

## La Fontaine et le jeu

"J'aime le jeu, l'amour, les livres, la musique,  
La ville et la campagne, enfin tout ; il n'est rien  
Qui ne me soit souverain bien,  
Jusqu'au sombre plaisir d'un coeur mélancolique"<sup>1</sup>.

La Fontaine fait dire ces vers à Poliphile, un des quatre amis qui tiennent conversation dans *Les Amours de Psyché et de Cupidon*. Poliphile est-il son exact porte-parole ? On doit en douter puisqu'Acante prononce les derniers vers du livre et que La Fontaine se diffracte certainement entre Ariste, Gélaste, Acante et Poliphile. Ce dernier cependant présente quelque avantage pour une identification : il est l'auteur des "aventures de Psyché"<sup>2</sup>, mises en abyme dans le livre de La Fontaine, et il "aimait toutes choses"<sup>3</sup> alors même que La Fontaine déclare avoir fait de "diversité"<sup>4</sup> sa devise... On peut donc croire "avec quelque raison"<sup>5</sup> que, lorsque Poliphile parle, c'est largement l'auteur de *Fables* qui se fait entendre. Admettons, par provision, voire par jeu, cette identité. Nous lui apporterons nuances, ou bien "nuances"<sup>6</sup> selon le mot d'Acante.

Poliphile-La Fontaine affirme "aimer le jeu," à la fin de son livre, dans un hymne à la Volupté qui rend hommage au "plus bel esprit de la Grèce"<sup>7</sup>, Epicure. Cet hommage est déterminant : la tradition philosophique issue de Démocrite, passant par Epicure, enrichie par Lucrèce, et corrigée par Gassendi, nourrit toute la pensée du "Papillon du Parnasse"<sup>8</sup>. Beaucoup de travaux récents l'ont montré. Or, si Epicure n'a apparemment rien dit du jeu, la figure du philosophe rieur Démocrite, célébré par une fable<sup>9</sup>, pouvait cautionner son amour : le rire a souvent rapport au jeu. De plus, le hasard, auquel cette tradition accorde un grand rôle, en est un élément fréquent, comme il ressort d'une lecture, même rapide, de Pascal. Surtout, le jeu procurant du plaisir, il paraît naturel qu'il ait

1 *Les Amours de Psyché et de Cupidon*, Oeuvres diverses, Pléiade, p. 258.

2 *Ibid.*, p. 127.

3 *Ibid.*, p. 127.

4 *Pâté d'anguille, Nouveaux contes*, Pléiade, v.3, p. 863.

5 *Le Loup et le Renard, Fables*, XI, 6, vers 8.

6 *Les Amours de Psyché et de Cupidon*, Oeuvres diverses, Pléiade, p.259.

7 *op. cit.*, p. 257.

8 *Discours à madame de La Sablière*, Oeuvres diverses, Pléiade, p. 645.

9 *Démocrite et les Abdéritains, Fables*, VIII, 26, Pléiade, p. 338-9..

les faveurs d'un épicurisme réinterprété en philosophie du plaisir.

Pareille philosophie n'a pas bonne réputation au XVII<sup>ème</sup> siècle, et le jeu pas davantage. Ecrire sous le couvert de Poliphile, dans un roman, "J'aime le jeu" est une audace calculée. La Fontaine ose se poser là comme un sujet qui a des goûts, pense, chante, et peut concilier en une unité apparemment simple amour et jeu, et donc, peut-être, comme il le fait aux *Contes*, jeu et amour.

"Il est un jeu divertissant sur tous

Jeu dont l'ardeur souvent se renouvelle"<sup>10</sup>...

Cet amour du jeu pouvait choquer les innombrables censeurs de cette activité dont les romans et le théâtre de la seconde moitié du XVII<sup>ème</sup> siècle ont donné maintes images négatives. Selon Elisabeth Belmas, il était alors presque entendu que l'homme est obligé de jouer en raison de "la condition misérable qu'il doit à la faute originelle"<sup>11</sup>, et *Le Joueur* de Regnard en 1696 fera du jeu le moyen d'une ridicule perte. Si cette activité trouve, ici ou là, vers le milieu du dix-septième siècle, quelques défenseurs qui en acceptent une pratique modérée, La Fontaine-Poliphile est radical. Il écrit, sans réserve aucune, absolument, en se fondant sur sa seule subjectivité : "j'aime le jeu". Il ne prétend pas pratiquer le jeu, comme un divertissement, dans la coupable conscience de la vanité de la condition humaine, il parle d'amour, avec toute la positivité, l'énergie, la sensibilité de ce terme d'autant plus intéressant ici qu'il paraît à la fin d'un livre intitulé *Les Amours des Psyché et de Cupidon*. Or, ce livre ne se contente pas de raconter ces Amours, ou de faire des concetti, il cherche à penser l'amour comme une relation délicieuse, mystérieuse, exigeante, diverse, c'est-à-dire, essentiellement, comme une "conversation de baisers"<sup>12</sup>. Dès lors, son ultime emploi à la fin de l'Hymne à la Volupté se trouve enrichi de toute cette réflexion. Aimer le jeu, et tout ce qui le suit, c'est le goûter par le corps et par la pensée, librement, dans un mouvement qu'une fable dira "toujours divers, toujours nouveau"<sup>13</sup>. Il est clair que cette force particulière du verbe "aimer" accroît l'audace de La Fontaine.

La position de "jeu" en tête d'une assez longue suite de substantifs vaut aussi réflexion : le jeu est suivi par "l'amour" (il se place ainsi entre "aimer" et "amour"), "les livres, la musique, la ville et la campagne, tout", et enfin par "le sombre plaisir d'un coeur mélancolique". Le "jeu" n'est donc pas tout ce qu'aime le je, et l'amour, en particulier, n'est pas que "jeu". Le "jeu" est peut-être dans "tout", mais "tout" n'est pas "jeu". Une critique qui prétendrait réduire la pensée de La Fontaine à l'amour pour le jeu se trouve ici mise en péril : l'auteur des *Fables* ne fait pas du "jeu" le fondement ou le principe de son éthique. S'il admet la position de Gélaste, il lui préfère sans doute celle d'Ariste, qui donne grande valeur aux larmes. On le voit bien avec la question de l'amour : si l'on

---

10 *Comment l'esprit vient aux filles, Nouveaux contes*, Pléiade, p. 811. r

11 Elisabeth Belmas, *Jouer autrefois*, Champ Vallon, 2006, p. 29.

12 *Les Amours de Psyché et de Cupidon, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 252.

13 *Les deux Pigeons, Fables*, IX, 2, Pléiade, p. 349.

admet que tout jeu exige une conscience des distances qu'il implique, l'amour, au contraire - mais aussi "les livres", ou "la musique" - exige, pour être vécu, un abandon, un don sans distance, parfois des larmes partagées : Amour se trompe en croyant pouvoir imposer, au nom d'une conscience critique, une règle à Psyché, celle de ne pas jamais voir son corps. Il ne pourra l'aimer vraiment, au terme du roman, qu'en abdiquant toute distance, et en passant, avec elle, par la "conversation de larmes"<sup>14</sup>, prélude nécessaire à la "conversation de baisers"... Il y a au moins un temps, dans l'amour, qui n'est pas celui du "jeu", et il en va de même pour "la musique", et "les livres". Les "diseurs de bons mots"<sup>15</sup> se trompent en croyant pouvoir toujours tout transformer en jeu, en oubliant, parfois, les circonstances, mais surtout la poésie possible et réelle de la mer et de l'"abîme"<sup>16</sup>, une poésie vraiment agrandissante, qu'évoque, contre la détestable pratique d'un homme à jeux de mots, la fin de la fable *Le Rieur et les Poissons*. Vraiment, "Dieu ne créa que pour les sots les méchants diseurs de bons mots". Croire que tout peut toujours se ramener au jeu est sottise. Se placer tout entier du côté de Gélaste, dans le débat qui l'oppose à Ariste, c'est négliger la beauté, la force, la valeur morale des larmes, et la beauté même de "la ville" et de "la campagne", celle que chante Acante, et qui ne relève pas du jeu. Ainsi La Fontaine-Poliphile ne définit pas "le jeu" comme la catégorie suprême auquel tout doit se réduire. "L'amour" surtout n'est pas toujours "le jeu", si pourtant "le jeu" est parfois dans "l'amour", et même précisément blotti – ce qui lui donne sens - entre "aimer" et "amour".

Un parcours se dessine du jeu au "sombre plaisir d'un coeur mélancolique". Leur relative proximité est étonnante. Pas de couple plus opposé, selon force traditions, que Jeu et Mélancolie ! C'est le jeu qui permet souvent d'échapper, au moins en partie, à la mélancolie, et celle-ci, quand on s'y abandonne, tue le goût pour le jeu. Le jeu s'associe volontiers au rire, comme à la fin de *La Jeune Veuve*, lorsque "les Jeux, les Ris, la Danse"<sup>17</sup> reviennent au "colombier". Or, dans ces quelques vers de l'Hymne à la Volupté, La Fontaine-Poliphile annonce aimer également "le jeu" et le "plaisir d'un coeur mélancolique" Il place force réalités entre ces extrêmes, comme si cette mélancolie n'empêchait pas de voir le monde, et sa phrase semble aller de Gélaste à Ariste, et, peut-être, jusqu'à Acante. Aimer le jeu n'est pas se refuser à la mélancolie, ou, du moins, au "plaisir d'un coeur mélancolique". Le texte n'enferme pas dans le ludique. Il ne se fait pas chantre exclusif d'un *homo ludens*. Au contraire, il conduit par le développement de sa phrase, vers l'ample et admirable vers final, qui paraît déployer, contre la vastitude de "la ville" et de "la campagne", contre la multiplicité des "livres" et de "la musique", contre l'importance même du "jeu" et de "l'amour", la volupté d'un sujet unique, d'un "coeur", auquel il faudrait porter attention, et qui est peut-être le

---

14 *Les Amours de Psyché et de Cupidon, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 252.

15 *Le Rieur et les Poissons, Fables*, VIII, 8, v. 4, Pléiade, p.303,

16 *Ibid.*, voir les vers 26-31.

17 *La Jeune Veuve, Fables*, VI,21, v.41, Pléiade, p. 240.

nôtre. Voilà la diversité lafontainienne, et une sagesse loin de l'esprit festif de certains modernes, tant combattus par Philippe Muray<sup>18</sup>. Il ne s'agit pas d'abolir par "le jeu" ou même par "l'amour" "les livres" ou "la musique", la mélancolie – la sienne ou celle d'un autre - mais de la vivre comme expérience, apparemment limite, au bout du bout de ce que l'on aime, d'un "sombre plaisir".

L'amour du "jeu" s'accorde peut-être même avec ce "sombre plaisir", dans une volute voluptueuse de la phrase, suggérant, parmi tant de choses nommées, que l'un n'irait pas sans l'autre : pas de jeu aimable, et donc d'amour, sans "sombre plaisir", ce que Cupidon précisément ne sentait pas, quand il voulait garder toute lumière pour lui seul, aimer, en définitive, sans "coeur".

Ce substantif, cardinal dans l'ultime vers, achève le passage. On en sait l'importance pour la Fontaine, puisque plusieurs de ses dernières fables<sup>19</sup> en dessinent l'éloge. Le "jeu" est fort loin du "coeur". Le "coeur" est fort loin du "jeu". Les valeurs du "coeur", malgré sa belle présence dans le jeu de cartes, sont tout le contraire de celle du "jeu"... Ainsi, dans l'hymne à la Volupté, le "coeur" paraît placé aussi que loin possible du "jeu", qui en suppose une asthénie provisoire, mais notre phrase avance par "muances", qui font parler de transitions. La distance, ici, ne "rompt pas"<sup>20</sup>. Qui se limiterait à lire l'amour du "jeu", sans lire "l'amour" qui suit, briserait. Qui lirait "l'amour", sans lire "les livres et la musique", puis toute la suite, "tronquerait" en Philosophe Scythe<sup>21</sup>. Qui oublierait la position finale du coeur altérerait le mouvement. Le jeu n'est pas tout, et s'il faut donner un "prix"<sup>22</sup>, c'est bien au "coeur", mais le "coeur" suppose le "jeu"...

En lançant par l'amour du "jeu" sa célèbre phrase, La Fontaine-Poliphile en fait presque une condition de possibilité pour ce qui suit. Certes, tout n'est pas jeu, mais hors cet amour, l'amour lui-même n'est peut-être pas tout à fait aimable. "Le jeu" fait lumière, et non pas ombre, sur "l'amour" qui le suit. Il en va de même pour "les livres", "la musique", qui procèdent d'amour, mais aussi du "jeu", et pour tout le reste. "Le jeu" est bien, en l'ordre des mots, qui pour un écrivain est la chose suprême, premier. Ce sont bien "les jeux" qui viennent en tête lorsque la Jeune Veuve retrouve heureusement le goût d'un éventuel "jeune mari". S'il n'y a pas possibilité initiale, comme il se dit au début du *Lion amoureux*, des "jeux innocents d'une fable"<sup>23</sup>, les leçons sérieuses, ou pas, ne pourront pas vraiment être données, ou même entendues, et l'amour non cruel se vivre. Il faut bien être, en quelque manière "enfant"<sup>24</sup>, pour écouter les fables, qui vont au bout du compte, et du conte, permettre d'écouter les vérités politiques graves, comme il appert du *Pouvoir des fables*. Là, peut-être, réside l'audace essentielle - et cardinale pour son oeuvre - de la Fontaine : placer "le jeu" avant "l'amour", sans pourtant réduire l'amour au jeu, placer finalement le jeu avant "le sombre plaisir",

---

18 Voir, par exemple, *Festivus, festivus*, Fayard, 2005.

19 *Le Corbeau, la Gazelle, La Tortue et le Rat, Le Renard anglais, Fables*, XII, 15 et 23.

20 *Le Chêne et le Roseau, Fables*, I, 22, v. 21, Pléiade, p. 64.

21 *Le Philosophe scythe, Fables*, XX, 20, v. 26, Pléiade, p. 492-493.

22 *Le Corbeau, la Gazelle, la Tortue et le Rat, Fables*, XII, 15, v. 134, Pléiade, p. 486..

23 *Le Lion amoureux, Fables*, IV, 1, v.6, Pléiade, p. 137.

24 *Le Pouvoir des fables, Fables*, VIII, 4, v. 70, Pléiade, p. 297.

sans pourtant refuser ce "sombre plaisir", aller même vers lui par les mots, la force de la phrase, la beauté de la versification qui accorde "mélancolique" à "musique". Ecrire ainsi, c'est introduire une diversité, réelle, féconde, en évitant tout effet catalogue, toute simple juxtaposition, mais en suscitant des mouvements multiples, "toujours divers, toujours nouveaux" entre les éléments. Voilà, du moins, qui donne, au cœur de l'hymne, "quelque chose à penser"<sup>25</sup>, et en particulier, du "jeu".

Tout jeu n'est pas digne en effet d'être blotti entre "aimer" et "amour". Si La Fontaine dans ses *Contes* multiplie les occurrences positives de ce mot, ses *Fables* en proposent qui sont manifestement négatives. Ce sont par exemple les "Jeux de Prince" qu'évoque le "bon homme"<sup>26</sup> à la fin du *Jardinier et son Seigneur*, ou les "jeux" que semblent aimer les Dieux selon le texte des *Filles de Minée* : "Les Dieux se font un jeu de l'espoir des humains"<sup>27</sup>. Ce sont aussi les "jeux"<sup>28</sup> c'est-à-dire la guerre, de la fin d'*Un animal dans la lune*, ces jeux que les anglais contemplent en repos grâce à leur roi.... Chaque fois, ces jeux redoutables s'inscrivent dans des relations de pouvoir. Le Seigneur bouleverse à sa fantaisie le territoire du Jardinier. Les Dieux goûtent un plaisir non réciproque des déceptions humaines. Les guerres sont imposées aux peuples par les rois. S'il est possible, et s'il est même bon que les princes, et en particulier les jeunes, jouent, comme l'indique la *Dédicace des Fables*<sup>29</sup>, les jeux dissymétriques que les puissants imposent aux faibles, comme tel Seigneur à un Paysan<sup>30</sup> qui l'avait offensé, sont cruels. Ce ne sont pas des "jeux" où "l'esprit" de La Fontaine "s'amuse"<sup>31</sup>. Ce n'est pas le jeu que dit aimer Poliphile.... Ces pratiques ont partie liée avec la mort, comme il se voit au *Chat et au vieux Rat*, lorsque l'action d'"Attila", le "second Rodilard" est ainsi définie :

"Il voulait de Souris dépeupler tout le monde.  
Les planches qu'on suspend sur un léger appui,  
La mort-aux-rats, les souricières,  
N'étaient que jeux au prix de lui"<sup>32</sup>.

Si la comparaison avec les jeux s'impose, c'est qu'elle permet de penser comme "jeux", pour les dominés, comme pour les dominants, des aspects durs et étranges des relations de pouvoir. Chacun voit en ce terme une sorte d'excuse, comme le Jardinier qui appelle "jeux" la destruction, incompréhensible et fatale pour lui, de son jardin par le Seigneur. Ce mot lui

---

25 *Discours M. Le duc de La Rochefoucauld, Fables*, X, 14, v. 56, Pléiade, p. 419.

26 *Le Jardinier et son Seigneur, Fables*, IV, 4, v. 53, Pléiade, p. 144.

27 *Les Filles de Minée, Fables*, XII, 28, v. 468, Pléiade, p. 532.

28 *Un animal dans la lune, Fables*, VII, 17, v. 66, Pléiade p; 284. Le passage de "jeu" à "jeux" ne correspond, pas à un passage au négatif. Dans *Le Tableau*, lorsqu'Amour est présenté en tyran qui brise tout, La Fontaine évoque ses "jeux violents" ( v. 171), mais il parle aussi des "jeux innocents d'une fable" dans *Le Lion amoureux*, ou de bienfaisants "jeux" dans *la Jeune Veuve*....

29 "Vous êtes en un âge où l'amusement et les jeux sont permis aux princes", *A Monseigneur le Dauphin, Fables*, Pléiade, p. 3.

30 *Conte d'un paysan qui avait offensé son seigneur, Contes*, Pléiade, p. 589-592.

31 *A Mme de Montespan, Fables*, VII, v. 14, Pléiade, p. 247.

32 *Le Chat et le vieux Rat, Fables*, III, 18, v. 8-11, Pléiade, p. 133..

permet d'éviter de formuler une critique politique et morale, mais La Fontaine, obliquement, en fait entendre la nécessité. Grâce à "jeux," le Jardinier suggère que le Seigneur n'a pas voulu le mal, puisque le jeu crée un espace d'indifférence éthique. Il suggère qu'il n'y a rien à faire, à comprendre, ou à juger, puisque ce sont des "jeux", dont la règle est sue par qui joue, comme il advient aux caprices de Fortune, du Sort, ou aux "jeux" des Dieux évoqués par *Les Filles de Minée*. Le mot "jeux" manifeste ici une impuissance radicale du dominé et une indifférence morale absolue du dominant, comme il se voit chez "Attila". Cette impuissance est-elle définitive ? Peut-être pas. Il ne faut jamais oublier que La Fontaine met le mot "jeux" dans la bouche du Jardinier, quelque peu naïf, et que le malin fabuliste n'en revendique pas l'emploi. Il montre l'emploi qu'en fait le Jardinier, et nous le donne "à penser". C'est le travail oblique, réellement divertissant, de la fable, et des *Fables*.

Un premier cas de ce que le Jardinier nomme "jeux" apparaît dès l'ouverture du premier Livre : La Fourmi y transforme en jeu de mots cruel la demande sérieuse et dramatique que lui fait la Cigale. Bien évidemment, seule la Fourmi joue. Elle seule invente un double sens au "dansez maintenant". Elle seule clive le langage, crée distance des mots aux mots. Elle seule rit, mais la Cigale meurt, ou plutôt doit se taire, s'effacer, sans même avoir possibilité de dire "ce sont là jeux de Fourmi", et le lecteur se trouve invité, hors morale explicite, dans le blanc final du texte, à constater et "à penser". Dans cette fable inaugurale, fondamentale, se montre pour la suite le versant terrible, quelque peu énigmatique, des jeux tels que les pratiquent parfois les dominants, peut-être, les Dieux, et la Mort. Ces jeux, tout comme le comportement premier de Cupidon avec Psyché, refusent l'égalité entre les joueurs. Un partenaire joue. L'autre ne joue pas. L'un agit, l'autre subit, et lance le mot "jeux" comme un pauvre moyen de penser son sort. Dissymétriques, cruels, ces jeux ne sont "divertissants" que pour un seul, ou pour un petit groupe. Ils s'opposent strictement au "jeu divertissant sur tous"<sup>33</sup> : l'amour.

"Diversité" n'est pas un mot quelconque pour La Fontaine. Il en fait sa "devise", et pense la notion tout au long de son oeuvre entière, si précisément diverse. Dès la première page des *Amours de Psyché et de Cupidon* nous est ainsi proposée la diversité des espèces d'oiseaux<sup>34</sup> qu'admirent les quatre amis dans la Ménagerie, et cette heureuse diversité sensible se prolonge et multiplie jusqu'au "nuage bigarré"<sup>35</sup> riche en "tant de sortes de nuances" qui fait finalement le merveilleux plaisir d'Acante... Goûter la diversité ne suffit pas. Il est plus important de la créer : aimer, c'est ainsi inventer pour soi, selon le mot de la fable des *Deux Pigeons* "un monde toujours beau, toujours divers, toujours nouveau"<sup>36</sup>... Or, ce projet d'une heureuse diversité

---

33 *Comment l'esprit vient aux filles, Nouveaux contes*, v. 1, Pléiade, p. 311.

34 " Ils admirèrent en combien d'espèces une seule espèce d'oiseaux se multipliait, et louèrent l'artifice et les diverses imaginations de la nature", *Les Amours de Psyché et de Cupidon, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 128.

35 *Ibid.*, p. 259.

36 *Les deux Pigeons, Fables*, IX, 2, v.68, Pléiade, p. 349.

toujours renouvelée s'inscrit entre *Le Dépositaire infidèle* et *Le Singe et le Léopard*, qui construisent une méditation sur les différentes sortes, profondes ou superficielles, de diversité, le Livre IX s'achevant sur le chatoyant *Discours à Madame de la Sablière*, qui médite, contre Descartes, sur les différences nuancées entre les hommes et les animaux, sur leur diversité, et qui présente, d'un même mouvement, la conversation, cette pratique heureuse, quelque peu séparée du "monde" et de sa "croyance", pareille à un "parterre où Flore épand ses biens" et où le "hasard fournit cent matières diverses"<sup>37</sup>.

Des *Fables* aux *Contes*, des *Contes* à *Psyché*, De *Psyché* au *Voyage en Limousin* ou au *Songe de Vaux*, la diversité est continuellement pensée et pratiquée dans le sillage du *clinamen* lucrétien, comme une réponse au double effroi devant le chaos et la réduction tyrannique à l'un. Le mot "divertissant", tel qu'il paraît dans le conte *Comment l'esprit vient aux filles*, ne doit donc pas être réduit à "plaisant" ou à "amusant". Le "divertissant", s'il est bien le plaisant, est cependant ce qui crée continûment, de manière heureuse, renouvelée, de la diversité, pour soi, pour et par les autres, et, bien entendu, au monde. Le "divertissant" ne peut être mécanique. Il est "inventif"<sup>38</sup>. Le "jeu divertissant" arrache, de manière égale, ses divers participants à l'obsession du même. Il leur fait découvrir, vivre, accomplir leur propre diversité, celle qu'ils inventent, et celle du monde, et cette diversité n'est pas seulement "sur l'habit", mais "dans l'esprit"<sup>39</sup>. Elle est affaire de Singe, et pas de Léopard. Elle autorise, par un mouvement, dont "l'ardeur souvent se renouvelle"<sup>40</sup>, un mouvement fécond d'intelligence, analogue essentiellement à celui que crée Oronte, quand, à la fin d'un fragment remarquable du *Songe de Vaux* où s'affrontent en un jeu oratoire la Poésie, la Peinture, l'Architecture et l'Art des jardins, il fait un "léger mouvement de tête" qui laisse les auditeurs "comme suspendus dans l'attente d'autres merveilles"<sup>41</sup>. Un jeu divertissant invente la suspension "dans l'attente d'autres merveilles". Il crée simultanément plaisir et savoir, l'un par l'autre, et l'un pour l'autre. C'est ainsi que "l'esprit", dont jouait le Singe, "vient aux Filles", et pas seulement aux Filles quand La Fontaine joue et fait jouer dans l'écriture :

"Or devinez comment ce jeu s'appelle"<sup>42</sup> ?

Une fois, deux fois, trois fois, le conte relance sa question, toujours même, toujours autre par effet d'accumulation, et il crée toujours nouveau plaisir, nouvelle posture du lecteur. C'est ainsi qu'il mime, met en oeuvre, formule par le rythme le "jeu divertissant", ce jeu qui, au bout du compte, toujours du conte, "rend sage".

"Vous voyez donc que je disais fort bien

---

37 *Discours à Mme de La Sablière, Fables*, IX, v. 14-21, Pléiade, p. 382.

38 "Soyez amant, vous serez inventif", *Le cuvier, Nouveaux contes*, v. 1, Pléiade, p.875.

39 *Le Singe et le Léopard, Fables*, IX, 3, v26 et 27, Pléiade, p.352.

40 *Comment l'esprit vient aux filles, Nouveaux contes*, v. 2, Pléiade, p. 811.

41 *Le Songe de Vaux, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 96.

42 *Comment l'esprit vient aux filles, Nouveaux contes*, v.5,10, 15, Pléiade, p. 811.

Quand je disais que ce jeu-là rend sage"<sup>43</sup>.

Belle audace de La Fontaine au tout début de ses *Nouveaux contes*, qui portent plus loin que jamais la légère, grave et délicieuse guerre qu'il mène contre les censures ! Ce jeu là, de corps et d'esprit, de sexe et de verbe - mais pas tous les jeux - "rend sage", c'est-à-dire ouvert diversement au divers, sans sans se laisser envahir ou briser comme tel ou tel Chêne. Ce jeu, tout dans l'épaisseur multiple des mots et de la chair, n'est pas jeu qui mène vers certaine philosophie qui fait "cesser de vivre avant que l'on soit mort"<sup>44</sup>, ou vers les Pédants de collège. Ce n'est pas "jeux de Princes", ou de Fourmi. Ce n'est pas jeu qui mène vers la mort, mais jeu entre amis, sans combat, comme il est longtemps arrivé entre le Chat et le Moineau : "Jamais en vrai combat le jeu ne se tournait"<sup>45</sup>... Ce jeu "se tourne" à l'échange, à la vie, au divers toujours renouvelé, et l'on n'y perd même pas d'argent, comme au jeu qu'évoque la fable des *Deux Amis* : "N'auriez-vous point perdu tout votre argent au jeu"<sup>46</sup> ?

A ce jeu sans perte radicale, et dont "l'ardeur souvent se renouvelle", toujours vient "l'esprit", ce qui rappelle, de jolie manière, la fameuse formule de Saint Paul : à ce jeu, toujours devinant, toujours se faisant "inventif", toujours évitant de nommer et donc de tuer par la lettre, l'esprit vivifie... Il vient, d'une question à l'autre, toujours la même et autre, par travail entier des corps, du désir, de l'être multiple, et donc des lettres...

L'écriture entière de la Fontaine, des *Fables* aux *Contes*, en passant par *Psyché*, dans l'ensemble des compositions comme dans le détail des textes, procède de tels jeux, qui relèvent pour partie de ce qu'il appelle volontiers "les jeux innocents d'une fable", et qui contredisent toujours aux jeux coupables, qui sont les destructeurs "jeux de Prince". Ils opposent aux briseurs de bourgeons, de "l'innocente beauté des jardins et du jour"<sup>47</sup>, l'élaboration du "parterre où Flore épand ses biens", et ils le font à la légère, souplement, à la manière du Roseau, avec toutes les "nuances" du langage que l'on trouve aux conversations, par exemple, de "baisers". Ce sont des "jeux" exactement "divertissants", et "innocents" parce que "divertissants". Une éthique se dessine alors, fondamentale : est "innocent" ce qui contribue à une heureuse diversité, analogue à celle du monde, dont elle participe, telle que Dieu, ou (/et) la Nature, dans leur bonté la créent et la recréent. Est coupable, ce qui contribue à réduire cette heureuse diversité, soit en la ramenant au superficiel, soit en la tronquant, ou en l'annulant par la mort. Une esthétique se dessine également : serait valable une oeuvre qui, par ses traits et son projet, maintient et multiplie une heureuse diversité dans et par sa matière même, sans provoquer un informe "bruit", un chaos tel qu'en produit l'opéra, espèce de "Jeu

---

43 *Ibid.*, v. 133, p.814.

44 *Le Philosophe scythe, Fables*, XII, 20, v. 36, Pléiade, p. 493.

45 *Le Chat et les deux Moineaux, Fables*, XII, 2, V.18, Pléiade, p. 455.

46 *Les deux Amis, Fables*, VIII, v.14, Pléiade, p. 309.

47 *Pour Mlle de Poussay, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 583.



de Prince", tant condamné par l'Épître à Monsieur de Niert<sup>48</sup>, et tout différent du jeu mesuré de rares instruments accompagnés. "Le jeu" digne d'être aimé par Poliphile, tout comme "la musique", est donc un jeu éthique qui participe de l'amour du multiple, et esthétique comme le sont "les livres, la ville, la campagne", et jusqu'au "sombre plaisir d'un coeur méancolique". Le vers varié, avec ses mètres différents, ses variations de rythmes, sa mobile versification propose, tout au long de l'oeuvre, une image continue de ce jeu subtil, évidemment critique du "bruit"<sup>49</sup> comme de l'obsession mortifère du fixe, parfois muet, dont quelque idée se montre dans la ville vide et inerte de Richelieu, telle que la décrit le *Voyage en Limousin*<sup>50</sup>.

Les livres de *Fables* et de *Contes*, malgré maints critiques récents<sup>51</sup>, sont merveilleusement composés. L'ordre de ces livres, tout comme celui de *Psyché*, ne répond pas à un plan simplement lisible, et que La Fontaine y aurait projeté, tout armé. Il procède toujours d'une structure en plis et "replis"<sup>52</sup>, qui résulte de la lecture de textes anciens, de leur réécriture, d'un "bricolage" au sens de Lévi-Strauss, d'un travail de déplacements multiples, et d'une volonté de donner, par jointures et ruptures, "quelque chose à penser", le tout sans négliger le mouvement d'ensemble d'une philosophie combinant les leçons physiques et morales d'un matérialisme épicurien et la leçon nouvelle du coeur et de la charité chrétienne. Une clef partielle de cet art se rencontre dans un commentaire que fait La Fontaine de la succession des *Métamorphoses*, étrangement discontinues, d'Ovide : "Les diverses liaisons dont il se sert ne m'en semblent que plus belles, et, selon mon goût, elles plairaient moins si elles se suivaient davantage"<sup>53</sup>. Il faut donc créer "un heureux art qui cache ce qu'il est et ressemble au hasard"<sup>54</sup>, ce qui ne signifie pas qu'il soit hasard, et finalement chaos. Les fables ainsi se suivent, et les contes, par diverses liaisons, invisibles, ou peu visibles, parfois explicitement suggérées par des fables doubles, qui ne sont pas seulement des cas particuliers, mais des modèles pour lire. De récit à récit, le lecteur est invité à repérer des éléments de ressemblances, qui peuvent être des mots, des situations, et à opérer librement, toutes sortes de rapprochements, sans escompter jamais obtenir un système clos, une pensée figée. Il est inventé "à penser", et non pas à retrouver une pensée. Tout ne lui est pas dit. Quelque chose est laissé en suspension, non pensé, pour lui, selon son âge et son talent. Entre *La Cigale et la Fourmi* et *Le Corbeau et le*

---

48 A M. De Niert, *Sur l'opéra, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 617-620.

49 Terme important du vocabulaire lafontainien, désignant l'informe qu'il faut fuir pour jouir "(bruit" se pense contre silence et musique) . On le rencontre, par exemple, dans *Le Rat de Ville et le Rat des champs*, ou dans *Le Songe d'un habitant du Mogol*.

50 *Relation d'un voyage de Pareis en Limousin, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 550-551.

51 Il faut cependant excepter Randolph Paul Runyon, qui donne beaucoup d'éléments dans son *La Fontaine's Labyrinth : a thread through the Fables*, Rookwood Presse, Charlottesville, 2000. Nous avons, quant à nous, abordé la question dans notre thèse *Les relations de pouvoir dans l'oeuvre de La Fontaine*, Lille, 1993, et suggéré quelques pistes dans l'édition GF des *Fables*. Mais " La Fontainian criticism has privileged the internal coherence of the discrete fables " Runyon, op. cit, p.7). On pourrait dire, plus durement, qu'elle s'est rendue aveugle.

52 "Les longs replis du crisal vagabond". *Adonis, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 8. Entendre chacun des mots de ce vers est fondamental pour percevoir la pensée de La Fontaine, sa mise en oeuvre, et son mouvement.

53 *Inscription tirée de Boissard, Oeuvres diverses*, p. 769.

54 *Le Songe de Vaux, Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 84.

*Renard*, par exemple, le lecteur, s'il n'est pas simplement un "maudit censeur"<sup>55</sup> peut lire un récit, puis l'autre, puis les deux récits l'un par l'autre, en tout sens, et en se souvenant des traditions modifiées d'Esopé, puis lire les deux ensemble à travers *La Grenouille qui se veut faire plus grosse que le Boeuf* et apercevoir comment tout se tisse et se pense autour de la question de l'amour-propre et de la mort. Ensuite, il peut poursuivre vers *Les deux Mulets*, *Le Loup et le Chien*, repenser la première fable, la soumission de La Cigale, depuis la liberté du Chien, et progresser ainsi, ou reculer, un peu comme dans un moderne golf, de trou en trou, mais ici de texte en texte, dans un jeu de réflexions, qui font labyrinthe, mais sans tyran taureau, un labyrinthe pareil aux "labyrinthes d'un cerveau"<sup>56</sup> dont s'émerveille Démocrite, et par quoi on vit.

Il est ainsi possible de passer de texte en texte, en revenant parfois, souvent, de *La Cigale et la Fourmi* à *La Jeune Veuve* qui ouvrent et ferment le premier recueil des *Fables*, et de sentir par là comment le père de la Jeune Veuve, qui permet aux "Jeux", aux "Ris", et à la "Danse" de revenir malgré la mort, fournit à distance réponse, par sa pratique bienfaisante du pouvoir, à la Fourmi et à sa pratique du pouvoir tueuse et parasite de la mort. Il est aussi possible de lire le Livre VII depuis *Les animaux malades de la Peste* jusqu'à *Un animal dans la lune* en y construisant, d'animal en animal, de maux en maux, une méditation politique, qui culmine au spectacle d'un bon souverain faisant voir en riant<sup>57</sup> à ses sujets le monde... Il est encore possible de lire comment le livre IX suggère, de diversité en diversité, une ample pensée de la diversité qui se couronne avec le *Discours à madame de la Sablière*. Il est encore possible de penser le rapport entre les dernières fables du livre XI, ou l'ensemble du premier livre de *Contes*, ou de lire, comme un texte, tous les *Nouveaux contes*... C'est possible. Ce n'est pas obligatoire. On peut jouir des textes sans cela. Le lecteur est invité par plusieurs moyens discrets. Rien ne le force. L'auteur La Fontaine ne s'impose pas comme un guide nécessaire, autoritaire; qui aurait la rage d'expliquer. C'est ainsi que les quatre amis à la fin des *Amours de Psyché et de Cupidon*, virent la Lune, et dans la nuit, voulurent, en toute liberté, avec une parfaite discrétion réciproque, la choisir "pour leur guide"<sup>58</sup>...

Le lecteur est invité, sans contrainte, à jouer avec les récits, selon sa fantaisie, avec chance d'accueillir l'esprit. Jouer, qu'est-ce à dire ? L'ensemble du livre de *Psyché*, pourtant moins livre sur le jeu<sup>59</sup> que sur le jouir, peut nous aider à répondre : le jeu suppose d'abord du "loisir"<sup>60</sup>, tel que s'en donnent les quatre amis, lorsqu'ils s'accordent une journée dans le parc de Versailles, et tel qu'ils en

---

55 *Contre ceux qui ont le goût difficile*, *Fables*, II, 1, v. 51, Pléiade, p. 70.

56 *Démocrite et les Abdéritains*, *Fables*, VIII, v. 34, Pléiade, p. 339.

57 *Un animal dans la lune*, *Fables*, VII, 17, v. 54, Pléiade, p. 284.

58 *Les Amours de Psyché et de Cupidon*, *Oeuvres diverses*, Pléiade, p. 259.

59 La question du jeu y est cependant souvent abordée, comme le montre le passage où Amour fournit à Psyché des plaisirs "qui n'étaient tantôt que de simples jeux, et tantôt des divertissements plus solides"... Tout cela n'empêche pas la mélancolie de Psyché, qui ne connaît pas ce qu'est Amour... Les jeux ne sont pas tout. Ils ne valent que dans la perspective de l'amour, comme l'indique, plus tard, Poliphile. *Les Amours de Psyché et de Cupidon*, Pléiade, p. 154.

60 *Ibid.*, p. 259.

accordent à Acante quand il goûte les splendeurs du soir. Il faut donc créer un moment défini, pendant lequel prédomine une règle, qui est ici, par paradoxe, l'échange sans "conversations réglées"<sup>61</sup>. Le moment ne va pas sans le lieu, car le jeu suppose un espace où rien ne vienne "interrompre"<sup>62</sup>. En somme, il lui faut de "l'écart", mais il lui faut aussi du multiple, ce qui permet de multiplier. Acante, Ariste, Gélaste, Poliphile forment un parfait quadrille. Ils sont divers, et de même niveau. Ils peuvent parler, s'écouter, relancer leur propos, échanger leurs idées ou leurs créations... Ils ont également une assez claire conscience de qu'ils font, de ce qu'ils cherchent, et qui est le plaisir, ce qui est, si l'on peut dire, l'enjeu du jeu. Ainsi le mouvement qui se produit entre les quatre amis fournit-il, sans s'y réduire, une image du jeu, quelque chose comme un enchantement, un jeu rêvé, une utopie littéraire, qui aboutit à la déclaration de Poliphile, et qui contraste avec le mouvement de la nature, et le mouvement des passions, tel qu'il paraît dans le roman de Poliphile. Le jeu s'inscrit dans le monde, sans être le monde. Il est et il n'est pas mondain. Il exige, comme la méditation, l'asile "loin du monde et du bruit"<sup>63</sup>, mais il n'est pas solitaire. Il s'invente à plusieurs, sans être jamais mécanique. Il se plaît aux hasards, sans être le hasard. Il rend possible une liberté qui refuse l'étroitesse des règles, mais exige l'accord mesuré des esprits, ce qui rend possible, sans interruption, mais non sans seuils ou déplacements, un mouvement continu et la suspension "comme dans l'attente d'autres merveilles".

Dès lors, l'écriture de la Fontaine procède bien du jeu, mais sans donner sens réducteur à ce mot. Les "jeux innocents" ne sont pas le divertissement pascalien, et ils ne sont pas jeux sots, naïfs, simples jeux d'enfants, même s'ils en connaissent, et par certains aspects, s'en réclament. Les "jeux innocents" sont des jeux critiques, et d'abord critiques des "Jeux de Prince", et des jeux imposés par les Dieux. Ce sont des jeux érotiques, au meilleur sens du terme, parce qu'ils engagent le corps entier, et le désir, dans un mouvement délicieux, celui dont parle le rabbin Marc-Alain Ouaknin, quand il médite sur le *Talmud*, dans ses *Méditations érotiques*<sup>64</sup>. Ce sont enfin des jeux poétiques, dans le sens le plus fort du mot, le plus "inventif", et parce que ce sont des jeux qui se jouent dans la langue même, donc dans le corps, car c'est d'un même mouvement, parfaitement ludique, et donc critique, que La Fontaine "ouvre l'esprit et rend le sexe habile"<sup>65</sup>... . Pareils jeux supposent un lecteur éduqué, malin, complice, prudent et subtil, comme le sont les trois amis de Poliphile quand il leur lit son texte : il faut être déjà un peu sage, c'est-à-dire dire ouvert au désir du jeu, pour devenir "sage"...

---

61 *Ibid.*, p. 127.

62 *Ibid.* p. 127. Voir aussi *Le Rat de ville et le Rat des champs, Fables*, I, 9, v. 25. La question de l'interruption (donc de la continuité) est fondamentale chez La Fontaine.

63 *Le Songe d'un habitant du Mogol, Fables*, XI, 4, v. 24, Pléiade, p. 431.

64 *Méditations érotiques*, Marc-Alain Ouaknin, Payot; 2003.

65 *Le Fleuve Scamandre, Contes...*, v.14, Pléiade, p. 903.

Poliphile est-il la Fontaine ? La Fontaine est-il Poliphile ? Qui aime exactement le jeu ? "Cette difficulté vaut bien qu'on la propose"<sup>66</sup>.. "Ce sont des jeux pour vous, et non pas pour ma Muse"<sup>67</sup>... La Fontaine est et n'est pas Poliphile. Il est celui qui invente le nom qui suscite sa question qui crée le mouvement ... De l'un à l'autre nom, il y a écart créé, jeu de distance, "parterre" dont le double nom construit les bords. Aimer le jeu , c'est aimer ce jeu de la Fontaine à Poliphile, ou l'inverse, qui passe par Acante, Gélaste, et Ariste, s'enrichit d'eux, ce jeu de ne pas vouloir définitivement nommer, tout en nommant plusieurs fois, de manière à maintenir le tourniquet des noms, et l'enchantement de l'appel.

"Or devinez comment ce jeu s'appelle" ?

Telle est l'écriture, qui pose la présence des noms, en suscite le vertige, vit de leur insuffisance jusqu' au "sombre plaisir", et ainsi "ne rompt pas", tient, vit, progresse, se fait vibrante, peut-être vibronnante, comme le rire du Roseau.

"Or devinez comment ce jeu s'appelle" ?

La question revient, lancée, relancée, sans jamais créer "querelle", et sans "arrêter au nom". Elle fait naître, en revanche la parole, comme il advient à Lise dans le conte, ce qui la mène à un silence, qui fait cependant dire, et ce dire sur silence est, par voie du jeu, ou voix du "je", le dernier point :

"Lise s'en tint à ce seul témoignage,  
Et ne crut pas devoir parler de rien.  
Vous voyez bien que je disais fort bien  
Quand je disais que ce jeu là rend sage"<sup>68</sup>.

Yves Le Pestipon

Lycée Pierre de Fermat

---

66 *Les deux Amis Fables*, VIII,v. 25, Pléiade, p. 309.

67 *Le Chat et les deux Moineaux, Fables*, XII, 2, v..35, Pléiade, p. 456.

68 *Comment l'esprit vient aux filles, Nouveaux contes*, v130-3, Pléiade, p. 814.

