





# *LES JEUX DES RUSES*

*Collection dirigée par Martine Laffon*

*Dans la même collection*

*Tout fout le camp*  
Christian Roche et Jean-Jacques Barrère

*Les Démons du classement*  
Georges Vignaux

*Au cœur de la raison*  
Alain Cugno

*Singuliers Passages*  
Pascal Mathiot

*Tout le monde peut se tromper*  
Olivier Giroud-Fliegner

Georges Vignaux

# *LES JEUX DES RUSES*

*Petit traité  
d'intelligence pratique*

Éditions du Seuil

.....  
*Le temps de penser*

ISBN 978-2-02-114549-6

© ÉDITIONS DU SEUIL, OCTOBRE 2001

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

[www.seuil.com](http://www.seuil.com)

Extrait de la publication

## *Genèse de la ruse : la mêtis des Grecs*

Au commencement de tout, selon les Grecs, il y avait les Puissances primordiales telles Béance (Chaos) et Terre (Gaia). D'elles sont venus le monde, les humains qui l'habitent et les dieux qui gouvernent, invisibles, dans les cieux (J.-P. Vernant, *Mythe et Religion en Grèce ancienne*, p. 11). Il n'y a pas de Dieu unique qui ordonnerait tout et aurait créé tout. Les dieux sont partout dans le monde. Sont-ils toujours les mêmes au moins ? Même pas. Multiples, divers, ils prennent toutes les formes : il n'y a pas de différence entre le naturel et le surnaturel. La foudre, l'orage, les hautes montagnes, l'aurore, la source, le fleuve, l'arbre, tout cela participe de Zeus, mais ne sont pas Zeus : Zeus est une Puissance. Ce qui fait d'une Puissance une divinité, c'est qu'elle rassemble en elle et sous son pouvoir une pluralité d'« effets ». Zeus est le roi des dieux, le maître de la souveraineté sous tous les aspects qu'elle peut revêtir. La déesse Mêtis fut la première épouse de Zeus. À peine fut-elle grosse de celle qui deviendrait Athéna, déesse de la sagesse et de l'intelligence,

que Zeus l'avalait, reléguant la ruse dans les profondeurs de son ventre, et accouchant lui-même de sa propre fille, s'incorporant ainsi l'intelligence et la ruse, la *mètis*.

Mètis désigne cette autre capacité de l'intelligence qui correspond, non pas à l'abstraction, mais à l'efficacité pratique, au domaine de l'action, à tous ces savoir-faire utiles, à l'habileté de l'artisan dans son métier, à son « coup de main », aux tours magiques, aux ruses de guerre, aux tromperies, esquives et débrouillardises en tout genre (Detienne et Vernant, *les Ruses de l'intelligence. La mètis des Grecs*, p. 17). Le premier texte mettant en scène la mètis est celui d'Homère (*Illiade*, chant XXIII), décrivant la course de chars entre Antiloque, fils de Nestor, et Ménélas : « C'est par la mètis, dit Nestor à Antiloque, plus que par la force, que vaut le bûcheron. C'est par la mètis que sur la mer vineuse l'homme de barre guide le bâtiment de course en dépit du vent. C'est par la mètis que le cocher l'emporte sur son concurrent. »

Antiloque, pendant la course, va profiter d'un brusque resserrement de la piste, creusée par l'orage, pour pousser son char en oblique devant celui de Ménélas, au risque de l'accrocher. La manœuvre surprend Ménélas, qui doit retenir ses chevaux. Antiloque gagne ainsi l'avance nécessaire pour le distancer dans les dernières foulées.

L'histoire peut sembler banale ; en vérité, elle met en évidence les caractères essentiels de la



mêtis. Tout d'abord, l'opposition entre emploi de la force et recours à la ruse. Dans toute situation de conflit ou de compétition, la victoire peut s'obtenir de deux façons. Ou bien parce qu'on est le plus fort sur le terrain en question. Ou bien par l'utilisation de procédés qui ont pour but de fausser l'épreuve et de faire triompher celui qu'on croyait battu. On peut considérer la mêtis comme ce qui amène la fraude ou, au contraire, comme ce qui crée la surprise et la revanche du plus faible. D'un côté, elle prend figure du mensonge, de la fourberie ; de l'autre, elle est l'arme absolue, celle qui assure en toutes circonstances la victoire sur autrui. Si fort que soit un homme ou un dieu, il finira par trouver plus fort que lui ; seule compte alors la supériorité en mêtis, en ruse. Si Zeus est roi des dieux et le plus fort des dieux, c'est parce qu'il est le dieu à la mêtis (*l'Iliade*, chant VIII, 22 ; XVII, 339). M. Detienne et J.-P. Vernant rapportent ainsi (*op. cit.*, p. 20) que les mythes grecs soulignent, pour la plupart que la victoire dans le combat devait être obtenue, non par la force, mais par une ruse. Si Zeus a pris la décision d'avalier Mêtis, sa première épouse, c'est par précaution : après avoir conçu Athéna, Mêtis aurait pu accoucher d'un fils, lequel aurait détrôné Zeus. Après l'avoir avalée, c'est devenu impossible : aucune ruse dans l'univers ne survient sans que Zeus le sache.

Le deuxième caractère essentiel de la mêtis, c'est qu'elle s'exerce toujours en situation incer-

taine et ambiguë. Par exemple, deux hommes s'affrontent; à chaque instant, tout peut basculer dans un sens ou dans l'autre, mais, au cours de l'épreuve, l'homme qui a la mêtis est celui qui saura faire preuve de préméditation et de vigilance. La mêtis, c'est l'aguet, l'affût, l'homme qui épie pour frapper l'adversaire au moment le plus inattendu. Épier, en grec, est un terme qui s'emploie aussi bien à la pêche qu'à la chasse et à la guerre. En français et dans d'autres langues aussi d'ailleurs.

Un troisième caractère qu'Homère prête à la mêtis, c'est qu'elle est toujours multiple comme l'est symboliquement Ulysse, qui ne manque jamais de ruse et sait tout faire. Elle est comme le dessin chatoyant d'un tissu, une lame d'épée qui jette un éclat, le dos moucheté et brillant du serpent. Cela parce que le monde où s'exerce son action est ondoyant, et que, dans les mythes, elle est cette capacité de métamorphose qu'ont les monstres et que la ruse est encore et toujours ce qui égare l'esprit des humains.

Et voici le dernier et vrai caractère de la mêtis: elle est, par excellence, la puissance de la ruse; celle qui agit par déguisement, sous couvert du masque. La réalité et l'apparence en elle s'interpénètrent, se dédoublent et s'opposent comme deux formes contraires (Detienne et Vernant, *op. cit.*, p. 29) pour créer l'illusion qui va tromper l'adversaire. Et le plus rusé de tous est bien Ulysse, le maître des mots, le magicien qui, chaque fois

qu'il va prendre la parole, fait semblant d'être incapable de prononcer un mot (*Illiade*, chant III, 205-224).



## *Les figures du renard et du poulpe*

Au début du III<sup>e</sup> siècle apr. J.-C., Oppien a composé deux traités, l'un consacré à la chasse, l'autre à la pêche. Il n'y est question que de pièges, de ruses, de filets, de nasses. La force y a peu de poids face à la mêtis et les faibles ne sont pas toujours les vaincus : « Les écrevisses sont petites, nous dit Oppien, et leur force est en rapport avec leur taille. Pourtant, grâce à leurs ruses, elles réussissent à tuer le loup de mer, un des poissons les plus vigoureux » (Oppien, *Halieutiques*, II, 52-55, Detienne et Vernant, *ibid.*, p. 33).

C'est que la mêtis des poissons est riche de surprises et d'inventions. Certains poissons sont même de véritables pièges vivants, telle la torpille, qui, sous son aspect flasque et faible, est capable de brusques décharges électriques annihilant son adversaire. La mer est un monde piégé où le plus rusé de tous est le poulpe, car il se confond avec le rocher, grisâtre comme celui-ci, immobile, trompeur. De cette manière, par l'illusion qu'ils produisent, nous dit Oppien, ils se moquent des attaques des pêcheurs aussi bien que de celles des

autres poissons. Mais, dès qu'un être faible vient à passer à leur portée, voici qu'ils reprennent la forme de poulpe et attaquent. La même ruse leur fournit nourriture et leur évite la mort.

Pour les animaux, il en va de même que pour les hommes. Celui qui gagne est celui qui fait preuve d'une ruse supérieure à celle de l'autre. La première qualité du chasseur comme du pêcheur, nous dit Oppien, c'est l'agilité, la rapidité, la mobilité. La deuxième qualité qu'il doit posséder, c'est l'art de voir sans être vu : être silencieux et toujours à l'écoute, rester invisible sans cesser de voir. Épier, guetter. Si les poissons ainsi ne dorment pas, c'est qu'ils sont semblables à Zeus, le dieu fait mêtis, qui jamais ne s'endort et dont l'œil jamais ne se ferme (Sophocle, *Antigone*, 606 sq; Eschyle, *Prométhée enchaîné*, 358).

On ne compte plus les animaux dotés de mêtis, tels l'étoile de mer, le crabe ou l'oursin, mais les deux qui ont valeur de modèle et qui sont la ruse suprême dans le monde animal, ce sont le renard et le poulpe. L'art du renard est de savoir rester tapi dans l'ombre : « Le plus astucieux des animaux sauvages [...], dans sa prudence, se loge au fond d'un terrier admirablement disposé. La demeure qu'il se creuse a sept portes différentes auxquelles conduisent autant de couloirs, et les ouvertures sont fort éloignées les unes des autres. Ainsi, il a moins à craindre que les chasseurs, disposant un piège à sa porte, ne le fassent tomber dans leurs lacets » (*Cynégétiques*, III, 449-460).

À l'image de sa tanière, le renard est insaisissable, mince et souple comme une lanière. Le poulpe, en revanche, se disperse et se déploie dans des membres en apparence innombrables, flexibles et multiformes. Pour les Grecs, c'est un être aux cent têtes, un labyrinthe vivant. Oppien le compare au voleur qui sort la nuit pour attaquer par surprise une proie. Pour tromper son ennemi, il dispose d'une arme absolue : ce nuage d'encre qu'il peut lancer autant pour échapper à ses adversaires que pour abuser sa victime. Il est le symbole de la nuit profonde. De plus, les céphalopodes sont des animaux énigmatiques : ils n'ont ni avant ni arrière, ils nagent en oblique, les yeux devant et la bouche en arrière. Comme le renard, le poulpe sert de modèle à un type de comportement humain : « Prends exemple sur le poulpe aux nombreux replis, qui se donne l'apparence de la pierre où il va se fixer. Attache-toi un jour à l'un, et un autre jour, change de couleur. L'habileté vaut mieux que l'intransigeance » (Detienne et Vernant, *op. cit.*, p. 47).

Le modèle proposé ici, c'est celui de l'homme aux mille tours : c'est Ulysse dont on disait qu'il était un véritable poulpe. C'est aussi un modèle d'intelligence : « une intelligence en tentacules » Cette intelligence de poulpe se manifeste chez deux types d'hommes : le sophiste et le politique. Le sophiste parce qu'il est capable de créer des discours ondoyants, des enchaînements de mots qui se déroulent et s'enroulent comme les anneaux

du serpent pour enserrer l'adversaire. Quant au politique, s'il prend l'apparence du poulpe, c'est qu'il sait s'adapter à bien des situations, y compris des plus surprenantes, et qu'il peut prendre autant de visages qu'il a de publics auxquels il s'adresse.

Il y a du commun entre le renard et le poulpe encore que leurs moyens diffèrent et que les images auxquelles l'un et l'autre renvoient ne soient pas les mêmes. Ce commun, c'est le thème du *lien*. Le poulpe est un nœud de mille bras qui s'entrelacent et qui sont autant de liens qui ensèrent tout. Le renard qui habite un labyrinthe est lui aussi le maître des liens : rien ne peut le capturer, il peut tout saisir. Les liens sont les armes de la mètis. Tresser et tordre sont les mots essentiels du vocabulaire de la ruse. Dans les traités de chasse et de pêche d'Oppien, on ne parle que de liens, de câbles, de cordes d'osier bien tressé, d'art des liens, de filet qui ensère l'autre et le capture. Ce vocabulaire de la mètis, associée à des pratiques, semble avoir marqué tout un pan de la pensée grecque, valorisant le courbe, le souple, le tortueux. Ces valeurs se résument dans l'image du *cercle*, lien parfait puisque tout entier refermé sur lui-même, sans commencement ni fin, et que sa rotation rend paradoxalement à la fois mobile et immobile, se mouvant à la fois dans un sens et dans l'autre.



### III

## *Le chemin et le lien : l'intelligence rusée*

La ruse est le savoir le plus commun aux hommes, celui qu'ils peuvent le mieux échanger, partager. C'est à travers les différentes formes de la *mêtis* que s'expriment les écarts et les différences entre les moyens d'action dont dispose chaque puissance. Dans la tradition mythique, Héphaïstos et Athéna ont reçu en commun des Cyclopes la maîtrise des arts comme si la triade des ouvriers de la foudre et du tonnerre avait, lors des générations suivantes, suscité ce couple de dieux dotés de tous les savoirs techniques. Dans les mythes de conquête du pouvoir, les Cyclopes fournissent à Zeus des armes magiques et notamment ce feu terrifiant qui paralyse l'adversaire. À la génération suivante, celle des Olympiens, Héphaïstos et Athéna sont responsables donc de l'ensemble des arts techniques dans le monde des hommes, depuis la métallurgie et la poterie jusqu'au tissage et au travail du bois, en passant par l'art du navigateur et celui du métier des armes. Héphaïstos, surtout, est à la fois maître du feu métallurgique mais aussi du feu de la cuisine et du

feu du sacrifice. Prenons un exemple concret, celui du mors du cheval : c'est un objet technique dont la fabrication relève de l'art du forgeron, mais dont la maîtrise appartient à la main qui connaît l'art de mener droit le cheval. Et si cet instrument de métal est si apte à dompter le cheval, c'est parce qu'il est né du feu, et, comme le feu, il tient de la prise magique.

« Rien ne ressemble davantage à un être vivant que le feu », disait Plutarque (*Questions de table*, 7, 4, 703 a-b; Detienne et Vernant, *op. cit.*, p. 265). Le feu de la forge ne peut s'éteindre en effet. Comme la mêtis, le feu est un être multiple : il peut prendre toutes les formes effrayantes ou familières. Le feu d'Héphaïstos crée les outils et les bijoux éclatants. Le feu d'Hermès est le feu alimentaire, il est celui qui cuit la viande et qui surgit du frottement rapide de deux pièces de bois. C'est un feu mobile comme Hermès : un feu follet.

« Né le matin, à midi il joue de la cithare, et déjà son intelligence est si vive qu'elle ne peut être comparée qu'à l'éclair lancé par un regard. Le soir, Hermès a subtilisé le troupeau de son frère, et quand il revient se glisser furtivement dans les langes abandonnés le matin, espérant ainsi détourner l'attention d'Apollon, il est comme une braise ardente de chêne vert recouverte d'une cendre épaisse » (*ibid.*, p. 267).

Entre Apollon et Hermès, il y a partage des pouvoirs, car leurs domaines se recourent, mais l'un (Hermès) vient de la mêtis et l'autre (Apol-

lon) n'en a pas l'usage. La mêtis est donc ce qui vient départager les savoirs entre les dieux comme en témoigne le récit d'Héphaïstos. Averti par le Soleil que son épouse le trompe avec Arès, il se précipite dans sa forge pour fabriquer des chaînes que personne ne pourra briser, il en dispose une partie autour des pieds du lit et suspend le reste au plafond, comme une toile d'araignée. Puis il simule un départ pour Lemnos, et les deux amants sont pris dans le piège. Les dieux sont conviés au constat d'adultère. On se moque d'Arès. Mais la vraie prise, ce n'est pas lui, c'est l'épouse d'Héphaïstos, Aphrodite, laquelle est une puissance de ruse et de tromperie : « Sa mêtis ondoyante, son habileté à tendre des pièges, son désir insatiable de tromper et de séduire font d'Aphrodite une divinité que redoutent les dieux autant que les hommes » (*ibid.*, p. 269).

Aphrodite aime chasser, tendre des pièges et capturer dans ses filets des victimes déjà affaiblies par ses pratiques magiques et par ses charmes amoureux. Une double signification surgit à nouveau ici : celle de *chemin* et celle de *lien* (cf. chap. II). Cheminer et lier sont indissociables, et par là on comprend que faire jouer la mêtis, c'est savoir s'ouvrir un chemin, une route, engager un *parcours* et que ce parcours sera *balisé* de la même façon qu'il y a des *repères* qui font liens pour le navigateur quant à sa position sur la mer. Des liens tels ceux qui enchaînent sur une mer sans limite ou dans un espace sans fond

comme l'est le Tartare. Dans la pensée mythique des Grecs, le Tartare est un espace semblable à l'étendue sans fin de la mer, habité par des vents furieux, traversé par les tourbillons. C'est le lieu de la confusion : un espace privé de directions et de repères fixes. Tel est aussi le filet de pêche ou de chasse, « lien circulaire et cercle lieu » (Detienne et Vernant, *op. cit.*, p. 282) : c'est par encerclement que les pêcheurs capturent des poissons comme le thon. Dès qu'ils ont repéré un banc, ils jettent leurs filets en silence et s'approchent jusqu'à ce que les poissons soient encerclés. Une fois le cercle fermé, on donne le signal des cris, et les poissons affolés vont se jeter dans les filets tendus. Pêcher, c'est aussi savoir envelopper et encercler.

À la bataille de Salamine (victoire des Athéniens contre les Perses en l'an 480 av. J.-C.), les Grecs vont opérer comme à la pêche : ils attirent la flotte ennemie dans un détroit où les ennemis viennent s'amasser ; ils les encerclent, referment le filet, et les Perses sont comme une bande de thons piégés par la madrague, assommés à grands coups de rames (Eschyle, *les Perses*, 353-428).

Le filet ondoyant est, de toutes les figures de la mêtis, celle qui est la plus parfaite, combinant à la fois le cercle et le lien. Figure qu'on retrouve dans une série de gestes et d'objets techniques, produits de l'intelligence rusée. L'exemple typique est le geste du vannier : les vanniers font en tressant avancer la corbeille en cercle, et, au lieu d'aller du