de finir par deux envois: l'un est tourné vers l'extérieur, constituant un appel à la bien-aimée ou aux amis. Il est pourvu, en général, d'un sens dédicatoire. Le second envoi, quand il existe, a un caractère autoréflexif: la *chanson* devient l'allocutaire chargé de porter le message d'amour à son véritable destinataire, la dame. D'où l'on peut déduire que dans la *chanson* le poète médiéval arrive, par cette voie, au dédoublement de l'espace interlocutif: celui-ci implique deux niveaux distincts d'adresse, nettement départagés.

A son tour, la *tenson* révèle une autre modalité de concevoir la destinataire explicite: les deux envois sont tournés chacun vers l'intérieur de l'espace dialogique, puisque chaque envoi est adressé au partenaire déjà présent dans le débat. La distance interlocutive est ici fixe, circulaire, inanalysable du point de vue hiérarchique.

Si l'on se rappelle que le jeu-parti engage ses deux envois dans un appel adressé au délocuteur (l'interlocuteur absent), on comprend que c'est de ce jeu des différences dans l'appel-adresse à l'autre, engageant des possibilités variées dans la constitution de l'espace dialogique, qu'on peut maintenant dégager un registre de l'allocutivité qui accorde une place

⁹. «Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre» remarquait Huizinga dans son classique *Homo ludens*. Paris, Gallimard, 1951.

spéciale à chaque type de poème examiné. C'est en considérant cette distribution complexe de l'espace interlocutif qu'on obtient, enfin, une définition du modèle structural du jeu-parti: poème ludique de l'indécidable où le suspens du *jugement de goût* est posé en plaisir (et satisfaction) esthétique du partage discursif réalisé par dialogue.

A la fin de ce bref aperçu de la problématique des jeux-partis je voudrais aussi signaler que ce genre, justement à cause de structure dialoguée, constitue une sorte de fenêtre historique sur une des plus intéressantes pratiques culturelles du moyen âge: la *disputatio*.

Dans cette perspective, le jeu-parti sera à insérer parmi les phénomènes à double statut en ce qui regarde la diffusion culturelle, phénomènes qui constituent l'expression concrète d'une idéologie communautaire fondatrice: la prédication, les disputes universitaires, les grands procès publics de confrontation exégétique sur les questions de la foi (*de fide*).

En même temps, il convient aussi de comprendre que ce même discours communautaire fait une place spéciale à la lente et complexe évolution du discours personnel – prise en charge individuelle et problématisée des idées générales. De cette antinomie constructive, qui constitue le discours médiéval en système vif et ouvert, les jeux-partis en sont l'expression artistique.