



**Fabula / Les Colloques**  
**Organisations stratégiques et je(ux) d'artiste.**  
**Dispositifs et ruses**

---

# Entre jeu et dialogue philosophique : les *Petites Œuvres morales* (Operette morali) de Giacomo Leopardi

Between game and philosophical dialogue: the *Operette morali* of Giacomo Leopardi

**Chiara Fenoglio**

---



## **Pour citer cet article**

Chiara Fenoglio, « Entre jeu et dialogue philosophique : les *Petites Œuvres morales* (Operette morali) de Giacomo Leopardi », *Fabula / Les colloques*, « Traduction et réception : circonvolutions autour de l'interprétation. Organisations stratégiques et je(ux) d'artiste. Dispositifs et ruses », URL : <https://www.fabula.org/colloques/document15238.php>, article mis en ligne le 22 Septembre 2025, consulté le 21 Mai 2026

---

## Entre jeu et dialogue philosophique : les *Petites Œuvres morales* (Operette morali) de Giacomo Leopardi

Between game and philosophical dialogue: the *Operette morali* of Giacomo Leopardi

**Chiara Fenoglio**

---

Bien avant l'ère du Nintendo, du *gaming*, des jeux de rôle qui ont radicalement changé notre perception du divertissement, et pas seulement pour les enfants, les jeux et les loisirs étaient pour tout le monde des jalons dans la littérature (Ficara 2018). Un véritable tournant s'opère avec le xviii<sup>e</sup> siècle, siècle qui, plus que tout autre, fait passer le jeu d'un rituel de la vie publique à une activité intellectuelle et philosophique capable d'interroger le sens même de la vie et du monde: du jeu d'échecs à ceux de cartes ou de dés, de la loterie au « birbiss », ancêtre de la roulette, Casanova nous livre dans ses *Mémoires* un véritable catalogue de jeux — le jeu de hasard, mais aussi le jeu de la séduction, en passant par les jeux de la conversation littéraire (Nadin 1997; Fido 1998; Alfonzetti-Turchi 2011).

Au même moment, Denis Diderot s'interroge lui aussi sur ce « *mauvais jeu qu'on appelle la vie* » (Diderot 1970, vol. V, pp. 19-35). Élevant le jeu au rang de véritable question philosophique, il s'appuie sur le principe que dans l'impossibilité de reconstruire un dessein général (de l'œuvre et de la vie), il vaut mieux déléguer les choix à la fatalité du jeu, qui est avant tout un doute, une incongruité fondamentale pour laquelle le monde, pourrait-on dire, ne coïncide pas avec lui-même. Le principe est bien résumé dans *Jacques le fataliste* :

JACQUES: N'est-il pas évidemment démontré que nous agissons la plupart du temps sans vouloir? Là, mettez la main sur la conscience: de tout ce que vous avez dit ou fait depuis une demi-heure, en avez-vous rien voulu? N'avez-vous pas été ma marionnette, et n'auriez-vous pas continué d'être mon polichinelle pendant un mois, si je me l'étais proposé?

LE MAITRE: Quoi! C'était un jeu?

JACQUES: Un jeu. [...]

LE MAITRE: Si pourtant je m'étais blessé?

JACQUES: Il était écrit là-haut et dans ma prévoyance que cela n'arriverait pas. (Diderot [1773] 1973, p. 330)

Le jeu n'est donc pas le passe-temps immoral qu'il deviendra dans les pages des moralistes, mais réalise encore selon Diderot l'utopie d'une sociabilité parfaite. Comme celui-ci l'écrit encore dans une belle lettre à Sophie Volland le 10 septembre 1760, le jeu d'échecs est l'une des activités qui peuvent rendre nos journées belles et bien remplies, sous le signe de l'étude, de l'amour, de la conversation et de la joyeuse compagnie :

Nous dînerons. Après dîner, la partie d'échecs; après la partie d'échecs, la promenade; après la promenade, la retraite; après la retraite, la conversation; après la conversation, le souper; après le souper, encore un peu de conversation; et c'est ainsi que finira une journée innocente et douce où l'on se sera amusé et occupé; où l'on aura pensé; où l'on se sera instruit, estimé et aimé, et où l'on se le sera dit. (Diderot 1997, p. 214)

Quelques années plus tard, avec Giuseppe Parini, tout change et le jeu prend le visage ambigu de la tromperie ; le *trictrac* doit en effet son nom au bruit qui assourdit les maris et permet aux amants de passer des heures dans l'intimité. Parini décrit savamment, mais avec un regard désobligeant<sup>1</sup>, la technique du jeu sur « la table divisée en deux » « où les incrustations d'ébène et d'ivoire / règnent » (« *la bipartita tavola* » « *ove ebano, ed avorio intarsiati / regnan sul piano* », Parini [1765] 1996, pp. 84-85).

Dans ce panorama, la position d'un auteur comme Giacomo Leopardi pourrait paraître tout à fait périphérique, voire complètement étrangère ; pourtant, dès les *Ricordi d'infanzia* (*Souvenirs d'enfance*), les jeux entre les frères, des échecs aux batailles de jardin, sont l'occasion de faire émerger le désir de gloire du jeune Giacomo, ainsi qu'une réflexion sur la douleur :

*giardino presso alla casa del guardiano, io era malinconichiss. e mi posi a una finestra che metteva sulla piazzetta ec. Due giovanotti sulla gradinata della chiesa abbandonata ec. erbosa ec. sedevano scherzando sotto al lanternone ec. Si sballottavano ec. comparisce la prima lucciola ch'io vedessi in quell'anno ec. uno dei due s'alzagli va addosso ec. io domandava fra me misericordia alla poverella l'esortava ad alzarsi ec. ma la colpì e gittò a terra e tornò all'altro ec. [...] intanto la lucciola era risorta ec. Avrei voluto ec. ma quegli se n'accorse tornò = porca buzzarona = un'altra botta la fa cadere già debole com'era e degli col piede ne fa una striscia lucida fra la polvere ec. e poi ec. finchè la cancella. Veniva un terzo giovanotto da una stradella in faccia alla chiesa prendendo a calci i sassi e borbottando ec. l'uccisore gli corre a dosso e ridendolo caccia a terra e poi lo porta ec. s'accresce il giuoco [...] (Leopardi 1988, pp. 1196-1197).<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> Voir Carlo Vecce, *Gioco e società nel « Giorno »*, in *Interpretazioni e letture nel « Giorno »*, G. Barbarisi (dir.), éd. E. Esposito, Milan, Cisalpino, 1998, p. 511-528.

Ce type de raisonnement, qui se développe à partir de métaphores ludiques, n'est d'ailleurs pas rare dans les pages de Leopardi, s'il est vrai que même dans la tardive *Palinodie au Marchese Gino Capponi*, le cycle éternel de la création et de la destruction est envisagé à travers les amusements d'une nature enfantine vouée à construire, à démolir et à rebâtir, avec un « soin assidu » un palais, un temple ou une tour « de cailloux et de brindilles », « parce que les mêmes brindilles et les mêmes pierres sont utiles à des nouveaux travaux ».

L'activité ludique est donc souvent perçue par Leopardi comme un pari incompréhensible dans lequel une force dominante et irrationnelle, à l'image des jeunes gens assis sur les marches de l'église dans les *Ricordi* ou du petit garçon dans la *Palinodie*, transforme un divertissement en un abus de pouvoir :

*Quale un fanciullo, con assidua cura,  
Di fogliolini e di fuscelli, in forma  
O di tempio o di torre o di palazzo,  
Un edificio innalza; e come prima  
Fornito il mira, ad atterrarlo è volto,  
Perchè gli stessi a lui fuscelli e fogli  
Per novo lavoro son di mestieri;  
Così natura ogni opra sua, quantunque  
D'alto artificio a contemplar, non prima  
Vede perfetta, ch'a disfarla imprende,  
Le parti sciolte dispensando altrove.  
E indarno a preservar se stesso ed altro  
Dal gioco reo, la cui ragion gli è chiusa  
Eternamente, il mortal seme accorre  
Mille virtudi oprando in mille guise  
Con dotta man: che, d'ogni sforzo in onta,  
La natura crudel, fanciullo invitto,  
Il suo capriccio adempie, e senza posa  
Distruggendo e formando si trastulla.* (Leopardi [1835] 1987, pp. 117-118, vv. 154-172)<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Toutes les traductions sont celles qui ont été proposées par les curateurs de la publication ; voici celle qui correspond à ce passage : “jardin près de la maison du gardien, j'étais très mélancolique et me mis à une fenêtre qui donnait sur la petite place, etc. deux jeunes gens sur les marches de l'église abandonnée etc. où poussait l'herbe, etc. étaient assis et plaisantaient sous la lanterne, etc. ils se bousculaient, etc. quand apparaît la première luciole qu'il me fut donné de voir cette année-là, etc. l'un d'eux se lève et se précipite sur elle, etc. par devers moi je demandais grâce à ce pauvre être, je le priais de se lever, etc. mais il l'attrapa, la jeta à terre et retourna auprès de l'autre, etc. Entre-temps, la luciole avait ressuscité, etc. j'aurais voulu... etc. mais il s'en rendit compte = maudit pêcheur = et d'un autre coup la fit tomber, faible comme elle était, et avec son pied il en fait une trace brillante dans la poussière, etc. et puis, etc. jusqu'à ce qu'elle n'existe plus. Un troisième jeune homme arrivait d'une petite rue en face de l'église, il donnait des coups de pied dans les pierres et en marmonnait etc. le tueur se précipite sur lui et, le met à terre en riant, puis le porte etc. le jeu de plus en plus intense se poursuit”.

L'une des premières réflexions livrées au *Zibaldone*, dans laquelle la force dominante coïncide avec sa mère Adélaïde, est également emblématique à cet égard :

*Diceva una volta mia madre a Pietrino che piangeva per una cannuccia gittatagli per la finestra da Luigi: non piangere, non piangere che a ogni modo ce l'avrei gittata io. E quegli si consolava perchè anche in altro caso l'avrebbe perduta. Osservazioni intorno a questo effetto comunissimo negli uomini, e a quell'altro suo affine, cioè che noi ci consoliamo e ci diamo pace quando ci persuadiamo che quel bene non era in nostra balia d'ottenerlo, nè quel male di schivarlo, e però cerchiamo di persuadercene, e non potendo, siamo disperati, quantunque il male in tutti i modi si rimanga lo stesso. v. p. 188. v. A questo proposito il Manuale di Epitteto. (Leopardi [1898] 1998, f. 65)<sup>4</sup>*

La référence à Épictète dans ce contexte n'est pas sans valeur et permet déjà d'observer comment, chez Leopardi, le jeu perd presque complètement sa valeur d'activité sociale, de métaphore de la méditation philosophique, pour coïncider à nouveau — comme c'était le plus souvent le cas pour les auteurs classiques — avec le jeu de la vie, image sommaire de ce *theatrum mundi* ou « spectacle ludique » que les dieux ont créé pour leur divertissement et auquel le héros magnanime a tout à fait le droit d'échapper, comme dans le cas du *Bruto minore* :

*Forse i travagli nostri, e forse il cielo  
I casi acerbi e gl'infelici affetti  
Giocondo agli ozi suoi spettacol pose?* (Leopardi [1835] 1987, p. 30, vv. 49-51)<sup>5</sup>

De ce *mauvais jeu*, l'homme doit en quelque sorte se protéger, soit en l'esquivant comme Brutus par un geste de moquerie et de rejet, soit en se persuadant qu'il n'y a pas d'alternative, et donc en trouvant une forme de consolation comme le jeune Pietrino, ou comme Épictète.

Les instruments de défense coïncident dans une certaine mesure avec les stratégies de Démocrite (rire) et d'Héraclite (pleurs, compassion) : au rire du philosophe à qui

---

<sup>3</sup> « Comme un enfant, avec un soin assidu, De feuilles et de brindilles, en forme Soit de temple, soit de tour, soit de palais, Élève un édifice ; et comme dans un premier temps Il travaillait à sa construction, il s'adonne ensuite à le faire tomber, Parce que les mêmes brindilles et les mêmes feuilles Lui sont nécessaires pour un nouveau travail; C'est ainsi que la nature procède, bien que son œuvre De noble facture soit digne d'être contemplée, alors qu'elle N'a pas encore atteint la perfection, elle entreprend de la défaire, Dispersant ailleurs les parties démontées. Et c'est en vain que, pour se préserver et préserver les autres Du jeu coupable, dont la raison lui est impénétrable À jamais, la semence mortelle se presse de Mille vertus qui s'expriment de mille manières D'une main savante : car, malgré tous ses efforts, La nature cruelle, enfant invaincu, Satisfait son caprice, et sans cesse Détruisant et faisant, s'amuse. »

<sup>4</sup> « Un jour ma mère dit à Pietrino qui pleurait parce que Luigi avait jeté sa paille par la fenêtre : ne pleure pas, ne pleure pas, car de toute façon je l'aurais jetée moi-même. Et Pietrino se consolait parce que quoi qu'il en soit il l'aurait perdue. Observations sur cet effet très commun chez les hommes, et sur un autre effet semblable à celui-ci, c'est-à-dire que nous nous consolons et nous nous apaisons quand nous nous persuadons qu'il n'était pas en notre pouvoir d'obtenir ce bien, ni d'éviter ce mal, et que nous essayons de nous en persuader, et que n'y parvenant pas, nous nous désespérons, bien que le mal reste de toutes les façons le même. Voir p. 188. Voir à cet égard le *Manuel d'Épictète*. »

<sup>5</sup> « Peut-être nos tourments, Les affaires amères et les affections malheureuses Le Ciel les livre, joueur, à ses loisirs oisifs ? »

la raison apprend à dire adieu aux passions du monde, répondent les pleurs d'Héraclite, le philosophe du devenir qui ne peut détourner les yeux de la fugacité des événements et qui, dans le temps qui submerge tout, perçoit le caractère tragique d'un monde où le sens passe au non-sens, le grand à la bassesse et à la déploration. Leopardi oscille entre ces deux attitudes paradigmatiques qui dérivent d'une prémisse commune : l'idée que la vie, comme le jeu, en grande partie ne répond pas à un plan rationnel ou au moins compréhensible d'événements, mais qu'elle est le résultat du hasard, de l'imprévisibilité, et c'est précisément cette combinaison aléatoire de faits, qui produit des effets néfastes. Dans le *Zibaldone*, cette conviction s'exprime précisément en mettant en corrélation le jeu et la vie :

*La negligenza e l'irriflessione spessissimo ha l'apparenza e produce gli effetti della malvagità e brutalità. E merita di esser considerata come una delle principali e più frequenti cagioni della tristizia degli uomini e delle azioni. Passeggiando con un amico assai filosofo e sensibile, vedemmo un giovanastro che con un grosso bastone, passando sbadatamente e come per giuoco, menò un buon colpo a un povero cane che se ne stava pe' fatti suoi senza infastidir nessuno. E parve segno all'amico di pessimo carattere in quel giovane. A me parve segno di brutale irriflessione. Questa molte volte c'induce a far cose dannosissime o penosissime altrui, senza che ce ne accorgiamo (parlo anche della vita più ordinaria e giornaliera, come di un padrone che per trascuraggine lasci penare il suo servitore alla pioggia ec.) e avvedutici, ce ne duole; molte altre volte, come nel caso detto di sopra, sappiamo bene quello che facciamo, ma non ci curiamo di considerarlo, e lo facciamo così alla buona, e considerandolo bene non lo faremmo. Così la trascuranza prende tutto l'aspetto, e produce lo stessissimo effetto della malvagità e crudeltà. (Leopardi [1898] 1998, f. 238-239, 11 septembre 1820)<sup>6</sup>*

Ce qui est « étranger à la volonté » de l'individu finit souvent par être irréfléchi, illogique, incompréhensible, comme dans un jeu où la probabilité de défaite croît proportionnellement au hasard des choix. C'est exactement ce qui se passe dans le verset précité de la *Palinodie* où le jeu de l'enfant est d'autant plus terrible qu'il est irréfléchi, qu'il n'est guidé par aucune volonté spécifique et que, pour cette raison même, il devient « jeu coupable », « caprice » et « amusement » dont la raison échappe à l'observateur rationnel.

---

<sup>6</sup> « La négligence et l'irresponsabilité ont très souvent l'apparence et produisent les effets de la méchanceté et de la brutalité. Elles méritent d'être considérées comme l'une des causes principales et les plus fréquentes de la tristesse des hommes et des actions malheureuses. Alors que nous nous promenions avec un ami philosophe et sensible, nous vîmes un jeune homme qui, avec un grand bâton, en passant négligemment asséna un grand coup à un pauvre chien qui vaquait à ses occupations sans embêter personne. Et cela sembla être, pour mon ami, le signe du mauvais caractère de ce jeune homme. Pour moi, cela sembla être le signe d'une irresponsabilité brutale. Celle-ci nous pousse souvent à faire des choses qui sont très nuisibles ou douloureuses pour les autres sans que nous nous en rendions compte (je parle aussi de la vie la plus ordinaire et quotidienne qu'il soit, comme lorsqu'un maître laisse, par négligence, son serviteur souffrir sous la pluie, etc.) et lorsque nous en prenons conscience, nous le regrettons ; bien d'autres fois, comme dans le cas mentionné ci-dessus, nous savons ce que nous faisons, mais nous ne nous soucions pas d'y réfléchir, et nous le faisons comme ça, avec désinvolture, et en y réfléchissant bien, nous ne le ferions pas. Ainsi, la négligence prend toutes les apparences et produit les mêmes effets que la méchanceté et la cruauté. »

À côté de cette perspective, il faut en noter une autre, qui émerge avec force surtout dans les *Operette morali*, à savoir qu'il n'est pas exclu que ce soit précisément la forme dialoguée du livre qui nourrisse l'idée d'une confrontation des opinions, d'un jeu philosophique dans lequel les différentes voix se font porteuses de théories différentes.

Le cas le plus emblématique est certainement celui du *Dialogo di Ercole e Atlante* (écrit en 1824), qui doit être lu en parallèle avec l'une des *Canzoni* les moins commentées de Leopardi, *A un giocatore nel pallone* (composée en novembre 1821), un texte qui anticipe certains de ses thèmes cruciaux, y compris la réplique offerte par le jeu de balle, qui devient une occasion et une métaphore pour réfléchir sur le vide du monde moderne par rapport à l'héroïsme et à la plénitude de l'ancien monde. Inspirée par les exploits sportifs d'un jeune homme qui lui est contemporain, la chanson se concentre sur la comparaison entre les vainqueurs de la bataille de Marathon, qui ont transformé leurs vertus athlétiques en bravoure patriotique et en héroïsme, et les joueurs de balle modernes pour qui l'héroïsme cède la place au fleuve boueux du temps où il s'écoule, selon Luigi Blasucci, avec l'ennui, la paresse et le manque d'action. Pour les anciens, les exercices utiles à la vigueur du corps :

*non erano solamente utili alla guerra e ad eccitare l'amor della gloria [...] ma contribuivano, anzi erano necessari a mantenere il vigor dell'animo, il coraggio, le illusioni, l'entusiasmo che non saranno mai in un corpo debole. (Ivi, f. 115, 2 juin 1820)<sup>7</sup>*

Pour les modernes, « gens abjects » dont les « esprits pervers » sont remplis d'un « funèbre [...] oubli », il ne reste que le souvenir des exploits passés : le jeune sportif ne peut plus mettre sa vigueur physique au service de son pays, puisque nul ne peut aujourd'hui se vanter d'être le fils d'un tel pays : il ne reste que les « heures putrides et lentes », seule possibilité de gestes risqués et apparemment incompréhensibles (comme le geste du sportif). Les exploits des mortels sont en fait réduits à un simple jeu, et c'est de cette prise de conscience qu'il faut repartir si l'on veut nourrir l'espoir d'une renaissance :

*Vano dirai quel che disserra e scote  
Della virtù nativa  
Le riposte faville? e che del fioco  
Spirto vital negli egri petti avviva  
Il caduco fervor? Le meste rote  
Da poi che Febo instiga, altro che gioco*

---

<sup>7</sup> « [ils] n'étaient pas seulement utiles pour la guerre et pour exciter l'amour de la gloire [...] mais ils contribuaient, ils étaient même nécessaires pour maintenir la vigueur de l'âme, le courage, les illusions, l'enthousiasme qui ne seront jamais dans un corps faible. »

*Son l'opre de' mortali? ed è men van  
Della menzogna il vero? A noi di lieti  
Inganni e di felici ombre soccorse  
Natura stessa: e là dove l'insano  
Costume ai forti errori esca non porse,  
Negli ozi oscuri e nudi*

*Mutò la gente i gloriosi studi.* (Leopardi [1831], 1987, p. 27, vv. 27-39)<sup>8</sup>

Le même thème du jeu, lié à la décadence, à la corruption et à la ruine des habitudes humaines, est proposé à nouveau par Leopardi dans *Dialogo di Ercole e Atlante*. Le jeu est même projeté sur un fond mythologique et cosmique : la balle qui devrait constituer l'objet de la gloire est en fait la terre elle-même, allégée et réduite à une « balle » ou à un « pain » ou à une « gaufre ». Cette boule terrestre a soudain perdu deux qualités fondamentales, la lourdeur, c'est-à-dire la consistance, et la vitalité :

*Ercole. In fe' d'Ercole, se io non avessi provato, io non poteva mai credere. Ma che è quest'altra novità che vi scuopro? L'altra volta che io la portai, mi batteva forte sul dosso, come fa il cuore de gli animali; e metteva un certo rombo continuo, che pareva un vespaio. Ma ora quanto al battere, si rassomiglia a un oriuolo che abbia rotta la molla; e quanto al ronzare, io non vi odo un zitto.* (Leopardi [1835] 1988, p. 20)<sup>9</sup>

La perte de vitalité de la terre, l'épuisement de la nature, réduite à un mécanisme cassé, incapable de mouvement, sont la mesure et la preuve du manque de vitalité des hommes eux-mêmes, qui, comme l'affirme Hercule un peu plus loin, « dans mon temps se battaient corps à corps avec des lions et maintenant avec des puces » : ici aussi revient l'image d'un jeu, celui des puces, en soi ridicule, et d'autant plus absurde et extravagant qu'il est comparé au combat avec les bêtes féroces auquel Hercule fait allusion dans son premier effort. Le jeu apparaît donc comme le fruit de la dégénérescence et de l'appauvrissement, de la perte de l'ancienne *virtus*, de la corruption des mœurs et de l'incapacité à faire de ses actions des fins grandes, héroïques, intrépides.

Le monde semble donc dormir :

*Ercole. Io piuttosto credo che dorma, e che questo sonno sia della qualità di quello di Epimenide, che durò un mezzo secolo e più; [o come si dice di Ermotimo, che l'anima gli*

---

<sup>8</sup> « C'est en vain, diras-tu, que sont exhumées et remuées De la vertu native Les étincelles cachées ? Et que du faible Esprit vital, dans les poitrines gonflées, est ravivée La ferveur caduque ? Les rouages funèbres Depuis que Phébus trame, bien plus qu'un jeu, Sont les œuvres des mortels ? Et la vérité est-elle moins vaine Que le mensonge ? De joyeuses Tromperies et d'ombres heureuses La nature elle-même nous évita; et là où les mœurs Insensés n'offrirent pas d'appât aux grosses erreurs, Dans l'oisiveté obscure et nue, Les études glorieuses transformèrent le peuple. »

<sup>9</sup> « Hercule. En Hercule, si je n'avais pas essayé, je n'aurais jamais pu croire. Mais quelle est cette autre nouveauté que j'y découvre ? Une fois, alors que je le portai, il tapait fort sur mon dos, comme le fait le cœur des animaux, et il faisait un certain grondement continu qui ressemblait à un nid de guêpes. Mais maintenant, pour ce qui est du battement, il ressemble à une horloge dont le ressort s'est cassé ; et en ce qui concerne le bourdonnement, je n'y entends plus aucun son. »

*usciva del corpo ogni volta che voleva, e stava fuori molti anni, andando a diporto per diversi paesi, e poi tornava, finché gli amici per finire questa canzona, abbruciarono il corpo; e così lo spirito ritornato per entrare, trovò che la casa gli era disfatta, e che se voleva alloggiare al coperto, gliene conveniva pigliare un'altra a pigione, o andare all'osteria.] Ma per fare che il mondo non dorma in eterno, e che qualche amico o benefattore, pensando che egli sia morto, non gli dia fuoco, io voglio che noi proviamo qualche modo di risvegliarlo. (Ivi, p. 21)<sup>10</sup>*

Comment redonner vie à la terre ? Avec, encore une fois, un jeu. À ce moment du texte, la valeur attribuée au jeu change de signe, on pourrait dire selon le principe rousseauiste du *remède dans le mal* : si la vie humaine a été réduite à un mécanisme ludique, si elle a perdu sa charge héroïque, alors il ne reste plus qu'à utiliser des instruments tout aussi ludiques pour tenter de la faire revivre, pour « faire le bien dans le monde », dit encore Hercule :

Ercole. [...] Il meglio sarà ch'io posi la clava e tu il pastrano, e facciamo insieme alla palla con questa sferuzza [...].

Atlante. A te la palla. Vedi che ella zoppica, perché l'è guasta la figura.

Ercole. Via d'alle un po' più sodo, ché le tue non arrivano.

Atlante. Qui la botta non vale, perché ci tira garbino al solito, e la palla piglia vento, perch'è leggera.

Ercole. Cotesta è sua pecca vecchia, di andare a caccia del vento.

Atlante. In verità non saria mal fatto che ne la gonfiassimo, che veggo che ella non balza d'in sul pugno più che un popone.

Ercole. Cotesto è difetto nuovo, che anticamente ella balzava e saltava come un capriolo.

Atlante. Corri presto in là; presto ti dico; guarda per Dio, ch'ella cade. (Ivi, pp. 22-23)<sup>11</sup>

La terre-balle ne rebondit pas et donc le jeu échoue, en démontrant une fois de plus non seulement l'inertie éthico-civile des hommes, mais aussi une condition de mort désormais cosmique, de sommeil universel qui anticipe les réflexions similaires du *Dialogue de Frédéric Ruysch et de ses momies*.

---

<sup>10</sup> « Hercule. Je crois plutôt qu'il dort, et que son sommeil est de la même qualité que celui d'Épiménide qui a duré un demi-siècle ou plus ; [ou comme on dit d'Hermothymus dont l'âme quittait le corps quand elle le voulait, et restait absente pendant de nombreuses années, allant pour le plaisir dans divers pays, et puis elle revenait, jusqu'à ce que ses amis, pour terminer ce chant, brûlent son corps ; alors l'esprit, revenu pour entrer, trouva la maison détruite, et s'il voulait loger à couvert, il valait mieux qu'il en prenne une autre à loyer, ou qu'il aille à la taverne.] Mais pour faire en sorte que le monde ne dorme pas éternellement et qu'un ami ou un bienfaiteur, pensant qu'il était mort, ne le passe pas par les flammes, je veux que nous essayions de le réveiller d'une manière ou d'une autre. »

<sup>11</sup> « Hercule. [...] Le mieux serait que je pose ma massue et toi ton manteau, et que nous jouions ensemble à la balle avec ce fouet [...]. Atlas. À toi la balle. Tu vois qu'elle rebondit mal, car son contour est abîmé. Hercule. Allez ! Frappe-la avec un peu plus de fermeté, car tes tirs n'arrivent pas. Atlas. Ici le coup ne compte pas, parce qu'on tire habituellement avec grâce, et la balle prend le vent, parce qu'elle est légère. Hercule. Ça c'est son vieux défaut, de courir après le vent. Atlas. À vrai dire, ce ne serait peut-être pas mal de la regonfler, car je vois que sur le poing, elle ne saute pas plus qu'un melon. Hercule. Ça c'est un nouveau défaut, car autrefois elle bondissait et sautait comme un chevreuil. Atlas. Cours vite, par là ; vite, je te dis ; regarde, par Dieu, elle tombe ! »

On pourrait voir dans cette image une forme du carnavalesque bachtinien selon lequel la racine ménippéenne de ce type de satire est philosophique ; il s'agit de créer des situations exceptionnelles afin de provoquer et d'expérimenter l'idée-mot philosophique, la vérité. Les situations exceptionnelles mises en scène dans les *opérettes* ne sont pas simplement fantaisistes, symboles d'une réalité absurde et mystérieuse, historique ou fantastique, pathétique ou moqueuse ; au contraire, elles ont exactement ce but, celui d'éprouver la vérité des choses, pour laquelle fantaisie et philosophie ne font qu'un, et trouvent leur synthèse parfaite précisément dans le jeu, dans sa force vivifiante capable de faire émerger (à travers la carnavalisation) un nouveau rapport à la réalité. C'est pourquoi, comme l'explique Bachtin à propos de la Ménippée, les personnages du mythe sont contemporains, ils agissent et parlent dans la zone de contact familial: Hercule et Atlas, tout en conservant quelque chose de leurs traits traditionnels, rejettent en fait le rapport avec la tradition, ils sont présentés comme deux joueurs de balle modernes et, à travers cette transformation, ils mélangent le sublime et le bas, donnant naissance à ce style pluriel qui est l'une des caractéristiques des *opérettes* et du style carnavalesque étudiés par Bachtin.

## BIBLIOGRAPHIE

---

Alfonzetti Beatrice – Turchi Roberta (dir.), *Spazi e tempi del gioco nel Settecento*, Roma, Edizioni di storia e letteratura, 2011.

Bachtin Michail, *Dostoevskij*, tr. it. par Giuseppe Garritano, Torino, Einaudi, 1968.

Biral Paola, *Il Tempo del gioco: percorsi ludici tra storia letteratura e immagini in età moderna*, Treviso, Editoriale Programma, 2015.

Diderot Denis, *Sur deux mémoires de d'Alembert, l'un concernant le calcul des probabilités, l'autre l'inoculation. Sur les probabilités*, In Id., *Œuvres. Édition chronologique* par R. Lewinter, vol. V, Paris, Le club français du livre, 1970.

Diderot Denis, *Jacques le fataliste et son maître*, Paris, Gallimard, 1973.

Diderot Denis, *Correspondance*, dans *Œuvres*, éd. établie par L. Versini, t. V, Paris, Laffont, 1997.

Ficara Giorgio, *Il Gioco è una cosa seria*, Griseldaonline, 17 (2018), en ligne, <https://doi.org/10.6092/issn.1721-4777/8977>.

Fido Franco, *La Serietà del gioco. Svaghi letterari e teatrali nel Settecento*, Lucca, Pacini Fazzi, 1998.

Leopardi Giacomo, *Canti*, dans Id., *Poesie e prose*, eds. R. Damiani - M. A. Rigoni, Milano, Mondadori, 1987, vol. I.

Leopardi Giacomo, *Operette morali et Ricordi d'infanzia e di adolescenza*, dans Id., *Poesie e prose*, R. Damiani- M. A. Rigoni, Milano, Mondadori, 1988, vol. II.

Leopardi Giacomo, *Zibaldone*, eds. R. Damiani, Milano Mondadori, 1998.

Nadin Lucia, *Carte da gioco e letteratura tra Quattrocento e Ottocento*, Lucca, Pacini Fazzi, 1997.

Parini Giuseppe, *Il Giorno*, vol. I, éd. D. Isella, Parma, Fondazione Pietro Bembo / Ugo Guanda Editore, 1996.

Santinello Giovanni, *Passare il tempo: la letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo: atti del convegno di Pienza, 10-14 settembre 1991*, Roma, Salerno editrice, 1993.

Vecce Carlo, *Gioco e società nel « Giorno »*, in G. Barbarisi - E. Esposito (dir.), *Interpretazioni e letture nel « Giorno »*, Milano, Cisalpino, 1998, pp. 511-528.

## PLAN

---

## AUTEUR

---

Chiara Fenoglio

[Voir ses autres contributions](#)

Université de Turin, Italie, [chiara.fenoglio@unito.it](mailto:chiara.fenoglio@unito.it)