



Fabula / Les Colloques

Manuscrits, mètres, performances: les *Jeux d'Arras*, du théâtre médiéval?

Quelques aspects du métier dramatique de Jean Bodel dans le *Jeu de saint Nicolas*

Jean-Pierre Bordier



Pour citer cet article

Jean-Pierre Bordier, « Quelques aspects du métier dramatique de Jean Bodel dans le *Jeu de saint Nicolas* », *Fabula / Les colloques*, « Manuscrits, mètres, performances: les *Jeux d'Arras*, du théâtre médiéval? », URL : <https://www.fabula.org/colloques/document1175.php>, article mis en ligne le 08 Avril 2009, consulté le 19 Avril 2024

Quelques aspects du métier dramatique de Jean Bodel dans le *Jeu de saint Nicolas*

Jean-Pierre Bordier

Le *Jeu de saint Nicolas* ne s'inscrit dans aucune tradition théâtrale établie, du moins à notre connaissance. Il n'a d'antécédent ni en français, ni en latin. Il n'a quasiment rien de commun avec le *Jeu d'Adam*, ni le sujet, ni le cadre social de la représentation, ni le bilinguisme, encore moins la technique. Deux petites pièces latines du xii^e siècle mettent en scène le miracle de l'image de saint Nicolas ; il n'est pas impossible que Jean Bodel ait connu au moins l'une d'entre elles. Mais un abîme sépare le *Jeu de saint Nicolas* du théâtre latin. Jean Bodel n'a pas écrit le livret d'une pièce chantée, mais le dialogue d'une pièce dite, ce qui changeait complètement les conditions de la représentation et la nature du travail. De nouvelles contraintes s'imposaient à l'auteur et aux acteurs. Imaginons que Jean Bodel ait disposé, pour faire exécuter sa pièce, du même temps qu'Hilarius pour la sienne : il devait composer un dialogue beaucoup plus long. Or, le *Jeu de saint Nicolas* occupait probablement plus de temps encore que le plus long des jeux latins comparables, à l'exception du *Jeu de Daniel* de Beauvais. Qui sait si l'origine première de la guerre, de la bataille et des scènes de taverne n'est pas liée à des contraintes de cette sorte ? On dit souvent qu'un auteur de théâtre doit tenir compte des conditions de la représentation, on devrait dire qu'il part des conditions matérielles et sociales qui s'imposent à lui. Sa situation est comparable à celle d'un architecte, d'un sculpteur ou d'un orfèvre. Ce qui est sûr, c'est que Jean Bodel a pratiqué l'*amplificatio* que recommandent les arts poétiques et que pratiquent aussi les poètes français du xii^e siècle. Mais son originalité ne s'arrête pas là. Les principes de son écriture dramatique sont très nouveaux aussi. Le jeu, chez lui, est mouvementé, les acteurs se déplacent beaucoup et vite, ils font beaucoup de gestes ; le dialogue accompagne ce mouvement, l'annonce parfois et le décrit très souvent. Les répliques sont brèves, si brèves qu'elles sont rarement interrompues, mais il n'est pas rare qu'à l'intérieur d'une réplique un personnage change d'interlocuteur ou change de sujet. Les acteurs se répondent avec vivacité, ils s'opposent, ils se disputent. Le dialogue en retire une légèreté, une allégresse et un naturel perceptibles à la simple lecture. Les discontinuités entre les séquences du palais, de la guerre et de la taverne n'apparaissent vraiment que sur la table de travail du professeur qui prépare des supplices pour les candidats à l'agrégation. À la scène, elles étaient peut-être moins

sensibles que d'autres, que le dramaturge introduit à l'intérieur de dialogues continus, dont elles marquent le rythme, moins sensibles que des ruptures de ton qui ne correspondent pas à des changements de personnages ou de lieux. Sans constituer une étude exhaustive, les remarques qui suivent ont pour but d'attirer l'attention sur quelques-uns de ces tours de métier propres à l'art de Jean Bodel et d'obscurcir un peu plus l'obscure question de l'unité du *Jeu de saint Nicolas*.

I. Entrées et sorties

Le *Jeu de saint Nicolas* compte un nombre élevé de personnages : quatre émirs, quatre chevaliers chrétiens, trois voleurs ; un roi, son sénéchal, son bourreau, son messenger, son crieur et son dieu, un tavernier, son valet et son crieur, un ange et un *preudome*. Ce n'est pas tout, il faut encore quelques figurants pour évoquer les armées immenses venues des extrémités de la terre. Jean Bodel devait probablement fournir de l'occupation à un très grand nombre de collaborateurs. Où les mettre ? Comment les faire entrer ? Comment les faire sortir ? Les conventions déjà établies par le théâtre du xii^e siècle rendaient possibles deux solutions. L'une consistait à fixer les personnages dans un lieu où ils se tenaient au début du spectacle, depuis lequel ils s'avançaient vers le centre de l'aire de jeu quand ils devaient parler et agir, vers lequel ils retournaient quand ils avaient fini. C'est le modèle de la *Seinte Resurrection* anglo-normande qui est peut-être à peu près contemporaine du *Jeu de saint Nicolas* et de certaines parties du *Jeu d'Adam*. L'autre consistait à utiliser la coulisse, qui représentait le monde extérieur à la scène et aux lieux de l'action. Certains personnages entrent subitement, venant d'ailleurs, et repartent on ne sait où. Vu le nombre de personnages qu'il avait à traiter, on n'est pas étonné que Bodel ait combiné les deux procédés ; il a varié les solutions et il a tiré de cette variété des effets très intéressants.

Entrées

Sont probablement en scène, visibles dès le début du spectacle, les acteurs qui sont liés par définition à un lieu propre. Au palais, le roi et son entourage, à la taverne le patron et l'employé, dans les émirats les émirs. Ces derniers sont les seuls qui quittent leurs lieux dans le cours de l'action : on n'imagine pas qu'ils regagnent leurs terres, au-delà du Pré de Néron, de La Mecque, de la Grise Wallengue et de l'Arbre Sec. Cela étant dit pour les personnages ; mais que faisaient les acteurs pendant ce temps ? Restaient-ils près du palais ou allaient-ils s'asseoir dans leurs lieux ? Nous n'en savons rien. Pour tous ces personnages, la question qui se pose n'est pas celle de l'entrée en scène proprement dite, mais de l'entrée dans l'action : comment et pourquoi commence leur rôle ?

D'autres personnages entrent depuis l'extérieur, la coulisse. Leur entrée est particulièrement soignée. Il faut qu'elle soit justifiée, qu'elle trouve naturellement sa

place dans le déroulement de l'action et si possible qu'elle soit aussi spectaculaire que le personnage ou la situation le requiert.

Il serait trop long d'énumérer tous les personnages, mais on peut en observer l'entrée en scène ou l'entrée en action de quelques-uns d'entre eux, ainsi que quelques sorties.

L'entrée d'Aubéron est un très bel exemple de commencement *in medias res*. Tel était l'usage dans le théâtre français du xiii^e siècle, où aucun personnage ne prononce de monologue d'auto-présentation comme on en trouve beaucoup au xv^e. Comme il s'agit d'un messager, il est normal qu'il expose la situation, mais c'est une situation urgente qui requiert des mesures immédiates. Si les spectateurs connaissaient un peu l'histoire de ce miracle, ils devaient être très surpris, car la situation ne correspond pas tout à ce qu'ils croyaient savoir, mais l'auteur ne leur laisse pas le temps de s'interroger.

Auberon arrive des coulisses en courant ; il vient de loin, de l'extérieur de l'aire de jeu, et il n'a rien de plus pressé que de transmettre ce qu'il sait. Les salutations obligatoires vite récitées, il débite d'un seul souffle, en une seule phrase, ce qu'il a à dire ; pour les spectateurs, le mot important est le dernier, *crestien de put lin*, « cette sale race de chrétiens ». Nous sommes chez les étrangers, dans le camp d'en face (comme dans *Les Perses* d'Eschyle) ; « nous », les chrétiens, nous serons vus de l'extérieur, par « les autres ». Cette expression prépare le public à entendre décrire la statue de saint Nicolas comme « un mahomet à cornes », un « magot étiré ».

Entrent aussi de l'extérieur, c'est-à-dire depuis les « coulisses » que ferme le rideau de fond, les chevaliers chrétiens. Ils viennent de la même région qu'Auberon, des frontières du royaume d'Afrique. Avec eux, dissimulé en partie par leurs armes et tout leur équipage, peut-être perdu au milieu d'une petite foule de figurants, le *preudome* ne se remarque guère, si ce n'est par la statue qu'il doit porter avec lui, qu'il a peut-être posée quelque part sur l'aire de jeu et devant laquelle il prie. L'attention ne se portera sur lui qu'au moment où les émirs, occupés à dépouiller les morts et à rassembler le butin, le découvriront. C'est un personnage important de la pièce, le plus important peut-être, mais c'est à peine si on l'a vu arriver et personne n'a pris garde à lui avant qu'il ne soit projeté, bien malgré lui, au centre de toutes les préoccupations. C'est un personnage inattendu. Dans les récits du miracle, le premier propriétaire de l'image n'est pas connu, il n'y a qu'un informateur qui indique au sarrasin qui elle représente ; dans les pièces de théâtre latines, le personnage n'existe pas. Chez Bodel, le *preudome* est à la fois l'ancien propriétaire et l'informateur, mais son rôle va beaucoup plus loin puisqu'il provoque le miracle et que ce miracle a lieu pour le sauver. C'est une surprise de le trouver, c'est une surprise plus grande de le voir prendre une aussi grande place. Son entrée

dans l'action est différée et elle contraste violemment avec l'entrée en action des chevaliers, alors qu'il fait partie de leur armée. Ils sont beaux et jeunes, ils sont bruyants, il est laid, âgé et très longtemps silencieux.

L'entrée du *preudome* contraste aussi avec l'entrée de saint Nicolas, à la fin de la pièce. Cette entrée surprend les voleurs, puisque Nicolas doit les réveiller sans ménagement pour leur adresser reproches et commandements, mais elle ne surprend pas le public, qui est soulagé au contraire d'y assister enfin. Il y a très longtemps qu'on parlait de saint Nicolas, qu'on l'attendait avec une impatience que faisaient croître les prières de plus en plus angoissées du *preudome*. Nicolas vient-il du paradis ou de derrière le rideau, on ne peut le savoir et la chose dépendait pouvait être laissée à la décision du directeur du jeu. On pourrait imaginer qu'il n'entre pas dans la taverne, qu'il ne touche pas les voleurs, mais qu'il parle du même endroit que l'ange, un paradis figuré par un quelconque praticable. Il y aurait ainsi un parallélisme entre la question de Pinedé, qui lui demande qui il est, et la même question posée par un chevalier chrétien, qui ne sait pas non plus qui est l'ange qui lui parle. Cette hypothèse se heurte toutefois à un détail du texte : Nicolas dit :

Je m'en vois sans nulle demeure. (vers 1299).

Il faut donc qu'il soit là. Ce vers assez faible sert peut-être seulement à obliger saint Nicolas à entrer dans la taverne !

Le tavernier était probablement dans sa taverne depuis le début, présent et visible mais immobile et muet. Il entre en jeu et lance son « cri » *Chaiens fait bon disner, chaiens !* (vers 251) au moment précis où Auberon passe. Il est très naturel que ce dernier s'arrête à la taverne pour boire une rasade en vitesse, car la soif est le défaut professionnel des messagers de théâtre. Malgré ce qu'il vient de dire, Auberon n'a pas tout en commun avec le chameau, en tout cas pas la sobriété.

Jean Bodel a particulièrement travaillé l'entrée en scène des trois voleurs. Il suffit pour s'en convaincre de la comparer à celle des deux autres groupes solidaires de personnages, les émirs et les chevaliers. Les émirs sont séparés au début du spectacle, mais ils sont sur le même plan. Ils se mettent en route et se réunissent pour ne plus se quitter, à la manière des Rois mages dans les *jeux de l'Étoile* latins. Les chevaliers entrent ensemble et disparaissent ensemble. Les voleurs entrent chacun à leur tour, chacun pour une raison qui lui est propre, avant de former « une compagnie » (vers 719 : *nous sommes compaignon tuit troi*). Cliquet vient à la taverne pendant qu'Auberon se dispute avec le tavernier. Il est clair que cela fait partie de ses habitudes. Ce qu'il cherche, c'est un partenaire de jeu ; comme il a la réputation

de tricher, comme il le fait à la fin de la première partie, en jouant *en wanquetinois* (vers 900), on peut comprendre qu'il cherche une dupe. Les deux autres n'entrent que plus tard. Pincédé passe dans la rue, comme un quidam ; arrêté par le cri de Raoulet, il entre dans la taverne et il y trouve Cliquet. Pincédé est d'abord un buveur, un *lechieres* (vers 651-654) ; on ne peut pas le tromper sur la qualité du vin, ce que Caignet déplore :

Par foi, chi a povres conquest
Car nous n'i gaignerons waires. (vers 681-682)

Le tavernier et son valet ne feront pas beaucoup de bénéfices à ses dépens. Rasoir arrive enfin à la taverne pour rencontrer les deux autres. Le *ban* proclamé par Connart lui a donné des idées et il cherche des complices à l'endroit où il sait qu'il va les trouver.

Dès qu'ils apparaissent en scène, les personnages sont engagés dans leur action caractéristique : Auberon porte un message, le tavernier loue son vin, le pseudome prie, Cliquet joue, Pincédé boit, Rasoir prépare un larcin.

Sorties

De très nombreux personnages ne sortent pas. La séquence finale rassemble beaucoup de monde. Rien de plus facile que de leur faire entonner à tous le *Te Deum laudamus*, même à l'Émir d'Outre l'Arbre Sec, ce qui ne manque pas de piquant. Mais il a fallu tout de même faire sortir quelques acteurs dans le cours du jeu. On a vu que Bodel ne s'était pas mis en frais d'imagination pour saint Nicolas, qui ne fait que passer (à vrai dire, ce n'est pas le seul miracle où ce saint homme quitte les lieux de ses bienfaits sans laisser de traces).

Comment se débarrasser des chevaliers chrétiens ? La solution la plus simple est celle qu'on appliquait généralement dans les *Jeux d'Hérode*. Les Saints Innocents se relevaient, formaient une procession et s'avançaient en chantant vers le maître autel de l'église. Ici, les chevaliers se relèvent, se rendent au paradis, qui est le lieu d'où l'ange parle, ou bien ils disparaissent tout simplement dans les coulisses. Les émirs pouvaient aussi dépouiller les corps de leurs armes et les tirer jusqu'aux coulisses. En revanche, la sortie la plus remarquable est celle des voleurs. Arrivés séparément, ils partent ensemble, mais chacun dans une direction différente. Leur dernier mot est « Adieu ! ». Ils seront exclus de la scène finale, ne rentrant que pour chanter le *Te Deum* avec tout le monde, la pièce étant terminée. De même que l'entrée d'Auberon suppose un avant, la sortie des voleurs laisse prévoir un après. Saint Nicolas a menacé les voleurs du gibet, le sénéchal a rêvé qu'ils étaient pendus. Comme tous les rêves de ce personnage se sont vérifiés, on peut craindre que les

voleurs n'aillent pas très loin et qu'ils ne finissent mal. Mais saint Nicolas n'en sera pas responsable.

II. Jeux de scène et accessoires

Pour connaître les gestes et les jeux de scène, nous ne pouvons compter sur les didascalies : il n'y en a qu'une. Au lieu de didascalies hors dialogue, il y a de très nombreuses « didascalies internes », c'est-à-dire des indications fournies par les personnages eux-mêmes sur les gestes qu'ils accomplissent. Ce sont les seules qui fassent autorité et que les acteurs respectent. Elles illustrent parfaitement la nature du théâtre, qui n'est pas tout à fait de la littérature, pas seulement de la littérature, mais auquel le texte est indispensable, qui n'est pas du mime mais qui ne peut pas s'en passer non plus. Une pièce comme le *Jeu de saint Nicolas* exige des acteurs la coordination du geste, du mouvement et de la parole, sans parler de la coordination entre le geste d'un acteur et la parole de l'autre.

Didascalies internes

Plusieurs d'entre elles font référence aux gestes que le personnage qui parle va faire ou qu'il est en train de faire, parfois même qu'il vient de faire. Cela se produit souvent pendant les parties de dés :

Il s'en vont, n'en ai nul assis. (vers 301)

et pendant les bagarres :

Tien de loier ceste soupape ! (vers 915)

Après la bagarre, on se verse du vin en signe de réconciliation :

Par acorde le vin vous doins.

dit Cliquet à Pincédé, au vers 950 (même geste au vers 639). Parfois celui qui parle fait partie d'un groupe et il exhorte les autres, comme l'émir d'Outre l'Arbre Sec :

Ferés, ferés tuit de commun. (vers 453)

Cet exemple nous rapproche des cas les plus intéressants. La didascalie interne est un conseil ou un ordre. Par exemple, au vers 154,

a nus keutes, a nus genous

ce n'est pas le roi qui dit comment il va se prosterner devant Tervagant, mais le sénéchal qui le lui recommande. Le caractère conventionnel, artificiel de la didascalie interne est atténué, car elle est parfaitement intégrée au mouvement et au ton du dialogue. Le public devait bien rire de voir le roi et son sénéchal relever leurs manches et leurs chausses et se mettre à quatre pattes devant leur idole. Ce geste convient tout à fait aux paroles du roi, qui touchent à la bouffonnerie :

Mais g'iere plus ivres que soupe (vers 168)

C'est encore le sénéchal qui demande au roi de heurter sa dent de son ongle (vers 200).

Le dialogue peut révéler un jeu de scène muet. Il suffit qu'un personnage donne un ordre et que l'autre revienne dire que l'ordre a été exécuté. Avant le vol, Rasoir envoie Pincédé en reconnaissance et au passage, il flatte sa compétence professionnelle de cambrioleur :

Pincédé, tu ses mout de l'art :
Va tost coiemment cele part
Pour espïer se lir roys dort. (vers 992-994)

L'autre ne décrit pas ce qu'il a vu sans donner un ordre énergique à ses deux complices :

Or tost, fil a putain, larron,
Car li roys dort et si baron
Si ferm que s'il fussent tout mort.

C'est d'ailleurs à cette occasion que nous pouvons nous assurer de la présence des émirs au palais : *si baron*, ce sont eux. Aussitôt après, le jeu de scène du coffre est révélé par la juxtaposition des exclamations et des ordres :

Rasoir
A ! vif diable ! Que il poise !
Pincédé, met che sac plus pres,
Chis escrins poise comme uns gres !
Pincédé

Rue chaiens tout a un fais,
N'ai talent que l'escrin i lais. ...
Enkarkiés le moi, s'i vous siet. (vers 1003-1007, 1012)

L'idée de ce jeu de scène a pu être inspirée à Jean Bodel par le jeu d'Hilarius, où la scène est muette, ou par celui du manuscrit d'Orléans, où elle est accompagnée d'un dialogue : dans les deux cas, les voleurs renoncent à emporter le coffre mais ils peuvent emporter son contenu parce que les verrous ne sont pas fermés.

Un tiers peut aussi dire ce que font les autres : c'est encore pendant une bagarre que Caignet appelle le tavernier : *Sire, cist resont par caveus !* (vers 1161).

Sur tous ces points, on constate une très grande différence de technique entre *l'Ordo representacionis Ade* et le *Jeu de saint Nicolas*. Dans le drame latin-français, les didascalies latines sont indispensables, sans elles on ne saurait pas qu'au moment de la tentation Ève regarde longuement, un bon moment (*diutius*) le fruit défendu, que de l'enfer sortent de la fumée et du vacarme, que les diables courent sur l'aire de jeu, qu'ils viennent semer de la mauvaise herbe dans le champ qu'Adam vient de bêcher, qu'Abel a sous sa tunique un pot que Caïn brise et d'où se répand du vin. Le dialogue ne contient pas ces détails ; plusieurs jeux de scène sont muets. Dans le *Saint Nicolas* un seul jeu de scène est muet, c'est la bataille ; les chrétiens et les Sarrasins ne se parlent pas, alors que dans les chansons de geste ils échangent des injures et des menaces, poussent des cris de triomphe ou des hurlements de rage. Ce silence fait passer la bataille au second plan. L'héroïsme des chrétiens et la résolution des Sarrasins, exprimées par leurs exhortations, comptent davantage. Le déroulement du combat n'est pas intéressant, il suffit que les chevaliers disparaissent et qu'on en vienne rapidement au résultat, la découverte du *preudome*.

Si l'on voulait énumérer tous les jeux de scène imposés de la sorte par le dialogue, il faudrait citer au moins la moitié du texte. À la taverne, on verse le vin et on vide les pots, on agite les dés et on les lance, Caignet apporter des chandelle et prend des deniers..., mais l'agitation est à peine moindre au palais, où le roi se déplace du trône à la statue, puis au lieu où se trouve le trésor et ainsi de suite ; il donne aussi très souvent à ses subordonnés l'ordre d'enfermer le *preudome* et d'aller le chercher, de reprendre le saint Nicolas, d'ouvrir le trésor et ainsi de suite.

Accessoires

Le jeu requiert un nombre important d'accessoires. Il en faut beaucoup à la taverne, pots et hanaps, bâton des crieurs, dés, mine ou échiquier, chandelle, deniers... Sur le champ de bataille, quelques armes au moins sont nécessaires, et on se demande si les guerriers des deux camps étaient montés ! Des chevaux-bâtons ne sont pas

tout à fait à exclure, même si les attestations de cet accessoire de déguisement et de jeu sont postérieures. Il faut le coffre et des objets qui signifient le trésor, ainsi que le sac du tavernier.

Il faut évidemment les deux statues et la statue de saint Nicolas pose problème : elle doit être petite, mais assez grande pour être vue et pour que sa forme allongée, avec les deux cornes de la mitre, soient visibles, mais elle doit être assez petite et légère pour être portée aisément par le *preudome*, par un émir, par le sénéchal qui la pose sur le coffre, par les voleurs qui l'enlèvent et la déposent, puis la reposent, par le *preudome* qui sur l'ordre du roi va la chercher et la dresse enfin pour qu'elle soit vénérée par les Sarrasins. Il doit être assez comique de voir l'Émir d'Outre l'Arbre Sec prosterné de force devant une aussi petite chose. Or, à l'époque du *Jeu de saint Nicolas*, une telle statuette n'est pas encore un objet banal. C'est un sujet d'étonnement pour les païens, mais peut-être aussi, à un moindre degré, pour les chrétiens. Il est sûr que c'était une statuette et non pas un tableau peint, comme on le lit chez Wauchier de Denain (*table*), car Rasoir dit qu'il ne sait pas si le gardien du trésor est de bois ou de pierre.

Ce théâtre n'hésite pas à mettre en évidence des choses matérielles et souvent triviales. Le processus exposé par Auerbach à propos du *Jeu d'Adam*, la projection de l'histoire biblique sur la période du xii^e siècle, qui passe par le vocabulaire féodal et la morale conjugale, va beaucoup plus loin : le point de départ est moins hiératique, certes, car saint Nicolas est un saint préposé aux réalités matérielles, économiques et techniques, mais le résultat est aussi beaucoup plus marqué : on s'intéresse à des objets aussi humbles qu'un pot et un hanap, aussi répréhensibles mais en même temps aussi communs que des dés.

Tous ces objets sont nommés dans le dialogue. Il n'y a pas redondance : le dialogue les présuppose mais ne les présente pas, à l'exception de la statue de saint Nicolas, il les qualifie ; il ne dit pas qu'ils existent, ce que le public voit très bien, mais quelles qualités les personnages leur trouvent. Le hanap n'est guère profond, les dés sont conformes à la loi, les deniers sont « rouges », la statue de Tervagan est laide de visage et de corps, celle de saint Nicolas est *cocue*, cornue etc. Il en va de même des meubles : les sièges offerts aux voleurs sont confortables.

III. L'art du dialogue

L'action se déroule trop rapidement pour que puissent se déployer des monologues. Quand le *preudome* parle tout seul dans sa prison, il s'adresse à saint Nicolas. Jamais un personnage n'utilise la convention du monologue théâtral pour révéler ses hésitations, comme le fait Courtois d'Arras avant de rejoindre la maison paternelle, ni même pour exposer qui il est (de tels monologues de présentation

sont devenus habituels au xv^e). Il n'y a même pas de « tunnel », de longue réplique : les répliques ne dépassent que très rarement dix vers, et de peu.

Le dialogue est donc un véritable échange. Les dialogues à deux interlocuteurs ne sont pas les plus nombreux ; le plus souvent, ils se déroulent en présence d'un tiers qui intervient à son tour dans l'échange. Ainsi, le dialogue qui oppose le tavernier et Auberon (vers 256-289) s'enrichit de la présence de Cliquet, qui lui donne une orientation nouvelle (290-293) sans que la présence du tavernier se fasse moins sentir — c'est même à ce dernier que revient le dernier mot (vers 314). La dispute entre Raoulet et Connart est très vite interrompue par l'intervention du tavernier (vers 623) ; l'ange s'adresse au *preudome* en présence des quatre émirs (vers 488-495), qui sont présents aussi, au palais, quand le sénéchal reproche au roi son imprudence une fois découvert le vol du trésor (vers 1184-1207). Au palais comme à la taverne, trois ou quatre partenaires sont souvent impliqués dans le même dialogue.

Il n'est pas étonnant, dans ces conditions, qu'un personnage change parfois d'interlocuteur au cours d'une réplique. L'effet est si marqué que le copiste l'a noté en insérant une rubrique avant le vers 134 et le vers 144. D'une manière plus classique, au vers 165, le roi acquiesce au conseil du sénéchal et se tourne vers Tervagan ; les deux personnages ont préparé leurs costumes et ils ont pris la posture de la prière.

Ces changements d'interlocuteur brutaux se font plus rares au milieu de la pièce, mais on en retrouve dans la scène finale, quand un grand nombre d'acteurs est à nouveau réuni, aux vers 1435 (le roi), 1450 (le *preudome*), 1471 (l'Émir de Konieh), 1481 (l'Émir d'Outre l'Arbre sec).

Un personnage peut réorienter brutalement le dialogue en cours, changer de sujet ; assez souvent, il dit qu'il le fait, car cette rupture a lieu à l'intérieur d'une réplique. Une scène peut donc prendre un tour nouveau sans changement de locuteur. C'est le cas, par exemple, au vers 220 : le roi ne peut pas assouvir sa colère, il passe donc à un autre sujet :

Cui caut ? Or parlons d'autre affaire.

Au vers 503, le roi interrompt l'éloge de ses guerriers pour s'intéresser au paysan qu'ils lui ont amené :

Mais ainc mais tel vilain ne vi.

et très vite il change encore d'interlocuteur (vers 514).

Vers 571 *Or faites tost mon ban crier* : le roi interrompt ses menaces, mais il passe à l'action ; la phrase commence par *or*, qui ne marque pas un changement total de sujet, une rupture suivie d'un nouvel élan, comme le ferait *mais*, il s'agit d'un changement dans l'acte de parole, sur le même sujet qui est l'épreuve imposée à saint Nicolas. C'est de la même manière que le sénéchal suscite le personnage de Connart aux vers 224 et 573.

Beaucoup plus nettement, aux vers 741 et 761, Rasoir a une interjection : *Troupt, troupt !*, qui, selon Albert Henry, « fait fi d'une opinion et exprime dédain et désinvolture ». Cela se confirme un peu plus tard :

Or bevons plus, si parlons mains. (vers 771)

Il faut donc traduire *Troupt, troupt !* par « Taratata ! Taratata ! ».

Les personnages s'opposent, se contredisent, se disputent, mais rien dans le *jeu de saint Nicolas* ne ressemble aux stichomythies du théâtre classique ou aux échanges qui opposent Adam à Diabolus, Adam à Ève et Ève à Diabolus dans le *Jeu d'Adam*. La contradiction est souvent marquée par le mot « mais », qui assure une articulation solide entre deux volontés antagonistes, le remplacement de l'une par l'autre, et contribue de la sorte au dynamisme du dialogue :

Ostes, mais sachiés une pinte. (vers 262)

mais le maille prenderés ore

Et au revenir le denier. (vers 278-279)

mais quand je revendrai. (vers 284)

Par trois fois Auberon refuse de satisfaire le tavernier et lui fait une autre proposition. Un peu plus tard, c'est Cliquet qui corrige une suggestion venue d'Auberon :

Pour un ? Mais pour quanque tu dois. (vers 295)

Plus loin, au vers 801, les voleurs décident du jeu auquel ils vont jouer :

Mais a le mine, entre nous trois. (vers 801)

et peut-être aussi au vers 839 :

Mais qui en puist avoir s'en ait.

Ce « mais » caractéristique intervient, plus nettement encore, pendant une bagarre :

Lai les. — Mais tu ostes tes mains. (vers 1159)

et lorsque Caignet intervient brutalement dans la partie de dés :

Mais vous me donnés de quemun
Trois de ces deniers qui sont rouges. (vers 1099-1100)

À la taverne, les dialogues sont riches d'exclamations, de questions, de souhaits etc. On trouve les mêmes traits au palais royal. Ils y sont seulement un peu moins fréquents, un peu moins marqués. Le roi ne parle pas comme les voleurs, mais sa manière de dialoguer a des points communs avec la leur, ne serait-ce que les jurons :

Ostés ! pour men dieu Mahommet,
Con fait avoir chis me premet ! (vers 378-379)

IV. Le temps théâtral Préparations et annonces

Les deux grandes scènes de taverne, la préparation du vol et le retour après le vol, sont préparées par le premier passage d'Auberon à la taverne, où Cliquet le rejoint. S'y trouvent annoncés principalement le vin et le jeu : boire, discuter du prix, jouer le prix du vin. Accessoirement, on y perçoit aussi deux autres thèmes développés plus loin : le temps, car Auberon est pressé tandis que Cliquet ne l'est pas, et le cri, la publicité du vin : le tavernier crie son vin, plus loin il embauche Raoulet pour le faire. Le premier qui crie le vin est la tavernier (vers 251-252) ; cela prépare le passage célèbre de Raoulet, *Li vins aforé de nouvel...* (vers 642-650). La tavernier loue à peine sa marchandise, il ne la décrit pas, il dit qu'elle est là et il la nomme (le vin vient d'Auxerre). C'est parce qu'il ne sait pas s'y prendre lui-même qu'il s'attache les services de Raoulet, dont c'est le métier et qui en vit. Rien d'étonnant si le boniment qu'il débite est brillant. La poésie est dans la rue, comme l'attestent le *Dit de la maille*, le *Dit du mercier* et le plus célèbre des dits de marchands du xiii^e siècle, le *Dit*

de l'erberie de Rutebeuf, qui a lui-même des homologues dans les jeux de la Passion et de la Résurrection, en latin et dans les langues vulgaires.

Connart, le crieur du roi, exerce son métier par deux fois. On ne peut pas dire que la première proclamation prépare ou annonce l'autre, bien qu'elles soient de facture comparable et s'achèvent par des formules très voisines :

N'i a plus, or poés huer ! (vers 238)

Or soit honis qui bien ne hue ! (vers 587)

Il y a pourtant une grande différence entre ces deux cris. Le premier est prévisible : un roi attaqué par des ennemis convoque son *ban* et menace quiconque voudrait se soustraire à ses obligations. Le second l'est beaucoup moins : le roi fait proclamer que son trésor n'est pas gardé et invite qui veut s'en emparer à le faire. Le défi lancé par le roi à saint Nicolas et au christianisme conduit à mettre le monde à l'envers. Il ne faut pas avoir peur de saint Nicolas, car le *mahomet cornus* qui paraît garder le trésor n'est qu'une idole morte : le saint est *tout mors, car il ne se remue* (vers 586). Les prophètes de la Bible se moquaient des idoles, qui « ont des pieds mais ne marchent pas » (Psaume 115, 8). Aux yeux des étrangers, le christianisme est une idolâtrie. Un vrai musulman, un juif ou un iconoclaste ne s'exprimerait pas autrement. Le monde est mis à l'envers d'une manière plus comique encore par le rapport du sénéchal :

Sire, vo comandise est faite,

N'i a mais ne serjent ne gaitte,

Or poés dormir asseür (vers 564-566).

Le cri de Connart est nécessaire sur le plan narratif. Voler le trésor royal, cela ne va pas de soi. Il fallait suggérer aux voleurs l'idée de le faire. En transformant le propriétaire de la statue en roi, Jean Bodel se trouvait confronté à ce problème. La solution qu'il trouve est un trait comique, mais elle présente l'avantage supplémentaire de s'inscrire dans le dessein général de la pièce où le culte des images est soumis à la critique des iconophobes.

Enfin, la bagarre entre Connart et Raoulet annonce les deux bagarres entre les voleurs. Il n'y a pas à s'étonner que ces bagarres aient lieu à la taverne ou devant la taverne : c'est le seul lieu où elles soient possibles, puisque le champ de bataille sert de cadre à un affrontement d'une tout autre nature. À chaque fois, deux personnages s'opposent et échangent des coups. Le tavernier sert d'arbitre la première fois, Caignet la seconde ; le vin de la réconciliation est bu à chaque fois

aussi, si on suit l'interprétation proposée par Albert Henry, à la suite de M. Pelan, pour le vers 639. Il en va autrement la troisième fois : le tavernier s'interpose, remet tout l'argent dans le sac et suggère qu'on partage le butin, ce que Rasoir propose de remettre au lendemain matin (vers 1179). Une courte scène de jeu en annonce deux grandes, une bagarre devant la taverne en annonce deux autres à l'intérieur.

La perception du temps

Jean Bodel ne s'est pas soucié de faire correspondre la durée d'un épisode au temps représenté. La première partie de la pièce, jusqu'à la découverte du *preudome* et de la statue, occupe une longue période de temps, celle qui sépare l'attaque des chrétiens de la bataille ; cela dure plus de deux mois, puisque l'un des émirs a mis trente jours à franchir les glaces pour se présenter devant le roi d'Afrique, mais occupe tout au plus cent quarante vers sur les mille quatre cents de la pièce, prologue exclu. Le reste de l'action, depuis la bataille jusqu'à la conversion des païens, n'occupe que quelques heures ; les voleurs se rencontrent à la taverne un soir, Nicolas apparaît au cœur ou à la fin de la nuit. Le salut du *preudome* est une affaire de temps. S'il obtient un répit, il n'oublie pas de rappeler à saint Nicolas qu'il doit se hâter :

A le matin est mis mes termes. (vers 1246)

À partir du moment où le *preudome* est conduit au palais royal, il n'y a aucune interruption entre les séquences du drame. L'action ne dure guère plus de temps qu'il n'en faut pour la jouer. On a souvent relevé les nombreuses allusions que font les personnages à l'heure qu'il est et à la durée. Cliquet reproche aux voleurs de faire durer trop longtemps leur partie de dés (vers 891-892) ; les chandelles brûlent et il faut les remplacer. L'heure du départ *a la brune* arrive enfin, la lune est déjà cachée (vers 955-957). L'enjeu du miracle est la vie du *preudome* ; ce dernier restait peut-être visible sans interruption, comme le permettait la convention du théâtre médiéval selon laquelle tous les lieux sont constamment disponibles et visibles, qu'ils soient occupés ou non. Derrière une porte à claire-voie, ou peut-être même sans porte du tout, mais sous la surveillance de Durant, on pouvait le voir en prière dans sa prison. Il ne devait pas dormir comme le roi, le sénéchal et les émirs. Il était séparé de la statue, demeurée sur le trésor, puis laissée par terre par les voleurs, mais cela n'a pas d'importance, car ce n'est pas aux images que vont la confiance et l'amour des bons chrétiens, c'est aux personnages qu'elles représentent. Jean Bodel et son public sont si conscients de la convention qu'il est possible de l'exploiter avec un humour désinvolte. Bodel se permet, par plaisanterie, de laisser un voleur assis à la taverne tout le temps qu'il faut à Auberon pour convoquer les vassaux du roi, à ces derniers pour arriver et pour vaincre les chrétiens, au roi pour ordonner de lever la garde du trésor. Quand Auberon part au galop pour accomplir sa mission

auprès des émirs, Cliquet reste à la taverne ; quand Pincédé y entre, Cliquet y est encore et il n'a toujours pas payé ce qu'Auberon et lui ont bu : le tavernier lui fait son compte sans que Cliquet ne proteste (vers 807-814). On le voyait probablement assis à la taverne en train de ne rien faire pendant que l'aire de jeu était occupée par une longue série d'événements. Le temps ne passe pas à la même vitesse dans la taverne et à l'extérieur.

Ces quelques illustrations montrent que le métier dramatique de Jean Bodel ressemble assez peu au métier mis en œuvre dans le théâtre latin, dans le *Jeu d'Adam*, dans le *Miracle de Théophile* et dans le théâtre français des siècles suivants. La différence avec l'art de Rutebeuf est frappante. Ce dernier a besoin de peu de gestes et de peu d'accessoires (un écritoire, une image de Notre-Dame), il fait une très grande place aux monologues. Il lui faut peu de personnages, l'action ramassée dans un temps de jeu très court. Les contraintes auxquelles devaient répondre les deux poètes n'étaient pas comparables. S'il fallait trouver des émules à Bodel, c'est à Arras qu'il faudrait les chercher, dans *Courtois d'Arras* et dans *Le Jeu de la Feuillée*. Des modèles, il n'en avait peut-être pas. Les techniques de scène et de dialogue qu'il met en œuvre assurent l'unité formelle du *Jeu de saint Nicolas* en dépit de la variété des lieux, des personnages et des actions représentées. Le palais et la taverne se ressemblent par bien des côtés, ce qui fait ressortir, par contraste, la singularité des morceaux très brefs consacrés aux chevaliers chrétiens et à la bataille proprement dite. Ces quelques vers, ces quelques minutes de jeu, ne se retrouvent nulle part ailleurs ; les chevaliers ne font que de rares apparitions sur le théâtre du Moyen Âge et ils n'y sont pas représentés à leur avantage, qu'il s'agisse des chevaliers d'Hérode ou des gardiens du Saint Sépulcre. Certes, on pourrait retrancher bien des passages au *Jeu de saint Nicolas* sans toucher au miracle : la guerre sainte, la dispute des crieurs, les partages de mailles et de partis ne touchent guère au sujet de la pièce. Mais le miracle lui-même ne dure, à vrai dire, qu'un très court instant : saint Nicolas apparaît, il s'en va, tout est fait. Si Jean Bodel n'avait représenté que le miracle, l'affaire aurait été dépêchée en un clin d'oeil. Dans le *Miracle de Théophile* le miracle est plus court encore et se fait sans paroles : il a lieu quand Théophile cesse d'hésiter et commence à prier, quand aux quatrains d'alexandrins monorimes succèdent les douzains d'hexasyllabes sur deux rimes, autrement dit le miracle a lieu entre deux phrases, dans l'intimité invisible et inaudible de l'âme du pécheur. Le *Jeu de saint Nicolas* ressemble un peu à l'image du saint, c'est une chose bizarre, une *cocue grimuche*, allongée, étirée, disproportionnée, pourvue des deux grandes cornes que sont la croisade et la taverne. Pas de saint Nicolas sans mitre, pas de *Jeu de saint Nicolas* sans amplifications. Mais qu'on les aime ou non, le tour de main de

l'artisan se reconnaît dans toutes les parties, dans tous les détails aussi bien que dans la conception de l'ensemble.

PLAN

AUTEUR

Jean-Pierre Bordier

[Voir ses autres contributions](#)