

Savoir ludique.

Pratiques de divertissement et émergence des institutions littéraires dans l'Europe moderne

Colloque international (Paris, 18-19 juin 2010)

Organisateurs: Katja Gvozdeva, SFB 447 «Kulturen des Performativen», Université Humboldt (Berlin) et Alexandre Stroev, CERC (Centre d'études et de recherches comparatistes), Université Sorbonne Nouvelle Paris 3

Aux sources des institutions littéraires, on trouve à partir du XVI^e siècle, en alternative à la scolastique universitaire, de nombreuses associations de lettrés dont quelques-unes ont donné naissance aux formes consacrées des académies. Ces cercles érudits souvent éphémères relèvent à la fois de deux formes de sociabilité: une société savante et une société de divertissement. Cette «sociabilité plurielle» (Antoine Lilti) marque les premières *accademie* italiennes, comme les *Lunatici*, *Rozzi*, *Estravaganti*, *Insensati*, *Umidi*, à la fois humanistes et carnavalesques, aussi bien que les associations badines en France du XVII^e et du XVIII^e siècle. Les *Lanturelus* ou la *Société du Bout du Banc* deviennent les foyers de diffusion de nouvelles idées et les ateliers de création collective. Certains salons, «antichambres» de l'Académie Française, ne cessent pas d'être les lieux où l'on s'amuse, imbus d'esprit du jeu, de la bouffonnerie et de la raillerie. Tout au long du cheminement des sociétés européennes vers l'institutionnalisation de la communication littéraire, les associations sérieuses sont hantées par leurs avatars joyeux et parodiques, comme p.ex. *L'Académie de ces dames et de ces messieurs* ou *L'Académie de Troyes*. Les sociétés ludiques surgissant en Europe de l'Est au XVIII^e et au début du XIX^e siècle mélangent les langues et les discours, parodient l'Académie et favorisent l'essor des cercles littéraires (la *Société des ignorants* et le cercle de l'Hermitage à la cour de Catherine II).

Cet enchevêtrement du sérieux et du burlesque, du spontané et du réglé, du normatif et du subversif dans les foyers du savoir culturel soulève les questions suivantes: Quel est le rôle de la sociabilité ludique dans le processus de l'institutionnalisation de la communication littéraire? Quelles relations peuvent être établies entre les pratiques ludiques et les pratiques discursives? Quelles fonctions remplit le jeu dans la constitution des discours normatifs visant à codifier des normes linguistiques, à former le goût littéraire, à faire jaillir de nouvelles formes et genres? Est-il possible de brouiller l'opposition entre *homo studiosus* et *homo ludens*? d'imaginer un mode spécifique du savoir qui serait un savoir ludique, émergent et ancré dans un divertissement collectif, dialogique et déstabilisant, subversif et complémentaire par rapport au savoir discursif, fixé par les genres académiques? Quelle valeur épistémologique recèle un tel savoir?

Le colloque se propose d'examiner ces questions en se greffant sur la discussion concernant les rapports entre la performativité et la discursivité dans les milieux littéraires de l'époque. De nombreux travaux présentent la conversation comme forme d'existence de la République des lettres (Alain Viala), voire son institution principale (Marc Fumaroli). L'approche conversationnelle devrait pourtant être épaulée par d'autres perspectives d'analyse, permettant de cerner les phénomènes interactionnels qui dépassent et complètent le cadre de la conversation et se révèlent constitutifs pour les dynamiques du savoir ludique:

- la distribution des rôles, permettant d'identifier les figures du meneur du jeu, du bouffon, du bouc émissaire au sein des cercles littéraires;
- les scénarios de dérision qui deviennent une forme de créativité littéraire et théâtrale, comme p.ex. les mystifications auxquelles se livre la *Société de Persifleurs* pour se moquer de Poinsetin, ou celle qu' imagine Diderot;

- les mises en scène ludiques, reliant la communication non-verbale des bons tours et celle des bons mots;
- les règles du jeu (rébus, énigmes, bouts-rimés, loterie des genres imposés, jeu des métamorphoses, jeu du roman, jeu du courrier, etc.) et les fonctions multiples que celles-ci remplissent pour la production des textes littéraires (Charles Sorel, *La Maison des jeux*, Mlle de la Force, *Les Jeux d'Esprit*). Les rituels ludiques de ces jeux de société font naître des recueils collectifs, favorisent la diffusion et le développement des genres littéraires mineurs, des contes de fées, de poèmes fugitifs, des proverbes dramatiques, des récits de voyages satiriques et utopiques, etc.
- les formes de travestissement d'institutions académiques, leurs rituels et genres (discours de réception, mémoire, dictionnaire etc.) au sein des académies burlesques, réelles et imaginaires. Ces activités littéraires devraient être considérées sous un angle plus ample que satirique et parodique, les académies joyeuses participant à leur propre manière aux débats littéraires.

Trois périodes dans l'histoire des institutions littéraires paraissent particulièrement significatives:

1. La pluralisation des ordres du savoir au XVI^e siècle, marquée par les pratiques linguistiques et littéraires développées dans les cercles humanistes;
2. Le processus de l'institutionnalisation du savoir amenant au triomphe de l'Académie en tant que corps officiel arrimé à la publicité de l'État au cours des XVII^e - XVIII^e siècles;
3. Les différentes formes de réception de ces modèles de sociabilité littéraire en Europe de l'Est au XVIII^e et au début du XIX^e siècle.

Dr. Katja Gvozdeva, Sonderforschungsbereich 447 «Kulturen des Performativen», Humboldt-Universität zu Berlin, Institut für deutsche Literatur, Unter den Linden 6, 10099 Berlin, Sitz: Dorotheenstr. 24; katja.gvozdeva@rz.hu-berlin.de

Professeur Alexandre Stroev, CERC, UFR de Littérature générale et comparée, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, 17, rue de la Sorbonne; alexandre.stroev@univ-paris3.fr

