

**Jeux de mots, jeux de mains : Sosie face à Mercure**  
**(Plaute, *Amphitryon*, 362-409)**

*Sophie Conte*

**MERC.** *Haecine tua domust ?* **SOS.** *Ita inquam.* **MERC.** *Quis erus est igitur tibi ?*  
**SOS.** *Amphitruo, qui nunc praefectust Thebanis legionibus,*  
*Quicum nupta est Alcumena.* **MERC.** *Quid ais ? Quid nomen tibi est ?*  
**SOS.** *Sosiam uocant Thebani, Dauo prognatum patre.* 365  
**MERC.** *Ne tu istic hodie malo tuo compositis mendaciis*  
*Aduenisti, audaciai columen, consutis dolis.*  
**SOS.** *Immo equidem tunicis consutis huc aduenio, non dolis.*  
**MERC.** *At mentiris etiam : certo pedibus, non tunicis uenis.*  
**SOS.** *Ita profecto.* **MERC.** *Nunc profecto uapula ob mendacium.* 370  
**SOS.** *Non edepol uolo profecto.* **MERC.** *At pol profecto ingratiis ;*  
*Hoc quidem 'profecto' certum est, non est arbitrarium.*  
**SOS.** *Tuam fidem obsecro !* **MERC.** *Tun te audes Sosiam esse dicere,*  
*Qui ego sum ?* **SOS.** *Perii.* **MERC.** *Parum etiam, praeut futurum est, praedicas.*  
*Quoius nunc es ?* **SOS.** *Tuus ; nam pugnis usu fecisti tuum.* 375  
*Pro fidem, Thebani ciues !* **MERC.** *Etiam clamas, carnufex ?*  
*Loquere, quid uenisti ?* **SOS.** *Vt esset, quem tu pugnis caederes.*  
**MERC.** *Cuius es ?* **SOS.** *Amphitruonis, inquam, Sosia.* **MERC.** *Ergo istoc magis,*  
*Quia uaniloquus, uapulabis. Ego sum, non tu, Sosia.*  
**SOS.** *Ita di faciant, ut tu potius sis atque ego te ut uerberem !* 380  
**MERC.** *Etiam muttis ?* **SOS.** *Iam tacebo.* **MERC.** *Quis tibi erust ?* **S.** *Quem tu uoles.*  
**MERC.** *Quid igitur ? qui nunc uocare ?* **SOS.** *Nemo nisi quem iusseris.*  
**MERC.** *Amphitruonis te esse aiebas Sosiam.* **SOS.** *Peccaueram :*  
*Nam 'Amphitruonis socium' ꝑneme esse uolui dicere.*  
**MERC.** *Scibam equidem nullum esse nobis nisi me seruuum Sosiam.* 385  
*Fugit te ratio.* **SOS.** *Vtinam istuc pugni fecissent tui !*  
**MERC.** *Ego sum Sosia ille, quem tu dudum esse aiebas mihi.*  
**SOS.** *Obsecro ut per pacem liceat te alloqui, ut ne uapulem.*  
**MERC.** *Immo indutiae parumper fiant, si quid uis loqui.*  
**SOS.** *Non loquar nisi pace facta, quando pugnis plus uales.* 390  
**MERC.** *Dic si quid uis : non nocebo.* **SOS.** *Tuae fidei credo ?* **MERC.** *Meae.*  
**SOS.** *Quid, si falles ?* **MERC.** *Tum Mercurius Sosiae iratus siet.*  
**SOS.** *Animum aduerte. Nunc licet mihi libere quiduis loqui.*  
*Amphitruonis ego sum seruos Sosia.* **MERC.** *Etiam denuo ?*  
**SOS.** *Pacem feci, foedus feci, uera dico.* **MERC.** *Vapula.* 395

**SOS.** *Vt libet, quid tibi libet fac, quoniam pugnīs plus uales.  
Verum, utut es facturū, hoc quidem hercle haud reticebo tamen.*  
**MERC.** *Tu me uiuus hodie numquam facies quin sim Sosia.*  
**SOS.** *Certe edepol tu me alienabis numquam quin noster siem ;  
Nec nobis praeter me<d> alius quisquam est seruus Sosia.* 400  
*†Qui cum Amphitruone hinc una ieram in exercitum.*  
**MERC.** *Hic homo sanus non est.* **SOS.** *Quod mihi praedicas uitium, id tibi est.  
Quid, malum, non sum ego seruus Amphitruonis Sosia ?  
Nonne hac noctu nostra nauis <huc> ex portu Persico  
Venit, quae me aduexit ? nonne me huc erus misit meus ?* 405  
*Nonne ego nunc sto ante aedes nostras ? non mihi est lanterna in manu ?  
Non loquor ? non uigilo ? nonne hic homo modo me pugnīs contudit ?  
Fecit hercle : †nam etiam misero nunc malae dolent.  
Quid igitur ego dubito ? aut cur non intro eo in nostram domum ?*

“**MERCURE.** Est-ce ta maison ?

**SOSIE.** Je te dis que oui.

**MERC.** Alors, qui est ton maître ?

**SOS.** Amphitryon, qui commande à présent les légions de Thèbes, le mari d’Alcmène.

**MERC.** Que dis-tu ? Quel est ton nom ?

**SOS.** Les Thébains m’appellent Sosie, fils de Dave.

**MERC.** Vraiment, toi, là, aujourd’hui, c’est pour ton malheur que tu es venu, avec tes mensonges cousus main, modèle d’effronterie, avec ton tissu de fourberies.

**SOS.** Pas du tout ! Le tissu avec lequel je viens, c’est celui de mes vêtements, non celui de mes fourberies.

**MERC.** Mais tu mens encore : c’est évident, tu viens avec tes pieds, pas avec tes vêtements.

**SOS.** Oui, assurément.

**MERC.** Maintenant, assurément, je vais te frapper pour ton mensonge.

**SOS.** Non ! Par Pollux ! Assurément, je ne veux pas.

**MERC.** Mais, par Pollux ! Assurément, je vais le faire contre ton gré. Cet “ assurément ” est en tout cas certain, il ne fait aucun doute.

**SOS.** De grâce, je t’en supplie !

**MERC.** Tu as l’audace de prétendre que tu es Sosie, alors que c’est moi ?

**SOS.** C’en est fait de moi.

**MERC.** C’est même peu dire, vu ce qui va t’arriver. Maintenant, à qui appartiens-tu ?

**SOS.** À toi. Car tu t’es rendu maître de moi en usant de tes poings. Au secours, citoyens de Thèbes !

**MERC.** Tu cries encore, bourreau ? Parle, pourquoi es-tu venu ?

**SOS.** Pour que tu aies quelqu’un à frapper de tes poings.

**MERC.** À qui appartiens-tu ?

**SOS.** À Amphitryon, te dis-je, je suis son esclave Sosie.

**MERC.** Les coups vont voler de plus belle, à cause de tes mensonges. C’est moi qui suis Sosie, et pas toi.

**SOS.** Puissent les dieux faire que tu sois à ma place, pour que je te frappe !

**MERC.** Tu marmonnes encore ?

**SOS.** Je ne dirai plus rien.

**MERC.** Qui est ton maître ?

**SOS.** Qui tu voudras.

**MERC.** Quoi donc ? Comment t'appelles-tu maintenant ?

**SOS.** Personne, si tu ne m'imposes pas un nom.

**MERC.** Tu disais que tu étais Sosie, esclave d'Amphitryon.

**SOS.** Je me suis trompé. J'ai voulu dire que j'étais l'associé d'Amphitryon.

**MERC.** Je savais bien qu'il n'y avait pas chez nous d'esclave Sosie autre que moi. La raison t'a quitté.

**SOS.** Si seulement tes poings en avaient fait autant !

**MERC.** C'est moi qui suis ce Sosie qu'à l'instant tu prétendais être.

**SOS.** Je t'en supplie, laisse-moi te parler en paix, sans que tu me frappes.

**MERC.** Eh bien, faisons une trêve pendant quelques instants, si tu veux dire quelque chose.

**SOS.** Je ne parlerai qu'à condition de conclure la paix, puisque tu es le plus fort avec tes poings.

**MERC.** Parle, si tu as quelque chose à dire : je ne te ferai pas de mal.

**SOS.** Je peux te faire confiance ?

**MERC.** Tu as ma parole.

**SOS.** Et si tu manques à ta parole ?

**MERC.** Alors, que Mercure soit furieux contre Sosie.

**SOS.** Écoute-moi bien. À présent, j'ai le droit de dire librement ce que je veux. Je suis Sosie, esclave d'Amphitryon.

**MERC.** Tu recommences ?

**SOS.** J'ai fait la paix, j'ai conclu un traité, je dis la vérité.

**MERC.** Prends ça.

**SOS.** Comme tu veux, fais-ce que tu veux, puisque tu es le plus fort avec tes poings. Mais, quoi que tu fasses, par Hercule, je ne tairai pas cela.

**MERC.** Toi vivant, jamais tu ne m'empêcheras d'être Sosie aujourd'hui.

**SOS.** Assurément, par Pollux, jamais tu ne m'empêcheras d'être un esclave de chez nous. Et chez nous il n'y a pas d'esclave Sosie autre que moi, qui étais parti d'ici, avec Amphitryon, pour aller à la guerre.

**MERC.** Cet homme n'est pas sain d'esprit.

**SOS.** Le fou, ce n'est pas moi, c'est toi. Quoi, mauvaise engeance, moi, je ne suis pas Sosie, l'esclave d'Amphitryon ? N'est-il pas vrai que cette nuit, notre navire, celui sur lequel j'étais, est venu ici depuis le port persique ? Que mon maître m'a envoyé ici ? Que je me tiens à présent devant notre demeure ? N'ai-je pas une lanterne à la main ? Ne suis-je pas en train de parler ? Ne suis-je pas éveillé ? N'est-il pas vrai que cet homme vient de me frapper de ses poings ? Il l'a fait, par Hercule. Et même, malheureux que je suis, j'ai mal à la mâchoire, maintenant. Alors, pourquoi est-ce que je doute ? Pourquoi est-ce que je n'entre pas dans notre maison ?

Amphitryon, roi de Thèbes, est parti à la guerre. Jupiter profite de l'occasion pour revêtir son apparence et séduire sa femme, Alcmène, lors d'une nuit qu'il se plaît à rendre plus longue que d'ordinaire. Amphitryon rentre plus tôt que prévu, et, depuis le camp où il a établi son armée, dépêche son esclave Sosie au milieu de la nuit pour annoncer son retour. Mercure prend les traits de Sosie pour l'intercepter sur le seuil de la demeure, afin de protéger les amours du roi des dieux.

Plaute a choisi, cas rare sinon unique dans son œuvre, un sujet mythologique bien connu, relatif à la naissance d'Hercule, dont Euripide avait tiré une tragédie, aujourd'hui perdue, *Alcmène*. La scène finale, représentée sur un vase de Paestum, montrait l'héroïne, sur le bûcher où elle devait expier l'adultère, délivrée *in extremis* par une pluie salvatrice envoyée par Zeus. Plaute, à la suite d'auteurs comiques grecs dont nous n'avons pas de trace, écrit donc une pièce comique sur un sujet tragique, une tragi-comédie, comme il le dit dans le prologue, et lui donne le nom du mari trompé. C'est sans doute lui qui invente le personnage de Sosie, qui aura pour double Mercure, comme Jupiter est le double d'Amphitryon, ce qui lui permet d'exploiter un procédé théâtral qui lui est cher, auquel ce nom restera attaché. D'après le *Trésor de la langue Française informatisé* (<http://www.atilf.fr/tlfi>, ATILF – CNRS & Université de Lorraine), "sosie" devint un nom commun en français à partir du XVIII<sup>e</sup> siècle, après le succès des *Sosies* de Rotrou en 1638 et de *l'Amphitryon* de Molière en 1668. Pour nos contemporains oublieux des anciens, l'origine latine de la pièce est souvent éclipsée par Molière, qui en a fait, avec son génie propre, une comédie galante. Heinrich von Kleist, à l'aube du XIX<sup>e</sup> siècle, présente sa propre création comme une traduction de la pièce de Molière. Jean Giraudoux, quant à lui, inscrit son *Amphitryon 38* dans la tradition, à la suite des trente-sept versions qui l'ont précédé, nombre sans doute sous-estimé. Nous souhaitons donc ici revenir à la source et rendre à Plaute ce qui lui appartient, pour mieux apprécier sa riche postérité.

À la suite du prologue parlé (*diuerbium*), une longue séquence comique, chantée (*canticum*), ouvre la pièce. Elle comporte trois mouvements : l'entrée de rôle de Sosie (153-290), une sorte de prélude au cours duquel Sosie et Mercure s'observent sans s'adresser directement la parole (291-340), et, enfin, la joute qui les oppose (341-462). Elle réunit deux esclaves, puisque Mercure, tout dieu qu'il est, a pris l'apparence de Sosie. Dans le théâtre codé des Romains, ce type comique est caractérisé par un costume, une gestuelle, un masque peut-être : les cheveux roux, le front plissé et les sourcils froncés, un vêtement court, une grande mobilité. Mercure précise dans le prologue que, pour être reconnu des spectateurs, il portera à son chapeau un plumet que les autres personnages ne verront pas : plaisir de la convention théâtrale. En général, dans ce genre de dispositif scénique, un esclave rusé en berne un autre, un peu benêt, pour le compte de son maître : l'industriel Mercure doit duper Sosie au profit de Jupiter.

Le décor représente la façade de la maison d'Amphitryon, à Thèbes, l'accès à la porte d'entrée étant l'enjeu de l'échange. On imagine que les deux personnages vont et viennent le long de la maison, tandis que Sosie aspire à suivre un axe perpendiculaire pour entrer à l'intérieur et gagner l'espace hors scène où le spectateur imagine la présence adultère de Jupiter auprès d'Alcmène. Le comique repose donc spatialement sur l'interdiction, non formulée, de franchir le seuil.

Sosie entre en scène avec une lanterne à la main, car il fait nuit. Cela explique qu'il ne sursaute pas d'emblée en se voyant confronté à son double. Là se trouve l'enjeu de la scène : amener Sosie à voir ce qui est évident dès le départ pour le spectateur. Ce n'est qu'à la fin de la séquence qu'il se rend compte qu'il a en face de lui un autre lui-même et qu'il le reconnaît pour tel, ce qui implique qu'il est dépossédé de son identité.

Ce résultat est obtenu par la mécanique répétitive des répliques, procédé qui s'installe dans le temps. Le spectateur omniscient se laisse ébranler lui aussi par le tourbillon des paroles qui finissent par troubler sa perception de la réalité.

La situation à laquelle est confronté Sosie est absurde. C'est aussi drôle qu'effrayant. Comme le remarque Charles Guittard dans sa précieuse édition (Guittard, éd. 1998), cette scène est en réalité d'une grande violence : un personnage en situation de pouvoir tente de déposséder sa victime de son identité, comme cela s'est fait dans les régimes totalitaires. Sosie se définit d'un point de vue social par son nom, celui de son père – dans une réponse emphatique, "Sosie, fils de Dave", qui parodie le style épique – et celui de son maître, par sa maison, qui représente à la fois sa résidence habituelle et le but de sa mission. Son apparence et son intégrité physique sont aussi en jeu, ainsi que ses actions, passées et présentes, son être-là étant mis à mal par ces questions perturbantes.

L'affrontement entre les deux personnages (341-462) commence lorsque Mercure interpelle Sosie ("Où vas-tu... ?", 341), question bientôt relayée par une autre, qui annonce la teneur des échanges à venir : "Puis-je savoir où tu vas, à qui tu appartiens, pourquoi tu es venu ?" (346). Sosie élude en badinant, puis tente d'entrer dans cette maison qui est la sienne. Là commence notre extrait (362-409), dont la dynamique repose sur la rapidité des échanges, le rapport de force et la capacité d'esquive et de résistance de Sosie. La scène monte en puissance progressivement selon un mouvement cyclique, Mercure reproduisant sans cesse le même schéma : il interroge Sosie, l'accuse de mensonge – n'oublions pas que c'est lui qui travestit la vérité –, ce qui l'autorise à le battre, et il affirme lui-même être Sosie. Ce dernier fait des concessions par nécessité, lorsqu'il est battu, mais il regagne du terrain dès qu'il le peut. Il refuse de se battre, car Mercure est plus fort que lui. À la force, il oppose les mots – notamment pour dénoncer la violence qui lui est faite – et l'esquive, sous différentes formes. Nous allons essayer de retracer les étapes de cet affrontement qui est autant physique que verbal.

Après la sécheresse administrative de l'interrogatoire initial, les acrobaties verbales se succèdent, soutenues par le comique gestuel qui ressortit à la farce. Le jeu de mots un peu laborieux, à triple détente, sur les sens propre et figuré de l'expression "tissu de mensonges" (*compositis mendaciis*, développé par le doublon *consutis dolis*), puis sur le verbe "venir" (*aduenisti, aduenio, uenis*) justifie la première bastonnade, qui a pour prélude la répétition comique de l'adverbe "assurément" (*profecto*). Mercure affirme sa puissance et formule lui-même, par le jeu sur les adjectifs *certum* et *arbitrarium*, ce qui va devenir un leitmotiv de Sosie : la seule certitude, dans cette scène absurde, sera l'expérience répétée qu'il fera de la souffrance physique.

Mercure inaugure une nouvelle salve de questions lorsqu'il affirme, pour la première fois, être Sosie : "Tu as l'audace de prétendre que tu es Sosie, alors que c'est moi ?" (373-374). Sosie se décompose, et, en guise de réponse, a recours à l'hyperbole *Perii* ("C'en est fait de moi"), qui entraîne un échange comique tournant autour des coups qu'il reçoit : il se place au premier degré, d'abord directement, en affirmant que Mercure est devenu son maître en usant de ses poings, puis lorsqu'il aspire, en aparté, à renverser les

rôles pour frapper à son tour. À défaut des coups, il esquive donc la question, et continue à se dire l'esclave d'Amphitryon.

Il change ensuite de stratégie, en optant, dans le vif échange qui suit, pour l'abdication apparente, manifestée par le refus de répondre (*Iam tacebo*, "Je ne dirai plus rien"). Tel Ulysse face à Polyphème, Sosie consent à être appelé "personne" (*nemo*), à n'avoir plus de nom. Mais s'il oblige ainsi Mercure à répondre à sa place pour combler le vide, il doit finalement battre en retraite, par un jeu de mots sur son nom, *Sosia*, qui sonne comme *socius*, l'associé. C'est encore en aparté, posture énonciative qui lui permet d'être lui-même, qu'il commente plaisamment le propos de Mercure, qui le traite de fou, en mettant en parallèle sa raison vacillante et les coups qui s'abattent sur lui : il n'a pas complètement renoncé. Cette insulte, banale dans un échange comique, trahit l'objectif poursuivi par Mercure, l'anticipe, avant de le réaliser, en vertu de la valeur performative du langage.

Viennent alors les pourparlers de trêve, formulés en termes diplomatiques, interruption qui souligne a contrario le jeu théâtral et ses conventions, à l'image des enfants qui disent "pouce", pour suspendre le cours d'un jeu. Sosie en appelle à la parole de Mercure, qui, pour garantie, le paie d'une réplique à double entente ("Que Mercure soit furieux contre Sosie"), destinée au spectateur. Sosie décline encore son identité, l'esclave affirmant sa liberté individuelle face à la tentative de déstabilisation de Mercure, même après que les coups ont repris.

Sosie n'est pas fou, mais il le devient, face à Mercure qui met de nouveau en doute sa santé mentale. Il commence à s'interroger, s'adressant à lui-même une série de questions, certes introduites pas *nonne* ("n'est-il pas vrai que ?"), sur le passé immédiat, le décor, l'objet scénique qu'est la lanterne, se demandant s'il rêve, et trouvant comme réponse rassurante les sensations physiques des coups qu'il vient de recevoir, motif comique qui se poursuit. Notre extrait se termine sur l'émergence du doute.

Dans la suite de la séquence, Sosie, de plus en plus ébranlé, interroge Mercure sur des faits connus de lui seul. Ainsi Ulysse, face à Pénélope puis Laërte, doit prouver son identité, par le secret partagé avec chacun d'eux. C'est drôle, cet esclave dont les petits secrets – il a bu du vin en cachette – sont dévoilés. Mais ce que chacun est seul à connaître, c'est aussi, à un autre niveau, le secret de la conscience. Sosie considère enfin cet autre lui-même qui lui fait face. Il cède sous la menace ("Je préfère m'en aller", 455) et s'avoue vaincu, ne sachant plus qui il est ("Où ai-je disparu ?...", 456), dans un monologue troublant, qui finit par une note comique sur son statut social : il espère qu'Amphitryon ne le reconnaîtra pas, et qu'il pourra ainsi, libre, revêtir le bonnet d'affranchi. La différence de tonalité entre les deux passages qui encadrent notre extrait révèle à elle seule tout ce que Sosie a parcouru : légèreté et insolence des premiers échanges, désarroi du monologue final.

À la lecture, on ne voit peut-être que les jeux de langage, non dépourvus de virtuosité et de variété, mais qui semblent d'autant plus laborieux, parfois, qu'ils doivent passer l'épreuve de la traduction. Le génie de Plaute est ailleurs, sa *uis comica* réside dans la



maîtrise du rythme, du temps et de l'espace scéniques, dans l'interaction du langage et de la gestuelle, dans la double destination, dans le mélange des ressorts les plus élémentaires de la farce et d'un questionnement plus profond. Le dramaturge fait durer cette scène parce que c'est à ce prix qu'elle peut faire son effet, et que le spectateur peut se laisser prendre, au même titre que Sosie, au vertige des faux-semblants. Comme l'a montré Florence Dupont (Dupont 1999, 10) le théâtre, pour Plaute, est avant tout un événement, et son texte s'apprécie dans la perspective de la représentation. Ce sens de l'écriture théâtrale est le propre de ceux qui écrivent et qui mettent en scène tout à la fois, tel Molière en son temps, ou, plus près de nous, quoique dans un autre registre, Joël Pommerat.

#### BIBLIOGRAPHIE

- Dupont, F. (1999) : *Le Théâtre latin*, Paris.  
Guittard, C., éd. (1998) : *Plaute, Amphitryon*, Paris.