

la toupie. Elle date de milliers d'années. Elle est universelle. La diversité de ses matières, de ses formes, de ses dessins est étonnante. Et, tournant sur son axe par la force centrifuge, elle rejoint l'image de la terre et du mouvement cosmique, la symbolique du cercle et la géographie sacrée. En maints endroits comme en Malaisie, ou en Nouvelle Guinée, on y joue, à dates fixes, pour favoriser la croissance des jeunes pousses ou célébrer les récoltes. Certains rites de l'Angleterre médiévale, où l'on n'y jouait qu'au Mardi-gras, donnent à penser qu'elle fut associée à des rites de l'église chrétienne primitive, et aurait pu symboliser la croix du Christ. En France, à Langres, autrefois, on célébrait une curieuse coutume : la flagellation de l'Aleluiah. Les enfants de chœur devaient, à coups de fouet, chasser des toupies-sabots de la cathédrale. Grands joueurs, les romains inventèrent le toton, mi-toupie, mi-dé, qui fut peut-être l'ancêtre de la roulette, et sur lequel ils jouèrent des fortunes. Toupie et roulette ont d'ailleurs fini par s'associer : témoin le jeu ci-contre, qui comporte une cuvette de bois perforée de trous numérotés, des billes, et une toupie. Lancée en son centre, la toupie, dans sa course, projette les billes dans les trous. Le hasard et le mouvement s'épuisent pour décider de la chance et du gain.



Toupie-roulette sur plateau d'acajou (début du XX^e siècle)



PHOTO ALEX BIANCHI

Pope Joan en bois peint et images collées (XIX^e siècle)

le pope Joan. imaginé par les anglais au XIX^e siècle, c'est en quelque sorte le jeu des destins croisés. Un plateau circulaire ou octogonal (toujours l'image de la totalité cosmique), généralement d'un travail somptueux, est creusé de cases. Les unes reçoivent les jetons des joueurs. Les autres portant un dessin ou une inscription symbolisent les points-clés du jeu : le pope (neuf de carreaux), le mariage (roi et reine d'atout dans la même main), l'intrigue (reine et valet d'atout dans la même main) etc... Un jeu de 52 cartes est réparti entre les joueurs. Selon des règles assez simples, ceux dont "la main" correspond aux points stratégiques du jeu gagnent les enjeux correspondants. C'est, en quelque sorte, le destin qui prend figure.

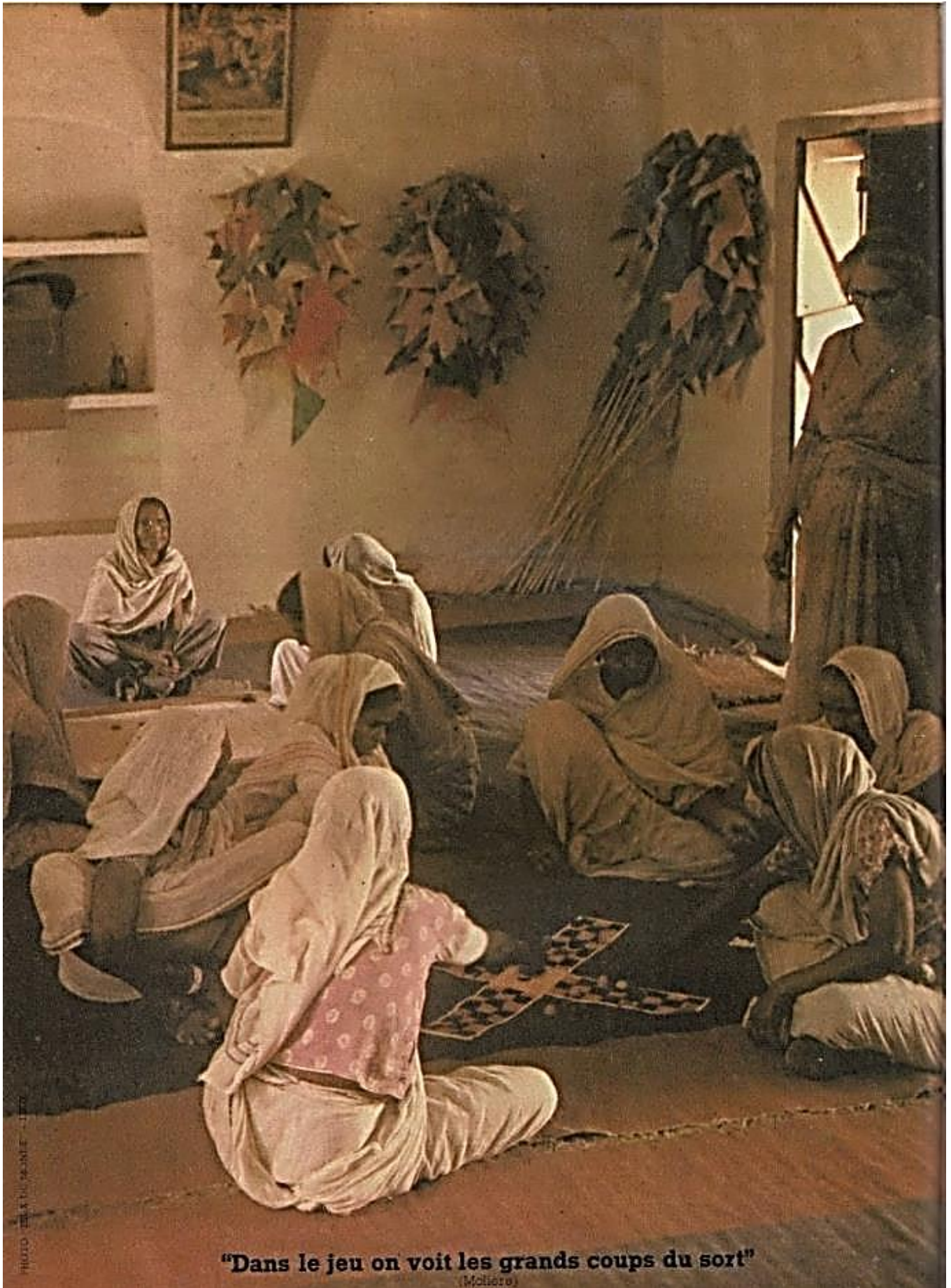
le pachisi. Appelé également "chauser", joué sur un échiquier fixe, ou, le plus souvent, sur un damier d'étoffe merveilleusement brodé que l'on emporte partout avec soi, le pachisi est l'un des plus anciens jeux de l'Inde. Il existe au moins depuis le VI^e siècle. C'est aussi le plus populaire; on y joue dans toutes les provinces, dans les palais et dans les rues, les femmes autant que les hommes, les adultes autant que les enfants. Anticipant sur quelques œuvres de science fiction modernes, où le monde est un échiquier sur lequel les pions-hommes, manipulés, se déplacent, le grand moghol Akbar eut au XVI^e siècle l'idée du pachisi vivant. Sur un gigantesque échiquier de marbre, construit à l'extérieur du palais, il utilisait, comme pions, les esclaves de son harem, vêtues de robes aux quatre couleurs du jeu : rouge, jaune, vert, noir. Il se plaçait lui-même et ses courtisans sur la plate-forme centrale surélevée. La règle de ce jeu est simple, et rappelle fort celle des "petits chevaux". Au vent de la chance, les joueurs déplacent leurs pions au long d'un parcours cruciforme. Le premier qui gagne est celui qui les loge tous au centre de la croix : la maison. Mais "la chance" n'est pas ici dictée par des dés. A leur place, on utilise les cauris (coquillages), objets magiques et divinatoires par excellence, les points étant calculés selon le nombre d'entre eux qui tombent ouverture visible ou ouverture cachée. Et le parcours se fait au long de la croix, dont, symboliquement, les branches figurent les deux sens du monde, et le point d'intersection l'homme.

57



Pachisi brodé (XIX^e siècle)

A gauche, des femmes de Amristar jouant au Pachisi. Photo extraite de "Jeux du monde", un beau livre des éditions Lied, diffusé par les Argonautes.




 Solitaire d'acajou (XIX^e siècle)

le solitaire. Un objet généralement de matière noble et bien façonnée. Sous la forme d'un jeu collectif, le renard et les oies, il existait déjà chez les romains. Au XVIII^e siècle, grâce, dit l'histoire, à un embailllé mélancolique, il devint jeu à jouer avec soi-même. Il comporte, sur sept rangs, 39 trous dans un ordre déterminé, et 37 billes ou fiches, à prendre comme au jeu de dames, en un jeu de combinaisons mathématiques pratiquement illimitées. Quand un solitaire les aura toutes répertoriées, qui sait si le monde ne s'arrêtera pas ?

Backgammon, tric-trac, jacquet : une survivance royale d'Ur, la cité deSumer.

Tric-trac ferait plus médiéval, jacquet plus bourgeoisement Louis-Philippard, backgammon, en anglais, sonne évidemment plus "in". Pourtant, c'est le même jeu. Et il nous vient de l'un des plus lointains berceaux de civilisation. Dans les ruines d'Ur, on a retrouvé un splendide échiquier, et les archéologues ont tout lieu de penser que le jeu qui s'y pratiquait fut l'ancêtre du tric-trac ou backgammon. On le retrouve en Perse et au proche-Orient sous le nom de nard, chez les romains sous le nom de "jeu des douze lignes" (qui fut aussi l'un des ancêtres du jeu de l'oie) et au moyen âge sous le nom de "tabula". 15 pions noirs et blancs, les dames, sont attribués aux deux joueurs. Elles progressent, selon des points donnés par le lancer des dés, au long d'un parcours fléché comportant, symétriquement, deux "échiquiers extérieurs" et deux "échiquiers de la maison" (le "camp" de chaque joueur). Des barrières doivent être détruites, des pions peuvent être mis hors de combat, puis sauvés. A la marche des pions s'ajoute un pari, le doublage, déterminé par le jet du dé de doublement, numéroté 2, 4, 8, 16, 32, 64. En Inde, une légende dit que ce jeu fut inventé par un sage nommé Qaflan, et qu'il représentait le cours entier d'une année. Les 24 étapes du parcours symbolisaient les 24 heures du jour, une moitié de l'échiquier les 12 mois de l'année et les 12 signes du zodiaque, les 30 jetons les 30 jours du mois, les dés le jour et la nuit, et la somme des points sur les faces opposées des dés, toujours égale à sept, les jours de la semaine et les planètes. Le jacquet, aussi beau dans sa forme, avec ses pions lisses, le graphisme de son échiquier, la splendeur de ses marqueteries, que son frère savant le tric-trac ou backgammon, est plus simple à jouer. Mais il a les mêmes lointains aïeux. Et comme tous les autres jeux aux origines millénaires, il nous pose une curieuse question : les civilisations sumérienne, égyptienne, grecque, romaine, chinoise, indienne, amérindienne qui engendrèrent la plupart des grands jeux ont disparu, mais les jeux qu'elles inventèrent ont survécu. A l'inverse des civilisations seraient-ils donc immortels ?

Bibliographie joyeuse : L'esprit des Jeux (ouvrage col. Seghers). Le symbolisme des Jeux (J.M. Lhote, Ed. Berg). Jeux du Monde (Ed. Lied). Le dictionnaire des jeux (Ed. Veyrier). Les plus beaux jeux du monde (Nathan).



PHOTO ALEX BIANCHI

Jeu de lancer mural (anglais, 1900)

le lancer : habileté, mesure de la force, concentration, voilà ce que développe le jeu de lancer. Il est probablement né du lancer du disque pratiqué par les grecs. Les anglais y jouaient tant, au Moyen Age, avec des fers à chevaux en guise d'anneaux, qu'il fut prohibé. Il est cousin des fléchettes, et, partant, du tir à l'arc, dont on sait qu'il est, dans la philosophie zen, l'une des voies vers l'illumination, quand le "ça" se substitue à l'archer, et, infailliblement, atteint le centre-de-la-cible-centre du monde.

58

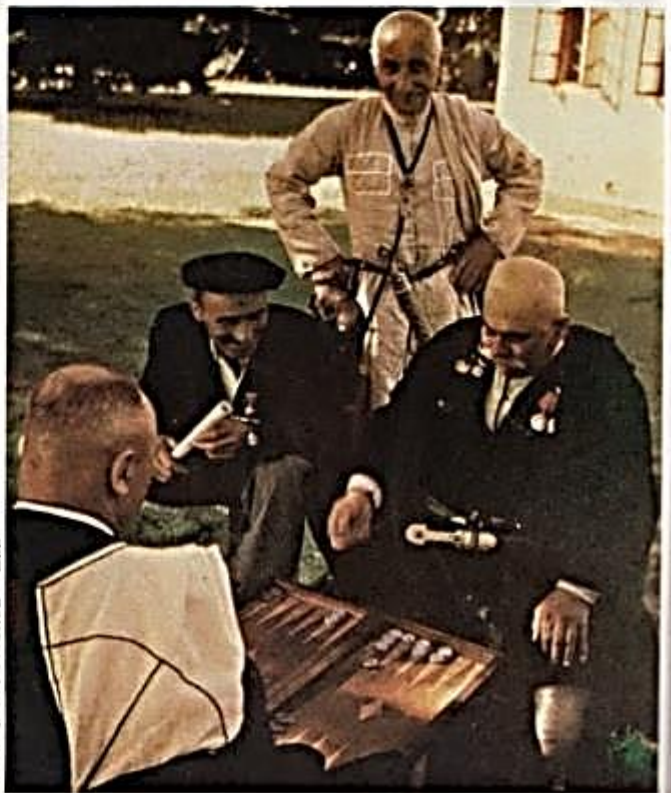
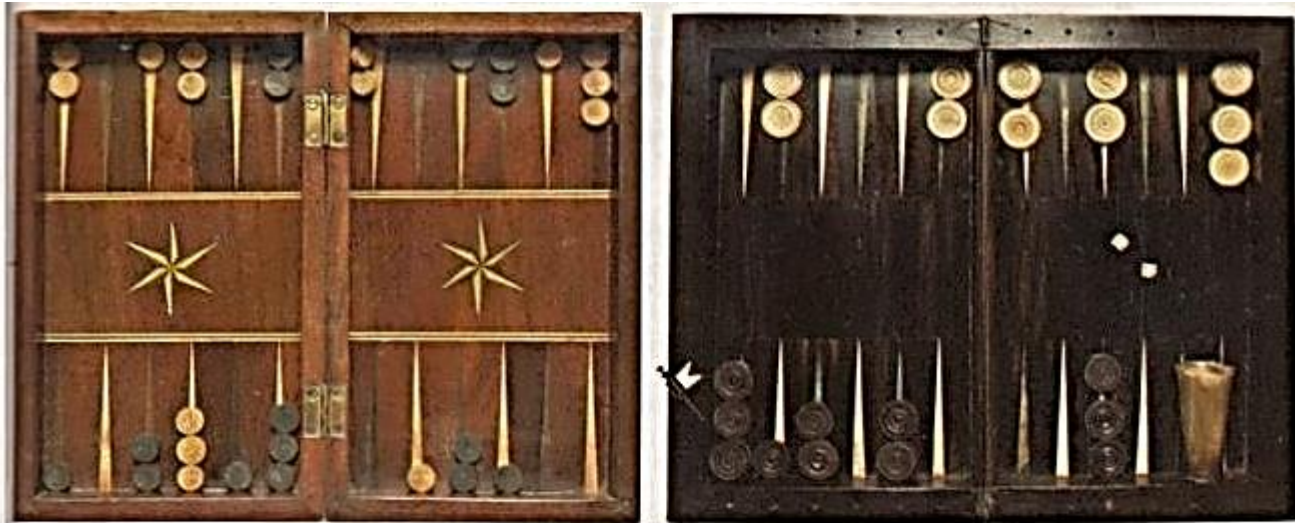


PHOTO "JEUX DU MONDE" - LIED



Face de gauche, en Géorgie, le champion soviétique de backgammon Vladimir Maktsariya, au cours d'une partie. Photos ci-dessus, jacquet de voyage anglais (XIX^e) en acajou et citronnier et

jacquet anglais du XVIII^e en ébène et ivoire, jacquet français du XVII^e en bois rustique, et jacquet 1900 en palissandre, érable blond et acajou (en vente à La Galerie, 13, rue Jacob, 75006 Paris).

