

Roger FRIEDLEIN, « Le hasard dans la philosophie morale. Un jeu de plateau de João de Barros : *Diálogo sobre Preceitos Morais* (1540) », p. 1-22.
<<http://umr6576.cesr.univ-tours.fr/Publications/HasardetProvidence>>

Hasard et Providence XIV^e-XVII^e siècles

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

publié par le Centre d'Études Supérieures de la Renaissance

Responsable de publication

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

Mentions légales

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

Date de publication

5 décembre 2007

Date de mise à jour

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

Collection « *La Renaissance en ligne* »



Roger Friedlein

Freie Universität Berlin

Le hasard dans la philosophie morale. Un jeu de plateau de João de Barros : *Diálogo sobre Preceitos Morais* (1540)

I.

Le chroniqueur portugais João de Barros, également grammairien et auteur de plusieurs dialogues et d'un roman de chevalerie, est communément reconnu comme le principal représentant de l'Humanisme portugais en langue vulgaire¹. Au côté de sa chronique sur l'expansion portugaise en Asie, les *Décadas da Ásia*, il existe parmi ses dialogues un dialogue accompagné d'un jeu de plateau s'intitulant *Diálogo sobre Preceitos Morais em Modo de Jogo* et qui n'a jusqu'à maintenant jamais reçu toute l'attention qui lui était due. Pourtant, non seulement ce jeu se montre tout à fait pertinent pour aborder les questions tournant autour des concepts de hasard et de providence à la Renaissance, mais il s'avère également très instructif pour la compréhension du rapport entre textualité et performativité. Il mérite aussi, en outre, qu'on lui accorde une place dans l'histoire du lullisme car, même en l'absence d'une référence explicite à Raymond Lulle (Ramon Llull), l'auteur y reprend des éléments de la tradition lulliste qu'il fait évoluer de façon significative et fonctionnalise d'une manière nouvelle.

C'est en 1969 que José Fernandes da Silva Terra porta pour la première fois attention à cette œuvre. Il avait alors découvert un exemplaire du dialogue ainsi que les éléments du jeu qui l'accompagne à la bibliothèque de Rouen et nous

1. Concernant l'introduction biographique de l'œuvre, voir entre autres l'article d'Ana Isabel Buescu dans le numéro de la revue *Oceanos* consacré à João de Barros : Ana Isabel Buescu, « João de Barros : Humanismo, mercancia e celebração imperial », *Oceanos* 27, Julho/Setembro 1996, p. 10-24. La première biographie sur Barros nous vient de Manuel Severim de Faria, *Discursos Vários Políticos*, éd. par M. L. Soares Albergaria Vieira, Lisbonne, Imprensa Nacional, 1999, p. 27-67.

livra une description de cette édition² (Lisbonne : Luís Rodrigues, 1540). À côté de cela, on dispose d'un deuxième exemplaire de cette première édition provenant de la bibliothèque nationale de Rio de Janeiro. Enfin, un autre exemplaire, datant cette fois de l'unique réédition de la Renaissance (Lisbonne : João de Barreira, 1563), est conservé à la bibliothèque nationale de Lisbonne. Par ailleurs, sur une initiative de la BNL, un facsimilé du dialogue³ vit le jour en 1981, lequel n'a cependant fait l'objet d'aucun commentaire. Depuis lors et malgré la grande notoriété dont jouissait son auteur, aucun intérêt supplémentaire n'a, à ma connaissance, été porté à cet opuscule, ce qui peut surprendre étant donné sa relation avec la maison royale portugaise – il en va, par contre, bien autrement pour une œuvre contemporaine à la nôtre et constituant son pendant du côté de la maison des Habsbourg, à savoir le jeu de plateau *Brettspiel für den « Langen Puff »* de l'empereur Ferdinand I⁴.

La particularité du jeu de João de Barros réside, elle, dans le fait que c'est l'activité ludique qui va servir à l'éducation princière : le jeu devait, en effet, servir à enseigner à l'Infante portugaise Maria⁵ les principes élémentaires de l'éthique – notons que c'est la théorie de la vertu qui constitue la base de l'éducation princière⁶ de la Renaissance. Le jeu pédagogique associé à un dialogue semble alors être apparu comme un moyen particulièrement approprié pour la transmission de l'enseignement éthique : d'un côté l'éthique *per se* comprend à la fois et une partie théorique, et la part d'application pratique visée par celle-ci ; de l'autre côté les vertus sont comprises comme habitus de l'âme et doivent pour cela être exercées.

Le *Diálogo de Preceitos Morais* appartient à une petite série d'écrits pédagogiques de l'auteur comprenant aussi un abécédaire (*cartinha*) intitulé *Gramática da*

2. José Fernandes da Silva Terra, « L'édition princeps du *Diálogo de Preceitos Moraes* de João de Barros », *Bulletin d'études portugaises*, nouvelle série 30, 1969, p. 77-87.

3. João de Barros, *Diálogo com dois Filhos seus sobre Preceitos Morais em Modo de Jogo*. Edição fac-similada, Lisbonne, Biblioteca Nacional, 1981. Les citations qui vont suivre seront issues de ce facsimilé (DPM) et les numéros de page indiqués seront ceux que l'on trouve dans cette édition.

4. Elisabeth Scheicher, *Das Brettspiel Kaiser Ferdinands I*, Vienne, Kunsthistorisches Museum, 1986 (Das Meisterwerk ; 5). Ce jeu n'est pas accompagné d'un texte et ne poursuit pas les mêmes objectifs que le jeu de Barros ; il date cependant de la même période (Augsburg, 1537) et se joue également avec deux sets de douze pions blancs et noirs.

5. Barros a aussi dédié un panégyrique personnel à l'Infante Maria : Manuel Rodrigues Lapa (éd.), *Panegíricos de João de Barros*, Lisbonne, Sá da Costa, 1943.

6. Ullrich Langer, *Vertu du discours, discours de la vertu. Littérature et philosophie morale au XVI^e siècle en France*, Genève, Droz, 1999, ici p. 23. Un large panorama de tout ce qui peut être saisi sous la notion de jeu à la Renaissance est proposé par le colloque du CESR, Philippe Ariès et Jean-Claude Margolin (éd.), *Les jeux à la Renaissance, Actes du XXIII^e Colloque International d'Études Humanistes*, Paris, Vrin, 1982.

*Língua Portuguesa com os Mandamentos da Santa Madre Igreja*⁷, le *Diálogo em Louvor da Nossa Linguagem* (1539) ainsi que le *Diálogo da Viciosa Vergonha* (1540)⁸.

Après une présentation du *Diálogo sobre Preceitos Morais* et du fonctionnement du jeu, je voudrais démontrer, dans ce qui va suivre, à quel point cette œuvre constitue un exemple de tout premier ordre pour le lullisme portugais et ibérique. Ici, en effet, on assiste pour ainsi dire à l'entrée du hasard dans la philosophie morale et ceci d'une manière que l'on pourrait décrire comme un effet de sens émergeant qui n'apparaît et ne devient descriptible que lors de la réalisation performative du texte dans la pratique du jeu. Il me faudra donc, dans un premier temps, analyser la dimension textuelle et la dimension performative du *Diálogo de Preceitos Morais* comme deux systèmes interprétables séparément ; cela afin de pouvoir mieux montrer ensuite comment la pratique performative produit ici un surcroît de sens qui donne toute sa force innovatrice à l'œuvre de João de Barros ; force que l'on avait jusqu'ici sous-estimée et que le texte à lui seul ne laissait pas soupçonner.

II.

Dans son intitulé (Fig. 1) notre objet d'étude se présente comme un dialogue sur le mode du jeu (*Diálogo... em modo de jogo*) – on voit là que le texte est placé fondamentalement avant le jeu et donc au centre de notre intérêt. C'est pourquoi il doit, ici aussi, bénéficier le premier de notre attention. Ainsi s'agit-il d'une conversation⁹ entre un père, qui se trouve explicitement identifié à João de Barros, et ses

7. Elle ne doit pas être confondue avec la grammaire portugaise de l'auteur : *Gramática da Língua Portuguesa* (1540). Une étude avec facsimilé et édition des deux textes grammaticaux ainsi que des deux dialogues (mais sans le *Diálogo de Preceitos Morais*) est proposée par Maria Leonor Carvalhão Buescu, *João de Barros. Gramática da Língua Portuguesa*, Lisbonne, Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 1971.

8. À propos de l'empreinte aristotélicienne sur ce cycle pédagogique, voir Alberto Huerta, « Aristóteles mais perto de Camões : o "corpus" pedagógico e didáctico de João de Barros, 1539-1540 », *Brotéria* 107.6, 1978, p. 505-518. Spécialement pour le *D. da Viciosa Vergonha*, Jorge A. Osório, « Plutarco revisitado por João de Barros », *Ágora. Estudos Clássicos em Debate* 3, 2001, p. 139-155.

9. Par la suite je présuppose une distinction entre le « dialogue » en tant que genre littéraire et la « conversation » comme processus communicatif (que ce soit dans la réalité ou dans la représentation fictionnelle). Voir *Poetik des Dialogs. Aktuelle Theorie und rinascimentales Selbstverständnis*, éd. par K.W. Hempfer, Stuttgart, Steiner, 2004 et *Das Gespräch*, éd. par K. Stierle et R. Warning, München, Fink, 1984 (Poetik und Hermeneutik ; 11). À propos du dialogue à la Renaissance au Portugal et chez Barros voir R.F., « Ein Schlüsseltext der portugiesischen Renaissance : Gesprächsstruktur und Paradoxie in *Ropica Pnefma* von João de Barros (1532) » et « Renaissancedialoge in Portugal (1525-1595). Mit einem Ausblick in das 17. Jahrhundert », dans *El diálogo renacentista en la Península Ibérica. Der Renaissancedialog auf der Iberischen Halbinsel*, éd. par R.F., Stuttgart, Steiner, 2005, p. 97-140 et p. 141-146.

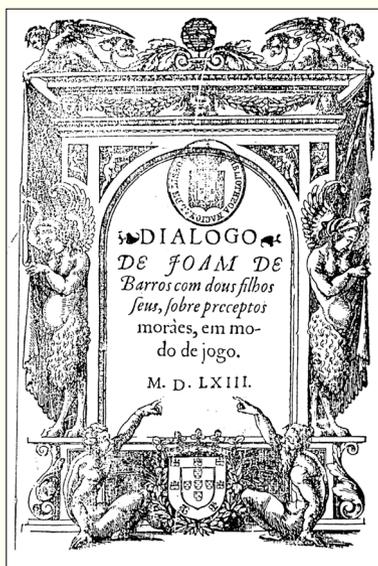


Fig. 1 – Page de titre du *Diálogo de Preceitos Morais*, de João de Barros, Lisbonne, J. de Barreira, 1563.

deux enfants Caterina et António, auxquels doivent être enseignées, au cours de la conversation, la théorie et la pratique du jeu joint au texte. Le père qui mène la conversation indique à ses enfants l’objectif suivant : Caterina devra plus tard être en mesure d’expliquer le jeu à l’Infante Maria, lorsque celui-ci sera joué en sa présence. Le contexte historique de réception du texte semble avoir été en parfaite conformité avec ces affirmations du père car, si l’on prête crédit aux propos de João de Barros dans un des volumes de sa chronique sur l’Asie, la princesse aurait, en effet, réellement pratiqué ce jeu.

Le dialogue, qui se forme sur le mode dramatique et sans avoir recours au discours narratif, s’opère entre le père et les deux enfants et c’est par cette situation de conversation père/enfants qu’il rejoint un grand nombre de dialogues didactiques entre *magister* et *discipulus*, comme on en trouve depuis l’An-

tiquité et où les interlocuteurs sont désignés comme maître et élèves ou bien tiennent des rôles analogues dans la conversation. Cependant chez Barros la conversation didactique se présente sous la variante suivante : ici, ce n’est pas, comme on le trouve dans les catéchismes qui prolifèrent depuis le début du XVI^e siècle, le maître qui interroge ses élèves sur leurs connaissances, mais au contraire les élèves qui posent leurs questions au maître. Chez João de Barros, le rôle des enfants dans la conversation consiste uniquement en cela : à côté de la formulation de questions courtes et précises, il s’agit d’enrichir la conversation par l’apport occasionnel d’informations isolées dont ils disposent grâce à leurs connaissances préalables¹⁰ ou bien de signaler l’existence de contradictions internes qui, dans la réponse du père, se révèlent n’être en fait que de prétendues contradictions. L’exposition du cadre fictionnel de la conversation se cantonne pratiquement à l’indication du père selon laquelle on serait un jour férié et que cela lui offrirait le loisir de cette conversation. Même par la suite, on trouve peu de raisons d’interpréter les premières déclarations du père autrement que comme l’exposition de l’intention du texte, à savoir que l’objectif de la conversation serait l’apprentissage de l’enseignement moral et du fonctionnement du jeu,

10. Voir, plus bas, la citation de la participation d’António à la conversation.

et que de son côté, la fonction du jeu serait de permettre la mémorisation, suite à la lecture, de cet enseignement moral. Grâce au déroulement du jeu et à son plateau richement illustré, les différentes catégories de la philosophie morale et leurs rapports oppositionnels doivent se graver dans la mémoire des joueurs et des spectateurs. En conséquence, on peut affirmer que le but du jeu est en tout premier lieu didactique ; ainsi le père cite-t-il, à titre d'exemples, différents recours (*artificio*) qui furent utilisés dans l'Antiquité pour seconder le travail de la mémoire concernant les catégories de la philosophie éthique : l'invention des maximes morales, les fables mettant en scène des animaux, les fictions poétiques ainsi que les traités théorétiques ; enfin également la *Tabula Cebetis*, dont António semble avoir déjà pris connaissance au cours de ses lectures et dont il sera encore question par la suite. Face à cette toile de fond que constitue l'exigence pédagogique, il n'est pas nécessaire de s'intéresser davantage au cadre fictionnel du dialogue qui reste relativement simple, ni même à la dynamique didactique de l'argumentation. En ce qui concerne le rapport entre la forme du dialogue et le concept de jeu, on trouve, pour la Renaissance, des exemples dont la complexité va bien au-delà de notre exemple¹¹. En fait chez Barros, c'est bien plus dans la co-présence du texte et du jeu et dans les effets qu'ils ont l'un sur l'autre que réside l'intérêt. Ce point de vue, en effet, se voit renforcé dans le discours que prononce le père en ouverture de la conversation et dans lequel il insiste sur la complémentarité mutuelle existant entre théorie (de la vertu) et pratique (du jeu), lesquelles Caterina doit toutes deux transmettre plus tard à l'Infante :

[Père : ...] queꝝouos declarar a theórica desse morál jogo em que ambos estudáes : porque ninguem póde ser bom práctico delle, senã for theórico, quanto mais que pera conheçer as peças nam bástam duas lições que de my tendes ouuido. (DPM, 2)

[Père : ...] Je veux vous expliquer la théorie de ce jeu que vous apprenez tous les deux, car personne ne peut en être un bon pratiquant sans être dans le même temps théoricien, d'autant plus que les deux leçons que vous avez entendues de moi ne sont pas suffisantes pour connaître les pions du jeu.

Ce parallélisme de la théorie et de la pratique se retrouve dans la structure même de la conversation, dont la première partie s'applique à l'introduction des principes fondamentaux de l'éthique aristotélicienne, tandis que la seconde est consacrée à

11. Eckhard Höfner montre, dans le *Cortegiano* de Castiglione, comment ici des éléments du jeu entrent dans la composition fictionnelle du dialogue : Eckard Höfner, « Zum Spiel in der höfischen Kultur des Cinquecento. Aspekte einer Pragmasemiotik von "giuoco" in Baldassare Castigliones *Il cortegiano* (1528) und Stefano Guazzos *La civil conversazione* (1574) », dans *Politia litteraria. Festschrift für Horst Heintze zum 75. Geburtstag*, éd. par *id.*, Berlin, Glienicke, p. 47-91.

FOELICITAS humana, Felicidade humana,		
Excessus, Excessos,		Defectus, Defeitos,
Fides, fé,	Charitas, caridade,	Spes, esperança,
Malicia, malícia	12 ¶ Prudentia, prudencia,	Simplicitas, simplicidade,
Crudelitas, crueldade,	11 ¶ Iustitia, justiça,	Mollities, brandura,
Audacia, ousadia,	10 ¶ Fortitudo, força/za,	Timiditas, fraqueza,
Intemperantia, intemperança,	9 ¶ Temperantia, temperança,	Insensibilitas, insensibilidade,
Prodigalitas, prodigalidade,	8 ¶ Liberalitas, liberalidade,	Auaritia, avareza,
Ruditas, rudeza,	7 ¶ Magnificencia, magnificência,	Puffillitas, pouquidade,
Inflatio, prefunção,	6 ¶ Magnanimitas, magnanimidade,	Puffillanimitas, puffillanimidade,
Ambitio, ambição,	5 ¶ Modestia, modéstia,	Honoris vacuitas, sem honra.
Ira, ira,	4 ¶ Manufactudo, manfidam,	ire vacuitas, sem ira,
Arrogantia, arrogância,	3 ¶ Veritas, verdade,	Disimulatio, disimulação,
Adulatio, adulação,	2 ¶ Affabilitas, afabilidade,	Contentio, contenção,
Securilitas, cocharraria,	1 ¶ Comitas, graziosidade,	Rufficitas, bruteza,
¶ Principium spontaneum, principio spontaneo,	¶ Liber arbitriū, libre arbitrio.	¶ Principium electionis, principio de eleçam.
¶ Principium consultationis, principio de consultaçam.		¶ Principium voluntarium, principio voluntario.
HOMO, Hom. m.		

Fig. 2 – Schéma de l'arbre des vertus et des vices (latin/portugais), J. de Barros, *Diálogo*, 1563.

l'explication des règles du jeu. Déjà dans la partie théorique de la conversation, les explications du père cherchent appui sur la forme matérielle du plateau de jeu. C'est le cas, notamment, lorsqu'il s'agit d'expliquer, après avoir établi la distinction entre le bonheur dans la vie contemplative et le bonheur dans la vie active, le moyen d'y parvenir : les vertus comme habitus de l'âme. En effet, pour mettre en évidence cette théorie systématique des vertus dans laquelle, comme chacun le sait, les vices sont appréhendés comme l'excès ou le défaut d'une vertu, le père se sert d'un schéma arborescent établi en deux langues et que l'on trouve à cet endroit inséré dans le dialogue (Fig. 2). Il s'agit ici d'une version schématique de l'arbre des vertus et des vices, qui se trouve également représenté sur le plateau du jeu. Il y figure douze vertus apparaissant en remontant le long du tronc de l'arbre. Au niveau de chaque vertu naissent deux branches aux extrémités desquelles se trouvent les vices correspondant à la vertu en question et qui, à chaque fois, résultent de l'excès ou du défaut (*excesso/defeito*) de celle-ci. Sur la partie supérieure de l'arbre, on trouve les vertus

cardinales et les vices qui leur sont associés. Enfin, à la plus haute extrémité de l'arbre, sont représentées côte à côte les trois vertus théologiques qui sont les seules auxquelles ne corresponde aucun vice. À l'endroit des racines de l'arbre, on peut voir la représentation des quatre principes intérieurs de l'âme *principium spontaneum*, *consultationis*, *electionis* et *principium voluntarium*. De leur concours naît le libre arbitre qui figure au point de jonction des racines avec le tronc de l'arbre. Comme l'explique le père, on a, avec le *principium consultationis*, l'entrée d'un principe soumis à la raison dans la production du libre arbitre. À la suite de cela, le passage le plus volumineux de la conversation est consacré aux comportements des hommes, dans lesquels les vertus se manifestent, ainsi qu'à leur canon et à leur ordre hiérarchique. S'ajoute ensuite pour chacune des douze vertus et pour la *virtus* générique une liste de préceptes moraux énoncés en latin ; ces listes étant à chaque fois de taille différente et pouvant aller de 4 à 12 préceptes (p. 22-28). De là, le père passe à la présentation des 36 pions du jeu que l'on trouve pareillement représentés à cet endroit du texte (p. 29-32 et Fig. 3). Il est également ici question des autres éléments qui composent le jeu, à savoir le plateau et un mécanisme constitué de trois disques

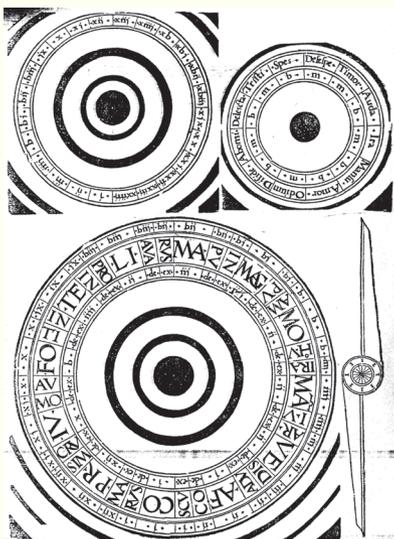


Fig. 5 – Modèles à découper pour les disques pivotants et l'aiguille, J. de Barros, *Diálogo*, 1563.

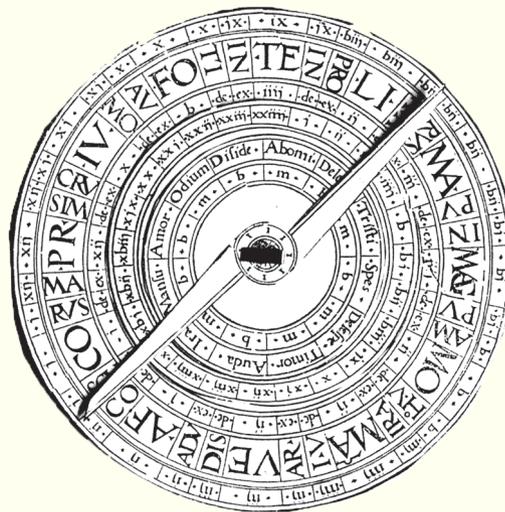


Fig. 6 – Montage du dispositif pivotant avec aiguille, J. de Barros, *Diálogo*, 1563.

III.

Tous les éléments nécessaires à la construction du jeu de João de Barros sont fournis en pièces détachées avec les éditions du xvi^e siècle. Ainsi, on trouve sur une des pages du livre les inscriptions que doivent porter les pions et qui peuvent de la sorte être découpées et collées. De la même façon, les trois disques et l'aiguille sont joints en appendice au dialogue ainsi que le support du jeu qui est attaché à l'édition sous la forme d'une grande page repliée. Attardons-nous tout d'abord sur le plateau du jeu avec la représentation de l'arbre des vertus : sur le tronc, on trouve une représentation personnifiée de chacune des vertus et, sur les extrémités des branches, les vices. Ainsi on a, par exemple, *Fortitudo* au centre, associée à *Audacia* comme son excès (à gauche) et à *Timiditas* comme son défaut (à droite). Les figures personnifiées sont identifiables d'un point de vue iconographique grâce à leur gestuelle, aux animaux symboliques qui les accompagnent, ainsi qu'à d'autres attributs encore. Les racines de l'arbre naissent dans une figure masculine qui est allongée et dont les membres prennent peu à peu la forme de ces racines et portent pour inscription les quatre *principia* de l'âme. Elles débouchent sur la figure d'un jeune garçon, désigné comme *Liberum arbitrium*, qui est accueilli par la personnification de la *Comitas* au niveau de l'extrémité

inférieure du tronc de l'arbre. Les pions du jeu ont plus ou moins l'aspect d'une pièce de monnaie. Ils portent au centre l'abréviation d'une vertu ou d'un vice, à laquelle viennent s'ajouter une valeur numérique ainsi que les lettres *b* ou *m*, selon qu'ils sont sous l'influence d'une bonne ou d'une mauvaise passion. Le but du jeu est le suivant : les pions doivent parcourir les 36 cases du plateau jusqu'à atteindre la case la plus haute, dans laquelle les trois vertus théologiques se voient couronnées par une *Fœlicitas humana* aux ailes d'ange. Ce jeu fait intervenir deux joueurs jouant l'un contre l'autre. Le joueur dit « actif » commence sur les trois cases inférieures du côté gauche et dispose de 12 pions blancs portant chacun sur leur face l'abréviation d'une des douzes vertus, ainsi que de 12 autres pions également blancs et portant côté pile comme côté face l'inscription d'un vice, les vices s'associant comme on le sait par paires. Le joueur dit « contemplatif » commence, lui, du côté opposé avec 2x 12 pions de couleur noire. C'est l'élément certainement le plus intéressant du jeu qui détermine avec quel pion on doit se déplacer et de combien de cases celui-ci doit être avancé à chaque fois, à savoir l'appareillage se composant de trois disques de diamètre différent, montés les uns sur les autres et pouvant pivoter, ainsi que d'une aiguille pouvant, elle aussi, pivoter. L'activité principale du jeu consiste à déterminer, au moyen d'une opération comportant plusieurs niveaux de calcul, la valeur conformément à laquelle les joueurs vont pouvoir faire avancer leur pion respectif. Lorsque, après avoir été actionnés, l'aiguille et les disques s'immobilisent, la case indiquée sur le disque extérieur détermine le pion avec lequel on se déplace. Pour chaque vertu et pour chaque vice correspond ici une valeur numérique, inscrite sur la case, et qui résulte de sa position hiérarchique (1-12). Pour les vertus vient à chaque fois s'ajouter une valeur supplémentaire déduite à partir de ses caractéristiques. Par exemple, pour *Fortitudo*, on a le chiffre 5 qui correspond au nombre de ses sous-catégories. Sur le deuxième disque est indiquée une valeur située entre 1 et 24 et qui désigne la proportion des accidents *intentio* et *remissio*, autrement dit le degré d'intentionnalité ou de négligence avec laquelle un homme réalise une vertu dans une action. Enfin, sur le troisième disque situé à l'intérieur, sont indiquées les douze passions humaines qui confèrent à une action, au-delà de ses qualités naturelles, une qualité supplémentaire. En fonction de leur qualité éthique, ces passions se voient attribuer la lettre *b* (*bonum*) ou *m* (*malum*). L'aiguille indique ainsi, sur l'ensemble des trois cercles, des notions et des valeurs numériques qui – additionnées selon certaines règles – établissent le nombre de cases dont on pourra déplacer le pion en question. L'addition des valeurs s'effectue de la manière suivante : si le pion que l'on doit déplacer correspond à une vertu, la valeur établie en fonction de sa position hiérarchique et sa valeur naturelle sont d'abord ajoutées l'une à l'autre. Puis, on fait la différence entre cette valeur totale et celle indiquée sur le disque du milieu. Si la valeur du disque du milieu est

supérieure, cela désigne l'*intentio*, la différence est alors ajoutée à la valeur du cercle extérieur. Si la différence est nulle, la valeur de la vertu reste inchangée ; enfin si la valeur du cercle du milieu est inférieure à la valeur de la vertu, la différence est en tant que *remissio* soustraite de la valeur de la vertu. Pour finir, on intègre l'indication du disque intérieur. Selon qu'il s'agit ici d'une bonne (b) ou d'une mauvaise (m) passion, on retranche la différence obtenue auparavant de la valeur obtenue jusqu'ici ou on l'ajoute à nouveau. Ce qui est important ici, c'est que ce ne sont pas simplement les valeurs des deux disques intérieurs qui sont ajoutées ou soustraites de la valeur du disque extérieur mais bien leur différence.

Exemple :

Indication de l'appareillage	Operation de calcul	Établissement
Disque extérieur : <i>Affabilitas</i>	$2 + 1 = 3$	Établissement de la valeur de base : Addition des deux valeurs sur le disque extérieur, car <i>Affabilitas</i> est une vertu
Disque du milieu : XX (20)	$3 - 20 = -17$	Différence des valeurs du disque extérieur et du disque du milieu.
	$3 - 17 = -14$	Réunion de la valeur de base et de la différence
Disque intérieur : <i>Desiderium</i> (b)	$-14 + 17 = 3$	Addition de la différence obtenue plus haut, car <i>Desiderium</i> est une passion positive
Résultat final	3 cases en avant	

Le pion *Affabilitas* peut donc être déplacé de 3 cases vers l'avant car, dans le cas de notre exemple, la *remissio* en tant que valeur négative et la passion *desiderium* en tant que valeur positive s'annulent mutuellement. Cependant, après cette opération de calcul, le résultat peut encore une fois être modifié et cela en fonction de la position qu'occupe le pion sur le plateau. En effet, si le résultat obtenu reste inchangé sur le premier tiers du parcours, il se voit en revanche doubler sur le deuxième tiers et tripler sur le dernier. Cette règle s'applique de façon analogue pour les pertes. Enfin, on trouve encore toute une série de règles pour le cas où des pions se rencontreraient sur une seule et même case : dans certains cas, ils sont retirés du plateau et peuvent repartir du début ; dans d'autres cas,

on cherche une case libre pour le pion arrivant sur une case occupée. Le but du jeu consiste à être le premier joueur à porter tous ses pions dans la case de la *Fælicitas humana* située à la cime de l'arbre. Cependant, l'accès à cette case n'est autorisé que s'il s'agit d'un pion correspondant à une vertu et qu'il se déplace au moyen d'une *intentio* et d'une passion positive ; sinon il doit attendre sur la case située juste avant. Les pions correspondant aux vices ne peuvent donc, par principe, atteindre que les trois dernières cases, mais jamais le but en lui-même. Lorsqu'enfin un pion correspondant à une vertu parvient à l'objectif final, le joueur se voit créditer, en plus des points calculés sur l'appareillage à aiguille, des points supplémentaires en guise de récompense. Le pion en question est alors retiré du jeu ainsi que le pion des vices auquel il est associé. En cas de victoire finale, le vainqueur reçoit encore des points supplémentaires. Le nombre de points qui lui sont attribués dépend alors du nombre de pions que son adversaire a conduit au but.

La configuration du jeu dans ses différentes règles et dans l'attribution des points, malgré la présentation un peu simplifiée qu'on en a faite, s'avère donc d'une complexité notable. Cette complexité réside cependant uniquement dans la mise en pratique de l'ensemble des règles et non dans la nécessité pour les joueurs d'élaborer des stratégies. En effet, un peu comme dans le jeu moderne des petits chevaux, les joueurs n'ont ici aucune marge de décision leur permettant d'influencer les résultats. Le jeu des vertus de João de Barros est, en cela, un pur jeu de hasard dans lequel la pratique complexe du jeu n'est due qu'à son objectif didactique et spécialement à sa fonction de mémorisation.

On peut trouver frappant que le moment décisif du jeu, qui tient dans le mouvement de l'aiguille sur les trois disques concentriques, ne fasse le bénéfice de presque aucun commentaire dans la conversation, ne concernant ni le montage et l'utilisation du dispositif, ni même la valeur allégorique de celui-ci. Il en résulte que certaines questions portant sur des détails concrets restent sans réponse. Ainsi, par exemple, reste-t-on sans savoir laquelle des deux extrémités de l'aiguille doit être considérée comme déterminante ou bien si l'aiguille doit être pliée en son milieu, mais dans ce cas, comment pourrait-elle être fixée sur l'appareillage ? De manière générale, nous manquons d'informations concernant le montage du dispositif ainsi que d'instructions relatives à son utilisation : les deux disques intérieurs et l'aiguille doivent-ils être actionnés dans un seul mouvement ? Comme seule précision à ce sujet, il faut noter la remarque du père selon laquelle la position de l'aiguille sur les deux cercles intérieurs devrait être considérée comme non-valable, si celle-ci n'est pas absolument claire.

IV.

Les informations qui viennent d'être présentées montrent donc clairement que ce jeu est, en règle générale, structuré de manière allégorique et qu'il reprend les éléments fondamentaux de l'éthique aristotélicienne. Ceci s'applique tout d'abord à l'*infrastructure* du jeu que l'on utilise dans la conversation pour développer les contenus éthiques. Certaines parties de cette *infrastructure* (par exemple la figure humaine dans les racines de l'arbre) n'ont même aucune fonction dans la pratique du jeu et leur présence ne se justifie que par la lecture allégorique qu'on peut en faire. Mais cela vaut également pour les procédés du jeu qui sont impliqués par une règle, et qui, pour certains, n'ont de sens qu'au travers de cette lisibilité allégorique : il en va ainsi, par exemple, pour le « désavantage » que subissent les pions correspondant aux vices comparés aux pions correspondant aux vertus au niveau de leur mobilité, ou bien pour l'interdiction de les conduire jusqu'à la *Fælicitas humana*. Tout le déroulement du jeu doit dans ce sens être lu de façon allégorique comme la schématisation des actions empreintes de vices et de vertus qu'un homme accomplit au cours de sa vie pour atteindre la *Fælicitas humana*. Selon l'allégorie du jeu, les actions proviennent de l'âme et de ses quatre principes et c'est le libre arbitre qui les détermine. En ce qui concerne maintenant la mise en images de ce libre arbitre, on trouve deux passages sujets à interprétation. Dans la conversation, le père s'arrête sur la petite figure d'un jeune garçon que l'on voit sur le plateau du jeu s'élancer des racines de l'arbre vers le tronc pour s'engager sur le parcours. Il provient des quatre principes de l'âme, desquels sont issues les actions extérieures : le principe du désir, de la délibération, du choix et de la volonté. De leur concours naît le libre arbitre. Pour illustrer cette genèse du libre arbitre qui se déroule en quatre étapes, le père, dans la conversation, prend pour exemple sa propre décision de présenter cette œuvre aux enfants. Pour les détails du déroulement, il renvoie cependant à l'étude de l'éthique d'Aristote, qui attend encore les enfants.

Le deuxième élément dans le système qui incarne, lui aussi, le libre arbitre, c'est le dispositif constitué des disques. Les disques correspondraient ici aux différentes parties de l'âme dans les racines de l'arbre. L'allégorie reste cependant quelque peu équivoque lorsqu'il est dit qu'aussi bien tout le dispositif des disques que l'aiguille seule pourrait représenter le libre arbitre :

Os tres circulos com seu mostrador que estam em meyo da táuoá, respondem ás quatro raizes & principios da aruore : espontaneo, de consultaçam, de eleiçam, & voluntario. Dos quaes resulta o liure arbitrio que se póde entender por toda a compostura circular, que liurementemente róda : hóra ás direitas obrando virtude, hóra ás vessas

cometendo vicios, & porem própíamēte o mostrador sęrue aqui de liure arbitrio. (DPM, p. 33)

Tem mais estes circulos o mostrador q̃ (como já dissemos) própíamente sęrue aqui de liure arbitrio. E segūdo o que elle demonstra depois q̃ todos ródam, assi andamos cõ as tavoas (q̃ sam os autos exteriores) [...]. (DPM, p. 37-38)

Les trois disques et leur aiguille, qui se trouvent au milieu du plateau, correspondent aux quatre racines et principes de l'arbre : le principe spontané, délibératif, électif et volontaire. De ceux-ci naît le libre arbitre, que l'on peut saisir comme l'ensemble du dispositif circulaire, qui tourne librement : parfois en avant dans l'action vertueuse, parfois en arrière dans l'accomplissement de vices, et toutefois c'est l'aiguille qui, ici, sert proprement de libre arbitre.

Par ailleurs les disques ont une aiguille – comme nous l'avons déjà dit – qui sert en fait de libre arbitre. Selon ce qu'elle indique, après que tous ont tourné, nous avançons avec ces pions – qui sont les actions extérieures [...].

Si l'on définit les racines de l'arbre ainsi que les disques du dispositif comme l'illustration des principes de l'âme auxquels appartient aussi le principe de délibération (*principium consultationis*) conduit par la raison, le père peut alors sans difficulté affirmer dans sa leçon que les différents coups dans le jeu, et par conséquent les actions humaines, sont une réalisation de valeur identique, sans pertes ni déformations, des principes de l'âme et par là du libre arbitre. Dans cette conception, la totalité des actions restent soumises à la raison. Ce fondement éthique et sa transposition allégorique dans la construction et les règles du jeu ne marquent aucune rupture pouvant heurter l'orthodoxie aristotélicienne ; bien entendu ceci s'applique aussi, sur ce plan, à la conception du libre arbitre. D'après l'allégorie du jeu, l'homme peut par des considérations rationnelles se décider pour l'action vertueuse et, après un progrès accompli durant toute sa vie, il se voit récompensé par la félicité humaine.

Voilà pour ce qui concerne la conception théorique. Dans la pratique du jeu en revanche, avec le mouvement réel de l'aiguille, apparaît un élément nouveau dans le jeu. Aussitôt que le joueur actionne réellement l'aiguille et la laisse tourner, ce qui semblait sur le plan allégorique déterminé de manière rationnelle se retrouve désormais soumis à la contingence. Le résultat indiqué n'est pas dû à des considérations rationnelles, comme cela peut être le cas dans un jeu de stratégie, mais reste soumis au seul hasard (à la catégorie *alea* de Roger Caillois) qui peut tout aussi bien conduire à une action vertueuse qu'à une action empreinte d'un vice. Ce qui maintenant nous semble particulièrement important, c'est le fait que cet élément du hasard n'a pas été du tout pris en compte dans la concep-

tion théorique. Là, il a été tout simplement dit que l'aiguille *simulerait* le mouvement du libre arbitre, dans la mesure où elle peut, comme lui, tout aussi bien s'orienter vers un résultat que vers l'autre. Dans la théorie, cette décision reste assujettie à la raison, tandis que dans la pratique du jeu, en revanche, tous les calculs cèdent au hasard : qui peut se déplacer, avec quel pion et de combien de cases, si c'est le joueur actif ou contemplatif qui gagne, tout ceci n'est pas accessible aux calculs des joueurs, mais reste la pure transposition du résultat du hasard indiqué sur le dispositif. De ce fait, le progrès moral en direction de la *Faelicitas humana* est, sur le plan discursif, soumis à un principe assujetti à la raison, tandis que dans la pratique performative il est au contraire soumis au hasard. On pourrait affirmer ici que l'allégorie du jeu élimine la contingence de celui-ci¹². Tout au moins au niveau du mode de réception prévu, qui commence par le dialogue et passe ensuite au jeu, la contingence n'est introduite dans notre exemple qu'au moment de la pratique du jeu, laquelle n'intervient qu'en second lieu. Notre jeu échappe, par là, à la classification traditionnelle, telle qu'elle a été proposée par Jacques de Cessoles (Jacobus de Cessolis), et qui place sur une échelle de valeur le jeu des échecs – jeu de calculs et pouvant faire l'objet d'une lecture allégorique – en haut, les jeux de plateau qui se jouent à l'aide de dés au milieu, et le jeu de dés – jeu de pur hasard – en bas¹³. Dans la pratique du jeu chez João de Barros, la vertu n'est pas, comme dans la tradition, l'adversaire du hasard, mais lui est assujettie¹⁴. Certes, cette constellation de sens de la pratique performative reste théoriquement susceptible d'être mise en doute par l'argument selon lequel le résultat indiqué serait à son tour soumis à la providence divine ; cependant, il n'en demeure pas moins que les joueurs éprouvent ce résultat comme totalement accidentel. Cette idée du double visage que forment ensemble le hasard et la providence n'est pas étrangère à la réflexion philosophique de la Renaissance et n'est pas non plus remise en question par le jeu – cependant, ce qui semble être ici décisif, c'est bien plus l'idée que le hasard fait son entrée dans la constellation de sens de l'œuvre (jeu + dialogue) de Barros à travers et seulement à travers la pratique du jeu. De la même manière, concernant le rôle du sujet humain, on arrive

12. La formule est de Marc Föcking, « Serio Ludere. Epistemologie, Spiel und Dialog in Nicolaus Cusanus' *De ludo globi* », dans *Spielwelten. Performanz und Inszenierung in der Renaissance*, éd. par Klaus W. Hempfer et Helmut Pfeiffer, Stuttgart, Steiner, 2002, p. 1-18, ici p. 3.

13. Stefan Hartung, « Kontingenz des Spiels und des Geschichtsurteils bei Girolamo Cardano : *Liber de ludo aleæ* (1526) und *Encomium Neronis* (1562) », dans *Spielwelten, op. cit.*, p. 19-46, présente cette conception traditionnelle du jeu au Moyen Âge dans l'introduction de son étude sur le jeu chez Cardano.

14. Pour un éventail historique plus complet du rapport de la vertu avec le hasard et la providence, voir la première partie de l'essai de Walter Haug, « Kontingenz als Spiel oder das Spiel mit der Kontingenz », dans *Kontingenz*, éd. par Gerhard von Graevenitz *et alii*, Munich, Fink, 1998, p. 151-172.

à un constat analogue : dans l'allégorie, le sujet joueur embrasse *grosso modo* la globalité de l'infrastructure du jeu, de sorte que la conception et la réalisation des actions humaines apparaissent comme un processus interne au sujet et contrôlable. Or dans la pratique, le déroulement du jeu s'avère relever, au contraire, de la pure contingence, sans aucune possibilité pour le sujet joueur d'exercer une quelconque influence.

D'après tout ce que l'on sait au sujet de João de Barros, il est difficilement envisageable que cet effet de sens performatif puisse être attribué à l'intention de l'auteur. Il faut plutôt le saisir comme un résultat émergent, n'ayant pas été prémédité, et qui ne se produit que lorsqu'on appréhende la pratique performative du jeu comme une constellation de sens parallèle à la théorie allégorique et pouvant, elle aussi, faire l'objet d'une interprétation, ce qui nous est d'ailleurs clairement suggéré par le dialogue. Une transposition de cette constellation de sens dans le débat autour de la question du libre arbitre assignerait par contre au texte, dans son contexte d'origine, une position idéologique extrêmement précaire. Cependant, plutôt que de s'adonner à des spéculations autour de l'intention de l'auteur, il me semble nécessaire de procéder à un repérage historique du phénomène.

V.

Ce sont les interlocuteurs du dialogue eux-mêmes qui nous fournissent les renseignements les plus importants sur les traditions textuelles et iconographiques à prendre en considération. Ainsi António, comme on l'a déjà mentionné, fait part de sa connaissance de la *Tabula Cebetis* qui, à plusieurs égards, constitue un modèle fondamental pour le dialogue de João de Barros, mais duquel, à vrai dire, il se détache d'une manière révélatrice, comme nous allons le montrer immédiatement :

[António] : A esse propósito pintaria o filósofo Cēbetes a sua táua de virtudes & vícios : porque depois que no grego li aquela fiçã, assi me ficaram na memória as jimagees & continencia das virtudes pintadas, como se vira hũa comēdia representada de viuas figuras. (DPM, 3)

À cet effet, le philosophe Cébès doit avoir peint son tableau des vertus et des vices, car après que j'eus lu cette fiction en grec, les images et la signification des vertus représentées me sont restées en mémoire, comme si j'avais vu un drame joué par des personnages vivants.

La *Tabula Cebetis* est un dialogue que l'on attribue au philosophe grec Cébès (qui intervient comme interlocuteur dans le *Phédon* de Platon). Elle fit l'objet d'une dif-



Fig. 7 – Tabula Cebetis,
éd. Cracovie, Vietor, 1519.

fusion intense à travers l'Europe à partir de la dernière décennie du xv^e siècle et durant tout le début de l'époque moderne¹⁵. Pour cette diffusion, la traduction latine de Ludovicus Odaxius fut d'une importance capitale et on ne trouve pas moins de soixante éditions du texte et de nombreuses traductions en langue vulgaire qui jusqu'en 1550 se rattachent à cette traduction¹⁶. L'originalité et le parallèle décisif de la *Tabula Cebetis* avec le *Diálogo de Preceitos Morais* tient dans le fait que ces deux dialogues littéraires se combinent à un médium en images : Dans la *Tabula Cebetis*, la description d'un tableau présent dans un temple fait l'objet de la conversation entre un sage et deux étrangers, ce tableau étant de coutume joint en illustration aux différentes éditions (Fig. 7). On y voit une triple enceinte, concentrique, avec une porte par laquelle on s'engage sur un parcours semé de figures personnifiées des vertus et des vices. Ce parcours représente la vie humaine et s'achève, tout à fait au centre, avec la figure de la *Felicitas* qui couronne les voyageurs de la vie. Plus encore

que chez João de Barros, dans le dialogue de la *Tabula Cebetis*, l'accent est mis dans la conversation sur l'*ekphrasis* de cette représentation. Le parallèle reste cependant évident dans la représentation du parcours de la vie, s'acheminant au travers des vertus et des vices jusqu'au couronnement par la *Felicitas*, ainsi que dans la conversation didactique qui se base sur cette représentation. La modification du modèle chez João de Barros concerne tout d'abord le système concret des vertus. Le choix des figures des vertus et des autres personnifications se fait clairement

15. Domenico Pesce, *La Tavola di Cebete* [grec/ital.], Brescia, Paideia, 1982. Cette édition s'appuie sur l'édition grecque de Karl Praechter (Leipzig, Teubner, 1893). Mario Meunier propose une traduction française, *Marc-Aurèle. Pensées pour moi-même suivies du Manuel d'Épictète et du Tableau de Cébès*, Paris, Garnier, 1951.

16. Voir à propos de l'histoire de l'édition Reinhart Schleier, *Tabula Cebetis [...] Studien zur Rezeption einer antiken Bildbeschreibung im 16. und 17. Jahrhundert*, Berlin, Gebr. Mann, 1973, p. 13-54, ici p. 25. L'étude contient un appendice d'une grande richesse iconographique sur la *Tabula Cebetis*. Stefano Benedetti a, lui, effectué une recherche sur la réception en Italie, y compris la traduction en langue vulgaire, *Itinerari di Cebete : tradizione e ricezione della Tabula in Italia dal XV al XVIII secolo*, Rome, Bulzoni, 2001.

chez Cébès en fonction de la narration allégorique et non pas, comme chez Barros, selon la classification systématique de la philosophie morale. Certes on trouve encore, chez l'humaniste portugais, une structure rappelant les trois enceintes de la *Tabula Cebetis* : dans l'une des règles du jeu, il est dit que le plateau serait divisé en trois zones que les joueurs traversent successivement sur leur parcours de vie. Les étapes du voyage qui sont narrativement liées chez Cébès, ont été, au contraire, abandonnées chez Barros au profit d'une systématique pure. Là aussi, le père nous livre explicitement dans la conversation le nom de la personne faisant autorité : Jacques Lefèvre d'Étaples, *o Fabro*. Il est l'éditeur d'un nombre important d'écrits d'Aristote – dont le *De anima* – mais il est surtout l'auteur d'une introduction, d'une édition et d'un commentaire de *l'Éthique à Nicomaque*. Dans les différentes éditions, l'introduction porte le titre d'*Ars moralis philosophiæ* (1494) ou un titre semblable et parut jusqu'au milieu du siècle, avec ou sans les commentaires de Josse van Clichtove (Iodocus Clichtove), dans plus de deux douzaines d'éditions. De plus, il faut mentionner le *Rithmimachie Ludus* qui fut publié pour la première fois en 1496 dans les écrits mathématiques de Lefèvre.

Avec Lefèvre d'Étaples, ce n'est pas seulement un éditeur d'Aristote qui est cité, mais en même temps l'un des plus importants lullistes de l'Humanisme précoce. Lefèvre a édité pour la première fois en 1499 quatre dialogues de Raymond Lulle, puis en 1505 les deux premières des cinq parties du *Llibre de contemplació* ainsi que le *Llibre d'Amic e Amat*, respectivement traduits en latin sous le nom de *Liber contemplationis* et *Liber de amico et amato*. Enfin en 1516 suivirent les *Proverbia Raymundi*. Aucun des écrits de Lulle sélectionnés par Lefèvre ne traite à proprement parler de *l'Ars magna* de Lulle, qui devait pourtant être le centre d'intérêt de la réception de Lulle à la Renaissance. Ainsi, parmi les éditions de Lulle qui apparurent presque simultanément à Venise, Rome, Barcelone et Lyon, des ouvrages particulièrement orientés sur cette méthodologie furent publiés, tels que *l'Ars brevis* (1481), *l'Arbre de ciència* (1482, en lat. 1505), *l'Ars generalis ultima* (1501) ou la *Ianua artis*, ainsi que d'autres ouvrages du lulliste Pere Daguí. De même, les apports des lullistes humanistes Jaume Janer (València) et Bernard Lavinheta (*Ars brevis*, Lyon 1514), ainsi que ceux de Josse Bade et Charles de Bovelles, que l'on peut compter parmi les proches de Lefèvre d'Étaples, appartiennent tous également à ce début de siècle. Lorsque João de Barros conçoit son jeu des vertus, à la fin des années trente, l'activité d'édition des lullistes de la Renaissance est déjà trop intense pour que l'on puisse citer, ici, sans plus de façons, des sources concrètes pour sa connaissance de *l'Ars Lulliana*. Cependant, pour terminer, nous devons encore chercher à savoir si le jeu des vertus de João de Barros combine la *Tabula Cebetis* et Lefèvre d'Étaples avec des éléments qui sont caractéristiques de Lulle et du lullisme ; l'effet de sens émergent que nous avons décrit auparavant n'étant présent dans aucune des deux traditions. Avec l'arbre des vertus et le dis-



Fig. 8 – Arbre des vertus de Raymond Lulle : *Arbor scientiæ*, éd. Barcelone, P. Posa, 1505.

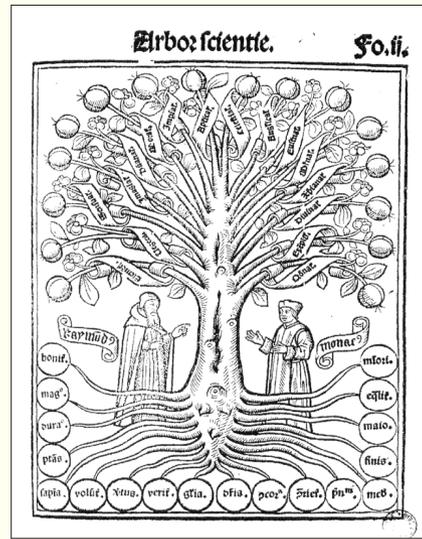


Fig. 9 – Raymond Lulle, *Arbor scientiæ*, éd. Lyon, F. Fradin, 1515.

tard, de ce même texte (Fig. 9). Cependant, ce qui fut sur le plan iconographique, au début de l'époque moderne, la marque distinctive de l'*Ars lulliana* et qui ne prête à aucune confusion, c'est la figure des trois disques concentriques, divisés en plusieurs cases sur lesquelles sont reportées des abréviations que les praticiens du lullisme remplacent par les concepts de l'*Ars lulliana*. Mais ce qu'il y a de plus important et de plus spécifique encore que ce schéma de représentation, c'est l'élément qui a constitué la puissance innovatrice de l'*Ars lulliana* : l'utilisation de la disposition concentrique des disques pour générer par la logique combinatoire des triades de concepts. Parmi les figures combinatoires de Lulle, il n'y a que dans la structure intitulée *Quarta Figura* que le pivotement est réellement nécessaire pour générer des résultats combinatoires (Fig. 10). Elle est d'ailleurs jointe aux éditions de la Renaissance sous forme d'éléments pouvant être découpés puis assemblés. Chez Lulle, les lettres présentes sur les disques doivent être comprises comme des variables, que l'on peut compléter à l'aide de plusieurs suites de notions. Une triade de lettres comme, par exemple, B-D-G peut alors

positif circulaire, João de Barros reprend les deux schémas de représentation typiques du lullisme. Si le schéma arborescent en lui-même est extrêmement fréquent dans la science du Moyen Âge, on le trouve chez Lulle spécialement utilisé pour la présentation des vertus et des vices¹⁷, et cela dès ses premiers ouvrages. On trouve de telles représentations par exemple dans l'édition de l'*Arbor scientiæ* de Pere Posa (Barcelone 1505) (Fig. 8), mais aussi dans l'édition

17. Karl Langosch, « *Arbores virtutum et viciorum* », dans *Studien zur lateinischen Dichtung des Mittelalters. Ehrengabe für Karl Strecker*, Dresde, 1931, p. 117-131, décrit quelques exemples d'arbres des vertus et des vices du Moyen Âge en supplément à des maximes en rimes qui, comme chez Barros, obéissent à des fins pédagogiques.

conduire à des résultats sémantiques très différents. Chez João de Barros, en revanche, les abréviations sur les disques ne correspondent à chaque fois qu'à un seul concept, mais elles doivent cependant être réunies au moyen d'opérations de calcul. L'élément combinatoire, qui définit le lullisme, est en fait commun aux deux auteurs.

En revanche, sur le plan technique, l'introduction d'une aiguille (*mostrador*) constitue chez João de Barros, en comparaison à la *Quarta Figura* lullienne, une innovation. Notons au passage que la ressemblance de cette aiguille avec celle que l'on trouve à la même période dans les suppléments des traités de cosmographie est pour le moins frappante. À titre d'exemple en provenance de la péninsule ibérique, on pourrait citer le *Breue compendio de la sphaera* (1551, Fig. 12-14) de Martín Cortés, qui reprend le modèle plus ancien du contemporain de Barros Gemma Frisius¹⁸. Par la présence de l'aiguille, l'élément du hasard se révèle d'une manière particulièrement forte chez João de Barros et nous rappelle qu'ici une rotation libre des disques est prévue, tandis que chez Lulle, il faut plutôt penser à un pivotement ciblé. En rapport avec cela, il existe une différence essentielle qui me semble caractéristique des deux auteurs et peut-être même de leurs époques. Chez Lulle, l'intérêt pour la logique combinatoire réside dans l'idée d'obtenir l'intégralité des possibilités combinatoires et, le cas échéant, d'en parfaire également la formulation¹⁹. D'où l'existence de ses tableaux de com-

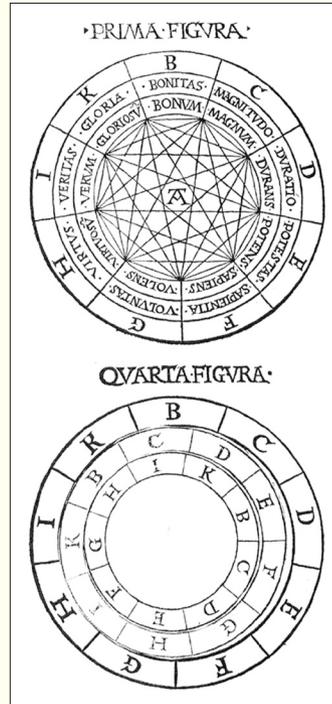


Fig. 10 – *Quarta Figura* de Raymond Lulle, *Ars generalis ultima*, éd. Lyon, J. Mareschal, 1517.

Fig. 11 – *Tableau combinatoire* de Lulle, *Ars generalis ultima*, éd. Lyon, J. Mareschal, 1517.

18. Concernant cette information, je tiens à remercier Frank Lestringant. À propos de Gemma Frisius, voir le chapitre correspondant chez Numa Broc, *La Géographie de la Renaissance (1420-1620)*, Paris, CTHS, 1980.

19. À propos de l'aspect combinatoire de l'*Ars lulliana*, voir l'introduction d'Umberto Eco, *Die Suche nach der vollkommenen Sprache*, Munich, Beck, 1994, chapitre 4, p. 65-83.

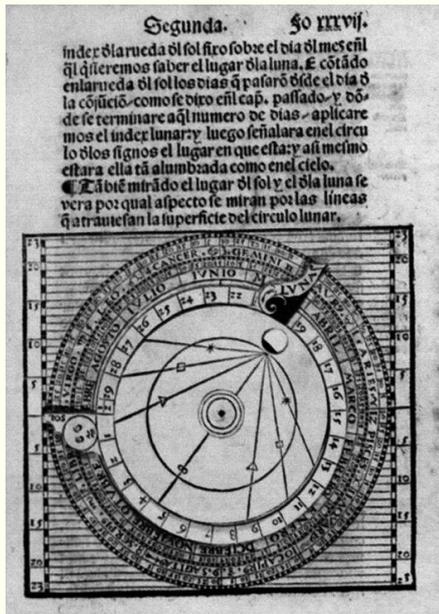


Fig. 12 – Martín Cortés,
Breue compendio de la sphaera,
éd. Séville, A. Alvarez, 1551.

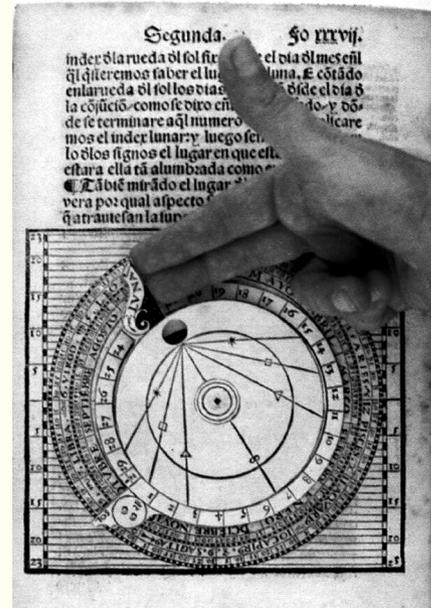


Fig. 13 – Disque nautique pivotant,
M. Cortés, Breue compendio
de la sphaera.

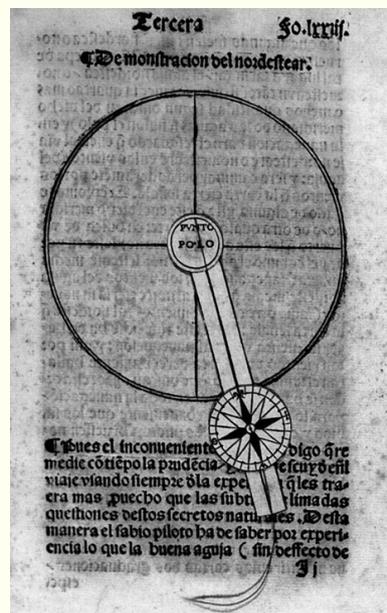


Fig. 14 – Figure nautique avec aiguille, M.
Cortés, Breue compendio
de la sphaera.

binaisons (Fig. 11) et de ses listes quasiment interminables, dans lesquelles les combinaisons de notions sont converties et formulées en phrases. L'utilisateur de *l'Ars lulliana*, s'il veut expliquer un phénomène, prendra alors parmi ce matériel certaines combinaisons et certaines phrases dont les concepts jouent un rôle dans le phénomène en question. Cette sélection qu'opère l'utilisateur n'est donc pas conduite par le hasard mais est induite par le phénomène qu'on cherche à décrire.

Chez Barros au contraire, la formulation intégrale de toutes les combinaisons possibles n'a d'importance ni dans la théorie ni dans la pratique du jeu. Le point central réside bien davantage dans la fonction du libre arbitre dans la théorie ou bien dans sa simulation dans la pratique du jeu. Certaines combinaisons sont sélectionnées par l'effet du hasard et transposées en actions – selon un procédé où le calcul et la raison n'ont aucune influence et pour lequel la totalité des possibilités permutatives est sans importance. Chez Barros, le principe du hasard occupe une place centrale dans la logique combinatoire, alors qu'il ne représentait chez Lulle qu'un phénomène totalement marginal.

Cela dit, il reste à préciser ici que certes tout cela fait du *Diálogo de Preceitos Morais* l'exemple d'un lullisme portugais du xvi^e siècle, à condition que l'on veuille lier la notion de lullisme à la méthode de combinaison des concepts. Cependant, chez João de Barros, le lullisme ainsi envisagé se limite en fait au jeu qui est joint au dialogue et ne touche pas le dialogue au niveau de sa facture textuelle. Il n'est pas question, ici, d'un dialogue « lulliste » au sens d'un certain modèle littéraire de dialogue établi par Lulle²⁰, mais d'un lullisme technique enrichi par l'élément émergent du hasard²¹.

Roger Friedlein, Freie Universität Berlin

20. R. F., *Der Dialog bei Ramon Llull. Literarische Gestaltung als apologetische Strategie*, Tübingen, Niemeyer, 2004.

21. Je tiens à remercier cordialement Mme Sylvie Mortier (Berlin) pour la traduction française de cet article.

