

NOUS SOMMES TOUS DES ENFANTS JOUEURS

RÉALISATION CAROLINE LEBEAU

L'être humain est-il "homo sapiens" ? Voilà qui serait à voir. Est-il un "homo ludens" ? Voilà qui est tout vu. De l'enfance à la vieillesse, il joue, parfois en sachant ce qu'il fait, et parfois en ne le sachant pas. Il joue pour apprendre, il joue pour comprendre, il joue pour se mesurer aux autres, à lui-même, aux dieux du hasard. Il joue parce que le jeu est communication, évocation, activité libre ne dépendant que du principe de plaisir. Il joue parce que tel est son instinct. Il joue parce que les jeux sont souvent d'une grande beauté. Il joue parce que le jeu est une façon de remettre le monde en ordre, de renouer avec les grands symboles, de recréer un microcosme dans le temps et l'espace où chaque chose obéit à la règle. Il joue parce qu'aucun jeu n'est innocent.



le bilboquet. Une tige époussée, une boule percée, un lien, et, pour seule règle du jeu la maîtrise du geste qui permet de recevoir la boule exactement empalée sur la tige... Vous allez bien sûr classer le bilboquet, si cher à Henri III et à ses mignons, dans la catégorie des jeux d'adresse propres à développer la motricité et l'habileté. Exact mais... incomplet. Car chez les esquimaux, par exemple, où il se nomme ayagak, le jeu de bilboquet devient jeu rituel, geste magique et support de poésie. Le jeu est en os. Chaque boule comporte plusieurs trous. La boule doit s'encastrer par chacun d'eux dans un ordre précis, et chaque coup réussi s'accompagne d'un long récitatif qui peut décrire les préparatifs de la chasse, le peçage du phoque ou une bataille. On manque un coup on omet une phrase du récitatif et le jeu change de camp. Pas plus us que l'on ne joue n'importe comment, on ne joue n'importe quand. Pratique en hiver ou au début du printemps, ce jeu a pour but le retour du soleil.



Des dangers du bilboquet ou bien les malheurs d'un joueur malhabile. Une caricature française du XIX^e siècle.

Un jeu doublé d'un poème collectif pour faire revenir le soleil.



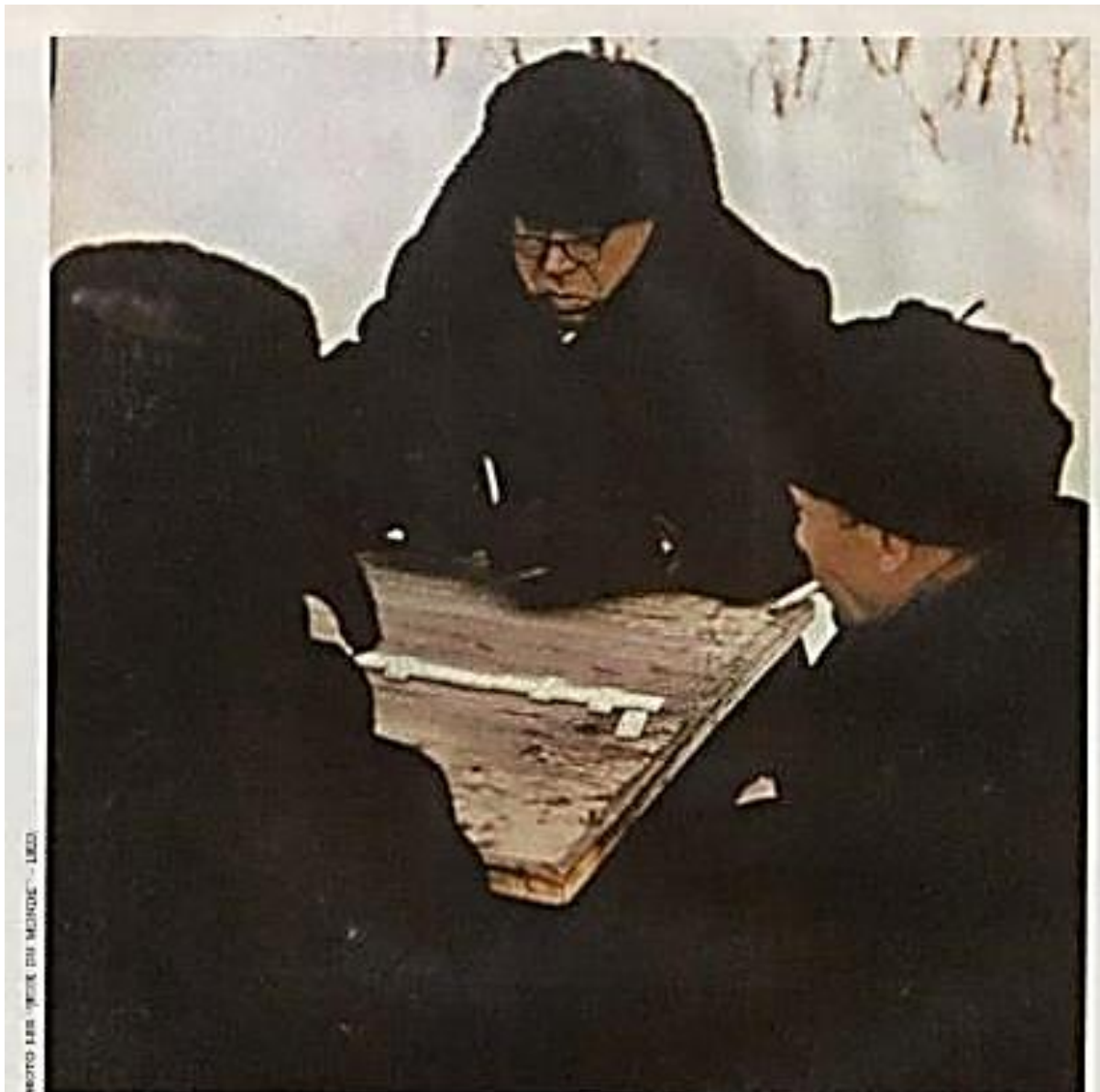
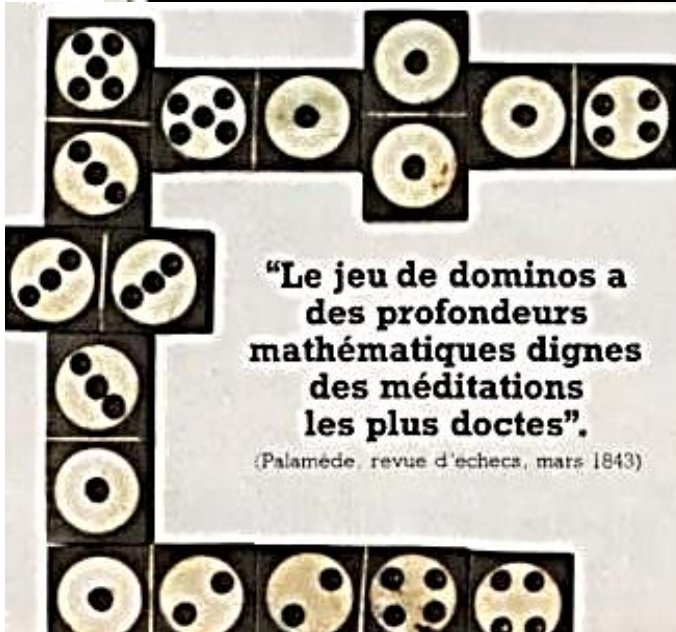


PHOTO 1980 "MÉTÉO DES MÉTÉORES" - L'ÉCLAIR

Au parc Gorki, à Moscou : trop absorbés pour avoir froid.



“Le jeu de dominos a des profondeurs mathématiques dignes des méditations les plus doctes”.

(Palamede, revue d'échecs, mars 1843)

les dominos. Enfant, vous y avez probablement joué. Savez-vous que sur ces petits rectangles d'ivoire et d'ébène (version noble), d'os (version esquimaude), de bois, de papier (version Normande XVIII^e siècle) ou de plastique (version moderne) se produit l'inéluctable rencontre du hasard et des mathématiques? Le domino, vraisemblablement né en Chine voici plus de trois siècles, est en effet une sorte de dé horizontalisé. Ses points se répartissent au hasard, mais la totalité du jeu représente toutes les combinaisons mathématiques possibles résultant du lancer des dés. Il s'accompagne, en Chine et en Corée, d'un autre jeu plus dangereux : le pari. Le jeu chinois comporte 21 pièces, dont 11 pions doubles que l'on nomme "civils" et 10 pions simples qui sont "les militaires". Le un et le quatre sont rouges. Il existe plusieurs manières de le pratiquer. Le jeu européen, qui fit sa percée au XVIII^e siècle, a en général 28 pièces noires et blanches, dont six "doubles". Et si, de la Volga à l'estuaire de la Seine il a tant de passionnés, c'est que pour gagner aux dominos, il faut autant de mémoire que de chance, et de dons pour le calcul mental que de rapidité dans le coup d'œil et le geste.



le jeu de l'oie. Si vous le trouvez un peu bête mais pas méchant, quelquefois fort joli dans son dessin ou ses couleurs d'autrefois, mais pas grisant, sachez-le tout de suite, vous vous trompez complètement. Le jeu de l'oie, comme la marelle sa marraine, est cosmique, labyrinthique, ésotérique, initiatique. Il appartient à la famille des jeux de parcours qui ordonnent le monde, face au chaos originel. Et tout en lui est symbolique, à commencer par le fait que l'on y progresse ou régresse à coups de dés, au vent du destin. Le premier jeu de l'oie semble avoir été fabriqué au XVI^e siècle. On assure que Ferdinand de Médicis en offrit un au roi d'Espagne Philippe II, et que le monarque et sa cour, fascinés par les brusques renversements de la chance au long du parcours en spirale, firent la célébrité de ce divertissement. En réalité, outre la marelle, le jeu de l'oie a au moins trois ancêtres vénérables : le jeu égyptien du serpent (un tableau en forme de serpent levé divisé en cases sur lesquelles se déplaçaient les pions), le jeu grec "des douze lignes" (les dés indiquaient le nombre de cases que pouvait franchir un pion, mais le joueur avait le loisir de choisir les pions qu'il manoeuvrait, en élaborant une stratégie), et le jeu chinois "de la promotion du mandarin" comportant 89 cases rectangulaires placées en spirale, le centre figurant le palais de l'empereur. Peut-être pourrait-on écrire tout un ouvrage sur les symboles contenus dans le Jeu de l'oie, qu'il ait pour toile de fond une fable d'Esoppe, les aventures de Don Quichotte, des épisodes de la révolution française, la première guerre mondiale, ou une histoire romantique populaire ? Tout d'abord, "le noble jeu de l'Oie renouvelé des grecs", comme on l'appellait au XVII^e siècle, ne fut peut-être pas baptisé au hasard. L'oie, oiseau solaire, fut vénérée par les égyptiens, par les romains, comme animal oraculaire (les oies du Capitole), et pourrait être rapprochée du mot oye; oreille, entendre. Comme les contes de Ma Mère l'Oie pourraient avoir une signification ésotérique, le jeu de l'oie serait, selon certains auteurs, un jeu de l'entendement, de la compréhension des symboles. Le parcours est partagé en sept séquences. On connaît l'importance mystérieuse du chiffre sept, et certaines croyances affirmant que l'individu se transforme tous les sept ans... Dans "l'esprit des Jeux", les auteurs font remarquer d'autres points bien troublants : des oies sont figurées toutes les neuf cases, mais il y a souvent des obstacles à proximité : le pont, le puits, l'hostellerie, le labyrinthe, la prison, la mort... la case 31, le puits est au centre de la spirale, et selon les spécialistes de la kabbale, ce nombre indique une conception cosmique de l'homme. Paolo Santarcangeli, auteur du livre des labyrinthes fait remarquer que "dans le jeu de l'oie, la case 42, considérée comme particulièrement dangereuse, est généralement celle du labyrinthe, comportant en son centre un arbre (arbre de vie... ou de mort). Elle est le double du dernier grand arcane des tarots, le 21, qui se nomme "le monde". Or jeu de l'oie et tarots sont à peu près contemporains. La spirale, qui contient le jeu de l'oie est, à la fois, la figure universelle de l'éternité, et l'image du code d'enroulement de la molécule d'ADN. Enfin, il existe même une interprétation alchimique due à Maurice Basquine, selon laquelle les treize oies du jeu représenteraient les quatre éléments, les six métaux et les trois principes (mercure, sel, soufre), et les cinquante autres cases les portes cabalistiques de la connaissance. Bref, le jeu de l'oie est (peut-être) un parcours à l'image de notre vie et du cosmos, un voyage de Thésée au cœur du Labyrinthe où l'attend Ariane, princesse à délivrer quand, triomphant de la bête, il a tué le Minotaure. Et si vous n'avez pas bien compris, retournez à la case départ.





Jeu de parcours du cirque



Course de ski et patineurs

“L'artiste doit apprendre le langage des oiseaux pour capter leurs volatiles messages en leur jeu, le jeu de l'oie”

(Maurice Basquine)



Tous ces jeux ont été photographiés au Festival du Jeu de société organisé fin 1979 par le Centre Culturel de Boulogne-Billancourt.