



26 • JUIN 2019

Le jeu

Revue de l'Association des anciens élèves, élèves et amis de l'École normale supérieure

SOMMAIRE

Éditorial	7
LE DOSSIER : LE JEU	
Enjeux du jeu : mot, concept, métaphore ou modèle, <i>Catherine Costentin</i>	11
Hasard et divertissements	17
De quel jeu sommes-nous les pions selon Héraclite et Platon ? <i>Arnaud Macé</i>	17
Jouer ou ne pas jouer : la question de Blaise Pascal, <i>Laurent Thirouin</i>	22
On joue aussi, en premier, avec les mots. Pourquoi ? <i>Jacques Nassif</i>	26
La théorie des jeux, des mathématiques au service de la société, <i>Antonin Macé</i>	31
À quoi jouent les électeurs ? <i>Jean-François Laslier</i>	35
Jeu, hasard, mérite et équité, <i>Julien Guyon</i>	37
Enjeux	45
Les gênes : un jeu à multiples facettes, <i>Hervé Le Guyader</i>	45
Ce jeu qui fait l'animal... et qui fait aussi l'homme, <i>Georges Chapouthier</i>	51
Les cours de récréation, école efficace et joyeuse des stéréotypes de genre, <i>Christian Baudelot</i>	55
Jeux et jouets, <i>Étienne Guyon et Roland Lehoucq</i>	57
Une approche innovante pour l'apprentissage de la langue française par les jeux vidéo, <i>Nicolas Leymonerie</i>	61
Les jeux vidéo grand public : apprendre en s'amusant ? <i>David Louapre</i>	66
Du monde du renseignement au monde des courses et jeux, <i>Bernard Besson</i>	70
Jeu pathologique : pourquoi et comment bascule-t-on du plaisir vers l'addiction ? <i>Alexandra Pham-Scottet</i>	77
<hr/>	
<i>L'Archicube</i> n° 26, juin 2019	3



Jeux d'écritures	83
Le jeu poétique des lettres et des chiffres, de l'Antiquité à nos jours, <i>Romain Vaissermann</i>	83
La lettre perdue : un exemple du jeu dans le texte biblique, <i>Philippe Lefebvre</i>	90
Mallarmé et les règles du jeu. Quelques réflexions à l'usage du « Lecteur habile », <i>Elsa Courant</i>	95
Proust ou portrait d'un jeune homme en joueur, <i>Thanh-Vân Ton-That</i>	98
À propos du <i>Joueur</i> de Dostoïevski, <i>Gérard Abensour</i>	103
Stefan Zweig chez les joueurs, <i>Jean-Pierre Lefebvre</i>	109
Le roman à énigme comme jeu, <i>Dominique Descotes</i>	112
Jeux de sociétés	118
Jeux et sports préhispaniques, <i>Éric Taladoire</i>	118
Jouez pour l'au-delà ! <i>Guy Lecuyot</i>	123
D'Olympie (776 avant notre ère) à Rio de Janeiro (2016) en passant par Athènes (1896), <i>Jean-Paul Thuillier</i>	126
Du jeu dans le football, <i>Laurent Perpère</i>	132
Jeux de rôle et réception des mythes nordiques : quelques exemples tirés de <i>Donjons et Dragons</i> , <i>Laurent Di Filippo</i>	137
De l'immersion au cas de conscience : perspectives sur l'implication du joueur dans une histoire, <i>Arnaud Gompertz et Unt Margaria</i>	142
Jeu est un autre, <i>Christophe Barbier</i>	148
Jeux de pianiste, <i>Feriel Kaddour</i>	155
<i>Inglourious Basterds</i> de Quentin Tarantino : jouer avec l'Histoire ou se jouer de l'Histoire ? <i>David Fontaine</i>	160
Interludes	166
Les mathématiques, science du défi, de l'énigme et du jeu ? <i>Hervé Lehning</i>	166
<i>Escape games</i> : créer des jeux grandeur nature, <i>Club ENScape Game</i>	176
Le bonheur des matheux qui font converger leurs sommes, <i>Joël Martin</i>	177
VIE DES CLUBS	
Club GaliENS	181
<i>Afterwork</i> à Boston	181
LES NORMALIENS PUBLIENT	
<i>François Bouvier</i>	
<i>Patrice Cauderlier</i>	



Jean Hartweg
Lucie Marignac

ULMI & ORBI

Hommage au couple Baillou	219
Journée d'hommage à Paul Viallaneix	220
L'association Rise Up	224
Le courrier, <i>Guy Lecuyot</i>	225

ÉDITORIAL



Marianne Laigneau (1984 L)
Présidente de l'a-Ulm

Avec ce superbe numéro sur le jeu, notre revue est au cœur de sa mission première : explorer toute la polysémie d'un mot, croiser toutes les interprétations possibles, philosophique, littéraire, spirituelle, économique, sociologique, mathématique, sportive... pour tenter d'en approcher le sens profond, caché. *L'Archicube* a aussi découvert l'existence d'un club d'élèves en scolarité, spécialisé dans les « *escape games* ». Je suis certaine que vous prendrez beaucoup de plaisir à découvrir ce numéro passionnant et original !

Le recensement des publications de nos camarades mais aussi le compte rendu de la journée d'hommage à Paul Viallaneix témoignent, parmi d'autres signes, de la vitalité de notre association. Elle reçoit de plus en plus de demandes de la part de collègues ou de membres de la famille de nos camarades disparus pour organiser à l'École une journée de mémoire qui rassemble tous ceux qui le souhaitent en une sorte de « notice vivante », autour du partage de souvenirs familiaux, amicaux et professionnels.

« Car je t'ai mis moi-même en un lieu de porphyre
Le rite est pour les mains d'éteindre le tombeau »

Autre signe de bonne santé, notre association compte désormais un nombre d'adhérents stabilisé entre 1 800 et 2 000. Nous avons bien sûr pour objectif de le maintenir et de l'augmenter.

Pour la première fois depuis longtemps, le dynamisme de nos jeunes adhérents a permis d'organiser à Boston une rencontre (ayant déjà épuisé mon quota d'anglicismes, je ne dirai pas un *after work*, à peine de courriers des lecteurs) entre normaliens résidant sur le côté Est des États-Unis. Organisé au consulat de France à Boston, il a permis de réunir début mai une trentaine de camarades, enseignants en français, lecteurs et lectrices de français à Harvard, stagiaires en ambassade,



chercheur dans la R&D de grands groupes, postdoctorants et économistes au MIT, associés dans des start-up ou dirigeants en entreprise... une belle illustration de la diversité de notre École et de notre association. Une rencontre qui a permis de partager les projets de recherche, les expériences vécues à l'École, ses évolutions entre les promotions, mais aussi d'aborder l'action culturelle et scientifique extérieure de la France. Un groupe Facebook a ensuite été créé pour mettre en réseau les archicubes de la Nouvelle-Angleterre. Des initiatives à multiplier en région et à l'étranger pour que les occasions de rencontres entre nous ne soient pas que parisiennes !

Les récents évènements politiques ont relancé un double débat autour à la fois du rôle de la fonction publique et, en son sein, celui des grands corps de l'État, mais aussi de l'insuffisante diversité sociale des grandes écoles. Il a été demandé par le gouvernement à la Direction de l'ENS, qui n'a pas été inactive sur ce sujet ces dernières années, tout comme à celle de l'X, de faire des propositions avant l'été. Notre association sera vigilante sur leur contenu.

Bonne lecture !

LE DOSSIER

LE JEU

Enjeux du jeu : mot, concept, métaphore ou modèle, *Catherine Costentin*

HASARD ET DIVERTISSEMENTS

De quel jeu sommes-nous les pions selon Héraclite et Platon ? *Arnaud Macé*

Jouer ou ne pas jouer : la question de Blaise Pascal, *Laurent Thirouin*

On joue aussi, et en premier lieu, avec les mots. Pourquoi ? *Jacques Nassif*

La théorie des jeux, des mathématiques au service de la société,
Antonin Macé

À quoi jouent les électeurs ? *Jean-François Laslier*

Jeu, hasard, mérite et équité, *Julien Guyon*

ENJEUX

Les gènes : un jeu à multiples facettes, *Hervé Le Guyader*

Ce jeu qui fait l'animal... et qui fait aussi l'homme, *Georges Chapouthier*

Les cours de récréation, école efficace et joyeuse des stéréotypes de genre,
Christian Baudelot

Jeux et jouets, *Étienne Guyon et Roland Lehoucq*

Une approche innovante pour l'apprentissage de la langue française
par les jeux vidéo, *Nicolas Leymonerie*

Les jeux vidéo grand public : apprendre en s'amusant ? *David Louapre*

Du monde du renseignement au monde des courses et jeux, *Bernard Besson*

Jeu pathologique : pourquoi et comment bascule-t-on du plaisir
vers l'addiction ? *Alexandra Pham-Scottez*



JEUX D'ÉCRITURES

Le jeu poétique des lettres et des chiffres, de l'Antiquité à nos jours,
Romain Vaissermann

La lettre perdue : un exemple du jeu dans le texte biblique, *Philippe Lefebvre*
Mallarmé et les règles du jeu. Quelques réflexions à l'usage
du « Lecteur » habile », *Elsa Courant*

Proust ou portrait d'un jeune homme en joueur, *Thanh-Vân Ton-That*
À propos du *Joueur* de Dostoïevski, *Gérard Abensour*
Stefan Zweig chez les joueurs, *Jean-Pierre Lefebvre*
Le roman à énigme comme jeu, *Dominique Descotes*

JEUX DE SOCIÉTÉS

Jeux et sports préhispaniques, *Éric Taladoire*

Jouer pour l'au-delà ! *Guy Lecuyot*

D'Olympie (776 avant notre ère) à Rio de Janeiro (2016)
en passant par Athènes (1896), *Jean-Paul Thuillier*

Du jeu dans le football, *Laurent Perpère*

Jeux de rôle et réception des mythes nordiques :
quelques exemples tirés de *Donjons et Dragons*,
Laurent Di Filippo

De l'immersion au cas de conscience :
perspectives sur l'implication du joueur dans une histoire,
Arnaud Gompertz et Unt Margaria

Jeu est un autre, *Christophe Barbier*

Jeux de pianiste, *Feriel Kaddour*

Inglourious Basterds de Quentin Tarantino :
jouer avec l'Histoire ou se jouer de l'Histoire, *David Fontaine*

INTERLUDES

Les mathématiques, science du défi, de l'énigme et du jeu ? *Hervé Lehning*
Escape games : créer des jeux grandeur nature, *Club ENScape Game*

Le bonheur des matheux qui font converger leurs sommes, *Joël Martin*

ENJEUX DU JEU : MOT, CONCEPT, MÉTAPHORE OU MODÈLE

Catherine Costentin (1983 L)

Agrégée de Lettres modernes, docteure en stylistique française à l'université Paris 4-Sorbonne et agrégée-répétitrice à l'ENS Ulm entre 1993 et 2002, elle est professeure en khâgne et SPÉ au lycée Chaptal à Paris.



Le jeu : derrière ce signifiant banal *évoquant* aussitôt quelque image familière se cache un réseau sémantique complexe. La polysémie du terme se déploie surtout à travers un grand nombre d'extensions figurales, notamment métaphoriques, autour desquelles se sont noués des débats sur la place du jeu dans l'appareil socioculturel : ces métaphores, d'abord figées en langue, aujourd'hui librement exploitées dans le discours des sciences humaines, prouveraient-elles que le jeu *reproduit* les grands types d'agissements humains ? ou qu'au contraire l'activité ludique peut fonctionner comme *modèle* de toute autre pratique ? Cette hypothèse, en vogue actuellement, n'eût pas effleuré les Anciens, car le chemin fut long avant qu'on accordât au jeu suffisamment d'intérêt pour l'élever au rang de concept, et surtout, de paradigme universel.

Polysémie du mot : le jeu du flou et du divers

Le mot français « jeu » est issu du latin *jocus* qui désignait toute forme de fantaisie verbale : jeu de mots, plaisanterie, badinage. Mais le latin était riche d'un autre terme, *ludus*, qui désignait par contraste « le jeu en actes » en même temps que « l'école », signe que le jeu soutenait déjà l'apprentissage des rudiments scolaires, et signe surtout que *ludus* opposait à l'expression libre du *jocus* son poids de gravité institutionnelle (au pluriel, *ludi* désignait les jeux de caractère officiel et religieux) et son mode de fonctionnement *régulé*. Le latin médiéval maintint le doublon, mais *jocus/giu/geu* prévalut sur *ludus* dans la langue dite « vulgaire », d'où le caractère tardif de formations savantes comme « ludique » (1910) ; « ludisme » (néologisme sartrien dans *L'Imaginaire*, 1940) ; « ludothérapie » (1950), « ludothèque » (1970) ; et tout récemment (date indéterminée) : « ludifier »/« ludification ».



L'étymon *jocus* l'ayant donc emporté par *dérivation populaire*, c'est sous l'unique pantonyme « JEU » que la langue française rassemble les deux principaux modes d'expression de la nature joueuse de l'homme : l'amusement libre et désintéressé que l'anglais désigne sous le terme *play* ou *playing* (quand on veut insister sur la durée indéterminée de cette activité chez l'enfant ou l'adulte) ; et la pratique ludique délimitée par un système de règles engageant échec ou succès, gains ou pertes – à quoi la langue anglaise consacre le mot *game* au singulier pour désigner l'activité elle-même, et le pluriel *games* pour référer, par métonymie, aux différentes variétés de jeux que l'esprit humain a créés puis classés selon leurs codes ou matériels spécifiques.

À cette double base, qui fait osciller le phénomène entre des pôles a priori contradictoires (régulé/non réglé ; intéressé/désintéressé ; spontané/concentré) se rattachent encore des extensions figurales lexicalisées. Outre le glissement de « jeu » à « jeux » déjà évoqué, on classera parmi les emplois métonymiques ce qui renvoie aux *manières de jouer* (musique, théâtre) ; ainsi que l'acception « aisance dans le fonctionnement d'une chose ou de plusieurs choses entre elles ». Car, selon le *Dictionnaire historique* Le Robert, c'est en passant de la dénotation du jeu performé à celle de l'espace où se déploie la performance, qu'on dut avoir l'idée d'attribuer notre signifiant à l'espace interstitiel qui donne au mécanisme d'*avoir du jeu*, autrement dit, de fonctionner facilement.

Mais à quelle acception rattacher le titre de certaines pièces de théâtre médiévales, à la fois sérieuses et comiques, comme *Le Jeu de Robin et Marion* ou *Le Jeu de la Feuillée* ? Embarrassé, le *Trésor de la langue française* cite Jean Frappier : « L'emploi assez indéterminé du mot *jeu* correspond au flottement des genres dramatiques à l'époque considérée. » Indétermination/flottement : c'est un constat critique que l'on retrouvera sous la plume des philosophes modernes du jeu. Le champ sémantique se perd dans le divers, engendrant un flou mal conceptualisable. Chacune des acceptions répertoriées devient notamment la base d'emplois métaphoriques : la métonymie spatiale inspire des expressions comme « avoir du jeu, donner du jeu à quelqu'un » (= les coudées franches) ; les jeux d'argent et de compétition, où s'invitent ruses et tricheries, favorisent l'apparition de locutions prises en bonne et mauvaise part : *respecter la règle du jeu, jouer le jeu, être en jeu, mettre en jeu, avoir beau jeu de, cacher son jeu, jouer franc jeu, voir clair dans le jeu de quelqu'un, jouer serré, jouer double jeu ; faire le jeu d'autrui, se jouer de quelqu'un, être joué...* Le *ludus/game* engage en effet des interactions sociales qui relèvent soit de la collaboration, soit de l'antagonisme, ou versent de l'un dans l'autre.

Quant au célèbre titre de la comédie de Marivaux : *Le Jeu de l'amour et du hasard*, c'est un bel exemple de syllepse (co-activation de plusieurs acceptions d'un polysème) : d'abord un clin d'œil aux *Jeux* du théâtre médiéval ; puis, derrière les mots



abstraites « amour » et « hasard », c'est bien à la fois les « coups » que tentent – à l'aveugle – les jeunes gens contre un adversaire inconnu, la rencontre fortuite de leurs stratagèmes parallèles, l'espace qu'ils cherchent à libérer dans le processus contraignant de leur alliance programmée, enfin l'irrésistible mécanisme amoureux entre deux êtres accordables d'avance, qui font de cette intrigue ingénieuse un « jeu » à multiples entrées sémantiques...

Mais tant d'acceptions subsument forcément l'existence de dénominateurs communs : peut-on alors ériger cette notion plurielle en concept ? *Penser* le jeu n'est toutefois qu'une exigence récente dont il n'est pas sûr qu'elle ait simplifié la question.

Le jeu comme concept et comme modèle : de l'évidence inessentielle à l'importance problématique

Ce sous-titre reprend l'analyse de Haydée Silva : « Évident et inessentiel durant de longs siècles, avec la modernité le jeu est devenu problématique, car il est apparu inévident et essentiel. » (1996) Le philosophe Colas Duffo a raconté ce parcours dans *Le Jeu. De Pascal à Schiller* ; avant de tenter, dans *Jouer et philosopher*, un travail d'épurement conceptuel que battent en brèche, aujourd'hui, de nouvelles tendances centrifuges.

À l'exception d'Aristote et de Thomas d'Aquin qui accordèrent au « jeu » quelques pages condescendantes (pratique enfantine, délassément adulte), il faut attendre le développement des jeux de hasard et d'argent à la fin du XVI^e siècle pour que les mathématiciens s'y intéressent au point d'en tirer, au siècle suivant, les bases du *calcul des probabilités*. Un fait social saillant entraîna donc un tournant épistémologique ; suivit un virage anthropologique contemporain de l'*Encyclopédie*, car aux efforts conjugués des mémorialistes et romanciers peignant cette *société ludophile*, s'ajouta le nouveau regard porté par les Lumières sur les enfants (Rousseau, Kant). Enfin Friedrich von Schiller, dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* (1795), proposa l'idée neuve de faire du jeu un critère universel d'humanisation, voire d'humanisation : « l'homme ne joue que là où, dans la pleine acception du terme, il est homme ; et il n'est tout à fait homme que là où il joue ».

C'est dans cette optique de valorisation que les penseurs du jeu poursuivirent leurs investigations au début du XX^e siècle, à commencer par Johan Huizinga, auteur en 1938 d'un essai sur « la fonction sociale du jeu » : *Homo Ludens*, encore considéré comme un ouvrage pionnier en matière de *ludologie*. Il fut la référence obligée du collectif qui réalisa, en 1967, le volume *Jeux et sports* dans l'*Encyclopédie de la Pléiade* préfacée par Roger Caillois, lui-même auteur en 1958 de *Les Jeux et les hommes*, autre ouvrage de référence. Avec ces deux penseurs, les études sur le jeu amorcent un nouveau tournant épistémologique, Huizinga écrivant : « la culture ne naît pas



en tant que jeu, ni du jeu, mais dans le jeu », ce qui fait de celui-ci une *matrice* de pratiques sociales plutôt que leur *mimésis*. Mieux encore, le jeu revêt, selon Huizinga, une fonction « noble » : inquiet devant la montée du nazisme, l'historien se sert en effet de cet essai de 1938 pour exprimer son attachement aux valeurs régulatrices des civilisations face à la barbarie. Pratique fondée sur la libre observance de conventions partagées avec des partenaires, le jeu y apparaît comme un outil de culture apprenant à dominer la nature, un entraînement possible au civisme individuel et collectif.

Comme la philosophie du jeu récemment élaborée par Colas Duflo reprend cet idéal éthique, nous survolerons les penseurs intermédiaires à l'exception de Jacques Henriot dont l'essai, *Sous couleur de jouer* (1989), fait du jeu l'*analogon* d'un monde dont il aiderait à penser les mécanismes, apprivoiser les règles, anticiper les dérives : en matière de ludologie, « la nouveauté », écrit Henriot, c'est que « l'idée même de Jeu se trouve prise pour modèle théorique et principe explicatif, permettant de concevoir et d'interpréter un certain nombre de situations, d'en comprendre le sens, et peut-être de les dominer » (p. 32). Quel chemin parcouru depuis Aristote et Thomas d'Aquin !

De son côté, Colas Duflo rompt avec les approches analogiques ainsi qu'avec la tendance énumérative des définitions proposées par Huizinga et Caillois, car il cherche à ressaisir le jeu dans son essence objective (*qu'est-ce que jouer ?*) et à extraire « le point central » (concept) susceptible de transcender toutes ces propriétés. Dans *Jouer et philosopher* (1997), il propose donc l'unique définition suivante : « Le jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité », ce qu'il appelle par néologie : la « légaliberté ». Il montre en effet que c'est par la « clôture ludique » (Huizinga) que les *règles du jeu* se distinguent des lois juridiques et que la *liberté du jeu* diffère de la liberté réelle, puisque ces règles n'existent pas en dehors du jeu et que la liberté consentie par le joueur se limite à l'espace-temps ludique. La « légaliberté » est donc *une création* puisqu'elle *s'invente* le temps du *game*, dans le cadre microsociétal formé par les co-joueurs, ce qui la rattache aussi à l'esprit du *playing* (autocréativité). L'action ludique se déploie ainsi dans un microcosme *transitionnel* (= entre fiction et réel) où le sens éthique du joueur, collectivement contrôlé, se construit ou se restaure, tandis que les valeurs morales de combativité sont sollicitées par la persévérance exigée tant que dure le jeu. S'inspirant en effet du concept spinozien de *conatus* (= *effort* en latin), Duflo redéfinit le fameux « plaisir ludique » en le rattachant à la « légaliberté », cet exercice particulier de la volonté du joueur qui se soumet *de son plein gré* aux règles du jeu choisi et cherche ensuite à y *persévérer*. Pour Duflo, ce *conatus ludique* n'est pas une volonté de puissance, mais l'appétence et la satisfaction de se donner les moyens de poursuivre, voire de gagner, la partie engagée.

Ces postulats constituent donc ce que Duflo appelle « une approche philosophique du jeu » (2006) ; mais son exigence d'un retour au sens *propre* du mot ainsi qu'au



noyau dur du phénomène ne peut empêcher que, dans les études actuelles en sciences humaines, prévaut au contraire « la métaphore ludique » (J. Henriot) et son élargissement paradigmatique à tous les domaines de la vie où imiter les mécanismes du jeu (excitation, contraintes, légaliberté, persévérance, coopération ou compétition, visée de progrès) permet de dynamiser les pratiques entrepreneuriales autant que pédagogiques. Un anglicisme s'est imposé : *gamification* (H. Silva, 2013) et son équivalent français : *ludification*, pour désigner ce nouveau phénomène de société qui en dit long sur l'évolution de nos valeurs : stimuler la performance, non seulement enfantine mais adulte, en insérant du *fun* pour soulager l'effort ! Est-ce toujours cette fonction « noble » du jeu dont rêvait l'humaniste Huizinga ?

Bibliographie chronologique

- F. von Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, 1795.
- J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), trad. fr. Paris, Gallimard, 1951.
- R. Caillois, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.
- , *Jeux et sports*, Encyclopédie de la Pléiade, Paris, Gallimard, 1967.
- J. Henriot, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, Corti, 1989.
- H. Silva (Ochoa), *Jeu et littérature*, DESS en Sciences du jeu, Université Paris XIII, 1996 (consultable en ligne).
- C. Dufflo, *Le Jeu. De Pascal à Schiller*, Paris, Puf, 1997.
- , *Philosopher et jouer*, Paris, Puf, 1997.
- , « Le jeu, invention d'une liberté dans et par une légalité », *Cahiers d'éthique sociale et politique*, n° 58, 1998, p. 98-105.
- , « Approche philosophique du jeu », in F. Bigrel (dir.), *La Performance humaine : art de jouer, art de vivre*, Bordeaux, Éditions du CREPS Aquitaine, 2006.
- H. Silva, « La *gamification* de la vie : sous couleur de jouer ? ». in *Hommage à Jacques Henriot, Revue Sciences du jeu*, Université de Villetaneuse, 2013.
- Article « Ludification », dans Wikipédia, 2017.

HASARD ET DIVERTISSEMENTS

DE QUEL JEU SOMMES-NOUS LES PIONS SELON HÉRACLITE ET PLATON ?

Arnaud Macé (ENS de Fontenay-Saint-Cloud 1992)

Agrégé et docteur en philosophie, professeur à l'université de Franche-Comté, ses recherches portent principalement sur Platon et sur les pensées présocratiques. Il a récemment publié, avec Lorenzo Ferroni, *Platon, Ion, édition, traduction et commentaire* (Les Belles Lettres, 2018).



Le fragment 52 d'Héraclite propose une comparaison entre le temps, au sens du temps d'une vie¹ (αἰών), et l'enfant affairé à un jeu : « le temps est un enfant qui joue, déplaçant des jetons » (αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεσσεύων). Dans les *Lois* de Platon (livre X, 903d3-e1), le personnage de l'Athénien invoque à son tour un « joueur de jetons » (πεττευτής) qui déplace ses pièces comme il faudrait imaginer que le dieu déplace chaque âme vers un lieu favorable ou défavorable en fonction de l'évolution de son caractère moral, tout au long de sa vie. Dans les deux cas, le destin qui accompagne nos vies est comparé à un jeu dont nous ne sommes pas les joueurs.

Est-il possible de mieux comprendre à quel jeu Héraclite et Platon pensent, afin d'éclairer l'analogie que chacun de ces deux auteurs nous propose ? La difficulté est que la famille de termes grecs ici employés se rapporte de manière générale à tous les jeux de jetons (πεττοί) dont les Anciens étaient friands². Pourtant, il se pourrait qu'Héraclite et Platon aient le même jeu en tête : celui des cinq lignes, un jeu où les jetons sont des petits cailloux et où l'on joue aussi avec des dés (Pollux, *Onomasticon* IX, 97, 4), de telle sorte que l'on puisse facilement l'utiliser pour illustrer un processus dans lequel il faut différencier le plan du parcours individuel (le déplacement du pion sur le plateau) et celui du destin qui ne dépend pas de lui (le lancé de dés et la main qui déplace le pion en conséquence). Platon ferait un



usage sérieux de cette analogie, mais peut-être pas Héraclite, s'il s'avère que le jeu en question est un jeu d'adultes. On a pris en effet l'habitude de voir dans l'enfant d'Héraclite une figure de l'innocence face au devenir. On ne croit pas si bien dire : il se pourrait qu'Héraclite suggère que le temps se joue de nous comme un enfant jouant à un jeu auquel il ne comprend rien.

Le jeu des cinq lignes : un élément de la culture héroïque athénienne

Deux tables de jeu trouvées à Athènes, datant respectivement du VII^e et du VI^e siècle, identifiées sans aucun doute possible comme des tables permettant de jouer au jeu dit des cinq lignes, établissent l'ancienneté de ce jeu en Grèce ancienne³. Une importante production d'images sur vases et amphores, datant de la période 540-480 avant J.-C., met en scène deux joueurs autour d'un plateau de jeu. Il s'agit le plus souvent d'Achille et Ajax, jouant tout harnachés de leurs lances et casques, et l'un des vases les représentant, conservé au Musée de Bruxelles, révèle, par la grâce d'une vue surplombante, le tableau de jeu à cinq lignes qui est invisible sur les représentations courantes, toutes de profil⁴. Or ce jeu de plateau, comme en témoignent les dés retrouvés avec les tables funéraires⁵, est un jeu qui se joue aussi avec des dés, ce qui permet de rendre compte des nombres inscrits au-dessus des têtes des joueurs sur les représentations de deux guerriers en train de jouer. On jouait sur des plateaux de jeu comportant un nombre impair de lignes, avec une ligne de partage au milieu du champ de bataille, la « ligne sacrée », la forme classique serait en cinq lignes, dans un schéma 2+1+2, mais il existerait aussi une version double à onze lignes en un motif 5+1+5⁶. La reconstruction hypothétique des règles du jeu⁷ conduit à penser que chaque camp fait bouger ces pièces dans une direction opposée de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite, avec pour objectif d'occuper les extrémités des lignes peu à peu abandonnées par l'adversaire.

La popularité de ces représentations dans l'Athènes de la seconde partie du VI^e siècle se situe semble-t-il à l'intersection de deux engouements⁸ : pour le jeu lui-même, puisque ce sont parfois tout simplement des citoyens contemporains qui sont représentés à la place des héros ; pour les représentations du monde homérique qui viennent ici transfigurer en passe-temps digne des héros une occupation ludique chère aux Athéniens. L'association des jeux de dés avec les guerriers homériques doit aussi être comprise dans un contexte où la culture du hasard et du sort est érigée en élément de l'identité aristocratique, particulièrement mis en avant dans la tragédie attique du V^e siècle⁹. C'est par exemple l'honneur d'exposer sa vie que l'on accepte de remettre au sort : le geste a une dimension religieuse qui apparaît nettement avec les prières qui accompagnent le moment où les guerriers homériques jettent leurs « sorts » dans le casque pour savoir qui ira affronter le champion de l'autre camp¹⁰. Être choisi par le sort, c'est être choisi par les dieux : le sort est le véhicule du destin.



De quel jeu sommes-nous les pions selon Héraclite et Platon ?

Platon : aléa et topologie du destin

Platon propose de penser la justice immanente à l'œuvre dans l'univers (*Lois* X 903c-e) en faisant un usage analogique d'un jeu de jetons. Cette analogie prend place dans la seconde réfutation de l'impiété (899d5-905d), celle qui s'adresse aux impies qui estiment à tort que les dieux ne se soucient pas des affaires humaines. L'argumentation développée par le personnage de l'Athénien vise à établir que toute activité intelligente prend soin de l'objet dont elle s'occupe dans sa totalité sans négliger le moindre détail¹¹. L'Athénien dresse un tableau incluant, parmi l'ensemble des détails réglés par les dieux, l'administration de la justice cosmique (903e4-905d1). Or l'analogie qui est choisie pour illustrer cette administration est précisément celle qui concerne un jeu qui se joue avec des jetons.

« Et comme l'âme, à chaque fois ajustée à un corps, tantôt celui-ci, tantôt celui-là, connaît toutes sortes de changements, soit ceux dont elle est la source, soit sous l'effet d'une autre âme, il ne reste plus d'autre tâche au joueur de jetons que de déplacer le caractère qui devient meilleur vers un lieu meilleur, et celui qui devient pire vers un lieu pire, comme il convient dans chacun de ces cas, de telle sorte que chacun reçoive la part qui lui revient. » (Platon, *Lois* X 903d3-e1, nous traduisons)

Ce qui doit être remarqué dans la façon dont Platon met ici en scène un πεπτευτής, quelqu'un qui joue avec des jetons, c'est la distinction très nette entre deux temps et la façon dont cette distinction détermine la marge de manœuvre qui est celle du joueur. Les âmes sont responsables des changements qu'elles produisent, en elles-mêmes ou les unes pour les autres, de telle sorte qu'il « ne reste plus d'autre tâche » au joueur que de « déplacer » chacun vers un lieu qui lui convient. La suite du passage met en effet en œuvre une forme de géographie morale dans laquelle chaque âme, en fonction de l'évolution de son caractère, se déplace vers une destination correspondante ; cette géographie pouvant à son tour être interprétée comme une image de la justice immanente qui assigne chacun à la fréquentation des individus qui lui ressemblent¹². L'analogie suppose que Platon pense à un jeu dans lequel le déplacement des pions fait suite à un événement dont le résultat ne dépend pas du joueur : ce détail semble indiquer que Platon pense à un jeu où le lancement de dés précède le déplacement des pions¹³. Ce détail permettrait de trancher, en matière d'identification du jeu auquel pense Platon, à l'encontre des variantes des jeux de πεσσοί telles que celles où il semble que l'on développe, sur un plateau, des stratégies pour capturer les pions de l'adversaire, comme dans le jeu que Julius Pollux appelle « Polis ».

Décrivant, en *Lois* 904c-e, le fait que chaque type d'âme est susceptible de changements moraux qui sont encore superficiels ou qui sont déjà plus profonds, dans la justice comme dans l'injustice, l'Athénien indique que le déplacement sera à son tour superficiel ou profond. Les âmes les plus endurcies dans l'injustice iront jusque



dans les profondeurs de l'Hadès, tandis que l'âme qui devient exceptionnellement bonne, passe dans un lieu exceptionnel, un lieu qu'il faut dire « entièrement sain (τόπον ἅγιον ὅλον) » (*Lois* X 904e1). Ajoutons en outre que Platon semble concevoir les deux directions comme dessinant deux camps, celui de l'excellence et celui du vice, les dieux prenant leurs dispositions pour faire gagner un camp contre l'autre (904b). Ces deux propriétés, les directions différentes et la disposition agonistique, correspondent à la disposition et au mouvement du jeu des cinq lignes, tels qu'évoqués précédemment¹⁴. Cela implique seulement que le dieu joue les deux équipes en même temps – lançant les dés pour déplacer les âmes devenues plus ou moins vicieuses ou vertueuses dans des directions opposées –, comme un joueur d'échecs jouant contre lui-même, à la manière du joueur de la *Schachnovelle* de Stefan Zweig.

Héraclite. L'enfant et le jeu du destin

αἰὼν παῖς ἐστί παίζων, πεσσεύων παιδὸς ἢ βασιληΐη, (fr. 52)

« Le temps est un enfant qui joue, déplaçant des jetons : la royauté appartient à un enfant. »

Plusieurs interprètes du fragment 52 d'Héraclite ont fait l'hypothèse que le jeu de πεσσοί, auquel il est fait allusion, doit combiner les déplacements sur un plateau et le lancé de dés¹⁵, ce qui ferait du jeu des cinq lignes l'hypothèse d'identification la plus probable aussi dans ce cas. Héraclite est contemporain de la production d'amphores et de vases sur lesquels Ajax et Achille jouaient aux cinq lignes, puisque l'on situe en général sa naissance dans les années quarante où ces représentations commencent à apparaître, et qu'on lui prête d'avoir vécu soixante ans, et peut-être même d'avoir vu la libération de l'Ionie à l'issue de la bataille de Platées, en 479. L'engouement des Athéniens pour la culture homérique et les jeux de πεσσοί, qu'ils associent aux héros de l'épopée, ne sont certainement pas inconnus d'un Ionien d'une génération qui a appris à reconnaître la nouvelle puissance d'Athènes et de Sparte, libératrices du monde grec. Or Héraclite est très dur à l'égard d'Homère et se sert notamment des enfants pour le ridiculiser.

C'est pour rire d'Homère, prétendument le plus sage des hommes, qu'Héraclite le montre incapable de résoudre les énigmes à deux francs sur les poux, que l'on abandonne si on les attrape et que l'on emmène avec soi si on ne les attrape pas (fr. 56). Or les enfants sont un motif récurrent chez Héraclite, et, comme on l'a montré, c'est un motif le plus souvent négatif¹⁶. Héraclite désigne avec condescendance les jeux d'enfants, lui qui aurait qualifié les opinions des hommes de « jouets d'enfants (παίδων ἀθύρματα) » (fr. 70). Le comportement de l'enfant semble être une image possible de ce qui est erratique, ainsi de la marche de l'homme en état d'ébriété, qui paraît « être mené par de jeunes enfants, titubant, sans comprendre où il va (ἄγεται



ὕπὸ παιδὸς ἀνήβου σφαλλόμενος, οὐκ ἐπαίων ὅκη βαίνει) » (fr. 117) ou de la ville que les Éphésiens sans jugement laissent aux enfants, eux qui tiennent à condamner leurs hommes de valeur à l'exil (fr. 121). L'enfant est à l'homme ce que l'homme est au dieu (fr. 79). Or les jeux de πεσσοί ne sont pas des jeux d'enfant¹⁷ et le jeu des cinq lignes est lui-même un jeu d'adultes où l'habileté et le hasard se mêlent : en parlant du jeu de guerre inventé par Palamède, les Anciens parlaient même d'un jeu « savant », un jeu où la ruse est requise¹⁸.

L'enfant, figure de l'ignorance, pour Héraclite, saurait-il dominer ce jeu prisé par les guerriers ? Ou, ayant lancé le dé, à supposer que ce soit déjà un enfant assez grand pour lire les chiffres et respecter les règles (sans rejouer le dé jusqu'à obtenir le résultat qu'il désire !), saurait-il quelle pièce il faut jouer plutôt qu'une autre ? Si le temps de nos vies est comme un enfant qui ne sait pas jouer à ce jeu, cela voudrait dire que les parts de destin semblent distribuées n'importe comment : les succès les plus éclatants récompensant parfois les forfaits les plus abjects et l'humiliation blessant souvent les plus méritants, et parfois l'inverse, sans logique apparente. La vérité est peut-être plus profonde : Héraclite pourrait bien se moquer des calculs des adultes, qui croient savoir, du haut de leur petite perspective sur les choses, quel cours le destin aurait dû prendre, comme il riait d'Homère « l'astrologue » (ἄστρολόγον τὸν Ὀμηρον, fr. 105) qui croyait savoir quel destin attend les héros. Car l'ordre véritable est si profond que même un enfant bousculant les pièces d'un jeu trop compliqué pour lui ne saurait y échapper. Le fragment 124 ne suggère-t-il pas que « le plus beau des arrangements est comme un tas de poussières que l'on disperse (ὥσπερ σάρμα εἰκὴ κεχυμένων ὁ κάλλιστος κόσμος) » ? Ce sont nos idées trop humaines de l'ordre que le monde bouscule sans cesse.

Notes

1. F. Frontera (éd.), *Eraclito. Frammenti. Testo Greco a Fronte*, Rome, Bure, 2013, p. 373.
2. R. G. Austin, « Greek board-games », *Antiquity*, n° 14, 1940, p. 267-271, ici p. 260 ; L. Kurke, « Ancient Greek board-games and how to play them », *Classical Philology*, vol. 94, n° 3, 1999, p. 247-267, ici p. 253.
3. U. Schädler, « *Pente grammai*. The ancient Greek board game five lines », in J. Nuno Silva (éd.), *Board Studies Colloquium XI, Proceedings*, Lisbonne, Associaçao Ludus, 2009, p. 169-192, ici p. 175-176.
4. U. Schädler, *ibid.*, 176-177 ; et V. Dasen, « Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'alea », *Revue du Mauss*, n° 46, 2015, p. 81-98, ici p. 82-85.
5. U. Schädler, *ibid.*, p. 175.
6. *Ibid.*, p. 181.
7. *Ibid.*, p. 195-196.
8. V. Dasen, « Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'alea », art. cité, p. 92.
9. *Ibid.*, p. 91-93.



10. P. Demont, « Lots héroïques : remarques sur le tirage au sort de l'Iliade aux Sept contre Thèbes », *Revue des études grecques*, vol. 113, 2000, p. 299-325.
11. Voir A. Macé, « La justice cosmique dans les *Lois* de Platon : Platon lecteur d'Homère et d'Anaxagore », in A. Jaulin, M. Crubellier et P. Pellegrin, *Philia/Dikè. Aspects du lien social et politique en Grèce ancienne*, Paris, Classiques Garnier, 2018, p. 277-296, ici p. 282-285.
12. *Ibid.*, p. 288-290.
13. *Ibid.*, p. 290-291.
14. U. Schädler, « *Pente grammai*. The ancient Greek board-game five lines », art. cité.
15. C. H. Kahn, *The Art and thought of Heraclitus. An Edition of the Fragments with translation and commentary*, Londres, Cambridge UP, 1979, p. 227 ; pour une opinion différente, voir U. Schädler, *ibid.*, p. 185.
16. D. Babut, « Héraclite critique des poètes et des savants », *L'Antiquité classique*, vol. 45, n° 1, 1976, p. 123-155.
17. U. Schädler, « *Pente grammai*. The ancient Greek board-game five lines », art. cité, p. 186.
18. V. Dasen, « Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'alea », art. cité, p. 88.

JOUER OU NE PAS JOUER : LA QUESTION DE BLAISE PASCAL

Laurent Thirouin (1976 l)

Joueur de trictrac et de piquet, d'homme et de reversis, il doit souvent se résigner, faute de partenaires, à arpenter Port-Royal et à développer ses recherches sur Blaise Pascal, Pierre Nicole et les augustiniens du grand siècle. Il a publié *Le Hasard et les règles : le modèle du jeu dans la pensée de Pascal* (Vrin, 2^e éd. 2011), *L'Aveuglement salutaire. Le réquisitoire contre le théâtre dans la France classique* (Champion Classiques, 2007).



« D' où vient que non seulement vous ne condamnez pas le jeu, mais que vous voulez faire dépendre la Religion et la Divinité du jeu de croix et pile ? » C'est en ces termes que le premier critique des *Pensées*, un certain abbé de Villars, veut jeter le discrédit sur ce petit volume appelé à un grand destin. Pascal, ami du jeu ? Pascal, joueur lui-même ? On n'oserait le soutenir de l'auteur des *Provinciales*, de ce « si grand ennemi des casuistes relâchés » (c'est encore notre abbé qui parle). Mais on sait par ailleurs ses relations avec le chevalier de Méré, joueur notoire. On sait surtout que c'est à la requête de celui-ci, pour régler des difficultés surgies à la table de jeu, que Pascal établit la règle des partis et jette les premiers fondements de la nouvelle science des probabilités.

Dans son œuvre philosophique et morale, qui passe communément pour sérieuse, sombre, tragique, le jeu est omniprésent. La question même de Dieu surgit selon la logique d'un pari. « Dieu est, ou il n'est pas. Mais de quel côté pencherons-nous ? [...] *Il se joue un jeu*, à l'extrémité de cette distance infinie, où il arrivera croix ou pile : que gagerez-vous ? » L'argument est célèbre. C'est à cette page « scandaleuse »



que faisait allusion, bien entendu, l'abbé de Villars. Peut-on étendre de la sorte le domaine du jeu, jusqu'à y intégrer les choix les plus intimes et les plus cruciaux ? Rien n'échappe au jeu pour Pascal, quoi qu'en disent les demi-habiles, adversaires par excellence d'une telle conception de l'homme et de la société.

Prenons le divertissement. Pascal a attaché son nom à cette notion, dont il trouvait une première ébauche dans les *Essais* de Montaigne. Les *Pensées* évoquent bien entendu quelques divertissements familiers au XVII^e siècle : la paume (« une même balle [...] mais l'un la place mieux »), la chasse (« passer tout le jour après un lièvre »), la danse, le billard, le jeu de piquet (dans un cachot, une heure avant la sentence). Mais la radicalité pascalienne est d'élargir le champ du divertissement à l'ensemble de nos activités, y compris les moins divertissantes : les charges, les affaires, les tracasseries « dès la pointe du jour ». Le moraliste le déclare sans ambages : « Sans examiner toutes les occupations particulières, il suffit de les comprendre sous le divertissement. » Que l'on en ait conscience ou non, nous passons donc notre temps à jouer.

Dès lors, il ne saurait être question de condamner une pratique aussi consubstantielle à l'existence humaine et, à tout prendre, aussi gratifiante : « Sans divertissement il n'y a point de joie. Avec le divertissement il n'y a point de tristesse. » On cite volontiers une remarque des *Pensées* sur tout le malheur des hommes : « de ne pas savoir demeurer en repos dans une chambre ». Mais là n'est pas le dernier mot de Pascal, le terme de son argument – bien au contraire. Car après avoir énoncé la *cause*, le philosophe entend encore donner la *raison*, c'est-à-dire montrer que le phénomène obéit à une rationalité essentielle, et qu'il est à ce titre inéluctable. Que le roi lui-même se diverte ne jette sur sa personne aucun discrédit. Le roi est le joueur par excellence, assuré plus que tout autre de ne jamais manquer de divertissement. Ce sont les demi-habiles qui s'insurgent. Ils ne veulent pas de ce jeu, s'en moquent, « triomphent à montrer là-dessus la folie du monde ». Mais la balance des *Pensées* ne penche pas de leur côté. Pascal est sensible aux bénéfices du divertissement. Ce n'est pas une solution, certes, et le divertissement tient du poison autant que du remède : il nous conduit insensiblement à la mort, mais l'on n'a rien trouvé de mieux pour apaiser l'angoisse de vivre. Contre tous les donneurs de leçons, les philosophes à la vue étroite, on a *raison* de se divertir.

Le jeu est encore ailleurs. Dans le tableau que fait Pascal de notre monde, le hasard règne en maître : hasard de la naissance, de la condition sociale, du métier, de la confession religieuse même. Les lois par lesquelles nous donnons quelque espèce d'ordre à cette société tout aléatoire ne sont rien d'autres que des règles de jeu – parfaitement arbitraires, et néanmoins indiscutables, comme le sont toutes les règles de jeu. Elles ne possèdent aucune légitimité par elles-mêmes, n'ont aucun rapport à la justice, mais s'imposent par leur seule aptitude à régler : c'est le « fondement



mystique de [leur] autorité ». Car plus que le plaisir, ou le sentiment de liberté, ce qui constitue le jeu, pour Pascal, c'est la puissance de la règle, dans une conjonction du dérisoire et de l'implacable ; c'est le plaisir, légèrement pervers, de ne pas coïncider avec son acte ou son personnage et de se conformer à un code.

Le jeu est donc partout, nous sommes tous des joueurs. On peut l'être cependant de multiples façons.

Les plus lucides acceptent cette condition, non qu'elle les enchante toujours, mais avec une ironique résignation. Platon et Aristote veulent bien jouer aux législateurs et écrire les *Lois* ou la *Politique* par manière de divertissement, en se jouant, « comme pour régler un hôpital de fous », nous dit Pascal, sachant que pour modérer les fous, on ne saurait mieux faire que d'entrer dans leur folie. On ressemble en cela au roi du premier *Discours sur la Condition des Grands*, autre simulateur, échoué sur une île déserte, couronné par hasard et à la suite d'une méprise, qui se résout « de se prêter à sa bonne fortune ». Il se laisse traiter de roi ; il accepte de jouer au roi, tout en sachant pertinemment qu'il ne l'est en rien.

La plupart des joueurs le sont sans le savoir, comme ces hommes qui passent leur existence à se divertir, dans les activités les plus arides et insignifiantes, et qui respectent des codes dont ils ignorent la structurelle inanité. Ce sont eux les fous, ceux qui pour de bon « pensent être rois et empereurs ». Leur jeu est triste, et désastreux au bout du compte, mais il les protège de nombreux déboires.

Reste une dernière catégorie : celle des non joueurs patentés, qui ne l'entendent pas de cette oreille, qui n'ont aucune intention de jouer en un monde aussi grave – qui y *croient* profondément. Dans les *Pensées*, ils portent le nom de demi-habiles. Ils sont les ennemis de ces règles factices qui humilient notre sens de l'équité. Ils veulent que le mérite serve de fondement légitime aux responsabilités et s'emploient sans relâche à détromper un vain peuple, qui confond la coutume et la raison, qui prend des règles grotesques pour un ordre accompli. Mais leur dénonciation conduit, selon Pascal, à un jeu de dupes. Quand ils ébranlent la coutume pour mettre en place une authentique justice, ils déclenchent frustrations, guerres civiles et livrent le monde à la tyrannie. Ils mènent « le jeu sûr pour tout perdre ». Ils jouent donc, à leur manière, un jeu d'autant plus désastreux qu'ils croient échapper au jeu.

Mauvais joueurs, ils le sont comme des gens qui jouent sans jouer. Mais refuser de jouer ne suffit pas à annuler le jeu, à vous délivrer de la condition de joueur. Dans un monde irrémédiablement en proie au jeu, c'est obtenir seulement la certitude de perdre. Celui qui refuse le pari pour Dieu en donne l'illustration suprême.

On touche là à un fâcheux malentendu concernant les célèbres pages des *Pensées* connues comme « le Pari », alors que Pascal n'emploie jamais ce terme (il utilise seulement le verbe *parier*) et qu'il intitule son argument « Infini rien ».



Il est bon de se rappeler l'origine des instruments mathématiques que l'auteur transporte dans le débat religieux, les circonstances précises qui ont fait de Pascal l'un des pères de la science du hasard. L'anecdote est bien connue. Le mathématicien s'est mis à l'œuvre sur la sollicitation du chevalier de Méré, qui demandait à la géométrie de le tirer d'embarras dans certaines circonstances de sa vie de joueur. Lorsqu'un jeu de hasard long, fait de multiples manches, doit être interrompu, faute de temps, avant donc que le hasard ait déterminé un vainqueur, comment répartir les mises déposées sur la table de jeu ? Les partager également entre les divers joueurs est une solution inacceptable pour celui qui, le plus proche de la victoire, avait bon espoir de remporter l'ensemble des mises ; mais les lui attribuer d'emblée, dans leur intégralité, n'est pas non plus envisageable, car chacun sait que le hasard est aveugle, et que s'il avait eu cours jusqu'au terme, un renversement n'était pas exclu. Le mathématicien est donc sollicité pour calculer le juste *parti* (tel est le terme technique) – une répartition des mises, correspondant aux chances de chacun des joueurs, et tellement exacte, qu'il revienne strictement au même pour lui de continuer à jouer en espérant la victoire, ou de quitter la table de jeu avec un moindre dédommagement. La géométrie du hasard, cette science qui est en train de voir le jour, permet ainsi de formuler une véritable alternative, où il appartient à chacun d'opter ou non pour le risque, en sachant exactement la valeur de son espérance.

Étant donné ce soubassement mathématique, ostensiblement déployé dans le texte des *Pensées*, nous avons partiellement tort quand nous reformulons la question en termes de pari. Le jeu auquel nous engage Pascal n'est pas un nouveau jeu, dans lequel il souhaiterait que nous nous risquions. C'est un jeu déjà entamé, un jeu qu'il s'agit éventuellement d'interrompre. La situation existentielle de l'homme correspondant aux termes des partis n'est donc pas exactement celle de quelqu'un qui hésite à parier ou non, mais de celui qui hésite à *interrompre* ou non un jeu en train de se dérouler, à « renoncer à l'attente du hasard et rentrer [...] en la propriété de quelque chose », disait Pascal dans ses écrits mathématiques. Si le géomètre était capable ici, comme il l'a fait pour Méré, de calculer un parti, il mettrait son interlocuteur dans une situation de choix équitable, il le placerait devant une alternative dont il serait également raisonnable de suivre chaque branche. Mais précisément, *il n'y a pas ici de parti* ; la situation, telle qu'elle a été définie, « ôte tout parti ». Cette étrange formule du texte de Pascal, si peu commentée, n'a aucun sens, en dehors du cadre mathématique qui est le sien. Comprenons : le géomètre ne peut calculer aucun équivalent dont la possession compenserait l'abandon des espérances aléatoires. S'il n'y a pas de parti, au sens mathématique du terme, le joueur n'a pas d'autre comportement raisonnable que de continuer à jouer.

Si l'on est vraiment *embarqué*, comme l'affirme Pascal, il nous faut passer de la logique instinctive du pari (doit-on s'embarquer ? miser sur ce bateau ? prendre



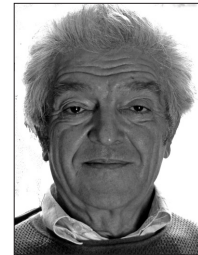
la mer ?) à la logique des partis (faut-il débarquer ? faut-il quitter le navire ?). Le pseudo-pari de Pascal – le discours « Infini rien » – présente l’hypothèse d’une fuite : la fuite d’un infini éventuel, pour un rien garanti – d’un abandon de l’espoir. Les notions de risque et de prudence ont alors totalement changé de signification. Celui qui joue ne court pas un risque : il conserve une espérance. Et celui qui refuse de jouer ne saurait se juger *prudent*. Il est seulement celui qui n’a rien à gagner – celui qui ne *veut* rien gagner. Il suscite d’emblée la catastrophe finale qu’il appréhende (et qu’il n’aura en effet plus à craindre, puisqu’elle a déjà eu lieu). Si ce mécanisme de défaite, d’automutilation, peut s’expliquer sur un plan psychologique, il ne saurait se parer du titre de *prudence*. On le voit, la pointe de l’argument pascalien n’est pas l’invitation à miser, mais à ne pas désespérer. Ce à quoi le géomètre veut conduire son interlocuteur, c’est à refuser de perdre une espérance. Non pas à se mettre à jouer, mais à rester dans le jeu.

Jouer ou ne pas jouer ? Le pire de tous les jeux pour Pascal, le « jeu sûr pour tout perdre », c’est de quitter le jeu pour ne pas perdre. La suffisance des non-joueurs est la vraie conduite d’échec.

ON JOUE AUSSI, EN PREMIER, AVEC LES MOTS. POURQUOI ?

Jacques Nassif

Devenu psychanalyste dans les années 1970 et s’efforçant de le rester depuis, il est l’auteur de plusieurs livres où il s’essaye à faire communiquer sa discipline avec le théâtre (*Le Bon Mariage*), l’histoire, une correspondance avec Philippe Boutry, (*Martin l’archange*), la littérature (*L’Écrit, la voix*). Il prépare un livre où il préconise un retour à Bataille, pour relancer une psychanalyse dont on proclame le prétendu déclin, qui paraîtra fin mai aux éditions des Crépuscules (*Pour Bataille*). Son ouvrage, *Comment devient-on psychanalyste ?*, qui a obtenu en 2000 le prix Œdipe, tente de jeter un pont en direction de la jeunesse.



Cher Stéphane,
J’ai donc accepté de m’entretenir avec toi, et peut-être aussi me suis-je targué de t’entretenir, à propos du jeu avec les mots, avec ce qu’ils sont, avec ce qu’ils nous disent et même ce qu’ils nous font.

Si je choisis d’emprunter, pour rédiger mon article, la forme d’une missive, c’est d’abord parce que cela m’a justement fait quelque chose que tu puisses m’écrire en me demandant si je vivais toujours à Fontainebleau.

Les mots, on a envie de jouer avec eux, et c’est une première raison, pour les empêcher de nous figer ou de nous épingler dans le temps. Ils restent, eux, pérennes et fixes, dans leur acception, voire dans l’assignation aux circonstances dans lesquelles



On joue aussi, en premier, avec les mots. Pourquoi ?

nous les employons, alors que la vie en nous n'arrête pas de nous émouvoir pour nous faire bouger ou pour nous obliger à reconnaître à quel point tout ce qui nous touche ou nous concerne est éphémère, ne cesse de changer.

Fontainebleau, si tu veux savoir, j'ai pensé m'y installer, quand j'ai appris (et c'était sans doute la dernière fois où l'on s'est vu) que j'étais nommé attaché de recherche au CNRS, et je l'ai quitté six mois après, quand on m'a fait savoir que ce poste avait été créé (pourquoi cette contradiction ?), non pour mener à bien la recherche que j'avais entamée et dont le projet avait convaincu, mais pour un normalien agrégé.

Or on était en 69, et, le jour de l'agrégation, j'ai quitté la bibliothèque Sainte-Geneviève où je composais, quand l'odeur des bottes des CRS a remplacé celle des incunables et que je n'ai pas cru pouvoir continuer à écrire une dissertation de philosophie sous leur surveillance.

Pour commencer à jouer avec le sigle de ces mots, un simple N, biffé par l'Histoire, aura donc suffi à décider de l'orientation de ma vie : car cette sortie un beau matin, place du Panthéon, je ne pouvais le savoir, a entraîné pour moi une sortie de l'Université.

On aura tout fait pour me repêcher : une année supplémentaire à l'École, gracieusement accordée par Flacelière, le directeur de l'époque, sans doute pour se faire pardonner d'avoir lourdé Lacan de la salle Dussane ; ce qui n'a pas suffi à m'éviter des notes infamantes à l'agrégation de 70, qui marquait le retour d'une certaine réaction dans la pensée ; puis un poste de maître-assistant à Vincennes, dans le Département de psychanalyse fraîchement créé, mais où je ne suis pas parvenu à m'intégrer, soit à cause des remous du côté des étudiants soit à cause des dissensions entre les psychanalystes enseignants, qui m'ont entraîné à claquer ma démission. Et le fait d'avoir échoué par deux fois à l'agrégation m'a, semble-t-il, acquitté de ma dette à l'égard de l'École, qui, de son côté, ne m'a jamais rien réclamé.

N'allait jouer que mon allégeance à l'égard des maîtres qu'elle m'a prodigués : une dette autrement plus impayable, je dois l'avouer, ayant eu la chance d'avoir été formé en philosophie par Derrida et Althusser, bien avant et autrement que par maître Lacan qui, heureusement, ne fut jamais mon analyste, étant déjà celui de ma femme et de toute sa famille d'ailleurs...

Tu essayes à ton tour de me repêcher, en demandant à l'*outsider* que je me sens encore, de t'écrire pour *L'Archicube* ma bafouille sur le jeu de mot, m'y jugeant autorisé sans doute, non par l'excellence de mes références universitaires donc, mais de par l'exercice d'un métier, d'une vocation, disons, embrassée, celle du psychanalyste, lorsque je me suis aperçu qu'enseigner n'était pas dans mes capacités et que je me sentais destiné, plutôt à écouter qu'à pérorer.



Or tu sens bien qu'à la façon dont je m'y prends, en te racontant un peu ma vie, je sors du moule de la distinction et de la discrétion qu'un universitaire doit adopter comme ton, en laissant parler le sujet qu'il aborde, plutôt que celui qui l'est, permets-moi l'anacoluthie.

Mais c'est bien pour rester au plus près de ce que les mots nous font, eux qui ne se contentent pas de jouer entre eux à faire des avances aux choses et à former des figures entre eux, mais qui s'emploient dès le départ à fabriquer un sujet, serait-ce celui qui choisira de rester coi, pour dire non à ce que les mots voudraient lui faire dire, malgré lui. J'aurais ainsi pu préférer garder le silence et continuer de te laisser croire que je vivais encore à Fontainebleau...

Mais c'est toujours comme ça que les choses commencent : par l'acte de dire non à ce non, par l'exercice suspendu de ce droit imprescriptible de dire non au langage lui-même, ce qui est une première tentative, catastrophique si elle est menée jusqu'au bout, de maîtriser les mots que l'Autre nous a imposés, car personne, bien évidemment, ne peut se targuer de les avoir inventés, même si c'est pour la première fois qu'il décide de les emprunter.

Or il va presque sans dire qu'un enfant n'en use pas toujours avec le sens que leur a donné le dictionnaire ; ce qui est une première façon d'entrer pour lui dans le jeu sur le dos des mots : lorsque ces cailloux sédimentés par leur usage le font trébucher sur la route du langage et que cela fait rire tout le monde.

Mais ce premier rire lui fait justement prendre conscience qu'il s'est ainsi octroyé une première et immense liberté, si bien qu'il prend alors le pli de s'y adonner pour babiller et pouvoir en rire lui-même, allant jusqu'à se permettre d'affirmer que c'est le chat qui fait *ouah ouah* et le chien qui fait *miaou miaou*.

Il n'est que temps, tu l'imagines bien, d'y mettre bon ordre, l'école prenant alors le relais de ces parents encore trop joyeux pour s'en formaliser, certains allant même jusqu'à favoriser un passage par l'idiolecte incompréhensible aux autres, grâce auquel une famille ou un couple s'installe en îlot de sauvegarde d'une tendre anarchie à abandonner.

Tu me vois arriver chemin faisant au cœur de la question : le jeu avec le mot, la liberté de lui faire dire autre chose ou de le démentir, c'est ce qu'un enfant s'octroie, et nous autres après lui, bien sûr, pour échapper à l'établissement plus ou moins coercitif de ce que je te prierai d'appeler le surmoi, mais qui n'est autre donc que l'obligation de se plier à la conformité grammaticale et syntaxique des phrases bien formées et à celle encore plus rigoureuse de l'usage licite du sens attesté.

Il en découle que le jeu de mot est tout ce qui nous reste si l'on cherche à mettre de l'esprit dans ce qui pourrait sinon s'appréhender comme l'apprentissage d'un automatisme. Le français renâcle, en effet, à nommer en un seul mot, comme le font



On joue aussi, en premier, avec les mots. Pourquoi ?

l'allemand (*Witz*) ou l'arabe (*nuqtah*), ce qui devient le « trait » ou le « mot d'esprit », comme s'il se montrait plus sensible à cette origine honteuse ou fautive, car elle vous replonge dans cette enfance où l'on se voyait condamné à apprendre la localisation sur une ligne et avec des ronds ou des bâtons ce qui jusqu'alors coulait de source, venant de la seule voix.

L'esprit, donc, c'est ce qui se glisse au cœur même de la servitude la plus obli-gée, pour donner, si possible, un autre sens à l'automatisme d'une transcription du signifiant en lettres, démontrant à l'interlocuteur qu'on n'est pas trop dupe des mots qu'on est forcé d'employer, correctement d'abord, si l'on veut être entendu, puis en les faisant dévier un tant soit peu de leur sens, si l'on veut prendre de la distance avec la sacro-sainte communication et faire sourire un éventuel complice vous adressant son *regard entendu*.

Cette expression du langage des phrases faites met justement dans le mille, car l'enfant que nous avons laissé plus haut tirant la langue sur sa page d'écriture est justement celui qu'on oblige à repasser de ce qu'il a entendu déjà et qu'il comprenait assez, du côté de l'image qu'on lui montre, accompagnée du dessin des lettres du mot que l'image enseigne, afin qu'il passe du son entendu au versant de ces lettres qui deviennent ainsi visiblement, et non plus seulement auditivement, distinctes, ce qui est une façon de rendre irréversible la traduction de la synchronie d'une compréhension en diachronie d'un vouloir-dire.

Que les enfants s'y soumettent, après avoir renoncé au mutisme d'un non à l'alié-nation langagière, est un second tour de force, tous les maîtres te le diront et bien peu d'enfants devenus grands, tellement ils y ont consacré d'efforts, s'en souviennent encore. Celui qui ne l'oublie pas, c'est ce personnage fantôme qu'est cette instance du psychisme que Freud a mise au jour comme aussi fondamentale que l'inconscient lui-même : le surmoi.

Il est, en effet, celui qui incarne la mémoire d'une bataille, en principe définiti-vement gagnée, contre l'analphabétisme, s'étendant jusqu'à une bagarre sans cesse continuée contre la dysorthographe qui, dans notre langue, la plus académique de toutes, a encore de beaux jours devant elle.

Mais le plus drôle est que cette instance du psychisme, alors même qu'elle plonge ses racines dans la discrétion imposée au flux d'une voix par la nécessité de séparer les lettres et de mettre un silence entre les mots, se camoufle presque toujours, allant à rebours de cette discrétion, comme étant le continu d'une voix : celle de la raison, dans la morale de Kant, ou de la conscience, chez Heidegger, voire, chez Lacan, comme ce retournement du « j'ouïs » de l'esclave, en cette injonction : « *jouis !* », que lui intime le maître.

Et ce n'est que pour mieux nous leurrer, car le surmoi est peut-être un juge ou un parangon de morale, mais ce n'est pas un autre : il est juge et partie, bourreau et



victime, à la fois maître et esclave, car il n'occupe sa fonction de surmoi qu'à partir du moment où il travestit sa voix en celle d'un autre, alors que, à l'instar du juge Adam, dans *La Cruche cassée* de Kleist¹ il est sommé de juger la cause d'un coupable qui n'est autre que le juge lui-même.

Si tu t'appropries cette véritable pierre de touche pour identifier un surmoi, et qui ne s'assimile donc pas à n'importe laquelle de ces instances morales qui ne font plus la grande peur qu'elles inspiraient autrefois, il te faudra considérer que celui-ci a, au contraire, encore de beaux jours devant lui, s'arrogeant la prérogative, non pas de faire respecter la loi, mais de tout réduire à de la lettre qui tue l'esprit.

Et quel est donc le seul moyen de lui échapper un tant soit peu, si bêtes et systématiques que soient ses injonctions ? Eh bien, en se montrant capable de jouer avec des mots auxquels on pourrait au moins rendre un peu de l'esprit qu'il leur a fait perdre, lui qui ne s'attache qu'à la correction de leur émission et, si possible, à la pertinence de leur énonciation, en lieu et place.

Il faudra donc les déplacer et les écorcher, voire les entendre avec cette troisième oreille qui les réduit à ne plus être que le *flatus vocis* qu'ils ont été, pour leur faire rendre le jus qu'ils contiennent encore. Car les mots, tu le sais bien, sont des fruits, c'est-à-dire, que leur son, si l'on ne le réduit plus à n'être que le porteur d'un sens et d'un seul, est le support de toutes ces métaphores et métonymies qui nous aident à vivre.

Car ce n'est pas à toi que je vais l'apprendre, la rhétorique est vitale chez nous les humains, pour peu que l'on tienne un peu compte de ce que le plus important que l'on aura à vivre, ce sera justement la rencontre avec de l'ininscriptible : celui de la femme et de son désir, ou celui de la mort et de son inéluctable, ce autour de quoi tournent précisément toutes les histoires drôles.

Or il faut bien justement laisser entendre, par un biais ou par un autre, que l'on a buté sur ce qui était de l'impossible à dire, mais que l'argent des mots, quand on sait le dépenser en pure perte, laisse toujours entrevoir au travers de ces fêtes de l'intelligence que peuvent être les tours de phrases et les figures de mots, des lueurs d'intelligence de cet indicible.

Or Freud en a bien pressenti l'existence, et précisément lorsqu'il a été amené à rencontrer le *Witz*, comme l'un des truchements de l'Inconscient. Car je me suis peut-être montré jusqu'ici un peu trop libertaire, en décrivant les liens de l'enfant avec le langage comme ceux d'une souveraineté bridée et empêchée, venant buter sur les lois infrangibles de la communication.

Baignant depuis toujours dans la culture des mots qui le traversent et l'enclavent, le sujet n'a vraiment pas le choix, même dans un pays bilingue, de la langue qu'il parlera ni du sens qu'il aura l'illusion de produire par lui-même. C'est de l'autre qu'il dépend pour dire et d'un Autre, pour le coup avec une majuscule,



qui peut s'insérer entre le je qu'il se croit être et le tu auquel il s'adresse, non pas pour faire seulement entendre une voix qui demande à être comprise à travers les mots qu'elle prononce, mais pour recevoir l'accord d'une recevabilité par le tiers du désir qu'elle n'avoue pas.

Car c'est bien là que la trouvaille de Freud nous renverse encore : quand on raconte un mot d'esprit, ce qu'on appelle aussi une « blague » en français, peut-être justement pour démontrer que l'on a gardé la possibilité de faire mentir le langage ou d'y inscrire la faille de l'imprévisible d'une déviance qui fait entendre la vérité tue, eh bien, celui qui nous écoute rit, mais en pensant justement au tiers auquel il va pouvoir la raconter à son tour.

Autrement dit, le plus sûr lien social, c'est encore celui de cet enracinement pour les humains dans le réel de l'impossible qui nous fait rire. Nous baignons tous dans l'eau du langage qui est notre élément ; chacun de nous a sa langue dans laquelle il nage comme les poissons dans leur séjour plus ou moins salé, mais cette eau ne nous parvient qu'au travers de ces puits par où la vérité, comme chacun sait, parvient à sortir toute nue, de telle sorte qu'il nous faille tout de suite la couvrir de mots, l'habiller d'histoires qui font rire ou pleurer.

Voilà pourquoi peut-être, cher Stéphane, est-ce le trop bleau d'une fontaine qui m'a servi de chiquenaude pour me lancer dans l'écriture que tu m'as demandée.

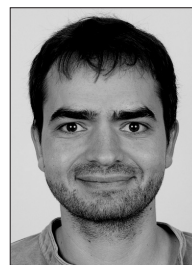
Note

1. H. von Kleist, *Théâtre complet*, trad. fr. R. Orthmann et E. Recoing, « Babel », Arles, Actes Sud, 1986-2001, p. 213-339.

LA THÉORIE DES JEUX, DES MATHÉMATIQUES AU SERVICE DE LA SOCIÉTÉ

Antonin Macé (2006 s)

Il est chargé de recherche au CNRS et enseigne à l'École d'économie de Paris et à l'ENS.



La théorie des jeux s'est établie au XX^e siècle comme l'étude mathématique des interactions stratégiques. Aujourd'hui, elle est devenue le langage dans lequel les économistes formulent leurs modèles, et son influence traverse bien d'autres champs disciplinaires, de la biologie évolutive aux sciences politiques en passant par l'informatique.



Des échecs aux penalties

Lorsqu'un théoricien des jeux mentionne son domaine d'étude, il s'expose facilement à la question suivante : la théorie des jeux permet-elle de bien jouer (et si possible au casino) ? La réponse est parfois décevante pour des jeux complexes, on peut l'illustrer pour le jeu d'échecs. Les échecs forment un bon exemple de jeu à somme nulle, où les gains d'un joueur sont les pertes de son adversaire. Un résultat formulé par Ernst Zermelo en 1913 établit l'existence de stratégies optimales pour chacun des deux joueurs : soit l'un des deux joueurs (blanc ou noir) peut forcer la victoire, soit les deux joueurs peuvent forcer l'égalité (pat). On peut apprécier l'élégance du résultat, mais dans ce cas précis, on n'apprend rien sur la façon de bien jouer aux échecs, ni même qui des joueurs blanc ou noir est avantagé.

Pour illustrer l'intérêt de la théorie, prenons un jeu plus simple : le jeu de pierre-feuille-ciseaux pratiqué dans les cours d'école. A priori, chaque stratégie est faillible dans ce jeu : si je joue pierre, mon adversaire risque de jouer feuille et de l'emporter. La solution, au sens de la théorie, nous est donnée par le théorème du MinMax, esquissé par Émile Borel en 1921 et démontré par John von Neumann en 1928. Il existe bien une stratégie optimale, mais il faut accepter de recourir à l'aléa ! En jouant chaque action (pierre, feuille ou ciseaux) de façon équiprobable, un joueur peut s'assurer d'équilibrer ses gains et pertes en moyenne, et ce quelle que soit la stratégie de son adversaire.

De telles stratégies aléatoires peuvent-elles être observées en pratique ? On peut illustrer la logique sur une situation aux enjeux élevés dans un contexte professionnel exigeant : les penalties au football. Un penalty peut être vu comme un jeu opposant tireur et gardien, chacun choisissant au même moment le côté gauche ou le côté droit. En observant les statistiques de nombreux penalties, Ignacio Palacios-Huerta a estimé la probabilité précise d'un but pour chaque choix du gardien et du tireur. Ces probabilités donnent une description complète du jeu, dont on peut déduire la stratégie optimale pour chaque joueur. Ainsi, un tireur droitier devrait tirer à droite avec une probabilité de 38,5 %. En pratique, la fréquence observée est très proche (40 %) et, de plus, les choix d'un même joueur ne sont pas corrélés entre penalties, en conformité avec la stratégie optimale aléatoire.

Du dilemme du prisonnier à l'équilibre de Nash

Une des limites des jeux évoqués pour servir de modèle aux interactions économiques et sociales est qu'ils dessinent un monde à somme nulle où il n'y a aucun gain possible à l'échange ou à la coopération. La prise en compte de gains à l'échange est fondamentale en économie, elle permet notamment de poser la question de la convergence entre intérêt privé et bien-être collectif. La théorie des jeux offre un



cadre précis pour y répondre, et fait apparaître des situations (ou jeux) où la stratégie optimale de chaque joueur est de ne pas coopérer, quand bien même la coopération de chacun serait bénéfique pour tous. Cet exemple, connu sous le nom de dilemme du prisonnier, apparaît dès lors comme le pendant négatif des théorèmes de l'économie du bien-être, qui formalisent l'idée de la « main invisible » dans le modèle idéalisé d'une économie de concurrence parfaite.

Un premier défi pour cette théorie des jeux générale est d'avoir une solution générale, qui s'applique pour n'importe quel jeu. La contribution essentielle est ici la notion d'équilibre, proposée par John Nash dans sa thèse en 1950. À la différence du monde à somme nulle, des stratégies forment un équilibre de Nash si elles sont optimales pour chaque joueur, étant donné ce que font les autres joueurs. Cette dernière condition marque une rupture fondamentale car les anticipations des joueurs sur les stratégies des autres jouent un rôle primordial : pour bien jouer, il faut aussi savoir se mettre à la place des autres. Une conséquence importante est la possible multiplicité des équilibres : si Ann et Bob sont perdus dans Paris sans possibilité de communication, se retrouver tous les deux devant la tour Eiffel, ou tous les deux devant Notre-Dame, forment deux équilibres de Nash distincts (dans chaque cas, la stratégie de Bob est optimale étant donnée celle d'Ann, et *vice versa*). La multiplicité des solutions n'est pas toujours une mauvaise nouvelle : selon les applications, le modélisateur peut utiliser d'autres critères pour sélectionner l'équilibre le plus plausible ou, au contraire, mobiliser cette multiplicité, par exemple pour rendre compte des prophéties autoréalisatrices.

La solution apportée par l'équilibre annonce un deuxième défi de taille : comment les joueurs peuvent-ils atteindre l'équilibre ? Une première approche repose sur l'introspection et la rationalité des joueurs. Une condition nécessaire pour atteindre l'équilibre est la connaissance commune de la rationalité : Ann doit savoir que Bob est rationnel, mais aussi que Bob sait qu'elle est rationnelle, etc. C'est en fait une condition très forte qui a peu de chances d'être réalisée en pratique. Une approche plus convaincante passe par l'évolution ou l'apprentissage, qui peut être illustrée par le trafic automobile sur les trajets domicile-travail (dans un monde sans GPS). Les choix d'itinéraires des automobilistes peuvent globalement être approximés comme formant un équilibre de Nash : chacun adopte le meilleur itinéraire étant donné le trafic. Pour autant, il y a sans doute peu d'automobilistes qui ont calculé avant de partir les stratégies de tous les autres automobilistes. De façon plus probable, chaque automobiliste tâtonne, évitant de prendre un trajet pour lequel il a eu une mauvaise expérience, et le trafic agrégé se rapproche ainsi de l'équilibre. Enfin, de façon plus pragmatique, la théorie des jeux offre un cadre formel qui se prête facilement à l'expérimentation en laboratoire, où des sujets réunis en petits groupes interagissent, le plus souvent par ordinateurs interposés. Ces expérimentations se



sont fortement développées depuis la fin du siècle dernier. Elles permettent de tester de façon précise les prédictions de la théorie, et ont conduit à l'émergence d'une théorie des jeux comportementale, qui fournit notamment des enrichissements du concept d'équilibre.

De la théorie aux applications

La théorie des jeux offre donc un cadre général pour étudier les interactions stratégiques, qui se prête dès lors à la modélisation en sciences sociales. Une des applications historiques est l'étude de la concurrence imparfaite : l'idée de l'équilibre de Nash remonte en fait à l'étude du duopole par un illustre archicube, Augustin Cournot, effectuée un siècle avant Nash, en 1838. Plus récemment, les avancées en théorie des jeux répétés ont fourni les outils importants pour comprendre les phénomènes de collusion entre firmes, qui sont au cœur des problématiques des autorités chargées de l'application des politiques de la concurrence.

Une autre avancée décisive pour les applications est la prise en compte de l'information incomplète, permise par la modélisation ingénieuse de Harsanyi à la fin des années 1960. Cette innovation a notamment été mise à profit pour l'étude des enchères. Les théoriciens des jeux ont ainsi eu un rôle de conseil important sur ces mécanismes dès les années 1990, lors de la mise en place d'enchères de spectre par la commission américaine des télécommunications (FCC), qui ont rapporté des milliards de dollars au gouvernement fédéral. Certains théoriciens ont conseillé les firmes de télécommunication pour savoir comment enchérir, tandis que d'autres ont aidé la commission à déterminer les détails précis du mécanisme. Il s'agit là d'une forme de design de mécanismes, un domaine en plein essor qui s'appuie sur la théorie des jeux, mais en prend le contre-pied : il ne s'agit plus seulement de comprendre comment les joueurs jouent à un jeu donné, mais de trouver les règles du jeu qui permettent d'atteindre un certain résultat.

Pour finir, mentionnons l'application de cette théorie aux algorithmes d'affectation scolaire. Ces algorithmes prennent une place croissante dans l'affectation des élèves aux écoles, et des étudiants aux universités. Un algorithme peut être vu comme un jeu, dans lequel la stratégie de chaque élève est l'ordre de préférences qu'il exprime sur les écoles. Pour construire un bon algorithme, une propriété importante est la résistance à la manipulation : chaque élève devrait avoir intérêt à révéler sincèrement ses préférences, sinon les élèves les mieux informés ou les plus stratégiques auraient un avantage sur les autres. Par chance, un tel algorithme existe, développé par David Gale et Lloyd Shapley dans les années 1960. Les applications de cet algorithme à l'affectation scolaire dans les années 2000 ont été utilisées dans de nombreuses villes dans le monde, telles que Boston, New York, Taïwan ou Paris.



Références

G. Giraud, *La Théorie des jeux*, Paris, Flammarion, 2009.

I. Palacios-Huerta, « Professionals play minimax », *The Review of Economic Studies*, vol. 70, n° 2, 2003, p. 395-415.

À QUOI JOUENT LES ÉLECTEURS ?

Jean-François Laslier

Directeur de recherche au CNRS et professeur à l'École d'économie de Paris, il est spécialiste de la théorie du choix social et vient de publier *Voter Autrement : le recours à l'évaluation* (Rue d'Ulm, 2019).



La théorie des jeux est apparue à l'époque de Pascal et de Fermat, quand naissait le calcul des probabilités, avec l'étude de la décision rationnelle dans les jeux de hasard. Ces jeux décrivent l'opposition entre un joueur qui réfléchit et le « hasard », dont les actions sont indépendantes de celles du joueur.

Publié en 1938, le cours d'Émile Borel¹, qui applique le calcul des probabilités aux jeux de hasard, contient un chapitre sur les jeux « où la psychologie des joueurs joue un rôle fondamental ». Avec Émile Borel et John Von Neumann, la théorie a incorporé la possibilité que le second joueur réfléchisse tout autant que le premier. La définition d'un jeu devient alors celle-ci : une situation d'interaction dans laquelle le résultat pour chaque joueur dépend non seulement de son action mais aussi des actions des autres joueurs. Cette définition, devenue classique avec John Nash, permet la modélisation de nombreuses situations sociales, économiques ou biologiques, et sa généralité explique son succès académique transdisciplinaire.

Un cas limite particulièrement intéressant est celui où les joueurs sont assez nombreux pour que le résultat de leurs interactions puisse être décrit par des variables agrégées. Par exemple, les économistes aiment à décrire un marché simple sous la forme de nombreuses rencontres d'acheteurs et de vendeurs potentiels dont chacun à un comportement myope mais qui, à la longue, font cependant émerger une quantité agrégée : le prix de marché. Dans un tel système, l'action d'un joueur (il achète ou non le bien proposé) a une conséquence directe importante pour l'individu en question (il possède le bien ou non) mais aussi une conséquence indirecte, probablement très faible, pour l'ensemble des autres joueurs. Par exemple, en consommant quotidiennement mon verre de vin, j'ai un effet infinitésimal sur l'industrie viticole dans son ensemble, mais un impact si modeste qu'il n'est pas déraisonnable que, personnellement, je le néglige.



Dans le cas de l'échange marchand, les effets directs, personnels, d'une action peuvent servir de base à une décision rationalisée : j'achète mon vin car il est bon, sans me soucier de l'économie des régions viticoles. Mais que se passe-t-il si les effets directs sont eux-mêmes négligeables par rapport aux effets indirects ? L'exemple paradigmatique est alors celui du vote. Les conséquences d'une élection peuvent être très importantes pour chaque électeur et pourtant chacun sait bien que son vote personnel ne changera pratiquement rien au résultat. On se trouve exactement dans une situation de jeu : le résultat pour chacun dépend des actions de tous, mais on semble cette fois avoir perdu le lien avec la décision individuelle ; comment agir rationnellement quand mon action n'a pas d'effet par elle-même ?

Les difficultés cognitives engendrées par une telle situation peuvent être mises en évidence en laboratoire, en dehors du champ politique. Dans la vie réelle, l'électeur qui se voudrait rationnel est ainsi piégé par les dilemmes du vote « utile », « sincère », « expressif », « de témoignage », « pivot », « républicain », etc. Ce pauvre électeur peut à juste titre avoir le sentiment de n'être qu'un pion sur l'échiquier politique, que les professionnels de la chose, les vrais joueurs, s'échangent.

Ce qu'il est maintenant convenu d'appeler le populisme est indissociable de la démocratie. Dans son *Petit manuel de campagne électorale*, Quintus Tullius Cicéron recommandait par exemple à son frère candidat : « Applique-toi enfin à ce que ta campagne tout entière soit pleine de faste, qu'elle soit brillante, éclatante, populaire, qu'elle se déploie dans une grandeur majestueuse et une dignité sans pareille. Et même, si l'on peut trouver un moyen de le faire, veille à ce que l'on jette l'opprobre sur tes compétiteurs, en évoquant quelque scandale conforme à leurs mœurs (crime, débauche ou corruption)². » Du moins la démocratie antique était-elle une démocratie de voisinage, comme en témoignent³ les innombrables inscriptions de campagne sur les murs de Pompéi, comme « Gnaeus Helvius Sabinus édile ! Les voisins le font élire ! » ; « Publius Veditius Nummianus édile ! Hilaria, en accord avec sa femme, demande de voter pour lui », etc.

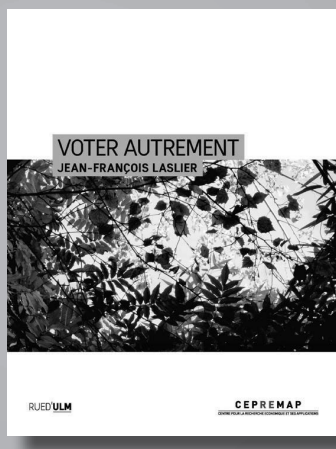
Sans lien local tangible, ne restent plus à la « grande » politique que le spectacle et le dénigrement. Comment alors s'étonner que, du fond du piège électoral, nombre d'électeurs se tournent vers les spécialistes de la dérision : les comiques et les *show men*. Si Coluche a finalement renoncé à se présenter, il s'est révélé en avance sur son temps, et a été suivi par beaucoup d'autres qui, eux, se sont pris au jeu : Jon Gunnar Kristinsson à Reykjavik, Marjan Slavec en Slovénie, Beppe Grillo en Italie, Donald Trump aux États-Unis, Volodymyr Zelensky en Ukraine... Tous ces hommes de spectacle sont arrivés au pouvoir par défaut, en incarnant le rejet des autres. Le dindon de la farce n'en reste pas moins l'électeur qui, il est vrai, ne peut rien tout seul. Comme le dit la chanson, « le peuple uni ne sera jamais vaincu » mais, dans la solitude de l'isoloir, il peut avoir le blues.



Notes

1. É. Borel, *Applications de la théorie des probabilités aux jeux de hasard, cours rédigé par Jean Ville*, Paris, Gauthier-Villars, 1938. Voir sa réédition par Émile Borel et André Chéron aux éditions Jacques Gabaix en 1991, dans le même volume que la *Théorie mathématique de bridge à la portée de tous*.
2. Quintus Tullius Cicéron, *Petit manuel de campagne électorale*, Paris, Payot, Rivages poches, 2007.
3. K.-W. Weber, *Fièvre électorale à Pompéi*, Paris, Les Belles Lettres, 2011.

Voter autrement Jean-François LASLIER



Format : 14 x 18 | Nb pages : 140
ISBN-978-2-7288-0633-1
11.00 €

<https://www.presses.ens.fr>

Ce livre montre pourquoi et comment il est possible d'améliorer le fonctionnement de notre démocratie sur, au moins, un point spécifique : la technique de vote. L'élection au suffrage universel est un moment crucial pour la démocratie, or il existe des manières différentes de voter, qui portent des conséquences différentes. Demande-t-on à l'électeur derrière quel candidat il se range, ou bien lui demande-t-on son avis sur chacun ? Favorise-t-on les candidats consensuels ou exclusifs ? Encourage-t-on le regroupement ou l'émission des partis ?

En s'interrogeant sur ce que pourrait être notre démocratie, ce livre nous parle aussi de ce qu'elle est actuellement, de ses petits défauts comme de ses failles plus profondes. Il apporte un éclairage original sur un objet du débat citoyen, et constitue une source d'information et de réflexion pour toute personne intéressée par l'art difficile de la décision collective.

JEU, HASARD, MÉRITE ET ÉQUITÉ

Julien Guyon

Il est analyste quantitatif à Bloomberg (New York) et professeur associé au département de Mathématiques de Columbia University et au Courant Institute of Mathematical Sciences, New York University. Polytechnicien, ingénieur du corps des Ponts et Chaussées, il est docteur en mathématiques appliquées. Grand amateur de football, il s'intéresse en particulier à l'équité des formats des compétitions sportives. En plus des revues académiques, ses travaux sur le sujet ont été publiés par le *New York Times*, *Le Monde* et *El País*. Ils ont amené la FIFA à modifier les règles du tirage au sort de la Coupe du monde. L'UEFA a également suivi certaines de ses recommandations pour améliorer le format de l'Euro 2020. Compte Twitter : @julienguyon1977.





Le hasard joue un rôle important dans bien des jeux. Il y a bien sûr les jeux de hasard pur – loterie, roulette, machines à sous, jeux à gratter, bataille, jeu de l'oie – où la chance décide de tout. Mais beaucoup de jeux qui visent à récompenser la performance, la stratégie et le savoir-faire des joueurs ont aussi une composante aléatoire. Ainsi, dans quasiment tous les jeux de cartes, on distribue celles-ci au hasard. Au *Scrabble*, on tire les lettres au hasard dans un sac. Au backgammon ou au jeu des petits chevaux, on avance les pions sur le tablier en fonction du résultat d'un lancer de dés.

Sur les terrains de sport, le hasard semble jouer un rôle minime. Certes, le rebond capricieux du ballon de rugby est presque purement aléatoire, mais il fait figure d'exception. On peut évidemment parler de malchance quand le ballon de football vient frapper la barre transversale au lieu de rentrer dans le but, ou quand un joueur se blesse pendant un match, mais cela ne relève pas fondamentalement du hasard. Si le joueur avait un peu mieux armé son tir, il aurait marqué ; s'il s'était mieux préparé physiquement, ou si le calendrier des matchs lui avait laissé plus de repos, il ne se serait pas blessé.

Cependant, les organisateurs de compétitions sportives ont souvent recours au pur hasard, typiquement sous la forme de tirages au sort. À Roland-Garros, on tire au sort le tableau des matchs quelques jours avant le début du tournoi. Pour la Coupe de France de football, on tire au sort les matchs du tour suivant dès qu'un tour (seizièmes de finale, huitièmes de finale, etc.) est fini. Pour la Coupe du monde de football, les 32 finalistes sont répartis au hasard en huit groupes de quatre. Ces tirages au sort sont nécessaires pour des raisons pratiques : les 128 joueurs (et 128 joueuses) participant au Tournoi de Roland-Garros ne peuvent pas tous jouer les un(e)s contre les autres, sous forme de championnat – le tournoi durerait des mois ! De même, les équipes engagées en Coupe de France ou en Coupe du monde ne peuvent pas toutes s'affronter les unes les autres ou enlever carrément les unes les autres. Un tirage au sort décide des matchs.

Dès lors se pose naturellement la question suivante : qu'est-ce qu'un tirage au sort juste ? Dans les jeux de cartes, au *Scrabble*, ou au backgammon, on distribue les cartes, on tire les lettres ou on lance les dés « au hasard », ce par quoi on entend : tous les résultats sont possibles et équiprobables. Lorsqu'on lance un dé à six faces (non biaisé), il y a six résultats possibles et chacun a une probabilité de $1/6$. Cela correspond, pour la plupart des gens, à la notion la plus naturelle d'un tirage au sort équitable. Serait-il juste de donner plus de chances à un résultat qu'à un autre ? Il s'agit là d'une question bien plus profonde qu'il n'y paraît, qui intéresse également les sciences sociales, *via* la question du mérite.

Si l'on appliquait cette logique d'équiprobabilité au Tournoi de Roland-Garros, les 128 participants se trouveraient tous logés à la même enseigne lors d'un tirage



au sort « intégral ». Novak Djokovic et Rafael Nadal, les deux meilleurs joueurs du monde actuellement, pourraient s'affronter dès le premier tour, comme n'importe quels autres joueurs. Dans ce cas, l'un des deux meilleurs joueurs du monde disparaîtrait à coup sûr du tournoi dès le premier tour. Or, ceci, les règles du tirage au sort de Roland-Garros l'interdisent. Un système de têtes de série répartit les 32 meilleurs joueurs (selon un classement fondé sur les performances récentes des joueurs) dans 32 places du tableau, de sorte que ces joueurs ne peuvent pas se rencontrer avant les seizièmes de finale. Les organisateurs du tournoi s'assurent ainsi que, si la logique est respectée, les 32 meilleurs joueurs s'affronteront à partir des seizièmes de finale, ce qui augmente la probabilité que les meilleurs joueurs s'affrontent en demi-finales ou en finale. La tête de série numéro 1 est même placée d'office tout en haut du tableau et la tête de série numéro 2 tout en bas, de sorte que les deux meilleurs joueurs ne peuvent a priori se rencontrer qu'en finale. Cela booste les audiences et les droits de diffusion télévisée, les droits marketing et la billetterie – et cela ravit les amateurs de beau tennis.

Est-ce injuste ? Serait-il plus juste d'avoir un tirage au sort « intégral » ? Est-ce injuste pour un joueur mal classé d'avoir plus de chances de tomber contre une tête de série dès le premier tour ? Les meilleurs joueurs sont-ils injustement protégés à des fins mercantiles de maximisation des profits ? Voilà des questions bien légitimes, auxquelles de nombreuses personnes répondent par un « oui » franc et massif et auxquelles il est en effet tentant de répondre « oui » au nom du principe d'égalité. Tous les joueurs sont censés partir à égalité, et que le meilleur gagne ! On n'imagine pas donner deux mètres d'avance à Usain Bolt sur un cent mètres au prétexte qu'il a prouvé par le passé qu'il est un meilleur athlète.

Cependant, penchons-nous un peu plus en détail sur cette question de l'équité. Tout d'abord, le Tournoi de Roland-Garros ne peut pas accueillir tous les joueurs de tennis du monde, ni même tous les joueurs de tennis professionnels. Une sélection doit être faite, et il est logique de ne retenir que les meilleurs joueurs, sur la base des performances récentes. Tous les joueurs de tennis ne partent donc pas à égalité, puisqu'à certains on refuse, pour des raisons pratiques, de participer. Ainsi un joueur relativement mal classé, disons 100^e mondial, se voit offrir un avantage énorme par rapport au 150^e joueur mondial, sur la base du classement a priori : celui de participer au tournoi¹. Dès lors, en quoi est-il choquant d'offrir un avantage aux meilleurs joueurs sur le 100^e mondial, sur la base du même classement ? Dans la logique équiprobabiliste, le classement servirait uniquement à déterminer qui peut participer, puis on l'oublierait et on traiterait le 100^e joueur mondial exactement comme le numéro un mondial. Est-ce bien équitable ? Au contraire, ne serait-il pas plus juste de récompenser les efforts et performances passés du



numéro 1 mondial en lui offrant quelque avantage sur des joueurs moins bien classés ?

Est-il juste que des joueurs mal classés atteignent la finale simplement parce qu'ils ont eu de la chance lors d'un tirage au sort intégral et n'ont été opposés qu'à d'autres joueurs mal classés ? Est-il juste qu'un joueur très bien classé soit éliminé dès le premier tour parce qu'il a été malchanceux au tirage et a dû affronter dès le début du tournoi un autre joueur très bien classé ? Il me semble que non. Personnellement, je souhaite qu'un joueur avance loin dans le tournoi parce qu'il l'a mérité sur le terrain et non parce qu'il a été chanceux au tirage ; de même, je souhaite qu'un joueur soit éliminé tôt dans le tournoi parce qu'il a démerité sur le terrain et non parce qu'il a été malchanceux au tirage. Il ne faut pas laisser trop de place au hasard, au détriment du mérite. Le système de têtes de série permet justement cela – et il n'empêche pas le 100^e joueur mondial de battre le numéro 1 mondial au premier tour. Ainsi, on n'offre pas deux mètres d'avance à Usain Bolt, mais on s'assure qu'il n'affronte pas ses concurrents les plus sérieux lors des tours qualificatifs.

On peut donc tout à fait juger équitable un tirage au sort orienté, non intégral, qui avantage les joueurs les plus méritants et les empêche de se rencontrer en début de tournoi. De nombreux sports utilisent ce type de tirage au sort, *via* un système de têtes de série. Ainsi, en football, les 32 équipes participant à la Coupe du monde sont réparties aléatoirement en huit groupes de quatre, mais pas « complètement au hasard ». Quatre pots de huit équipes sont formés selon un classement a priori, le pot 1 contenant les huit meilleures équipes a priori et le pot 4 les huit plus faibles. Ensuite, chaque groupe de quatre équipes est formé en tirant au sort une équipe dans chaque pot. Cela garantit que les groupes sont équilibrés et que les meilleurs ne pourront se rencontrer que lors de la phase à élimination directe, à laquelle seuls les deux premiers de chaque groupe accèdent.

Les organisateurs de compétitions sportives incluent parfois d'autres contraintes dans le tirage au sort, mais le font-ils dans le respect de l'équité ? Pour sa Coupe du monde, la Fédération internationale de football association (FIFA), le gouvernement mondial du football, impose que deux équipes d'un même continent ne peuvent pas être tirées au sort dans le même groupe – à l'exception des treize ou quatorze équipes européennes, qui ne peuvent bien sûr satisfaire cette règle. Cette contrainte est totalement légitime : la spécificité d'une Coupe du monde, c'est justement d'y voir des matchs que l'on ne verrait pas dans les compétitions intracontinentales. Comment la FIFA s'y prend-elle pour imposer cette contrainte supplémentaire ? J'ai étudié la question de près.

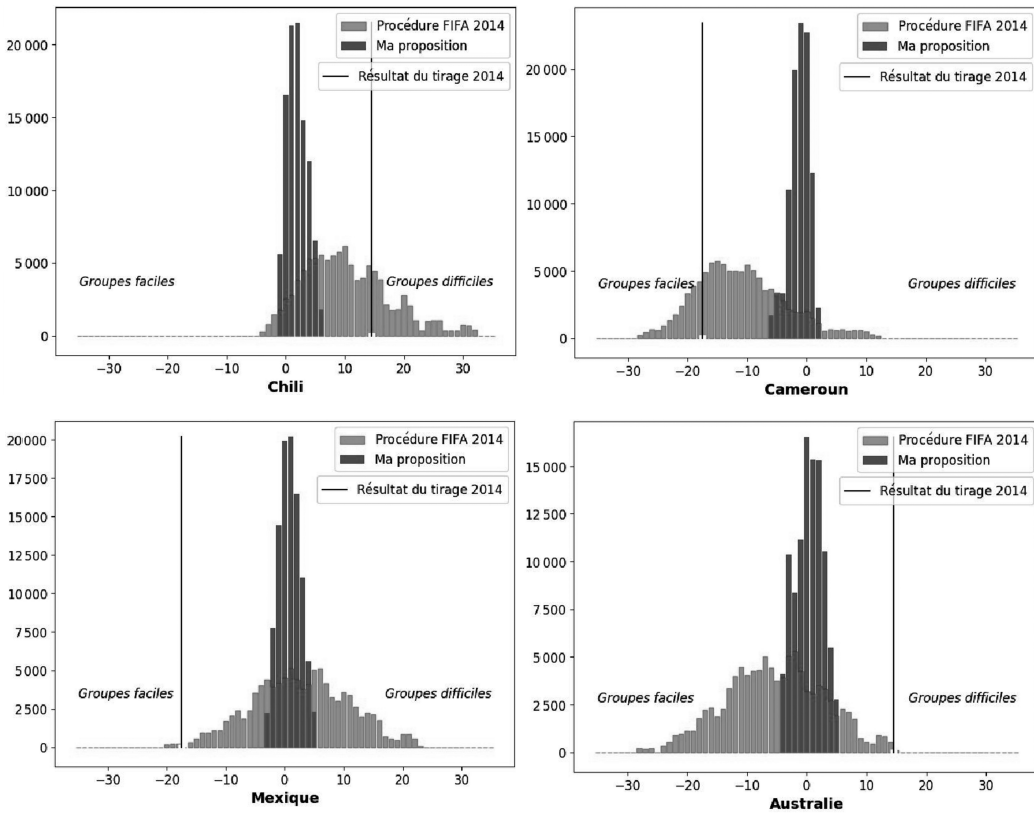
Jusqu'en 2014, la FIFA s'y prenait mal. Au lieu de bâtir quatre pots par niveau, après avoir placé les huit meilleures équipes dans le pot numéro un (les têtes de



série), elle construisait les trois autres pots selon des critères purement géographiques. Par exemple, un pot contenait les équipes nord-américaines et asiatiques ; un autre pot les équipes européennes non têtes de séries. En procédant ainsi, il était facile pour la FIFA de garantir la contrainte géographique lors du tirage au sort. Mais cela se faisait aux dépens de l'équité. Certes, les sept ou huit meilleures équipes du monde ne pouvaient se rencontrer lors de la phase de groupes, mais le tirage pouvait aboutir à des groupes très relevés et d'autres beaucoup plus faibles. En mathématiques on dit que le tirage avait une variance trop grande : le hasard y avait trop d'importance.

Mais il y avait plus ennuyeux encore que ce problème de variance : un sérieux vice caché de biais. Le tirage au sort était, involontairement, biaisé contre certaines équipes, qui avaient une plus grande probabilité de tomber dans un groupe relevé. En 2014, c'était ainsi le cas du Chili et des États-Unis. Ces deux équipes, classées douzième et treizième mondiales à l'époque, étaient placées dans les pots 2 et 3 respectivement avec des équipes bien plus faibles, sur la base de critères purement géographiques. Elles étaient donc assurées de tomber contre deux équipes fortes : une tête de série du pot 1 et une équipe européenne non tête de série du pot 4. Elles sont en effet tombées dans des groupes très relevés – non par malchance, mais parce que les règles du tirage, quoique apparemment raisonnables, étaient biaisées contre elles.

On peut très facilement vérifier cette assertion : on simule un grand nombre de fois le tirage au sort sur ordinateur, pour chaque simulation on enregistre la force du groupe du Chili (par exemple sur la base du classement FIFA des équipes qui composent ce groupe), puis on affiche l'histogramme de cette force du groupe. Quand on le compare à celui des autres équipes, on s'aperçoit alors qu'il est biaisé vers les groupes difficiles. Si le Chili avait été malchanceux lors du tirage au sort, il serait tombé dans un groupe situé en bout d'histogramme, du côté des groupes les plus difficiles. Or ce ne fut pas le cas : le groupe dans lequel le Chili fut effectivement tiré au sort se situe en gros au centre de l'histogramme du Chili : le Chili est tombé dans un groupe relevé non pas parce qu'il a été malchanceux lors du tirage au sort, mais parce qu'il était lésé par les règles du tirage [cf. histogramme Chili]. Inversement, le Cameroun était favorisé par ces règles [cf. histogramme Cameroun]. Notez que cette analyse permet de déterminer scientifiquement quelles équipes furent les plus chanceuses et les plus malchanceuses lors du tirage. Le Mexique fut l'équipe la plus chanceuse [cf. histogramme Mexique], seul 1 % des tirages auraient pu lui être plus favorables ; l'Australie la plus malchanceuse [cf. histogramme Australie], seul 1 % des tirages auraient pu lui être plus défavorables.



En clair : histogrammes de la force du groupe (a) du Chili, (b) du Cameroun, (c) du Mexique, (d) de l'Australie, fondés sur 100 000 simulations du tirage au sort de la Coupe du monde de football 2014. La force du groupe est mesurée *via* le classement FIFA des équipes qui le composent. Plus l'histogramme d'une équipe est décalé vers la droite (groupes difficiles), plus la procédure du tirage est biaisée contre cette équipe. La force du groupe qui fut effectivement tiré au sort est indiquée par la ligne verticale. Plus cette ligne verticale est au bout à droite de l'histogramme, plus l'équipe a été malchanceuse lors du tirage. En foncé : ce à quoi les histogrammes auraient ressemblé si la FIFA avait utilisé la procédure que je suggère. Moins de variance, moins de biais, plus d'équité.

J'ai suggéré à l'époque plusieurs procédures² de tirage au sort qui satisfont à la fois la contrainte d'équilibre des groupes, les contraintes géographiques, ainsi qu'une contrainte pratique importante : le tirage doit être simple, effectué par des gens tirant des boules dans des urnes (et non par un ordinateur), et ne pas excéder une trentaine de minutes. Mes travaux, publiés entre autres par le *New York Times* et *Le Monde*³, ont été étudiés par la FIFA qui a adopté, à quelques détails près, l'une des solutions que je préconisais pour la Coupe du monde 2018. La phase de groupes du Mondial 2018 s'en est trouvée bien plus équilibrée et attractive.



Parfois, des contraintes peuvent biaiser les probabilités du tirage dans des proportions étonnantes. Par exemple, lors de la saison 2017-2018, le tirage au sort des huitièmes de finale de la Ligue des champions de football, auxquels participent seize équipes, a accouché d'une table de probabilités très surprenante : le match Chelsea-FC Barcelone avait plus de 40 % de chances d'être tiré au sort ! Dans un tirage au sort intégral, sa probabilité (comme la probabilité de toute autre confrontation donnée) n'aurait été que de $1/15$, soit environ 7 %. Mais l'UEFA, le gouvernement européen du football, qui organise la compétition, impose que les huitièmes de finale, qui suivent une phase de groupes similaire à celle de la Coupe du monde, doivent obligatoirement mettre aux prises l'un des huit vainqueurs de groupe et l'un des huit deuxièmes de groupe, et que deux équipes issues du même groupe, de même que deux équipes d'un même pays, ne peuvent être tirées l'une contre l'autre. Chelsea, deuxième de son groupe, ne pouvait donc rencontrer aucun des quatre clubs anglais vainqueurs de groupes, ni le vainqueur de son groupe, et n'avait donc plus que trois adversaires possibles. Le calcul exact de ces probabilités est un joli exercice de mathématiques, moins simple qu'il n'y paraît à première vue⁴.

Ainsi, des considérations d'équité et des contraintes légitimes peuvent justifier que des tirages au sort soient dirigés, contrôlés. L'une des principales difficultés techniques est de trouver des procédures de tirage qui, tout en restant simples et humaines, n'introduisent pas de biais involontaire. C'est là une tâche assez compliquée. Mais, plus globalement, il faut aussi veiller à ce que la hiérarchie des joueurs ou des équipes puisse être bousculée. Lorsqu'on utilise un système de têtes de série, les joueurs les mieux classés bénéficient d'un tirage au sort plus clément et ont donc plus de chances d'avancer loin dans le tournoi et par conséquent d'empocher plus de primes. Avec ces revenus supplémentaires, ils peuvent s'attacher les services d'un meilleur entraîneur, améliorer leur technique et leur condition physique, ce qui tend à creuser l'écart avec des joueurs moyens, qui ont alors de plus en plus de mal à les rattraper au classement. L'équilibre compétitif se dégrade. Dans le cas des sports individuels, on sait bien que Djokovic, Nadal et Federer mettront un jour un terme à leur carrière et finiront par être remplacés en haut du classement par d'autres joueurs. Des effondrements psychologiques ou des méformes physiques peuvent expliquer que, parfois, même les meilleurs joueurs chutent au classement. Mais cela arrive plus rarement dans les sports collectifs : le Real Madrid et le FC Barcelone existeront probablement encore dans cinquante ans, et ils feront encore certainement partie des tout meilleurs clubs de football du monde. Il devient chaque année un peu plus difficile de les en déloger, puisque dans un cercle vertueux pour eux mais terriblement vicieux pour l'équilibre compétitif, l'écart de revenus avec les autres clubs ne cesse de s'accroître, ce qui leur permet d'embaucher les meilleurs joueurs, grâce auxquels ils peuvent obtenir de très bons



résultats et gagner encore plus d'argent l'année suivante, ce qui accroît encore plus l'écart entre les clubs les plus riches et les autres.

Les Américains, bien conscients de ce danger, organisent leurs compétitions de sports collectifs tout à fait différemment. Le sport est pour eux un business, et l'équilibre compétitif en est un ingrédient crucial : quel intérêt y a-t-il à regarder un match si l'on sait à l'avance qu'une équipe va largement battre l'autre ? Par conséquent, des mécanismes de retour à la moyenne viennent à chaque fin de saison soutenir les clubs les moins performants pour les aider à remonter la pente, au détriment des clubs les plus performants. Tout d'abord ces clubs ne sont pas relégués en division inférieure et remplacés par des clubs promus ; ils conservent leur place dans la ligue dite « fermée ». Ensuite, le système de « draft » donne aux clubs les moins performants un accès prioritaire aux meilleurs jeunes joueurs signant leur premier contrat professionnel. En outre, le mécanisme de « salary cap » limite la masse salariale des clubs, ce qui empêche un club d'acheter tous les meilleurs joueurs et garantit un bon équilibre compétitif. Le sport américain, 100 % orienté *business*, a donc paradoxalement un fonctionnement bien plus communiste que le sport européen, basé sur le modèle méritocratique (promotions, relégations, rémunération au mérite proportionnelle aux résultats) qui assure certes que chaque petit club peut théoriquement devenir un jour champion d'Europe, mais qui, en pratique, creuse chaque année un peu plus l'écart entre les clubs les plus riches, qui peuvent acheter tous les meilleurs joueurs, et les autres.

Notes

1. Je simplifie un peu les choses ici, un tournoi de qualification offre à une centaine de joueurs non directement admis la possibilité de se qualifier pour le premier tour de Roland-Garros.
2. J. Guyon, *Rethinking the FIFA World Cup final draw*, ssrn.com/abstract=2424376. Version courte publiée dans *Journal of Quantitative Analysis of Sports*, vol. 11, n° 3, 2015, p. 169-182.
3. J. Guyon, « The World Cup draw is unfair. Here's a better way », *The New York Times*, 4 juin 2014, <http://www.nytimes.com/2014/06/05/upshot/the-world-cup-draw-is-unfair-heres-a-better-way.html> ; et « La FIFA doit aussi revoir le tirage au sort de sa Coupe du monde », *Le Monde*, 4 juin 2014, http://www.lemonde.fr/coupe-du-monde/article/2014/06/04/il-faut-repenser-le-tirage-au-sort-de-la-coupe-du-monde_4431571_1616627.html
4. J. Guyon, « Ligue des champions : pourquoi le PSG a presque une chance sur trois de rencontrer Chelsea », *Le Monde*, 10 décembre 2017, http://www.lemonde.fr/ligue-des-champions/article/2017/12/10/ligue-des-champions-pourquoi-le-psg-a-une-chance-sur-trois-de-rencontrer-chelsea_5227638_1616944.html ; et « Ligue des champions : Atlético Madrid ? Dortmund ? Qui seront les adversaires du PSG et de Lyon en 8^e de finale ? », https://www.lemonde.fr/football/article/2018/12/13/ligue-des-champions-les-adversaires-les-plus-probables-pour-le-psg-et-lyon-en-8e-de-finale_5396808_1616938.html

ENJEUX

LES GÈNES : UN JEU À MULTIPLES FACETTES

Hervé Le Guyader (1968 s)

Professeur émérite de biologie évolutive à Sorbonne Université, il est l'auteur de *Penser l'évolution* (Imprimerie nationale, 2012), *L'Aventure de la biodiversité* (Belin, 2018) et coauteur de *Classification phylogénétique du vivant* (Belin, 2 vol., 2016 et 2017). Il tient tous les mois une *Chronique de l'évolution* dans la revue *Pour la Science*.



Le terme « gène » a été créé en 1909 par le botaniste et généticien danois Wilhelm Johannsen (1857-1927) pour remplacer le « facteur » mendélien et le « pangène » darwinien. En plus d'un siècle – et en particulier depuis l'avènement de la biologie moléculaire – sa définition a considérablement évolué. Mais nous nous focaliserons surtout sur les « jeux » multiples de cette entité fascinante dont les dynamiques expliquent de plus en plus finement les secrets de l'évolution biologique.

Le facteur mendélien

En 1865, Gregor Mendel (1822-1884) est bien le premier à publier un article de génétique, *Recherches sur des hybrides végétaux*, où il rapporte la description des croisements des variétés de pois, puis sa conceptualisation. Mendel postule que les cellules sexuelles transmettent des « facteurs » responsables de certains caractères observables des organismes, comme la couleur des fleurs. Ces facteurs peuvent présenter différents états corrélés aux observables, appelés *allèles*, suivant la terminologie moderne. Ainsi la graine peut être jaune ou verte, peut avoir un tégument lisse ou ridé. Ces facteurs sont apportés pour parts égales par le gamète mâle et le gamète femelle, font partie intégrante de la cellule et sont distincts des caractères auxquels ils sont corrélés. C'est là que Mendel perce le premier secret du jeu des gènes : deux



organismes parfaitement identiques quant au caractère sous étude ne possèdent pas obligatoirement la même garniture de facteurs héréditaires. Cette constatation n'est vraiment pas si simple – la preuve : pour s'y retrouver, les généticiens du début du XX^e siècle ont été amenés à forger un nouveau vocabulaire :

- *Allèle* : un état particulier d'un gène ; l'*allèle dominant* s'exprime de manière prépondérante pour déterminer l'état du caractère, l'*allèle récessif* ne s'exprime pas en présence d'un allèle dominant.
- *Homozygote* : les deux gènes présentent des allèles identiques ; l'allèle récessif ne s'exprime donc qu'à l'état homozygote.
- *Hétérozygote* : les deux gènes présentent des allèles différents.
- *Génotype* : la garniture allélique d'un organisme.
- *Phénotype* : les caractères observables d'un organisme.

Ainsi un pois à graines jaunes (phénotype) peut avoir deux garnitures alléliques différentes (génotype), deux allèles « jaune » (état homozygote), ou un allèle « vert » et un allèle « jaune » (état hétérozygote). Pour les distinguer, il faut connaître ou son ascendance ou sa descendance. Les facteurs récessifs ne s'expriment donc qu'à l'état homozygote.

Si on observe les caractères, on ne voit pas ces allèles dont l'existence tient à un raisonnement logique. Le facteur mendélien, objet conceptuel, est tout d'abord virtuel. C'est d'ailleurs cela qui oblige Mendel à mathématiser le ballet de ces facteurs, avec deux questions subséquentes ouvertes : pourquoi ne se mélangent-ils pas ? Comment un organisme peut-il porter un allèle récessif qui ne s'exprime pas, et qui pourtant passe tel quel à la génération suivante ?

Six années plus tôt, Charles Darwin (1809-1882) publie *De l'origine des espèces*, ouvrage dans lequel il expose le concept original de *descendance avec modification*. Pour lui, les caractères héréditaires, transmis de génération en génération (descendance), peuvent varier (modification). Naturellement, en imaginant que Darwin ait lu Mendel (ce qui n'est vraisemblablement pas le cas), on comprend tout de suite que ces travaux préliminaires de génétique ne pouvaient lui servir : le facteur mendélien reste éternellement identique à lui-même, il ne se modifie pas !

L'essor de la génétique

1900 : année de la « redécouverte des lois de Mendel », réalisée indépendamment, à partir de croisements analogues, par trois botanistes, le Hollandais Hugo De Vries (1848-1935), l'Autrichien Erich von Tschermak (1871-1962) et l'Allemand Carl Correns (1864-1933). De Vries ajoute un élément-clé, la mutation. Cette fois-ci, les facteurs, qui deviennent vite des gènes, peuvent muter, varier. En 1902, en expérimentant sur la souris, le Français Lucien Cuénot (1866-1951) étend les principes



mendéliens aux espèces animales et ajoute des questions à des questions. En 1905, il met en évidence le premier gène létal, c'est-à-dire celui dont l'allèle récessif entraîne la mort de l'embryon quand il est à l'état homozygote. En 1907, il découvre l'épistasie, c'est-à-dire l'interaction entre plusieurs gènes, puis, en 1908, la pléiotropie, c'est-à-dire le fait qu'un gène puisse déterminer plusieurs états phénotypiques différents. En quelques années, le jeu s'est considérablement compliqué !

Les questions préliminaires sont toujours d'actualité et on peut les traduire d'une autre manière : quel est le support matériel des gènes ? Dès 1902, à partir d'observations différentes, de toute évidence, ce sont les chromosomes pour l'Américain Walter Sutton (1877-1916) et l'Allemand Theodor Boveri (1862-1915). Sutton remarque qu'à la méiose, ils présentent un comportement identique à celui que l'on attend des gènes. Boveri observe le devenir de larves d'oursins lors de fécondations multiples et remarque que les larves qui n'ont pas la bonne garniture chromosomique meurent.

L'engouement pour la génétique conduit à une nouvelle découverte primordiale. Quand on réalise du dihybridisme, c'est-à-dire lorsqu'on suit en même temps le devenir de deux caractères monogéniques, les Anglais William Bateson (1861-1926), Edith Saunders (1965-1945) et Reginald Punnett (1875-1967) constatent que Mendel était passé à côté d'un fait important. Pour ce dernier, de tels gènes sont toujours indépendants, et donnent le fameux 9, 3, 3, 1 correspondant aux combinaisons équiprobables des différents allèles. Pourtant, les généticiens anglais remarquent que, dans de nombreux cas de dihybridisme, certains couples d'allèles sont privilégiés et appartiennent à ce qu'on appellera un groupe de liaison (*linkage group*), point qui sera exploré par l'équipe de Thomas H. Morgan (1866-1945), avec ses travaux sur la drosophile. Le nombre de groupes de liaison apparaît identique au nombre de paires de chromosomes, et les allèles liés ne le sont pas complètement : ils peuvent se recombiner. La mise en parallèle des résultats de la génétique et des observations de la biologie cellulaire conduit à une explication : à la méiose, les chromosomes appariés réalisent des enjambements (*crossing-over*) qui entraînent des recombinaisons entre chromosomes résultant en une recombinaison d'allèles. Ainsi, lors de la formation des gamètes, y a-t-il un gigantesque ballet de recombinaisons d'allèles, de manière indépendante pour ceux portés par des chromosomes différents, dus à des *crossing-over* pour ceux qui appartiennent aux mêmes groupes de liaison.

La dernière étape capitale de cette époque est l'apanage d'Alfred H. Sturtevant (1891-1970), assistant de Morgan. Il corrèle le pourcentage de recombinaison de gènes liés avec leur distance sur le chromosome, faisant l'hypothèse que plus éloignés sont les gènes, plus grande est la probabilité qu'un *crossing-over* se produise entre eux. En 1913, il devient le premier généticien à réaliser une carte chromosomique.



Avec la théorie chromosomique de l'hérédité, le concept de gène présente une grande pureté conceptuelle : support d'un caractère héréditaire, il est à la fois unité de transmission, unité de mutation et unité de recombinaison. En 1937, lors de la création du Palais de la découverte, le physicien Jean Perrin (1870-1942) demande à Jean Rostand (1894-1977) de l'aider à créer la section de biologie, où sera présenté le jeu des gènes, selon la théorie chromosomique de l'hérédité.

La rencontre de la génétique et du darwinisme

Revenons au début du siècle, car un jeu de gènes d'un autre type se met très vite en place, sous le nom de génétique des populations. En 1908, le mathématicien anglais Godfrey H. Hardy (1877-1947) et le médecin allemand Wilhelm Weinberg (1862-1937) modélisent les fréquences des allèles et des génotypes au sein d'une population idéale et montrent que ces fréquences restent identiques d'une génération à l'autre, suivant certaines hypothèses simplificatrices : la population est de taille infinie, c'est-à-dire qu'on peut appliquer la loi des grands nombres ; il y a panmixie, c'est-à-dire qu'il n'y a pas choix des conjoints ; il n'y a ni migration, ni mutation, ni sélection. En d'autres termes, la loi qui désormais porte les noms de ses inventeurs paraît dénuée d'intérêt pratique. Erreur ! Elle sert d'hypothèse nulle pour les statistiques de suivi d'une population et, à partir d'un écart à la loi d'Hardy-Weinberg, elle permet de déceler laquelle de ces hypothèses est enfreinte. Dès 1924, les Anglais Ronald Fisher (1890-1962) et John B. S. Haldane (1892-1964) ont su poser un modèle mathématique simple incluant la sélection. L'Américain Sewall Wright (1889-1988) suit le devenir de petites populations et met en évidence la dérive génétique, c'est-à-dire le jeu de l'aléatoire quand la loi des grands nombres ne peut plus s'appliquer.

C'est alors que les biologistes (zoologistes, botanistes, paléontologues) se rendent compte que les jeux des gènes leur apportent les bases nécessaires à une compréhension globale de l'évolution biologique et, au cours des années 1940, ils fondent la théorie synthétique de l'évolution (TSE), la première réelle vision de la dynamique des organismes à diverses échelles de temps et d'espace. Le décryptage des structures et fonction du gène vont pas à pas enrichir, améliorer, parfois corriger ce cadre conceptuel encore trop simpliste.

Le gène, quelle fonction ?

Au cours des années 1930, l'Américain Georges W. Beadle (1903-1989) se lance dans cette recherche. En collaboration avec Boris Ephrussi (1901-1979) puis avec Edward L. Tatum (1909-1975), il décrit respectivement la synthèse des pigments des yeux de la drosophile, puis des voies de synthèse de molécules indispensables (vitamines, acides aminés...) du champignon ascomycète, *Neurospora crassa*. C'est en 1941 que Beadle et Tatum proposent l'adage « un gène-un enzyme ». Or un enzyme,



c'est une protéine. C'est donc l'application de la génétique à la biochimie qui permet d'énoncer cette première liaison génotype-phénotype, d'autant plus qu'il est facile de comprendre qu'un enzyme non fonctionnel puisse être associé à un allèle récessif.

Enfin, le matériel héréditaire

1944, fondation Rockefeller, à New York : Oswald Th. Avery (1877-1955), assisté de Colin M. MacLeod (1909-1972) et de Maclyn McCarty (1911-2005) montre que le changement d'un caractère héréditaire du pneumocoque ne pouvait être dû qu'à un transfert d'ADN. En 1952, Alfred D. Hershey (1908-1997) et Martha Chase (1927-2003) prouvent que la molécule d'ADN est l'unique matériel infectant du bactériophage, le support de l'information génétique. L'année suivante, James D. Watson et Francis Crick (1916-2004) proposent le célèbre modèle en double hélice qui explique comment, par le jeu de la succession des bases azotées, l'information peut être portée sur cette molécule et transmise inchangée de génération en génération. L'étape finale correspond au travail des Français François Jacob (1920-2013) et Jacques Monod (1910-1976) qui, en 1960, par le biais de la compréhension de la régulation de l'expression du gène, conduit au décodage de la transcription (synthèse de l'ARN messager) et de la traduction (synthèse des protéines). Les relations causales entre génotype et phénotype s'en trouvent (partiellement) élucidées.

Après l'étape de la théorie chromosomique de l'hérédité, on assiste alors à une deuxième étape qui, faisant toucher du doigt les molécules essentielles du vivant, répond aux questions fondamentales comme : qu'est-ce qu'une mutation ? une recombinaison ? le code génétique ? Certes, mais ces analyses vont faire émerger un nouveau jeu insoupçonné.

La fluidité du génome

C'est avec stupeur que les biologistes découvrent, dans les années 1970, que la séquence codante d'un gène n'est pas d'un seul tenant, mais est une succession d'exons (codants) et d'introns (non codants). Chaque exon apparaît comme un module, et un gène se trouve alors être une combinaison de modules. La biologie moléculaire permet d'avoir une connaissance précise de la nature de la mutation. Ce n'est pas seulement la mutation ponctuelle, le changement d'un nucléotide de l'ADN. Elle peut être de plus grande taille : duplication d'exons, de gènes entiers, de chromosomes entiers, de génomes entiers. Parallèlement, on décrit des éléments génétiques mobiles, ou transposons, mis en évidence dès 1950 par Barbara McClintock (1902-1992) chez le maïs. Ils peuvent changer de place dans un génome, entraînant avec eux des portions de chromosomes et facilitant des recombinaisons asymétriques : on peut donc avoir des transpositions d'exons, de segments de chromosomes...



Bref, le génome apparaît alors non pas comme un fragile ruban de magnétophone, mais comme une structure dynamique fluide, avec des moments de réorganisation considérable, bref une source continue de nouveauté génétique. Par le brassage d'exons, de nouveaux gènes peuvent être inventés, comme avec un jeu de Lego. Les duplications de gènes, de chromosomes... donnent de nouveaux matériaux génétiques qui peuvent acquérir de nouvelles fonctions, et tout cela sans optimisation. Ainsi le génome humain comprend environ 22 000 gènes, le génome du blé tendre plus de 100 000 et la paramécie, organisme unicellulaire, 40 000... Aucune corrélation entre une complexité apparente et une taille de génome. Autre exemple : les duplications de gènes donnent ce qu'on appelle des familles multigéniques. Chez les animaux bilatériens, des gènes dits homéotiques structurent, au cours du développement, l'organisation antéro-postérieure de l'organisme. Il y en a 8 chez la drosophile, 39 chez l'homme et la souris, 52 chez le poisson-zèbre... Ces nombres sont les résultats d'événements de duplications de génomes entiers, et non ceux d'une hypothétique optimisation.

Dernier point : en génétique classique, on suit des générations d'organismes, et par là même le passage des gènes d'une génération à une autre, ce qu'on appelle le *transfert vertical*. Or l'accès à de nombreux génomes entiers de bactéries et d'archées met en évidence des échanges de gènes ou de grande partie de génomes, entre organismes d'espèces différentes, ce qu'on appelle le *transfert horizontal*. Remarquons que les expériences citées ci-dessus, qui ont permis d'identifier le matériel héréditaire, visaient des transferts horizontaux. On a donc affaire à des génomes chimères, bien plus compliqués que prévu.

A-t-on tout décrit ? Peut-être que, du point de vue structural, les données principales ont été décelées. Mais il reste un jeu crucial à découvrir. Il semble que les animaux se servent tous d'à peu près les mêmes gènes pour réaliser leurs développements. Comment se fait-il qu'ils soient si différents ? Très vraisemblablement, ce n'est que le résultat de leurs expressions spatio-temporelles différentes, que l'on commence à peine à décrire. Vaste programme qui va nécessiter expérimentations et modélisations bien délicates avant d'arriver à une nouvelle synthèse.

Bibliographie

H. Le Guyader, *Penser l'évolution*, Paris, Imprimerie nationale, 2012.

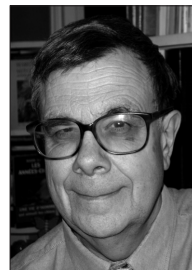
H. Le Guyader, « Doit-on étendre la théorie de l'évolution ? », *Pour la Science*, n° 497, 2019.



CE JEU QUI FAIT L'ANIMAL... ET QUI FAIT AUSSI L'HOMME

Georges Chapouthier (1964 s)

Directeur de recherche émérite au CNRS, il a une double formation de biologiste et de philosophe. En biologie, il a étudié pendant de nombreuses années, avec son équipe, les relations entre mémoire et anxiété chez les souris. En philosophie, il a beaucoup écrit sur le cerveau et sur les animaux. On retiendra sa *Biologie de la mémoire* (Odile Jacob, 2006) et *Le Chercheur et la souris* (CNRS Éditions, 2013), écrit en collaboration avec Françoise Tristani-Potteaux.



L'analyse biologique du jeu chez les animaux révèle, en retour, l'importance du jeu pour l'espèce humaine. Ce qui apparaît, de prime abord, comme une activité marginale de détente, se révèle être l'un des traits essentiels de notre espèce.

Qu'est-ce que le jeu pour un biologiste ?

Le jeu est une activité, physique ou mentale, volontaire, gratuite et supposée procurer un certain plaisir à celui qui la pratique. Cette définition, très générale, montre qu'il n'est pas toujours facile, lors de l'observation d'un comportement, de savoir s'il s'agit vraiment d'un jeu ou d'une activité fortuite. Chez les animaux qui nous ressemblent, comme les singes, le caractère ludique apparaît du premier coup, mais plus on s'éloigne des mammifères, plus la reconnaissance du caractère ludique d'un trait devient difficile. On mesure également tout de suite les limites du concept de jeu appliqué à l'animal. Qui dit « plaisir » suppose que l'on s'adresse à des animaux chez qui ce terme a un sens, des animaux capables d'éprouver des émotions et d'avoir une certaine conscience. Dans l'état actuel des connaissances, cela ne paraît a priori concerner que les vertébrés et, éventuellement, – la question reste à l'étude –, les fameux mollusques céphalopodes comme les pieuvres. En fait, dans la pratique, on a surtout décrit des jeux chez les vertébrés à sang chaud : quelques oiseaux, comme les corvidés ou les perroquets, et majoritairement des mammifères. Ce sont des mammifères dont nous allons parler dans cet article.

Quels jeux ?

On trouve des exemples de jeux dans tous les grands groupes de mammifères, chez les dauphins comme les singes, les lions comme les gazelles, les rats comme les éléphants. Beaucoup de jeux sont des « jeux moteurs », c'est-à-dire qu'ils utilisent les performances motrices des individus, à savoir courir, sauter, grimper, poursuivre une cible mouvante, se balancer ou faire des acrobaties compliquées comme certains jeunes singes. On trouve de tels comportements dans la plupart des groupes de mammifères, aussi bien ceux qui font des pirouettes dans les arbres, comme les



écureuils, que ceux qui en font dans l'eau, comme les cétacés. D'autres jeux font appel à des manipulations d'objets prélevés dans l'environnement, comme un chiot qui joue avec un bâton ou un taurillon qui répand un tas de paille, et combinent donc les aptitudes sensorielles et motrices des jeunes animaux qui peuvent manipuler, tirer, voire mordre un objet. L'« objet » utilisé peut être une proie, comme l'exemple bien connu du chat qui joue avec une souris. Enfin, une dernière catégorie est constituée par les « jeux sociaux », caractéristiques des espèces qui vivent en société ou en famille, où les jeunes animaux miment des combats, des fuites, entre eux ou parfois avec leurs parents, ou effectuent des gestes d'accouplements. Tous ces comportements sont évidemment dépourvus de leur contexte agressif ou reproducteur et n'ont pas la même stéréotypie, la même rigidité ni la même violence (pour les combats ludiques), qu'un comportement manifesté par un adulte de manière adaptée et utilitaire. Ces jeux participent à la découverte du monde et ont, à la fois, un caractère exploratoire et de maturation de la personnalité et des aptitudes comportementales du jeune animal. C'est d'ailleurs dans les espèces qui ont les comportements sociaux les plus complexes, aussi bien chez les oiseaux que chez les mammifères, que l'on rencontre les jeux les plus élaborés.

Jouer en riant

Le rire n'est pas le propre de l'homme, ni le privilège du jeune. On peut toutefois observer une certaine association entre le jeu et le rire. Rappelons d'abord que le rire n'est vraiment démontré que dans deux groupes de mammifères, les singes et les rats. Les grands singes, comme les chimpanzés, rient comme nous et dans les mêmes circonstances : quand ils sont heureux, quand on les chatouille, quand ils ont fait une farce ou quand ils jouent. Les travaux du chercheur américain Jaak Panksepp ont permis de démontrer que les rats riaient aussi, par exemple lorsqu'on les chatouille, mais dans la gamme des ultrasons, imperceptibles à l'oreille humaine. Ce qui est remarquable dans cette étude, c'est que les jeunes rats qui rient le plus souvent sont préférés par les autres comme camarades de jeu. Une observation qui conforte le caractère plaisant du jeu chez les animaux.

Le jeu est-il vraiment gratuit ?

Sur le plan biologique, le jeu n'est pas si gratuit que cela. Bien sûr, pour le jeune animal qui le pratique, il semble n'offrir aucune contrainte et juste procurer librement le plaisir de l'instant. Mais, sur le plan de l'évolution des espèces, comme l'avait souligné, dès 1898, le psychologue allemand Karl Groos, le jeu témoigne d'une adaptation qui permet au jeune animal de forger, de mettre au point ou d'améliorer des comportements qui pourront lui être utiles durant sa vie future d'adulte.



Il s'ensuit que, dans la plupart des espèces où il a été observé, le jeu est surtout une activité pratiquée par les jeunes. Les adultes ont d'autres soucis en tête comme se nourrir, procréer, défendre le groupe, établir des rapports hiérarchiques..., et n'ont guère de temps à consacrer à l'amusement. L'essentiel du comportement des adultes est orienté vers des tâches « utilitaires », utiles à la survie du groupe et, par suite, de l'espèce, avec toute la rigidité qu'imposent les contraintes souvent très rudes de l'environnement. Si le jeune mammifère, par le jeu, conserve un comportement parfois très diversifié et malléable, l'adulte, hors du jeu, doit adopter un comportement beaucoup plus rigide car sa survie en dépend.

Et cela, sauf dans les cas exceptionnels. Chez certaines espèces, comme les éléphants, on a pu ainsi observer des adultes qui jouaient, soit en manipulant des objets, soit en « s'amusant », en groupe, à faire fuir d'autres espèces, soit, enfin, pour les femelles, en faisant grimper des bébés sur leur corps. Mais les cas exceptionnels concernent aussi trois espèces qui nous sont particulièrement familières : le chat, le chien et... l'homme.

Le jeu chez l'être humain, le chien et le chat

En biologie, on parle de « néoténie » pour les espèces animales capables, comme certains batraciens, de se reproduire à l'état larvaire, sans nécessairement passer par une forme adulte. Si on mentionne aussi ce mot pour l'espèce humaine, c'est que de nombreux auteurs, depuis le biologiste Louis Bolk, créateur du terme, jusqu'à l'éthologue Desmond Morris, ont défendu le fait que l'espèce humaine possédait une abondance de traits juvéniles¹, qu'elle se présentait, en beaucoup de circonstances comme une espèce « néoténique » de singes. Desmond Morris avait qualifié l'homme de « singe nu ». De fait, par rapport aux autres primates, l'être humain est peu poilu. Mais l'observation va plus loin. Sur le plan physique, l'homme ressemble à un fœtus de singe : peu de poils, une grosse tête, de gros yeux... Il faut même ajouter que si l'être humain naît comme un singe nu, il cherche souvent, quand il le peut, à accentuer artificiellement son aspect juvénile, soit en rasant ses rares poils sur les joues ou sur les jambes, soit en accentuant, par des maquillages appropriés, la dimension apparente de ses yeux. Outre à son aspect physique, ce caractère juvénile conduit à d'importantes conséquences dans l'activité comportementale de l'être humain, et notamment sa passion pour le jeu.

Alors que, chez la plupart des animaux, le jeu reste, comme on l'a vu, une activité pratiquée par les jeunes individus, l'être humain, en revanche, joue toute sa vie, que ce soit à des jeux de hasard, à des jeux de société ou à des jeux sportifs, quand ce ne sont pas des jeux de mots. Pour accompagner sa vie quotidienne, il est amusant de constater que l'espèce humaine a aussi domestiqué, comme « animaux de



compagnie », deux espèces qui sont, comme elle, néoténiques. Sur le plan physique, les oreilles pendantes de certains chiens sont des traits de canidé juvénile, de même que la grosse tête de certaines races. Le ronronnement du chat est un trait de félin bébé. Et, surtout, comme l'être humain, le chat et le chien sont capables de continuer à jouer même quand ils sont devenus adultes ou âgés. Homme, chat et chien sont, tous les trois, de grands joueurs. Ils étaient faits pour s'entendre !

Le jeu, un élément profondément constitutif de l'être humain

Chez l'homme, l'importance du jeu va encore bien plus loin. Le jeu occupe une place considérable dans tout ce que fait l'être humain. Trois activités, parmi les plus importantes de l'espèce humaine – la recherche scientifique, la création artistique et l'activité sexuelle –, comportent une part ludique considérable. Si la puissance de son cerveau explique sans doute l'une des spécificités de l'espèce humaine, celle de comprendre le monde par la science (le fait d'être un « homme savant », un « *homo sapiens* »), l'importance de la juvénilité qui lui est associée ne doit pas non plus être négligée. Cette juvénilité fait que le puissant cerveau de l'homme reste malléable et plastique jusqu'à un âge avancé et que l'homme peut, d'une certaine manière, s'adapter à tout sur le plan mental. Cette adaptabilité juvénile est sans doute un atout majeur dans la démarche intellectuelle d'*Homo sapiens*.

On peut aussi évoquer l'importance probable de cette juvénilité permanente dans le domaine de la morale. Par rapport aux autres espèces de mammifères, au comportement beaucoup plus stéréotypé et rigide, le comportement extrêmement variable de notre espèce lui permet d'atteindre, selon les cas, le meilleur – voire l'excellence – comme le pire. L'astrophysicien peut rêver qu'il joue parmi les étoiles pendant que le parieur compulsif ruine sa vie aux jeux de hasard. Nous sommes rapidement ouverts tout autant au « bien » qu'au « mal ». Peut-être cette extrême versatilité néoténique entre le bien et le mal, décuplée par la puissance de notre cerveau, est-elle justement ce qui rend compte de l'impérieuse nécessité de normes morales très strictes à l'intérieur de notre espèce.

On mesure donc, au-delà des résultats instantanés du jeu à procurer de la détente ou à amener à la formation du jeune, les conséquences considérables que la juvénilité ludique apporte à la société même des humains, au mode d'être même de notre espèce dans toute sa singularité.

Note

1. G. Chapouthier et A. Policar, « La néoténie humaine, une idée à relancer », *Pour la Science*, n° 452, 2015, p. 14-15.



LES COURS DE RÉCRÉATION, ÉCOLE EFFICACE ET JOYEUSE DES STÉRÉOTYPES DE GENRE

Christian Baudelot (1960 l)

Il est sociologue, professeur émérite du département de Sciences sociales de l'ENS (Paris) et chercheur au Centre Maurice-Halbwachs (CNRS-EHESS-ENS).



Rien de tel que les activités librement choisies par les individus, comme les jeux spontanés, pour mettre en évidence les fortes contraintes sociales qui modèlent leurs comportements à leur insu. Dès leur plus jeune âge, filles et garçons sont formés, sans toujours le savoir, dans leurs familles et à l'école, pour devenir plus tard des femmes et des hommes conformes aux modèles sociaux en vigueur dans le pays où ils vivent, les unes et les autres. Or ces stéréotypes de sexe sont assez forts pour s'imposer très tôt dans les comportements les plus libres et les moins imposés. Les garçons et les filles les ont assez incorporés pour devenir à leur tour des agents actifs de leur propagation, sans nécessairement le savoir et encore moins le vouloir.

Les cours de récréation d'écoles primaires offrent des terrains d'observation privilégiés pour analyser les façons dont s'opère ainsi, dans des activités ludiques spontanées, la construction d'identités sexuées conformes aux modèles dominants des rôles respectifs des femmes et des hommes. Dans une cour de récré, les élèves jouissent d'une grande liberté. À la condition de ne rien casser et de ne pas agresser leurs camarades, ils peuvent se livrer aux activités de leurs choix, des jeux collectifs dans l'immense majorité des cas.

Un fait massif s'impose pourtant à l'œil de l'observateur. Une séparation radicale entre les filles et les garçons dans l'espace de la cour. La généralisation de la mixité dans les écoles va de pair avec la séparation des sexes ! Dès qu'il s'agit de jouer, et à de très rares exceptions près, les filles restent entre filles et les garçons entre garçons. Ce fait a été relevé aux six coins de l'hexagone par tous les chercheurs et toutes les chercheuses qui se sont intéressé-e-s à la question, sans varier sensiblement au fil du temps. Dans le cadre d'une thèse consacrée à la construction culturelle des sexes du point de vue des élèves du primaire, Sophie Ruel a montré que, dans la cour de récréation, filles et garçons s'adonnent à des jeux différents au sein de lieux distincts¹. Pratiquant un usage limité de l'espace, les filles s'installent le plus souvent à la périphérie de la cour par groupes de deux ou trois, rarement davantage. Elles occupent les bords et les recoins de la cour pour jouer calmement ou se replient sur les bancs pour discuter. Elles bougent peu, la marelle ou la corde à sauter impliquant une faible mobilité. Lors de leurs déplacements, elles avancent en dansant, en se



balançant ou en marchant à petits pas. Elles se tiennent souvent par la main ou vont bras dessus bras dessous.

Il en va tout autrement des garçons. Étendant leurs jeux à la totalité de l'espace disponible, ils sillonnent la cour sans cesse et en tout sens, et notamment son centre qu'ils occupent. Contrairement aux filles immobiles et silencieuses, ils n'arrêtent pas de courir, en groupes fournis, tout en poussant de grands cris.

Les jeux qui les absorbent diffèrent beaucoup de ceux des filles. Sédentaires, ces dernières s'adonnent à des jeux symboliques et de fiction (« jeu de faire-semblant »). Le jeu de la poupée-bébé leur donne la possibilité de pratiquer des activités ludiques de maternage. Les jeux ritualisés, le plus souvent des rondes accompagnées de formules et de chants, font également partie des activités ludiques auxquelles se consacrent les filles dans les cours de récréation. Les filles privilégient les discussions. Elles discutent tranquillement entre elles, souvent à deux ou en petits comités dans un lieu d'intimité. Il leur arrive aussi, lorsqu'elles conversent, de passer beaucoup de temps à arranger leurs cheveux : tressage, mise de rubans ou de fils de coton de diverses couleurs.

Mais les jeux pratiqués par les filles se distinguent fortement de ceux des garçons par un autre trait : leurs jeux préférés regorgent de règles qui constituent souvent le principe même du jeu. Les plaisirs qu'elles prennent à jouer dans la cour de récré à la marelle, à la corde à sauter et à l'élastique tiennent aux possibilités infinies qu'offrent ces jeux de jouer avec les règles à mesure qu'elles les respectent, les inventent, les multiplient et les compliquent.

Côté garçon, c'est une tout autre affaire ! Leurs activités ludiques sont le plus souvent désorganisées, peu réglementées, à faible dominance langagière, avec absence de chants mais présence d'un ou de plusieurs leaders. Leur activité préférée : ils jouent à « s'attraper ». La compétition, le combat et la bagarre constituent le sel de ces jeux à base d'agilité et d'énergie physique. Cette exubérance motrice est très fréquente et valorisée dans les jeux d'équilibre et d'acrobaties. Courir, grimper, sauter, se bousculer, se poursuivre, enjamber, escalader, glisser, s'accroupir, s'accrocher, se suspendre : autant d'activités qui, remarque Sophie Ruel, donnent lieu à des défis entre les participants.

Dans la cour de récré, la question du territoire revêt une dimension importante. L'occupation spatiale de la cour participe à l'élaboration d'une identité de groupe. En même temps qu'ils s'approprient collectivement les lieux, les enfants acquièrent la conscience d'appartenir à un groupe : ils sont filles ou garçons. De ce fait, l'appropriation par des filles de l'espace des garçons peut devenir une source de conflit et réciproquement.

Les jeux spontanés pratiqués dans les cours de récréation d'écoles primaires opposent donc en tous points les distractions masculines qui consistent à mobiliser



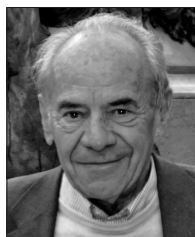
un maximum de partenaires dans un maximum d'espace, avec un minimum de règles, aux jeux féminins, économes d'espace, pratiqués avec des partenaires choisies et peu nombreuses avec un maximum de règles et de jeux sur la règle. Autant de stéréotypes de sexe.

Chaque garçon, chaque fille est ainsi contraint-e de construire son identité personnelle en prenant position par rapport à des attentes sociales traditionnellement propres à son sexe. Et, dès le plus jeune âge, les jeux spontanés offrent aux unes et aux autres des occasions de se les approprier dans la joie avec le sentiment de les inventer !

Note

1. S. Ruel, « Structure de gestion de la construction culturelle des sexes pour les enfants de l'école élémentaire », *Agora débats/jeunesses*, n° 55, 2010, p. 55-66.

JEUX ET JOUETS



Étienne Guyon (1955 s)

Chercheur au laboratoire de Physique et Mécanique des milieux hétérogènes (PMMH-ESCP), ses intérêts le portent aussi vers les actions de culture scientifique et la terminologie. Il a été directeur de l'ENS de 1990 à 2000.



Roland Lehoucq (1985 s)

Il est astrophysicien au CEA de Saclay.

À côté des jeux vidéo que David Louapre évoque dans ce numéro (p. 66), les jeux « matériels » que l'on peut trouver dans les magasins spécialisés sont susceptibles eux aussi d'être utilisés pour sensibiliser les jeunes à une démarche d'investigation comme celle mise en avant dans « La Main à la pâte » créée en particulier par Pierre Léna (1956 s). Tout un chacun peut constater à quel point les jeunes gens de son propre entourage sont sensibles aux effets de mode (entretenus par les médias) : par exemple la vogue récente des toupies qui s'affrontent posées sur un plat ou, un peu plus tôt, celle des pâtes molles (*slime* et ses dérivés) qui s'étirent ou se cassent, ou bien encore l'éphémère *hand-spinner*, sorte de petit gyroscope lancé à la main. Les seniors se souviennent du frisbee et de la stabilité du vol de ces disques



en rotation, du ressort *Slinky*, qui descend les marches d'un escalier ou de la pâte siliconée viscoélastique *Silly Putty*.

Créations récentes ou objets connus depuis longtemps, les jeux exercent une fascination qui dépasse les effets de mode. Leur fonctionnement dépend de lois physiques de base : la mécanique de la rotation pour la toupie et le yo-yo, la « rhéologie » (référence au *panta rhei* attribué à Héraclite) pour le *slime* ou la mécanique des fluides pour le frisbee.

L'intérêt porté par deux grands physiciens de la physique quantique, Niels Bohr et Wolfgang Pauli, à leur toupie *tippe top*, qui se retourne sur sa pointe après avoir été mise en rotation, illustre leur curiosité pour une situation contre-intuitive. On peut aussi reproduire le même effet avec un œuf dur : en faisant tourner rapidement sur lui-même l'œuf couché, celui-ci se retourne sur sa pointe tout en tournant plus vite. L'explication détaillée de ce phénomène fut l'objet d'un article, publié il y a seulement quelques années, dans la célèbre revue *Nature*¹.



Wolfgang Pauli (à gauche) et Niels Bohr.

Un autre exemple paradoxal est la rotation du disque d'Euler que l'on peut simuler avec une pièce de monnaie mise en rotation sur sa tranche : la fréquence du son produit augmente au cours du temps jusqu'à un arrêt brutal. Ce phénomène que l'on peut aisément reproduire a été étudié par le mathématicien Johannes Euler.



Quel peut être l'impact de ces jeux sur la formation des jeunes ? Comment les comparer aux expériences présentées au Palais de la découverte par des médiateurs ou à l'occasion des classiques fêtes de la Science par des universitaires en activité ?

La réponse réside peut-être dans le *détournement* du jeu. Il est clair que la pratique de ces jeux à la mode n'enrichit pas les connaissances s'il s'agit de la simple application d'une notice de fonctionnement, comme on le retrouve (ou le retrouvait) dans les TP traditionnels. L'exemple ne conduit d'ailleurs pas directement à donner une explication : dans les cas cités ci-dessus, cela ferait appel à un niveau d'analyse inaccessible à de jeunes enfants. Reste que ceux-ci pourraient cependant être sensibles aux phénomènes mis en œuvre, comme ils le sont aux effets de la force centrifuge ou de Coriolis sur un manège. Le Palais de la découverte possède un tel « manège inertiel »² où, en se lançant des balles d'un bord à l'autre du manège, les enfants font l'expérience de « forces » qui se manifestent dans un référentiel en rotation.



Roland Lehoucq montre ici que lorsqu'on lâche le haut du *Slinky*, le bas ne bouge pas tant que le ressort n'est pas complètement comprimé.
L'intervalle de temps entre deux images successives est de 40 ms.

Une leçon expérimentale « Jouons avec la physique » donnée dans le cadre des leçons expérimentales présentées chaque mois à l'ESPCI³ a ainsi utilisé l'exemple du yo-yo et du ressort *Slinky* pour illustrer des effets qui semblent ne pas respecter la loi de la chute des corps. Le yo-yo qu'on libère en gardant à la main une extrémité fixe du fil dont l'autre extrémité est enroulée autour du moyeu descend, en se débobinant, plus lentement qu'un objet livré à la seule pesanteur car une partie de



l'énergie dans la chute est utilisée par la mise en rotation du yo-yo. Quant au *Slinky*, tenu à l'équilibre vertical par une extrémité puis lâché, il voit son extrémité inférieure rester fixe, en dépit du mouvement de la partie supérieure : tout rentre dans l'ordre quand le haut du ressort rejoint l'extrémité inférieure. Ces exemples jouent sur l'inattendu et la surprise, voire sur le paradoxe que l'on peut lever grâce à un peu de réflexion. A-t-on triché avec les lois de la gravitation ? Peut-on modifier les conditions de l'expérience pour s'approcher de la solution ?

Dans ces exemples, le jouet n'est pas utilisé conformément au mode d'emploi. Son fonctionnement est détourné par le présentateur pour aiguïser la curiosité et en faire un usage pédagogique. De nombreux objets matériels courants peuvent aussi être employés dans ce but. Le mathématicien Tadashi Tokieda collecte ainsi un grand nombre d'objets variés qu'il baptise « toys » et pour lesquels il cherche une fin pédagogique comme c'était le cas pour l'œuf dur en rotation (ce qui le conduit d'ailleurs à poser la question : « et pourquoi pas un œuf frais ? »). Le détournement d'une tasse à thé peu épaisse fournit à ce professeur un exemple de « toy » que nous vous invitons à aller découvrir sur son site internet⁴. En tapotant avec une petite cuillère sur le périmètre de la tasse, on peut facilement entendre un son dont la fréquence dépend de l'angle où à lieu la frappe : cette fréquence est plus élevée à 45 ou 135 degrés de la poignée qu'à 0, 45 ou 90 degrés. En l'absence de poignée, il n'y aurait pas une telle dépendance angulaire. La masse supplémentaire introduite par la poignée lève la dégénérescence du mode circulaire de vibration et le remplace par deux modes d'ondes présentant quatre nœuds répartis autour de la périphérie. Leurs fréquences sont légèrement différentes ainsi que leurs nœuds de vibration. La plus basse fréquence se situe au niveau de la queue.

De nombreux articles de revue et d'ouvrages scientifiques présentent des expériences simples qui utilisent des objets courants ou des montages faciles à réaliser. Ils nous invitent, petits et grands, à rechercher par nous-mêmes nos propres exemples de surprise et de curiosité. Tout comme les musées de science interactive, ces activités visent avant tout à « une mise en appétit de savoir » !

Nous tenons à remercier José Bico, qui a été pendant plusieurs années responsable des leçons expérimentales de l'ESPCI⁵, pour nos nombreux échanges.

Notes

1. K. Moffatt, « Spinning eggs ; a paradox resolved », *Nature*, n° 416, 2002, p. 385.
2. Les travaux du Grand Palais à Paris, qui prévoient une rénovation du Palais de la découverte, envisagent la disparition de grandes et spectaculaires expériences, ce qui est contesté par la communauté des enseignants et des chercheurs.
3. J. Bico, É. Guyon et R. Lehoucq, « Conférences expérimentales », *Reflets de la physique*, n° 59, 2018, p. 36.



4. https://www.youtube.com/watch?v=MfzNJE4CK_s

5. <https://www.youtube.com/watch?v=9N1aYy8Q9jo>

UNE APPROCHE INNOVANTE POUR L'APPRENTISSAGE DE LA LANGUE FRANÇAISE PAR LES JEUX VIDÉO

Nicolas Leymonerie

Diplômé en informatique puis spécialisé en conception de jeux vidéo à l'Institut supérieur de l'art digital de Paris, il s'est expatrié au Vietnam en 2006 alors que les premières sociétés locales de développement de jeux vidéo commençaient à voir le jour. Il a fondé une entreprise à Hanoï dans le domaine du numérique et la branche vietnamienne de l'Association internationale des développeurs de jeux vidéo (IGDA). Progressivement et depuis 2012, il s'est tourné vers l'enseignement, du développement de jeux mais aussi de la langue française en parallèle, jusqu'à la création d'un centre francophone dont il est l'actuel responsable.



La francophonie a une position importante dans le monde. En termes notamment d'influence culturelle et d'étendue, le français est considéré comme la deuxième langue internationale (classement de Georges Weber), ce qui fait d'elle l'une des rares alternatives à l'utilisation de l'anglais dans les échanges internationaux. Toutefois, sa complexité rebute beaucoup d'apprenants et peu de produits culturels ou de consommation véhiculent encore la langue française de nos jours. En France même, l'anglais, ou le *globish*, semble la supplanter de plus en plus. Or pour accompagner l'apprentissage d'une langue, il est préférable, si ce n'est de baigner dans un environnement où elle est systématique, que des sollicitations récurrentes soient faites dans cette langue par la lecture et l'écoute en plus de la pratique. Jusqu'à la fin du siècle dernier, cette sollicitation passait par les livres, la musique ou la télévision, mais depuis l'avènement d'Internet et des nouvelles technologies de l'information, elle passe surtout par le biais des réseaux sociaux, des chaînes de vidéos en ligne, des séries, des applications sur ordiphones qui comprennent les jeux vidéo. Je vais développer ici les possibilités d'une utilisation efficace de ce dernier média comme vecteur d'apprentissage de la langue française en me fondant sur mes propres observations et en les recoupant avec les exemples et les recherches préexistants.

Genèse d'une réflexion

Initialement spécialisé en informatique puis en conception de jeux vidéo, j'ai participé au développement d'une vingtaine de projets dont une majeure partie avait un objectif commercial. Expatrié depuis une dizaine d'années au Vietnam, je suis devenu formateur dans ce domaine mais aussi en enseignement du français langue étrangère (FLE).



Cela fait bientôt sept ans que j'enseigne le FLE à des profils d'apprenants et à des niveaux de difficultés extrêmement variés. Ceci est fondamental dans ma compréhension des mécanismes de l'apprentissage et de l'obtention de résultats satisfaisants pour un large public. « Profils, niveaux de difficulté, mécanismes, résultats, public... », ces termes entrent fortement en résonance avec ma profession d'origine.

J'ai aussi deux enfants dont l'aîné est non seulement parfaitement bilingue français-vietnamien mais a également un très bon niveau d'anglais pour son âge. Il n'a jamais participé à une classe supplémentaire d'anglais, contrairement à ses camarades de classe. Mais il a très tôt été attiré par les petites applications ludiques sur téléphone portable, puis par les séries d'animations et les jeux vidéo sur Internet. À l'âge de 8 ans, il était capable de suivre des tutoriels dans cette langue et d'apprendre par lui-même les bases du métier d'animateur infographiste. Ces observations m'ont montré avec évidence qu'il est possible d'enseigner efficacement quelque chose d'aussi complexe qu'une langue grâce à la recherche de la satisfaction, de l'accomplissement et sans contrainte, d'une part, et, à travers l'offre de produits culturels modernes qui attirent spontanément la jeunesse, d'autre part.

Enfin, une expérience singulière m'est venue d'un célèbre jeu vidéo qui me passionnait. Il s'agit d'un jeu dans lequel le joueur incarne un jeune avocat, de ses débuts dans la profession jusqu'à des procès de plus en plus complexes pour lesquels il est souvent question de meurtres non élucidés et d'histoires à plusieurs niveaux de lecture. Si j'ai évidemment joué à de nombreux types de jeux par le passé et constaté des effets sur l'amélioration des facultés du joueur : réflexes, perception en trois dimensions, rapidité de la prise d'initiative..., des performances plutôt techniques ou physiques donc, c'est la première fois que j'ai ressenti une augmentation de mes performances sur le plan intellectuel. Or il se trouve que j'ai joué à ce jeu dans sa version anglaise et que la mémorisation du texte, plus que des images, est primordiale pour la réussite. Un autre point important est que les personnages, l'histoire et les intrigues des procès offrent une motivation efficace au joueur, le poussant à aller au bout, à parcourir les textes en détail, de la manière la plus exhaustive, et parfois à les relire, ce qui représente un travail de lecture assidue assez conséquent. Les dialogues sont souvent interminables pour noyer dans des échanges anodins les informations qui seront utiles au dénouement des affaires, ce qui fait partie de la difficulté du jeu : un manque d'attention est pénalisé par la nécessité de recommencer la partie.

Des élèves qui apprennent une langue étrangère par eux-mêmes tout en s'amusant, des joueurs qui lisent de longs textes avec une grande concentration pour n'en manquer aucun mot et tout comprendre, des méthodes d'apprentissage du FLE dont la progression de la difficulté rappelle celle d'un jeu vidéo... Pourquoi donc ne pas utiliser les loisirs numériques pour l'enseignement du français ?



Le jeu vidéo comme support de transmission du savoir

En réalité, des programmes informatiques qui enseignent un savoir de manière ludique existent déjà, et depuis longtemps. Je les classerai ici en trois catégories principales.

Tout d'abord, les exercices interactifs. Ceux-ci sont en majorité des exercices tels que l'on pourrait les trouver dans n'importe quel manuel scolaire, mais portés sur un support numérique et interactifs. Il s'agit simplement d'un habillage ludique. On pourrait les rapprocher de l'efficacité des cahiers de vacances qui, si les enfants font bien les premiers exercices, sont souvent abandonnés avant la fin. L'injonction d'un tiers, parent ou professeur, est donc souvent nécessaire pour ce type de programme.

Ensuite, les logiciels ludo-éducatifs. Il s'agit d'une forme de jeu sérieux, c'est-à-dire que l'objectif principal n'est pas tant le plaisir de s'y adonner que la possibilité d'en tirer quelque chose d'utile dans la vie réelle. L'interaction est plus poussée que le type précédent, un univers virtuel est parfois créé, avec des personnages et un scénario. Mais dans tous les cas, le joueur prend conscience qu'on lui fait passer des tests successifs pour l'évaluer, ce qui tue dans l'œuf toute tentative d'immersion et donc de plaisir.

La troisième catégorie est celle des jeux commerciaux. À l'inverse des jeux sérieux, ils n'ont d'autre objet que la satisfaction du joueur nécessaire à l'acte d'achat. Car le but ici est de vendre, et donc de plaire. D'autant que ces jeux ont souvent des suites et qu'une réussite économique requiert des utilisateurs-clients captifs pour maximiser les profits sur une licence. Loisir multimédia, le jeu vidéo permet aux concepteurs d'utiliser les meilleures ficelles des autres objets culturels pour optimiser la rentabilité. Ainsi, contrairement aux deux catégories précédentes, les jeux commerciaux peuvent atteindre des millions d'utilisateurs fidèles.

Une solution adaptée

Les jeux vidéo sont l'un des vecteurs culturels les plus performants au monde avec une diffusion internationale sur une multitude de supports. On peut y jouer, n'importe où, n'importe quand et n'importe comment, et les élèves ne s'en privent pas. Or, comme évoqué plus haut, ces jeux ont un potentiel éducatif certain, et il devient alors pertinent de les utiliser à cette fin. Au lieu de perdre des heures sur des jeux « passe-temps » ayant des objectifs vains, l'élève pourrait développer ses facultés en jouant. Mieux encore : bien conçus, des jeux pourraient susciter le désir d'apprendre en classe. Ainsi, dans un contexte de classe inversée, on pourrait encourager les élèves à jouer à ces jeux, ce qui leur permettrait d'acquérir des connaissances applicables en classe. Autre effet positif envisageable, le jeu vidéo, habituellement un sujet de tension entre les élèves, d'une part, et les parents et professeurs, d'autre part, pourrait devenir un sujet de rapprochement, de complicité et donc de lien relationnel dans les foyers et dans les classes.



Trois catégories de jeux ont déjà été présentées, chacune ayant des avantages et des inconvénients mais aucune n'étant totalement satisfaisante pour transmettre un enseignement de manière efficace. Cependant, depuis une dizaine d'années, des chercheurs se sont interrogés sur la manière d'allier la motivation et la satisfaction suscitées par les jeux vidéo classiques au bénéfice des jeux éducatifs en termes d'apprentissage.

Plusieurs termes sont nés de ces recherches, on a nommé ces programmes « logiciels ludo-apprenants » ou « jeux vidéo d'apprentissage ». On parle également d'apprentissage, ou enseignement, « furtif » pour qualifier le fait d'inculquer un savoir sans que le joueur en soit réellement conscient. Des tentatives de jeux vidéo d'apprentissage ont été réalisées mais, à ma connaissance, aucune n'a eu de résultats satisfaisants, du moins en termes de popularité car restreints surtout à l'institution en charge du projet et à la communauté des chercheurs. On peut dire ainsi que si le constat et la solution sont exacts, l'approche dans la manière de concevoir ces projets est déficiente. Et ce en raison du fait que ce sont des chercheurs, des universitaires ou des enseignants qui sont en charge de ces projets et non des concepteurs professionnels de jeux vidéo. Il faut donc d'abord avoir les compétences pour concevoir un bon jeu et ensuite ajouter subtilement le savoir.

Une proposition de méthodologie conceptuelle

Si je devais réaliser un bon jeu vidéo qui aurait pour objectif réel mais masqué d'enseigner la langue française à des débutants, je m'appuierais sur mes expériences en tant que joueur pour trouver quel jeu m'aurait accroché, aurait été vendu à des millions d'exemplaires au point de susciter la réalisation de nombreuses suites et produits dérivés, et qui reposerait sur la mémorisation et la compréhension de textes comme facteur essentiel à la réussite. Je réfléchirais également à un type de jeu qui réclame peu de contenu audiovisuel superflu pour limiter les coûts et le temps de développement. Un jeu qui serait construit en chapitres, qui pourrait développer une histoire sur plusieurs épisodes avec des rebondissements bien sentis, un dénouement inattendu et spectaculaire et une difficulté progressive et adaptative. J'en reviens donc à mon expérience de joueur exposée plus haut pour m'orienter de préférence vers le genre du roman visuel, un genre répondant à ces critères et qui connaît un important succès, en particulier au Japon mais aussi partout dans le monde.

Pour réaliser ce jeu vidéo, j'utiliserais les astuces conceptuelles qui permettent de capter l'attention du joueur tout en augmentant sa concentration afin de réaliser des tâches sur des périodes d'une dizaine de minutes entrecoupées de pauses gratifiantes. Mes déductions me portent à croire que ce qui provoque l'intense concentration de beaucoup de joueurs de jeux vidéo est un passage à un mode de survie simulé. En



effet, tous les jeux comportent une condition d'échec menant à une mort fictive, qu'il s'agisse de la mort effective de l'avatar virtuel ou d'une interruption de la partie. Ce moment où la continuité narrative du jeu vidéo s'arrête fait sortir le joueur de son immersion et il lui est alors suggéré de reprendre la partie à une position antérieure. C'est la crainte de cette petite mort, de cette frustration d'avoir perdu, de l'humiliation de s'être fait battre, qui enclencherait l'instinct de survie. Beaucoup témoignent ainsi qu'un joueur peut avoir l'air hypnotisé par l'écran, oublier la perception du temps et de l'environnement réel, présenter un état semblable à une transe tout en accomplissant des prouesses de rapidité, de réflexion et de dextérité dans l'univers virtuel. Ce fait me paraît renforcer l'idée que les jeux vidéo ont un avantage particulier comme vecteur d'enseignement en comparaison des autres produits culturels populaires.

Enfin, je m'inspirerais davantage des séries à succès qui peuvent captiver une audience sur des centaines d'épisodes, en utilisant des outils d'analyse qui permettent de suivre les comportements des joueurs en temps réel. Tout cela pour assurer une rétention des utilisateurs jusqu'à ce qu'ils aient acquis un niveau maximal par rapport à leurs capacités. Je tâcherais aussi de concevoir un scénario à plusieurs niveaux, à rebondissements, avec des personnages attachants et procurant de l'empathie et des émotions améliorant ainsi la mémorisation.

Ce jeu serait disponible sur un maximum de supports, gratuitement et pour un large public. Dans l'idéal, il serait diffusé par les partenaires et institutions de la Francophonie et, comme il serait conçu pour être un bon jeu, cela créerait un effet boule de neige suffisant pour que les joueurs en aient pris connaissance et aient envie de se le procurer. Aucune mention sinon le fait que le jeu permettrait d'apprendre le français n'y figurerait, tout au plus qu'il y a des personnages et des environnements francophones.

Les perspectives d'avenir

À ma connaissance il n'y a pas une langue officielle qui n'utilise des mots d'origine française, ne serait-ce que par l'intermédiaire de l'anglais qui en regorge. Cette dernière pourrait tout à fait être un cheval de Troie de la diffusion du français à travers les logiciels vidéoludiques : paramètre, sélection, point, action, aventure, attaque, défense... sont autant de termes qu'un anglophone n'aurait pas de mal à comprendre.

Nous pourrions imaginer un scénario vertueux dans lequel des élèves découvrent un jeu vidéo d'apprentissage en classe, continuent à y jouer à la maison, en parlent sur les réseaux sociaux et s'y intéressent au point qu'il devienne un sujet de discussion pendant les heures de récréation mais aussi en classe de français. Ceci est tout à fait



plausible, à condition que le jeu vidéo corresponde aux critères explicités plus haut. Jamais l'aspect éducatif du jeu n'est évoqué, seuls les parents et professeurs sont avertis de l'intérêt réel du projet. En dédramatisant leur relation à l'utilisation des jeux vidéo, leur rapport avec leurs enfants ou élèves s'améliore. En conséquence, les jeunes joueurs délaissent plus volontiers les jeux à contenu inadapté pour se tourner vers des jeux vidéo d'apprentissage, quand ils prennent conscience de l'attitude plus positive de leur entourage à leur égard.

Les recherches dans le domaine des jeux d'apprentissage pourraient mener à l'essor d'une nouvelle discipline, la ludagogie (ce qui est relatif à l'enseignement par le jeu), qui permettrait de former des concepteurs d'application à des techniques d'optimisation de l'utilisation des jeux dans l'apprentissage d'un savoir.

Les tendances actuelles visant à intégrer de plus en plus d'outils numériques dans les classes ou à faire enseigner une partie du savoir à la maison plutôt que dans l'établissement scolaire, s'inscriraient tout à fait dans cette démarche. Il reste toutefois des réticences à lier le jeu vidéo et l'éducation, car cela semble antinomique, à juste raison dans la majorité des cas : il est donc nécessaire de prouver la pertinence d'une solution par une démonstration à grande échelle.

LES JEUX VIDÉO GRAND PUBLIC : APPRENDRE EN S'AMUSANT ?

David Louapre (ENS de Lyon 1998 s)

Titulaire d'un doctorat en physique théorique sur le thème de la gravité quantique, il a ensuite occupé différents postes dans plusieurs centres de R&D du groupe Saint-Gobain en France et aux États-Unis, avant de rejoindre Ubisoft comme directeur scientifique.



Les jeux vidéo constituent à l'heure actuelle le secteur le plus important de l'industrie du divertissement. Avec près de 150 milliards de dollars de chiffre d'affaires au niveau mondial, ils ont même récemment dépassé l'industrie du cinéma. Les jeux les plus ambitieux – que l'on appelle les jeux « AAA » – ont aujourd'hui des coûts et des cycles de développement comparables à ceux des *blockbusters* du cinéma, et peuvent impliquer des centaines, voire plusieurs milliers de personnes lors de leur conception.

Néanmoins, du fait de leurs thématiques souvent violentes et des pratiques excessives qu'ils peuvent entraîner chez certains, les jeux vidéo restent souvent perçus comme un simple média de divertissement, une activité sans bénéfice concret pour les joueuses et les joueurs.



Le jeu, vecteur d'apprentissage

À la lumière de l'évolution, le fait de considérer une activité ludique comme négative ou, au mieux, futile a pourtant de quoi surprendre. Il existe en effet une abondante littérature scientifique analysant le fait que, en particulier chez les mammifères, le jeu s'est développé comme un moyen privilégié d'apprentissage et de préparation à la vie adulte¹. En jouant, les jeunes mammifères perfectionnent leur pratique physique et motrice et s'éveillent à certains comportements sociaux.

Dans nos sociétés, de par leur position prévalente chez les enfants et les jeunes adultes, les jeux vidéo devraient en principe posséder un potentiel d'apprentissage et d'éducation incomparable. Et pourtant cet usage peine à émerger.

Il existe bien sûr des jeux dits « éducatifs », mais qui n'ont pas réussi à s'imposer largement et dont les effets sur l'apprentissage et la motivation semblent au mieux modérés. Il en va de même des jeux dits « sérieux » (*serious games*) qui ont largement pénétré le monde de la formation professionnelle, mais qui sont souvent accueillis avec suspicion².

Deux facteurs peuvent expliquer cet échec relatif. Le premier est que les « jeux éducatifs » sont trop souvent de mauvais jeux sur le plan ludique. Le *game design* (la discipline qui consiste à créer des règles et des mécanismes de jeu plaisants et agréables) y est souvent négligé. En effet, il ne suffit pas de mettre un score sur un quizz de connaissances pour transformer une activité rébarbative en un jeu.

S'ils veulent être efficaces, les jeux éducatifs doivent d'abord, et avant tout, être de véritables jeux : les joueurs doivent avoir envie de les pratiquer pour leurs qualités ludiques, et pas pour le bénéfice éducatif qu'ils promettent.

Ce qui nous amène au second facteur d'échec : trop de jeux dits « éducatifs » reposent sur une motivation extrinsèque plutôt qu'intrinsèque.

En psychologie, on distingue en effet fréquemment ces deux formes de motivation. La motivation extrinsèque, c'est celle de la carotte et du bâton. On s'engage dans une activité dans l'espoir d'obtenir une récompense ou afin d'échapper à une punition. C'est ce type de motivation qui est à l'œuvre quand les efforts sont récompensés par un score ou une note. La motivation intrinsèque, au contraire, repose sur le fait qu'une activité peut être motivante par elle-même, pour ce qu'elle est, du simple fait que l'on prend du plaisir à la pratiquer, à sentir ses progrès, et cela indépendamment d'une notion de récompense extérieure.

Les jeux ouverts et systémiques

L'exemple le plus spectaculaire de cette idée, c'est le fait que le jeu vidéo probablement le plus utilisé aujourd'hui dans le monde à des fins éducatives est un jeu qui n'a pourtant pas initialement été conçu et pensé comme un jeu éducatif. Il s'agit de



Minecraft, développé par le studio suédois Mojang. Sorte de lointain cousin numérique du Lego, ce jeu qui s'est vendu à plus de 150 millions d'exemplaires est un exemple de ce qu'on appelle les jeux « systémiques » et « en monde ouvert ».

Dans *Minecraft*, les joueurs se trouvent propulsés au beau milieu d'un monde immense constitué de cubes élémentaires de différentes matières (bois, pierre, terre...) qu'ils peuvent à loisir ramasser, collecter et déposer. Les joueurs se déplacent sans restriction dans l'immensité du monde et peuvent fabriquer des objets à partir des matériaux qu'ils auront récoltés, afin de s'ouvrir à de nouvelles possibilités.

Le jeu ne propose aucun but précis, si ce n'est celui de survivre et de se créer sa propre histoire, ce qui peut se faire en particulier de façon collaborative, sur des serveurs regroupant plusieurs joueurs ne se connaissant pas nécessairement. Certains joueurs choisiront d'explorer le monde, d'autres de créer des bâtiments, tandis que certains bâtiront des machines. Certains matériaux permettent même de réaliser des circuits électriques élémentaires et d'introduire des notions d'automatisme dans les constructions.

Un jeu comme *Minecraft* repose fortement sur la motivation intrinsèque : comme il n'offre ni but précis, ni même de notion de score, les joueurs l'utilisent comme un bac à sable numérique, se fixant leurs propres objectifs, expérimentant et créant librement afin de les atteindre.

Les jeux de ce type sont également dits « systémiques », car ils implémentent des simulations simplifiées de systèmes réels comme la météorologie, la matière, l'électricité, la faune... Les joueurs peuvent alors chercher à utiliser les systèmes de façon créative pour résoudre les situations auxquelles ils se trouvent confrontés.

Alors que dans les jeux vidéo traditionnels, l'objectif était souvent de réaliser une séquence convenue à l'avance, dans les jeux systémiques il n'existe bien souvent pas une seule et unique façon de faire qui soit la « bonne ». Chaque joueur a la possibilité de réaliser les choses à sa manière, en utilisant l'émergence permise par les interactions des systèmes, d'une façon qui peut même parfois surprendre les propres développeurs du jeu.

C'est par exemple ce qui se produit dans le jeu *Zelda : Breath of the Wild*, développé par Nintendo. Ce jeu implémente des simulations stylisées de plusieurs systèmes physiques et chimiques : la gravité, les collisions d'objets, la poussée d'Archimède, le magnétisme, le feu et la combustion, les transitions de phase de l'eau, une forme simple de mécanique des fluides, et bien d'autres. Le joueur doit alors résoudre un certain nombre de puzzles physiques ou mécaniques et peut exploiter à loisir ces systèmes pour trouver une solution originale, qui dépasse bien souvent l'imagination des concepteurs du jeu.

Pour désigner ces situations où les joueurs parviennent à utiliser les systèmes d'un jeu de façon inattendue, les concepteurs de jeu utilisent le terme d'« émergence », que



l'on peut évidemment rapprocher de l'usage de ce terme en sciences. Les jeux vidéo systémiques peuvent alors conduire à des situations émergentes, de la même façon que le font certains systèmes dynamiques ou automates cellulaires (on peut penser aux automates de Wolfram, au « jeu de la vie » ou encore à la « fourmi de Langton »).

Jeux systémiques et pédagogie constructiviste

Dans leur fonctionnement, ces jeux systémiques font largement appel à la créativité des joueurs, à leur capacité à formuler des hypothèses, à procéder par itérations successives par essai/erreur, et à en tirer des enseignements qu'ils pourront ensuite réutiliser. En cela, ils se rapprochent beaucoup de la démarche constructiviste, telle qu'elle a été popularisée par le psychologue Jean Piaget. Dans les pédagogies constructivistes, on considère que les connaissances et les savoirs ne doivent pas être transmis de façon directe de l'enseignant à l'apprenant, mais qu'ils doivent être construits et découverts par les élèves de façon active.

Cette approche constructiviste de la pédagogie possède ses limites et ne convient pas à tous les domaines, mais elle présente de nombreux avantages, notamment pour l'enseignement des sciences et de la démarche scientifique. C'est sur ces principes que se fonde l'action de la fondation *La Main à la pâte*, qui vise à améliorer l'enseignement des sciences à l'école et au collège. En particulier, elle promeut l'utilisation de la démarche d'investigation, qui place les élèves dans des situations scientifiques ouvertes, qu'ils doivent approcher en faisant preuve de créativité et d'esprit critique. Bien souvent ces séances produisent des résultats inattendus, dans lesquels les élèves se lancent dans des démarches originales, qui dépassent les intentions initiales des enseignants.

Il existe dans la démarche d'investigation une forme d'émergence qui rappelle celle que l'on retrouve dans les jeux vidéo systémiques : en partant d'un questionnement initial ouvert, et en utilisant de façon libre les possibilités multiples qui s'offrent à eux, les élèves font émerger des situations riches en apprentissage.

Du jeu éducatif au jeu enrichissant

Il me semble ainsi que les jeux vidéo systémiques et émergents, bien qu'ils ne soient pas conçus et pensés comme des jeux éducatifs ou encore moins sérieux, pourraient devenir un formidable outil éducatif à la créativité, à la démarche scientifique et à la pensée systémique. Des jeux qui enrichissent leurs joueurs tout en les distrayant de façon intelligente.

Les jeux vidéo systémiques possèdent de nombreux atouts par rapport aux jeux éducatifs traditionnels. Tout d'abord leurs qualités ludiques font qu'ils sont joués pour ce qu'ils sont : de vrais jeux. De ce fait, il s'agit de jeux pouvant toucher un très large



public : leur diffusion peut atteindre plusieurs dizaines de millions d'exemplaires et ils sont souvent joués pendant plusieurs dizaines d'heures. Les jeux multi-joueurs et en réseau encouragent la collaboration et une approche collective des problèmes. Enfin, grâce aux situations ouvertes et aux nombreuses possibilités de résolution offertes par les systèmes des jeux, ils favorisent la motivation intrinsèque, la créativité et l'apprentissage d'une démarche rationnelle fondée sur la formulation d'hypothèses, la conception d'essais, l'apprentissage de ses erreurs et la réutilisation du savoir acquis.

Les jeux de ce type pourraient replacer la notion de jeu au cœur de la démarche éducative et montrer que le jeu vidéo peut aller au-delà de son simple rôle de divertissement. Concevoir de tels jeux demande de modifier les façons de faire de l'industrie. Il s'agit à la fois d'allier la pratique traditionnelle du *game design* à la conception de systèmes de jeux fortement inspirés de phénomènes réels et des modèles scientifiques qui peuvent exister, dans le domaine des sciences de la matière comme dans celui de la biologie ou des sciences sociales. Il s'agit d'un champ nouveau à explorer, qui demandera plus de compétences et de profils scientifiques dans les équipes de conception de jeux. Mais le jeu vidéo pourrait enfin s'imposer comme un média éducatif majeur du XXI^e siècle.

Notes

1. Voir, par exemple, M. Bekoff et J. A. Byers (éd.), *Animal Play. Evolutionary, Comparative and Ecological Perspectives*, Londres, Cambridge UP, 1998.
2. Voir G. Baptista et T. Oliveira, « Gamification and serious games : A literature meta-analysis and integrative model », *Computers in Human Behavior*, n° 92, 2018, p. 306-315 ; P. Wouters, C. Van Nimwegen, H. Van Oostendorp et E. D. Van Der Spek, « A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games », *Journal of Educational Psychology*, vol. 105, n° 2, 2013, p. 249-265.

DU MONDE DU RENSEIGNEMENT AU MONDE DES COURSES ET JEUX

Interview de Bernard Besson

Contrôleur général honoraire de la Police nationale, il a occupé des hautes fonctions aux Renseignements généraux puis à la direction de la Surveillance du territoire avant de devenir pendant de longues années le patron de la police des Courses et Jeux. Il est par ailleurs l'auteur de huit ouvrages d'intelligence économique, qu'il enseigne dans plusieurs universités, et d'une dizaine de thriller sur des complots d'État et de terrorisme. Il a été lauréat de deux prix littéraires dont le prix Edmond Locard¹ de littérature policière.



Bernard Besson, vous êtes contrôleur général honoraire de la Police nationale, vous avez effectué votre carrière dans le renseignement, avec de hautes fonctions aux Renseignements



généraux (RG) et à la direction de la Surveillance du territoire (DST). Pouvez-vous nous raconter comment vous êtes passé du monde du renseignement à celui des courses et jeux ?

Lors de mon passage à l'Inspection générale de la police, j'ai eu l'occasion d'auditer le Service central des courses et jeux. Il était alors rattaché aux Renseignements généraux. Cela m'a conduit à faire quelques recommandations, à proposer quelques sanctions ou récompenses à des commissaires et officiers de police. Quelques mois plus tard, avec l'arrivée d'un nouveau ministre de l'Intérieur, j'ai été nommé directeur de ce service qui comptait, à l'époque, trois cents commissaires, officiers et gardiens de la paix en civil sur l'ensemble du territoire. Cela m'a permis de vérifier l'application des mesures que j'avais préconisées sous le ministre précédent et qui furent enfin appliquées.

En quoi consiste la direction des Courses et Jeux en France ?

Il s'agit de la plus vieille police nationale française créée par Georges Clemenceau avant les fameuses brigades du Tigre dans le domaine de la lutte contre les anarchistes et braqueurs itinérants. Depuis leur création, les Courses et Jeux ont la particularité d'être à la fois une police administrative chargée d'appliquer les lois et décrets qui régissent cet univers, une police judiciaire intervenant en flagrant délit ou sur commission rogatoire d'un juge, et un service de renseignement rattaché au ministre de l'Intérieur. Le monde de l'argent, par nature cosmopolite, véhicule des informations financières de première main en rapport avec la politique économique du pays. Cette triple compétence est unique en France et en Europe et confère un pouvoir exorbitant à celui qui dirige cette police.

Les Courses et Jeux ont, dans leur domaine de compétence, un pouvoir proche de l'état d'urgence permanent puisque je pouvais par exemple déclencher, de jour comme de nuit, des perquisitions et des arrestations chez les délinquants et leurs complices. Monter des opérations avec des polices étrangères faisait partie de mes attributions. Inutile de dire que ce pouvoir n'allait pas sans contrepartie ni jalousie puisque j'ai été, au cours des six années où j'ai occupé ces fonctions, inspecté par la Cour des comptes, l'Inspection générale de l'administration et l'Inspection générale de la police nationale.

Ce contrôle du directeur et son administration par les régulateurs et les juridictions financières est normal en démocratie. Je ne m'en suis jamais offusqué. Sans pour autant être naïf et ignorer les arrière-pensées de certains qui auraient peut-être voulu débusquer quelques irrégularités. Ou pire... Ils en ont été pour leurs frais.

À quelles obligations les propriétaires des casinos en France sont-ils liés ? Et les jeux en ligne ?

Les jeux en lignes sont aujourd'hui autorisés. À l'époque, ils étaient interdits et j'étais favorable à leur autorisation parce que j'estimais que les finances publiques



françaises, qui ont toujours besoin d'argent, pouvaient aussi bénéficier des prélèvements sur le produit brut des jeux en ligne. Je suis satisfait d'avoir été entendu. J'étais aussi favorable à la transformation du cadre juridique inadapté et inutilement compliqué des cercles de jeux. Là aussi je suis heureux d'avoir été écouté.

Les propriétaires de casinos sont surtout concernés par les obligations qui pèsent sur le « directeur des jeux », personnage central du système. La réglementation de chaque jeu et des machines à sous est précise. Il appartient au casino de veiller à la sincérité des mises et des parties. L'établissement est donc un auxiliaire de la police des jeux.

Celle-ci intervient de plusieurs manières lors de contrôles préventifs ou, a posteriori, inopinés ou programmés. En cas d'irrégularité ou de délit, le directeur des Courses et Jeux peut immédiatement fermer tout ou partie d'un parc de machines à sous, retirer les habilitations professionnelles de tout ou partie du personnel. Ces sanctions administratives se mesurent en millions d'euros... Elles sont plus rapides et plus fortes que les sanctions judiciaires qui interviendront plus tard. Elles peuvent conduire à la fermeture administrative du casino ou du cercle de jeux. J'ai eu l'occasion d'en fermer trois.

Quels sont les risques de corruption, de blanchiment d'argent, en particulier avec les paris ?

Les corruptions et tricheries potentielles sont d'une variété infinie et témoignent d'une créativité surprenante. Elles concernent toute la chaîne des professionnels, depuis les lads, les jockeys, les entraîneurs, les vétérinaires, les caissiers et les parieurs sur les champs de courses. Mais aussi les croupiers, caissiers, cadres, chefs de partie et joueurs dans les casinos et les cercles. Ces deux univers réglementés n'épuisent cependant pas le monde des jeux.

Il existe, en parallèle, un autre secteur beaucoup plus dangereux et glauque, celui des jeux clandestins, des tripots, des machines à sous directement et ouvertement reliés au banditisme national ou international, au proxénétisme et au trafic de drogues. Dans ce cas le Service des courses et jeux se heurte au crime organisé. Les opérations de police nécessitent alors le renfort de compagnies de CRS ou d'escadrons de gendarmerie pour arrêter le même jour, à la même heure, de préférence la nuit, des bandes de plusieurs dizaines d'individus aux quatre coins du pays.

La rapidité et l'effet de surprise sont déterminants pour recueillir des preuves et des aveux circonstanciés. Fort heureusement, de telles opérations sont précédées de longues semaines d'enquêtes à partir de surveillances visuelles et sonores de plus en plus sophistiquées. Pour le chef de service que j'étais, la préparation de ces interventions impliquait une logistique compliquée mais surtout un secret absolu ! J'ai le souvenir de journées angoissantes jusqu'au top départ de ces actions commandos.



Je me félicite encore aujourd'hui de la collaboration intelligente et astucieuse des magistrats français ou étrangers, notamment italiens, qui nous ont permis de mettre fin aux activités de voyous dangereux et sans pitié.

Les Courses et Jeux ont heureusement affaire dans d'autres secteurs à une délinquance intelligente. Je me souviens qu'il nous a fallu un an pour comprendre comment des joueurs parvenaient à gagner à la roulette française plus que ne l'autorisaient les lois de la probabilité en misant sur le « tiers du cylindre ».

En désespoir de cause, l'un de mes commissaires fit démonter la roulette pour découvrir que les ailerons séparant les chiffres sur une partie du bloc n'étaient pas soudés comme l'exige la réglementation mais vissés avec de toutes petites vis ! Lorsque la bille percutait ces ailerons le rebond était moins violent et elle avait tendance à rester dans la zone. Mais pas toujours ! Ce qui donnait, vous vous en doutez, une impression de mystère, de roman.

Comme tout bon juge d'instruction, nous enquêtons à charge et à décharge. Il me revient en mémoire le périple d'étudiants en mathématiques finlandais qui, tous les étés, passaient des vacances en « écumant » les casinos de nos côtes. Ces jeunes gens faisaient tomber les jackpots des machines à sous, en langage technique, les « progressifs ». En général, six machines reliées entre elles accumulent un jackpot qui s'affiche dans l'établissement à des fins publicitaires. Les gains incompréhensibles de ces jeunes gens scandalisaient les casinotiers qui ne comprenaient pas l'inaction de la police des jeux ! Mon téléphone n'arrêtait pas de sonner.

Or ces étudiants ne trichaient pas mais appliquaient des calculs de probabilité dans le cadre d'une étude des différentes marques de machines dont ils avaient étudié les défauts et les qualités à partir des catalogues accessibles à tout le monde. Ces jeunes Finlandais choisissaient le bon moment et le bon casino pour, tous ensemble, occuper les six fauteuils et jouer les mises les plus petites pendant des heures. Et les jackpots tombaient ! Nous les avons suivis, écoutés et filmés pendant des mois sans les arrêter. Car ils ne contrevenaient à aucune loi ni réglementation. Ils jouaient intelligemment. Au grand scandale des casinotiers qui me le reprochaient, bien évidemment...

De quelle manière les joueurs accros peuvent-ils se désintoxiquer ? Quels sont les profils classiques des joueurs en France ?

Lors de mon passage aux Courses et Jeux, j'ai reçu et écouté les représentants d'associations de défense des joueurs compulsifs car le jeu est une addiction, une maladie dont j'ai pu vérifier les effets dramatiques à plusieurs reprises. Une charte a été signée, engageant les directeurs des jeux dans les casinos à intervenir lorsqu'un joueur commençait à dilapider le patrimoine familial ou à mettre en péril son entreprise. Bien des années plus tard, à l'occasion d'un passage dans une salle de jeux, j'ai eu la satisfaction de montrer à ma compagne l'affiche de la charte en question.



Les associations mais aussi des conjoints, des mères de famille, me signalaient des cas douloureux et il m'arrivait assez souvent de prononcer des interdictions de jeux. Il s'agit d'un pouvoir exorbitant digne de l'état de siège qui m'autorisait à priver un citoyen de son droit d'aller et venir. Beaucoup d'interdits l'étaient également à leur demande.

Y a-t-il beaucoup de femmes dans ce secteur ?

Oui, il y a des femmes policières, par exemple aux Courses et Jeux, à des postes de commissaire, de chef de section et d'officier qui sont de redoutables enquêtrices ayant autant de flair et de professionnalisme que leurs collègues masculins.

Sur les champs de courses et dans les casinos, il y a aussi des femmes qui occupent des fonctions de direction et sont d'excellentes professionnelles. Il m'est arrivé de faciliter la promotion de femmes policières qui le méritaient et même d'en faire décorer certaines.

Par ailleurs, il y a de nombreuses femmes qui jouent au casino, souvent des petites sommes pour faire durer plus longtemps la convivialité. Car le casino est aussi un lieu de convivialité. Il y a en revanche moins de femmes turfistes, sur les hippodromes, que de femmes joueuses dans les casinos.

Existe-t-il des joueurs ou des joueuses qui misent une grande partie de leurs salaires ?

Oui, malheureusement. J'ai même vu des interdits de jeu se déguiser en femme pour contrevenir aux interdictions du service ! Des joueurs empruntent toujours avec l'espoir de se refaire. Dostoïevski a montré cela de manière admirable et vraie. Le joueur devrait savoir qu'il n'a arithmétiquement aucune chance contre l'établissement puisque tout est fait sur le long terme pour en faire un perdant.

Celui qui gagne vraiment est celui qui achète le casino. Cette acquisition est elle-même précédée d'une enquête de police détaillée qui pèsera lourd dans le dossier. Les investissements sont énormes. On imagine facilement les pressions qui peuvent peser sur le chef de service et sur la commission supérieure des jeux. Celle-ci est l'organe administratif qui boucle le dossier avant de le soumettre au ministre de l'Intérieur qui décide *in fine* s'il y aura ou non un casino à tel endroit.

J'ai le souvenir de rivalités entre grands groupes qui étaient disposés à faire beaucoup d'efforts de toutes natures pour obtenir tel ou tel emplacement. Comme au *Monopoly*.

Y a-t-il toujours des physionomistes à l'entrée des casinos ?

Je crois qu'ils ont disparu et c'est dommage. Un bon physionomiste est capable de reconnaître quelqu'un vingt ans plus tard sous un maquillage ou un déguisement. Les grands établissements se les arrachaient. Il en existe peut-être encore à Monaco



ou à Divonne. Il faudrait vérifier, mais j'ai cessé de fréquenter le milieu, composé au demeurant de vrais chefs d'entreprise, compétents et inventifs. L'intelligence artificielle a remplacé les physionomistes.

Car un casino n'est pas seulement une boîte à sous. C'est aussi un lieu de convivialité, de gastronomie dont les décors et les activités doivent participer à la renommée de la station thermale, balnéaire ou climatique dans laquelle le ministre de l'Intérieur lui a donné l'autorisation de fonctionner.

Un casino est également un lieu public destiné aux spectacles. La sécurité des personnes doit être prise au sérieux. Lors de mes visites programmées ou impromptues, je me rendais immédiatement dans les boîtes de nuit pour en ressortir par les portes de secours. Si elles avaient le malheur de me résister, le casino le payait très cher. Je décidais par exemple d'ajourner une dotation de machine à sous. La sanction financière était immédiate et dépassait en volume n'importe quelle amende pénale.

Y a-t-il des vols au sein des personnels des casinos qui seraient tentés par les sommes qu'ils voient passer ? Comment les casinos surveillent-ils les vols potentiels ?

Les mieux à même de voler le casino sont les employés, qui connaissent bien leur affaire. J'ai le souvenir d'un coup de fil reçu chez moi en pleine nuit. Le propriétaire de l'un des plus grands casinos français m'appelait depuis Las Vegas car il venait d'apprendre par le vidéo man de son casino que le directeur des jeux, au moment de la comptée, avait subtilisé une plaque de plusieurs milliers d'euros.

Surpris par son propre geste, ce directeur s'était rendu compte qu'il avait été filmé par les caméras qu'il avait lui-même installées ! Et il était allé dans la cabine après le départ du vidéo man et avait changé le disque. Mais, le lendemain, le vidéo man avait constaté qu'il s'était trompé de disque et avait repassé la scène. Très ennuyé, il avait appelé le propriétaire qui m'avait à son tour téléphoné. Cet univers est celui de la nuit et de l'argent facile. Des sommes colossales passent de mains en mains. Le directeur des jeux a fini par avouer son méfait et a, par ce simple geste d'un instant, tout perdu.

Contrairement à une idée reçue, le blanchiment d'argent est très rare dans les casinos car tous les mouvements de fonds et les identités des personnes concernées sont strictement surveillés, enregistrés et filmés. Pour blanchir de l'argent, mieux vaut passer par le marché de l'art, le monde de la mode, l'assurance, les brevets scientifiques ou les banques. La France a une bonne réputation dans le domaine des jeux. D'ailleurs, depuis plus d'un siècle, elle forme les polices d'autres pays. J'avais une équipe de policiers pédagogues et une école, un casino factice, installé dans les caves du ministère de l'Intérieur où mes officiers et commissaires apprenaient à tricher.



Aviez-vous affaire à des problèmes de dopage ?

Le dopage sur les hippodromes était l'une de mes hantises, notamment lors des grandes courses hippiques et à l'occasion des fameux tiercés. Il m'est arrivé de retirer les habilitations de vétérinaires véreux qui, plus tard, se sont reconvertis dans le cyclisme. Jusqu'au jour où un vieux canasson s'est mis à gagner des courses en région, bien plus que ne le permettait son état physique. Nous avons surveillé ce cheval qui galopait à la coke et nous avons fini par comprendre qu'il avait pris l'habitude de passer sa langue sur la barrière de son box, là où, la nuit, les lads venaient faire leurs petites préparations !

Certains éléments vus sur les champs de courses ou dans les casinos vous ont-ils inspiré pour écrire vos romans policiers ?

Oui, car ce monde est peuplé de personnages hauts en couleur. J'ai eu l'occasion d'y côtoyer de riches et même de très riches joueurs ou propriétaires, arabes ou asiatiques en particulier. Ils étaient très bien informés des us et coutumes français et de notre vie politique. Il n'y a pas de police judiciaire efficace sans service de renseignement international performant. Or, depuis leur création, les Courses et Jeux sont un service de renseignement. Tel l'a voulu Clemenceau. Tous les ministres de l'Intérieur, du moins ceux qui l'ont compris, y puisaient une partie de leur pouvoir.

Ce passage à la tête du service m'a notamment inspiré *Main Basse sur l'Occident* (Odile Jacob, 2010), une fiction prémonitoire. Les jeux d'influence et de contre-influence dans les domaines économiques, politiques et diplomatiques nécessitent beaucoup d'argent. Or des hommes ou des femmes d'argent fréquentent cet univers. Sans qu'il soit besoin de les forcer beaucoup, ils se confient volontiers à un représentant de la République française...

Propos recueillis par Claudine Serre

Note

1. Edmond Locard est considéré comme le fondateur du premier laboratoire de police scientifique au monde et l'un des premiers fondateurs du développement de la coopération policière internationale.



Jeu pathologique : pourquoi et comment bascule-t-on du plaisir vers l'addiction ?

JEU PATHOLOGIQUE : POURQUOI ET COMMENT BASCULE-T-ON DU PLAISIR VERS L'ADDICTION ?

Alexandra Pham-Scottet (1988 s)

Elle est psychiatre, titulaire d'un doctorat de l'université Pierre-et-Marie-Curie, praticien hospitalier au centre hospitalier Sainte-Anne et professeur associé à la Faculté Paris Descartes.



Plusieurs dénominations sont utilisées au sujet des addictions aux jeux de hasard et d'argent : jeu compulsif (au sein des groupes d'entraide), jeu pathologique (du point de vue psychiatrique) et jeu excessif (dans un contexte social et sociétal).

Mais tout d'abord, qu'appelle-t-on un jeu de hasard ou d'argent ? Plusieurs caractéristiques doivent être réunies :

- engagement d'une mise, argent ou objet de valeur ;
- la mise ne peut être reprise ;
- l'issue du jeu repose principalement sur le hasard.

Il existe un continuum entre les jeux de hasard pur (jeux de grattage, machines à sous) et les jeux où l'habileté, les connaissances, la stratégie du joueur va croissant (courses de chevaux et paris sportifs, poker et autres jeux de cartes).

D'un point de vue chronologique et sociétal, les jeux de hasard se sont progressivement séparés des activités sacrées (oracles, ordalies), puis se sont organisés sous l'égide de l'État, les bénéfices servant au financement de grands projets (hôpitaux, voiries...), sorte d'impôt volontaire : Loterie royale (1776) puis nationale après la Révolution, casinos et cercles de jeux (1907), courses de chevaux (Pari Mutuel Urbain en 1930, tiercé en 1954), création de la Française des Jeux (1976), autorisation des machines à sous (1987), croissance exponentielle des paris sportifs et des jeux de poker en ligne, jeux vidéo et univers virtuels sur Internet...

Définitions

On peut définir le jeu pathologique comme un comportement répété et persistant de jeu d'argent entraînant des conséquences sociales, professionnelles et personnelles négatives. Le sujet perd le contrôle, est incapable de s'arrêter de jouer et joue pour tenter de regagner l'argent perdu, pour « se refaire » (ce qui boucle la spirale infernale), se met en danger (délaissant les relations familiales et sociales, abandonnant son travail, dépensant tous ses revenus jusqu'à se ruiner, avec parfois des comportements illégaux).

En cas d'arrêt du jeu, le sujet peut ressentir des symptômes de sevrage psychique (angoisse, tension interne, irritabilité, envie obsédante de jouer...) et physique



(céphalées, impression de malaise...). Le comportement de jeu se maintient alors, avec une sensation d'euphorie à chaque occasion de jeu et en dépit des conséquences négatives, et la dépendance s'installe.

On peut définir le joueur pathologique, par rapport au joueur occasionnel, comme celui qui prend habituellement des risques, qui exclut tout autre intérêt ; il ne tire aucune leçon de la défaite et ses expériences négatives ne l'aident pas à modifier sa conduite. Lorsqu'il gagne, il ne s'arrête pas ; malgré ses bonnes résolutions initiales, il finit toujours par miser de grosses sommes. Entre le début des paris et la fin du jeu, le joueur éprouve une tension à la fois agréable et douloureuse, le « frisson », qu'il cherche en permanence à renouveler et qui entretient la dépendance.

Clinique

Afin de dégager une typologie du joueur pathologique, on peut distinguer trois grands groupes :

- les joueurs vulnérables sur le plan émotionnel qui jouent pour soulager leurs affects négatifs (anxiété, dépression, événements de vie difficiles, conflits familiaux...) ; la prise en charge devra tenir compte de ce terrain prémorbide ;
- les joueurs antisociaux et impulsifs, qui se caractérisent par des niveaux élevés de recherche de sensations et d'impulsivité (cf. plus loin) ; ils sont isolés, ont peu de tolérance à la frustration et à l'ennui, les polyaddictions (alcool, drogues), les actes délictueux sont fréquents ; ce type est peu apte à demander une prise en charge ;
- les joueurs conditionnés sur le plan comportemental, qui ne présentent pas de profil prémorbide particulier, mais qui passent du statut de joueur régulier à joueur pathologique du fait des cognitions erronées et des mauvais jugements concernant leurs gains et pertes (cf. plus loin).

On peut également distinguer les joueurs pathologiques selon leur activité de jeu la plus problématique : les joueurs de courses (chevaux, chiens...) seraient plus des hommes âgés ; les joueurs de cartes auraient peu de problèmes psychiatriques et d'alcool associés ; les joueurs de machines à sous sont essentiellement des femmes, avec une forte comorbidité psychiatrique (dépression) ; les joueurs de jeux de grattage et de loteries jouent de petites sommes mais très fréquemment, ils présentent également des troubles psychiatriques associés (alcool, drogues, tentatives de suicide, hallucinations).

Le joueur pathologique va traverser au fil des années plusieurs phases :

- La phase de gain, avec gains initiaux et escalade des enjeux ; le joueur constate qu'il peut gagner gros en misant peu, et qu'il peut gagner de l'argent facilement sans travailler ; il pense d'abord qu'il a de la chance puis est persuadé qu'il gagne à cause de son habileté, prend confiance en lui, augmente les enjeux. C'est le



Jeu pathologique : pourquoi et comment bascule-t-on du plaisir vers l'addiction ?

début de la dépendance ; parfois les sensations fortes liées au jeu viennent gommer l'ennui, la tristesse, l'angoisse...

- La phase de perte, avec une désillusion progressive ; l'humeur du joueur fluctue en fonction de ses gains et pertes, il joue maintenant seul, parie plus et plus fréquemment. Le joueur joue pour chercher à compenser ses pertes, emprunte, s'endette, persuadé que ses futurs gains lui permettront de rembourser ; il dissimule sa situation, ment, délaisse sa vie sociale, familiale, voire professionnelle.
- La phase de désespoir, après une longue série de pertes. Le joueur est désespéré, isolé, acculé, ayant parfois perdu son emploi, son entourage refusant de l'aider ; il peut commettre des délits pour continuer à jouer, car il croit encore qu'il va finir par gagner. Ses seules possibilités, en dehors d'une incarcération ou du suicide, sont la fuite ou la demande d'aide et de soins, donc à un stade évolué et tardif de la maladie.
- Enfin, certains joueurs pathologiques vont expérimenter la phase d'abandon ; le joueur ne croit plus qu'il va gagner et rembourser ses dettes, il a abandonné cette croyance ; il sait maintenant à l'avance qu'il perdra, mais continue à jouer de façon « désintéressée ».

Les descriptions de joueurs enferrés dans leur passion destructrice foisonnent dans la littérature depuis des siècles, mais l'appellation « jeu pathologique », faisant clairement référence à une addiction comportementale, ne fait partie des classifications internationales des troubles mentaux que depuis 1980 (DSM-III, dans le chapitre « Troubles du contrôle des impulsions, non classés ailleurs »).

Épidémiologie

Les caractéristiques des joueurs (pathologiques ou non) dépendent du type de jeu :

- casino (57 % d'hommes, 41 % inactifs : à la retraite ou sans emploi, 30 % de plus de 50 ans ou moins de 30 ans) ;
- PMU (65 % d'hommes, de 35 à 50 ans, de milieu socioprofessionnel plus modeste) ;
- jeux de la Française des Jeux (29 millions de joueurs, sex-ratio voisin de 1,34 % de moins de 35 ans, ouvriers et employés surreprésentés) ;
- jeux sur Internet (prédominance d'hommes, jeunes, célibataires, de bon niveau socioéconomique).

On peut constater dans certaines études une augmentation de la prévalence chez les sujets âgés de plus de 55 ans, en particulier les femmes, ainsi que chez les adolescents (plus chez les garçons) données préoccupantes de santé publique.

En 2006, une étude a estimé à 134 euros la dépense moyenne en jeux de hasard et d'argent par an et par habitant en France. Le secteur du jeu constitue une source



non négligeable de revenus pour l'État français (environ 6 milliards par an) ainsi que pour certaines communes (casinos).

Le jeu pathologique survient généralement à l'adolescence chez l'homme, plus tard chez la femme. L'évolution peut être immédiate vers le jeu pathologique dès le premier contact ; ou plus insidieuse, avec un intervalle de plusieurs années entre les deux.

Les études épidémiologiques retrouvent une prévalence du jeu pathologique entre 1 et 3 % de la population générale adulte, mais il est clair que la multiplication des jeux, l'autorisation des jeux d'argent et de hasard à très fort pouvoir addictif (comme les machines à sous) et la proximité immédiate 24 heures/24 (*via* Internet) devraient entraîner une augmentation à venir de la prévalence du jeu pathologique.

Le jeu pathologique est fréquemment associé à d'autres addictions (tabac, alcool, drogues), ainsi qu'aux troubles de l'humeur (dépression, hypomanie, manie) et aux troubles de la personnalité (personnalité antisociale, personnalité paranoïaque).

Principales théories étiopathogéniques

Il existe plusieurs pistes explicatives au développement de ce trouble.

L'approche psychanalytique fut le premier modèle de compréhension du jeu pathologique ; Freud en 1928, dans son texte « Dostoïevski et le parricide », détaille la problématique inconsciente du joueur pathologique et décrit cette passion du jeu comme fonction d'autopunition, besoin masochiste de perdre sous-tendu par la culpabilité et intriqué avec des fantasmes de parricide.

En 1963, Bergler reprend la position freudienne du sentiment masochiste et souligne le rôle d'une mégalomanie infantile toute-puissante. Le jeu serait à l'origine du « frisson », par une régression orale où les désagréments du principe de réalité sont balayés par le principe de plaisir, et s'ensuivrait une période de culpabilité avec besoin d'autopunition.

La dimension sexuelle du jeu est soulignée par de nombreux auteurs ; Tostain (1967) reprend l'analogie faite par Freud entre masturbation et jeu, le jeu devenant le substitut d'un plaisir érotique. Le joueur pathologique cherche dans le jeu la loi (son père n'ayant pas eu la fonction de législateur) afin de la transgresser. La conduite de jeu peut également représenter un mode de satisfaction immédiate de besoins narcissiques ne pouvant être différés.

Valleur (1991) assimile la passion du jeu à une conduite ordalique, prise de risque activement recherchée, où le sujet fait appel non plus à Dieu mais à l'Autre, au hasard, comme maître de son destin, pour prouver son droit à la vie, voire après un vécu de mort éprouver une « renaissance », et redonner ainsi un sens à son existence.



Jeu pathologique : pourquoi et comment bascule-t-on du plaisir vers l'addiction ?

L'approche cognitivo-comportementale permet d'expliquer la dépendance au jeu à partir de deux notions fondamentales :

- le conditionnement opérant, où le comportement de jeu est renforcé positivement par les premiers gains, le joueur augmente alors les mises et s'acharne pour recevoir de nouveau des renforçateurs positifs, même très rares ;
- les cognitions erronées, où le joueur pathologique développe un réseau de croyances fausses ; il surestime des gains, sous-évalue les pertes et a l'illusion d'exercer un contrôle sur le hasard (surtout quand une action est requise de la part du joueur, comme lancer les dés, choisir des numéros...). La superstition, les martingales sont autant de distorsions cognitives qui confortent le joueur dans ses comportements.

L'approche biopsychosociale postule que les réponses physiologiques au jeu (notamment l'excitation du système nerveux autonome), ainsi que leur perception, varient selon les individus. La recherche de sensations est une composante de la personnalité pouvant être définie comme le besoin de prendre des risques physiques et sociaux importants pour satisfaire un besoin d'expériences nouvelles et variées. Ces « chercheurs de sensations fortes » ressentiraient moins les éprouvés liés aux stimulations de la vie de tous les jours. Il n'est cependant pas possible de considérer sur le même plan sujets dépendants aux jeux « passifs » (machines à sous, jeux de grattage, loterie...) et ceux dépendants aux jeux « actifs » (courses de chevaux, jeux de cartes...), au niveau plus élevé de recherche de sensations. Une autre facette de la personnalité (corrélée avec la recherche de sensations) impliquée dans le jeu pathologique est l'impulsivité. Enfin, l'alexithymie (incapacité à différencier et verbaliser ses émotions, limitation de la vie imaginaire, recours préférentiel à l'action pour éviter les conflits ou exprimer ses émotions, pensée à contenu pragmatique) pourrait constituer un facteur de vulnérabilité au jeu pathologique.

Dans *une approche neurobiologique*, les recherches des trente dernières années mettent en évidence chez les joueurs pathologiques, par rapport aux témoins, des anomalies de tous les systèmes de neurotransmetteurs (bien que les résultats soient parfois contradictoires) :

- hypofonctionnement du système sérotoninergique ;
- perturbations du système gabaergique, avec retentissement sur le système noradrénergique ;
- le système dopaminergique, associé aux mécanismes de récompense et de renforcement, est lui aussi impliqué (comme dans toutes les autres addictions) ;
- les opioïdes endogènes sont parfois retrouvés à des niveaux élevés.

Des facteurs génétiques semblent impliqués dans la transmission du jeu pathologique (héritabilité de 0,54).



Pistes de prise en charge

Plusieurs types de *psychothérapies* peuvent être proposés aux joueurs pathologiques :

- les thérapies de type analytique ont été historiquement les premières proposées ;
- les thérapies cognitivo-comportementales, dont certaines études ont évalué l'efficacité, avec un maintien des résultats dans le temps ; l'association à des techniques motivationnelles améliorerait l'impact de ces prises en charge ;
- une thérapie familiale peut également être discutée, le jeu pathologique perturbant la vie familiale, la confiance et l'équilibre financier.

Les psychotropes peuvent être prescrits (inhibiteurs de la recapture de la sérotonine, thymorégulateurs, antagonistes opiacés) en complément d'une psychothérapie ; les données de la littérature scientifique sur leur efficacité sont assez réduites.

Signalons l'existence des *groupes d'entraide*, hebdomadaires, sur le modèle des Alcooliques anonymes, afin de mieux reconnaître le caractère pathologique du jeu par identification à d'anciens joueurs, puis de cesser de jouer et de maintenir l'abstinence, ainsi que le rôle de plateformes téléphoniques (SOS joueurs, Joueurs Info Service...).

Il existe en France peu de structures spécialisées dans le jeu pathologique : les patients sont pris en charge dans les services spécialisés en addictologie.

En conclusion

Le jeu pathologique doit être clairement identifié comme une pathologie relevant du domaine des addictions comportementales. Bien que les déterminants soient multiples, impliquant des facteurs génétiques et biologiques, des éléments psychologiques et de personnalité, ainsi que l'environnement social et sociétal, il convient de continuer les recherches, d'explorer les différentes pistes étiopathogéniques et de poursuivre l'évaluation de nos prises en charge (mais les difficultés méthodologiques à l'évaluation des psychothérapies sont nombreuses).

Mon rôle n'est pas de jouer les Cassandre, mais l'hypothèse d'une flambée de la prévalence du jeu pathologique liée au jeu sur Internet est tout à fait possible, du fait de l'anonymat total (qui minimise le sentiment de risque), de la commodité et de l'accessibilité (accès au domicile, dans les transports, au travail...), des bénéfices apportés (réduction du stress et des tensions de la vie réelle...), de l'interactivité avec d'autres joueurs, en parallèle avec le retrait social du jeu en ligne.

De plus, ces nouvelles formes de jeu en augmentation exponentielle du fait des avancées technologiques échappent à tout moyen de régulation, et les groupes de populations vulnérables comme les adolescents (alors que la participation aux jeux d'argent « traditionnels » est interdite aux mineurs en France) y sont alors exposés.

JEUX D'ÉCRITURES

LE JEU POÉTIQUE DES LETTRES ET DES CHIFFRES, DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

Romain Vaissermann (1996 I)

Enseignant en CPGE au lycée Cézanne d'Aix-en-Provence, il poursuit des recherches sur la postérité littéraire de Jeanne d'Arc en poésie. Il a notamment publié 2 000 vers inédits de Péguy en 2016, dans *La Tapisserie de sainte Geneviève* (Paradigme) et *Châteaux de Loire* (Delatour).



« Et si vous souhaitez comprendre ce que je suis, sachez ceci : tout ce que j'ai dit a été prononcé par jeu – et je n'en ai conçu aucune honte¹. »

Pséphies

Les techniques pséphiques consistent à attribuer une valeur numérique aux lettres et à élaborer, à partir de là, divers calculs sur les mots. Il est des correspondances non numériques (ou non purement numériques, dirait un acousticien), puisque certains compositeurs de musique ont entendu des lettres par des sons, mais nous ne savons pas s'il existe des pséphies non alphabétiques, où par exemple des mots d'une langue non alphabétique signifieraient des nombres.

On trouve les techniques pséphiques dans certaines langues alphabétiques, à partir des correspondances numériques suivantes :

$\alpha = 1$, $\iota = 10$, $\rho = 100$, jusqu'à $\omega = 800$ et \aleph (sampi) = 900 selon l'alphabet grec de 27 lettres (pséphies qu'ont copiées les alphabets arménien et copte, cyrillique et glagolitique)

$a = 1$ jusqu'à $z = 26$ (pséphie basée sur l'alphabet latin de 26 lettres – voyez encore nos A, B, C à côté des 1, 2, 3 et autres I, II, III de nos architectures textuelles)



1 = א, 10 = י, 100 = יׁ, jusqu'à 400 = ד selon l'alphabet hébraïque de 23 lettres (mais certaines guématries atteignent 900)

1 = ا, 10 = ع, 100 = ح, jusqu'à 1 000 = غ en numération abjad (حساب الأعداد) basée sur l'alphabet arabe de 28 lettres (auquel s'ajoutent گ, ژ, چ et پ pour former tous les sons – ces 32 « lettres divines »)

À l'intérieur d'un même alphabet, diverses correspondances numériques sont susceptibles de s'appliquer. En voici quatre majeures :

a = 1 jusqu'à z = 26 (système français)

a = 1, k = 10, t = 100 jusqu'à z = 600 sans j ni v (système allemand)

a = 1, l = 10, u = 100 jusqu'à z = 500 sans j ni k ni v (système latin)

a = 1, b = 3, c = 6, par une addition toujours supérieure d'une unité, jusqu'à z = 276 (système trigonal)

Une progression identique peut être donnée à la valeur des lettres, mais suivant un ordre alphabétique distinct de l'ordre le plus commun : les Oulipiens, fidèles au Collège de Pataphysique, ont ainsi recomposé l'alphabet suivant l'ordre *pourqivtlcdemnyasghfbjxzkw*.

La psépie la plus connue est le nombre de la Bête, χξς selon la tradition majoritaire issue de l'*Apocalypse* de Jean (XIII-18), soit 666 – ce qui a donné lieu à de nombreux calculs isopséphiques, dont le poème « 666 » de Jean Soubira en 1818 :

Ce siècle échauffera l'Afrique,
Tisonnera l'escroc,
Diffamera sa politique,
Et déchaussera le froc !

Isopséphies

Qu'est-ce que l'*isopsépie* ? C'est une pratique textuelle qui aboutit à des totaux égaux selon un certain système alphanumérique. L'*isopsépie* peut se pratiquer en poésie – dans un contexte métrique particulier, en versets ou en vers libres –, en prose – dans la reformulation herméneutique des mots (textes, passages entiers, expressions, noms communs ou noms propres – souvent noms et prénoms) – et théoriquement au théâtre, même si nous n'en connaissons pas dans ce genre.

Malgré les précautions prises, l'auteur d'un texte qui se veut isopsèphe commet parfois des erreurs ; vu le caractère fastidieux de semblables calculs, certains isopséphistes, de guerre lasse, admettent un compte approchant de l'égalité. On parlera alors, en cas d'erreur ou d'approximation acceptée, d'*isopsépie quasi parfaite* (à une unité près) et d'*isopsépie inexacte* (à plus d'une unité près), par différence avec l'*isopsépie parfaite*.



L'apparition de l'isopsépie dans l'histoire de la littérature ne suit pas l'ordre des alphabets précédemment indiqué, malgré certains chercheurs estimant – sans fondement – que la guématrie hébraïque est antérieure à l'isopsépie grecque. Remarquons également que les textes isopsèphes grecs ne font pas usage des trois lettres stigma ($\zeta = 6$), koppa ($\varphi = 90$) et sampi ($\lambda = 900$), mais respectent leur place en laissant inchangée la valeur des autres lettres.

L'*isopsépie sacrée* (ou religieuse) est donnée : le prêtre ou l'exégète théologien se réserve l'explication de volontés divines, le dévoilement ou l'aperçu d'un sens caché du monde ; on la connaît dans les religions juive, chrétienne et musulmane. L'*isopsépie profane* est au contraire construite par un isopséphiste qui sait que c'est un auteur bien humain qui produit l'isopsépie – la question n'étant pas qu'il soit croyant ou non. L'histoire des pratiques isopséphiques montre un mouvement général de désacralisation, depuis la supposée origine pythagoricienne de l'isopsépie jusqu'à Léonidas d'Alexandrie dans l'*Anthologie grecque* ; puis de resacralisation, à partir des *Inscriptiones Graecae* jusqu'aux Cabbales juive (guématrie, גימטריה), chrétienne et musulmane (houroufisme, حُرُوفِيَّة) ; et enfin de redésacralisation, du XIX^e siècle à nos jours – mouvement dont on ne saurait augurer toutefois qu'il soit définitif.

Le total de l'isopsèphe peut être vide de toute signification – comme ce distique en 4111 de Léonidas – ou signifiant, comme dans le paragramme latin de Michael Stifel, « *Ista est summa summarum...* », dont chaque vers vaut 2 300, somme de la valeur de toutes les lettres dans le système trigonal.

L'*isopsépie totale* prend en compte toutes les lettres (tel est le paragramme en vogue aux XVII^e et XVIII^e siècles), l'*isopsépie partielle* ne prend en compte qu'une partie des lettres (tel le chronogramme classique, isopsèphe signifiant où certaines lettres forment par addition des nombres, des dates et, souvent, des millésimes).

L'*isopsépie explicite* indique son total à chaque ligne ou unité de compte, ou bien dans le paratexte ; l'*isopsépie implicite* (se pose dès lors la question de la volonté et de la conscience qu'avait l'auteur de produire une isopsépie). L'isopsépie peut tout à fait être fortuite ; et c'est l'une des grandes critiques lancées à la guématrie et autres arithmomancies. Il est sans doute fortuit que le poème isopsèphe latin « *Maria Virgo* » ($101 + 226 = 327$ en système latin), qu'écrivit en 1710 le père Joseph Mazza de Castanea *o.f.m.c.* soit isopsèphe d'« École normale supérieure de Paris » ($40 + 78 + 137 + 9 + 63 = 327$ en système français).

Est enfin isopsèphe au sens large cet ensemble de lettres ou de mots dont le nombre petit d'une partie est égal au nombre petit d'une autre partie – le nombre petit étant le nombre réduit de cette somme (πυθμήν, *radix*, מספר קטן). En grec ἐγώ, « je » = $5 + 3 + 800 = 808$ or $8 + 0 + 8 = 16$ et $1 + 6 = 7$, d'où *isopsépie réduite* avec le mot hébreu אני, « je » = $1 + 50 + 10 = 61$ et $6 + 1 = 7$. Bel exemple d'*isopsépie bilingue*.

**Poésies isopsèphes**

Qu'est-ce, dans ces conditions, qu'un *poème isopsèphe* ? C'est un poème où se rencontrent des totaux égaux selon un certain système alphanumérique. Un vers, un distique, une strophe, le poème entier ont alors une valeur égale à un(e) autre vers, distique, strophe ou poème. En théorie, on peut écrire un poème où un hémistiche a même valeur qu'un autre ; nous n'en avons pas rencontré, que nous sachions.

À tout seigneur, tout honneur : faisons place à un poème profane (*AG VI-327*) du maître grec de l'isopsépie, Léonidas d'Alexandrie (+I^{er} siècle), qui changea sa manière en passant du quatrain au distique élégiaque, comme il l'explique.

Εἷς πρὸς ἓνα ψήφοισιν ἰσάζεται, οὐ δύο δοιοῖς,
οὐ γὰρ ἔτι στέργω τὴν δολιχογραφίην.

(original où chaque vers vaut 4111)

Calcules-tu ? Compte par un et non par deux,
Tant j'abhorre aujourd'hui le poème à rallonge !

(première traduction *isopsèphe en soi* que nous proposons,
chaque vers valant 416)

On distinguera l'*isopsépie interne* (cas du vers, du distique et de la strophe) et l'*isopsépie externe* (poème de même total qu'un autre). Une très-curieuse inscription sur une stèle votive conservée au Musée archéologique de Sparte mêle isopsépie interne (deux premiers vers écrits par le père) et externe (un pentamètre ajouté par le fils, Léonteus, en manière de signature et de remerciement). Ces vers élégiaques écrits vers +150 sous l'image d'une faucille de fer vaillamment remportée célèbrent la victoire obtenue à Sparte lors d'un concours de chant (*IG V-1-257*) :

Ὅρθειή δῶρον Λεοντεὺς ἀνέθηκε βοαγός
Μῶαν νικήσας καὶ τάδε ἔπαθλα λαβών.
vacat

καὶ μ'ἔστεψε πατὴρ εἰσαρίθμοις ἔπεσι.

(original où chaque vers vaut 2730)

C'est à Orthia que Léonteus, chef de troupe, dressa offrande,
Après avoir fini premier à la Mōa et remporté ce prix

...et me couronna Père, de mots au nombre égal.

(traduction nôtre, non isopsèphe)

Nous n'avons trouvé de poèmes isopsèphes qu'en grec, latin, français, anglais, allemand et hébreu – restriction qui tient à nos compétences personnelles (les domaines arabe et persan notamment nous étant inconnus) et à l'absence apparente



d'isopsépie poétique ailleurs. Qu'une langue attribue une valeur numérique aux lettres de son alphabet n'implique pas forcément, en effet, une pratique isopsépique.

Les plus grands isopsépiques de l'histoire de la littérature nous paraissent être Léonidas d'Alexandrie, Nicon de Pergame (au témoignage de son fils Galien), qui auraient pu constituer un recueil entier de poèmes isopsépiques, s'ils avaient tous survécu au naufrage de la littérature grecque ancienne ; Michael Stifel, Jerome Rothenberg, qui ont consacré à ce procédé un recueil entier.

Le plus grand isopsépique français est une femme, dont voici un « poème timbré » :

219

Le h est effacé de l'histoire.
En face, de l'autre côté du canal,
brouillard en dérouté,
il ne trouvait jamais
un poisson dans l'eau.
Il n'y avait personne,
c'est la langue qui parle.

(original isopsépique de Michelle Grangaud, système français, 1998)

219

*die Geschichte ist ent-G-T
auf'm Gegenufer des Kanals
irren Dunstschwaden
er fand niemals, an keinem Tag
Fisch im Wasser (oder : H²O)
nichts und niemand war da
die Sprache geht ans Werk*

(traduction *isopsépique de l'original* par Stefan Barmann, système français, 1999
– avec deux inexactitudes : le vers 2 comptant 215 et le vers 4, 221)

Mais les langues anciennes ont survécu au naufrage, de sorte que l'isopsépique grec ancien le plus récent date des années 1970 et parut sous la plume du professeur Denys Lionel Page, qui voulait prouver dans *Further Greek Epigrams* que l'isopsépie n'est pas si difficile qu'il y paraît en transformant un quatrain non isopsépique de Zélotos (+I^{er} siècle) en quatrain isopsépique – mission remplie :

Ἐς τί πίτυν πελάγει πιστεύετε, γομφωτῆρες,
ἧς πολὺς ἐξ ὀρέων ῥίζαν ἔλυσ' ἄνεμος ;
αἴσιον οὐκ ἔσομαι πόντου σκάφος, ἐχθρὸν ἀήταις
δένδρεον ἔν αιγιαλῷ τὰς ἀλὸς οἶδε τύχας.

(chaque distique vaut 8067 ; Zélotos avait écrit
au vers 2 ἔλυσε νότος et au vers 4 οἶδα)



Pourquoi confier à l'océan ce pin, ô charpentiers de navires,
Puisque un vent puissant l'a extrait des montagnes en le déracinant ?
« Je ne serai pas carène de bon augure pour les traversées, moi l'ennemi des vents,
Moi, l'arbre ! » Sur la grève il connut les malheurs de la mer.

(traduction nôtre, non isopsèphe)

Si elle s'autorise souvent diverses licences (égalité approximative, graphies d'auteur) et si elle exploite toutes les ressources de la langue (mots dialectaux, abréviations, graphies archaïques) au prix d'une obscurité fréquente, l'isopsépie poétique obéit – convenons-en – à d'autres contraintes que numér(olog)iques : schéma métrique du vers ou du distique, signification prêtée au total, intégration du titre même dans l'isopsépie, interdiction d'une lettre à cause du système numérique choisi... Tous les genres sont compatibles avec l'isopsépie (épigramme, prière...) et même tous les systèmes métriques (syllabo-tonique, syllabique...) et tous les mètres (distiques élégiaques, alexandrins...).

L'Oulipo – déjà représenté ici par Michelle Grangaud – n'a bien entendu pas rechigné à multiplier ces contraintes. S'inspirant d'« El Desdichado » de Nerval, Gilles Esposito-Farèse (ENS de Saint-Cloud, 1975) a conçu un sonnet « L'Asservissement » à l'isopsépie remarquable – puisque tous ses vers fournissent un seul et même compte rond (400), titre et signature étant isopsèphes de la moitié (200) – ainsi qu'un sonnet où le titre, tous les vers et la signature sont isopsèphes deux à deux par symétrie centrale, fournissant de même un compte rond (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 800, 700 et ainsi de suite jusqu'à 100) – en nommant ce dernier « losange géométrique » :

Gil desdichado

Je fus le dépecé, — l'aède, — l'affolé,
Le baron d'Aquitaine à la tour abolie :
Ma cataracte est morte, — et ce luth constellé
Porte un profond trou noir vers sa Mélancolie...

(pséphies de 100 à 500)

S'inspirant de « Voyelles » de Rimbaud, Rémi Schulz s'est cantonné à une isopsépie remarquable dans « Mispar »², poème de cinq tercets en 1111 chacun. Son ami Guy Deflaux ajoute à l'égalité la symétrie et le parallélisme dans le poème-hommage « Rémi Schulz », au centre duquel figurent quatre strophes : un monostique de 134, un distique de 431, un second monostique de 134, un second distique de 431. Tous poèmes de 2010 !



Conclusion

Un procédé créatif à contrainte dont la première utilisation connue remonte à l'Antiquité grecque se trouve donc aujourd'hui à la pointe des courants littéraires actuels, revififié qu'il est par l'Oulipo. Grandement facilitée par l'utilisation du *Gematron*, « littéraciel » disponible en ligne (www.gef.free.fr/gem.php), l'isopsépie touche même à la poésie numérique, autre grand courant de la création littéraire contemporaine, assistée par les mathématiques et l'ordinateur.

Étonnante alliance des chiffres et des lettres que permet toute poésie dont l'alphabet se prête à la numération ! Harmonie réalisée – sacrée ? – de la Science et de l'Art, de l'arithmétique et de la littérature, du nombre et du mot ! Mais nul Oulipien n'a encore composé de texte isopsèphe selon l'ordre alphabétique dit « pourqi », qui adopterait à l'imitation du système français les valeurs : $p = 1$, $o = 2$, jusqu'à $z = 26$; et nul n'a encore écrit d'isopsépie par multiplication... Mesdames et Messieurs, à vos plumes, pour sortir l'isopsépie des *curiosa mathematica* et la ravir aux fous littéraires.

Notes

1. Jésus-Christ dans les *Actes de Jean* (§ 96), apocryphe cité par le poète américain et grand guématicien Jerome Rothenberg dans son « Manifeste personnel » (*Un champ sur Mars*, Mont-Saint-Aignan, Presses universitaires de Rouen et du Havre, 2016, p. 275).
2. Anagramme approximatif d'un autre sonnet inspireur, « Prisme » de Daniel Marmié, mais surtout terme technique hébreu de guématrie (מספר = grec $\psi\eta\phi\sigma$, ἀριθμός = latin *numerus*).

Indications bibliographiques

- P. Perdrizet (Ulm, cacique en 1890), « Isopsépie », *Revue des études grecques*, t. XVII, fasc. 76-77, 1904, p. 350-360.
- R. M. Tatlow, *Bach and the Riddle of the Number Alphabet*, Cambridge, Cambridge UP, 1991.
- D. Buisset, « Traduire la contrainte isopsépique de Léonidès d'Alexandrie », *Formules*, n° 2, 1998, p. 71-84.
- C. Luz, *Technopaignia. Formspiele in der griechischen Dichtung*, Leyde, Brill, « Mnemosyne », 2010, p. 247-325.



LA LETTRE PERDUE : UN EXEMPLE DU JEU DANS LE TEXTE BIBLIQUE

Philippe Lefebvre (1982 I)

Il a enseigné les lettres classiques à Grenoble et à Poitiers. Entre ces deux postes, il a étudié à l'École biblique et archéologique française de Jérusalem. Entré chez les dominicains en 1991, il enseigne actuellement à la Faculté de théologie de Fribourg (Suisse).



La catégorie du jeu est bienvenue pour évoquer le texte biblique et sa lecture. Les auteurs jouent avec leurs lecteurs. On a beaucoup parlé en littérature, ces dernières décennies, de « la mort de l'auteur » ; le débat rebondit aujourd'hui et le texte biblique pourrait y apporter sa contribution. Les écrivains bibliques ne sont pas vraiment connus ; même quand ils sont nommés (Isaïe, Jérémie, Ezéchiel et d'autres donnent leurs noms aux ouvrages qu'ils auraient respectivement écrits), on sait que l'élaboration des livres mis sous leur patronage s'est déroulée à des époques diverses et que plusieurs mains sont intervenues. On peut ainsi reconnaître parfois un auteur particulier qui a composé l'essentiel d'un livre, tout en s'inspirant de sources diverses mises par écrit avant lui, mais on peut aussi déceler la main de rédacteurs postérieurs qui ont inséré quelques additions à l'œuvre première. Tous sont en tout cas à recevoir comme des écrivains, conscients de ce qu'ils font et conscients du tout qu'est le livre auquel ils collaborent. Que la diversité des sources constitutives, que la disparité des collaborateurs d'un même livre produisent un texte étonnant, dissonnant, ânonnant, c'est une réalité – la réalité même d'un texte. Un texte va et vient, se répète parfois, sans jamais redire exactement ce qu'il a dit, il se confronte à lui-même, il fait entendre les échos d'autres livres... C'est le terreau qu'il faut pour le jeu.

Taquineries

Le jeu met en interaction des auteurs dont les visages demeurent voilés, un texte qui garde les traces de sa complexe élaboration et des lecteurs-auditeurs de toutes époques, marqués par leurs cultures respectives. Le lieu de l'interaction possible est le texte qui, dans son état apparemment figé de texte canonique, interchangeable, demeure en fait aéré, plein d'espaces non remplis. C'est un des sens du mot « jeu » en français : quand tout n'est pas serré, vissé, comme il le faudrait dans une machine, on dit qu'il y a du jeu. C'est dans ces espaces libres du texte que les auteurs attirent leurs lecteurs, les interpellent, les taquinent, les entraînent dans des parcours ludiques. Certains critiques ont voulu voir dans le texte biblique la mise par écrit d'une parole hiératique, définitive, jamais susceptible d'être discutée. Les continuels jeux dont le texte est brodé suggèrent exactement le contraire.



Le psaume 34 et son alphabet

Prenons un exemple : le psaume 34. Les psaumes, au nombre de 150, sont rassemblés en un livre biblique : le psautier. Le mot « psaume » vient du grec : il est formé à partir du verbe *psallô* qui désigne le geste de faire vibrer les cordes d'un instrument pour accompagner un chant ; les psaumes ont donc vocation à être chantés. Leur nom en hébreu – la langue dans laquelle ils ont été composés – est *tehilim*, « louanges », que Meschonnic traduit par « gloires » dans la traduction qu'il en donne. Les psaumes constituent un lieu de parole incomparable où tout peut se dire, où murmure et cris alternent, où la violence du propos (contre ceux qui piétinent la vie des autres) fait place à l'éveil exultant de la chair quand Dieu s'approche.

Ce sont aussi des textes écrits où l'on ne cesse de jouer avec les lettres et les sons au fil des versets (le verset est dans la Bible une unité textuelle de base : une phrase ou deux ; dans les psaumes, un verset est souvent constitué de deux éléments parallèles, les « stiques »). Le psaume 34 appartient à un petit groupe de psaumes dits alphabétiques : la première lettre du premier mot du premier verset est aussi la première lettre de l'alphabet ; la première lettre du premier mot du verset suivant est la deuxième lettre de l'alphabet, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des vingt-deux lettres de l'alphabet hébraïque. Les versets sont écrits comme les vers d'un poème : l'un en dessous de l'autre, chacun commençant au même endroit de la marge. Quand donc on voit le psaume, la colonne formée par les premières lettres de chaque verset présente l'alphabet, se profilant verticalement. Il existe plusieurs psaumes alphabétiques : les psaumes 25, 34, 37, 111, 112, 145 et le célèbre psaume 119, le plus long du psautier. Ce dernier a la particularité de proposer vingt-deux strophes de huit versets chacune ; dans chaque strophe, la première lettre du premier mot de chaque verset est la même lettre de l'alphabet. Huit *aleph* inauguraux – *aleph* étant la première lettre de l'alphabet – pour la première strophe jusqu'à huit *taw* inauguraux – la dernière lettre de l'alphabet – dans la dernière strophe.

Jeux alphabétiques

La pratique de l'écriture alphabétique se retrouve ailleurs avec des variantes – dans le livret biblique de Lamentations de Jérémie par exemple. Pourquoi ces techniques d'écriture et de sons ? Par goût du jeu, sans doute. Peut-être pour procurer un exercice mnémotechnique : quand on sait son alphabet, il est plus facile de retenir un psaume dont on a l'amorce – la première lettre – pour chaque verset. Sans doute aussi pour suggérer l'idée d'une parole qui forme un tout, qui serait une sorte de somme, qui va de a à z. Le Christ se présentera dans l'Apocalypse comme « l'alpha et l'oméga » (Apocalypse 22, 13), passant obligamment, pour les auditeurs grecs de ce livre, à l'alphabet grec (qui vient d'ailleurs des alphabets sémitiques : alpha et aleph sont le même mot).



La lettre perdue

Revenons donc à notre psaume 34. Il a d'abord un titre (lequel n'entre pas dans le comput alphabétique), qui rappelle, comme souvent dans les psaumes, un épisode de la vie du roi David (narré dans les livres de Samuel) : c'est le verset 1. Et puis ce psaume possède un verset final surnuméraire qui, lui non plus, n'entre pas dans la belle organisation alphabétique : c'est le verset 23. Mais justement cette belle disposition est aussi mise à mal par une absence : la sixième lettre de l'alphabet, le *waw*, manque ! La réaction des savants est souvent de déplorer cette lacune et d'en proposer une explication scientifique : un verset aurait été oublié au fil de la tradition manuscrite. De recopiage en recopiage dans l'Antiquité, un scribe a pu oublier un verset et le texte désormais déficient aurait été reproduit tel quel et donnerait la version que nous avons désormais.

Une telle interprétation ne fait pas droit à cette notion de jeu que j'ai signalée comme si importante dans le texte biblique. Les auteurs ont plus d'un tour dans leur sac. La lettre *waw* manque ; cette lettre correspond au nombre 6, puisque les lettres servent aussi à noter les chiffres en hébreu. Or, si l'on regarde le verset qui, si j'ose dire, précède le verset manquant, on trouve dans le corps de ce verset six emplois de la lettre *waw* (elle termine d'ailleurs ce verset). Par ailleurs, si l'on regarde le verset suivant, celui qui aurait dû venir après notre verset manquant, on s'aperçoit qu'au fil des mots, la lettre *waw* est employée sept fois : elle termine, là encore, ce verset. Petit clin d'œil au lecteur ou à l'auditeur désemparé : vous n'avez pas trouvé le *waw* qui correspond au nombre 6, mais avant et après la place où il devait être, on vous donne un verset contenant six *waw*, puis un autre qui en comporte *sept* ! Si l'on peut dire : « il y a un pilote dans l'avion ». Comme bien souvent dans la Bible, les auteurs donnent une petite tape dans le dos de leur lecteur pour lui dire : « pas d'inquiétude, nous sommes là, nous les professionnels de l'écriture », ou peut-être plutôt : « inquiète-toi, car il y a quelque chose à trouver et à comprendre ». Et le jeu de piste commence. Où est le *waw* apparemment perdu ?

Il était moins une

Si l'on cherche bien, on est amené à l'autre « problème » de ce psaume : le verset final, surnuméraire, qui vient rompre la belle harmonie alphabétique. Que dit ce verset ? « Le Seigneur rachète la vie de ses serviteurs. Ne seront pas tenus pour coupables ceux qui se réfugient en lui. » L'expression « en lui », où « lui » se réfère à Dieu, se dit *bô* en hébreu. Dans ce syntagme figurent deux éléments : *b-* qui est la préposition signifiant « dans » et indiquant le lieu où l'on est, et *ô*, qui est la marque pronominale de la troisième personne du masculin singulier : « dans lui ». Ce *ô* est en fait la lettre *waw*, vocalisée *o*. Le *waw* hébreu comme le *v* latin peut avoir une



valeur consonantique (*v, w*) ou vocalique (*u, o*). Ainsi donc, notre *waw* manquant à sa place attirée, nous le retrouvons, dans un verset supplémentaire, un verset « de dernière minute » si l'on peut dire, et il en est le dernier mot. Dans ce petit *waw* final, modeste désinence qui désigne « lui », c'est donc Dieu lui-même qui est désigné. Le *waw* perdu, on le retrouve, en dernier ressort, et il renvoie à l'Essentiel. Si le lecteur a accepté d'être tenu en haleine quand il s'est aperçu de l'absence de la lettre *waw* là où on l'attendait, s'il n'a pas tout de suite fait son deuil de cette lettre en agitant des arguments que trouvent toujours le bon sens des savants (la « simple » perte d'un verset), alors il est prêt pour le jeu, pour la quête, et se retrouve en bout de course en présence de Dieu ! Notons aussi au passage que, dans ce verset 23, la lettre *waw*, de valeur numérique 6, qui termine ce verset et ce psaume apparaît six fois dans le corps du verset. Petit gage d'assurance : les « marqueurs » du texte indiquent bel et bien que vous êtes arrivés au but.

Chercher

Notre jeu n'est pas déconnecté du sens profond de ce psaume. Si vous le lisez, vous serez sans cesse mis sur la voie : « j'ai cherché le Seigneur » dit le verset 5 ; « chercher » traduit le très important verbe *darash* en hébreu, « enquêter, examiner, interroger » ; on en retrouve la racine dans le substantif *midrash* qui désigne la quête de sens qu'ont commencé à mener les commentateurs juifs des premiers siècles et qui fut consignée dans de grands recueils. Au verset 11, notre psaume ajoute : « Ceux qui cherchent (*darash*) le Seigneur ne manquent d'aucun bien. » Il s'agit donc de se mettre en quête avec confiance et comme le dira Jésus dans l'Évangile : « Demandez, et il vous sera donné ; cherchez et vous trouverez. » (Matthieu 7, 7)

« Changer de goût »

Encore un mot, pour poursuivre le jeu – car, s'il y a jeu dans un texte, bien des éléments de ce texte le montrent et coopèrent au jeu. Le titre du psaume mérite attention – ce titre initial qui ne rentre pas dans l'ordonnancement alphabétique. Voici ce qu'il dit : « De David. Lorsqu'il simula la folie devant Abimélek ». Ce psaume, attribué à David – du moins mis en relation avec lui, fait référence à un épisode célèbre de la vie de ce personnage (1 Samuel 21). Le jeune David, qui a reçu l'onction messianique et deviendra roi d'Israël un jour, est confronté à Saül, le roi en place qui a, lui aussi, des années auparavant, été oint comme roi d'Israël. Les deux sont donc des messies, de l'hébreu *mashiah* qui signifie « oint » (*christos* en grec). Saül jalouse très vite David et comprend que ce jeune homme s'assiéra un jour sur son trône. Il décide donc de le mettre à mort et le poursuit partout avec son armée. David, en désespoir de cause, se réfugie chez les ennemis de son peuple, les Philistins, dont il a abattu le héros quelque temps plus tôt : Goliath.



Assez vite, David qui a été accueilli auprès du roi philistin de la cité de Gat se rend compte que séjourner chez les adversaires de toujours n'est peut-être pas une bonne idée. Alors, pour se faire renvoyer sans qu'on attente à sa vie, « il simula la folie » (1 Samuel 21, 14). C'est cette phrase qui est reprise dans le titre de notre psaume. S'il fallait traduire littéralement cette expression, on obtiendrait : « il changea son goût ». Le mot hébreu *ta'am*, « goût » désigne aussi, en particulier dans les livres bibliques de sagesse, le discernement, la faculté de juger. L'idée qui les rassemble s'apparente sans doute à une intuition que les Latins ont dans leur propre langue : *sapere* en latin signifie à la fois « avoir du goût » et « être sage », avoir saveur ou savoir. David fait donc le fou par intelligence, il est suffisamment sensé pour comprendre que l'insensé ne fait pas peur et sera simplement mis dehors. En rappelant cet épisode au début de notre psaume 34, on rappelle aussi au lecteur qu'il est parfois recommandé de faire le fou, de laisser de côté son sérieux de bon aloi, pour une folie plus sage que tout : celle de rechercher dans le texte la plus petite lettre de l'alphabet hébraïque (le *waw*, qui avec le *yod*, est le signe alphabétique le plus ténu), afin de trouver « en lui » Dieu lui-même !

« Divaguer » ou « psalmodier » ?

On évoque en 1 Samuel 21, 14 les manifestations de folie faites par David pour manifester sa folie : « il divagua entre leurs mains, traça des signes sur les battants de la porte et laissa descendre sa salive sur sa barbe ». Le verbe traduit par « divaguer » est *halal* en hébreu ; il est employé ici à une conjugaison particulière. Mais habituellement, ce verbe signifie « louer (Dieu) » et on le trouve en abondance dans les psaumes. Le mot même que nous traduisons par psaume, nous l'avons dit, est un nom construit sur cette racine *halal* (par addition, comme très souvent en hébreu, d'un *t* inaugural pour obtenir un substantif) : *tehilah* (*tehilim* au pluriel) Or, ce nom, *tehilah*, inaugure notre psaume (au verset 2 : « sa louange sans cesse à ma bouche ») et le verbe *halal* vient juste après : « je me louerai dans le Seigneur, que les humiliés se réjouissent en m'écoutant » (verset 3).

Bref, par la référence inaugurale à la « folie » de David, notre psaume nous entraîne à jouer nous aussi, à entrer dans cette belle folie par laquelle nous allons abandonner notre image de marque, nos certitudes habituelles, pour « changer de goût » et avoir goût pour le jeu qui mène à l'Essentiel. Que se passe-t-il quand on « change de goût (*ta'am*) » ? On peut « goûter (verbe *ta'am*) le Seigneur », selon l'expression étonnante, hardie, de notre psaume (au verset 9).

Continuer le jeu

On peut regretter qu'un tel jeu ne soit accessible qu'en hébreu. Les antiques traducteurs grecs du texte hébraïque (la traduction dite des Septante) ont tenté, quand ils le pouvaient, d'acclimater certains jeux du même genre en grec. Ils donnent ainsi le



mouvement à une infinie possibilité d'adaptations et de transpositions de ce type de jeux dans toutes les langues. Et puis, les jeux que la Bible propose ne sont pas liés seulement à la langue hébraïque : le seul thème du « perdu – retrouvé », du « caché – découvert », qui innerve bien des textes bibliques, permet au lecteur de se lancer dans toutes sortes de randonnées bibliques où l'on découvre bien souvent ce que l'on ne pensait pas trouver. Ainsi le premier messie d'Israël, Saül, avant même de recevoir son onction, part en quête d'ânesses égarées qu'il ne retrouvera pas (1 Samuel 9). Il faut dès lors suivre à travers les textes le pas des ânesses et l'on tombe un jour ou l'autre sur une ânesse qu'on va immanquablement trouver (Matthieu 21, 2). Qui se fait fou ou se met au pas des ânes entre dans le jeu. Avis aux amateurs...

MALLARMÉ ET LES RÈGLES DU JEU. QUELQUES RÉFLEXIONS À L'USAGE DU « LECTEUR HABILE »

Elsa Courant (2009 1)

Agrégée de lettres modernes (2012), docteure d'une thèse soutenue en 2018 et qualifiée en section 09 (Littérature française) et 72 (Épistémologie, histoire des sciences et des techniques), intitulée « Poésie et cosmologie dans la seconde moitié du XIX^e siècle. Nouvelle mythologie de la nuit à l'ère du positivisme ». Elle est actuellement enseignante dans le secondaire.



En 1897, la revue *Cosmopolis* reçoit les premières épreuves d'une œuvre de Stéphane Mallarmé, que l'on peut qualifier de testamentaire : *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*. Sur la page, des mots disséminés de façon apparemment aléatoire laissent deviner un scénario de naufrage impliquant de mystérieux protagonistes, tels que le Maître ou une sirène. Afin que « les lecteurs les plus “conservateurs” [ne] se rebiffe[nt] de l'étrangeté typographique¹ » de ce texte déroutant, les rédacteurs engagent le poète à formuler quelques explications. Dans un texte qui sert aujourd'hui de préface à l'édition Gallimard², Mallarmé consent à donner des pistes de méthode pour la lecture, qu'il destine à un public choisi :

« [C]ette Note [...] apprend, au Lecteur habile, peu de chose situé outre sa pénétration : mais peut troubler l'ingénu devant appliquer un regard aux premiers mots du Poème pour que de suivants, disposés comme ils sont, l'amènent aux derniers, le tout sans autre nouveauté qu'un espacement de la lecture³. »

Sans doute avec une pointe d'humour (car l'auteur semble avoir indirectement reconnu ailleurs combien son poème pouvait être difficile à comprendre⁴), Mallarmé définit donc un jeu de piste élitiste à la recherche du sens, destiné au Lecteur idéal dont l'excellence est doublement désignée par l'adjectif « habile » et la majuscule.



S'il ne s'agit pas de réduire l'œuvre de Mallarmé à la « tentative » finale et provocatrice du *Coup de dés*, cet écrit nous invite à revenir sur le défi interprétatif lancé par le poète à la communauté des lecteurs, dont le jeu (ici, de dés), exprimant la contingence qui frappe le sens du geste poétique, est une métaphore ancienne.

En effet, le terme « jeu » revient parfois sous la plume de Mallarmé lorsqu'il s'agit de décrire ou de penser un langage poétique qui atteindrait sa vocation idéale. Ainsi, le mot apparaît dans l'une des plus célèbres formules de l'auteur, dans l'« Avant-dire au *Traité du verbe* » de René Ghil :

« À quoi bon la merveille de transposer un fait de nature en sa presque disparition vibratoire selon le jeu de la parole cependant, si ce n'est pour qu'en émane, sans la gêne d'un proche ou concret rappel, la notion pure ?

Je dis : une fleur ! et, hors de l'oubli où ma voix relègue aucun contour, en tant que quelque chose d'autre que les calices sus, musicalement se lève, idée rieuse ou altière, l'absente de tous bouquets⁵. »

C'est ce « jeu de la parole », transmutation conceptuelle des phénomènes, que Mallarmé envisage de s'approprier, comme l'indique une phrase ultérieure de sa correspondance avec Verlaine dans laquelle il définit le projet du Livre, œuvre idéale qu'il s'efforce de réaliser :

« L'explication orphique de la Terre, qui est le seul devoir du poète et le jeu littéraire par excellence : car le rythme même du livre, alors impersonnel et vivant, jusque dans sa pagination, se juxtapose aux équations de ce rêve, ou Ode⁶. »

Que Mallarmé ait donc envisagé la création poétique comme un « jeu » auquel convier d'hypothétiques Lecteurs d'élite, cela ne fait guère de doute. La métaphore même du « jeu », si elle n'est pas fréquente sous la plume de l'auteur, apparaît toutefois au cœur de positionnements théoriques d'importance.

Mais plus souvent, dans ses textes critiques, le « jeu » désigne les gestes créateurs d'artistes de tous bords (musical chez Wagner, pictural chez une « arrière-petite-nièce [...] de Fragonard, M^{me} Berthe Morisot »). Littéralement, il sert à évoquer les performances des acteurs ou des danseurs dont Mallarmé s'était fait l'analyste dans plusieurs chroniques à la fin des années 1880, recueillies dans les *Divagations*. Ainsi du « jeu du splendide imbécile » forain du « Spectacle interrompu » ; du « jeu de ce contemporain » qui incarne « Hamlet » « avec un tact dominateur » ; du « jeu de[s] chaussons de satin pâle vertigineux » de la danseuse (la Cornalba ou Mademoiselle Mauri), réveillant le « poétique instinct » qui guide vers le théâtre le « spectateur très étranger, Ami »⁷ ; etc.

La plasticité de cette métaphore, qui semble tisser un lien invisible entre les apôtres de l'Art sous toutes ses bannières, est un indice du sens de ce « jeu littéraire



par excellence » visé par le poète. En effet, dans les écrits de Mallarmé sur la danse, la musique ou la peinture, point la recherche toujours poursuivie d'un principe esthétique essentiel, qui se rapporte, *in fine*, au rêve du « Livre », défini comme l'instrument d'une liturgie immanente⁸. Rien d'étonnant, donc, à ce que la « Note » du *Coup de dés* – que certains critiques ont considéré comme la réalisation du Livre – rapporte la dispersion des termes à une « mise en scène spirituelle exacte », à une « esquisse », et à un « contre-point » au sein d'une « partition ». Le dernier mot de ce liminaire, qui donne les clefs du jeu défini par le texte, indique l'ambition à laquelle répond cette « tentative » : celle de réinventer « le genre » sur un modèle symphonique, en combinant le jeu de tous les Arts à « la Poésie – unique source »⁹.

Quant aux règles de ce jeu dont il définit patiemment les contours, l'abondance d'hypothèses et d'analyses critiques semble indiquer la réussite du pari, celui de provoquer l'intérêt d'une communauté choisie de lecteurs. Derrière la multiplication des interprétations de l'œuvre du poète, et en particulier du *Coup de dés*, des hypothèses cryptographiques supposant un mystérieux chiffage aux interprétations philosophiques rapportant le poème à un geste intellectuel, apparaît peut-être la seule véritable règle à laquelle doit se soumettre la Lecture du livre, ce « jeu mental » et intellectuel : chercher le sens au risque du naufrage, faire vivre la parole poétique en se confrontant à son mystère, et en goûtant le risque savoureux de ne jamais le percer. Comme l'écrivait le poète dans « La Musique et les Lettres » :

« À quoi sert cela –
À un jeu¹⁰. »

Notes

1. Cité par B. Marchal, in S. Mallarmé, *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », vol. 1, p. 1318.
2. S. Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, Paris, NRF, Gallimard, 1914.
3. *Ibid.*, n.p.
4. Adressant à Valéry un jeu d'épreuve du *Coup de dés*, Mallarmé aurait affirmé : « Ne trouvez-vous pas que c'est un acte de démente ? » Propos rapportés par Paul Valéry, dans *Variétés II*.
5. S. Mallarmé, *Œuvres complètes*, vol. 1, p. 678.
6. *Ibid.*, p. 788.
7. *Ibid.*, vol. 2, p. 92, p. 169, p. 174.
8. Voir B. Marchal, in *ibid.*, vol. 1, p. 947 sq.
9. S. Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, n.p.
10. S. Mallarmé, *Œuvres complètes*, vol. 2, p. 67.



PROUST OU PORTRAIT D'UN JEUNE HOMME EN JOUEUR

Thanh-Vân Ton-That

Elle est professeure de littérature française, comparée et francophone à l'université Paris-Est Créteil (XIX^e-XX^e siècle) et spécialiste de Proust.



Proust joue de temps en temps, sans en avoir l'air, avec l'air du temps, le lecteur, les miroitements de la vie et de la fiction. *À la recherche du temps perdu* est un jeu de l'amour et du hasard mais aussi une révélation dans un parcours initiatique qui fait, avant Malraux, de l'écriture et de l'art en général, un antidestin. À travers un jeu de piste dans le labyrinthe proustien nous explorerons toutes les facettes du jeu, qu'il soit mondain, amoureux ou artistique.

Jeux de société et vie mondaine

Le jeu apparaît comme une activité familière, familiale et sociale, associée aux *realia* de la vie quotidienne au même titre que les repas ou les sorties, « tous les divertissements, repas, musique, jeux, soupers costumés, parties de campagne, parties de théâtre¹ ». Il appartient à l'univers de l'enfance, plus particulièrement celle du petit garçon, d'où la comparaison des « petits pois alignés et nombrés comme des billes vertes dans un jeu² » alors que les jeux adolescents dans les jardins des Champs-Élysées laissent entrevoir les stratégies et les souffrances amoureuses à venir entre le froid et le chaud : « Et déjà Gilberte courait à toute vitesse dans ma direction, étincelante et rouge sous un bonnet carré de fourrure, animée par le froid, le retard et le désir du jeu ; un peu avant d'arriver à moi, elle se laissa glisser sur la glace [...]³. »

À Balbec, les divertissements sont plus variés : « Albertine qui se promenait en manœuvrant son diabolo comme une religieuse son chapelet. Grâce à ce jeu elle pouvait rester des heures seule sans s'ennuyer. [...] Le golf donne l'habitude des plaisirs solitaires. Celui que procure le diabolo l'est assurément⁴. » Les expressions ambiguës et les comparaisons inattendues (« en manœuvrant son diabolo comme une religieuse son chapelet », « plaisirs solitaires ») suggèrent qu'on s'éloigne des verts paradis des amours enfantines pour aborder des territoires plus sulfureux. Le jeu a bien cette fonction de divertissement permettant à l'homme de ne pas « s'ennuyer » et d'échapper à l'angoisse de sa condition.

Dans une atmosphère de plein air plus innocente et enfantine (« nous jouions à des jeux qui jusque-là m'eussent paru ennuyeux, quelquefois aussi enfantins que « La Tour Prends-Garde » ou « À qui rira le premier⁵ », jeux « si simples »), le groupe de



jeunes filles invite le Narrateur à jouer au furet mais ce dernier se méprend sur les sentiments d'Albertine. La ronde ainsi formée représente le cercle mouvant du désir adolescent qui ne sait pas encore sur quelle jeune fille se fixer.

En revanche le jeu du monde adulte défini comme une activité divertissante avec ses règles spécifiques est matérialisé par un lieu souvent clos (salon, Casino), un mobilier et d'autres plaisirs : « en face des lumières du petit salon où les liqueurs étaient servies sur la table à jeu⁶ », « une salle de jeu Empire », « salle de jeux » orientale des Guermantes comparée à « une véritable chambre magique », « salon de jeu », « cercle de jeu », « grosses pertes de jeu de Balbec », « la passion du jeu ». Il s'agit d'un temps heureux et agréable, celui de l'*otium* bourgeois et aristocratique « des heures oisives passées ensemble après nos dîners hebdomadaires, autour de la table de jeu ou au jardin⁷ ».

À quoi joue-t-on dans la *Recherche* ? Proust fait allusion dans une comparaison à « des pions au jeu de dames » à Balbec, à un « beau jeu de billard⁸ » offert par M^{me} de Saint-Ferréol à Robert de Saint-Loup dans *Le Côté de Guermantes* puis à « une partie de brelan », à « un Guermantes qui avait fait des faux et trichait au jeu et était le plus délicieux de tous », sans oublier les « jeux de mots » et autre « jeu de devinettes » ou « jeu d'enfant » (pour évoquer les batailles de la Grande guerre). Proust évoque la couleur ou le Roi d'un « jeu de cartes⁹ », passe-temps provincial et solitaire de tante Léonie « absorbée dans ses innombrables jeux de patience [...] habituée, quand elle faisait seule des parties de cartes, à jouer à la fois son jeu et le jeu de son adversaire¹⁰ ».

Le jeu mondain des fausses rumeurs existe avant l'heure :

Pour que ce petit jeu puisse continuer et multiplier les fausses nouvelles en accumulant successivement sur chaque nom le plus grand nombre possible, la nature a donné à ce genre de joueurs une mémoire d'autant plus courte que leur crédulité est plus grande¹¹

Le jeu social, véritable indicateur, varie selon les classes et les personnalités :

Être grande dame, c'est jouer à la grande dame, c'est-à-dire, pour une part, jouer la simplicité. C'est un jeu qui coûte extrêmement cher, d'autant plus que la simplicité ne ravit qu'à la condition que les autres sachent que vous pourriez ne pas être simples, c'est-à-dire que vous êtes très riches¹²

Il prodigua pour moi une amabilité, qui était aussi supérieure à celle de Saint-Loup que celle-ci à l'affabilité d'un petit bourgeois. À côté de celle d'un grand artiste, l'amabilité d'un grand seigneur, si charmante soit-elle, a l'air d'un jeu d'acteur, d'une simulation. Saint-Loup cherchait à plaire, Elstir aimait à donner, à se donner¹³.

De manière plus générale, il est question « de maîtrise et de sûreté dans le jeu de la vie mondaine » des Guermantes ou de « jeu de scène » du baron de Charlus.



Jeux amoureux, jeux dangereux ?

Même dans les jeux enfantins des jardins des Champs-Élysées se glissent des indices de transgression entre début de prise de conscience et innocence :

Nous luttions, arc-boutés. Je tâchais de l'attirer, elle résistait ; ses pommettes enflammées par l'effort étaient rouges et rondes comme des cerises ; elle riait comme si je l'eusse chatouillée ; je la tenais serrée entre mes jambes comme un arbuste après lequel j'aurais voulu grimper ; et, au milieu de la gymnastique que je faisais, sans qu'en fût à peine augmenté l'essoufflement que me donnaient l'exercice musculaire et l'ardeur du jeu, je répandis, comme quelques gouttes de sueur arrachées par l'effort, mon plaisir auquel je ne pus pas même m'attarder le temps d'en connaître le goût ; aussitôt je pris la lettre¹⁴.

Les relations entre le Narrateur et sa *Prisonnière* et celles d'Albertine avec Andrée sont qualifiées de « jeux » dans un sens sentimental et explicitement érotique. La scène de saphisme et de Montjouvain s'apparentait déjà à une mise en scène sadique entre M^{lle} Vinteuil et son amie sous le regard du père représenté par la photographie du musicien défunt : « Elle pouvait s'imaginer un instant qu'elle jouait vraiment les jeux qu'eût joués avec une complice aussi dénaturée, une fille qui aurait ressenti en effet ces sentiments barbares à l'égard de la mémoire de son père¹⁵. » Ce sadisme sentimental réapparaît dans la naissance de l'amour et plus tard de la jalousie dans un jeu de poursuite amoureuse qui rappelle celui de Mérimée (*Carmen*) :

Si elle a affaire, même sans s'en apercevoir, à un sentimental, mais surtout si elle s'en aperçoit, un jeu terrible commence. Incapable de surmonter sa déception, de se passer de cette femme, il la relance, elle le fuit, si bien qu'un sourire qu'il n'osait plus espérer est payé mille fois ce qu'eussent dû l'être les dernières faveurs¹⁶.

Il s'agit de calmer la jalousie de l'autre dans la prise de distance, les postures des corps et le contrôle des regards mais le jaloux a démasqué la comédienne :

Car d'elle-même Albertine, pour m'éviter toute inquiétude, se plaçait sous un prétexte quelconque, de telle façon qu'elle n'aurait pas même involontairement frôlé Robert, presque trop loin pour avoir même à lui tendre la main, détournant de lui les yeux elle se mettait, dès qu'il était là, à causer ostensiblement et presque avec affectation avec l'un quelconque des autres voyageurs, continuant ce jeu jusqu'à ce que Saint-Loup fût parti¹⁷.

La stratégie de dissimulation de l'homosexualité dans *Sodome et Gomorrhe* est un jeu risqué « qui peut se prolonger des années jusqu'au jour du scandale où ces dompteurs sont dévorés ». Le jeu ancien de la séduction qui remonte à Ovide, à la tradition courtoise, à la préciosité et au marivaudage est plus libre et facile dans le Paris en



guerre du *Temps retrouvé* transformé en paradis, surtout dans l'obscurité du métro propice aux mystères presque « pompéiens » et aux rencontres furtives :

Dans l'obscurité tout ce vieux jeu se trouve aboli, les mains, les lèvres, les corps peuvent entrer en jeu les premiers. Il reste l'excuse de l'obscurité même et des erreurs qu'elle engendre si l'on est mal reçu. [...] bonheur d'avoir pu mordre à même le fruit sans le convoiter des yeux et sans demander de permission¹⁸.

Le jeu : antichambre de l'écriture et de la création

Après sa lutte équivoque avec Gilberte, le Narrateur éprouve immédiatement une autre sensation pleine de félicité, similaire à l'épisode de la madeleine :

En rentrant, j'aperçus, je me rappelai brusquement l'image, cachée jusque-là, dont m'avait approché, sans me la laisser voir ni reconnaître, le frais, sentant presque la suie, du pavillon treillagé. Cette image était celle de la petite pièce de mon oncle Adolphe, à Combray, laquelle exhalait en effet le même parfum d'humidité. Mais je ne pus comprendre et je remis à plus tard de chercher pourquoi le rappel d'une image si insignifiante m'avait donné une telle félicité¹⁹.

La transgression même sans sentiment de culpabilité est féconde et l'on devine aisément par-delà la succession chronologique le lien entre fille (Gilberte) et mère (la Dame en rose de l'oncle Adolphe), entre désir et création. On sait combien la souffrance et le sadisme sont paradoxalement des sources d'inspiration pour Proust. Le jeu désigne aussi un système, un assemblage harmonieux qui rapproche l'être humain d'une subtile mécanique, comme Saint-Loup qui n'est pas conscient du rôle qu'il joue :

Quelquefois je me reprochais de prendre ainsi plaisir à considérer mon ami comme une œuvre d'art, c'est-à-dire à regarder le jeu de toutes les parties de son être comme harmonieusement réglé par une idée générale à laquelle elles étaient suspendues mais qu'il ne connaissait pas [...] ²⁰.

En revanche la séduction féminine renvoie à la théâtralité avec les portraits à géométrie variable d'Albertine (« selon les jeux innombrablement variés d'un projecteur lumineux²¹ ») ou d'Odette, avec « ses jeux de physionomie, ses intonations de voix » lorsque le jeune Narrateur fait sa connaissance chez son oncle Adolphe dans un quiproquo comique : « Je ne lui trouvais rien de l'aspect théâtral que j'admirais dans les photographies d'actrices, ni de l'expression diabolique qui eût été en rapport avec la vie qu'elle devait mener²² »

Le jeu au sens de manière d'exécuter une œuvre est analysé, que cela soit celui d'un musicien virtuose (Morel, Dechambre) ou d'une célèbre comédienne comme la Berma dans *Phèdre* sans oublier les personnages, le débit et le jeu d'Aricie, d'Ismène



et d'Hippolyte. Proust les rapproche pour mieux cerner la notion de « talent » indissociable de son interprète si bien qu'il y a véritablement incarnation :

Mais ce talent que je cherchais à apercevoir en dehors du rôle, il ne faisait qu'un avec lui. Tel pour un grand musicien (il paraît que c'était le cas pour Vinteuil quand il jouait du piano) son jeu est d'un si grand pianiste qu'on ne sait même plus du tout si cet artiste est pianiste, parce que [...] ce jeu est devenu si transparent, si rempli de ce qu'il interprète que lui-même on ne le voit plus, et qu'il n'est plus qu'une fenêtre qui donne sur un chef-d'œuvre²³.

Si l'épisode de la madeleine correspond à un rite de l'enfance, l'autre élément capital et inaugural est représenté par un jeu poétique qui renvoie au microcosme de l'enfance, entre le monde réel et sa copie ou son reflet, dans un double jeu de réduction et de miniaturisation :

Et comme dans ce jeu où les Japonais s'amuse à tremper dans un bol de porcelaine rempli d'eau, de petits morceaux de papier jusque-là indistincts qui, à peine y sont-ils plongés s'étirent, se contournent, se colorent, se différencient, deviennent des fleurs, des maisons, des personnages consistants et reconnaissables [...] ²⁴

On rapprochera l'expérience de la madeleine de l'effort de remémoration conscient et volontaire autour d'un nom et d'un visage :

Puis une deuxième fois, je fais le vide devant lui, je remets en face de lui la saveur encore récente de cette première gorgée et je sens tressaillir en moi quelque chose qui se déplace, voudrait s'élever, quelque chose qu'on aurait désancré, à une grande profondeur ; je ne sais ce que c'est, mais cela monte lentement ; j'éprouve la résistance et j'entends la rumeur des distances traversées.

Certes, ce qui palpète ainsi au fond de moi, ce doit être l'image, le souvenir visuel, qui, lié à cette saveur, tente de la suivre jusqu'à moi²⁵

Ma pensée avait engagé comme une espèce de jeu avec lui pour saisir ses contours, la lettre par laquelle il commençait, et l'éclairer enfin tout entier. C'était peine perdue, je sentais à peu près sa masse, son poids, mais pour ses formes, les confrontant au ténébreux captif blotti dans la nuit intérieure, je me disais : Ce n'est pas cela. Certes mon esprit aurait pu créer les noms les plus difficiles. Par malheur il n'avait pas à créer mais à reproduire²⁶

Esprit, intelligence, corps, cœur ? Sensations, sentiments, impressions, souvenirs ? Tout est mêlé et au terme de ce jeu de rôles et de masques le lecteur qui n'est plus spectateur finit par entrer dans la ronde de la mémoire, du désir et de l'écriture, afin de déchiffrer le « livre intérieur de signes inconnus » : « En réalité, chaque lecteur est quand il lit, le propre lecteur de soi-même. L'ouvrage de l'écrivain n'est qu'une espèce d'instrument optique qu'il offre au lecteur afin de lui permettre de discerner ce que sans ce livre, il n'eût peut-être pas vu en soi-même²⁷. »



Notes

1. M. Proust, *À la recherche du temps perdu*, t. I, *Du côté de chez Swann*, « Bibliothèque de la Pléiade », Paris, Gallimard, 1987-1989, p. 243. Toutes les citations renverront à cette édition.
2. *Ibid.*, p. 119.
3. T. I, *Du côté de chez Swann*, p. 391.
4. T. II, *À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, p. 282.
5. *Ibid.*, p. 258.
6. T. I, *Du côté de chez Swann*, p. 11.
7. *Ibid.*, p. 19.
8. T. II, *Le Côté de Guermantes*, p. 552.
9. T. I, *Du côté de chez Swann*, p. 59.
10. *Ibid.*, p. 115.
11. T. II, *Le Côté de Guermantes*, p. 403.
12. *Ibid.*, p. 549.
13. T. II, *À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, p. 184.
14. T. I, *À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, p. 485.
15. T. I, *Du côté de chez Swann*, p. 163.
16. T. II, *Le Côté de Guermantes*, p. 457.
17. T. III, *Sodome et Gomorrhe*, p. 493 et p. 19 pour la citation suivante.
18. T. IV, *Le Temps retrouvé*, p. 413.
19. T. I, *À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, p. 485.
20. T. II, *À l'ombre des jeunes filles en fleurs*, p. 96.
21. *Ibid.*, p. 299.
22. T. I, *Du côté de chez Swann*, p. 76.
23. T. II, *Le Côté de Guermantes*, p. 347.
24. T. I, *Du côté de chez Swann*, p. 47
25. *Ibid.*, p. 45.
26. T. III, *Sodome et Gomorrhe*, p. 50.
27. T. IV, *Le Temps retrouvé*, p. 489-490.

À PROPOS DU JOUEUR DE DOSTOÏEVSKI

Gérard Abensour (1954 l)

Professeur agrégé de russe, ancien professeur de langue et littérature russe à l'Inalco, ancien attaché culturel à l'Ambassade de France à Moscou, il est professeur émérite à l'ENS de Lyon.



Lorsque notre rédactrice en chef, Véronique Caron, me suggéra de traiter du *Joueur* de Dostoïevski, je compris combien ce roman avait valeur d'étalon tant par sa description détaillée du jeu de la roulette, par son analyse de la psychologie du joueur, que parce qu'il entrouvre une porte sur ce que l'on a longtemps qualifié d'« âme russe ».



L'auteur part de sa douloureuse expérience personnelle d'addiction au jeu, expérience qu'il a vécue dans un environnement étranger, ce qui en accroît le sentiment d'aliénation. Dès 1863, Dostoïevski se rend en Allemagne où il découvre le jeu à la roulette. Dans chaque ville d'eau, Wiesbaden, Baden Baden, Bad Homburg, existe un casino à la disposition des curistes pour leur délasserment. C'est le Roulettenbourg du roman. La structure du jeu est simple et constante : gains rapides quand on se laisse aller au gré du hasard, source d'une exaltation qui redouble lorsque le joueur croit être devenu le maître du jeu, et qu'il perd de nouveau tout ce qu'il a gagné et même plus parfois. Alexis Ivanovitch, le narrateur, découvre la roulette lorsque Polina, la jeune femme dont il est amoureux, lui intime l'ordre de jouer pour elle. À son coup d'essai, il gagne et peut satisfaire l'exigence de Polina qui a besoin d'argent. Antonida Tarassevitcheva, la vieille tante du « général », est tout aussi novice que lui. Elle joue par curiosité. Stupéfaite par l'importance de ses gains, elle succombe à la fièvre du jeu et perd tout ce qui lui reste, au grand dam de son neveu qui comptait sur son héritage. On notera en passant que la Table des rangs accorde le grade de général non seulement à ceux qui embrassent la carrière militaire mais aussi aux serviteurs civils de l'État engagés dans la haute administration. La pusillanimité de notre général est liée à sa situation de bureaucrate.

On ne peut que sourire de la naïveté de Dostoïevski qui se vante de connaître un secret qui permet de gagner à tous les coups. « Ce secret est tout simple, tout bête, il consiste à rester constamment maître de soi, à toutes les phases du jeu, et à ne pas s'emporter. » (lettre du 1^{er} septembre 1863 adressée à sa belle-sœur Barbara Constant, trad. G. A.) C'est précisément ce que ni l'auteur ni son personnage principal ne sont capables de mettre en pratique. Pris par l'ivresse du jeu, ils sont incapables de se retenir et de s'arrêter avant la catastrophe finale. Malgré ses promesses réitérées de renoncer à une passion qui le conduit à la ruine, Dostoïevski n'abandonnera le jeu de hasard qu'en 1871, entraînant son retour définitif à Saint-Pétersbourg. Dans son *Journal*, sa femme rapporte l'une de ces scènes coutumières (une fois de plus, il a tout perdu au jeu) : « Je voulais le gronder, mais il se mit à genoux devant moi, me suppliant de lui pardonner, s'accusant de n'être qu'un pauvre type qui méritait je ne sais quelle punition, me demandant de nouveau de lui accorder le pardon. » (*Journal* d'Anna Dostoïevskaïa, 23 août 1867)

Certes la roulette est avant tout un moyen de gagner facilement de grandes sommes d'argent, mais cet aspect utilitaire s'efface bientôt devant ce qui devient une passion aussi irrationnelle qu'irrésistible :

« Oh, ce n'est pas l'argent que je veux ! [...] Je ne suis pas un avare ; je crois même que je suis un panier percé – et cependant, comme je frissonne, comme mon cœur se fige quand j'entends le croupier s'exclamer « trente et un, rouge, impair et passe »



ou bien « quatre, noir, pair et manque » ! Avec quelle avidité je regarde la table de jeu où sont éparpillés louis d'or, frédéric d'or et thalers, ces petites piles de pièces d'or quand le râteau du croupier, les renversant, en fait des petits tas brûlants, des braises chaudes, ou bien les longs rouleaux d'argent qui entourent la roue. Il suffit que j'approche de la salle de jeu, à deux salles de distance, dès que j'entends s'entrechoquer les pièces qui circulent, c'est tout juste si je n'ai pas une attaque. » (Féodor Dostoïevski, *Le Joueur*, Actes Sud, 1991, p. 199)

Devant la table de jeu, Alexis est la proie d'une passion érotique si forte qu'elle éclipse toute autre passion. Il en arrive à oublier son amour pour la mystérieuse Polina. C'est ce même plaisir physique que ressent le voleur à la tire interrogé par le linguiste Dimitri Likhatchev, incarcéré en 1928 dans le monastère-prison des îles Solovki : « Lorsqu'il gagne aux cartes, il éprouve la même sensation que lorsqu'il sent l'épais portefeuille d'un « cave », lui glisser entre les doigts. » (Likhatchev, « Les jeux de cartes de la pègre », *Solovetskie ostrova*, 1930, p. 46, trad. G. A.)

Le jeu de cartes fait partie du patrimoine national. En revanche, la roulette a été longtemps interdite en Russie, ce qui explique que Dostoïevski soit contraint de s'exiler pour jouer. Cet interdit d'origine religieuse est tellement ancré dans la mentalité russe qu'il s'est maintenu même à l'époque de l'athéisme triomphant. Au milieu du XVII^e siècle, le pieux tsar Alexis Mikhaïlovitch (le père de Pierre le Grand), édicte un oukase qui interdit comme diaboliques toutes formes de jeux, car ceux-ci détournent l'homme de la piété. Pour complaire aux sollicitations du patriarche de Moscou, sont interdits aussi bien les spectacles que les jeux de société. Sont bannis, sous peine de prison, saltimbanques, comédiens et bouffons. Sont également interdits les jeux de cartes, les osselets, les échecs ou même les dés. Situation que l'on retrouve à l'autre bout du continent, en France, où l'on observe le même rigorisme, comme en témoigne l'ouvrage de l'abbé Jean-Baptiste Thiers, *Le Traité des jeux et des divertissements qui peuvent être permis ou qui doivent être défendus aux chrétiens selon les règles de l'Église et le sentiment des Pères*, publié à Paris en 1686.

Au siècle suivant la rigueur religieuse s'adoucit. Les Lumières triomphent. On assiste dans la société russe à la réhabilitation des divertissements publics. Cependant l'interdit se perpétue à l'égard des jeux d'argent et de hasard (*azartnye*) où l'homme, aliéné, est totalement esclave de la chance. Ce n'est qu'en 1989 que s'ouvre en Union soviétique le premier casino, et encore dans une région très occidentalisée, à Tallin en Estonie. Il faut attendre la fin de l'Empire soviétique pour voir se multiplier les salles de jeux, à commencer par Moscou et Saint-Pétersbourg. En revanche sont admis les jeux qui font appel à la réflexion, à l'intelligence, au calcul, ces jeux de société (*kommertcheskie*) qui, comme le bridge ou le whist, favorisent le « commerce » des hommes entre eux.



Le jeu de cartes est largement pratiqué dans toutes les couches de la population. Les salons aristocratiques ont leur table de jeu où l'on joue au whist ou au bridge ; la pègre joue au *stoss* ou au *maïdan* dans les tripots ou les lieux de détention. Aux Solovki, un truand ne se promène pas sans un paquet de cartes dans la poche.

En même temps, le jeu de cartes favorise l'apparition de joueurs professionnels qui dépouillent leurs victimes par des moyens illicites. Ils imposent à leurs partenaires l'utilisation de paquets de cartes qu'ils ont truqués au préalable. De légères encoches permettent de retrouver une carte au bon moment. De même, il y a tout un art de couper un paquet de cartes de manière à faire apparaître la carte voulue. De fait le jeu le plus pratiqué dans les salons au XIX^e siècle est le *pharaon* ou l'un de ses dérivés. C'est un jeu de hasard aussi risqué que la roulette. Le « banquier », qui peut être l'un des joueurs officiant à tour de rôle, ouvre le jeu en étalant trois cartes, les pontes misent puis tâchent de tirer des cartes capables de battre celles du banquier. C'est le jeu de cartes qui a inspiré nombre d'écrivains fascinés par le règne du hasard.

Que l'on songe à Gogol (la comédie *Les Joueurs*), Pouchkine (la nouvelle *La Dame de pique*) ou Lermontov (le drame *Mascarad*). À leur tour les compositeurs se sont emparés de ces œuvres pour en tirer des pièces lyriques chargées d'émotion. Tout le monde a en tête l'opéra de Tchaïkovski, créé en 1890. Hermann, qui est en est le héros, est un officier roturier. S'il aspire à la richesse ce n'est pas tant pour l'argent, mais pour la considération qu'il apporte. Il arrache à la vieille comtesse son secret : trois cartes censées battre celles du banquier. Au dernier tableau de l'opéra on se trouve dans une maison de jeu, espace clos où se joue le destin du joueur. La fin tragique qui s'annonce est retardée par le triomphe éphémère des deux premières cartes placées par Hermann. Puis c'est l'effondrement. L'incantation magique sur laquelle il comptait pour gagner sans risque n'a pas fonctionné. Incapable de vivre plus longtemps, il choisit la mort. Le vrai ressort du jeu d'argent, c'est la mort qui est le risque absolu. Déjà Balzac s'était intéressé à la maison de jeu qu'il considérait comme un lieu de perdition. Dans *La Peau de chagrin* (1831), il attribue à Rousseau une réflexion qui en souligne le tragique : « oui, je conçois qu'un homme aille au Jeu, mais c'est lorsque entre lui et la mort, il ne reste plus que son dernier écu ».

N'est-ce pas une fascination semblable qui a poussé Prokofiev à composer un opéra inspiré du *Joueur* de Dostoïevski ? Conçue pendant la Première Guerre mondiale, cette œuvre, considérée comme trop moderniste, ne verra le jour qu'en 1929, au théâtre de la Monnaie à Bruxelles. Le compositeur se concentre sur le nœud complexe des relations entre un Alexis, socialement proche de Hermann, et l'énigmatique Polina, pupille du général. Les caprices de Polina servent de contrepoint à ceux de la roulette.



Au ^{xx}^e siècle, un autre compositeur russe, Dimitri Chostakovitch, entreprend d'écrire une œuvre lyrique sur le texte des *Joueurs*, cette comédie de Gogol qui met aux prises des tricheurs professionnels qui rivalisent de fourberie. Commencée en 1942, au début de la Seconde Guerre mondiale, l'œuvre reste inachevée, le compositeur n'étant pas allé au-delà du premier acte. En hommage au compositeur décédé, cette version sera créée en 1978, à Leningrad.

Contraint de vivre hors de son pays, dans cette partie du monde qui fascine les Russes et les rebute en même temps, Dostoïevski observe les divers peuples qu'il côtoie. Est-ce que les Russes seraient particulièrement attirés par le jeu et prêts à en accepter le risque ? Tout en résidant en Allemagne ou en Suisse, il ne connaît de ces pays que les hôtels, les restaurants et les maisons de jeu. Alexis, qui est son double romanesque, se plaint de son hôtelier de Wiesbaden qui le prive de tout « même de bougies » tant qu'il n'a pas réglé sa note. Les Allemands, à ses yeux, sont âpres au gain et ne pratiquent que la vertu de l'épargne.

En revanche, il a beaucoup à dire sur les Français et les Anglais. S'agissant des Anglais, le jeune précepteur russe n'hésite pas à dire à M. Ashley, un homme d'affaires anglais plein de bonnes intentions, « que les Anglais sont, pour la plupart, des lourdauds, des gens dénués d'élégance ». Sans se démonter, son interlocuteur lui renvoie la balle :

« Vos remarques [dit-il à Alexis] me plaisent. Je reconnais dans vos paroles [...] un homme intelligent, mûr, enthousiaste, et, en même temps, cynique ; seuls les Russes peuvent réunir en eux, dans le même moment, autant de contradictions. [...] De mon point de vue tous les Russes sont comme vous ou ont tendance à l'être. Si ce n'est pas la roulette, c'est autre chose, qui lui ressemble. [...] Vous n'êtes pas le premier à ne pas comprendre ce que c'est que le travail [...] (*ibid.*, p. 202) [Et il conclut :] La roulette, c'est le jeu russe par excellence. » (*ibid.*, p. 208)

Nous voici revenus au cœur du problème. Le Russe est si esclave de ses passions qu'il est incapable d'y résister. Si Alexis prend des résolutions qu'il est incapable de tenir, n'est-ce pas un trait propre au peuple russe ? Son tempérament national ne le conduit-il pas à vivre dans un monde de rêve, à prendre ses désirs pour la réalité, illusion qui le conduit à la ruine ? Vis-à-vis des Français, l'attitude d'Alexis est plus complexe. Des Grioux et Mademoiselle Blanche, qui jouent un rôle trouble, ont beau être des canailles, ce qui les distingue c'est leur élégance :

« Le Français, [dit Alexis], est une forme achevée [...] Vous pouvez dire que Racine est tarabiscoté, maniéré, parfumé [...] Moi aussi, je le trouve tarabiscoté, maniéré, parfumé, et même d'un certain point de vue, ridicule ; mais il est beau [...] et surtout, c'est un grand poète, que nous le voulions ou non, vous est moi. La forme nationale du Français, c'est-à-dire du Parisien, a commencé à être l'élégance quand nous étions encore des ours. » (*ibid.*, p. 204-205)



Mais c'est la spécificité du caractère russe qui interroge Dostoïevski. Tout en étant conscient de sa faiblesse, Alexis, son porte-parole, ne peut s'empêcher d'espérer un miracle :

« Pourquoi donc ne puis-je pas ressusciter ? Il me suffit, juste une fois dans ma vie, d'être raisonnable, d'être patient et – le tour est joué ! Il me suffit, juste une seule fois, d'avoir du caractère et en une heure je peux changer tout mon destin ! [...] Demain, demain tout sera fini ! » (*ibid.*, p. 210)

Ce sont exactement les termes que Dostoïevski emploie dans une lettre qu'il adresse à sa femme en 1871. Il est parti à Wiesbaden, où il a, une fois de plus, joué et tout perdu : « Ce sera la dernière fois, la toute dernière ! Je vais gagner de l'argent, je sais que je vais gagner ! [...] Ne te fais pas de souci, au cours de ces trois jours je vais ressusciter, je vais commencer une vie nouvelle ! » (*Lettre* du 28 avril 1871, trad. G. A.). Il lui est impossible de brider son imagination, de jouer froidement et raisonnablement comme le commande son « secret ». Au Russe qui est un être de passion, il oppose l'Occidental et en particulier le Juif qui serait, selon lui, capable de dominer ses nerfs et d'agir de manière raisonnable, dépassionnée : « Ania, ma chérie, ne compte pas trop sur un gain, n'en rêve pas. Peut-être que j'irai jouer, mais je te jure que je serai aussi raisonnable qu'un Juif. » (*Lettre* du 17 novembre 1867, de Saxon-les Bains, dans le Valais, trad. G. A.) On peut alors se demander si l'excès d'imagination et d'émotivité dont fait preuve le joueur ne sont pas les qualités exigées de l'écrivain ? Certes il ne peut écrire que talonné par le besoin d'argent, mais la faculté d'imagination qu'il déploie dans le jeu de la roulette et qui le condamne à l'humiliation, n'est-elle pas celle qui se manifeste dans son œuvre d'écrivain ? L'écriture serait-elle un jeu ?

Le grand connaisseur de Dostoïevski qu'est le regretté Jacques Catteau élargit la problématique du jeu à toute son œuvre :

« Roulette et création ont des points communs, même motivation extérieure, le rêve de s'enrichir ou le même besoin d'argent ; même motivation profonde, la passion grave du risque, de se pencher au-dessus de l'abîme [...], même abandon du joueur et du romancier à la logique engagée. » (Jacques Catteau, *La Création littéraire chez Dostoïevski*, IES, 1978, p. 188)

Et de conclure :

« À l'origine du pari littéraire, [l'argent] apparaît comme une puissance d'élucidation aussi bien dans *l'écriture du roman*, dont il accélère la douloureuse parturition, que dans *l'œuvre créée* où [...] il provoque la naissance de l'être magique et secret que tout héros de Dostoïevski découvre dans l'incandescence de la crise, du paroxysme. » (*ibid.* p. 222)



À la fois confession et vision, *Le Joueur* apparaît comme un roman-clé pour une meilleure compréhension de la personnalité de Dostoïevski mais aussi de son œuvre avec la part mystérieuse de jeu qui en est le ressort.

STEFAN ZWEIG CHEZ LES JOUEURS

Jean-Pierre Lefebvre (1964 I)

Agrégé d'allemand, il a été caïman puis professeur de littérature allemande à l'ENS. Aujourd'hui professeur émérite, il est depuis quelques années membre de la *Deutsche Akademie für Sprache und Dichtung* et docteur honoris causa de l'université de Lausanne. Parmi ses récentes publications, on citera les tomes I et II des œuvres de Kafka dans la collection de la « Bibliothèque La Pléiade », et la traduction des textes de Freud aux éditions du Seuil.



Sur le modèle « peux-tu passer me prendre à cinq heures », l'un des exemples préférés des traducteurs, pour illustrer l'autorité absolue du contexte sur le sens des énoncés, sollicite le paradigme du *jeu*. « Avoir du jeu » signifie à la fois détenir de très bonnes cartes dans une partie de bridge, par exemple, et avoir perdu la cohésion fine des pièces qui assure le bon fonctionnement d'un mécanisme. Tout énoncé a ainsi lui-même d'emblée « du jeu » sémantique, que l'intelligence du contexte, oral ou écrit, resserre aussitôt, sauf à vouloir un instant « jouer avec les mots ». Le mot « jeu » est ainsi l'un des grands amis des rubriques lexicales. On ne s'étonne pas qu'il ait séduit les concepteurs de théories, l'une d'elles porte du reste ce nom, au pluriel cependant. Dans l'histoire scientifique elle a précédé de peu la « théorie des catastrophes », à laquelle elle est liée (avec un peu de jeu il est vrai).

Dans la description des fondements de la théorie des jeux, Ernst Zermelo (*Über eine Anwendung der Mengenlehre auf die Theorie des Schachspiels*, 1920) prend pour exemple d'interaction consciente du choix d'un individu, le jeu d'échecs.

Il est peu probable que Stefan Zweig, alors exilé en Amérique latine, et près de jouer sa dernière partie, ait lu l'essai, très théorique, de Zermelo, mais il a pu en entendre parler. L'ultime et céléberrime nouvelle qu'il ne put faire paraître de son vivant et qui fut publiée sous le titre *Die Schachnovelle* à Buenos Aires à la fin de l'année 1942, aux éditions Janos Peter Kramer (à cinquante exemplaires numérotés en chiffres romains) et simultanément au Verlag Pygmalion (cinquante exemplaires numérotés en chiffres romains et deux cent cinquante numérotés en chiffres arabes), a été traduite dès 1944 par Jacqueline Des Gouttes, pour les éditions Delachaux et Niestlé, sous un titre qui déplace le concept de jeu vers celui du joueur. Elle est connue sous le titre *Le Joueur d'échecs*, ce qui constitue un double détournement, dès lors que toute la nouvelle est consacrée au jeu, et à l'affrontement de deux joueurs



exceptionnels, dans les circonstances romanesques d'un voyage atlantique le long du continent américain, affrontement auquel il faut ajouter les innombrables parties entre divers passagers du navire.

Il est vrai que le titre allemand *Schachnovelle* n'introduit la notion de jeu qu'en la subsumant sous le mot *Schach*, qui désigne ce jeu en allemand, sans les connotations immédiates du mot *échec* en français. On sait que le mot persan *shach* désigne le roi, qu'il s'agit de menacer puis de mettre à mort (*matt*). L'économie sémantique est du même ordre que celle du « jeu de dames ». La seule locution allemande métaphoriquement dérivée du lexique de ce jeu est « *in Schach halten* » qui ne signifie pas mettre ou tenir en échec, mais menacer. La psychologie est absente du titre allemand.

Zweig se rattrape, il est vrai, dans le tableau psychologique différentiel que la nouvelle propose aux lecteurs. On lui a même reproché des erreurs et des incohérences dans le traitement du jeu proprement dit, voire un certain simplisme d'amateur dans la conduite des parties. Le jeu d'échecs, dans la nouvelle, est plutôt, comme le navire, la scène sur laquelle se défient deux individualités antagoniques qui auraient pu choisir un autre type de joute. Le champion Mirko Czentovic a presque un rapport physique au jeu, sa force est liée aux conditions dans lesquelles il a appris à jouer : en regardant les autres. Il fonctionne à l'*intuition* (au sens philosophique du terme), joue lentement, n'invente rien, mais réagit de manière réflexe avec une prudence paysanne assez besogneuse. Son partenaire, traité avec plus d'empathie, a été privé d'échiquier dans la période où il a fait les plus grands progrès : quand sa détention par des agents du nazisme l'a contraint à surmonter l'enfermement en jouant des parties mentales contre lui-même, au péril de sa santé psychique, sans l'aide de l'intuition, mais uniquement dans la représentation imaginaire de l'échiquier et des phases de jeu. Ce défaut de vision finit par constituer un handicap et lui coûte la dernière partie : il ne voit pas que le roi qu'il croyait menacer était protégé et abandonne.

Sur ces deux types d'homme, la critique a projeté les catégories politiques du temps : le bon sens pragmatique efficace, quasi paysan, qui remporte des victoires a été assimilé au national-socialisme, la finesse intellectuelle du challenger (un émigrant) aux victimes du nazisme. Le premier veut se procurer de l'argent à coup de victoires, le second est censé protéger une richesse qui ne lui appartient pas (celle du clergé autrichien...). Mais leur affrontement figure aussi discrètement une contradiction propre au jeu lui-même, en exhibant un véritable paradoxe : le meilleur au jeu ne joue pas, c'est le « *Dilettant* » qui joue et perd, entendons, comme le signifie ce mot français germanisé, l'amateur qui se délecte du seul fait de jouer, et non de gagner (l'idéal olympique...). Zweig met ainsi face à face dans le jeu d'échecs deux rapports à la vie, voire deux morales aussi tragiques l'une que



l'autre. L'accapareur triomphant vit dans la même solitude tragique que le blaireau obsessionnel du *Terrier* de Kafka, tandis que l'élégant docteur B., qui n'a survécu à l'enfermement que grâce à l'intervention d'autrui, demeure finalement enfermé dans la solitude nostalgique d'un monde d'hier et la chambre de torture de l'introspection permanente.

Dans une autre nouvelle, écrite près de vingt ans plus tôt, et plusieurs fois adaptée depuis pour la scène ou le cinéma, *Vingt-quatre heures de la vie d'une femme* (1925), Zweig, grand lecteur de Balzac et de Dostoïevski, raconte la passion subite d'une femme de 60 ans pour un jeune homme de 24 ans en proie à la passion du jeu. Freud, à qui Zweig avait envoyé le texte (avec celui de deux autres) avant même qu'il paraisse, semble avoir pris un malin plaisir à proposer à l'auteur sa version analytique de la séquence consacrée au jeu lui-même dans la nouvelle. La description plus que soignée des mains du jeune homme *pendant qu'il joue* fournit selon lui (inconsciemment chez Zweig suppose-t-on) la clé du rapport de cette sexagénaire au jeune addict : « Le motif est celui de la mère qui initie son fils aux rapports sexuels en s'offrant pour le sauver des dangers de l'onanisme [...]. Pour l'élaboration poétique, l'onanisme est absolument inutilisable, et doit être remplacé par quelque chose d'autre ; dans votre nouvelle, le jeu est le bon substitut [...] » Plus précisément, la mère amoureuse veut protéger son fils, en s'offrant incestueusement à lui, des tentations homosexuelles. « Mais ses propres pulsions érotiques sont une façade, dont le moindre rôle n'est pas de nier l'inconscient. » Il semble que Zweig n'ait pas apprécié à sa juste mesure l'humour malicieux que le vieux Freud distille dans cette analyse à l'intention du grand addict que fut Zweig sur tous les plans.

Cela étant, en présentant un exemple d'addiction au jeu prise dans le regard d'une amoureuse addictive, il ouvrait le champ d'une réflexion sur le jeu en général que la *Nouvelle du jeu d'échecs* reprend et complète, enrichie peut-être de la lecture de l'étude de l'anthropologue néerlandais Johan Huizinga sur le jeu (*Homo ludens*) parue en 1938. Les deux joueurs qui s'affrontent sur le pont du paquebot jouent par utilité, sous l'emprise de la nécessité : survivre à la pauvreté pour l'un en devenant professionnel, survivre à l'enfermement pathogène du prisonnier de la Gestapo. Si le jeu du second semble plus admirable à l'auteur, c'est sans doute en ce qu'il est la trame conceptuelle d'une allusion plus gratifiante à la nature ludique de l'écriture fictionnelle qui fut l'une des addictions de Zweig, mais aussi une source de revenus importants et une pratique laborieuse qui le rapprochent de Centovic dans la nouvelle. La typologie du psychisme des joueurs de Zweig (besogneux, inventif, addict) fait du jeu l'un des spectacles métaphoriques de son rapport compulsif à l'écriture de nouvelles et invite à scruter sous ce point de vue tous les « rôles » qu'elles mettent en scène. C'est peut-être ce que signale plus ou moins consciemment la



première traduction du titre *Die Schachnovelle* par « Le joueur d'échecs », entendons : l'auteur lui-même, engagé dans sa dernière partie contre la pulsion de mort.

Référence

Dans l'édition de la « Bibliothèque de la Pléiade » (2013) la *Schachnovelle* est traduite par Bernard Lortholary, *Vierundzwanzig Stunden aus dem Leben einer Frau* par Olivier le Lay (également disponible en Folio Bilingue, 2015). Les deux nouvelles sont reprises en Folio Classique.

LE ROMAN À ÉNIGME COMME JEU

Dominique Descotes (1969 l)

Professeur émérite à l'université Clermont-Auvergne, il a dirigé le Centre international Blaise-Pascal et le Centre d'études sur les Renaissances, l'Humanisme et l'Âge classique. Il dirige aussi les collections « Lumière classique » et « Sources classique » aux éditions Honoré Champion. Il a publié des études sur Pascal, des éditions de Mersenne et de la Logique de Port-Royal, et une édition électronique des *Pensées*.



On taxe le roman policier à énigme de n'être qu'un « problème » déguisé en roman, une forme de sous-littérature ludique comparable aux sudokus. Dennis Wheatley a d'ailleurs tenté de lui ôter son habillage littéraire en publiant des dossiers chargés de rapports, photos, mégots et allumettes, sans nul emballage rhétorique. Mais l'effet de réel obtenu n'était pas satisfaisant : les dossiers ne pouvaient contenir un vrai cadavre, et l'usager disposait rarement d'un laboratoire d'analyse des cendres et poisons. Il a fallu revenir au roman.

Cela dit, Thomas Narcejac n'a pas tort d'affirmer le caractère ludique du genre¹. À première vue le jeu se joue à trois : le coupable, le policier amateur ou professionnel et le lecteur dont la place est marquée dans le texte par le Watson de Conan Doyle.

Ellery Queen a popularisé le *défi* dans lequel il soutient qu'arrivé aux derniers chapitres, le lecteur dispose des éléments nécessaires pour désigner le coupable. Van Dine a rendu célèbres les règles qui découlent de cette configuration romanesque. La plus importante est l'exigence d'égalité entre le lecteur et le policier dans la connaissance des indices. D'autres lois s'imposent de manière moins impérative. Selon Van Dine, il ne doit y avoir qu'un coupable et un détective et le criminel ne doit pas être le policier. Il proscriit même les intrigues amoureuses. Pourtant *Trent's Last Case* d'E. C. Bentley, le cycle d'Iris et Peter Duluth (Patrick Quentin), et celui de Peter Wimsey et Harriet Vane (Dorothy Sayers) montrent les ressources qu'offre un policier amoureux. Quant à Arsène Lupin, il est de son propre aveu guetté par « le coup de foudre » à « chaque coin de rue »².



Autre règle : le coupable doit être reconnu par raisonnement, non en devinant. Couvert par les autorités de Kant, Nietzsche et De Quincey, Ellery Queen s'est fait l'apôtre du « guessing isn't fair ». Les auteurs révèlent d'ailleurs souvent le mode de résolution approprié en décrivant la méthode dont use le policier. Le chevalier Dupin compare la sienne à celle d'un enfant qui entre dans les pensées des autres en imitant les expressions de leur visage. Sherlock Holmes applique le raisonnement aux indices révélés par sa loupe. Rouletabille s'appuie sur le *bon bout de sa raison*, Ellery Queen sur la *sola logica*, Hercule Poirot sur ses *petites cellules grises*. Maigret s'imprègne de l'atmosphère en ne faisant rien, et le père Brown s'identifie au criminel pour discerner la manière dont le mal est entré en lui. Mais les policiers de roman n'appliquent pas toujours ces méthodes. En réalité, elles comportent pas mal d'illusionnisme.

Le jeu existe bien, mais pas entre le lecteur et un criminel imaginaire, mais entre l'auteur et le lecteur, qui sont tous deux réels. Il consiste pour le premier à jeter au second assez de poudre aux yeux pour l'empêcher d'identifier le coupable. Dès *L'Affaire Lerouge*, Gaboriau se pare des plumes du *fair play*, mais il cherche bien à bluffer son lecteur : pendant 500 pages, il accumule les incitations à soupçonner un jeune homme bien antipathique mais, à la dernière minute, il tire de son chapeau son sympathique demi-frère. Les épigones n'ont fait que perfectionner le procédé. Robert Barnard a caractérisé l'art d'Agatha Christie : « a talent to deceive »³. La lecture d'un policier classique est un jeu dont l'un des partenaires triche *peut-être*. L'auteur ment le moins possible, mais il joue sur la distinction de Pascal : « Il y a bien de la différence entre tenter et induire en erreur. Dieu tente mais il n'induit pas en erreur. Tenter est procurer les occasions que n'imposant point de nécessité, si on n'aime pas Dieu, on fera une certaine chose. Induire en erreur est mettre l'homme dans la nécessité de conclure et suivre une fausseté⁴. » Le lecteur doit être mis en telle condition qu'il aille à l'erreur de lui-même.

Un auteur peut, par exemple, jouer sur l'habitude de chercher des indices pour retourner contre son lecteur son *animus arcendi* : il suffit de lui offrir sur un plateau un petit fait qui engendre l'illusion. Le contexte fera le reste. Dans l'avion de *Death in the Clouds*, Agatha Christie signale comme en passant que l'un des passagers prend un instant une flûte en bouche, sans émettre aucun son. On ne manque pas de penser qu'elle devait avoir un motif pour consigner dans son récit ce fait apparemment anecdotique. Le soupçon est bientôt confirmé par le fait qu'un autre voyageur est décédé à la suite d'une piqûre. La flûte revêt soudain l'apparence d'une sarbacane, le lecteur n'a plus besoin que de lui-même pour se fourvoyer.

Plus sournois est le procédé qui consiste à déclarer que le récit recèle un fait significatif, mais purement négatif. Ellery Queen a usé plusieurs fois des *énumérations lacunaires*, en signalant que parmi une centaine d'objets un seul manque, sans



préciser lequel. Sur deux pages de *The King is Dead*, Ellery procède à une fouille de la garde-robe du magnat Kane Bendigo. Il conclut qu'il y manque un objet important. Heureux le lecteur qui parvient à deviner de quel vêtement il s'agit. « J'ai fait l'inventaire complet de sa garde-robe. Tout l'habillement masculin y est représenté en grande quantité ; mais j'y ai vainement cherché un seul caleçon de bain, un seul bonnet de caoutchouc ou autre accessoire de natation. » Soit, mais pourquoi pas une chapka ou des pantoufles d'évzone ? Conan Doyle use d'un procédé analogue dans le passage de *Flamme d'argent* où Sherlock Holmes évoque « le bizarre incident du chien pendant la nuit », alors que justement le chien n'a rien fait.

Tenter le lecteur exige un certain art de la casuistique et du jeu sur les « manières de parler ». Le procédé rappelle inévitablement les équivoques que les *Provinciales* reprochent aux casuistes : « Nous entendons par le mot d'assassins ceux qui ont reçu de l'argent pour tuer quelqu'un en trahison. D'où il arrive que ceux qui tuent sans en recevoir aucun prix, mais seulement pour obliger leurs amis, ne sont pas appelés assassins⁵. »

L'équivoque est une efficace pratique d'auteur. Le titre *L'Assassin habite au 21* suggère que des meurtres en série sont le fait d'un même criminel. Steeman pousse même la *tentation* jusqu'à déclarer : « Vous voici en possession de tous les éléments nécessaires à la découverte de la vérité. Mieux ! Celle-ci figure *en toutes lettres* en divers endroits de ce roman. » Le lecteur ira chercher en quel endroit le nom de l'assassin lui a été donné sans qu'il s'en aperçoive. Il ne le trouvera pas, parce qu'il cherche un seul assassin, alors qu'il y en a trois. Mais Steeman ne ment pas, car il est vrai que chacun des trois est arrêté à son tour, pendant que ses complices habitent en effet au 21.

C'est aussi une pratique commode d'user d'expressions dramatiques et excessives, que le lecteur est contraint d'entendre à la lettre. Dans l'épisode de la *galerie inexplicable*, au cours duquel Rouletabille et ses compagnons poursuivent l'assassin dans les couloirs du Glandier, les personnages parlent en termes outranciers du moment où il a disparu presque sous leurs yeux. Passe que Frédéric Larsan dise « Je le touchais » : c'est le criminel, il se défend comme il peut. Mais que le père Jacques dise « Il était là, j'ai senti son souffle dans la figure », et les autres « Nous le touchions ! », le lecteur est bien forcé de croire ces hyperboles.

J. D. Carr a mis le procédé des équivoques à la base d'un roman entier, *The Nine Wrong Answers*, où il s'engage à ce que toutes ses expressions « doivent être prises à la lettre, et qu'elles signifient ni plus ni moins que ce qu'elles disent », de sorte que quand ce bon apôtre écrit que tel personnage « a été empoisonné par deux grains et demi de cyanure », il ne faut pas comprendre témérairement qu'il est mort : « cette affirmation apparaît uniquement lorsqu'il est clair que les événements sont vus » à travers les yeux d'un personnage « qui en est persuadé »⁶. Des notes ironiques signalent même au lecteur qu'il se trompe, mais sans lui dire en quoi. Carr avoue ingénument : « il n'y a là que mystification tout à fait légitime ».



Une autre technique consiste à profiter du fait que, l'esprit formaté par plusieurs romans de la collection du *Masque*, le lecteur peut se laisser prendre à certaines inversions des fonctions littéraires qu'imposent les conventions du roman.

Selon Van Dine, le criminel ne peut pas être un policier. En pratique, cela revient à interdire l'identification en un même personnage de deux fonctions narratives. Or *The French Powder Mystery*, *The Greek Coffin Mystery* d'Ellery Queen, le *Mystère de la chambre jaune* et *Hercule Poirot's Christmas* montrent que le procédé est efficace. Il suffit par exemple de créer une rivalité entre deux enquêteurs pour que le lecteur leur accorde sans hésitation le statut d'honnête citoyen. En règle générale, lorsque le criminel est un policier, c'est un personnage de deuxième rang, car il faut bien que le héros principal subsiste. Mais Steeman a joué plus gros avec *L'Infaillible Silas Lord* où le policier se révèle être aussi un criminel à répétition.

Autre exemple : dans *Trent's Last Case*, E. C. Bentley enfonce efficacement une règle du roman à énigme en identifiant l'assassin du banquier Manderson au personnage insignifiant de Cupples. Imagine-t-on que Sherlock Holmes découvre que Watson est un assassin ?

Dans *Police at the Funeral*, Margery Allingham fait coïncider la fonction du criminel avec celle du premier cadavre d'une longue série : le coupable des meurtres est l'oncle Andrew, qui a semé des pièges mortels en divers endroits de la maison, de façon à ce qu'après son suicide, toute sa famille y passe.

La technique d'Agatha Christie consiste à attribuer au coupable un *profil* qui ne répond pas à nos préjugés. On cherche en vain le criminel de *The Crooked House* parmi les adultes, parce qu'il n'entre pas dans notre mentalité qu'une enfant soit une meurtrière en série. Le roman d'espionnage, où les agents doubles prolifèrent, a hérité de ces procédés. Dans *Terre d'angoisse* de Pierre Nord, le personnage le plus déplaisant est un lieutenant Heim de l'armée allemande, si brutal à l'égard des prisonniers français que même ses compatriotes le détestent. Il se révèle pourtant être un agent secret alsacien infiltré dans les rangs ennemis.

Ce même jeu sur les fonctions a été poussé loin. Dans *Murder on the Orient Express*, il n'y a (presque) que des coupables. Dans *Ten Little Niggers*, les personnages sont tout à la fois victimes et enquêteurs, et l'un d'eux est l'assassin. Enfin, la technique de *l'échange*, qui consiste à intervertir les fonctions, a permis à Boileau-Narcejac de construire le suspense de *Celle qui n'était plus*, où le criminel apparent est la victime et la victime supposée est le criminel. Le procédé prend des proportions délirantes dans *Poker d'enfer* de Steeman, où le M. Wens et le tricheur *Royal Flush* qu'il cherche à identifier, sont tous deux assez habiles dans le déguisement, pour que chacun de son côté parvienne à passer pour tous les autres personnages.



La division, inverse de la fusion, est aussi un procédé commode. Dans *Les Atouts de M. Wens*, Steeman imagine une disposition inverse de *L'Assassin habite au 21* : deux frères, l'un gangster, l'autre bourgeois placide, se révèlent en fin de compte n'être qu'un, chacun servant d'alibi à l'autre.

On atteint les limites du genre policier dans le cas où l'auteur pratique ce que Pascal appellerait la confusion des ordres, de sorte que le coupable se révèle être d'ordre quasi surnaturel. Chez Chesterton, dans *The Man who was Thursday*, les policiers qui poursuivent l'effrayant Dimanche finissent par comprendre qu'il est Dieu : il est vrai qu'il s'agit d'un « cauchemar ». Mais dans *The Player on the Other Side* Ellery Queen conserve l'ambiguïté : le mystérieux YHWH qui dicte à l'innocent Walt plusieurs meurtres, est *peut-être* Yahvé.

Certains ouvrages jouent sur les cadres formels de l'intrigue, le temps et l'espace. La notion de *lieu du crime* permet d'exclure en apparence la culpabilité de certains personnages. Sur elle reposent la plupart des problèmes de chambre close⁷. Quant au temps, le truc de la montre cassée censée indiquer l'heure de la mort a beaucoup servi. À côté du modèle du *Mystère de la chambre jaune*, qui consiste à placer la présence de l'assassin à un autre moment que celui qu'on croit, une variante consiste à choisir pour coupable un personnage qui ne semble pas pouvoir s'être trouvé sur les lieux du crime. C'est la solution imaginée par Ellery Queen dans *The Spanish Cape Mystery*, où l'enquête a lieu dans une maison située au cap d'Espagne. On sait qu'au large, une tempête empêche l'un des membres de la famille de ramener son navire au port. Il est en fait absent de presque tout le roman. Mais le dénouement révèle que, pour tuer un maître chanteur, il a fait l'aller et retour à la nage.

Plus profond enfin est le jeu sur les règles de la rhétorique romanesque.

On peut comparer la solution du *The Murder of Roger Ackroyd*, à *Trent's Last Case* de Bentley dans la mesure où les deux meurtriers, Cupples et le docteur Sheppard, semblent être deux avatars du Watson de Conan Doyle. Mais Agatha Christie surpasse Bentley en identifiant Sheppard avec le narrateur. Les demi-habiles ont crié à la tricherie, du fait que la loi non écrite du *contrat autobiographique* interdit au narrateur de passer sous silence des points cruciaux de son histoire. En fait ce prétendu contrat est un postulat que pose le lecteur sans qu'aucun auteur, de Rousseau à Chateaubriand et Malraux, n'ait donné son accord. Son sens littéraire a au contraire conduit Agatha Christie à l'enfreindre pour conserver la cohérence de son roman. Elle donne d'abord à Sheppard une justification psychologique – la satisfaction vaniteuse de sa propre ingéniosité : « Je suis assez content de mes talents d'écrivain » dans les passages où il fallait éviter d'être trop explicite. « Comme vous voyez, tout est vrai. Mais imaginez que j'aie fait suivre la première phrase d'une ligne de points de suspension. Quelqu'un aurait-il seulement cherché à savoir ce qui avait pu se passer pendant ces dix minutes ? » Et plus bas : « J'estime avoir choisi mes



mots de façon on ne peut plus judicieuse : *je fis le peu qu'il y avait à faire* ! Bien peu de choses, en effet. Simplement glisser le dictaphone dans ma sacoche et remettre la bergère à sa place, contre le mur. » Ces omissions font de Sheppard un personnage homogène aux autres, qui cachent tous quelque chose ; il ne serait pas cohérent de refuser ce trait au seul narrateur. Au fond, le seul argument que l'on peut opposer à Agatha Christie est l'efficacité : « C'est bien beau », concéderait le lecteur, « me voilà vacciné ; mais un truc aussi déloyal ne marchera pas deux fois ». Agatha Christie a démontré le contraire dans *Endless Night*, en changeant le type des personnages, le contexte social et le cours de l'action, tout sauf le procédé du narrateur criminel.

Enfin le procédé le plus habile consiste à dissimuler l'énigme elle-même, comme Ellery Queen l'a fait dans *The Scarlet Letters*. Du début à la fin, le lecteur est persuadé de suivre l'histoire d'un adultère sans mystère, d'une épouse victime d'un séducteur professionnel et d'un mari jaloux. Ce n'est qu'à la dernière minute que l'on apprend que tout ce qu'on a pris pour argent comptant n'est en fait qu'un montage par lequel le mari est d'accord avec l'amant prétendu pour se débarrasser à la fin de sa femme, en même temps que de son propre complice. Pour trouver la solution de l'énigme, il faut d'abord comprendre qu'il y a une énigme.

Le roman à énigme est donc un jeu, où l'on joue contre un adversaire qui triche *peut-être*, et dont, *s'il triche*, on ne sait pas comment il trichera. La stratégie à adopter n'est pas évidente. La seule défense consiste à connaître à fond ses tics, ses habitudes, ses procédés familiaux. Dans un roman d'Anne Perry, toujours l'innocent est du peuple, et le coupable un aristocrate ignoble. Dans une aventure du père Brown, chaque paradoxe est résolu par un paradoxe supérieur. Et si chez Ellery Queen, un jeune homme plein d'espérances sociales fait une cour triomphale à la jeune héroïne, n'hésitez pas : c'est lui ! Queen a fait le coup au moins trois fois, dans *Double Double*, dans *There was an Old Woman*, et dans un apocryphe, *The Golden Goose*.

L'agrément dans ce jeu bizarre, c'est que le lecteur est toujours gagnant, même quand il perd. S'il a trouvé la solution, il ne manque pas de vanter sa propre perspicacité. S'il s'est fait rouler dans la farine, il concédera que l'auteur s'est montré rudement fort pour le surprendre. Battu, mais content.

Notes

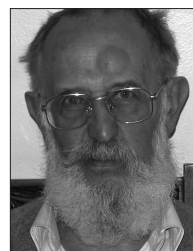
1. T. Narcejac, *Une machine à lire : le roman policier*, Paris, Denoël-Gonthier, 1975.
2. Préface de *La Cagliostro se venge*.
3. R. Barnard, *A Talent to Deceive*, Londres, Collins, 1980.
4. *Pensées*, Lafuma 850, Sellier 431.
5. *Provinciale VI*, éd. Cognet, Paris, Classiques-Garnier, 1992, p. 96.
6. J. D. Carr, *Les Neuf mauvaises réponses*, Paris, Hachette, 2000, vol. 7, p. 1421-1422.
7. Voir D. Descotes, *Les Mystères de chambre close*, Paris, Champion, 2015.

JEUX DE SOCIÉTÉS

JEUX ET SPORTS PRÉHISPANIQUES

Éric Taladoire (1967 l)

Professeur émérite de l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, il est agrégé d'histoire et docteur d'État en archéologie. Il a participé aux fouilles des sites mayas de Tonina, Xcalumkin, Balamku et Rio Bec, ainsi que dans d'autres régions de Mésoamérique. Il travaille sur les jeux de balle mésoaméricains, l'histoire de la recherche, ainsi que l'histoire du Mexique.



Il serait illusoire de penser traiter en quelques milliers de signes de la richesse et de la diversité des jeux de l'Amérique préhispanique¹. Jeux de stratégie ou d'adresse (comme le tir à l'arc), jeux de hasard (comme le *patolli*, une sorte de jeu de l'oie), jeux de performance physique (la boxe par exemple) existent partout dans le double continent. Nous hésiterions à qualifier de jeu le rituel du *palo volador*, où quatre hommes attachés par les pieds à des cordes enroulées autour d'un mât d'une vingtaine de mètres de haut se lancent dans le vide pour décrire chacun treize circonvolutions autour du mât avant de se poser délicatement au sol. Et pourtant la performance physique est indéniable, tout comme le côté spectacle². Qu'y a-t-il de commun entre les batailles rituelles andines, le *tinku*³, la crosse et le *chunkey* des grandes plaines nord-américaines⁴ et le jeu de balle mésoaméricain, le *tlachtli* ou *ulama*⁵, si ce n'est quelques aspects basiques : la notion même de jeu, l'affrontement de deux équipes, mais, comme le *palo volador*, tous sont empreints d'une profonde signification rituelle et symbolique, souvent divinatoire.

Comme leurs équivalents de l'ancien monde, les jeux précolombiens comportent leur lot de prestige individuel, de paris, de tricheries. Deux aspects frappent d'emblée : ce sont souvent des jeux d'équipes, là où les jeux antiques insistent plutôt sur la prouesse individuelle, et surtout, nombre de jeux de balle, en Mésoamérique comme aux Antilles⁶ et dans le bassin amazonien⁷, utilisent une matière inconnue



en Europe : le caoutchouc. Les conquérants espagnols ne s'y trompent d'ailleurs pas, comme en témoignent leurs écrits. Sans cet apport, nos jeux actuels n'auraient certainement pas le même attrait.

Les balles étaient fabriquées en caoutchouc, de la sève de l'hévéa qui pousse surtout dans les basses terres tropicales. La sève était cuite avec des herbes, selon un procédé qui s'apparente à la vulcanisation, ce qui permettait aux balles de résister aux chocs, de ne pas se déformer et de rebondir d'une manière étonnante pour les témoins de l'époque, habitués aux ballons européens en peau⁸. Rien de surprenant, donc, à l'intérêt porté par la cour d'Espagne à cette matière première exceptionnelle, dès le XVII^e siècle⁹.

Nous focaliserons notre attention sur le *tlachtli*, le jeu de balle mésoaméricain, le plus prestigieux et le plus complexe, puisque son histoire débute vers 1400 avant J.-C., que sa pratique continue 3 500 ans plus tard¹⁰ et que sa répartition s'étend du Honduras à l'Arizona¹¹. Dans l'histoire de l'humanité, peu de traits culturels témoignent d'une telle longévité. Le plus ancien terrain connu a été fouillé sur le site de Paso de la Amada (Mexique) et daté de 1400 avant notre ère. Les touristes qui assistent de nos jours aux représentations de *tlachtli* dans la station balnéaire de Cancún sont bien loin d'imaginer que les joueurs, qui ne sont d'ailleurs pas mayas, s'exhibent pour pouvoir subventionner la perpétuation de leurs traditions locales dans leurs lointains États du Nayarit ou du Sinaloa.

Le *tlachtli* se pratique dans un édifice construit spécifiquement pour le jeu. Il comporte deux bâtiments parallèles qui délimitent une allée longue et étroite où évoluent les principaux joueurs. Les deux édifices latéraux se composent, du côté de l'allée, d'une succession de plans inclinés ou verticaux destinés à ramener la balle vers les joueurs. À chaque extrémité de l'allée, une zone terminale, parfois délimitée par des murs ou des bâtiments, permet à d'autres joueurs d'intervenir pour renvoyer la balle vers leur équipe. En plan, le terrain a ainsi la forme très reconnaissable d'un double T. On compte à ce jour plus de 2 750 terrains¹² et certaines cités en comptent plusieurs, comme Cantona avec vingt-six terrains.

Le jeu voit s'affronter deux équipes disposées face à face, chacune occupant la moitié de l'allée et une zone terminale. D'après nos connaissances, elles comptent de un à sept joueurs, qui doivent se renvoyer une balle de caoutchouc plein, d'un poids moyen de deux ou trois kilos. Pour ce faire, ils ne peuvent utiliser ni les mains, ni les pieds, mais seulement les hanches, les cuisses, et dans une autre variante, les avant-bras. Les joueurs portent parfois des protections corporelles pour amortir les coups ou protéger mains et genoux lorsqu'ils se jettent au sol pour rattraper une balle. Les points sont comptés en fonction des fautes de l'adversaire, lorsque celui-ci échoue à renvoyer la balle, la touche avec une partie du corps non autorisée ou la laisse sortir



ou tomber au sol. Le décompte des points de chaque équipe, très complexe, varie en fonction des résultats, un peu comme au tennis.

C'est donc un jeu extrêmement violent, très spectaculaire, et l'on ne doit pas s'étonner de le voir en particulier pratiqué par des guerriers, pour leur distraction personnelle ou dans de petits sites de garnison : de petits terrains ont été identifiés dans de tels sites, aux frontières de la vallée de Oaxaca. Les chroniqueurs espagnols qui ont assisté à des matchs, notamment au début de la colonisation, en ont laissé des descriptions vivantes qui enrichissent notre compréhension. Impressionnés par la puissance et la vivacité des joueurs, fascinés par le spectacle, ils ont surtout été marqués par la matière dont étaient faites les balles.

Le jeu lui-même est donc assez bien connu par la combinaison des données archéologiques, les témoignages de l'époque, les multiples informations fournies par l'iconographie et, enfin, par les survivances actuelles : sous une forme simplifiée, il est encore pratiqué dans de nombreux villages du nord-ouest du Mexique¹³.

Il est infiniment plus complexe d'établir et d'interpréter sa valeur rituelle et symbolique. Bien évidemment, au fil de 3 500 ans d'existence, dans des milieux aussi divers que les basses terres tropicales, le haut plateau central mexicain ou les déserts du nord du Mexique et d'Arizona, son symbolisme a évolué. Les écrits des religieux espagnols qui n'ont pas compris tout de suite la signification religieuse du jeu, avant de l'interdire, ne sont pas d'une grande aide. Sans revenir ici sur sa pratique par les guerriers ou les survivances actuelles, il est toutefois possible de dégager quelques constantes.

Dans la cosmologie mésoaméricaine, l'univers s'articule selon trois niveaux (le monde supérieur, le monde terrestre et l'inframonde) et cinq directions (les quatre points cardinaux et le centre). Tous ces éléments sont reliés par l'arbre cosmique.

Tout d'abord, l'immense majorité des terrains conservés appartient au complexe des édifices rituels et politiques qui forment le cœur des cités préhispaniques. Le principal terrain de Mexico-Tenochtitlan se trouve presque au pied des temples jumeaux des deux divinités majeures, Tlaloc et Huitzilopochtli, dieux de l'eau et de la guerre, à deux pas du temple de Quetzalcoatl et du grand râtelier de crânes, le *huey tzompantli*. Cette seule localisation confère au jeu un rôle rituel majeur. À la différence des temples et palais voisins qui s'élèvent sur des plateformes, des pyramides, les terrains occupent souvent des positions en contrebas, et leur morphologie même leur confère une valeur terrestre, comme une ouverture vers le monde inférieur. Le terrain de jeu de balle est à l'interface entre le monde terrestre et l'inframonde. Il joue ainsi un rôle essentiel entre notre univers et le monde souterrain, celui où l'on meurt mais aussi où l'on renaît. Le soir, le soleil entre dans l'inframonde, devient le soleil nocturne pour réapparaître au matin dans toute sa gloire. On ensevelit les



ancêtres pour qu'ils rejoignent le monde céleste d'où ils protègent leurs descendants, leur dynastie. On enterre aussi les graines pour que la végétation éclore et apporte la vie et la prospérité. Il est de la responsabilité des dirigeants mésoaméricains d'assurer la survie de leurs sujets par la pratique du jeu. Ils assurent ainsi la croissance végétale, la prospérité agricole.

Les textes espagnols ne sont pas d'une grande utilité pour l'interprétation du symbolisme, même si quelques écrits confirment cette implication des rois : c'est par le jeu, en trichant, que le *Tlatoani* (celui qui parle, donc qui dicte la loi) aztèque s'empare des riches terres agricoles de la ville voisine de Xochimilco, assurant ainsi la prospérité de Tenochtitlan. Dans les manuscrits pictographiques préhispaniques, comme le codex *Borbonicus*, on dénombre 158 représentations de terrains, qui montrent souvent les dieux et les dirigeants en train de jouer¹⁴.

Ce sont surtout les nombreuses sculptures (stèles, autels, panneaux, art rupestre), mais aussi les peintures murales, les céramiques décorées, mais également de multiples petits objets, pendentifs, propulseurs, qui nous renseignent sur le rôle et l'importance du jeu. Dans l'aire maya, les dirigeants de sites comme Copán, Toniná, Yaxchilan, La Corona sont représentés en tenue de jeu, voire engagés dans le jeu même. À Copán, par exemple, le roi affronte les forces de l'inframonde pour assurer la croissance de l'indispensable maïs.

Un autre thème iconographique fréquent montre le lien entre le jeu et le sacrifice par décapitation, à Chichen Itza, au Tajin, sur les stèles d'Aparicio, mais aussi dans de nombreux documents pictographiques. La décapitation est le rite sacrificiel par excellence des rituels agraires : on décapite l'épi de maïs avant la récolte, on coupe la fleur du maguëy pour recueillir l'*aguamiel*, la boisson fermentée sacrée. Des scènes de décapitation figurent aussi dans les manuscrits pictographiques associées à des terrains. Ce n'est pas un hasard si à Tenochtitlan, mais aussi sur d'autres sites, comme Tula, la capitale toltèque, le terrain se situe à proximité des *tzompantli*, les râteliers de crânes où sont exhibées les têtes des sacrifiés.

Il serait loisible de multiplier les indices. Limitons-nous à établir que tous convergent pour conférer au jeu une signification fondamentale de rite de fertilité agricole. Cette constante constitue le noyau dur du symbolisme du jeu. Même dans le lointain Arizona, l'association de la pratique du jeu avec le développement des systèmes d'irrigation constitue une autre preuve.

Au fil du temps, des circonstances, du milieu naturel, chaque cité a privilégié un aspect, une interprétation. Certaines ont privilégié le symbolisme original, d'autres l'aspect conflictuel, qu'il s'agisse de substitut de la guerre, ou plus prosaïquement d'une manière de résoudre des rivalités internes. D'autres communautés ont utilisé le jeu comme instrument de cohésion sociale, quand il n'est pas simplement un



spectacle qui s'insère dans la vie de la cité, accompagné de banquets. Il demeure que le jeu et son cadre architectural évoquent simultanément l'idée de fête, de prospérité, quand il ne s'agit pas d'un moyen de résoudre les oppositions entre factions rivales.

Nous évoquions, au début de ce texte, la valeur rituelle et symbolique des jeux préhispaniques. Elle est évidente pour le *tlachtli*. Qu'en est-il pour les autres jeux ? Les treize circonvolutions des quatre acteurs du *palo volador* renvoient au siècle mésoaméricain de 52 ans. Le *tinku* andin est aussi un conflit entre communautés voisines pour l'exploitation de terres contestées. Les parties de lacrosse ou de *chunkey* opposent des centaines de joueurs de communautés voisines et rivales pour des territoires de chasse ou de récoltes.

Même s'ils comportent une valeur prosaïque de spectacle, de réjouissances, les jeux préhispaniques sont indissociables de l'univers profondément religieux et rituel au sein desquels ils se sont développés et épanouis.

Notes

1. Voir S. Culin, *Games of the North American Indians*, Washington DC, Bureau of American Ethnology, 24th Annual Report, 1907, p. 561-713 ; T. Stern, *The Rubber-Ball Games of the Americas*, New York, Monographs of the American Ethnological Society, n° 17, 1949 ; et B. Voorhies (éd.), *Prehistoric Games of North American Indians. Subarctic to Mesoamerica*, Salt Lake City, The University of Utah Press, 2018.
2. Voir G. Stresser-Péan, *La Danse du « Volador » chez les Indiens du Mexique et de l'Amérique centrale*, Paris, Riveneuve, 2016.
3. Voir A. Molinié-Fioravanti, « Sanglantes et fertiles frontières. À propos des batailles rituelles andines », *Journal de la Société des américanistes*, 1988, n° 74, p. 48-70.
4. B. Voorhies (éd.), *Prehistoric Games of North American Indians. Subarctic to Mesoamerica*, *op. cit.*
5. Voir É. Taladoire, *Les Terrains de jeu de balle en Mésoamérique et dans le sud-ouest des États-Unis*, coll. Études mésoaméricaines vol. II, n° 4, Mexico, MAEFM, 1981 et « Ballgames and ballcourts in Prehispanic Mesoamerica. A bibliography », *Monographs in American Archaeology*, n° 29, 2012, BAR International Series 2338, Oxford.
6. Voir R. Alegría, *Ball Courts and Ceremonial Plazas in the West Indies*, Yale University Publications in Anthropology n° 79, New Haven, Yale University Press.
7. Voir T. Stern, *The Rubber-Ball Games of the Americas*, *op. cit.*
8. Voir M. J. Tarkanian et D. Hosler, « America's First Polymer Scientists : Rubber Processing, Use and Transport in Mesoamerica », *Latin American Antiquity*, 2011, vol. 22, n° 4, p. 469-486.
9. Voir S. Kalisher Lowe et M. Ries, *Experiments with Rubber in Mexico, 1785-1798*, Philosophical and Documentary Studies, vol. 1, n° 3, p. 29-113, New Orleans, Tulane University, 1944.
10. Voir T. Leyenaar, *Ulama. The Perpetuation in Mexico of the Pre-Spanish Ballgame Ullamalitzli*, Leyde, Brill, 1978.



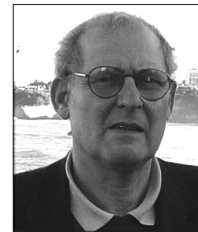
Jouez pour l'au-delà !

11. D. R. Wilcox et Charles Sternberg, *Hohokam Ball Courts and their Interpretation*. Archaeological Series Monograph n° 160, Cultural Resources Management Division, Tucson, Arizona State Museum, 1983.
12. Voir É. Taladoire, « Los juegos de pelota en Mesoamérica. Investigaciones recientes », *Arqueologia Mexicana*, n° 146, Mexico, Editorial Raíces, p. 26-34.
13. M. Aguilar-Moreno et J. E. Brady (éd.), *Ulama. (The Survival of the Ancient Mesoamerican Ballgame)*, Estudios Jaliscienses n° 56, Guadalajara, Colegio de Jalisco, 2004.
14. Voir É. Taladoire, « Las aportaciones de los manuscritos pictográficos al estudio del juego de pelota », *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, n° 106, Mexico, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, 2015, p. 181-221.

JOUEZ POUR L'AU-DELÀ !

Guy Lecuyot

Architecte-archéologue, il est chercheur associé au laboratoire d'archéologie de l'École, UMR 8546 CNRS-ENS, AOROC Archéologie et philologie d'Orient et d'Occident. Ses travaux le mènent régulièrement en Égypte sur les sites de Thèbes-Ouest, Saqqara et Tell el-Fara'in/Bouto.



Que les jeux soient un moyen d'éducation, une manière de se former, d'entraîner les jeunes recrues ou, plus simplement, de passer un agréable moment, ils sont bien présents dans la civilisation pharaonique qui n'a pas été avare de représentations. En témoignent les scènes de jeu de balle, de lutte, de joute, de danse ou d'acrobatie dont les mastabas de l'Ancien Empire et les tombes rupestres du Moyen Empire ont livré de multiples exemples. Mais ce sont surtout certains objets, parmi lesquels des jouets et des jeux, accompagnant parfois les défunts qui confirment leur pratique. Ces témoins s'apparenteraient sans doute plus, dans le cadre funéraire où ils ont été trouvés, à des rites de passage plutôt qu'à de simples divertissements ou à des sports.

On connaît quatre jeux de société en vogue suivant les époques : le jeu du serpent, répandu sous les Premières Dynasties et à l'Ancien Empire, son nom, *mehen*, figure dans les textes de pyramides ; celui du chien et du chacal, ou des 58 trous, attesté au Moyen Empire et que l'on retrouve en Palestine et même jusqu'en Perse ; le *senet* dont l'origine semble être ancienne et dont de nombreux exemplaires sont conservés dans les musées ; et, enfin, le jeu des 20 cases, sans doute importé du Proche-Orient au Nouvel Empire. Le premier jeu fait penser à une sorte de jeu de l'oie tandis que le second se compose de deux parcours parallèles ; les derniers s'apparenteraient davantage au trictrac ; dans tous les cas ce sont des jeux de parcours, de hasard, voire de stratégie. La marche des pions, en nombre variable, était fonction de jetés de bâtonnets, plats d'un côté et convexes de l'autre, ou d'astragales, les dés ne devenant



d'usage commun qu'à l'époque gréco-romaine, même si des exemplaires plus anciens ont été trouvés à Licht et à Thèbes.

Le *senet* occupe une place tout à fait singulière et originale dans les rites des anciens Égyptiens. Le rôle symbolique et religieux qu'il joue coïncide bien avec ce « jeu de passage » et on le voit ainsi figuré dans des tombes ou dans les vignettes des Livres des Morts (chapitre 17). Le défunt ou la défunte est assis(e) devant le jeu face à un invisible adversaire et n'hésite pas à jouer son devenir *post-mortem* au hasard d'un jeté de bâtonnets ou d'astragale, confiant en son destin. Une des représentations les plus célèbres montre la reine Néfertari, dans sa tombe de la Vallée des Reines (VdR 66), assise sous un dais et jouant au *senet*. Le jeu comprend dix pions, cinq plutôt coniques et cinq en forme de bobine ; la reine tient dans une main le sceptre *sekhem* et s'apprête de l'autre main à déplacer un pion. La scène est simplement légendée « l'Osiris, la grande épouse royale, maîtresse des Deux Terres, Nefertari-aimée-de-Mout, juste de voix auprès d'Osiris le grand dieu », ce qui laisse supposer que la reine a bien joué. Notons que pas moins de quatre jeux ont été retrouvés dans la tombe de Toutankhamon.



Vallée des Reines, tombe de Nefertari (Nouvel Empire) (VdR 66),
la reine jouant au *senet* (photo Fr. Gourdon).

Pour les autres jeux, rappelons que les anciens Égyptiens imaginaient la vie dans l'au-delà comme la prolongation de la vie d'ici-bas, si toutefois vous aviez passé avec succès le passage devant le tribunal d'Osiris et de ses assesseurs.

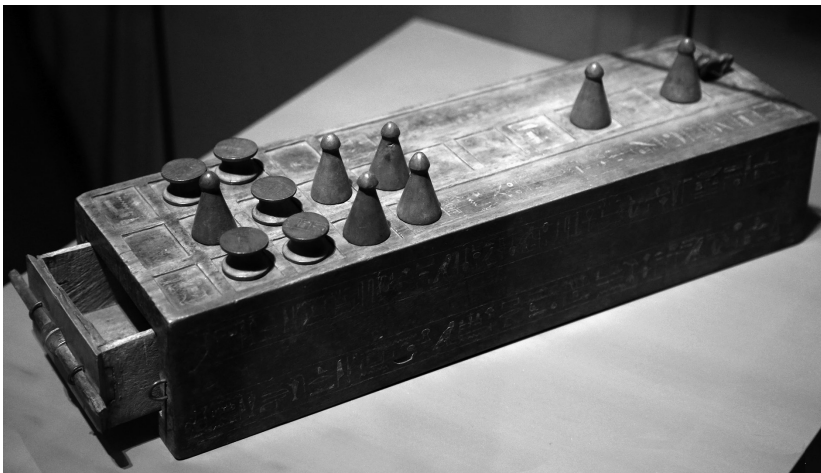


Jouez pour l'au-delà !

Le jeu du serpent (*mhn*) se présente comme un disque plat avec de petites cases juxtaposées en spirale figurant un serpent enroulé sur lui-même.

Le jeu du chien et du chacal avec ses nombreux trous (2 x 39) a pour finalité, à partir de deux parcours parallèles, de faire aboutir les cinq pièces de chacun des deux joueurs jusqu'au but matérialisé par le signe *chenou*.

Le jeu de *senet* se présente, lui, comme une petite table à jeu ou une boîte rectangulaire avec sur le dessus, et souvent aussi sur le dessous à partir du Nouvel Empire, un tapis de jeu constitué d'une succession de cases disposées sur trois rangées parallèles : trente cases pour le *senet* et naturellement vingt pour le jeu des vingt cases. Certaines de ces cases, inscrites, entraînaient des pénalités (signe de l'eau) ou des bonus (signe *nefer*), mais les règles de ces jeux ne sont pas vraiment connues. Un tiroir permettait de ranger les pions qui pouvaient prendre des formes diverses, les bâtons et/ou astragales. Comme pour le jeu précédent, deux adversaires s'affrontaient ; le gagnant était celui qui faisait sortir ses pions le plus rapidement. D'autres jeux, plus modestes, étaient aussi pratiqués : les osselets ou peut-être encore les jeux du type *mancala*, à l'origine controversée, dont subsistent les cupules plus ou moins nombreuses creusées dans les dalles du sol ou des toitures de nombreux monuments.



Boîte de jeux en bois provenant de la tombe de Khâ (Nouvel Empire)
à Deir al-Médina et conservée au musée de Turin, avec un tiroir. Sur le tapis de jeux,
ici de vingt cases, des pions et une astragale (photo Fr. Gourdon).

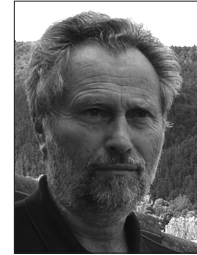
Enfin, en Égypte, aujourd'hui, on ne peut imaginer un café sans le jeu du *taoula* (backgammon) et surtout le bruit que font les pions déplacés fermement et très énergiquement par les joueurs sur le tapis de jeu.



D'OLYMPIE (776 AVANT NOTRE ÈRE) À RIO DE JANEIRO (2016) EN PASSANT PAR ATHÈNES (1896)

Jean-Paul Thuillier (1963 l)

Ancien membre de l'École française de Rome, professeur émérite à l'ENS, il a publié plusieurs ouvrages sur la civilisation étrusque, mais a eu le tort de trop s'intéresser à l'histoire du sport, une discipline qui, en France, ne relève pas de l'excellence académique.



Permanence du nom sur presque trois millénaires ?

Lorsque, le 25 novembre 1892, Pierre de Coubertin propose – in extremis – aux membres de l'Union des sociétés françaises de sports athlétiques, qui fêtait son cinquième anniversaire, le rétablissement des Jeux olympiques et baptise ainsi cette grande manifestation sportive, on pourrait croire que, en dépit de tous les changements prévisibles, ce nom au moins est bien resté identique depuis l'Antiquité. Voire ! Les anciens Grecs auraient sans doute été surpris de lire ce terme de « jeux » : pour eux, c'étaient des agônes (au pluriel), le mot *agôn* impliquant d'abord l'idée de compétition, de rivalité, et les hellénistes aujourd'hui tiennent à le traduire par « concours ». D'ailleurs, certains estiment souvent que l'agonistique est l'un des traits essentiels de la culture grecque, qui n'est pas limité aux sports mais se retrouve aussi bien dans la philosophie (les dialogues platoniciens) que dans la tragédie, la rhétorique ou la poésie. C'est le filtre latin qui a imposé le terme de jeux (*ludi circenses*) – et profitons-en pour rappeler que les jeux du cirque ne sont pas les combats de gladiateurs, les chasses et le martyre des vierges chrétiennes, mais bien des jeux sportifs, hippiques et athlétiques : Ben Hur et non pas Gladiator... C'est toujours le pluriel *ludi* qui est employé pour désigner ces manifestations spectaculaires, et qui revêt un sens assez différent de celui du mot au singulier *ludus* – qui peut, lui, désigner aussi l'école et même l'école de gladiateurs.

En 776 avant notre ère, une seule épreuve, en 2 000 déjà plus de trois cents

La date traditionnelle de fondation des agônes olympiques est 776 avant notre ère, une date haute que l'archéologie ne confirme pas vraiment. En tout cas, lors de ces débuts, on ne disputa que la course du « stade », un sprint d'une distance un peu inférieure à notre 200 mètres. Par la suite, et jusqu'à la 145^e olympiade en 200, on ajouta diverses compétitions, mais le programme resta toujours composé uniquement d'épreuves gymniques et hippiques, contrairement aux autres jeux dits panhelléniques, comme ceux de Delphes (les jeux pythiques), qui comprenaient



aussi des épreuves artistiques, musicales, et donc un programme triple. Le festival d'Olympie resta, lui, délibérément sportif jusqu'à sa disparition à la fin du IV^e siècle de notre ère, puisque les concours de trompettistes et de hérauts introduits en 396 avant notre ère ne mettaient en jeu que des qualités physiques. Olympie est vraiment le haut-lieu du sport hellénique.

Le pentathlon, création de la Grèce antique

Dans sa composante athlétique, le programme olympique comportait d'abord des courses : en plus du « stade », il y avait le *diaulos* ou double stade (et donc un petit 400 mètres), ainsi qu'une course de fond, le *dolichos* (course longue) qui, à Olympie, correspondait à une distance de vingt-quatre stades, autrement dit un petit 5 000 mètres. À ces trois courses s'ajoutait la course armée où les concurrents s'élançaient avec casque, jambières et boucliers : cette épreuve des hoplites marquait d'ailleurs la fin des compétitions, signifiant par là que la trêve olympique était terminée et que les affaires « normales », avec leur cortège de guerres entre les cités, allaient reprendre leur cours. Rappelons une nouvelle fois que le marathon n'a jamais existé dans l'Antiquité, et qu'il a été créé en 1896 pour les Jeux olympiques d'Athènes, à l'instigation d'un grand linguiste français, Michel Bréal.

Les épreuves dites lourdes, c'est-à-dire les sports de combat, formaient une trilogie avec la lutte, le pugilat (la boxe) et le pancrace, qui était une sorte de combinaison des deux compétitions précédentes. Pour l'emporter à la lutte, il fallait projeter trois fois son adversaire au sol ; en revanche, la boxe, où les mains des athlètes étaient revêtues de lanières de cuir, et le pancrace pouvaient se terminer soit par un KO, soit par l'abandon d'un concurrent ; aussi les trop fiers Spartiates refusaient-ils de participer à ces deux épreuves pour ne pas avoir à reconnaître publiquement leur défaite. Si beaucoup de ces sports étaient déjà pratiqués dans d'autres civilisations plus anciennes comme à Sumer ou en Égypte, le pentathlon, cette épreuve multiple, est une création originale de la Grèce : après le lancer du disque et celui du javelot, après le saut en longueur qui devait être un quintuple saut sans élan, favorisé par l'utilisation d'haltères, les concurrents disputaient encore la course du stade et s'affrontaient à la lutte. Il n'est pas aisé de savoir comment était alors désigné le vainqueur, notre système de points en vigueur dans le décathlon n'étant certainement pas connu à cette époque (notre pentathlon moderne, qui est reconnu comme discipline olympique, est fondamentalement différent et comprend par exemple des épreuves de tir et de natation).

Les compétitions hippiques se déroulaient, quant à elles, sur l'hippodrome, un édifice qui a entièrement disparu à la suite des inondations du fleuve Alphée mais qui comportait peu de structures en dur, si ce n'est pour le système de départ : on



assistait à une course montée, la *kélès*, avec des jockeys sans selle, et à des courses de chars attelés à quatre ou deux chevaux (quadriges et biges). D'autres épreuves équestres ont eu une existence éphémère, mais c'est la victoire en quadriges qui donnait une gloire sans pareille : le vainqueur n'était pas le cocher, considéré en fait comme un simple technicien – c'est le cas de l'Aurige de Delphes lui-même, aussi célèbre qu'il soit – mais bien le propriétaire de l'attelage, qui était en général un personnage riche et puissant, étant donné les dépenses considérables qu'entraînait une telle compétition. Et c'est ainsi que des tyrans siciliens ou Alcibiade ont été vainqueurs à Olympie.

La pétanque, future épreuve olympique ?

On voit donc que le programme antique était très limité, et il est inutile de rappeler l'inflation d'épreuves sportives qu'ont connue nos jeux modernes. On sait que Coubertin voulait accorder toute leur place aux sports contemporains comme le cyclisme – et à Athènes la France ne put que se réjouir de cette initiative qui nous rapporta plusieurs médailles. Mais qui aurait pu imaginer alors que le beach-volley serait une discipline olympique, ce qu'il est depuis 1996 ? C'est même aujourd'hui la pétanque qui est candidate au programme olympique : l'histoire ne dit pas si le pastis sera fourni gratuitement par les organisateurs. L'étape la plus marquante a sans doute été la création de Jeux olympiques d'hiver à partir de 1924, et ces derniers ont eux-mêmes vu leur nombre d'épreuves se multiplier ces deux dernières décennies. Il ne faut pas oublier les épreuves de natation, d'escrime, de voile, d'aviron, sans parler des sports collectifs... Le résultat est que le nombre de participants actuels a explosé et tout le problème est aujourd'hui de ne pas trop dépasser les dix milliers d'individus. Pour contenir un développement monstrueux, il est devenu impératif de sélectionner pays et athlètes individuels lors de rencontres préliminaires qui se déroulent dans l'intervalle entre deux jeux olympiques.

L'essentiel est de participer ?

Même si on est bien obligé pour de multiples raisons, entre autres financières, de limiter la durée de la fête olympique, celle-ci n'a rien à voir avec le festival antique d'Olympie qui ne durait que l'espace de cinq ou six jours au cœur de l'été, dans la chaleur accablante de ce coin du Péloponnèse. Il faut dire que les concurrents étaient encore moins nombreux que nous pourrions le supposer, étant donné la gloire que représentait une victoire olympique. Ce nombre restreint n'est pas seulement dû au caractère très fermé des jeux panhelléniques qui limitaient la participation aux seuls citoyens grecs, en tout cas jusqu'à la conquête romaine. Mais le voyage d'Olympie – on pourrait même dire le pèlerinage d'Olympie puisqu'il s'agissait de l'un des plus



grands sanctuaires de l'Antiquité – était long, périlleux et coûteux, en particulier pour ceux qui venaient de contrées lointaines ; et surtout les jeux eux-mêmes étaient précédés par un mois d'entraînement dans la cité principale de cette région, l'Elide : il fallait avoir une bonne raison pour arriver en retard (un naufrage, des pirates...) et, pendant cette période probatoire, les juges (*hellanodices*) sélectionnaient les athlètes – une pratique qui évoque la sélection actuelle que nous avons indiquée plus haut. Ceux qui étaient retenus n'avaient en fait que peu de tours préliminaires à affronter. Il pouvait même arriver qu'un athlète, ayant alors montré son indiscutable supériorité, voit tous ses adversaires se retirer et déclarer forfait : il était déclaré vainqueur « *akoniti* », « sans avoir touché la poussière » de la piste. Curieuse conception du fair-play : en tout cas, on voit bien par là que l'essentiel n'était pas de participer ! Pour les Grecs, seule la victoire était belle qui les rendaient alors égaux aux dieux...

Mais où sont passés les jeunes ? On a oublié les *paides* !

Pour qui esquisse une comparaison entre les jeux antiques et ceux de l'époque contemporaine, la première impression est donc celle d'un développement et d'une diversification continus, dans le nombre des épreuves, on vient de le voir, et par suite dans le nombre des participants (plus de dix mille désormais). Les Grecs, par exemple, ne connaissaient pas les catégories de poids dans les sports de combat, et l'on peut supposer que, sauf rare exception, seuls les athlètes lourds avaient quelque chance de l'emporter. Parmi les innovations essentielles, on retient l'ouverture à toutes les nations du monde, et bien sûr aux femmes (officiellement en 1928 à Amsterdam), en dépit des réticences initiales de Coubertin – et on rappellera qu'elles n'étaient pas même admises comme spectatrices à Olympie : la nudité des athlètes était un réel problème. En revanche, nous avons supprimé les catégories d'âge auxquelles les Grecs étaient très attachés : à côté des épreuves pour les *andres* (les hommes, les seniors), il y avait en effet des épreuves athlétiques réservées aux *paides* (les enfants, les juniors, âgés sans doute de 18 ans au plus). C'est d'ailleurs aujourd'hui l'un des objectifs majeurs du CIO que de vouloir rajeunir le programme des JO en créant des Jeux olympiques de la jeunesse et en introduisant des disciplines qui séduisent les populations les plus jeunes de la planète : le cas du ski est révélateur avec le ski à bosses, le *halfpipe* ou le *snowboardcross*, et on songe sérieusement à faire du *breakdance* ou du *skateboard* des épreuves officielles pour des Jeux olympiques à venir.

Les athlètes grecs étaient des amateurs...

En ce qui concerne les spectateurs et la question de l'argent, il faut garder une certaine mesure dans l'appréciation des différences entre Antiquité et monde contemporain. Aujourd'hui, certes, ce sont des dizaines ou des centaines de millions de spectateurs



et de téléspectateurs qui regardent les jeux, devenus la plus grande manifestation sportive de la planète. Aucune comparaison possible avec Olympie où l'on pense que 50 000 personnes environ assistaient aux concours – et le stade n'a jamais eu le moindre aménagement destiné aux spectateurs qui regardaient, debout ou assis sur les talus plus ou moins herbeux : dans cette culture tournée vers l'agonistique, seuls comptent les athlètes. Mais il n'en reste pas moins que c'était sans doute déjà la manifestation la plus courue de toute la Grèce, et que poètes, dirigeants politiques, philosophes, sculpteurs tenaient à être présents en dépit des difficultés du voyage et du séjour.

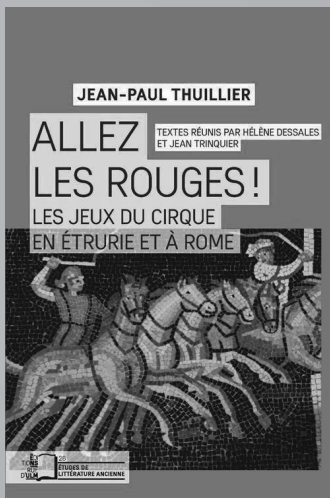
Quant à l'argent, il est omniprésent de nos jours, et certains songent avec nostalgie à ces Anciens qui ne luttaient que pour une couronne d'olivier : mais cet « amateurisme » auquel Coubertin était si attaché relève quelque peu du fantasme. À cette époque déjà, comme plus tard au Moyen Âge avec les chevaliers disputant des tournois, l'essentiel était de gagner... dans tous les sens du terme. Certes, les vainqueurs d'Olympie (les « olympioniques ») repartaient avec leur seule couronne de feuillage, mais à Athènes, par exemple, la victoire, qui rejaillissait sur toute la cité, leur valait sommes d'argent et divers privilèges comme le fait d'être nourri à vie au Prytanée aux frais de la collectivité. Bientôt, les concours dotés de prix de valeur allaient se multiplier à côté des jeux sacrés et offrir aux meilleurs athlètes des gains considérables. Si l'on raisonne sur les seuls chiffres, et les budgets démesurés, aucune comparaison n'est possible, mais, compte tenu des écarts de population, les mentalités n'étaient peut-être pas aussi éloignées que nous voudrions le croire.

Nous sommes partis du nouveau nom donné à ces agônes, à ces concours grecs comme celui d'Olympie, mais ce terme de jeux n'était peut-être finalement pas si mal choisi ! Avec la mondialisation, et les sommes d'argent absolument colossales brassées avant, pendant et après chaque « olympiade » – et les plus grandes entreprises multinationales comme Coca-Cola ou les chaînes de télévision les plus puissantes comme CNN sont parties prenantes dans cet immense show (cf. les JO d'Atlanta en 1996) –, avec le professionnalisme de tous les concurrents qui aurait fait hurler Coubertin à la fin du XIX^e siècle encore, les Jeux olympiques d'aujourd'hui sont l'un des exemples du sport-business et sont en effet plus proches des jeux du cirque romains que de leur « ancêtre » de 776 avant notre ère. Mais, à tout prendre, faudrait-il aussi abandonner l'adjectif « olympique », puisque les Jeux olympiques changent de lieu à chaque fois, et en tout cas ne viennent même plus sur le site du sanctuaire d'Olympie ? Sauf en 2004, lors des Jeux d'Athènes, où l'on voulut, pour accentuer l'idée d'un véritable retour aux sources, organiser une épreuve à Olympie même, sur le stade antique, au grand dam des archéologues qui pouvaient légitimement craindre que des niveaux antiques fussent bouleversés par cette intrusion. C'est d'ailleurs pour cette raison que



l'on choisit pour la piste d'Olympie le lancer du poids, une épreuve qui ne nécessitait pas d'importantes infrastructures. Une décision en soi louable mais qui suscita un léger malaise, puisque le lancer du poids ne fut jamais disputé lors des Jeux olympiques de l'Antiquité, ni d'ailleurs lors d'autres rencontres sportives ! Et l'on n'insiste pas ici sur la compétition féminine qui se déroula aussi sur le stade d'Olympie, un spectacle qui aurait frappé d'apoplexie bien des visiteurs du grand sanctuaire du Péloponnèse. Mais, quoi qu'il en soit, le précédent même de la Grèce antique nous incite à ne pas laisser tomber l'adjectif « olympique » : en effet, à l'époque hellénistique et romaine, plusieurs festivals sportifs furent créés dans toute la Méditerranée grecque, et surtout en Asie Mineure, qui adoptèrent dans leur dénomination cet adjectif olympique pour capter un peu de la majesté du grand sanctuaire de Zeus, et de la célébrité de son festival sportif. Alors ne soyons pas plus rigoureux que les Grecs et continuons à parler des Jeux olympiques.

Allez les Rouges ! Les jeux du cirque en Étrurie et à Rome



<https://www.presses.ens.fr>

Jean-Paul THUILLIER

Les jeux du cirque sont un moment essentiel dans la société romaine et les courses de chars, qui par bien des côtés évoquent notre football contemporain, s'affirment d'une incroyable modernité : un spectacle planétaire déchaînant les passions dans tout l'Empire romain, un Grand Cirque pouvant accueillir 150 000 spectateurs, une organisation en quatre factions qui avaient tout de nos grands clubs, enfin un culte de la vedette, les cochers de quadriges en l'occurrence, aux gains scandaleux, et qui étaient parfois transférés d'un club à un autre. « Allez les Rouges ! » criaient sur les gradins les supporters de cette couleur...

Format : 16 x 24 cm | Nb pages : 254
ISBN-978-2-7288-0580-8
22 €



DU JEU DANS LE FOOTBALL

Laurent Perpère (1972 l)

Il est agrégé de lettres. Inspecteur des Finances après l'ENA, il a notamment été PDG du *Provençal* à Marseille, DG Finances de Canal+ et, de 1998 à 2003, président du PSG. Depuis quinze ans, il dirige une agence internationale de communication stratégique et financière.



En hommage à notre Maître Ruffin.

Le football est un jeu

Un divertissement, veut-on dire, d'une immense popularité. Des millions de pratiquants occasionnels (qui n'a pas joué au foot dans la cour de récréation ?) ou réguliers (38 millions de licenciés dans le monde), amateurs (264 millions de pratiquants) ou professionnels (113 000 dans le monde). Un jeu de garçons, pratiqué sur tous les continents, et qui touche à l'universalité maintenant que les filles et les femmes s'y mettent, en témoigne la prochaine Coupe du monde féminine qui se tiendra en France à l'été 2019.

Divertissement pour les pratiquants, divertissement plus encore pour les spectateurs : 3,6 milliards de personnes ont suivi la Coupe du monde en 2018, soit la moitié de la planète, et 1,12 milliard la finale...

Un tel phénomène mérite un peu d'attention. La popularité du jeu de football tient à trois facteurs : c'est une activité physique collective, et donc socialisante, les règles en sont parmi les plus simples et donc accessibles et compréhensibles par tous, et, enfin, toutes les morphologies sont acceptables (que l'on compare Messi et Pogba par exemple). J'ajoute que l'on peut y jouer partout facilement, sur tout terrain, même si les compétitions officielles ont des standards, simples au demeurant. Quant à l'équipement, un ballon suffit, et même une boîte de conserve, avec quatre chandails ou bâtons pour les buts.

À explorer la polysémie du jeu appliquée au football, on peut comprendre la fascination qu'il exerce sur des milliards de personnes, pourtant de mœurs et de géographies si diverses.

Et d'abord, il y a jeu parce qu'il y a règle, comme dans toute activité collective organisée. Un corpus d'obligations à l'intérieur duquel peut s'exprimer une liberté, qui est le jeu, ensemble infini des combinaisons possibles dans la règle.

Je l'ai dit, les règles du jeu de football sont simples, si on les compare au rugby, au football américain ou au cricket... Fondamentalement, le joueur de champ ne peut toucher le ballon du bras ou de la main, seul le peut le gardien dans un périmètre restreint ; on ne peut faucher ou bousculer son adversaire ; et on ne peut passer le



ballon à un partenaire s'il n'y a pas deux adversaires entre lui et le but adverse. C'est tout. Tout le reste est possible, la règle laisse un jeu considérable au mouvement : c'est cet espace qui s'ouvre à l'invention et à la combinaison.

Et, de ce point de vue, la supériorité du football comme jeu collectif ne fait aucun doute et explique largement son succès universel.

La technique, la capacité physique de puissance et d'endurance, la vision et l'anticipation font les qualités individuelles du joueur. Un bon joueur est celui qui sait le mieux mettre en œuvre un mélange de ces qualités, en privilégiant ses atouts, et il prendra sa place dans l'équipe en fonction de ce que requiert chacun des postes ou des situations.

Mais ce n'est pas cela qui caractérise le jeu de football : on peut être le plus habile à tripoter un ballon en n'utilisant que les pieds, on ne saura pas nécessairement produire du jeu. On sera un joueur de plage, pas un footballeur.

Un sport collectif

C'est que le football est un sport collectif, et c'est là que l'on va trouver l'essence du jeu. Deux équipes face à face, donc, contraintes par des règles simples. Chacune va s'efforcer de trouver une combinatoire pour déséquilibrer l'organisation adverse, y trouver du jeu, des intervalles, et ainsi se donner liberté de mouvement et d'action. Le jeu est une rupture dans la rigidité, dans l'absence d'espace d'expression, que cherche à imposer collectivement l'équipe adverse. Elle peut être trouvée de façon individuelle (un dribble, une passe ajustée entre les lignes...) mais ne sera effective qu'inscrite dans un mouvement collectif.

Il y a d'innombrables façons de créer du déséquilibre, c'est-à-dire du jeu. On appelle cela trouver les intervalles, soit l'espace libre entre deux pièces adverses.

C'est dire qu'il existe de nombreux styles de jeu, selon que le tacticien utilise tel ou tel atout de ses joueurs. Jeu de possession, visant à user l'adversaire jusqu'à trouver la faille (l'Espagne et le Barça de ces dernières années), verrouillage de l'accès au but par une défense de fer compacte (le fameux *catenaccio* d'Elena et des équipes italiennes des années 1970), vagues d'assaut de l'Ajax de Cruyff pour submerger l'adversaire par le nombre et la vitesse, jeu vertical aux contre-attaques éclair de l'équipe de France ou du PSG pour sauter les lignes de défense, etc.

En somme, en entrant sur le terrain, chaque équipe va essayer de jouer une partition, comme le ferait un orchestre, mais aussi d'empêcher l'adversaire de jouer la sienne. C'est dans cette confrontation que naît le jeu. Et l'on comprend bien combien un match peut être ennuyeux, quand aucune équipe ne cherche ou ne réussit à créer des situations de rupture, ou enthousiasmant quand se succèdent les déséquilibres, faisant pencher le sort d'un côté puis de l'autre.



Mais les amateurs peuvent aussi bien trouver leur plaisir dans l'observation d'un combat tactique sophistiqué où il ne se passe apparemment aucune action spectaculaire, mais où, comme au jeu de go ou aux échecs, se crée peu à peu un déséquilibre qui va permettre à une équipe de triompher, même sur un score serré. Après tout, on peut aimer autant l'art de la fugue qu'une symphonie de Beethoven !

Je voudrais ajouter, à ce stade, que l'un des éléments essentiels du jeu réside dans le rapport entre l'individuel et le collectif. On peut aligner une sélection des meilleurs joueurs de football, on n'a pas pour autant une équipe, les contempteurs du football professionnel le soulignent à l'envi. Il faut encore que chacun des joueurs soit prêt à abandonner une partie de son expression individuelle, de son jeu donc, au collectif, pour que l'équipe aboutisse à une expression plus forte que la somme de ses individualités. Tout joueur, même dans la cour de récréation, souhaite briller individuellement, et tout joueur veut trouver son plaisir dans son expression personnelle. Un grand joueur sait épurer son jeu pour magnifier le jeu collectif et parvenir à la victoire. Une grande équipe est celle qui joue de son intelligence collective.

Il arrive ainsi des moments de grâce, où les joueurs inventent collectivement des mouvements jamais vus, sans effort apparent et dans une parfaite fluidité qui fait l'efficacité. Et là, le temps est comme suspendu, comme dans toute expression artistique achevée. Mais, il faut l'avouer, la chose est assez rare.

L'incertitude

Le football a une autre caractéristique du jeu, l'incertitude.

Les scores y sont serrés. On peut dire qu'en moyenne, il y a deux ou trois points à distribuer, c'est-à-dire trois buts ou, si l'on veut, trois actions décisives. C'est peu par rapport au basket, environ 150 points, soit 50 à 70 paniers, ou au handball, 50 points ou buts, ou au rugby, avec sa combinatoire d'essais et de transformations.

Peu de buts possibles, cela signifie des chances non négligeables de surprise : l'équipe apparemment la plus forte sur le papier, ou dominante sur le terrain, ne gagnera pas nécessairement, ce qui est rarement le cas dans les autres sports collectifs. Un coup du sort n'est jamais à exclure – décision arbitrale discutable, blessure, maladresse en défense, cafouillage, soudain coup de fatigue, etc. Ah, les fameux poteaux sortants, les sauvetages sur la ligne, les penalties non sifflés !

L'impossibilité à prévoir, et ce jusqu'au dernier moment, l'issue d'un match ouvre une autre perspective au jeu de football. Nick Hornby, dans un excellent roman sur le football, *Carton jaune (Fever Pitch)*, écrit : « L'essence de la vie du supporter, c'est la déception. »

En réalité, pour le supporter, et tout véritable amateur du jeu est supporter (même si cela est moins vrai en France qu'en Angleterre ou ailleurs), le goût du football est



du même ordre que l'addiction au casino, et ce n'est pas un hasard. Le football est le jeu favori des sites de paris en ligne, ce qui ne peut surprendre.

Pour aller plus loin, je suis convaincu que dans le football comme dans le jeu de casino, ce qui est recherché au plus profond, c'est la défaite. Non qu'on l'aime ou qu'on la souhaite, c'est tout le contraire. Mais si la victoire (le gain) est belle, elle s'oublie vite. L'amertume de la défaite (de la perte) engendre des émotions bien plus profondes, que l'on ruminera longtemps en invoquant le destin, l'arbitre, les joueurs, et en se maudissant de rester attaché à une équipe qui ne le mérite pas.

Trois ans après mon départ de la présidence du PSG, quand on me disait que j'avais dû vivre de formidables moments de bonheur, j'étais incapable d'en mentionner un. Je pouvais au contraire énumérer des défaites désespérantes, dont l'émotion négative me brûlait encore.

Mais pourquoi tant de passion ?

Car après-tout, ce n'est que du football, ce n'est qu'un jeu !

Sans doute parce que dans le football, on joue aussi à autre chose. On mime le combat et le match entre dans la bonne vieille catégorie de la catharsis. On voit bien comment les États ont pris en main ce jeu, à des fins de propagande ou comme des remèdes aux diverses frustrations nationales. Que l'on se souvienne comment, récemment, la victoire de l'Allemagne unie à la Coupe du monde a scellé symboliquement la réunification. Tous les Français ont en mémoire ce qu'ils faisaient le 12 juillet 1998, et la foule déferlant de la Bastille à l'Étoile, juste ivre de fierté et de bonheur de partager la victoire avec des inconnus. Leur victoire !

Le spectacle du football est ainsi devenu une immense représentation qui permet à des millions d'individus de s'identifier à des héros. Car fondamentalement, on pense tous que ces héros ne sont qu'un prolongement de soi-même. Ce dribble magique, cette reprise de volée, on les a presque réussis le dimanche ou dans la cour de récréation. Ce hors-jeu douteux, c'est le même qui vous a fait perdre le match, et ce penalty manqué, vous l'auriez marqué ! Du football amateur à la Ligue des champions, il y a un continuum que ne proposent pas les autres sports. Et les belles histoires que l'on raconte sur le petit gars surdoué de Bondy ou d'une favella consonnent elles aussi avec ce sentiment d'appartenance à une grande famille. La légende entoure facilement les plus grands.

Bien sûr les mythes du football servent comme partout des fins qui dépassent les héros.

Le football d'élite a longtemps été porté par des enracinements locaux ou nationaux profonds. Le FC Lens a été créé par les Houillères, Sochaux par Peugeot, Saint-Étienne par la Manu. En Espagne, en Angleterre ou en Italie, toute grande



ville a deux grands clubs, l'un populaire (AC Milan, Liverpool, Atletico Madrid, etc.), l'autre de l'élite (Inter, Everton, Real Madrid), qui rejouent la lutte des classes locale. Le Barça était un fief indépendantiste, l'Espanyol Barcelone tenait pour la Couronne d'Espagne, tandis que les clubs basques ne comptèrent longtemps dans leurs rangs que des Basques d'origine.

Aujourd'hui, Sochaux appartient à un Chinois, comme l'AJ Auxerre, à l'origine un patronage, ou Nice. Le PSG est Qatarien, Chelsea Russe, Manchester City saoudien, MU, Liverpool, Marseille ou Bordeaux sont américains pour n'en citer que quelques-uns.

C'est la télévision qui a transformé l'univers du football. Jusqu'à la fin des années 1990, il fallait aller au stade pour voir jouer un match. Canal+ avait fait son succès avec la retransmission, à partir de 1984, d'un match de première league par semaine, ce qui ne s'était jamais fait. Avec la multiplication des canaux qu'ont permis le satellite et le câble, tout est devenu aisément accessible à partir de 1995. L'argent proposé par les distributeurs aux détenteurs de droits, ligues et clubs, a explosé. En contrepartie, les clubs ont mené une course effrénée pour attirer les meilleurs joueurs, améliorer leur proposition et accéder aux compétitions les plus rémunératrices.

Il y a désormais deux mondes du football.

Avec la surexposition médiatique, le jeu de football a basculé dans le pur spectacle, que les télévisions et Internet ont dans le même temps globalisé. Manchester United a des millions de supporters en Chine, tous les clubs font des tournées d'été aux États-Unis pour développer leur notoriété. Sur les réseaux sociaux, Ronaldo a 350 millions de fans, Neymar 220 millions.

En vérité, l'Europe a bâti à partir du football un imaginaire assez comparable dans son fonctionnement avec l'imaginaire hollywoodien inventé par les États-Unis.

Et sur cette base, une puissante industrie du divertissement. Des majors produisent l'essentiel du spectacle : Madrid, Barcelone, Manchester United, Bayern, Juventus, Liverpool. Des indépendants essaient d'entrer dans ce grand jeu que les historiques tentent de repousser : Manchester City, PSG, Atletico, Chelsea... Certains n'ont pu suivre et se sont affaiblis durablement : les Milanais, Lyon, Marseille, Arsenal.

Comme à Hollywood, il y a les vedettes très cher payées (Messi, Ronaldo, Neymar, Pogba, Mbappé maintenant, d'autres encore), qui se comportent comme des stars avec un mélange d'extrême professionnalisme et d'arrogance ou d'extravagance calculées. Eux aussi ont leur apogée et leur déclin. Et puis, il y a des bons et des méchants, que l'on aime détester.

Et il existe un scénario, assez répétitif, mais qui autorise suffisamment de variations et de surprise pour qu'on attende, chaque année, avec impatience le retour de la série : ligues nationales, Champions League (ou leurs homologues sur chaque



continent) et, tous les deux ans, la Coupe du monde ou d'Europe pour rassembler les peuples autour de leur nation, avec, là encore, des hiérarchies et des caractères bien établis.

L'étonnant est que cette industrie du divertissement, essentiellement produite en Europe, se soit si bien exportée, jusqu'à devenir, à l'instar d'Hollywood, une référence universelle.

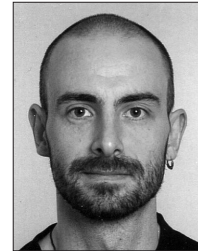
Et, après tout, pourquoi ne pas se réjouir que le vieux continent soit encore capable d'une telle réussite ?

Alors le football ne serait plus un jeu, seulement un spectacle ? Un spectacle, assurément, mais dont l'essence reste le jeu. Demandez à un gamin ce qu'il en pense.

JEUX DE RÔLE ET RÉCEPTION DES MYTHES NORDIQUES : QUELQUES EXEMPLES TIRÉS DE *DONJONS ET DRAGONS*

Laurent Di Filippo

Titulaire d'un doctorat en études scandinaves et en sciences de l'information et de la communication (universités de Bâle et de Lorraine), il est membre associé de l'unité de recherche « Dynamiques européennes » (DynamE-UMR 7367) et du Centre de recherche sur les médiations (CREM-EA 3476).



Thor est une vedette de cinéma, les vikings¹ ont leur propre série télévisée et, dans de nombreux jeux, les trolls sont des ennemis à abattre ou des personnages à incarner... Les médias contemporains contribuent à véhiculer ce que l'on appelle les « mythes nordiques », qui sont des références aux récits médiévaux scandinaves. Certains éléments de la culture traditionnelle sont toujours diffusés par les productions des industries culturelles et créatives que nous consommons presque quotidiennement. Celles-ci les transforment pour les adapter à de nouveaux supports médiatiques.

Pour mettre en lumière les dimensions des processus de réception des mythes, nous avons choisi d'analyser ici les jeux contemporains, et plus particulièrement un jeu de rôle intitulé *Donjons et Dragons* (*D&D*). Les jeux de rôle papier, ou sur table, ont connu un regain d'intérêt ces dernières années, notamment avec la cinquième édition de *D&D* ; ils constituent surtout un pilier de la culture populaire qui a influencé de nombreuses pratiques ludiques, jusqu'aux jeux vidéo les plus célèbres. Ces jeux de rôle ont également eu les honneurs d'une série télévisée à succès, *Stranger Things*, dont l'intrigue principale fait explicitement référence au plus ancien d'entre eux.

Donjons et Dragons emprunte nombre de références aux récits médiévaux scandinaves et deux aspects sont particulièrement pertinents pour qui souhaite explorer



les processus de réception des mythes. Premièrement, la multiplicité des sources auxquelles recourent les jeux permet de montrer que les emprunts ne sont pas directs et qu'il ne faut pas les penser de manière unilinéaire. Deuxièmement, les références apparaissent dans différentes dimensions du jeu et interrogent les multiples composantes des univers de fiction ludique.

Sources et continuité non linéaire

Dans les premières éditions de *D&D* comme dans les versions plus récentes, il existe de nombreuses références aux récits médiévaux scandinaves. Les auteurs n'ont pas directement cherché d'informations dans les sources médiévales, mais se sont appuyés sur des œuvres, littéraires notamment, qui empruntent elles-mêmes à des sources antérieures.

Par exemple, la créature appelée *wight* en anglais, dont on a traduit le nom en français par « nécrophage », est inspirée d'un monstre présent dans le premier ouvrage de la trilogie de Tolkien, *La Communauté de l'Anneau*, et désigné par le terme *barrow-wight*. Ce monstre tente d'attraper les quatre hobbits alors qu'ils s'aventurent dans la région des Hauts des Galgals ou, selon les traductions, du Coteau des Tertres. Cette créature, sans doute morte-vivante, essaie de les capturer dans son tertre funéraire. Tolkien a emprunté le terme *barrow-wight* à la traduction, par Eiríkr Magnússon et William Morris en 1869, d'une saga islandaise, *La Saga de Grettir*. Il fait lui-même référence à cette saga lorsqu'il évoque les *barrow-wights* dans sa traduction de *Beowulf*. Tolkien cite le personnage de Glámr, un revenant de *La Saga de Grettir*, et le présente comme un « exemple bien connu [*well-known example*] » de mort-vivant de type *barrow-wight*². Toutefois, dans la saga islandaise, le terme est utilisé par les traducteurs pour désigner un autre personnage que le héros Grettir doit affronter : Kárr the Old, un mort-vivant habitant dans un tertre. Le mot anglais *barrow-wight* est alors employé pour traduire le terme norrois *Haugbúinn*, qui signifie littéralement « habitant du tertre ». Cet exemple met en évidence les multiples emprunts au cours du temps ainsi que les processus de transformation qui contribuent aux mécanismes de transmission culturelle entre sources médiévales et jeux contemporains.

Un autre exemple de créature – le troll – montre que l'on doit tenir compte des nombreuses sources qui ont pu influencer les auteurs du jeu. Ce monstre n'a pas été inspiré par les œuvres de Tolkien, mais par un roman de l'auteur américano-danois Poul Anderson, *Three Hearts and Three Lions*, publié en 1961, dans lequel les héros doivent affronter un troll qui guérit très rapidement de ses blessures, une capacité redoutée par de nombreux joueurs.

Beaucoup d'œuvres littéraires ont participé à l'enrichissement des différentes éditions de *Donjons et Dragons*, comme le montrent les annexes des références



fournies dans les manuels de jeu. Il ne faudrait pourtant pas s'en tenir à la littérature. En effet, le quatrième supplément à *Donjons et Dragons*, intitulé *Gods, Demi-Gods & Heroes* (1976) et réédité en 1984 sous le titre *Legends & Lore*³, propose des règles pour mettre en scène différentes mythologies historiques ou littéraires. Les auteurs exposent côte à côte les panthéons amérindien, aztèque, égyptien, grec, celte, nordique, indien, chinois, japonais, parallèlement à des légendes arthuriennes et des panthéons issus d'œuvres de *fantasy*, comme *Le Cycle des épées* de Fritz Leiber, *L'Âge hyborien* de Robert E. Howard ou le panthéon melnibonéen de Michael Moorcock. Toutefois, on note dans cette première édition que Loki, membre du panthéon nordique, est présenté comme le fils adoptif d'Odin. Or cette filiation n'est pas retrouvée dans les sources médiévales scandinaves. Il s'agit d'une invention des comics Marvel, ce qui montre que les créateurs s'appuient sur d'autres médias contemporains pour se documenter. Cette indication sera modifiée dans les éditions ultérieures pour mieux coller aux sources médiévales.

De même, dans l'édition de 1990, Beowulf apparaît parmi les héros nordiques. Or ses exploits sont contés dans un poème en vieil anglais généralement rattaché au patrimoine anglo-saxon, qui n'est donc pas considéré comme appartenant au corpus des mythes nordiques à proprement parler. Les jeux contemporains reconfigurent ainsi les relations entretenues par différentes sources et rapprochent plusieurs traditions.

Les illustrations permettent également d'observer les diverses influences du jeu. Dans le « cadre de campagne⁴ » appelé *Planescape*, qui a été publié au milieu des années 1990, les lecteurs trouvent une représentation de Valkyrie portant un casque à corne et figurée dans un style très wagnérien. Cela montre la manière dont les représentations du XIX^e siècle peuvent fortement influencer la culture populaire contemporaine.

Dans un supplément du jeu consacré à la période viking, qui permet aux joueurs d'incarner des personnages et de vivre des aventures dans ce cadre historique et culturel, l'auteur présente une brève histoire de cette période et donne un certain nombre de références pour ceux qui souhaiteraient en savoir plus sur ce sujet (des manuels destinés au grand public et plusieurs traductions d'œuvres médiévales telles que les sagas et *l'Edda en prose*).

Les références aux récits scandinaves dans le jeu *Donjons et Dragons* ont ainsi de multiples origines et ne se limitent pas aux sources médiévales, mêmes traduites. De nombreuses œuvres intermédiaires fournissent des ressources culturelles qui ont été transmises au cours du temps. En cela, les jeux contemporains sont pris dans des processus et des dynamiques mémorielles qui ne sont ni directs ni linéaires.



Les mythes nordiques dans les différentes dimensions du jeu

Un autre point important de la réception contemporaine des récits médiévaux scandinaves est la multiplicité des dimensions où elle peut être observée.

Tout d'abord, on retrouve des références aux mythes nordiques dans les personnages incarnés par les joueurs et notamment dans la classe de personnage du « barbare », qui entretient des liens forts avec les *berserkir* des sagas islandaises. Décrits comme les hommes d'Odin dans *L'Histoire des rois de Norvège* de Snorri Sturluson, ces guerriers se battaient sans armure, avec une rage évoquant celle des chiens ou des loups. Dans *Donjons et Dragons*, ces personnages ont la capacité d'entrer dans une fureur destructrice pour devenir plus puissants et efficaces au combat, en référence au *Berserkergang*, terme que l'on trouve dans *L'Histoire des rois de Norvège* et que l'on peut traduire par « la fureur des guerriers fauves ». De plus, depuis la troisième édition de *D&D*, il existe de nombreuses références aux *berserkir* dans les descriptions de ces personnages.

Les références sont aussi nombreuses en ce qui concerne les monstres. Outre les trolls et les *wights* déjà évoqués, les joueurs peuvent rencontrer et affronter des berserkers, qui faisaient partie des ennemis avant d'être repris comme type de personnages jouables. Les héros peuvent également croiser le chemin des géants du givre, les *duergars*, des nains maléfiques à la peau grise dont le nom est fondé sur le terme *dvergar*, qui désigne les nains en vieux norrois, ou encore des *worgs*, faisant référence aux loups géants appelés *wargs* dans l'œuvre de Tolkien. Le terme *varg*, en vieux norrois, signifie loup. Les dragons sont également une allusion indirecte au dragon Fafnir de la saga des Volsung.

Les paysages, et plus généralement l'espace dans lequel s'aventurent les héros, peuvent aussi être l'objet de réception de récits médiévaux scandinaves ou, d'une manière générale, de références à l'imaginaire du Nord. Ainsi certains mondes d'aventures proposent des « géographies imaginées eurocentrées » où les contrées nordiques sont froides et montagneuses et reproduisent des stéréotypes anciens. Des régions peuvent aussi porter des noms relatifs à d'autres éléments de l'univers. Dans les Royaumes oubliés, une forêt est appelée *Trollbark Forest* et des collines adjacentes les *Trollsclaws* [griffes des trolls], car de nombreux trolls peupleraient cette région. À l'échelle cosmique, le multivers de *Donjons et Dragons* découle lui aussi d'un processus de réception de récits mythiques. Parmi les différents plans d'existence qui constituent autant d'univers parallèles et de paradis et d'enfers où vivent les dieux de multiples panthéons, le plan de Gladsheim est en grande partie dédié aux dieux nordiques. Il a été renommé plus tard Ysgard, mais conserve une géographie qui s'inspire de nombreuses références aux Eddas, principales sources médiévales concernant la mythologie nordique.



Plusieurs types de suppléments vont mobiliser des références nordiques. Dans le cadre de campagne consacré à la période viking précédemment évoqué, les personnages-joueurs auront l'occasion d'incarner des personnages demi-trolls, de pratiquer la magie des runes, en lien avec le poème de l'*Edda poétique*, les « Hávamál » ou « les Dits du Très Haut ». Ce supplément reprend également des informations historiques en présentant un plan quadrillé de la forteresse de Trelleborg, une place forte circulaire découverte au Danemark et datant de l'an 980 environ. Ce faisant, les informations historiques se mêlent aux éléments fantastiques et surnaturels pour produire une forme de cohérence.

Enfin, dès les débuts du jeu, le supplément consacré aux dieux, déjà mentionné, vient compléter la gamme de la documentation disponible. Dans ce livre, de nombreux panthéons de divinités sont présentés à la manière d'ouvrages grand public tels que des encyclopédies ou des dictionnaires des mythes et légendes du monde, tout en étant accompagnés de caractéristiques ludiques permettant de les rendre jouables. L'ensemble des puissances nordiques est présenté sous la forme d'un panthéon, avec Odin à sa tête, comme on peut le retrouver dans l'*Edda en prose*. Toutefois, cette représentation est aujourd'hui remise en question dans la recherche sur les mythes nordiques. Dans des éditions ultérieures, les joueurs peuvent incarner des serviteurs des dieux nordiques et accéder ainsi à certains pouvoirs spécifiques.

Toutes ces dimensions, auxquelles on pourrait ajouter bien d'autres exemples, montrent la variété des emprunts et les divers aspects qu'ils touchent, qu'il s'agisse d'options, de règles complémentaires ou de pans d'univers entiers dédiés aux mythes nordiques.

Conclusion

Ce bref tour d'horizon à propos de la réception des mythes nordiques dans le jeu *Donjons et Dragons* montre que ces mythes apparaissent à différents niveaux. Il faut toutefois garder à l'esprit qu'ils partagent leur place avec de nombreuses autres traditions et que les récits médiévaux scandinaves ne sont pas l'unique source d'inspiration des univers ludiques contemporains. Les jeux de rôle sont le produit de nombreuses hybridations et de formes de syncrétisme variées, ce qui invite à les envisager d'un côté comme les résultats de transmissions culturelles, et de l'autre comme des points de contacts entre différentes cultures.

Ils incitent les chercheurs à repenser les rapports entre tradition et modernité. Sur ce point, plutôt qu'un supposé réenchantement du monde ou un retour aux origines, comme pourrait le suggérer une anthropologie de l'imaginaire héritée de Mircea Eliade, Gilbert Durand ou Michel Maffesoli, il est important de considérer non seulement les transformations qu'ont subies les ressources transmises des manuscrits



du Moyen Âge scandinave aux jeux contemporains, mais également les différentes façons dont de nouvelles significations sont produites lorsque les ressources culturelles s'insèrent dans de nouveaux cadres. Ainsi les significations renouvelées doivent plutôt être envisagées à la manière du philosophe allemand Hans Blumenberg qui parle de « travail sur le mythe ».

Depuis quelques décennies, toutes sortes de jeux se développent – jeux vidéo, jeux de société ou jeux de rôle. Ils connaissent un succès grandissant et, comme nous l'avons vu, ils constituent des cas d'étude singuliers qui permettent d'appréhender les diverses manières dont notre monde contemporain parvient à utiliser les récits traditionnels et à les faire vivre sous de nouvelles formes.

Notes

1. Nous suivons la recommandation d'Alban Gautier de ne pas octroyer de majuscule au mot « viking ». Ce terme n'a pas ici le sens de « peuple » mais celui de « fonction », au même titre que « pirate » ou « pillard ».
2. J. R. R. Tolkien, *Beowulf. A Translation and Commentary. Together with Sellic Spell*, New York, HarperCollins Publishers Ltd, 2016, p. 163-164.
3. La version suivante, publiée en 1990, porte le même titre et a été traduite en français par *Mythes et Légendes*.
4. L'expression « cadre de campagne » désigne un univers fictionnel au sein duquel se déroulent les aventures des personnages-joueurs.

DE L'IMMERSION AU CAS DE CONSCIENCE : PERSPECTIVES SUR L'IMPLICATION DU JOUEUR DANS UNE HISTOIRE

Arnaud Gompertz

Il est rédacteur pour *Plato Magazine* et consultant en communication, spécialisé dans l'image des entreprises dans les médias.



Unt Margaria

Elle est rédactrice chez *Plato Magazine* et chercheuse associée au Centre d'études et de recherches sur les liens sociaux.

Jeu de rôle comme jeu vidéo ont été accusés, notamment par les médias dans le cadre de faits divers, de présenter le risque d'une perte de contact du joueur avec la réalité : trop pris dans son univers, il est supposé imaginer que son



personnage est vivant et surestimer les conséquences d'une défaite ; de retour dans le monde réel, on le soupçonne de se croire encore dans un jeu et donc de ne pas mesurer les conséquences de ses actions. Le joueur habitué à recommencer la partie et à avoir plusieurs vies pourrait ne pas comprendre, par exemple, que la mort est irréversible.

Rien de pareil n'a été reproché au jeu de société, sans doute parce que celui-ci ne passe pas pour être immersif auprès du grand public. L'immersion correspond ici au fait que les participants sont plongés dans l'univers du jeu en perdant partiellement contact avec l'univers réel. Pourtant, le terme d'immersion est très souvent, et de plus en plus, usité pour décrire certains titres, notamment suite au développement de la tendance dite « narrative » dans les jeux de plateau. Les approches modernes du jeu ont tendance à sublimer cette notion, à lui donner une importance presque capitale, au point d'influencer les décisions des joueurs et questionner leur éventuelle moralité.

La théorie MDA et l'immersion

Développé lors de la *Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference* (San Jose, 2001 à 2004), le modèle MDA divise l'expérience ludique en règles, système et « fun », correspondant à trois intentions du *game design* :

- la mécanique (M) rassemble les composants du jeu et les règles algorithmiques qui le composent, soit le jeu en tant qu'objet, directement conçu par le créateur ;
- la dynamique (D) est la façon dont les mécaniques réagissent aux actions des joueurs, mais également la façon dont les joueurs interagissent, soit le jeu en tant que situation ;
- l'esthétique (A pour *aesthetic* en anglais) est la réponse émotionnelle suscitée chez le joueur, soit le jeu en tant qu'expérience.

Dans ce cadre, d'où vient l'immersion ? Elle semble se situer de façon assez évidente, en tant que ressenti, du côté de l'esthétique. La dynamique en porte cependant une grande part, car c'est la logique avec laquelle le jeu réagira aux décisions des participants qui permettra de ne pas briser cette sensation. De même qu'au cinéma, la suspension consentie de l'incrédulité permet au spectateur d'accepter le cadre posé par un film du moment que sa diégèse reste cohérente, les mécaniques d'un jeu qui respectent ou accompagnent la logique de leur cadre narratif n'en sont que plus immersives et poussent le joueur non seulement à croire à la vraisemblance de ses actions, mais à y voir une véritable histoire. On « s'y croirait », on « se prend réellement pour » un fermier du XIV^e siècle ou un banquier d'affaire vivant sur Mars. De fait, la mécanique contient en elle les germes de certains aspects de l'immersion : d'une part, parce que le joueur a d'autant plus envie de se prendre au jeu que le



matériel et les illustrations l'y engagent et se prêtent à l'interprétation d'histoires, d'autre part pour les aspects simulationnistes que peuvent porter les règles.

Ce terme de « simulationniste » renvoie à la LNS, typologie des attentes des joueurs autour d'une table de jeu de rôle, établie par l'auteur Ron Edwards :

- Le ludisme (L) correspond à la capacité à établir une tactique, à prendre des risques et, éventuellement, avoir de la chance. Dans la théorie de Ron Edwards, cet aspect est relié aux jeux de société comme aux sports.
- Le narrativisme (N) renvoie au fait de créer une histoire porteuse de sens.
- Le simulationnisme (S) désigne tout ce qui contribue à l'illusion de réalité d'une partie se déroulant dans un univers ou un milieu historique différents.

La LNS part du joueur, mais a souvent été utilisée comme un outil pour décrire les mécaniques d'un jeu (sans chercher à le ranger dans une seule catégorie comme elle en a parfois été accusée). En s'en inspirant pour le jeu de société, on peut distinguer des aspects des parties qui seront particulièrement simulationnistes, lorsque la mécanique prend une logique intuitive et cohérente avec le thème. Ainsi *Agricola*, qui propose d'incarner un fermier au Moyen Âge, affirme que si deux animaux d'une même espèce sont dans un enclos, un troisième apparaît. D'autres aspects revêtent une dimension particulièrement narrative, par exemple les longs textes d'ambiance dans le jeu d'enquête *Déetective*, qui confrontent les personnages aux lenteurs et aux difficultés d'une administration procédurière. L'aspect simulationniste est aussi susceptible que l'aspect narratif de contribuer à l'immersion : l'illusion de réalité plonge les joueurs dans un univers spécifique, dont les sorties peuvent être perçues comme des ruptures propices au rire – dans *Agricola*, un paquet de cartes promotionnel permet d'ajouter des interventions extraterrestres à la gestion de cette ferme du Moyen Âge – ou à la frustration.

Tout jeu raconte-t-il une histoire ?

Même s'il ne s'agit parfois que d'une simple justification pour le matériel déployé et les illustrations réalisées, il est rare de trouver un jeu de plateau qui ne déploie pas un thème spécifique, aussi artificiel soit-il. Quelques jeux dits « abstraits » s'en détachent, mais même les plus célèbres d'entre eux ne respectent pas totalement cet aspect : les échecs parlent bien d'un roi à protéger lors d'une guerre sans merci... Que dire aussi du jeu de go, représentant une confrontation stratégique avec pour objectif la prise de territoires inexpugnables. Cet aspect narratif est particulièrement important dans les jeux pour les plus jeunes : l'histoire racontée lors de la mise en place sert de fil rouge permettant de maintenir leur attention. Dans les jeux pour adultes – même dans des titres considérés comme arides, où le thème sera assez vite oublié et où l'on parlera au bout de deux minutes de « cubes roses » plutôt que de nourriture –,



les règles décrivent en introduction l'univers dans lequel la partie prend place et posent un vocabulaire spécifique et adapté pour chaque élément de jeu.

Plusieurs auteurs ont affirmé débiter la création avec cette histoire en tête et tenter de la réaliser au travers des mécaniques. Tom Lehmann, connu pour ses mécaniques aux interactions complexes, affirme ainsi que la narration et les thèmes de ses jeux revêtent pour lui une importance capitale, qu'il juge indissociables du reste de l'expérience ludique.

Si l'existence de boîtes rapprochant le jeu de plateau du jeu de rôle remonte aux années 1980, le milieu ludique a assisté depuis un peu plus de cinq ans à une explosion de titres affirmant une forte dimension narrative. *Pandemic Legacy*, paru en 2015, est emblématique du début de cette vague. Coopératif, il propose à une équipe de scientifiques et de militaires de tenter de sauver le monde ravagé par quatre épidémies, dont une particulièrement redoutable. Il permet de suivre les personnages au cours d'une campagne dont les textes d'ambiance promettent de nombreuses surprises et découvertes, mais aussi à travers les décisions des joueurs et les stratégies adoptées, les actions lors d'une partie ayant des conséquences notables sur les suivantes. C'est donc une histoire en partie imprévisible qui se déploie au cours de cette campagne. Les personnages, dotés de certaines compétences au départ, peuvent eux-mêmes être conduits à évoluer au fil du temps, voire à passer de vie à trépas. Les auteurs, Matt Leacock et Rob Daviau, ont souhaité ainsi proposer une expérience différente, à la fois ludique par son système et narrative par son évolution, qui n'est pas sans rappeler les feuilletons : le spectateur/joueur veut savoir ce qui se passera ensuite, au risque de ne pas aimer ce qu'il va y découvrir. Ces titres sont perçus comme particulièrement propices à l'immersion, même s'ils ne sont pas les seuls à la proposer.

Un grand pouvoir implique-t-il toujours de grandes responsabilités ?

Dans le contexte d'un jeu de société, les actions d'un joueur ont toujours des conséquences ludistes au sens de Ron Edwards : intégrées dans une stratégie ou une tactique, elles rapportent plus ou moins de points à court et à long termes, conduisent plus ou moins près de la victoire. Dans une perspective simulationniste, le jeu permet également de faire l'expérience des conséquences d'une action en supposant que ces conséquences se reproduiraient pour cette même action en milieu réel. C'est cette perspective qui sous-tend un certain nombre de *serious games* (de plateau ou vidéo) utilisés en formation : le jeu est alors un espace transitionnel au sens de Winnicott, dans lequel on peut « tester » des possibilités, sans le poids d'un impact sur le réel. Ces jeux mettent régulièrement en scène des environnements et des outils familiers aux joueurs, renforçant encore l'immersion : l'univers est fictif, mais il est rarement irréaliste. Dans ces deux cas, les choix peuvent être considérés comme stratégiques et seul leur impact sur la partie importe.



Mais l'immersion poussée ouvre également la question du choix moral, notamment dans une perspective narrative où les conséquences de l'action seront peut-être relatées dans le détail. Il n'y a alors pas forcément de meilleur choix objectif, ni dans l'absolu ni en contexte, et les effets de l'action échappent parfois autant à l'intuition qu'à une prospective raisonnée.

Cette émergence d'une question morale se retrouve dans les univers proches. Des jeux vidéo récents ont notamment exploré cet aspect. Dans *Life is Strange*, une jeune fille obtient la capacité de remonter dans le temps pour effacer ce qu'elle vient de faire ; il convient de peser ses choix, car tous auront des conséquences dans des séquences ultérieures, notamment ses comportements envers les autres personnages en présence. Fondé sur le principe de l'effet papillon, le titre vise à affirmer que les actes ont souvent des conséquences tout à fait inattendues. *Undertale* se présente au premier abord comme un RPG (*role playing game*) classique mais, dès le premier combat, il est possible d'épargner ses adversaires plutôt que de les attaquer. Toutes les possibilités sont a priori ouvertes mais les mauvaises actions seront reprochées au personnage, mais aussi au joueur, puisque leur empreinte persistera même en relançant la partie.

La tendance immersive des jeux de plateau personnifie un certain nombre d'éléments ludiques. Dans les jeux de gestion, il est d'usage de disposer d'un certain nombre de personnages, dont la figurine en bois est appelée *meeple* mais qui peuvent être qualifiés par la règle du jeu d'ouvriers, d'émissaires, de villageois... Le joueur règne en maître sur ces non-individus qu'il envoie où il le souhaite en calculant son meilleur intérêt et sans jamais se poser la question du traitement qu'il leur fait subir. Dans *L'Âge de pierre*, il est par exemple possible, si l'on ne dispose pas d'assez de points de nourriture pour chacun de ses ouvriers lorsque vient l'heure du dîner, de faire manger à certains du bois, de l'or... ou rien du tout. Les conséquences de cet acte se comptent en ressources ou en points de victoire. L'ouvrier n'est jamais personnifié, jamais malade de ce qu'il a ingéré. Cela explique la possibilité dans de nombreux jeux d'envoyer certains de ces non-personnages, qui n'ont même pas de nom, à la mort. En termes de mécanique de jeu, un autre prendra sans doute sa place... Les actions sont relativement détachées du thème.

Dans les jeux immersifs, les conséquences d'une action feront souvent l'objet d'une narration, notamment sous forme de textes d'ambiance. Mais même sans cela, l'immersion passant par la personnification de nombreux éléments (les personnages des joueurs, mais pas seulement), leur devenir peut prendre une autre dimension, que le fonctionnement en campagne va accentuer. Dans *Pandemic Legacy*, notamment, la mécanique de jeu et sa difficulté rendent impossible le fait de sauver le monde entier. Au fil des parties, des régions du monde seront



abandonnées à la maladie, voire détruites. Dans le deuxième opus de la saga, il est même stratégiquement rentable de rayer délibérément des villes de la carte... même si la décision se prend rarement sans un pincement au cœur. Le fait de laisser les joueurs agir de façon amoral, alors que les personnages devraient se poser des questions éthiques, produit une rupture d'immersion. L'apparition de la notion de moralité signifie bien cela : non pas l'obligation de faire des choix moraux, et encore moins la récompense ludiste de ceux-ci, mais la possibilité de créer une hésitation ou une émotion particulière à leur sujet. Dans *Gloomhaven*, cette hésitation est une mécanique de jeu à part entière. Les aventuriers de ce titre médiéval fantastique seront en effet confrontés au moins deux fois par partie à des événements qui se présentent sous la forme d'un petit texte et de deux choix possibles, les options A et B. Dans la plupart des cas, aucune option n'est meilleure que l'autre, même si chacune conduit les joueurs sur un chemin spécifique (gagner de la réputation contre gagner de l'or, par exemple). Cependant, *Gloomhaven* récompense régulièrement les choix de « gentils » personnages, car le gain de réputation permet de réduire les coûts des objets magiques et de l'équipement tandis qu'une renommée désastreuse apportera des malus. Pour autant, il existe dans la boîte au moins une action altruiste de prime abord qui conduira à la mort involontaire d'un personnage...

La question de la morale est également au cœur des jeux dits semi-coopératifs, où certains joueurs vont secrètement œuvrer contre les intérêts du groupe, dans le but de saborder l'objectif général ou, tout simplement, à des fins purement égoïstes, bien que dictées par les règles du jeu. Dans *Battlestar Galactica*, certains joueurs jouent ainsi secrètement des antagonistes au but bien différent de l'équipage humain. L'engagement des joueurs dans leurs rôles ainsi que les inévitables discussions qui s'ensuivent tendent à inciter les participants à conserver un profil bas ou, au contraire, à faire preuve d'audace en clamant haut et fort leur allégeance, avec toutes les conséquences que cela entraîne pour l'équipage et la confiance des joueurs entre eux. Cette dimension morale peut également être dictée par le thème même de certains jeux, où les joueurs incarnent de facto des personnages ou des factions à la moralité plus que douteuse. Dans *New Angeles*, les joueurs sont ainsi mis aux commandes de puissantes corporations dans un futur proche, chargées de maintenir une ville à flot, tout en servant au maximum leurs intérêts propres, souvent au mépris de la population. On se retrouve ainsi tout naturellement à empocher un juteux pactole qui aurait pu servir à la réfection d'infrastructures vieillissantes ou à la réduction de la criminalité, souvent sans le moindre état d'âme. Toujours espace transitionnel de test, le jeu peut ainsi, avec la possibilité d'être volontairement méchant, parfois sans autre raison que l'envie, prendre une véritable dimension cathartique.



JEU EST UN AUTRE

Christophe Barbier (1987 l)

Né en 1967 et journaliste depuis 1990, il a dirigé la réaction de *L'Express* de 2006 à 2016. Il est actuellement éditorialiste à *L'Express* et sur BFMTV. Il codirige depuis 1991 le Théâtre de l'Archicube, troupe de l'Association des anciens élèves de l'École normale supérieure.



© Raphaël Gaillardie

Les mains ensanglantées, je viens de tuer Duncan, le roi d'Écosse. L'ivresse du meurtre me trouble, je suis si profondément et si sincèrement Macbeth que tout en moi vibre du plaisir et du remords mêlés de ce forfait ; tuer, quel paradoxe ! C'est irrésistible et impardonnable. Tout en me laissant envahir par mon personnage, je ne perds pas le fil de mon devoir : que le sang ne tombe pas de mes mains, sinon il va tacher le tapis placé en avant-scène jardin ; ne pas, néanmoins, relever trop les avant-bras, sinon l'hémoglobine coule le long de mon poignet et souille ma chemise. Reprendre le texte, la voix haute et percutante, parce que je le vois, ce spectateur qui somnole au troisième rang ; me méfier de la première phrase, où le traducteur a placé un « s » suivi d'un « ch », proximité propice au savon ; respirer par le ventre, car la tirade qui m'attend pourrait bien blesser ma voix...

« Ce qui me confirme dans mon opinion, c'est l'inégalité des acteurs qui jouent d'âme. Ne vous attendez de leur part à aucune unité ; leur jeu est alternativement fort et faible, chaud et froid, plat et sublime. Ils manqueront demain l'endroit où ils auront excellé aujourd'hui ; en revanche, ils excelleront dans celui qu'ils auront manqué la veille. Au lieu que le comédien qui jouera de réflexion, d'étude de la nature humaine, d'imitation constante d'après quelque modèle idéal, d'imagination, de mémoire, sera un, le même à toutes les représentations, toujours également parfait : tout a été mesuré, combiné, appris, ordonné dans sa tête ; il n'y a dans sa déclamation ni monotonie, ni dissonance. La chaleur a son progrès, ses élans, ses rémissions, son commencement, son milieu, son extrême. Ce sont les mêmes accents, les mêmes positions, les mêmes mouvements ; s'il y a quelque différence d'une représentation à l'autre, c'est ordinairement à l'avantage de la dernière [...]. »

Diderot s'est bien payé notre tête. Il n'existe pas de paradoxe du comédien, si ce n'est dans son propre esprit – d'ailleurs, ne change-t-il pas d'avis lui-même, à la fin de sa réflexion, quant à la supériorité du comédien d'imitation sur le comédien d'incarnation ? Pour commencer, son paradoxe n'en est pas un : c'est bien plutôt une alternative entre deux sciences du jeu, entre deux philosophies de l'acteur. Une alternative impossible à trancher, tant les deux modèles sont impraticables dans leur absolu. On ne peut pas oublier que l'on joue un rôle, sinon Macbeth finit par tuer



vraiment le camarade qui joue Duncan ! « Jouer d'âme », jusqu'au bout, c'est implorer. Mais l'on ne peut non plus « jouer d'imitation » sans limite, car la copie creuse la distance avec le public, et la mécanique plaquée sur le vivant ne sert pas l'émotion.

Il faut rendre à Pierre Rémond de Sainte-Albine ce qui lui revient : avec *Le Comédien*, c'est lui qui pose, dès 1747, les premières réflexions structurées sur l'art dramatique, qu'il arrache ainsi au mépris de ceux qui le renvoient aux distractions de foire dont il est le descendant. Mais avec Sainte-Albine, la réflexion est par trop tournée vers les anciennes manières de jouer, et c'est la force de Diderot de considérer la modernité, l'avenir, et de résumer l'interrogation sur le théâtre à quelques données fondamentales. Cependant, Sainte-Albine pose la question essentielle : l'acteur doit-il être naturel dans son jeu, ou bien construire sa performance par le travail et la technique ? Il installe ce débat autour de la notion de « feu », dont la violence et la sincérité signent, selon lui, la crédibilité du comédien : trop de feu, et l'artifice est visible ; point assez, et le personnage est trahi. Quant à ceux qui, « en criant et en s'agitant beaucoup, s'efforcent de remplacer par une chaleur factice le feu naturel qui leur manque », ils « sont de faux-monnayeurs qui nous donnent du cuivre pour de l'or ». Tout est là, dialectique du senti et du réfléchi – jusqu'au cabotinage...

Diderot, lui, ancre sa réflexion dans la comparaison entre le naturel des comédiens britanniques, dont le fameux Garrick, et les poses de la tradition française, nourrie de la fréquentation par le philosophe des scènes parisiennes, de leurs coulisses et de leurs parterres, elle est la première théorie globale sur l'art de l'acteur, qui part de la lecture, s'attarde sur la répétition et va jusqu'à considérer le spectateur, tel qu'il est ému à chaud et mu à froid, bouleversé dans la salle et changé quand il rentre chez lui.

Alors, qu'est-ce que jouer ?

Jouer, c'est mentir. C'est feindre et cacher, c'est imiter et parodier, c'est usurper et travestir. Le jeu débute avec le maquillage. Le jeu peut tenir entièrement dans le masque. Le mensonge est un art qui consiste, non à ne pas dire la vérité, mais à la créer, à inventer un faux capable de passer pour vrai. Le spectateur ne croit pas une vérité falsifiée, il voit quelque chose dont il sait que c'est faux, puisqu'il est au théâtre, mais qui l'impressionne autant, sinon plus, que la vérité, puisque c'est nimbé de la puissance de l'art. Ainsi, la peinture d'un visage, anodin dans la réalité, enfante la *Joconde* ou la *Jeune fille à la perle*. Sacha Guitry explique mieux que quiconque ce génie du faussaire qu'exige le jeu théâtral :

« Jouer la comédie, c'est mentir avec l'intention de tromper. Tout doit mentir autour de soi. Le bon acteur doit dire mieux : « Je t'aime ! » – à une actrice qu'il



n'aime pas, qu'à l'actrice qu'il aime. Il doit mieux donner au public l'impression qu'il mange en scène, s'il ne mange pas vraiment plutôt que s'il dévore. Le fin du fin, c'est paraître amoureux d'une actrice qu'on aime, et manger d'un vrai poulet en faisant croire qu'il est en carton. »

Autant dire que ce jeu n'est pas un jeu d'enfant, même si le grand acteur déploie un jeu d'enfant... Jouer, c'est d'abord travailler. D'ailleurs, Denis Diderot prône une « professionnalisation » du métier de comédien. Il ne s'agit point de profiter d'un caractère apte à la scène, d'un organe puissant ou d'une silhouette avantageuse, il faut maîtriser des techniques et être capable de « mesurer, combiner, apprendre, ordonner dans sa tête ». La représentation est ainsi une restitution du travail accompli, tandis que la répétition est le temps essentiel de la fabrication. Diderot plaide donc pour une plus longue préparation des spectacles, ce qui va de pair avec l'élaboration chronophage de costumes (issus de l'époque où se tient l'action, comme l'impose au même moment Lekain, grand tragédien, interprète favori de Voltaire et figure dominante de la Comédie-Française) et de décors (sur une scène enfin délivrée des riches spectateurs qui l'encombraient pour mieux être vus du public). Toutes ces évolutions vont ensemble :

« Il ne faut pas jouer du visage seulement, dit-il plus loin, mais de toute sa personne, et renoncer à s'assujettir aux positions. Il faut aussi rendre la scène aux acteurs, aux décors et aux machines, car c'est par le contentement des yeux que la poésie touchera le parterre. »

C'est bien une modification globale du théâtre que Diderot veut enclencher, qui exige aussi des spectacles plus rares, et non la succession rapide à l'affiche de textes nouveaux, à peine sus, et dont la représentation se résume à une déclamation mécanique de ce que susurre le souffleur... C'est donc une révolution de toute l'économie du théâtre qu'appellent en creux les théories incluses dans *Le Paradoxe*, une révolution qui ne commencera qu'au XIX^e siècle...

En cette exigence de professionnalisme, de travail, Diderot ouvre les portes à l'intellectualisation du théâtre. S'il recherche et prône comme auteur le déclenchement d'émotions vives, son « paradoxe » montre bien que la complexité du jeu théâtral appelle la réflexion, l'analyse, c'est-à-dire la considération froide, cérébrale, de ce qui est produit en scène. Le comédien ne peut offrir le fruit de son travail et ne pas attendre en retour un travail sur son travail ! Bref, en posant les bases de l'art dramatique, Diderot pose celles de la critique dramatique et celles de l'éducation du public. Il décrète que s'il faut penser pour jouer, il faut en retour penser ce qui est joué. Ce n'est plus seulement le texte qui appelle débat, mais sa représentation, son incarnation. Sans « paradoxe », pas de vrai comédien, pas de conservatoire, pas de



metteur en scène, pas de critique, pas de dramaturgie, etc. En cela, le texte posthume de Denis Diderot est véritablement fondateur.

Bertolt Brecht, d'ailleurs, rejette le terme « jeu » et lui préfère le mot « travail ». Déjà, cette conception impose la distanciation. Si je travaille, je déploie un effort, un savoir-faire, que le public remarque. Je suis de son côté même si je suis sur la scène, je suis un ouvrier des planches qui peut s'en éloigner, comme le peintre recule à deux pas de son chevalet. Ce que je fais n'est pas ce que je suis, j'ai choisi l'imitation, c'est-à-dire la restitution d'une situation, d'un caractère, à l'aide de techniques et d'artifices choisis avec pertinence. Et c'est pourquoi le spectateur, lui aussi, doit garder ses distances, ne pas plonger dans l'illusion, ne pas prendre pour argent comptant ce qui lui est présenté, mais s'interroger sur la vraie finalité du spectacle. Alors, la force didactique du théâtre se déploie, et le public n'a pas été *distrain*, mais *instruit*, ce qui est le contraire. Je ne lui fais pas prendre mon jeu pour ce qu'il n'est pas, je lui fais comprendre par mon jeu ce qui est – en l'occurrence, la condition humaine. Le jeu n'est pas la finalité, il est un moyen. De plus, si je lui montre les rouages de mon travail, je l'incite à voir derrière l'apparence de toute la société ses ressorts profonds, ses finalités, ses aliénations. Le jeu est un « travail », comme on le dit de l'accouchement : il s'agit de mettre au monde un homme nouveau : le spectateur éclairé. Le théâtre comme travail, de Diderot à Brecht, est un théâtre révolutionnaire...

S'il est, grâce à moi, lucide sur l'artifice théâtral, s'il est conscient de ce qui se joue, du jeu comme de l'enjeu, le public n'est pas joué. Car jouer, c'est aussi tromper. Le comédien me fait prendre des vessies pour des lanternes, un histrion pour un empereur et *Hamlet* pour un jeu de massacre. Le comédien qui incarne, qui se prend pour son personnage afin d'être pris pour lui, est un imposteur – un faux-monnayeur, comme dit Sainte-Albine. N'en déplaise aux brechtiens et aux dévots de Diderot, le plaisir d'être dupé est fondamental au théâtre. Je viens m'enivrer du plaisir de croire, d'être dupe, de soupirer au chagrin que je sais faux, de trembler aux fureurs que je sais feintes, de sursauter aux coups de feu que je sais à blanc. Je jouis d'être joué.

Un théâtre sans plaisir est une plage sans soleil. Et le plaisir, l'amusement, vient du jeu : c'est le *ludus*. Car jouer... c'est jouer ! Le plaisir du spectateur vient de celui de l'acteur, il en est le reflet, l'écho, comme le rire est l'écho du comique, du bon mot, de la situation grotesque. L'acteur joue d'abord comme le flambeur : il parie à chaque instant, il mise sur une réplique, une attitude, un geste, espérant empocher le gros lot des rires et des bravos. L'hôte de la roulotte a les mêmes addictions que l'habitué de la roulette, la même attirance irrésistible, les mêmes insomnies, et une incapacité identique à se contenter de ses gains, tout comme à renoncer quand il échoue sans cesse. Il triche aussi, appuyant ses effets comme on corne une carte, cherchant dans



le cabotinage la martingale du succès, la garantie de plaire. Le théâtre est un casino d'émotions où la fausse monnaie, le cuivre passé pour de l'or, comme dit Sainte-Albine, s'écoule avec une étonnante facilité. Un casino dont le volé part aussi bête qu'en entrant, mais content... Mais le comédien s'amuse aussi sans enjeu, comme un enfant dans une cour d'école, jonglant avec ses billes qui sont des mots, à la poursuite de victoires qu'il sait éphémères et de gains qu'il sait volatils. Être acteur, quelle joie ! Rien de plus ludique dans la vie que de ne plus être soi. Rien de plus récréatif que d'endosser pour deux heures la peau d'un autre. Rien de plus amusant que de se distraire de son destin, tout en l'accomplissant puisqu'être un autre, c'est être soi quand on est comédien.

Oui, jouer, c'est être. Être Hamlet, vraiment. Être Ruy Blas, profondément. Être Scapin, joyeusement. Être Lorenzo, passionnément. Chercher en soi les émotions les plus enfouies, les souvenirs d'enfance, qui vont nourrir en moi la plante du jeu avec la sève de la sincérité. Ce que je suis, ce que j'ai été, ce que j'ai vécu, me fait construire mon personnage ; je lui donne vie, je lui donne ma vie. C'est Constantin Stanislavski, c'est l'*actor's studio*.

« C'est une gageure, reconnaît Stanislavski : seul le subconscient peut nous procurer l'inspiration dont nous avons besoin pour créer, mais ce n'est que grâce au conscient, qui par principe le supprime, que nous pouvons utiliser le subconscient. [...] Pensez-vous que l'acteur va imaginer toutes sortes d'impressions nouvelles, ou même s'inventer un caractère différent pour chacun de ses rôles ? Combien d'âmes devrait-il avoir ? Comment pourrait-il arracher la sienne pour lui en substituer une autre ? Où la trouverait-il ? On peut emprunter un manteau, des bijoux, n'importe quel objet, mais on ne peut prendre à un autre ses sentiments. [...] On peut comprendre un rôle, sympathiser avec le personnage et se placer dans les mêmes conditions que lui afin d'agir comme il le ferait. C'est ainsi que naîtront chez l'acteur des sentiments qui seront analogues à ceux du personnage, mais qui n'appartiennent qu'à l'acteur. [...] Nos émotions artistiques se cachent dans les profondeurs de notre être comme des bêtes sauvages. Si elles ne viennent pas d'elles-mêmes à la surface, il vous sera impossible de les faire sortir de leur repaire. Il vous faudra trouver un piège, un « leurre » quelconque pour les attirer. C'est de cela que je viens de vous parler, de ces « excitants » qui doivent éveiller la mémoire affective. »

C'est le mode d'emploi du comédien d'âme qui est ici énoncé, loin du comédien mécanique, imitateur froid et appliqué des modèles extérieurs, qu'ils soient historiques ou contemporains, de Jules César à l'ouvrier voisin.

Nul ne s'oppose plus et mieux à Stanislavski, au mot près, qu'Antonin Artaud dans *Le Théâtre et son double* :

« Il faut admettre pour l'acteur une sorte de musculature affective qui correspond à des localisations physiques des sentiments. Il en est de l'acteur comme d'un



véritable athlète physique, mais avec ce correctif surprenant qu'à l'organisme de l'athlète correspond un organisme affectif analogue, et qui est parallèle à l'autre, qui est comme le double de l'autre, bien qu'ils n'agissent pas sur le même plan. L'acteur est un athlète du cœur. Les mouvements musculaires de l'effort sont comme l'effigie d'un autre effort en double, et qui dans les mouvements du jeu dramatique se localise sur les mêmes points. Il est certain qu'à chaque sentiment, à chaque mouvement de l'esprit, à chaque bondissement de l'affectivité humaine correspond un souffle qui lui appartient. »

D'un côté, la recherche au fond de soi d'une « mémoire affective » ; de l'autre, la mobilisation d'une « musculature affective ». Pour Stanislavski, l'acteur est d'abord une âme, un esprit, une sédimentation d'émotions à excaver ; pour Artaud, il est avant tout un corps, dont la mise en action produit des émotions. Stanislavski contre Artaud, c'est Freud contre Malebranche !

Mais l'opposition entre le comédien d'âme et le comédien d'imitation peut être dépassée. Essence et existence entrent en plénitude, parce que je joue, parce que j'ai joué. Jeu est un autre et je ne suis que jeu. Jouer, jusqu'au dernier souffle. Jouer ! Jouer ! Jouer ! La thèse de Diderot est la pensée de quelqu'un qui voit de près les comédiens, sans en être un lui-même. En effet, l'acteur, même à la millième représentation, ne pose pas sans stigmates la cuirasse du Cid, le nez de Cyrano ou la couronne de Macbeth. Et s'il peut changer de linge, il ne peut changer de peau ; et s'il se couche, il ne dort pas. Se pétrir comme une glaise, travailler son corps avec son corps, être à la fois outil et matériau, c'est se bouleverser pour être un autre en demeurant soi-même ; ce n'est pas seulement cérébral et technique, c'est charnel et violent. Parce qu'il n'est pas comédien, l'auteur du *Paradoxe* prône une dichotomie ; s'il l'était, il saurait que c'est une schizophrénie qui fonde la nature du comédien. D'ailleurs, si celui-ci, chaque soir, remontait en scène pour produire le même geste artistique, imitant son imitation de la veille, il mourrait vite d'ennui : les impondérables du spectacle vivant, les variations du public et les progrès du travail accompli sont là pour combattre la routine. Et puis, et surtout, il y a cette drogue intense, mêlée de trac et d'applaudissements, d'adrénaline et de narcissisme, dont le comédien a besoin pour se sentir vivant. Cela, Diderot ne le sait pas, ne le comprend pas... Cet être de chair et de sang qui s'appelle comédien, cet être que la mise en abîme explique plus que la mise en abyme, là est peut-être son vrai paradoxe : revenir toujours à la source commune du plaisir et de la peur.

C'est pourquoi Louis Jovet, mieux que quiconque, dans une comparaison complexe entre acteur et comédien, réconcilie le naturel et le professionnel, l'acteur qui « joue d'âme » et celui qui procède par « imitation ». Jovet qui trouve qu'incarner Don Juan, « ça brûle », et qui montre combien, dans ses cours au Conservatoire, repris dans *Elvire Jovet 40*, le personnage vient au comédien plus que l'inverse :



« Tu n'as pas l'âme ni le cœur des personnages. Ce sont des mots que nous employons pour désigner un état de vie, traduire cette vie supérieure que tu agites, dont tu fais des remous sur l'assistance. Tu n'incarnes rien. Tu es plus ou moins « incarné par », et ceci est le point essentiel. C'est cela que j'appelle le « comédien désincarné » ; c'est quand tu n'es plus toi-même, mais seulement le mannequin, ce vide, ce creux, inconscient et conscient de cette inconscience, de cette modestie, de cette servilité humble – vide-toi de toi-même ; c'est le commencement de cette pratique. C'est de cela qu'il faut profiter, de cette pureté, de ce vide de soi qu'aucun autre ne peut atteindre sauf le mystique, sauf le fervent, sauf l'illuminé. L'illumination du théâtre, ce n'est pas celle de la rampe, mais des âmes. [...] On ne sera jamais Alceste. Alceste est un personnage qui existe avant nous, et qui existera après nous... Le personnage classique est quelqu'un qui existe beaucoup plus que nous. Pour approcher ce personnage, il ne faut pas venir avec une conception, une intention toutes faites. Le travail du comédien procède de la sensation jusqu'au moment où le sentiment juste apparaît. [...] À chacun des mots que tu dis, il faut que le sentiment monte en toi, que tu sois baignée par ce que le mot exprime. Si tu fais cet exercice, en appelant en toi, à mesure que tu penses le mot, le sentiment que ce mot exprime, à un moment donné, les sentiments monteront en toi au fur et à mesure avec tant d'intensité que tu pourras presque jouer intérieurement le texte sans le dire, que tu seras obligée de le dire. À ce moment-là, tu joueras le rôle. »

Point de théorie-prison, de concept-carcan : jouer, c'est « avoir du jeu », c'est bouger comme un meuble mal monté, comme une machine brinquebalante, mais qui n'en supportera que mieux les cahots de la vie. Au théâtre, jamais le jeu ne doit être rigide, il doit être capable de s'ajuster – au lieu, au public, à l'humeur du moment, à la fatigue des corps... Un jeu fixe, cela s'appelle du cinéma, cet art faussement éternel. Un jeu vivant, c'est un jeu mobile, fragile et souple. Le jeu, c'est l'option, le choix, la variante, comme un jeu de cartes ou un jeu de clefs.

Je joue. Aujourd'hui, *Moâ, Sacha !* sur la vie de Sacha Guitry. Je joue avec Pierre Val et, quand il me darde en incarnant mon père Lucien, je vois en filigrane Georges Pompidou, qu'il était l'an dernier, face à moi déjà pour notre *Cabaret Mai 68*. Nous sommes qui nous jouons, qui nous avons joué, nous sommes la mémoire partagée de notre complicité. Je joue avec Chloé Lambert, pour la première fois, et quand elle est l'une de mes cinq épouses, je vois dans sa fossette les héroïnes de Guitry qu'elle a déjà incarnées – mais j'étais assis bien loin à l'orchestre. Je vois dans son œil de jais les diaboliques séductrices qu'elle a jouées pour Florian Zeller, je vois la séduction et la damnation, je vois l'irrésistible et le fatal. Je vois dans son sourire en coin l'exquise femme qu'elle est, la maman du petit Sacha déjà grand, je vois la scène et la ville, je vois le faux et le vrai.

Mais où est le vrai, où est le faux ? Le théâtre n'est-il pas ce réel dont la vie est le pâle et ennuyeux reflet ? Oui, n'est-ce pas vivre, vivre vraiment, que de jouer ?



JEUX DE PIANISTE

Feriel Kaddour (1997 l)

Musicologue et concertiste, elle travaille sur le geste du pianiste et le jeu musicien et enseigne à l'ENS.



Liszt : le sage et le funambule

On vient de demander à Liszt de jouer sa transcription du Prélude et fugue en la mineur pour orgue de Bach :

« — Tout de suite... comment voulez-vous que je la joue ?

— Comment ? Mais comme on doit la jouer !

— La voici, une première fois, comme l'auteur a dû la comprendre, l'exécuter lui-même ou vouloir qu'elle soit exécutée. »

Et Liszt de jouer. Et ce fut admirable, la perfection même du style classique et voulu en tout de l'original.

« La voici une seconde fois, comme je la sens, avec un peu de pittoresque, de mouvement, l'esprit plus moderne et les effets propres à l'instrument perfectionné. » Et ce fut, avec ces nuances, autrement mais non moins admirable.

« Enfin, une troisième fois, la voici comme je la jouerais pour le public... à étonner, en charlatan ! »

Et, allumant un cigare qu'il passait par instants d'entre les lèvres aux doigts, exécutant parmi ses dix doigts la partie marquée pour les pédales et se livrant à d'autres tours de force et de prestidigitation, il fut prodigieux, incroyable, fabuleux et remercié avec enthousiasme¹.

Comme toutes les anecdotes qui alimentent la légende lisztienne, ce récit est d'une authenticité douteuse. Pourtant, il faut admettre que nous résistons difficilement à l'envie de lui accorder quelque vraisemblance. Peut-être est-ce parce que ce portrait retrace avec habileté les images d'Épinal qui scandent la carrière du virtuose hongrois : le sage abbé, qui rejoint l'ordre des franciscains au soir de sa vie, le visionnaire romantique, dont les innovations marquèrent l'esprit de son temps, et l'acrobate du clavier enfin, dont les nombreuses caricatures rendent d'autant plus plausibles cette fugue improbable pour « trois voix et cigare ». Mais il y a plus encore. Cette narration en trois temps explore à sa manière les trois verbes par lesquels notre langue désigne l'activité instrumentale des musiciens : exécuter, interpréter, et jouer. Le récit s'ouvre sur une version docile : Liszt « exécute » ce qui est écrit, dans le respect des signes et du style, sous l'autorité des intentions d'auteur. Dans la deuxième version, un écart sépare la notation d'origine et la réalisation sonore. L'individualité du musicien



(qui joue comme « il sent »), le travail de l'Histoire (« l'esprit moderne » du romantisme n'est plus celui de Bach), et l'instrument (le piano, non plus l'orgue) mettent désormais à distance les signes et les gestes, la partition et le clavier. Liszt « interprète » : le jeu est « tout aussi admirable », mais teinté de nouvelles « nuances ». La troisième version est la plus surprenante. Le pianiste joue, au sens premier du terme : il badine, il s'amuse, se donne en spectacle, il surjoue. Le voici devenu « charlatan ». L'appellation ne choquera ni les familiers des transcriptions de Liszt, ni les latinistes. L'art qui consiste à faire passer la partie de pédalier dans les doigts du pianiste est un art d'illusionniste. Et le prestidigitateur, *presto digitus*, n'est autre que celui dont les doigts vont vite... Sans doute faut-il se souvenir, aussi, que jouer – *jocari* : plaisanter, badiner – ne va jamais sans un certain humour.

Bien sûr, le verbe « jouer » ne s'applique pas exclusivement aux expériences acrobatiques de cette troisième version. De fait, dans le récit rapporté par le critique musical Jean-Joseph Bonaventure Laurens, « jouer » apparaît dès la première version proposée par Liszt, comme synonyme d'« exécuter ». Et il convient tout aussi bien à la deuxième version : il y a du « jeu » dans l'interprétation comme il y a du jeu dans un mécanisme dont l'articulation fait défaut, un jeu propre aux œuvres à deux temps, écrites *puis* représentées, et dont l'autorité notationnelle n'est jamais que partielle. De là, on pourrait conclure aux vertus démonstratives de l'anecdote. Elle déploierait le jeu musicien en trois volets, trois attitudes musicales bien distinctes : l'exécution (d'une œuvre qu'on joue à l'instrument, avec docilité), l'interprétation (d'une œuvre dont on fait jouer les signes lacunaires, avec inventivité), et la prestidigitation (pur jeu des gestes, dont seule importe l'incidence spectaculaire). De là, nous pourrions conclure à trois catégories du jeu, avec lesquelles coïncideraient trois figures de musicien : le sage (lecteur avisé et respectueux du texte), l'inspiré (sensible aux vertus de l'original, mais qui sait aussi l'infiltrer de ses propres nuances), et le funambule (virtuose des jeux de scène, tout entier à ses gestes, peu concerné par les prescriptions du texte).

Mais relisons plus sérieusement le récit de Laurens, dont la narration élabore en réalité un portrait plus complexe du jeu musicien. Deux des trois versions trahissent un défaut d'authenticité. La première d'abord, qui ouvre la scène au plus près des signes (l'autorité de la partition, de l'original). L'exécution fidèle, « comme l'auteur a dû l'exécuter lui-même », dissimule à peine sa manipulation. De fait, l'œuvre originale, composée pour orgue et jouée par Liszt au piano, ne peut qu'être altérée par l'exercice ; et l'écriture en octaves de la main gauche, qui fait entrer le pédalier de l'orgue dans le clavier du piano, ne va pas sans trahisons sonores. Liszt peut être fin connaisseur du style classique, il n'empêche, sa version ne saurait être fidèle aux premières intentions de Bach. Quant à la troisième version, elle clôt le récit sur une improbable chorégraphie. Quiconque ouvre la fugue BWV 543 sait bien qu'un



cigare ne saurait se faufiler entre les lignes d'une écriture si dense... et à plus forte raison dans sa version transcrite pour piano, sans le support du pédalier. La virtuose gesticulation que décrit Laurens a pour elle la vertu des caricatures – l'excès illustre la prouesse – mais elle en partage aussi les invraisemblances.

Aux deux extrémités de la narration, deux affabulations. La première version met en fiction le pur versant des signes, celui de la partition originale, dont la prescription serait stricte et efficace, et qu'il suffirait de lire pour que l'œuvre puisse apparaître « comme l'auteur a dû l'exécuter lui-même ». La dernière compose un numéro acrobatique pour trois voix et cigare, qui célèbre le pouvoir initiateur des gestes, et montre qu'eux aussi, s'ils sont libérés des entraves du signe, ont un pouvoir créateur. Ce faisant, ce sont deux pôles extrêmes du jeu musicien qui sont ainsi décrits : ce que précise la lecture et ce qu'invente le corps, ce que dicte l'œil et ce qu'initie la main.

Reste, au centre de ce dispositif, la deuxième version – la seule qui soit plausible, et dont nous apprenons qu'elle est toute affaire de « nuances ». Peut-être est-ce tout le sens de la démonstration lisztienne : cette version n'est possible qu'à condition des deux autres, ou du moins à condition des facultés dont les deux autres versions réalisent le portrait fictif.

L'anecdote, à défaut d'être authentique, devient alors métaphorique – et sans doute est-ce la raison du plaisir que nous avons à la lire. Nous savons bien que la fiction du sage ne vaut pas plus que celle du funambule, comme nous savons que le jeu musicien ne fait pas le choix des signes *ou* des gestes. Mais nous comprenons que le grand pianiste, s'il veut être bon interprète, se doit d'être à la fois sage et funambule, fin lecteur des textes et virtuose illusionniste, décrypteur de signes et inventeur de gestes inédits, périlleux s'il le faut.

Un autre funambule : le *Pierrot* de Schumann

Arrêtons-nous à présent à ces quelques mesures. Nous sommes à la fin de la deuxième pièce du *Carnaval opus 9* de Schumann, intitulée *Pierrot*.



Commençons par être sages et lisons ce qui est écrit : un accord de 7^e de dominante (une croche), un demi-soupir, puis un accord de dominante sur tonique (deux blanches liées), et enfin un accord de tonique (à la main droite seulement, la basse à



la main gauche est tenue), une noire, suivie d'un temps de silence. Le premier accord est marqué *sforzando*, la suite est indiquée *piano*. Lisons maintenant l'indication de pédale : il faut la tenir le long de la croche et du demi-soupir, et l'enlever sur la blanche. Étrange signe, qui contredit exactement ce que nous disait l'organisation des durées : il faudrait donc faire durer sur un temps complet le son de cette croche. Pourquoi alors ne pas l'avoir écrite en noire ? Autre problème : il faudrait lever la pédale sur la durée longue, alors même que nos habitudes de pianiste nous inviteraient à faire le contraire. La sagesse bute sur une indication contradictoire. Les informations récoltées à la lecture des signes laissent bien en peine celui qui voudrait les traduire docilement en gestes.

C'est à l'instrument qu'on élabore la solution. Les mains cherchent à sentir ce qu'il faut faire de cette attaque notée *sf*, dont Schumann a voulu faire résonner le son dans la pédale, mais dont le jeu doit faire sentir la durée brève. Sans la pédale, cette dominante eût été trop projective, trop sûre de l'angle qu'elle donne à la cadence finale. La résonance au contraire la fait glisser sur sa résolution – d'abord une dominante sur tonique, et dans une ultime inflexion enfin, la tonique. Sans l'écriture rythmique (la croche puis le silence), l'attaque aurait perdu de son « mordant » ; or il faut bondir d'un accord à l'autre, l'éclipse finale n'en sera que plus fantasque.

À l'interprète, il revient donc de faire jouer le silence sur la pédale (une demi-pédale ? une pédale à relever progressivement ? une pédale enfoncée un peu tard pour que la résonance soit un peu affaiblie ?), et de faire jouer la pédale sur le silence (un sursaut plus qu'une coupure, une éclipse plus qu'une scansion qui rendrait la note précédente trop incisive). Et de faire jouer tout cela encore sur le toucher de chaque accord. En d'autres termes : de lire chaque signe à travers les autres signes, de faire jouer chaque signe sur l'autre, et de faire jouer enfin tout cela dans ses mains, jusque dans son pied droit – pourquoi pas aussi dans le pied gauche, sur la pédale *una corda*, qui rendra la nuance *piano* plus contrastée. Cela reste à tester, à jouer et à rejouer, selon le piano, selon l'acoustique, selon le réglage de cette pédale *una corda*, car un demi-enfoncement suffira peut-être... Confronté à ces quelques mesures, il faut savoir demander l'impossible à son piano, et inventer des gestes inédits, faire sonner un demi-soupir à l'intérieur d'une pédale, prendre une cadence parfaite à revers, donner à une résolution sur tonique l'allure fugace d'un art de la chute.

Qui l'emporte ? Le sage ou le funambule ? Le sage lit tous les signes, jusqu'à l'infime détail. Mais s'il veut « tenir les signes ensemble », il faut encore que le corps invente, car c'est à cette condition seule que les signes s'ajustent les uns aux autres. S'il s'agit, non plus de jouer chaque signe, mais de faire jouer les signes entre eux, d'apprécier leurs combinaisons singulières, il faut l'aide du funambule, de



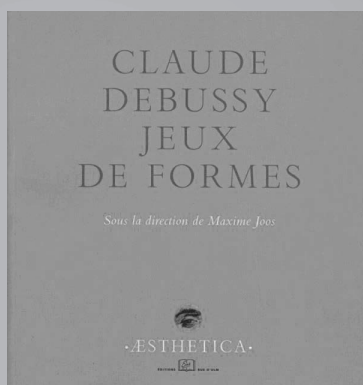
l'équilibriste aux gestes affûtés. En retour, c'est au sage que le funambule doit sa virtuosité, qui n'est jamais mieux mise à l'épreuve que lorsque la lecture avisée dévoile des combinaisons impossibles.

De cela, nous pouvons donc conclure que le jeu musicien se situe à l'intersection des signes et des gestes, de la partition et de l'expérience physique du clavier. Il n'est de geste juste qu'à condition de savoir bien lire (tous les signes : les harmonies, les valeurs de durée, les nuances, l'accentuation, la pédale), et il n'est de lecture accomplie qu'à condition d'être assumée par des gestes aussi précis qu'inventifs. La fable lisztienne en faisait le récit : en chaque musicien inspiré se cachent un érudit, et un acrobate.

Note

1. In J.-J. Eigeldinger, « L'interprète de Bach », *Silence*, 3, 1984 ; cité également dans Ch. Rosen, *La Génération romantique*, trad. fr. G. Bloch, Paris, Gallimard, 2002, p. 636.

Claude Debussy, Jeux de formes Maxime JOOS (dir.)



Format : 19 x 20 cm | Nb pages : 324
ISBN-978-2-7288-0327-7
30,50 €

<https://www.presses.ens.fr>

La musique de Debussy, cet art fait de « touches successives reliées par un lien mystérieux », interroge les arcanes de la nature pour mieux en retenir la singulière temporalité : traduction d'un jeu de formes suggérées qui semblent prendre corps un instant et préfèrent néanmoins s'esquiver. Ce langage est celui d'un visionnaire, sur les pas de Baudelaire et de Poe. Nombreuses sont les configurations esthétiques qui se créent autour de Debussy (Schaeffner, Boulez, Pesson) : elles démontrent l'actualité de sa pensée compositionnelle et invitent à dépasser une catégorisation en termes de symbolisme, d'impressionnisme ou de modernité. Ce collectif où dialoguent musicologie, composition et interprétation, présente une réflexion générale sur la multiplicité de l'art debussyste, aux fondements de la musique du XX^e siècle.



INGLOURIOUS BASTERDS DE QUENTIN TARANTINO : JOUER AVEC L'HISTOIRE OU SE JOUER DE L'HISTOIRE ?

David Fontaine (1989 l)

Après une maîtrise sur Descartes et un DEA consacré à Céline, il est devenu journaliste au *Canard enchaîné* et aux *Dossiers du Canard* depuis 1999. Il écrit notamment dans la rubrique cinéma qu'il coordonne. Il est l'auteur de *No Sex Last Year* (Les Petits Matins, 2006, rééd. 2013).



Hitler brûle-t-il ? Avec la malice des sales gosses ou le sans-gêne des réalisateurs du Nouveau Monde, Quentin Tarantino réécrit l'Histoire dans son film *Inglourious Basterds* (2009). Bien avant son suicide à Berlin le 30 avril 1945, il fait mourir Hitler dix mois plus tôt dans l'incendie d'un cinéma parisien, qui finit par exploser, en juin 1944, lors de l'avant-première d'un film de propagande consacré à un tireur d'élite de la Wehrmacht, qui réunit tout le gratin nazi, dont Goebbels, Goering et Bormann...

Tarantino fait auparavant mitrailler Hitler, il le fait perforer de balles qui volatilisent sa dépouille, par deux « basterds », membres d'un commando de soldats juifs américains infiltrés derrière les lignes ennemies pour tuer le plus de nazis possible. *Requisit* imposé par leur chef, le seul non-Juif du groupe, le lieutenant d'ascendance indienne Aldo Raine (Brad Pitt), qui vante sa « méthode de résistance apache » : il a demandé à chacun de ses huit hommes de lui ramener « cent scalps de nazis ». L'un d'eux, Donny Donowitz, dit « L'Ours juif », prend plaisir à leur éclater le crâne à la batte de baseball. Quant aux rares soldats allemands qu'ils décident de laisser survivre, ce lieutenant à l'accent sudiste leur grave sur le front une croix gammée avec un large coutelas, en signe d'infamie.

C'est d'ailleurs ce même traitement qu'il inflige, par un sadisme renversé, au colonel SS, Hans Landa (Christopher Waltz) qui, après avoir fait cravacher l'intrigue à coups d'interrogatoires sadiques, s'apprête alors à passer dans le camp américain, en dictant ses conditions, c'est-à-dire en réécrivant à son tour l'histoire de sa participation à l'« opération Kino » qui vient de permettre de tuer Hitler... Contemplant cette ultime croix gammée entaillée à même la chair, le lieutenant « Aldo l'Apache » s'écrie : « Je crois que c'est mon chef-d'œuvre ! »

Une revendication de l'auteur ? Tarantino, qui n'est pas le réalisateur le plus modeste du monde, présente comme un coup de génie l'idée de tuer Hitler à sa guise, qui l'a sorti d'une impasse en cours de rédaction du scénario :

« J'écoutais de la musique, je tournais en rond, et j'ai attrapé un stylo, un morceau de papier et écrit : "Tue-le, putain !" Et de s'autocongratuler : "Et je l'ai tué." [...]



Et quand cette idée m'est venue, j'ai vécu l'un des plus grands moments d'exaltation de ma vie artistique. J'étais là : "Oh mon Dieu, comment se fait-il que personne n'ait jamais pensé avant ?"¹ »

« Bonne idée » ou « sacrilège historique » ?

Mais oui, pourquoi donc aucun scénariste ou réalisateur n'y avait jamais pensé avant ? Peut-être en raison du poids tragique de l'Histoire, voire de la masse des morts. Car abréger la Seconde Guerre mondiale de près d'un an, sur le front occidental du moins, revient à économiser, à épargner virtuellement, voire à volatiliser, quelques centaines de milliers de vies humaines réellement perdues. Plus de liquidation accélérée des Juifs de Budapest à l'automne 1944, plus de bombardement de Dresde en février 1945, entre autres... Alors se pose la question : peut-on impunément réécrire l'Histoire, surtout celle des horreurs de la guerre ?

Mais voilà qui serait sans doute prendre ce film délibérément burlesque beaucoup trop au sérieux ! Cette « fable sur la puissance du cinéma » est censée nous démontrer, au contraire, comment cet art peut nous venger de la réalité, en tuant une seconde (ou une première) fois Hitler, et en donnant la possibilité à un commando de Juifs de se faire bourreaux de leurs bourreaux. Sur le site de vidéos à la demande de Canal +, *Inglourious Basterds* est aujourd'hui classé dans la catégorie « Violence jubilatoire » au même titre que nombre de films d'horreur au second degré.

Dans le concert de louanges qui a entouré sa sortie en France, le critique du *Monde* Jean-Luc Douin a été l'un des rares à exprimer des réserves précisément historiques dans un article titré « A-t-on le droit de jouer avec Adolf ? » (18 août 2009) :

« Si jubilatoire que soit ce dynamitage des faits, restent des questions éthiques, possibles objets de débats à venir. Jusqu'où peut aller le sacrilège historique et à quels risques ? »

Et de conclure : « Nous ne sommes certes pas ici dans le démenti ni dans le révisionnisme. Juste sur un terrain délicat. »

Poussant un pas plus loin, Bernard-Henri Lévy fut le seul à s'aventurer à dénoncer un risque de révisionnisme quelques mois plus tard, en critiquant l'effet de déréalisation de l'Histoire produit par la réécriture cinématographique de celle-ci (*La Règle du jeu*, 3 octobre 2010) :

« [...] pourquoi la mort sans images dans l'obscur bunker berlinois ne finirait-elle pas par céder la place à cette mort mise en images, orchestrée, produite, dans une œuvre de génie ? On craint de prononcer le mot, tant il peut sembler chargé de correction politique. Et pourtant... Dans les joyeuses mais macabres facéties d'*Inglourious Basterds*, il y avait un vrai risque de révisionnisme. »

Le mot de « révisionnisme » est sans doute inapproprié, voire déplacé, puisque Tarantino n'entend pas sérieusement substituer une nouvelle version de l'Histoire à



celle établie par les historiens. Et il a valu à Bernard-Henri Lévy une volée de bois vert de la part des critiques de cinéma et universitaires français...

Néanmoins, il faut noter que la réception américaine du film a été beaucoup plus dure. Le critique réputé Jonathan Rosenbaum, ex-assistant de Jacques Tati et prisé par Jean-Luc Godard, a dénoncé un film qui « semble moralement proche de la négation de l'Holocauste² » !

Étrangement, aucune controverse n'a surgi en France, pays si prompt à s'enflammer pour des polémiques, y compris cinématographiques, par exemple autour de la figuration du génocide des Juifs par le cinéma : de la *Liste de Schindler* (1994) de Steven Spielberg à *La Vie est belle* (1997) de Roberto Benigni. Cité comme possible « procureur d'un procès en obscénité », Claude Lanzmann au contraire « aime beaucoup le film », se réjouit après coup le critique Jean Narboni³. De fait, d'après le témoignage, également, d'un journaliste de *Haaretz*, le sourcilieux et farouche réalisateur de *Shoah* semble avoir apprécié la fiction vengeresse d'*Inglorious Basterds*.

On peut malgré tout éprouver un malaise face à la réécriture frontale de l'Histoire, sur ce sujet brûlant, par une imagination débridée et délibérément iconoclaste. Si l'attentat commis par le film contre la vérité historique – d'Hitler en particulier – est censé être joyeusement délirant, on peut en effet conserver l'impression d'un « sacrilège historique », aux effets imprévisibles, et peut-être susceptible d'atteindre par ricochet les victimes du nazisme. Reste à explorer les réponses apportées pour justifier le parti pris du film.

Uchronie et vengeance aux mille visages

Dans *Le Cinéma de science-fiction*, l'universitaire Éric Dufour trouve « étonnant, voire scandaleux, que le film ait pu être taxé de révisionnisme ». Il relève selon lui de l'uchronie au sens que lui a donné son inventeur, le philosophe Charle Renouvier dans son essai de 1876 au titre explicite : *Uchronie (l'utopie dans l'histoire), esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*. Il rappelle qu'il s'agit d'« imaginer ce qui aurait pu se passer à partir d'un point de divergence dans l'Histoire ». Même dans cette farce, cette parodie revendiquée, toutes les valeurs ne se valent pas, et il y a bien une morale à la fable uchronique, explique Dufour :

« [...] contre tout néostalinisme qui interdirait de faire fictionner l'Histoire, *Inglorious Basterds* croit qu'on peut rappeler certaines valeurs fondamentales en inventant un récit qui s'amuse, non pas à déformer l'Histoire, mais à la refaire, en plus drôle, en plus ludique, en plus léger, prenant en tout cas un réel plaisir à anéantir à nouveau, d'une manière tout à fait symbolique le régime nazi, comme dans un jeu vidéo où la partie est toujours à rejouer et n'est jamais gagnée. L'uchronie de Tarantino n'équivaut donc nullement à nier la Seconde Guerre mondiale, mais à



rappeler que la guerre, au sens d'un combat pour de véritables valeurs, est toujours et encore à faire (l'Histoire comme tâche infinie)⁴. »

Du jeu vidéo, comme idéal de la Raison historienne ?

Or l'uchronie, genre d'abord pratiqué par les historiens eux-mêmes mais aussi par les écrivains, vise avant tout à étudier les conséquences et les effets découlant d'un tournant historique : *quid* si l'Allemagne avait gagné la guerre ? voire occupé les États-Unis ? Il s'agit de produire une politique fiction au conditionnel passé, de produire des variantes possibles de l'Histoire, pour mieux éclairer ce qui est réellement survenu. Cet aspect d'étude expérimentale sur les conséquences n'est nullement mobilisé dans *Inglourious Basterds*, qui se contente de revisiter l'Histoire à peu de frais, voire de manière lourdement redondante, en repartant de la figure reçue d'Hitler colérique et vociférant, mais sans explorer les conséquences politiques et stratégiques qu'aurait eues sa mort dès juin 1944. Dans une note de blog (20 août 2009), le critique de *Télérama* Aurélien Ferenczi relevait : « Chez Tarantino, c'est le spectaculaire qui pose problème : la volonté de revisiter l'Histoire non pas comme objet d'étude (sur le modèle de l'uchronie) mais comme un jeu de massacre. » Un jeu de massacre qui ne fait qu'enfoncer le clou, sans explorer les possibles...

Dans la lignée des films de Tarantino, *Inglourious Basterds* se présente avant tout comme un film de vengeance. En l'occurrence, il ne s'agit pas d'une vengeance individuelle, d'un personnage solitaire revenant se faire justice – mais d'une vengeance collective, et précisément historique –, celle des Juifs contre les nazis. Plus qu'uchronique, le film est en ce sens résolument anachronique par la greffe de genres qu'il tente : « Cela va être mon western spaghetti mais avec l'iconographie de la Seconde Guerre mondiale », avait déclaré Tarantino au *Hollywood Reporter* en 2003.

Avant de l'aborder en propre dans ses films suivants, il tente une greffe du western sur le sous-genre du film de guerre, avec ses propres codes virils, qu'il subvertit en donnant une large place à une héroïne vengeresse, comme dans *Kill Bill*. Il s'agit de Shoshanna, seule survivante du massacre de sa famille cachée dans une ferme, au début du film, et qui conçoit le plan de faire mourir les dignitaires nazis, en incendiant dans son cinéma 350 bobines de films au nitrate, quitte à mourir sur le bûcher. Tarantino, qui a tardivement introduit cette figure dans son scénario, la qualifie de « dure à cuire », de « Jeanne d'Arc des Juifs », en un autre télescopage temporel. Soulignant son rôle moteur de véritable héroïne dans l'intrigue au détriment des hommes, tout comme celui de l'actrice allemande et agent double Bridget von Hammersmark, le critique italien Alberto Morsiani souligne dans *Quentin Tarantino* : « Avec leurs deux noms sur l'affiche du film, *Inglourious Basterds* aurait pu s'appeler tranquillement *Kill Adolf, part 1 & 2* dans la veine de *Kill Bill* et Uma Thurman⁵. »



« Il était une fois en France occupée par les nazis », le titre du prologue, qui a failli devenir celui du film, témoigne de cette greffe du western spaghetti. D'un côté « Il était une fois » (dans l'Ouest) en hommage à son maître révérend Sergio Leone. De l'autre « en France occupée », le modèle de Tarantino en l'occurrence étant ces films antinazis de combat, recourant aussi à l'arme de l'humour, produits pendant la guerre à Hollywood et tournés par des réalisateurs européens réfugiés, tels *Chasse à l'homme* (1941) de Fritz Lang, *Quelque part en France* (1942) de Jules Dassin, ou *Vivre libre* (1943) de Jean Renoir... Tout le problème d'*Inglourious Basterds* vient peut-être de ce qu'il projette le mythe de l'Ouest américain sur la France occupée (d'autant que le film a en fait été tourné en Allemagne !), en créant ainsi une surimpression géographique, un « no man's land », selon le mot de l'auteur, voire une utopie au sens propre. Au risque que la réalité historique de la France occupée ne soit qu'un terrain de jeu, et la Seconde Guerre mondiale une simple toile de fond. Au risque, *in fine*, de se jouer de l'Histoire passée par pertes et profits, au lieu d'un jeu libre, voire libérateur, avec l'Histoire.

Le vaste horizon du western est présent dès les premiers plans, avec la visite d'un bandit armé solidement escorté (le colonel SS) dans une ferme isolée où il vient régler des comptes, mais aussi à travers ce groupe de Juifs jouant aux Indiens scalpeurs contre les cowboys nazis et SS. Jean-Luc Douin explique dans un article du *Monde* déjà cité :

« Les Juifs peuvent-ils se venger par la fiction, par le cinéma, par ce cinéaste qui clame là sa foi iconoclaste dans le septième art ? Le cinéma peut-il sauver le monde ? Tarantino croit en tout cas qu'il peut venger les Juifs en signant un film où les sales SS sont exterminés, honnis comme dans un spectacle de marionnettes. »

La vengeance des Juifs par la fiction est décrite comme « symbolique », voire « métaphysique », dans un brillant article de Patrice Maniglier et de Marie Gil « L'image-vengeance : Tarantino face à l'Histoire », où les auteurs vont jusqu'à affirmer non sans paradoxe : « nous raconter l'histoire telle qu'elle aurait pu être, c'est nous faire sentir, dans l'écart entre fiction et réalité, l'Absence de ceux qui furent massacrés – le caractère irrémédiable, irrécupérable, de cette absence⁶ ».

Le constat de certains critiques est plus terre à terre, œil pour œil, et scalp pour scalp. Tel Jean-Luc Douin, déjà cité :

« [...] lorsque Tarantino dépeint ses “basterds” cassant du nazi comme dans un jeu vidéo, leur défonçant le crâne à coups de batte de base-ball par jouissance compensatoire, surgit moins un sentiment viscéral de justice que le principe de la loi du talion, avec le spectre de Guantanamo. »

Ou Alberto Morsiani : « La loi du talion fonctionne toujours chez Tarantino. Évidemment dans un monde débarrassé des lourdes hypothèques de l'Histoire. »



Dans un monde sans Histoire, en somme ? Or rien n'assure que le spectacle de cette « violence jubilatoire » exercée en retour, opère la catharsis, la « purge » des passions qu'Aristote attendait du spectacle de la tragédie.

Le film a-t-il au moins atteint l'objectif de cette vengeance fantasmée ? Commentant sa réception en Allemagne, Tom Shone parle bien d'« une sorte de catharsis dans la culture populaire ». Il cite le critique du *Frankfurter Allgemeine Zeitung* se réjouissant que ce film « présente enfin la chute [du III^e Reich] non comme une tragédie mais comme une farce », avant d'évoquer les applaudissements spontanés de la salle lors de la première à Berlin, à la fin du discours initial du sadique colonel SS Landa... Il mentionne l'enthousiasme d'un compte rendu dans le *Berlin Tagesspiegel* : « Catharsis ! Oxygène ! Magnifique démente rétrofuturiste de l'imagination ». Et la joie du critique de *Die Zeit* lors de la scène finale : « Hourra ! Ils ont brûlé !⁷ »

Il est permis d'avoir une interprétation moins optimiste de ces réactions. Par sa construction dramatique, le film ménage en tout cas un rôle clé au colonel SS Landa qui devient « le maître des divertissements et le sadique-en-chef, presque une forme de metteur en scène, trônant au-dessus des autres personnages », souligne Shone lui-même. Ce rôle à part a d'ailleurs valu à l'Autrichien Christopher Waltz le prix d'interprétation masculine à Cannes et l'Oscar, paradoxalement, du meilleur second rôle. Tandis que l'autre possible héroïne du film, la résistante juive française Shosanna, dans sa robe rouge qui fait écho, à l'écran, aux drapeaux à croix gammée, meurt dans des flammes rougeoyantes, son image en noir et blanc continuant d'être projetée à même les volutes de fumée qui ont envahi la salle de son cinéma en feu, sa voix enregistrée proclamant en boucle : « Je suis le visage de la vengeance juive », avec une voix caverneuse et un rire... qui évoquent les méchants de cinéma. Mais cet échange des rôles est peut-être le dernier pied de nez de l'iconoclaste Tarantino, à moins qu'il n'introduise un soupçon de dialectique dans un monde de brutes par ailleurs aussi manichéen que les films d'action et de superhéros standards d'Hollywood.

Notes

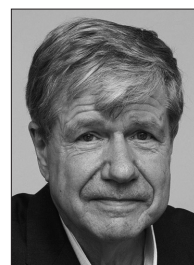
1. T. Shone, *Tarantino : rétrospective*, Paris, Gründ, 2017, p. 187.
2. *Ibid.*, p. 192.
3. J. Narboni, « Un barbare en antinazi », in E. Burdeau et N. Vieillescazes, *Tarantino, un cinéaste déchaîné* (2013), Paris, Capricci et Les Prairies ordinaires, 2016.
4. É. Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 163.
5. A. Morsiani, *Quentin Tarantino*, Pérouse, Gremese, 2017.
6. P. Maniglier et M. Gil « L'image-vengeance : Tarantino face à l'Histoire », in E. Burdeau et N. Vieillescazes, *Tarantino, un cinéaste déchaîné*.
7. T. Shone, *Tarantino : rétrospective*, p. 194.

INTERLUDES

LES MATHÉMATIQUES, SCIENCE DU DÉFI, DE L'ÉNIGME ET DU JEU ?

Hervé Lehning (ENS Cachan, 1970)

Agrégé de mathématiques et titulaire d'une maîtrise d'histoire des religions avant d'être professeur de mathématiques et d'informatique en écoles d'ingénieurs puis en classe de mathématiques spéciales, il se consacre entièrement à la vulgarisation scientifique depuis 2010. Il a récemment publié *Toutes les mathématiques du monde* (Flammarion, 2017). On peut retrouver ses énigmes faciles sur le site de Futura sciences où il tient un blog (<https://blogs.futura-sciences.com/lehning/>).

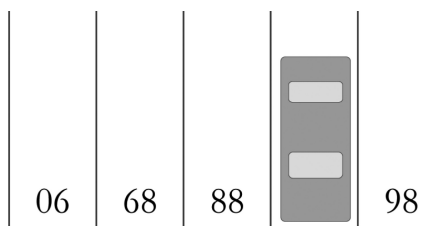


Un million de dollars pour la solution d'un problème de mathématiques ? Pour certains, cela peut sembler une plaisanterie, pourtant c'est une réalité. Un milliardaire américain, Landon Clay, a fondé un institut de mathématiques, l'Institut Clay, qui a doté d'un prix d'un million de dollars sept problèmes de mathématiques. Ces sept problèmes, dits problèmes du millénaire, font écho aux vingt-trois problèmes que David Hilbert présenta au congrès des mathématiciens de 1900, comme importants pour l'avenir des mathématiques. Sans nous attarder aux énoncés, voyons les critères de choix de Hilbert :

« Pour avoir de l'attrait, un problème mathématique doit être difficile, mais non pas inabordable, sinon il se rit de nos efforts ; il doit au contraire être un véritable fil conducteur à travers les dédales du labyrinthe vers les vérités cachées, et nous récompenser de nos efforts par la joie que nous procure la découverte de la solution. »

Le mystère de la place de parking

Cette joie que procure la découverte, petite ou grande, on peut la ressentir avec des énigmes plus humbles que celles de Hilbert, comme la suivante :



Quel est le numéro caché sous la voiture grise ?

J'ai tiré cette énigme d'un test destiné à des enfants de 6 ans à Hong Kong. Elle a fait le tour du monde *via* Internet car certaines personnes la trouvent terriblement difficile. D'autres prétendent que sa difficulté est proportionnelle aux connaissances mathématiques de ceux qui essayent de la résoudre. Moins vous en savez plus l'énigme est facile ! Le savoir pourrait-il être un handicap pour la résolution de certaines énigmes ? Faut-il avoir su garder son regard d'enfant pour les trouver évidentes ? Je vous laisse en juger...

Les énigmes au temps de Charlemagne

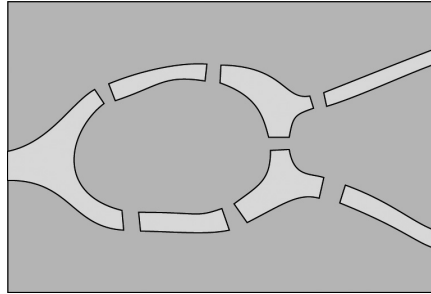
Le premier livre d'énigmes (ou de récréations) mathématiques connu a été écrit par Alcuin (env. 730-804) qui fut l'un des conseillers de Charlemagne. Son titre *Propositiones ad acuendos juvenes* [Problèmes pour aiguïser l'esprit des jeunes] montre son but pédagogique. On y découvre qu'on aimait, à l'époque, les problèmes de partages, comme :

« Un homme a une bonbonne de douze pintes pleines de vin. Il veut en donner la moitié à un ami mais, pour cela, il ne dispose que de deux récipients, un de huit pintes et l'autre de cinq. Comment peut-il faire ? »

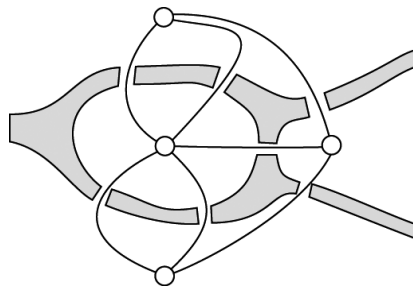
Ce type d'énigmes est passé de mode mais le livre d'Alcuin contient aussi des questions toujours appréciées, comme « le loup, la chèvre et le chou ». La voici dans sa version originale :

« Un homme doit traverser une rivière avec un loup, une chèvre et un chou. Sa barque ne peut transporter que l'un des trois à la fois et il ne peut laisser sur une rive le loup avec la chèvre ou la chèvre avec le chou. Comment peut-il faire ? »

Ces questions de trajets plaisaient à l'époque. Un descendant de ce type de problèmes a eu des conséquences importantes en mathématiques. Il concerne la ville de Königsberg qui, au XVIII^e siècle, était traversée par une rivière comportant deux îles et sept ponts comme le montre le plan page suivante.



Voici la question qui, paraît-il, troublait les habitants de la ville : « Est-il possible de partir d'un point de la ville et d'y revenir en traversant une fois et une seule chaque pont ? » Leonhard Euler montra qu'un tel trajet était impossible, ce qui a donné naissance à un domaine nouveau des mathématiques, la théorie des graphes. En effet, on peut associer un graphe à la ville de Königsberg en plaçant un sommet dans chacune des quatre parties de la ville déterminées par la rivière, les arêtes correspondant aux ponts. Si un trajet existait, de chaque nœud partirait un nombre pair d'arêtes, ce qui n'est pas le cas d'où l'impossibilité.



Graphe des ponts de Königsberg.

On voit sur cet exemple, et ce n'est pas le seul, que ces problèmes ne cherchent pas les applications pratiques, ils sont là pour le plaisir, pour aiguïser l'esprit et, en supplément, ils conduisent parfois à des théories mathématiques nouvelles et utiles.

Les énigmes à l'âge classique

Dans son livre *Problèmes plaisants et délectables qui se font par les nombres*, Bachet de Méziriac (1581-1638) pose la question suivante :

« Une pauvre femme portant un panier d'œufs pour les vendre au marché se fit bousculer par un quidam. Tous ses œufs tombèrent et furent cassés. Afin de la rembourser, le quidam s'enquit du nombre de ses œufs. Celle-ci ne s'en souvenait



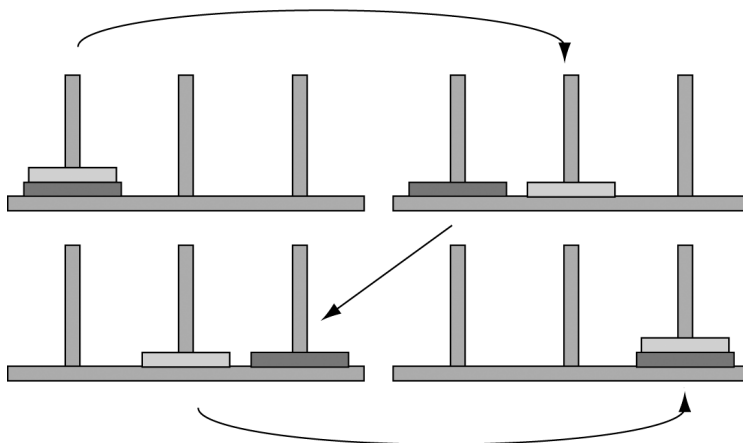
pas mais se rappelait qu'en les ôtant deux à deux du panier, il en restait un, et de même en les ôtant trois à trois, quatre à quatre, cinq à cinq et six à six, à chaque fois il en restait un. En revanche, en les comptant par sept, il ne restait rien. Le passant devina le nombre d'œufs. »

Le problème conduit au théorème que Bachet fut le premier à énoncer clairement. Il a une infinité de solutions et la plus petite est 301. Vu le poids moyen d'un œuf, qui est de 50 grammes environ, la pauvre femme était particulièrement vigoureuse pour porter un tel panier... Néanmoins ce genre d'exercice ne cherche pas à être réaliste, mais énigmatique ! Nous ne multiplierons pas les exemples de ce type pour ne citer que les plus grands noms des récréations mathématiques. Les goûts en la matière ont évolué depuis Alcuin et Bachet.

Les énigmes à l'époque contemporaine

Dans les grands noms des jeux mathématiques, nous devons citer Édouard Lucas (1842-1891, ENS 1861), Sam Loyd (1841-1911) et Henry Dudeney (1857-1930). Bien qu'ils aient créé un grand nombre d'énigmes, les deux premiers sont surtout connus pour l'invention de jeux, les tours de Hanoï pour le premier, et le taquin pour le second.

Les tours de Hanoï sont constituées de trois aiguilles et un certain nombre de rondelles de diamètres tous distincts pouvant être enfilées sur les aiguilles. Au départ, les rondelles sont enfilées sur l'aiguille de gauche dans l'ordre des diamètres décroissants. Le but du jeu est de les disposer dans le même ordre sur l'aiguille de droite en ne déplaçant qu'une rondelle à la fois pour la poser sur une rondelle de diamètre plus grand.



Les tours de Hanoï.



Les tours de Hanoï sont particulièrement célèbres grâce aux informaticiens qui l'utilisent pour illustrer la notion de récursivité, notion qui fait que le cas élémentaire ci-dessus suffit pour en déduire le cas général. Édouard Lucas est également connu pour son test de primalité des nombres de Mersenne (*i.e.* de la forme $2^p - 1$) avec lequel il montra que $2^{127} - 1$ est premier. Ce test amélioré par Derrick Lehmer est toujours utilisé.

Le taquin, jeu de Sam Loyd, se joue sur un damier de 4×4 cases dont les quinze premières sont occupées dans l'ordre par les nombres de 1 à 15 et la dernière est vide. On peut déplacer les cases adjacentes dans la case vide. On brouille le jeu par une succession de déplacements de ce type. Le but est alors de reconstituer la position initiale.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

Le taquin.

Le taquin est lié à la théorie des groupes, à la pointe des mathématiques de l'époque. Un de ses descendants est le fameux *Rubik's Cube*, inventé par Ernő Rubik en 1974.

De son côté, Henry Dudeney est connu pour l'invention d'un casse-tête mathématique. En 1924, il envoya le problème suivant à son éditeur, qui le publia SEND + MORE = MONEY. Les chiffres y avaient été substitués par des lettres, deux lettres distinctes correspondant à deux chiffres distincts. De plus, comme d'usage, les premiers chiffres de chaque nombre étaient non nuls. Ce type de récréation mathématique a depuis pris le nom de cryptarithme, un néologisme construit à partir de *kryptos* et d'*arithmos*, qui signifient caché et nombre en grec. Le cryptarithme de Dudeney a l'avantage de n'avoir qu'une solution et, de plus, d'avoir un sens en anglais (envoyez plus d'argent) dont on peut apprécier l'humour. Pour résoudre ce type de problème, il est essentiel de tenir compte des retenues qui ne peuvent être qu'égales à 0 ou 1 quand on additionne deux nombres. Comme souvenir d'un congrès de mathématiques d'avant la chute du mur de Berlin, j'avais rapporté celui-ci URSS + USA = PEACE dont vous devinerez sans calcul l'absence de solution.



Détour par le Japon

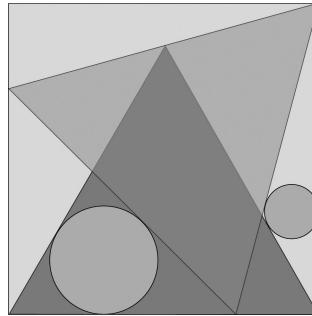
Les mathématiciens ont parfois des plaisirs étranges... Mais attention, c'est contagieux ! Au moins un cinéaste japonais a attrapé le virus. Takeshi Kitano n'est pas mathématicien mais cinéaste. Lors de l'exposition « Mathématiques, un dépaysement soudain » à la fondation Cartier en 2011, il proposa un défi mathématique aux visiteurs... Trouvez la formule la plus courte permettant de calculer 2011 en écrivant, dans l'ordre, les premiers nombres entiers, séparés par des opérateurs (+, -, x, /, racines carrées, exposants, factorielles). Kitano proposait $(1 + 2 + 3)^4 + (5 \times 6 \times 7 \times 8) - (9 \times 10 \times 11) + 12 + 13$. La meilleure solution est $(1+2)!! + (3!)^4 - 5$. Que trouverez-vous pour 2019 ? Je propose $1 + 2 + (3!)^4 + 5! \times 6$ mais il y a peut-être mieux.

Cette évocation d'un artiste japonais et son goût pour les mathématiques nous font penser aux sangakus, ces petites tablettes mathématiques en bois pendues dans des sanctuaires shinto, et parfois dans des temples bouddhistes, au Japon. Elles datent de l'époque d'Edo (1603-1868), qui a précédé l'ère Meiji, pendant laquelle le Japon s'est occidentalisé. En voici une, contenant onze énigmes.



Un sangaku.

Ces petits tableaux peints représentent des figures mathématiques composées de droites et de cercles. Les commentaires échappent à ceux qui ne comprennent pas la langue, mais le mathématicien y verra un défi à relever, un problème à résoudre. Par exemple, dans le suivant, découvert par Hidetoshi Fukagawa, un professeur de mathématiques japonais contemporain, il s'agit de trouver le rapport des rayons des cercles bleus sachant que les triangles sont équilatéraux.

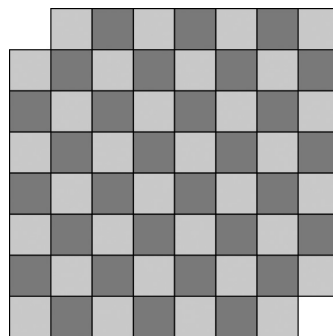


La réponse est 2, le démontrer ne demande que des connaissances de géométrie élémentaire concernant les similitudes et le théorème de Pythagore... mais également de beaucoup d'astuce et de patience !

Le plaisir de la découverte

Le plaisir de trouver la solution reste le même, entre l'amateur et le mathématicien averti, mis à part celui de recevoir éventuellement un prix d'un million de dollars, ce qui semble impossible pour un amateur. Remarquons cependant que l'argent ne motivait pas Grigori Perelman, l'homme qui a résolu la conjecture de Poincaré, le seul défi du millénaire à l'avoir été à ce jour. En effet, il a refusé le prix qu'il avait gagné. Ce plaisir de Grigori Perelman ou de Takeshi Kitano, on peut le ressentir en résolvant des problèmes très simples quand une question obscure semble s'illuminer brutalement. L'un des exemples les plus simples que je connaisse est cette petite énigme de Martin Gardner (1914-2010), un autre grand nom des jeux mathématiques :

« On dispose d'un échiquier et de dominos couvrant exactement deux cases contiguës. On supprime les deux cases de l'échiquier aux extrémités d'une diagonale. Peut-on le recouvrir par des dominos ? Si oui, comment ? »





Supposons que l'on ait réalisé un tel recouvrement. Il comporte 31 dominos puisque l'échiquier a 62 cases. Chaque domino correspond à une case blanche et une case noire de l'échiquier, qui a donc 31 cases blanches et 31 cases noires. Ceci est absurde puisqu'il comporte en fait 30 cases blanches et 32 noires. Le recouvrement est donc impossible. Ce problème peut être analysé d'une autre façon, avec la notion d'invariant, puisque l'égalité du nombre de cases blanches et de cases noires est un invariant des recouvrements. Le plaisir de la découverte de ce principe simple laisse entrevoir celui du mathématicien professionnel qui trouve une solution à un problème du millénaire, million de dollars ou pas. Avec ces deux démonstrations, on voit un principe mathématique sous-jacent : la recherche de la beauté, que l'on soit amateur ou professionnel.

Pour le plaisir, je vous livre également cette énigme de Martin Gardner qui sent bon la guerre froide :

« Deux missiles se dirigent l'un vers l'autre, le premier à la vitesse de 9 000 km/h et le second à la vitesse de 21 000 km/h. Au départ, ils sont distants de 7 821 km. À quelle distance l'un de l'autre seront-ils une minute avant leur collision ? »

La vocation d'Étienne Bazerics

Le grand cryptologue de la fin du XIX^e siècle, Étienne Bazerics, commença sa carrière de façon étonnante. Il amusait ses collègues au mess des officiers de sa garnison en lisant les correspondances personnelles chiffrées qui paraissaient alors dans certains journaux, jusqu'au jour où il annonça qu'il décryptait aussi facilement les dépêches de l'armée. Son général le prit au mot, lui fournit des dépêches à lire, ce que Bazerics fit. C'est ainsi que commença sa carrière de cryptologue. On était en 1890. Par curiosité, et parce qu'une encyclopédie sur Internet racontait l'histoire différemment et affirmait que Bazerics s'amusait à résoudre des jeux cryptographiques qui paraissaient dans les journaux de l'époque, je suis allé vérifier. Je n'ai trouvé aucun jeu cryptographique mais des correspondances personnelles dans *Le Figaro* de 1890. Voici un extrait de l'édition du premier janvier, une date qui me semblait favorable au décryptement :

Correspondances personnelles

M. c. Mer! Ai tor. N. sou. t. 2. beau. d. n. repro. récip.
N. par. do. jam. d. bris. lie. q. n. ratta., hél! si peu.
Ec. souv.; vi. si du., p. v. surt. pa. c. 89 fin. d. l. larm! W.
V. H. Mes meilleurs souhaits. Pense beaucoup à vous
MYOSOT. Entour milie. Ai. inef! Souv. fid. ét! Ame.
U. V. A toi mes v. sois h. moi ma vic est bri-
L. sée car je toujours autant à toi. Je souf. et
s. atrocem, malh. Pense qqfois à moi.
M H Cpoof booff e'vo bnj cijo nbmifvsvfy.
LI — f. w. m2. qs2n32s n2t w25y c400. 100. w45e.
2us2. u. qs2t e w. o. q20t r. s2w.



On y voit effectivement deux messages chiffrés. Le premier d'indicatif MH est un simple décalage et signifie : « Bonne année d'un ami bien malheureux. » Trop facile pour être très excitant. Le second d'indicatif LILI est plus intéressant. Comme le chiffre 2 est majoritaire parmi les symboles, je peux juste faire l'hypothèse qu'il signifie E, si le message a été chiffré par une substitution alphabétique. Comme le texte est trop court pour aller plus loin, je pars à la recherche d'autres messages LILI. J'en trouve énormément mais l'un d'entre eux retient mon attention car il comporte une erreur typique de chiffrage, une erreur qui, avant LILI, a perdu l'armée napoléonienne : le mélange de clair et de chiffré. Voici donc les correspondances du 12 janvier :

Correspondances personnelles

Bleuet : D4nqm. s2ulem. S2ous. 1 Q1s3t t2n. qs4di.
T2s. i25s. r3 q15w. w^t w. n2sds2e. 4 h. Mil. amit.

Man. Chér. prends lett. rue M. A toi. F.

LILI. Vot pens ne me quitte pas est tout mon
L bonh. voud. vs v. 32. u. 13. n2.

VH. — Ai écrit 2 fois. Ma pensée ne varie pas.
Tout à vous de cœur. Supplie répondre.

Il commence par : « votre pensée ne me quitte pas est tout mon bonheur voudrais vous voir » puis ces trois mots : 31. u. 13. n2. Que veut-on cacher ? La place des E m'a fait penser à un aveu tout simple : « je t'aime ». Cela oblige à confondre I et J comme équivalent de 3, mais c'est un héritage classique du latin. Ainsi, 1 vaudrait A, 2, E et 3, I ce qui mène à l'hypothèse : les voyelles sont chiffrées par leurs numéros d'ordre. De même, U vaudrait T et N, M ce qui mène à l'hypothèse : les consonnes sont chiffrées par les lettres qui suivent. Nous retournons au premier janvier pour vérification... et tout s'éclaire puisque le message commence par : *à vous le premier mes vœux...* Je vous laisse découvrir la suite et, pour ceux que cela intéresse, toute la correspondance. Sans doute pourrait-elle être l'objet d'une étude sérieuse sur les mœurs de l'époque et étudier la question : pourquoi chiffrerait-on ses messages ? surtout avec un chiffre aussi faible.

Bien entendu, cette récréation cryptologique nous éloigne des énigmes mathématiques proprement dites mais le plaisir de la découverte reste présent et fit partie des plaisirs d'Édouard Lucas d'après le témoignage de Maurice d'Ocagne dans *Le Figaro* du 22 novembre 1931.



Réponses aux énigmes

Le mystère de la place de parking

Les numéros dans les parkings sont faits pour être lus depuis les voitures, donc il suffit de retourner la feuille pour voir 86, –, 88, 89 et 90. Le numéro caché est donc le 87.

Le partage du vin

Voici une suite de transvasements où A est la bonbonne de 12 pintes, B celle de 8 et C celle de 5 :

transvasement	A	B	C
début	12	0	0
A → B	4	8	0
B → C	4	3	5
C → A	9	3	0
B → C	9	0	3
A → B	1	8	3
B → C	1	6	5
C → A	6	6	0

Le loup, la chèvre et le chou

L'homme fait traverser la chèvre puis revient faire traverser le loup. Il retourne alors avec la chèvre sur la première rive et fait traverser le chou. Il retourne sur la première rive pour faire traverser la chèvre... ce qui fait sept traversées.

Send more money

La solution est $9567 + 1085 = 10652$.

Les missiles

Les missiles se dirigent l'un vers l'autre à la vitesse de 30 000 km/h. Une minute avant la collision, ils sont donc distants de $30\,000/60 = 500$ km.



ESCAPE GAMES : CRÉER DES JEUX GRANDEUR NATURE

Club ENScape Game

Vous arrivez au centre d'ENScape Game, une société géante qui crée des *escape games*, pour un entretien d'embauche. Un homme vous reçoit, en costume. Il se présente, c'est le patron de l'entreprise, et il vous invite à le suivre. Après avoir monté plusieurs étages dans un ascenseur, vous vous retrouvez dans un petit bureau tout en haut de la tour. L'homme qui vous avait accueilli laisse transparaître un petit sourire narquois. Il se dirige vers la porte, pose la main sur la poignée, et vous lance : « Ceci est votre entretien d'embauche. Bonne chance ! », avant de s'éclipser et de fermer la porte. Vous regardez autour de vous. La pièce est petite, comporte un bureau, vide, ainsi qu'une petite malle, et vous remarquez un digicode sur la porte de sortie. En fouillant rapidement les tiroirs du bureau, vous trouvez une clé. Vous l'essayez sur le coffre, et Bingo ! Ça l'ouvre ! Dans le coffre, une étrange machine avec neuf picots disposés en carré. Vous vous demandez à quoi cela peut bien correspondre, mais un dessin sur la paroi du coffre vous permet de réaliser qu'il faut enfoncer trois picots formant une diagonale. De la machine sort un petit bout de papier, dessus, des chiffres dans différentes couleurs. Sans doute le code ! Vous vous empressiez de rentrer la combinaison sur le digicode, mais celle-ci ne fonctionne pas ! Vous remarquez alors qu'il y a une inscription *Exit* sur la porte, chaque lettre est d'une couleur différente. En faisant correspondre les couleurs des lettres aux couleurs des chiffres, vous pouvez rentrer les chiffres dans un nouvel ordre, ce qui ouvre la porte. Derrière celle-ci, l'homme en costume vous attend, et vous félicite, vous êtes reçu dans l'entreprise ENScape Game !

Voilà à peu près ce à quoi un *escape game* peut ressembler. C'est un type de jeu tout nouveau et qui a gagné en popularité ces dernières années, au point qu'un club dédié à l'organisation d'*escape games* ait été créé à l'ENS ! Il crée des salles éphémères dans les locaux associatifs de l'ENS, pour la durée d'un week-end. Les adhérents du COF peuvent s'inscrire et y participer gratuitement. En termes de création ludique, c'est très intéressant : les *escape games* empruntent aux codes des jeux de société, des jeux de rôles et, surtout, aux codes des jeux vidéo.

Il existe aussi différents types de créations possibles : certains de nos « *escapes* » sont des jeux d'énigmes. Par exemple, on a séparé une équipe dans deux salles différentes, et les joueurs devaient échanger des informations *via* des moyens de communication asymétriques : les uns disposaient d'une caméra qui donnait sur l'autre pièce, les autres d'un micro. On peut aussi penser à des créations orientées davantage vers l'interaction et la narration : on a ainsi réalisé un *escape game* sans énigmes, juste fondé sur son histoire, et qui fait appel à d'autres mécanismes que des



Le bonheur des matheux qui font converger leurs sommes

jeux de logique pour gérer une progression et un rythme intéressant pour les joueurs. Le club a préparé une création pour les 48 heures des arts, uniquement fondée sur des énigmes visuelles et des éléments à retrouver dans des tableaux. Enfin, on peut aussi organiser des *escape games*... sans salles ! À la manière de l'excellent jeu de société *Unlock* (que l'on conseille sans limite au passage), nous allons vers la fin de l'année nous essayer à un *escape game* sur papier, qu'il faudra imprimer, et qui jouera sur des énigmes visuelles. À retrouver en ligne vers le début du mois de juillet...

Mais assez d'autopromotion ! Les *escape games*, ce sont avant tout de bons moments à partager avec des gens que l'on aime, ce n'est pas qu'un public de joueurs que l'on retrouve dans nos *escapes*. Il est beaucoup plus diversifié, certaines personnes ne jouant quasiment jamais à des jeux vidéo ou à des jeux de société. Et c'est sans doute à cause de la convivialité de l'expérience qu'un public très large a été touché par cette tendance !

Donc, même si vous n'êtes pas très joueurs, tentez l'expérience !

LE BONHEUR DES MATHEUX QUI FONT CONVERGER LEURS SOMMES

Joël Martin (1962 s)

Il a été physicien au CEA. Depuis décembre 1984, il anime la rubrique hebdomadaire de contrepètries du *Canard enchaîné* intitulée « Sur l'album de la comtesse ». Il est également pianiste et clarinettiste.



Les inspecteurs d'Académie lisent-ils assez attentivement les manuels scolaires ? On peut en douter concernant les traités de mathématiques, puisqu'ils laissent passer une expression qui y pullule : « *l'aire de la base* », alors qu'une fois permutés les deux sons « *a* » et « *ai* », cette expression devient : « *l'art de la b...e* » !

Cette permutation qui mêle les mathématiques aux jeux de langage, c'est un *contrepet* ou une *contrepèterie*. Ce jeu consiste à permuter deux (parfois plus) sons d'une phrase de façon à en obtenir une deuxième, souvent polissonne, leste, grivoise, etc. appelée « solution ». On peut parfois aiguiller les lecteurs vers cette solution sans l'énoncer crûment, en signalant typographiquement les lettres voyageuses : « *l'aire de la base* ».

Les contrepèters toujours à l'affût de belles rubriques trouvent un terrain d'élection dans les maths dès qu'elles ne sont pas impossibles : si Thalès avait utilisé son théorème pour mesurer la hauteur du phare d'Alexandrie au lieu de celle de la pyramide de Khéops, de facétieux potaches n'auraient pas manqué de décoder « *le phare de Thalès* » en « *le lard de ta fesse* ».



Le contrepet est un contresens volontaire et assumé...

Autres exemples légendaires : « Newton a fait tomber une gomme sur son plan », « Le membre du jury est-il assez matheux ? » ou encore : « Nos élèves ont appris à calculer en cent leçons. »

Bref, l'irruption de Rabelais parmi Euler, Fermat, Gauss ou Villani mène à contrepiéter maintes expressions mathématiques et même les patronymes de célèbres mathématiciens.

Des maths au poil

Quel pif a ce matheux, cet ingénieur matheux ! Quel cœur a ce matheux !
À Noël, cette matheuse fait le sapin
Vous ne pouvez pas dire que ce bourbon est kaki
Vous pouvez emboîter le pas à ces taupins
Minettes, prenez garde aux coups des matheux !
On en aura vu, des génies boire pendant cette thèse !
L'informaticien à sa collègue : « Appelle la mémoire ! »

Bouillie de chiffres

Ce deux est fort minable
Les matheux parlent souvent de « Pi » (π) connu
Quatre saumons
Six daims
Treize au bain
Seize aux bains
Voilà déjà vingt
Voici une trentaine de Sikhs
Ces élèves ont appris à calculer en cent leçons

Noms de matheux

La femme de Socrate n'a pas pu montrer sa gêne à Diophante
L'épouse du mathématicien Cauchy faisait-elle des pompes ?
Ce vieil expert en logarithmes a un peu de Néper.
Votre Greene, quel pendard !
Ce grand Chasles était friand de lemmes

Commissions et colloques

Matrices décalées
Bible et maths
L'effet des forces sur les corps en chute

VIE DES CLUBS

CLUB GALIENS

En février 2019, le club GaliENS normaliens médecins et le programme médecine/sciences ont été à l'initiative d'une table ronde intitulée « Data sciences et médecine ».

En avril, le club a organisé, à l'occasion de la semaine de la schizophrénie, une conférence intitulée « Entre catachrèse et stigmatisation, la schizophrénie une maladie méconnue ».

Le 18 juin, de 18 heures à 20 heures en salle Dussane, s'est tenue une conférence intitulée « L'ethnopsychiatrie : histoire d'une hybridation de l'anthropologie et de la psychiatrie », par Emmanuel Delille, historien (Centre Marc-Bloch) et Édouard Leune (psychiatre, doctorant en philosophie).

Pour l'année 2019-2020, le club organisera « le séminaire de médecine à l'ENS », avec une conférence par mois, le mercredi de 18 heures à 20 heures, durant laquelle un normalien médecin viendra présenter sa pathologie de prédilection.

Programme à venir en juillet !

AFTERWORK À BOSTON

Le jeudi 9 mai 2019 a eu lieu la première rencontre des normaliens et anciens normaliens de Nouvelle-Angleterre, région où résident près de quatre-vingts normaliens. Ce territoire est composé de six États : Connecticut, Maine, Massachusetts, New Hampshire, Rhode Island et Vermont. Le consulat de Boston y est compétent, avec comme consul général Arnaud Mentré (1999 l) en poste depuis octobre 2018.

Lorsque l'a-Ulm a eu pour projet d'organiser une rencontre des archicubes basés en Nouvelle-Angleterre, Arnaud Mentré et son épouse, Caroline Guény-Mentré (1997 l), ont été très favorables à cette idée et ont proposé d'organiser une réception en l'honneur des normaliens et anciens normaliens de la rue d'Ulm à la résidence de France de Boston.

Enseignants en français, lectrices de français à Harvard, membres du ministère des Affaires étrangères, chercheurs et enseignants chercheurs à Harvard, chez Novartis



et chez Philips, postdoctorants au MIT (Massachusetts Institute of Technology), directeur général de Saint-Gobain Abrasives mais également économiste au MIT, les trente-deux normaliens présents avaient des carrières très diverses.

Au programme des discussions lors de cette soirée : expérience et souvenirs des normaliens de leur passage à l'École, l'apport des normaliens au sein de la Nouvelle-Angleterre, la politique étrangère actuelle en ce qui concerne la culture et les sciences, ou encore les échanges universitaires en projet.

Nous remercions Arnaud Mentré et son épouse Caroline ainsi que tous les normaliens présents.

Un groupe Facebook intitulé « Normaliens de Nouvelle-Angleterre » a été créé. N'hésitez pas à le rejoindre pour les futurs événements qui seront organisés (<https://www.facebook.com/groups/2481271088760975/>).



LES NORMALIENS PUBLIENT

François Bouvier

Patrice Cauderlier

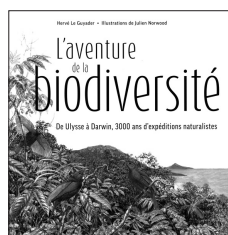
Jean Hartweg

Lucie Marignac

L'AVENTURE DE LA BIODIVERSITÉ

Recension de l'ouvrage d'Hervé Le Guyader, illustrations de Julien Norwood, Paris, Belin, 2018, 272 pages.

Le splendide ouvrage d'Hervé Le Guyader (1968 s) ne doit pas être considéré comme une publication de plus sur la biodiversité, mais comme un voyage autour du concept. Patrick Blandin (1963 s) a parfaitement traité le sujet (Albin Michel, 2010). Ici, nous sommes plongés dans une saga portant sur la découverte, souvent fortuite, d'une biodiversité « exotique ». Parallèlement, nous en voyons également la répercussion sur la définition de ces concepts scientifiques portant sur l'origine même de la diversification des êtres vivants. Une diversité dont, aujourd'hui encore, nous ne connaissons pas l'étendue : 10 millions, 100 millions d'espèces différentes ? Mais que nous savons en grand péril.



L'originalité de ce livre, c'est qu'il peut être lu sous deux angles, avec deux visions. L'une, historique, relate une trentaine d'expéditions explorant la Planète, retranscrites avec précision. L'autre se focalise davantage sur les acquis scientifiques de ces voyages fascinants. C'est cette double approche qui nous a motivés, avec Jean Hartweg, à écrire cette recension à deux « plumes ».

Le récit historique expose comment ces expéditions lointaines, d'Ulysse aux américains Colter et Muir, de l'Antiquité à l'orée du XX^e siècle, répondaient d'abord à une volonté de conquête géographique et économique. Parallèlement s'est progressivement greffé un désir de découverte d'univers inconnus, alimentant une démarche de curiosité. Il s'agit initialement de fonder des mythes bien partagés, le crâne de l'éléphant nain de Sicile pouvant être interprété comme celui d'un cyclope, la girafe comme un « gilin » chinois, le lamentein, transfiguré par les navigateurs hispaniques frustrés en sirène, le rhinocéros de Sumatra interprété par Marco Polo comme une vilaine licorne, bien éloignée de l'animal gracieux, orné d'une dent de narval, qui figure sur les tapisseries du musée de Cluny.

Par la suite, ces expéditions conquérantes, en accumulant découvertes et descriptions d'une Nature nouvelle et différente, vont engendrer la nécessité de décrire avec



précision, de nommer puis de classer ces plantes et animaux exotiques rencontrés au cours des voyages. Les outils évoluent, les collections s'enrichissent, au point que, dès le XVII^e siècle, toutes les expéditions comprennent dans leurs membres des naturalistes. Le plus célèbre d'entre eux est bien entendu Darwin, qui, aiguillonné par Alfred R. Wallace, trouvera là matière à sa théorie de l'évolution. Sa question fondamentale, toujours moderne : quel est le moteur de cette biodiversité ?

À côté de ces récits passionnants, illustrés par de superbes aquarelles de Julien Norwood, Hervé Le Guyader nous régale de petits encarts, disséminés tout au long des 272 pages de ce bel ouvrage. Il y développe des approches scientifiques approfondissant avec pédagogie de nombreux points précis de son exposé. Le crâne présumé du cyclope alimente une digression sur le nanisme insulaire. Avec le voyage de Zheng He, nous faisons un détour expliquant le rôle des zébrures dans la protection contre les piqûres d'insectes. Le ginkgo, le thé ou le cacao nous sont expliqués. L'influence de la température sur la définition du sexe des alligators nous est révélée. Animaux et plantes se révèlent ainsi dans leur intimité naturaliste. Mimétisme et sélection naturelle, pollinisation et spéciation, volcanisme et geysers, autant d'éclairages précis qui enrichissent les récits passionnants de ces aventuriers de la science de la nature. Ils ont, par leur quête patiente et continue, enrichi notre perception de la richesse et la beauté de notre environnement naturel. Une diversité biologique que ce beau livre donnera sans aucun doute à chaque lecteur l'envie de protéger.

François Bouvier

La défense de la biodiversité est un thème à la mode, avec le risque d'extinction des espèces. Elle invite donc à revisiter l'histoire de sa découverte progressive. Il s'agit bien d'une aventure, car le titre évoque les aventures périlleuses de savants voyageurs : d'abord découverte de monstres comme le Cyclope et les sirènes de l'*Odyssee*, puis curiosités peuplant des cabinets qui sont les précurseurs de nos muséums, enfin présentation raisonnée des diverses espèces qui se sont succédé, ce qui pose le problème épineux et pas encore résolu de la classification.

Spécialiste des classifications systématiques, Hervé le Guyader a su, dans ce très bel ouvrage destiné au grand public, s'abstraire des querelles d'école pour présenter l'aventure du vivant qui est aussi celle de l'homme parcourant le monde. Le charme de cet ouvrage – le mot n'est pas trop fort – tient à la façon dont il associe géographie, pour la découverte des « nouveaux mondes », histoire universelle, et non limitée aux voyages des Européens, botanique, zoologie, pharmacologie, ethnologie.

Le texte associe trois types de présentation : au début de chaque partie, l'esprit d'une époque est caractérisé par des innovations, comme la perspective, l'imprimerie, l'art de la navigation, le décentrement de notre vision du monde pour le



Quattrocento, ainsi que par des ambitions nouvelles, comme la découverte du passage du Nord-Ouest ou la « circumnavigation ». Un développement historique définit les itinéraires, les projets d'exploration et de conquête, les affrontements entre puissances maritimes et coloniales. Enfin, des encarts commentent les dessins de plantes et d'animaux.

Le développement n'est pas linéaire et admet des échecs et des interruptions ; enfin, il ne part pas toujours d'Europe, malgré l'activité des Portugais, des Espagnols, des Hollandais, puis des Anglais et des Français. Ainsi les équipages de Vasco de Gama, découvreur du cap de Bonne-Espérance en 1498, comme on l'apprenait dans les écoles, sont minés par le scorbut faute de légumes et de fruits frais. Les Chinois savaient s'en garder lorsque l'amiral Hen Zhou lance sa flotte en direction de l'Afrique orientale en 1405, près d'un siècle avant les découvertes de Christophe Colomb. Plus tard, en 1535, Jacques Cartier, qui vient de fonder le Mont Royal, futur Montréal, apprend des Indiens Micmac qu'une infusion de cèdre blanc peut prévenir le scorbut, dont souffraient encore ses marins.

Notre génération a été nourrie d'images d'Épinal comme celle qui montre Balboa prenant possession du Pacifique au nom du roi d'Espagne. Mais ces conquêtes sont fluctuantes : ainsi, en 1524, le Florentin Verrazzano, au service du roi de France, donne à la baie de New York le nom de Nouvelle-Angoulême pour rendre hommage à François I^{er}, duc d'Angoulême avant d'être roi de France. La suite est plus connue : la Nouvelle-Angoulême deviendra Nouvelle-Amsterdam avant de porter le nom du duc d'York, roi d'Angleterre sous le nom de Jacques II.

Avec le long chapitre central consacré à Linné, on arrive au cœur du sujet. Il faut, souvent au péril de sa vie, découvrir de nouvelles espèces ; mais une fois les découvertes faites, il faut les classer. Avec un brin d'ironie, le récit rappelle que Linné, professeur à l'Université suédoise d'Uppsala, a peu couru l'aventure : il a étudié la Laponie, mais pour des destinations plus lointaines, il a délégué ses « apôtres » dont plusieurs sont devenus martyrs sous l'effet du climat et des parasites. C'est le cas de Tärnström, mort en 1746 à Poulo-Condor, au sud du Vietnam, devenu en 1862 un bain célèbre. Linné donne son nom à une plante, la *Ternstroemia* ; mais cela ne console pas sa veuve.

Linné n'en est pas moins un grand savant, qui revendique dans son *Systema naturae* l'orgueilleuse devise : *Deus creavit, Linnaeus disposuit*. S'inspirant des travaux de Plumier et Tournefort, il invente une nomination binaire, fondée sur le genre et l'espèce. Dans son esprit, cette classification est définitive : en effet, il est créationniste et pense que ces espèces ont existé de tout temps. Toutefois, cet orgueil n'exclut pas l'humilité du grand savant : en 1744, un étudiant lui rapporte une plante étrange, la Pélorie, cueillie aux environs de Stockholm. Elle n'entre pas dans les cadres de Linné



qui écrit qu'il s'agit « d'une nouvelle espèce végétale qui n'existait pas au commencement du monde ». Le Guyader rappelle que Pélorie veut dire « monstre » en grec et attribue cette anomalie à un croisement.

Humaniste, l'approche de la biodiversité met en valeur la formation d'une république des savants, qui semble culminer au XVIII^e siècle : alors que la France vient d'aider les États-Unis à conquérir leur indépendance contre l'Angleterre, La Pérouse demande des conseils à Joseph Banks, botaniste président de la Royal Society, sur la nutrition adaptée pour préserver du scorbut et se procure à Londres sextants et boussoles perfectionnées. La Pérouse tire parti de l'expérience de Cook, alors même que Français et Anglais sont en concurrence pour la colonisation de l'Australie et de Tahiti. Instruit par les échecs des navires de guerre à fort tirant d'eau, La Pérouse opte, comme son prédécesseur Cook, pour des « flûtes de charge », gabarres analogues aux navires charbonniers choisis par Cook.

L'aventure de Darwin tisse un lien entre la théorie de l'évolution et les recherches les plus récentes. En 1835, à bord du *Beagle*, il aborde aux Galapagos, remarquables pour quatorze espèces de tortues géantes. Éclairé par les hypothèses de Humboldt, qui a découvert peu avant le courant qui porte son nom, il imagine que ces tortues ont colonisé les îles volcaniques à mesure qu'elles apparaissent, après avoir été portées par le courant sur des centaines de kilomètres. En 2006, la phylogénèse permettra de confirmer les « spéciations », formation d'une nouvelle espèce endémique dans un milieu particulier. Le tableau synchronique de Linné est ainsi complété par la perspective diachronique de l'évolution des espèces.

Les illustrations de Julien Norwood ne sont pas un simple ornement : elles contribuent à la reconnaissance et à l'identification des espèces. Ainsi que le dit une amie naturaliste, la photographie reproduit, le dessin interprète. L'ouvrage en donne de multiples exemples, comme la destinée de Georg Forster, embarqué à 18 ans sur le navire de Cook, *HMS Resolution* pour la circumnavigation de 1772 à 1775. Peintre de talent et naturaliste, il est aussi linguiste et connaît dix-sept langues polynésiennes. Ses livres sont considérés comme à l'origine de la littérature moderne de voyage.

Récit d'aventures maritimes, histoire des sciences, musée des arts et métiers avec tous les accessoires de navigation, de la boussole au chronomètre, cours de géostratégie, livre des merveilles, cet ouvrage superbement illustré dans la grande tradition des dessins de botanistes a un caractère encyclopédique, en rapport avec la « circumnavigation » depuis Magellan. L'auteur est évidemment sensible à la disparition d'espèces comme la vache de mer ou le bison d'Amérique, qu'il met en relation avec l'extermination des Indiens. Mais il évoque aussi la possibilité de faire renaître certaines d'entre elles, quand on a conservé l'ADN. Des ouvrages comme celui-ci peuvent jeter les bases d'un nouvel humanisme, fondé sur l'idée de totalité dont tous



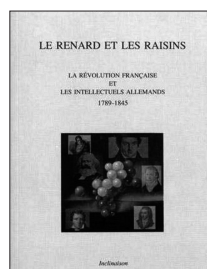
les éléments sont solidaires. Comme il n'est pas d'éloge sans une part de critique, les lecteurs d'Homère préféreront peut-être à l'éléphant nain modèle du Cyclope l'évocation par Victor Bérard du Stromboli, plus apte à projeter des rochers dans la mer.

Jean Hartweg (1966 I)

LE RENARD ET LES RAISINS. LA RÉVOLUTION FRANÇAISE ET LES INTELLECTUELS ALLEMANDS (1789-1845)

Recension de l'ouvrage de Lucien Calvié, Paris, Inclinaison, 2018, 296 pages.

Il est courant de voir des docteurs abrégier leur thèse pour en donner un résumé au grand public cultivé. L'entreprise de Lucien Calvié (1966 I) est plus ambitieuse, d'autant qu'il s'est déjà livré à l'exercice dix ans après la soutenance, en 1979, d'une thèse alors intitulée *Les Intellectuels allemands, les réalités politiques allemandes et l'idée de Révolution (1789-1844)*. De *la Révolution française aux débuts du marxisme*. C'est en 1989, l'année du bicentenaire, que la version abrégée voit le jour, sous le titre allégorique du *Renard et les raisins*. Au-delà du sens trivial (mépriser ce que l'on ne peut obtenir), la fable évoque, selon l'auteur, le déplacement du désir : à la Révolution politique inaccessible, les intellectuels allemands substituent « la révolution idéale ou allemande », que son caractère « abstrait » rend en apparence plus accessible.



Publiée à trente ans d'intervalle, la nouvelle version du *Renard et les raisins* complète la trilogie initiale Kant-Hegel-Marx par l'étude de l'évolution de figures majeures de la pensée allemande : Fichte et la nation allemande, Schlegel et le romantisme politique, Hölderlin et la correspondance entre liberté grecque et révolution. Ce dernier développement nous ramène au point de départ de la thèse : grand résistant et universitaire germaniste, le directeur de thèse de Lucien Calvié, Pierre Bertaux, a soutenu en 1936 une thèse sur Hölderlin dans laquelle il attribuait l'accusation de folie portée contre lui à ses idées jacobines.

De fait, Lucien Calvié tient d'emblée à dissiper les contresens à la mode à propos du jacobinisme. Le mot est devenu synonyme de centralisation bonapartiste. Or la Constitution de 1793, idéal jacobin même si elle ne fut jamais appliquée, prévoyait un régime d'assemblée ; et Saint-Just rêvait d'une fédération républicaine en Europe. Le jacobinisme allemand s'oppose à une république de notables éclairés, de ce que notre Restauration appelle les « capacités ». Calvié cite un texte de Kant datant de 1793 : « on ne peut *mûrir* pour la liberté si l'on n'a pas été au préalable mis en liberté ». Mais cette générosité a ses limites : en 1798, Kant, âgé de 74 ans, reconnaît



le principe de l'égalité des droits politiques, mais n'admet pas le droit de vote des indigents.

L'évolution de Schiller, d'abord proche de Rousseau et de Kant, illustre bien le glissement d'une approbation politique de la liberté républicaine au repli sur des positions esthétiques et morales. À partir de 1790, Schiller condamne également le despotisme monarchique et la Révolution. De la beauté, dont il trouve la source dans l'Antiquité grecque, les hommes s'élèvent à la vérité et au bonheur. C'est donc une nouvelle version de la fable *Le Renard et les raisins* : « substituer à l'impossible révolution politique de type français, condamnée sur le plan moral en raison surtout de ses violences, un changement esthétique et moral progressif préparant sagement le changement politique à venir. » (p. 70)

Reste à examiner le « changement de paradigme » qui porte Schlegel et Novalis, et tant d'autres représentants du « premier romantisme », de l'adhésion jacobine à la Révolution à un nationalisme allemand nourri de culture grecque. À la suite de son maître Pierre Bertaux, Lucien Calvié voit dans l'image de l'Allemagne dominée par les armées napoléoniennes comme une réplique de la Grèce occupée par les Ottomans. Hypérion, jeune Grec cultivé, écrit à son ami allemand Bellarmin, dont l'auteur ne nous donne pas les réponses. Mais le monologue amène Hypérion à imaginer l'humiliation des Allemands, qui pensent, mais n'agissent pas. Ce revirement est préparé par celui de Schlegel, d'abord favorable à la Révolution française, puis opposant à la Réforme protestante, au rationalisme classique, à l'esprit des Lumières, à la Révolution française les valeurs allemandes : christianisme médiéval, Saint Empire romain germanique.

L'auteur n'élude pas les raisons moins glorieuses qui expliquent de tels revirements : installé à Paris pour travailler à la Bibliothèque nationale sur les civilisations de la Perse et de l'Inde, Schlegel a sollicité Cuvier, membre influent de l'Institut en même temps que grand naturaliste, pour obtenir un poste bien rémunéré dans le cadre d'une « académie allemande » qu'il aurait dirigée ; en effet, Schiller lui barrait la route de l'Université d'Iéna. Il fait donc profession de républicanisme dans la lettre qu'il adresse à Cuvier. Mais, dans le même temps, dans le premier numéro de la revue *Europa*, paru en 1803, il oppose la France frivole et instable à l'Allemagne méditative et ayant le goût du grand. La fable du *Renard et les raisins* s'apparente ici au dépit d'un carriériste.

Il est temps d'en venir à l'essentiel : le siècle est dominé, en Allemagne, par l'éru-
dition et la pensée fortement construite de Hegel et de Marx. L'échec des révolutions politiques en Allemagne amène à substituer à l'idée de révolution celle de « libertés germaniques », dont le prototype est décrit dans la *Germania* de Tacite. L'étude de Calvié insiste sur l'ambivalence de la philosophie de Hegel, qu'une lecture scolaire



réduit à l'avènement de la raison dans l'Histoire. Certes, il s'inspire des Lumières, mais il leur voit deux postérités peu compatibles : le despotisme éclairé de la Prusse de Frédéric-Guillaume III avant 1840 et la violence de la Révolution. L'hégélianisme de gauche, proche de la « Jeune Allemagne » et représenté par le très francophile Heine, se réclame d'une doctrine ésotérique, opposée au conservatisme « exotérique » destiné à ménager les puissants.

Les derniers chapitres mettent l'accent sur la filiation de Heine à Marx à partir de leur rencontre à Paris en 1844. La révolte des tisserands de Silésie, célébrée par le poème de Heine, *Les Tisserands silésiens*, lance une triple malédiction contre les trois piliers du pouvoir prussien : Dieu, le roi, la patrie. Marx croit à cette époque à la possibilité d'une révolution fondée sur l'alliance de la bourgeoisie libérale et du prolétariat ouvrier. Calvié oppose son optimisme au pessimisme de Heine, qui craint « un sombre avenir » pour l'Allemagne. Heine se rencontre ainsi avec Edgar Quinet, qui, dès 1832, dans un article destiné à la *Revue des deux mondes*, craignait le « despotisme intelligent, remuant, entreprenant de la Prusse, à laquelle il ne manquait qu'un homme qui connaît son étoile en plein jour » pour écraser la France.

La place manque pour rendre l'extrême complexité de ces affrontements idéologiques qui manifestent le bouillonnement intellectuel d'une Allemagne divisée, partagée entre une conception organiciste du *Volksgeist* et la quête, pacifique ou violente, d'une rationalité issue des Lumières, mais confisquée par un système bureaucratique. L'originalité de la démarche de Calvié consiste à substituer au traditionnel « retournement » marxiste de l'idéalisme hégélien une sorte de passage à la limite, où la doctrine de Hegel fait figure de ruban de Moebius entre les mains expertes de Marx.

J. H.

QUATRE FAMILLES DANS LES GUERRES

Recension de l'ouvrage de Dominique Thiébaud Lemaire, Paris, Le Scribe-L'Harmattan, 2014, 292 pages.

La réédition de l'ouvrage de Dominique Thiébaud Lemaire (1968 l) paru en 2014 justifie une nouvelle recension (la première par Jean-Thomas Nordmann est parue dans le numéro 17 de *L'Archicube*, p. 183), car cette édition est fortement augmentée. Agrégé de lettres classiques ayant étudié la sociologie avec Bourdieu, puis élève de l'ENA, l'auteur a plusieurs cordes à son arc. Le livre est donc à la fois une monographie du sud des Vosges et de la région de Rosporden dans le Finistère, un travail généalogique sur les familles des quatre grands-parents, l'inventaire des richesses culturelles des deux





régions et, surtout, une analyse nuancée de ce qui a poussé, aux deux extrémités de la France, des familles à choisir la résistance à l'ennemi pendant les guerres de 1870, 1914-1918 et 1939-1945.

La première recension signalait déjà que le travail dépasse largement l'itinéraire mémoriel du généalogiste amateur. Connaissant bien l'économie par les fonctions qu'il a occupées, Dominique Lemaire brosse un tableau du développement de l'industrie textile dans les Vosges. Au XIX^e siècle, avec la mécanisation, le textile est dominé par de grandes familles : les Scheurer, industriels à Thann, pratiquent l'impression sur tissu, car ils dirigent aussi une fabrique chimique fondée par la famille Kestner. Le plus connu, Auguste Scheurer, dit Scheurer-Kestner, est ami de Gambetta et de Clemenceau ; il a été un dreyfusard actif. La fille d'Eugénie Kestner a épousé à Paris, en 1875, Jules Ferry, d'abord député des Vosges, puis président du conseil général et ministre, qui a promu la conquête coloniale, entre autres motifs, pour assurer des débouchés à l'industrie textile française.

On voit l'intérêt d'un récit familial qui s'insère dans l'histoire régionale et nationale, passant ainsi des biographies aux mémoires. Cette amplification se place, pour ainsi dire, sous le patronage de Chateaubriand, dont la sœur Lucile, rappelle l'auteur, a souhaité être chanoinesse de l'abbaye de Remiremont, qui exigeait seize quartiers de noblesse. On passe ainsi de Combourg à Remiremont, de la Bretagne aux Vosges : où l'on voit que l'auteur n'est pas seulement historien et géographe, mais aussi poète, comme Chateaubriand rapprochant Vannes et ses Vénètes de la république de Venise.

On retrouve les mêmes rapprochements culturels dans l'évocation de la Bretagne. Dominique Lemaire commence par rappeler que son rattachement à la France est plus ancien d'un siècle et demi que l'annexion complète de l'Alsace par Louis XIV. L'ancien régime y a laissé sa marque : le mode d'exploitation le plus fréquent est le « domaine congéable » où le propriétaire possède le « fonds », c'est-à-dire la terre et les arbres d'espèce noble donnant du bois d'œuvre, et le tenancier les « superficies » qu'il a plantées et les édifices qu'il a construits. Les cahiers de doléances de 1789 contiennent des protestations contre ce type de relation, dommageable au tenancier en cas de rupture de contrat. Là non plus la poésie n'est pas absente : l'auteur rappelle que la région de Rosporden est productrice de grain, et qu'au XIX^e siècle on danse la gavotte pour tasser l'aire de battage.

Le cœur de l'ouvrage, consacré aux guerres successives, est moins réjouissant. Lorraine et Vosges ont toujours été des champs de bataille : le nom de Verdun signifie « forteresse » en celte. Sous Napoléon, les Vosgiens se marient en masse pour échapper à la conscription de 1813. L'esprit de résistance, véritable sujet du livre, se nourrit du souvenir ancien des villes libres de la Décapole alsacienne, de la gestion républicaine avant la lettre d'une cité comme La Bresse, décrite en 1798 par l'abbé Grégoire, enfin de l'esprit d'indépendance des montagnards. La Bretagne voit encore



s'opposer les descendants des Vendéens et le parti laïc, mais l'expérience familiale des Scavennec et des familles qui leur sont alliées montre que le vieil antagonisme entre école religieuse et école laïque n'empêche pas les mariages. Dominique Lemaire réfute également l'idée selon laquelle la Bretagne aurait été plus éprouvée par la guerre de 14-18 que l'ensemble du pays : les chiffres sont dans la moyenne nationale.

Quelles qu'en soient les causes, la tradition de résistance à l'oppression reste vivace, en Bretagne comme dans les Vosges, de génération en génération. En 1870, Joseph Lemaire, maire de La Bresse de 1870 à 1876, se cache dans une grange pour ne pas avoir à pactiser avec les Prussiens. Son petit-fils, Eugène Lemaire, soldat de deuxième classe, passe avec son régiment d'une cave de producteurs de champagne, abri sûr, au Chemin des Dames, où il se bat fin août 1917. L'auteur a trouvé ces informations sur le site *Mémoire des hommes* du ministère de la Défense. En 1940, le même Eugène Lemaire est expulsé de Sarrebourg avec sa famille pour « raisons de sécurité » sans doute parce qu'il était employé d'une « banque juive ». Revenu à La Bresse, détruite à 80 % par les nazis avant leur retraite, il devient maire de 1945 à 1953. Il préside alors la Société de reconstruction. Son fils Michel, maquisard, a été fusillé par les Allemands en 1944. Le frère de Michel, Jean, professeur de physique, est le père du narrateur. Fait prisonnier par les Allemands lors de l'offensive de juin 1940, il a passé cinq ans dans le même camp de prisonniers que Roger Ikor, Paul Ricœur, et Michel Hartweg, le père de l'auteur de ces lignes.

Du côté breton, la lutte contre le nazisme est représentée par un personnage « haut en couleur » l'opérateur radio René Scavennec, dont Maryvonne Scavennec a transcrit le témoignage recueilli par son neveu Alfred Scavennec en 1994. Il raconte de façon très vivante son odyssée : parti de Lorient, il arrive sur un chalutier à Casablanca, puis repart vers Bizerte menacée puis occupée par les troupes de Rommel. Il parvient à traverser la Méditerranée sur un torpilleur italien, car en janvier 1943 les Italiens ont déjà, de fait, abandonné la guerre. Il traverse toute la France en uniforme, arrive en Bretagne et se montre héroïque en 1944 dans la lutte contre les Allemands à Rosporden. Ces actes de courage lui ont valu la croix de guerre et la médaille de la Résistance. En 1957, il a été décoré de la Légion d'honneur.

Les limites d'un compte rendu ne permettent pas d'exposer dans le détail une enquête minutieuse sur le destin de quatre familles dans une période troublée. Mais l'ouvrage ainsi réédité, augmenté d'annexes généalogiques et historiques, constitue un précieux témoignage sur les raisons qui ont porté des Français, vosgiens ou bretons, à défendre coûte que coûte leur liberté.

Après ces récits épiques, il faut mentionner un dernier chapitre « L'après-guerre de 1945 à nos jours ». Le début de ce récit autobiographique pourrait s'intituler « l'enfant et la rivière ». Les pages consacrées à la rue d'Ulm sont de nature à intéresser le service Carrières : Dominique Lemaire, attiré par la sociologie, dénonce avec mesure



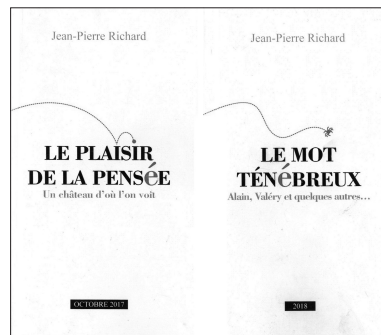
le corporatisme et le clientélisme de l'Université qui l'ont amené, comme beaucoup d'autres, à s'orienter vers l'ENA. La rapide évocation de sa carrière internationale au ministère des Finances est l'occasion de glisser de l'autobiographie à un fragment de Mémoires : la pluralité d'approches fait tout le charme de cet ouvrage.

J. H.

LE PLAISIR DE LA PENSÉE ET LE MOT TÉNÉBREUX

Recension de deux ouvrages de Jean-Pierre Richard, autoédités.

Notre camarade Jean-Pierre Richard prend avec humour son homonymie avec le célèbre critique thématique, archicube lui aussi. Il a publié en 2017 et 2018 deux ouvrages en autoédition, avec les ressources graphiques qu'offre ce mode de présentation : pages séparées en deux par des scholies consistant en citations ou en explications, jeu sur les caractères gras, lettres de dimensions diverses qui font penser au *Coup de dés* mallarméen. *Le Plaisir de la pensée* remonte à octobre 2017, *Le Mot ténébreux* a été publié en 2018 mais on débute par le dernier, plus accessible.



Son *Mot ténébreux* joue sur le mythe du beau ténébreux, qui court d'*Amadis de Gaule* au récit de Julien Gracq portant ce titre. Ténébreux, le mot ? Oui, lorsqu'il cesse d'être un « mot courant » pour s'offrir à notre méditation. Le livre se place sous les auspices de deux esprits opposés : Valéry et Alain qui, selon Hyppolite, « se sont méconnus » et « dominant sans doute, à des titres divers, toute la philosophie française contemporaine » (*Le Mot ténébreux*, p. 43). Les khâgneux se souviennent du commentaire de *La Jeune Parque* par Alain...

Au mot labile, qui se coule dans une pensée de la pensée, s'oppose le mot terrien, substantiel du paysan Alain, comme cette substance qui « existe en soi et par soi ». Jean-Pierre Richard admire l'agilité intellectuelle de Valéry, mais il donne la parole à Alquié, qui reproche au poète de « jouer à la profondeur ». On retrouve ici les réflexions ironiques de Pierre Bayard dans son livre *Comment parler des livres qu'on n'a pas lus*. Manifestement, le philosophe qu'est Richard préfère à l'intellectualisme de Valéry la rêverie sur les mots de Bachelard : « Je crois lire. Un mot m'arrête. »

Dans une note située au cœur de son livre, Jean-Pierre Richard cite avec une délectation que l'on devine la *Poétique de l'espace* : « Les mots – je l'imagine souvent – sont de petites maisons avec cave et grenier. Le sens commun séjourne toujours au rez-de-chaussée, toujours prêt au commerce extérieur, de plain-pied avec autrui, ce



passant qui n'est jamais un rêveur. » Et d'expliquer que dans cette maison du mot, l'escalier descend vers la rêverie et monte vers l'abstraction.

C'est justement vers cette abstraction que nous conduit le premier volume, *Le Plaisir de la pensée*. Ce plaisir est celui du voyage, du dépaysement radical. En exergue, puis dans son chapitre *Un château d'où l'on voit* – allégorie de la philosophie –, Jean-Pierre Richard évoque la réplique de Théodore à Ariste au début des *Entretiens sur la métaphysique* de Malebranche : « Je ne vous conduirai point dans une terre étrangère ; mais je vous apprendrai peut-être que vous êtes étranger vous-même dans votre propre pays. »

L'auteur défend ainsi une conception émancipée de la philosophie, qu'il appelle « éclectisme » en se réclamant d'un jugement surprenant de Diderot sur Leibniz, dont il classe le système dans la « philosophie éclectique moderne » parce qu'elle n'invoque pas le patronage d'un grand prédécesseur. Richard définit la pensée non comme le dialogue avec un autre philosophe, mais comme « le dialogue intérieur que l'âme entretient en silence avec elle-même. » Il demeure que cette définition autonome est explicitement empruntée au discours de l'Étranger dans le *Sophiste* (*Le Mot ténébreux*, p. 112, avec la référence : *Platon, Sophiste 263 d-e*).

Pour le plaisir de cette rumination philosophique, l'auteur emprunte parfois les chemins très détournés de l'école buissonnière. Ainsi, une note du chapitre « Rêveur de mots » mentionne la lecture de Spinoza par Romain Rolland, évoquée dans un cours en ligne de Deleuze sur la cinquième partie de l'*Éthique*. Jean-Pierre Richard a découvert que le texte de Romain Rolland n'a été publié qu'en 1926 dans une revue bengali, *Probasi*, par le professeur Kalidas Nag, ami de Romain Rolland : où l'on voit que l'école buissonnière peut nous amener à nous perdre dans la jungle.

J. H.

PIQUES ET POLÉMIQUES

Recension de l'ouvrage de René Pommier, Paris, Kimé, 2016, 160 pages.

À vaincre sans péril on triomphe sans gloire : connu et estimé pour cinq volumes d'explications de texte rigoureuses, René Pommier s'en prend aux prétentions de penseurs qui veulent imposer, bien au-delà du cadre de leur discipline, une vision du monde : Pascal, Freud, René Girard, Roland Barthes. Au fil des numéros, *L'Archicube* a proposé des recensions de divers ouvrages publiés par René Pommier, sous la plume de nos camarades Jean-Thomas Nordmann et Olivier Szerwiniack. René Pommier a quelque chose d'un chevalier





blanc : il aime les règlements de comptes, en tout bien tout honneur. Ainsi, dans sa *Défense de Montesquieu*, il dénonce une lecture du célèbre passage sur l'esclavage des nègres qui n'a pas vu l'ironie du texte.

Après toutes ces études, *Piques et polémiques* fait figure de bouquet final. Ennemi du jargon, l'auteur emprunte son titre à deux mots antérieurs à la fondation de l'Académie française. Les piques sont des propos caustiques, allant jusqu'au sarcasme ; la polémique est une guerre verbale qui suppose un adversaire d'envergure. L'ouvrage est divisé en deux sections, correspondant l'une aux piques, l'autre, plus développée, aux polémiques. Si l'on nous permet cet enfantillage, c'est d'abord « pic et pic et colégram », puis « bourre et bourre et ratatam ».

Dans la tradition classique d'un La Bruyère moquant les « diseurs de phébus », René Pommier dénonce la langue ampoulée de nos médias : il cite un avocat qui, à la télévision, au lieu de dire simplement « Ma cliente a dit tout ce qu'elle savait », a cru bon d'ajouter pour arrondir sa phrase « au niveau de la connaissance qu'elle avait des faits ». Dans la langue de la télévision, il s'en prend aux chevilles qui sont en même temps des impropriétés, comme « quelque part » pour « d'une certaine façon ». Sa profession de foi est celle de Boileau : « Ce qui se conçoit bien s'énonce clairement. »

Sans pour autant faire appel à l'opposition entre écriture idéologique et style personnel, il perçoit nettement les énoncés marqués par l'idéologie : « La Révolution française n'aurait peut-être pas eu lieu si, au lieu de prétendre orgueilleusement conserver tous leurs privilèges, les nobles avaient eu la sagesse de dire qu'ils entendaient seulement défendre leurs avantages acquis. » Juste dans le fond, cette pique suscite l'image cocasse d'aristocrates endossant des gilets jaunes pour ne pas être pendus à la lanterne.

Plus sérieusement, René Pommier a le mérite – rare – de lire en détail les textes dont il parle. Il nous offre ainsi une image satirique de Bossuet, non seulement porte-parole de Dieu et du roi, son représentant sur terre, mais leur fondé de pouvoir. Il cite ainsi les terribles paroles du prélat dans sa *Troisième exhortation aux Ursulines de Meaux* : si celles-ci n'écoutent pas ses prescriptions, « Prenez-y garde, mes Sœurs : je vous citerai et m'élèverai contre vous au jour du Seigneur ; ce ne sera pas moi qui vous jugerai ; non, ce ne sera pas moi, mais je vous le dis, ce sont mes paroles qui vous condamneront, si vous ne les écoutez pas avec l'attention requise [...] ». C'est le rêve de tout orateur que de détenir une telle autorité, mais les lecteurs de Beaumarchais, un siècle plus tard, pourront se souvenir que les Ursulines n'étaient pas un modèle de docilité.

Reprenant, dans une sorte de *coda* musical, ses analyses antérieures, René Pommier dénonce l'impérialisme de la pensée de Freud. Le fondateur de la psychanalyse veut généraliser la théorie du refoulement en étendant la notion d'amnésie hystérique à l'amnésie infantile. Mais, objecte notre auteur, il n'y a pas d'amnésie infantile :



simplement, nous ne sommes pas en état de nous souvenir de notre petite enfance. Freud prétend résoudre un problème qui ne se pose pas. Il en va de même pour la tragédie *Œdipe-Roi*, dont René Girard veut faire un exemple frappant de sa théorie du bouc émissaire. Le mythe raconte qu'Œdipe a tué son père et épousé sa mère. Mais le génie de Sophocle a vu l'imposture : il s'agit en réalité de « fake news » (le mot est du rédacteur, car René Pommier fuit le français) pour détrôner Œdipe et lui substituer Créon ou même Tirésias...

Tout cela est très stimulant, mais parfois la verve polémique l'emporte sur le raisonnement rassis. La polémique avec le linguiste Molinié sur la beauté ou la laideur des organes sexuels, même nourrie de références à *L'Origine du monde* selon Courbet, déconcerte le lecteur qui sait que même Lacan a caché ce tableau dans une armoire. À trop vouloir prouver, il arrive que l'on trébuche. Ainsi dans un développement initial sur le jargon de Molinié, René Pommier a raison de critiquer une citation approximative qui évoque le cadavre en décomposition : « un je ne sais quoi qui n'a plus de nom dans aucune langue » et non pas « qui n'a aucun nom dans aucune langue ». Mais un malin génie (ou un lutin espiègle ?) a glissé une faute de frappe dans la citation « la chaire (chair) changera de nature ». Le verbe s'y fait chaire du prédicateur ; ce n'était pas l'intention de l'auteur.

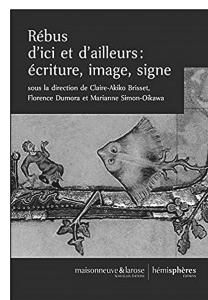
On n'en éprouve pas moins de plaisir à lire ces écrits d'une allégresse juvénile.

J. H.

RÉBUS D'ICI ET D'AILLEURS : ÉCRITURE, IMAGE, SIGNE

Recension de l'ouvrage sous la direction de Claire Akiko-Brisset, Florence Dumora et Marianne Simon-Oikawa, Paris, Maisonneuve & Larose/Hémisphères Éditions, 2018.

L' introduction et le premier article le disent bien : le rébus n'a pas bonne presse. L'origine du mot est contestée : représentation « par les choses » certes, mais peut-être aussi « à rebours », voire « dislocation du langage faisant émerger le discours du *ça* ». L'approche psychanalytique rejoint ici le discours carnavalesque. Autre perspective, pédagogique mais erronée : selon Rousseau et beaucoup d'autres, le rébus serait « écriture des choses », pictographie, en attendant l'écriture des mots. Mais l'interprétation, pour être séduisante, est trop finaliste et ne correspond pas à des écritures actuelles ou passées qui combinent idéogrammes et notations phonétiques. Il faut donc tenir compte de la diversité des époques, des aires culturelles et des modes d'expression. C'est ce à quoi s'emploient les quelque vingt contributions que compte cet ouvrage de niveau universitaire.





La première partie est une réflexion passionnante sur la naissance de l'écriture. Spécialiste de l'écriture cunéiforme de la civilisation sumérienne, Jean-Jacques Glassner (CNRS) montre comment un signe mixte, deux lignes qui se croisent à angle droit, fournit à la fois la notion de *moitié* et celle de *caprin*. Combiné à un cercle dans lequel il s'inscrit, il représente le mouton, puis, par l'adjonction d'autres éléments graphiques, le bélier, l'agneau, etc. Les hiéroglyphes égyptiens procèdent de la même démarche, qu'après *De la grammatologie* de Derrida on appelle « rébus de transfert ». Véronique Angenot (université du Québec) en donne une définition claire : « l'on définit le rébus comme un énoncé visuel élaboré à partir d'images juxtaposées dont on ne retient que la valeur phonétique ».

Les Égyptiens compliquent ce schéma simple, par le goût des jeux de mots et en réinjectant des éléments iconiques dans le jeu phonétique. Pascal Vernus (EPHE) rappelle que le dieu Ptah est représenté par trois signes phonétiques : le ciel, la terre, un homme aux bras levés, respectivement les consonnes p, t et h qui composent son nom. Mais Ptah est justement celui qui à la création a séparé le ciel de la terre : sa représentation a donc valeur iconique. Il n'en est pas moins vrai que les hiéroglyphes sont un premier exemple des « idéophonogrammes » qui, composés d'une partie phonique et d'une partie sémantique, constitue le fond de l'écriture chinoise. Alfreda Murk (New York, Metropolitan Museum) et Cédric Laurent (Rennes II) rappellent qu'au moins quarante caractères courants se prononcent *ji*, sans prendre en compte les tons : c'est la source de multiples assimilations favorables aux équivoques du rébus. Ils en concluent que « le rébus fait intrinsèquement partie du fonctionnement de la langue chinoise ». Les choses se compliquent avec l'écriture japonaise : les emprunts aux « sinogrammes » chargent l'énoncé de connotations provenant d'une autre culture.

Il est temps de faire le point : c'est à quoi s'emploie Anne-Marie Christin, auteure d'un ouvrage paru en 2012 et intitulé *Invention de la figure*. S'appuyant sur des travaux récents du préhistorien Denis Vialou, elle soutient que le dessin préhistorique, donc antérieur à l'écriture, est le produit, forcément fragmentaire de son support : la paroi le met en espace, et la plupart des figures sont fragmentaires, comme les éléments d'un rébus : cornes, sabots, têtes vues de profil ou de face. Les éléments du dessin s'ouvrent ainsi à l'imaginaire, comme un kaléidoscope. Cette représentation onirique et non réaliste mène aux écritures de « première génération », celles qui sont en usage dans les textes de divination. S'appuyant sur les analyses de Jean Céard, qui montre la vogue du rébus de 1480 à 1530, c'est-à-dire au moment où se développe l'imprimerie, Anne-Marie Christin cite le rapprochement opéré par Geoffroy Tory, auteur du *Champ fleuri*, entre « l'écriture faite par images » et les hiéroglyphes d'Égypte. La boucle est ainsi bouclée.



Reste à déterminer ce que devient ce jeu sur les niveaux de signification dans un art qui échappe en principe à l'image : la musique. Certes, l'image peut être présente dans la signature en forme de rébus d'un Guillaume Dufay, compositeur de la Renaissance. Et l'on sait que les notes sont, en milieu anglo-saxon, représentées par les premières lettres de l'alphabet : d'où la célèbre signature de Jean-Sébastien Bach, qui peut s'écrire « si bémol, la, do, si bécarré ». Mais le jeu se complique quand la signature devient schème dynamique à l'origine d'une mélodie et de ses variations. À la différence de la langue parlée, qui manifeste l'arbitraire du signe (le mot île se dit *island* ou *Insel* selon la langue), la note musicale est immédiatement performative : jouer « do », c'est faire apparaître le même son, quel que soit l'instrument. Les variantes sont le fruit d'une combinatoire : parmi les auteurs de variations sur le nom de Bach, Violaine Anger cite Schumann, Liszt, Poulenc... L'article se termine sur une sorte de défi : dans son *Doktor Faustus*, Thomas Mann met en scène un musicien, Leverkühn, qui développe l'anagramme musicale du mot *heaves* (soulève, en anglais) et s'enferme dans les variations sur ce thème qui lui rappelle à la fois sa déchéance et son aspiration à l'amour. Le rébus musical « empoisonne » la culture allemande.

À cette prolifération des signes en musique s'oppose une tendance à figer le rébus en emblème. Auteur d'un classique, *Les Trois Écritures, langue, nombre, code*, paru en 2007, Clarisse Herrens Schmidt étudie trois exemples de monnaies grecques anciennes, dont un statère d'électrum datant de 600-550 avant notre ère et portant le phoque emblématique de la ville de Phocée. Une interprétation tardive a voulu y voir le souvenir du passage de phoques sur la côte d'Asie mineure. Mais le phoque joue sur le nom de Phocée. L'image a donc valeur phonétique et emblématique, tout comme la fleur de lys pour Florence, la cité des fleurs. L'article rappelle que le rébus est à l'origine de la monnaie frappée puisque la pièce d'argent donnée, selon Hérodote, par Crésus au sanctuaire d'Artémis à Delphes était porteuse de plusieurs interprétations.

La place nous manque pour rendre compte de facéties médiévales comme celle du psautier du XIV^e siècle enluminé en East Anglia, découvert en 2005 et exposé au Fitzwilliam Museum de Cambridge : la formule biblique « *dum turbabitur terra* » devient un turbot géant qui terrorise un homme tombant à la renverse jusque sur la couverture de l'ouvrage. Le mot de l'énigme est révélé p. 253-255 pour le diligent lecteur. L'écriture est censée être née en Chine et en Europe. C'est oublier l'Amérique latine et ses catéchismes en images imaginés par des religieux pour faire comprendre leur doctrine sans passer par le quechua ou l'aymara. Les auteures, Bérénice Gaillemain (Nantes) et Isabel Yaya Mc Kenzie (Fondation Thiers) concluent non sans humour : « Il n'y a rien d'irrévérencieux à ce que la Trinité soit évoquée par un train, ou l'état de grâce de Marie par un rôti de viande. »



Après ces savantes considérations, on doit saluer le chapitre final « Frontières du rébus » qui offre une école buissonnière du rébus populaire, aboutissant à une « poétique du rébus », définie par Hélène Campagnol (Paris 3) comme « un procédé mineur (et manifeste) de la modernité ». Cet article final apporte un peu d'humour au livre : ainsi, FL, en lettres très hautes, imitant les croisillons métalliques de la dame de fer, définit en 1899, sous la plume de « Barbotin » « le plus grand homme de l'Episation (*sic*) universelle ». Tenons-nous en à cet hommage, en regrettant que les proportions d'une recension ne permettent pas de citer tous les auteurs.

J. H.

LA GUERRE CIVILE N'AURA PAS LIEU

Recension de l'ouvrage de David Djaïz, Paris, Éditions du Cerf, 2017, 200 pages.

Le titre, ambivalent, rappelle une pièce célèbre de Giraudoux. Formule apotropaïque ou propitiatoire ? En tout cas, l'auteur se refuse à prophétiser. D'emblée, il formule une opposition entre la *polis*, cité organisée dont l'autorité est reconnue par tous les citoyens, et la *stasis*, à la fois sécession et contestation, qui en est le négatif, et renferme en elle les germes de la guerre civile. Mais ces deux principes coexistent partout, y compris à l'intérieur de chacun de nous. Pas d'ordre qui ne trouve sa légitimité dans une rébellion plutôt contenue que matée. Les législateurs soutiennent volontiers que c'est la *polis*, cette cité qui suit les règles de Solon ou de Lycurgue, qui est première, et que la *stasis* vient troubler ce bel ordre. D'entrée de jeu, l'essai de David Djaïz prend le contrepied de cette affirmation rassurante. C'est la *stasis*, bouillonnement de vie et de violence, qui est première, comme en attestent les vers des *Euménides* que cite l'auteur, évoquant les jeunes « fous de fureur sans vin ». Il s'agit donc de canaliser cette force déchaînée. La guerre extérieure est un moyen de « civiliser » ce ferment de guerre civile. David Djaïz se réfère plus volontiers à Athènes qu'à Rome, car il s'appuie sur l'*Histoire* de Thucydide. Mais on reconnaît bien là le peuple romain, toujours en proie à la lutte entre plébéiens et patriciens, et que ses dirigeants ont précipité dans la guerre étrangère pour éviter qu'il ne se dévore lui-même.



Ce serait faire injure à cette réflexion très actuelle que de la restreindre à un énième essai sur la cité antique. La préoccupation de l'auteur est bien d'éviter ici et maintenant la guerre civile en France. Comme beaucoup d'autres, il rappelle que les terroristes qui nous ont frappés à partir de 2012 sont des « enfants de France », qui ont fréquenté l'école française. Leurs attentats sont donc non des actes de guerre,



comme l'ont dit les officiels, mais des actes de guerre civile, « le plus grand des maux », ainsi que le rappelait Pascal, témoin de la Fronde. Pour éviter le développement de cette guerre civile, la répression ne suffit pas. Il faut démonter le mécanisme de la radicalisation et y répondre par une définition plus opérationnelle de la citoyenneté. C'est ce à quoi s'emploie cet ouvrage, qui a la brièveté d'un essai et la densité d'une thèse. Dès le préambule, David Diaïz pose un triangle maléfique, à l'origine de la radicalisation : d'abord, un groupe fusionnel d'individus en colère prêts à saper les fondements de la communauté politique et à faire sécession ; ensuite, le développement d'une « idéologie messianique » qui se nourrit d'un fantasme de fin du monde et de prédications apocalyptiques ; enfin, le recours à une « violence purificatrice » qui ne respecte ni les fonctions ni les personnes.

L'intérêt de cette réflexion est de s'appuyer sur des périodes variées de l'Histoire. Après Athènes, l'auteur se transporte dans la France des guerres de religion. Guidé par Denis Crouzet, auquel il rend hommage, il voit dans la Ligue une image du groupe en fusion qui, forte d'une communion sectaire autour de son idée de la religion, ne respecte plus ni la personne sacrée du roi, qu'il faut déposer ou assassiner, ni les liens de parenté, car les plus grandes familles sont divisées entre catholiques et protestants. David Diaïz qualifie ainsi l'aventure mortifère de la Ligue comme une « geste antipolitique ». Non seulement elle s'oppose aux Huguenots, mais elle dénonce comme sataniques les politiques comme Michel de l'Hospital et Henri III lui-même, qui appellent à la tolérance et à la modération. L'éloge du grand homme d'État qu'a été Michel de l'Hospital amène un nouveau concept décisif, celui de *Pharmakon*. Le poison de la discorde civile peut se muer en remède si, au plus fort du malheur, on peut conserver l'espérance, et si contre un ennemi barbare on conserve son idéal de tolérance, ce qui n'exclut pas la sévérité. Il faut citer la belle formule qui est au cœur du livre : « Michel de l'Hospital souligne ici qu'il faut avoir le courage de nommer le malheur public pour mieux en conjurer le spectre, non pas en espérant l'éradiquer par la force de la répression, mais en le dépassant par la joie de la réconciliation. »

Cette réconciliation passe par une meilleure connaissance de l'Autre. La place manque ici pour élucider les notions évoquées par Ibn Khaldûn au Moyen Âge, pour expliquer le danger que fait peser sur une société une *asabiyya*, entité nomade donc marginale, quand elle s'appuie sur une *dawa*, un appel intolérant à la conversion. L'auteur se réclame d'un séminaire sur Ibn Khaldûn tenu à l'EHESS en 2015. Qu'il nous suffise de dire que les concepts du « triangle maléfique » existent aussi dans la réflexion musulmane. Il faut en revanche dire deux mots des remèdes proposés : le premier est de faire appel non à l'oubli, comme les Athéniens effaçant toute mémoire de la tyrannie des *Trente*, mais à une mémoire historique partagée : pourquoi, suggère David Diaïz, ne pas publier un manuel conjoint d'historiens français et algé-



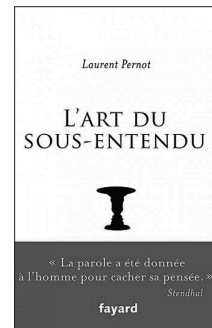
riens, comme cela s'est fait pour un manuel d'histoire franco-allemande ? Il rappelle que l'Union pour la Méditerranée était une grande idée, mais qu'elle a échoué après la chute de Ben Ali et Moubarak, ses plus fervents partisans. Il s'appuie sur une réflexion du grand spécialiste de Hegel, Alexandre Kojève, qui, tout de suite après la Deuxième Guerre mondiale, appelle de ses vœux la constitution d'un « empire latin », non militaire mais culturel, qui ressusciterait le *dolce farniente* qui, bien loin de la paresse, vient récompenser « un travail productif et fécond » ; redécouverte de l'*otium* antique ? Souhaitons que cet *otium* nous permette d'apprécier ce que de telles suggestions ont de séduisant.

J. H.

L'ART DU SOUS-ENTENDU

Recension de l'ouvrage de Laurent Pernot, Paris, Fayard, 2018, 340 pages.

On est tenté de prendre l'ouvrage de Laurent Pernot, éminent helléniste, par la fin : pourquoi, proteste Charles Péguy, ne pas dire clairement et directement ce que l'on a à dire ? Avec sa fougue habituelle, Péguy s'en prend à « cette erreur qu'il y aurait une sorte de supériorité mystérieuse de celui qui écrit entre les lignes sur celui qui écrit dans les lignes ». Au discours oblique du sous-entendu s'opposerait la *parrhèsia*, le franc-parler célébré par Michel Foucault : dire à chacun ses vérités quoi qu'il en coûte. Mais ce risque est modulé : le franc-parler du cynique Diogène n'est pas l'ironie socratique, et paradoxalement, c'est le discours plus policé de Socrate qui le condamne à mort, alors qu'Alexandre ne punit pas la fameuse réplique de Diogène : « Ôte-toi de mon soleil. »



L'auteur considère franc-parler et discours figuré comme l'avant et le revers d'une même médaille. Le Soleil n'éclaire-t-il pas toutes choses, tout en étant qualifié de *Loxias*, l'oblique, à cause de l'ambiguïté des oracles d'Apollon rendus par la Pythie ? Force est donc de revenir aux premiers théoriciens du sous-entendu, que Laurent Pernot assimile aux représentants de la nouvelle sophistique, celle qui, avec Aelius Aristide et Dion Chrysostome, se développa sous le règne de Néron. Quand on appartient à un peuple dominé et que le pouvoir impérial n'admet pas la contestation, on est bien forcé d'avoir recours à ce discours figuré dont Laurent Pernot nous donne la formule : atténuation, biais ou déviation du discours, notamment par changement apparent d'interlocuteur, enfin, loi des contraires, par laquelle on a l'air de dire le contraire de ce que l'on veut obtenir.



L'intérêt de cette démarche est d'illustrer les propos théoriques des rhéteurs par des références au texte fondateur de la culture grecque, Homère, comme le fait du reste Platon dans ses dialogues. Atténuation : Iris, envoyée par Zeus pour persuader Poséidon de ne pas s'opposer à ses projets, lui suggère de se montrer « flexible ». Biais : Phénix, le vieux précepteur d'Achille, dit qu'il devra le suivre si le héros renonce au combat, mais pour lui suggérer de rester et de reprendre les armes. Loi des contraires : Agamemnon, voyant les Grecs las de combattre, leur propose de rembarquer, assuré qu'ils vont prendre la décision inverse. La force de cette argumentation repose sur l'autorité des Anciens qui ont lu ces textes : l'analyse de l'attitude d'Agamemnon est due au pseudo Denis d'Halicarnasse.

Traducteur des *Discours* de Dion Chrysostome *Sur la royauté*, Laurent Pernot y repère « toutes les méthodes du discours figuré », rendues nécessaires par la tyrannie de Domitien et même, au-delà, pour conserver la bienveillance de son ami Nerva et de Trajan. On ne critique pas directement le souverain, qu'il soit *dominus*, comme *Domitien*, ou simple *princeps*. Les conseils au Prince passeront donc par un dialogue d'Alexandre le Grand avec Diogène. Une fois ce modèle rhétorique mis en place, l'auteur peut l'appliquer à l'époque contemporaine, avec une analyse particulièrement convaincante de ce que le poète Aragon a appelé, pendant l'Occupation, la « poésie de contrebande ».

Face au totalitarisme, le sous-entendu, le langage codé deviennent des nécessités : ainsi Aragon réussit à faire lire à la Comédie-Française un poème rédigé en 1939 et intitulé *Le Temps des mots croisés*. Le décodage de ce titre révèle plusieurs acceptions superposées : « mots croisés » renvoie justement au langage codé (après la déclaration de guerre, les mots croisés, suspects de transmettre des messages codés, avaient été interdits dans les journaux) ; les mots croisés suggèrent les relations « croisées » entre le poète et Elsa Triolet, emblème de la Résistance ; enfin « croisés » suggère une croisade contre l'envahisseur.

Dans les références historiques, une époque peut en cacher une autre : dans *Les Martyrs* de Chateaubriand, la persécution des premiers chrétiens renvoie à la chasse aux légitimistes et aux libéraux sous Napoléon. Plus nettement encore, Jules Isaac, le coauteur du célèbre Malet-Isaac, exclu de l'enseignement en application des lois anti-juives de Vichy, rédige en 1942 *Les Oligarques, essai d'histoire partielle*, qui assimile, à plus de 2 000 ans de distance, la « divine surprise » de l'extrême droite française lors de la défaite de 1940 à la façon dont les Trente tyrans se sont imposés après la défaite d'Athènes dans la guerre du Péloponnèse.

Ces exemples tragiques ne sont pas les seuls. Disons qu'ils mettent au jour une altération du langage qui rend difficile la formulation claire de la vérité. L'exemple le plus frappant en est la contre-utopie d'Orwell, *1984*, qui repose sur des formules volonta-



rement contradictoires comme « la guerre, c'est la paix ». Les énoncés contradictoires suppriment de fait la possibilité du sous-entendu, du secret, de la dissidence. À ce niveau, la critique du langage totalitaire se fait globale : Otto Klemperer, le philologue cousin du célèbre chef d'orchestre, analyse la LTI (*lingua Tertii Imperii*, langue du Troisième Reich) en des termes tels que les autorités stalinienne se déferont plus tard d'une critique qui pourrait viser leur régime.

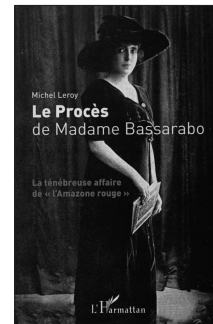
Tel est l'intérêt, mais aussi la limite d'une présentation qui se veut complète : selon la formule scolaire, l'extension d'un concept, ici le sous-entendu, varie en raison inverse de sa compréhension. L'auteur a compris le danger en doublant sa critique du totalitarisme d'un « sexorama » au sens balzacien évoquant à demi-mot ce qu'il ne convient pas d'explicitier, et un lexique où l'ironie, discours oblique par excellence, voisine avec la dénégation, chère aux psychanalystes. Nous ne dirons donc pas qu'il soit facile d'opérer une synthèse entre toutes ces manières de dire sans dire.

J. H.

LE PROCÈS DE MADAME BASSARABO, LA TÉNÉBREUSE AFFAIRE DE « L'AMAZONE ROUGE »

Recension du livre de Michel Leroy, Paris, L'Harmattan, 2018, 366 pages.

Ce fut un fait divers qui défraya la chronique judiciaire, mondaine, et tint en haleine la France entière du 31 juillet 1920 au 22 juin 1922, du coup de revolver qui mit fin à la vie mouvementée d'Ismaël Jacob Providence Weissmann, dit Georges Bassarabo, à la condamnation à vingt ans de réclusion de son épouse, née Marie Louise Grouès. C'est une histoire rocambolesque dont l'intrigue dépasse les fruits de l'imagination du plus échevelé des feuilletonistes, dont la clé échappa à Georges Simenon, et dont la protagoniste est mise en valeur dans ce long ouvrage, à la fois enquête policière, chronique judiciaire, mais aussi étude littéraire d'une femme : poétesse, romancière, essayiste et dramaturge, à l'avant-garde du mouvement féministe sous le pseudonyme parmi sept autres d'Héra Myrtil (ou Mirtel, soit l'épouse de Zeus gardienne du foyer, réunie à la plante sacrée d'Apollon), qui tint avant et après-guerre un salon, le samedi, rue La Bruyère, et dont la vie s'acheva en prison à Rennes et en odeur de sainteté.



Ce n'est qu'à la page 202, soit loin dans la seconde moitié de ce passionnant ouvrage, que l'auteur nous présente la victime. Les multiples facettes de la personnalité complexe de la prévenue l'exigeaient. Issue d'une famille des Basses-Alpes d'alors, (Marie) Louise (Victoire) Grouès est née à Grigny, près de Lyon, le 24 octobre



1868 d'un père marchand toilier descendu de sa montagne. C'est juste à côté, à Millery, qu'avait été retrouvé le corps de l'huissier parisien Gouffé enfermé dans une malle. Son frère aîné, Antonin, sera le père d'Henri Grouès, né en 1911, devenu frère Philippe, ordonné prêtre et connu sous son nom de résistance : l'abbé Pierre. La vallée de l'Ubaye ne suffisait plus à nourrir les siens (la déforestation intensive avait ruiné les cultures) et, depuis le premier tiers du XIX^e siècle, l'habitude de partir tenter l'aventure s'était instaurée, au point que le toponyme *Barcelonnette* est devenu un nom commun désignant un habitant de la vallée parti faire fortune au Mexique et revenu se marier à la cinquantaine et couler des jours paisibles le long de l'Ubaye dans l'une des opulentes demeures qui parsèment la route entre Le Lauzet et Saint-Paul sur Ubaye, et surtout dans la sous-préfecture. Antoine Grouès, après un premier mariage avec une cousine, ne traversa pas l'Atlantique, mais se maria à Grigny avec la fille d'un minotier et, reprenant les traditions ancestrales du colportage, s'établit à Lyon. Rien à voir, donc, avec des ancêtres croisés, princes bolognais ou apparentés à Saint-Jean de Matha, comme le prétendait Louise. Celle-ci est envoyée chez les sœurs Visitandines à Fourvière, où elle commence à écrire : vers et prose. À la mort du père, les enfants partent les uns après les autres au Mexique, à commencer par l'aînée, Adrienne, qui avait épousé son bel-oncle Félicien Grouès. Louise suit, et épouse en 1897, à Saltillo, un autre Barcelonnette, Paul Jacques, commerçant avec pignon sur rue dans la capitale. Deux filles naissent, Paule à Mexico en 1898 et, deux ans plus tard, Lily, au Vésinet. La famille est revenue en France et la mésentente conjugale aidant, l'épouse s'engage à corps perdu dans la littérature, tandis que le mari traverse l'Atlantique pour ses affaires. Dès 1904, il se plaint de douleurs d'estomac et, en mars 1914, son épouse le retrouve mort, une balle dans la tête. Les symptômes dont il se plaignait ressemblent tellement à un empoisonnement qu'aux obsèques Antonin lui lance un retentissant *malheureuse, qu'as-tu fait ?* Sa veuve retourne au Mexique pour régler la succession, en pleine guerre. Elle y fait la connaissance d'un pittoresque aventurier, Georges Bassarabo, de son vrai nom Ismaël Jacob Providence Weissmann, né en 1867 à Botoșani (alors sur la frontière entre les empires ottoman et russe, en Roumanie actuelle) province de Bessarabie, d'où le nom que prendra son père, et qui sera officiellement le sien par naturalisation (1897). Lancé dans d'aventureuses combinaisons, prospecteur sinon renifleur de pétrole dans la pampa, il la séduit et ils se marient à Mexico la veille de Noël 1915, devant un prêtre catholique (Louise ne découvrira que plus tard son vrai nom et ses ascendances juives). La Grande guerre finissant, il se lance dans de juteuses autant que douteuses affaires, liées aux surplus des armées américaine et britannique, qui ressemblent tellement à de la cavalerie que, le 1^{er} août 1920, une réunion est prévue avec ses créanciers, dont il ne peut rembourser le moindre sou. Or la veille, une lourde malle à chapeaux, contenant en fait le cadavre de Georges, tué d'une balle de revolver, est expédiée gare



de l'Est par deux femmes à une adresse de Nancy qui se révélera fictive. Personne ne réclame ce bagage soi-disant accompagné et, le lendemain, les créanciers constatent que leur débiteur n'est pas au rendez-vous. Son épouse et sa belle-fille arrivent, de leur villa louée à Enghien, et très vite les soupçons s'accumulent ; la découverte de la malle sanglante attire l'attention de la presse qui cherche un filon juteux à l'affaire Landru dont le procès commence.

Les plus grands avocats de l'époque les uns après les autres sont chargés de la défense des prévenues (il y en aura sept dont maîtres Campinchi et Moro-Giafferi) tâche plus que délicate vu les systèmes de défense plus invraisemblables les uns que les autres qui sortent du cerveau de l'accusée. C'est qu'elle s'est fait un nom dans le Tout-Paris et que plus que ses réunions littéraires, salons du samedi, ce sont ses poèmes, romans, essais, qui la font connaître depuis plus de vingt ans (à défaut de ses seize pièces de théâtre restées manuscrites) et la désignent comme figure de proue du mouvement pour l'émancipation de la femme. Mais la nouvelle Héra avait-elle lu Aristophane ? On cherche en vain des citations de *Lysistrata* ou de *L'Assemblée des femmes* dans ses ouvrages. Ce n'était pas un auteur enseigné au couvent lyonnais, ni lu à Barcelonnette, où existait une école normale sous Louis XV¹. Pourtant un vers, *Mères, il fallait refuser vos enfants*, à la mobilisation d'août 1914, lui a été constamment reproché et l'a fait taxer de pacifisme ; l'accusation a même prétendu que la communauté française de Mexico l'avait obligée à partir (en fait, ce sont les contraintes des créanciers).

Michel Leroy, qui a exploré toutes les facettes de ses plumes, a eu l'excellente idée de faire précéder chacun des dix chapitres d'une épigraphe issue de son œuvre et d'insérer, page après page, des poèmes plus ou moins longs (notamment l'épithaphe qu'elle fit graver sur la tombe de son premier mari au Mélézin, hameau de Saint-Paul). Il collabore aux rééditions de ses romans (*Loupita, l'illusion mexicaine* ; *Une doctoresse aux Alpes*) qui trouvent leur public en Haute-Provence, et il a lu attentivement le diptyque *Leur Proie/Leur Reine* (leur= les hommes) écho féminin de la guerre des sexes illustrée par Vigny dans *La Colère de Samson*, ainsi que le dernier essai au titre suggestif *De la patrie à la matrice, ou du baigne à l'éden* qu'elle publia à compte d'auteur en 1920 et dont elle distribua sous pli fermé, à n'ouvrir qu'après le verdict, un exemplaire à chacun des douze jurés de son procès. Son premier éditeur, Sansot, avait été contraint à la faillite. Ses poésies emplissaient les revues confidentielles, et ses maris successifs n'étaient pas dupes de ses illusions littéraires, mais payaient les imprimeurs...

Mais, *mère admirable autant qu'épouse exécrationnelle*, elle se croyait investie d'un sacerdoce, délivrer la femme des chaînes où l'emprisonnait le code Napoléon (et son article 312), le Code de commerce lui interdisant l'usage d'un chéquier et l'impossibilité de



prendre part aux élections (alors qu'elle était assujettie à l'impôt). Lectrice assidue du *Droit maternel* de Johann Jakob Bachofen (qui ne cite jamais le comique grec), elle accumulait les provocations, les réunions sulfureuses, et toutes ses années parisiennes lui attiraient les quolibets de la gent masculine arc-boutée sur ce qu'elle dénonçait (après George Sand) comme des privilèges. La cause des femmes, Leroy le souligna, a perdu deux ou trois générations à cause de l'affaire Bassarabo... car la presse la montrait d'un index vengeur, la chargeant de la mort de son premier époux, au point que le cadavre de Paul Jacques fut extrait du petit cimetière, et que l'on retrouva huit lettres épinglées sur la casquette du défunt annonçant son intention de quitter ce monde ; le graphologue eut beau affirmer que c'était bien son écriture, rien ne put arrêter les soupçons.

Il fallait de plus reconstituer le macabre scénario : l'employé des chemins de fer de l'Est reconnu de suite les deux expéditrices, la mère et la fille, mais celles-ci arguaient que la malle contenait des pièces compromettantes prouvant que Bassarabo espionnait les industries françaises de l'armement au profit de l'Allemagne, que le corps avait été substitué à celles-ci. Dans un premier temps ces documents, plans d'avions ou de tanks, auraient été jetés dans le lac d'Enghien, avec l'arme du crime, achetée soit au Mexique, soit à Paris... selon les jours : le juge Bounin (qui venait de boucler le dossier Landru) en perdit son latin, et mourut.

En fait la logorrhée qu'elle ne pouvait réfréner dans ses écrits se retrouve dans les procès-verbaux de ses interrogatoires, avec des réponses se contredisant à l'envi et semblant improvisées. Le Tout-Paris assistait aux audiences, friand de détails aussi bien sur le parcours de l'« Amazone rouge » ou du « Landru en jupons » que sur ses proches ou ses invités (un sulfureux Gaston « Réginald » Chapelot, royaliste, mais dont le candidat était un Bourbon d'Espagne, d'autres jours des comités théosophes et naundorffiens, qui avaient reconnu dans cet aventurier le dauphin du Temple Louis XVII, des messmériens, des spirites – mais quand même pas d'ophiolâtres – et évidemment toutes les nuances des *bas-bleus* des comités féministes). Parmi les témoins, son filleul de guerre, Georges Pillement, plus tard écrivain prolix et sensible, que l'on sent bien gêné pour évoquer les jours précédant le meurtre.

Tout archicube sera sensible au superbe canular monté par Louis Farigoule (1906 l) (qui à l'époque ne se faisait pas appeler Jules Romains). Invité au salon d'Héra Mirtel, il fit un exposé démontrant la supériorité du droit maternel par la grammaire indo-européenne : au moment où Saussure révolutionnait la linguistique comparée, il utilisa les dernières nouvelles de Genève pour exposer au public pâmé que, la première déclinaison étant en latin *rosa* et pour la deuxième *dominus*, et en grec *ἡμέρα* alors que *ἄνθρωπος* n'est que le paradigme de la deuxième, c'était la preuve irréfutable de la véracité des idées de son hôtesse... Le tonnerre d'applaudissements



fut suivi de la rédaction d'un article signé H. P Legrand-Ménynski (Henri Legrand, son cothurne à Ulm, futur inspecteur général) pour le *Cours libre de la haute culture française* qui se tenait chez la Muse, et qui fut republié en 1909 dans *La Vie moderne*, revue moins confidentielle, avec l'hommage respectueux de l'auteur le dédicçant à Héra Mirtel. Il entr'aperceva la jeune Simone Weil (1928 l), en classe de troisième à Fénelon, dédiant en 1921 un poème à sainte Bessarabo² (confisqué par le professeur, trois vers surnageaient dans sa mémoire). Il appréciera tout particulièrement le énième pastiche du Sonnet d'Arvers que Leroy avait déniché à la une du *Figaro* du 12 juin 1922, jouant sur le *secret* de la mère et le *mystère* de la fille, les murmures de haine *attachés aux pas* de l'une, pourtant *si douce et si tendre* (ce doit être pour la rime) et concluant sur les nuages qui cachent la vérité (*Les jurés diront, l'esprit tout rempli d'elles/quelle est donc l'infâme ? et ne condamneront pas.*

Mais les jurés condamnèrent la mère à vingt ans de réclusion, et elle seule. Ils étaient placés devant un dilemme : si la mère avait tiré, sa fille était innocente et vice versa. La guillotine ne s'appliquait plus aux femmes et la prison s'ouvrait devant la ou les deux coupables, d'abord cette sinistre prison de Saint-Lazare qui terminait sa longue existence et qui se situait près de la gare de l'Est, avec son cadran solaire *Hæc mea forte tua <hora>* « l'heure que je te montre c'est peut-être la tienne », à l'origine destiné aux méditations des lazaristes, et qui pouvait rappeler à la prévenue les cadrans solaires des chapelles de Haute-Provence. Héra-Louise y passa deux ans en détention préventive et écrivit autant qu'André Chénier.

La malle, un grand carton à chapeaux, était à elle seule un personnage, muet : elle ne fermait plus, Louise Bassarabo avait acheté le samedi matin de la ficelle solide pour la nouer, l'avait chargée avec sa fille dans un taxi (un auto-place G7, nous précise l'auteur) et avait essuyé un refus gares de Lyon et du Nord avant de s'en débarrasser sur l'Est. Mais un billet imitant l'écriture de Georges précisait l'adresse où l'expédier, à Nancy où ne conduisent ni le PLM ni le Nord ! Les experts prouvèrent que c'était l'écriture de Paule. L'arrivée de la malle³ au milieu de la Cour, parmi les pièces à conviction, la nuée de mites qui en sort lorsque l'huissier doit l'ouvrir et le bruit métallique du couvercle qui se rompt et échappe des mains de ce dernier, emportent la conviction des jurés : Paule Jacques (la fille) est reconnue innocente. La haine qu'elle portait à son beau-père, qui l'avait obligée à rompre ses fiançailles (entre autres griefs), ne leur parut pas suffisante. Il fallait un coupable, ce fut la mère, et lors de dramatiques séances aux Assises elle apparut comme voulant à tout prix protéger sa fille (d'une incarcération avec les prostituées, puis d'une peine de prison) et prendre toute la sanction pour elle. Le public haletant attendait la révélation d'un complice, un homme qui aurait tiré et se serait volatilisé ; le secret fut bien gardé et jamais les contradictions ne furent levées.



À l'énoncé du verdict elle crut que les dix-huit années qui lui restaient (à l'époque, les remises de peine n'existaient que par la grâce présidentielle) lui permettraient de retrouver la liberté, mais le régime de la prison de Rennes eut vite raison de sa santé. Francis Carco, qui rédigeait un reportage pour *Détective* sur les détenues fameuses, la vit, usant d'un subterfuge, fin 1930, ou plutôt vit une ombre. Michel Leroy décrit magnifiquement ses dernières années de rédemption, consacrées à aider ses co-détenues et, après une enquête minutieuse dans les archives d'Ille-et-Vilaine, nous fait assister à ses derniers moments, le 21 mars 1932, seule à l'Hôtel-Dieu de la capitale bretonne, puis au lugubre voyage du corbillard, les quatre chevaux traversant la ville suivis de sa seule fille, jusqu'à la gare où une nuée de journalistes l'attendaient. Et, ironie du destin, le cercueil parti de Rennes resta trois semaines dans un wagon (réfrigéré), sa fille se vit refuser une sépulture à Antibes où elle résidait, et le wagon repartit en sens inverse, jusqu'à ce que le corps de Louise Grouès remonte la vallée de l'Ubaye et que Louise retrouve son premier mari, dans le hameau familial des Grouès. Michel Leroy imagine sur sa pierre un quatrain de sœur Juana Inés de la Cruz, poétesse mexicaine, se terminant dans la traduction d'Héra Mirtel : *si ta vie fut une déception/ta mort est une leçon*. Seul parmi les hommes qu'elle poursuivait au nom de son sacerdoce, Paul Bourget salua noblement sa mort très chrétienne.

Voilà, articulée autour des deux semaines du procès d'assises, une biographie complète dans les moindres détails de Louise Grouès/Héra Mirtel. Les revues des comités féministes, pour éphémères qu'elles furent, fournissent articles et poèmes ; l'entourage, plus ou moins proche, est passé au crible, et la sympathie que ressent l'auteur pour cette femme indéniablement douée mais rebelle à l'ordre établi est évidente, il la communique au lecteur. Mais à l'époque sa famille fut pointée du doigt, son neveu le jeune Henri, 11 ans, était la cible des moqueries de ses camarades, et six ans après il renonçait au monde et entra en religion. Lily, qui s'était mariée à 17 ans avec un Mexicain et avait accouché quatre jours après le mariage, était retournée outre-Atlantique. Paule Jacques, après avoir défendu la mémoire de sa mère dans de multiples interventions, articles et conférences, devint sœur Marie des Anges. Michel Leroy conclut sur ces expiations : *l'esprit Grouès était décidément le plus fort*.

Patrice Cauderlier (1965 1)

Notes

1. Cette école formait des précepteurs qui se louaient, sur les marchés et les foires de Provence, aux familles nobles ou riches, qui reconnaissaient leur compétence aux plumes qu'ils arboraient sur leur chapeau : couleurs différentes selon la grammaire, le calcul ou le droit.
2. Les journaux estropient quasi systématiquement en Bessarabo le patronyme Bassarabo, qu'avait choisi Maurice Weissmann pour éviter les pogroms dans sa Bessarabie natale, et



qui devint officiellement le sien lors de sa naturalisation (ainsi que celle de ses enfants) en 1897. La jeune Simone Weil a suivi les médias de l'époque.

3. C'était une histoire de malle sanglante de plus, c'était le temps où chaque train comportait un sinon deux fourgons ; Leroy n'inclut pas dans la liste des malles réelles ou fictives la jubilatoire nouvelle issue de la fertile imagination de Tristan Bernard (*Amants et Voleurs*, 1905), où un malfrat qui avait fait enregistrer pour Chantilly une malle remplie de cailloux, va suriner une rentière et, après avoir fait main basse sur titres et bijoux, charge le cadavre dans la malle et la place dans le fourgon du train vers Paris. Il comptait sur un complice employé à l'octroi pour passer sans encombre en gare du Nord. Las, le camarade est malade et c'était un soir de courses hippiques. Voilà l'assassin seul devant le tapis des visiteurs de l'octroi : il prétend avoir égaré la clé, et quand le redoutable chef de bureau ouvre le colis avec son passe-partout, il est plein de gilets et d'écharpes. Le récit s'achève sur la stupéfaction de la personne qui ouvre la malle macabre...

LES ÉDITIONS RUE D'ULM

Lucie Marignac (1983 L)



*Au XVI^e siècle les Anglais étaient obsédés
par la cryptographie et par le décodage.
Et en la matière le sous-texte shakespearien
offre d'infinies opportunités.*

Jean-Pierre Richard, *Shakespeare pornographe* (2019)

Indications et contre-indications

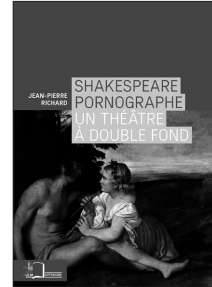
Chiffres et statistiques sont au cœur de l'action publique, et les éditeurs universitaires n'y échappent pas. Or la quantité de données, sans la qualité de l'analyse, est au mieux inutile, au pire néfaste. Jerry Z. Muller l'a démontré de façon magistrale dans son récent livre sur *The Tyranny of Metrics* (Princeton UP, 2018), à lire d'urgence !

À l'occasion du bicentenaire de la naissance d'Herman Melville (1819-1891), *Le Démon de l'allusion* étudie la relation entre Melville et Milton telle qu'elle se déploie dans l'un des romans melvilliens les plus complexes, *L'Escroc à la confiance* – lien étroit et fondamental, qui permet à l'écrivain d'atteindre à une paradoxale originalité. Ludique, satirique, impie ou mélancolique, l'allusion n'est pas ici de l'ordre du supplément, mais fait partie de la trame même du texte. Oblique et déroutante, elle n'en sert pas moins la grande ambition melvillienne : « énoncer la Vérité ». C'est de manière allusive, en effet, que le romancier décrit à la fois les travers de l'Amérique, l'aliénation du moi et la terreur des « sphères invisibles ». La satire de l'homme libéral – démon portant le masque de la charité et de la « confiance » – mène à une révélation plus sinistre encore : celle d'une escroquerie aux dimensions cosmiques, d'une extinction généralisée des lumières. Par un tour de force d'écriture, Melville parvient à faire apparaître une obscurité si extrême qu'elle ne saurait être exprimée sans détour. Marc Midan montre qu'il y a dans ce roman souvent décrit comme illisible une



puissance de fascination étrange, quelque chose que l'on croit reconnaître et qui nous fixe implacablement. [15 × 21 cm, 198 pages, 19 €]

Dans la même collection « Offshore », Jean-Pierre Richard, qui a notamment traduit Shakespeare pour la nouvelle édition Pléiade, nous livre un essai réjouissant salué par tous les shakespeareiens... et bien au-delà de leur cercle. Nul, au temps de Shakespeare, n'a su autant que lui transmuier l'obscénité verbale en énergie dramatique, jusqu'à produire sous l'intrigue officielle de ses pièces un tout autre spectacle, fait des péripéties salaces du langage lui-même. C'est à cette production parallèle, à cet *autre théâtre*, le plus souvent désopilant, que nous sommes invités à assister ici. On y découvre un pan méconnu du génie créateur de Shakespeare. Car ce montreur d'hommes est aussi un pornographe hors pair, assurément le plus doué de sa génération. De sa première à sa dernière (39^e ?) pièce, il a cultivé systématiquement une double entente saturée d'obscénité, qui va bien au-delà de la trouvaille ponctuelle, dans le cadre d'une véritable stratégie dramaturgique de l'équivoque. Ce voyage d'exploration se lit comme un recueil des mille et un contes grivois qui composent, pourrait-on dire, le *Décameron* de Shakespeare. [15 × 21 cm, 246 pages, 20 €]



Les musicologues, philosophes et historiens de la culture salueront l'aboutissement d'un projet au long cours avec la parution en français du dernier ouvrage de Carl Dahlhaus, l'un des plus grands musicologues allemands de la seconde moitié du XX^e siècle, qui traite de *L'Esthétique musicale classique et romantique* (de Kant à Wagner). C'est une présentation de la réflexion musicale entre l'« époque-seuil » (Kosellek) située autour de 1770 et les décennies tardives du XIX^e siècle, qui marquent le début de la modernité. Même si elle traite essentiellement de l'Allemagne, cette analyse est universelle, dans la mesure où l'esthétique musicale allemande, en particulier durant la décennie décisive ouverte par la *Critique de la faculté de juger* de Kant (1790) et close par les *Fantaisies sur l'art* de Ludwig Tieck (1799), a été à la pointe de l'évolution européenne. Le romantisme fut un phénomène d'esthétique musicale avant de devenir un phénomène musical ; il s'affirma comme mode d'écoute avant de pénétrer les styles et les formes de la composition. Parmi les faits les plus curieux de l'époque sur laquelle le livre est centré, figure la simultanéité des esthétiques musicales classique et romantique. Néanmoins, l'esthétique musicale classique demeurait vers 1800 rudimentaire, parce qu'il n'y avait pas de liaison efficace entre Vienne, le lieu du classicisme musical, et le foyer essentiel de développement de la réflexion sur la musique, le

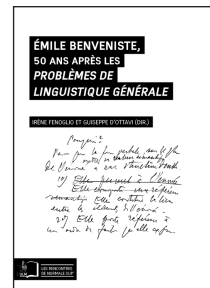




centre et le nord de l'Allemagne. À certains égards, le grand critique musical autrichien Eduard Hanslick († 1904), qui a été injustement traité de formaliste, est l'esthéticien qui a réussi à donner une formulation légitime de l'esprit de la musique classique. C'est d'elle que parent partir plus tard, bien que sans le dire, August Halm et Heinrich Schenker. [Coll. « Æsthetica », 19 × 20 cm, 636 pages, 25 ill. noir & blanc, 40 €]

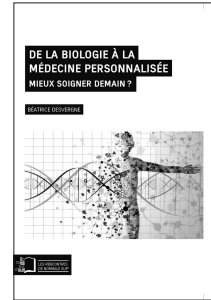
Dans la même collection, nous rééditons la traduction de l'esthétique de Luigi Pareyson (1918-1991), qui était épuisée. Ce livre est le traité d'esthétique le plus important venu d'Italie depuis *L'Esthétique comme science de l'expression et comme linguistique* (1902) de Benedetto Croce. Luigi Pareyson a été l'un des premiers interprètes italiens de l'existentialisme et a participé au renouvellement de l'interprétation de l'idéalisme allemand. En rupture avec la pensée crocéenne de l'œuvre accomplie, il s'interroge sur le processus de formation lui-même, la forme formante dans son rapport à la forme formée. La théorie de la formativité produit une philosophie de la création et une critique de type herméneutique qui inspirera *L'Œuvre ouverte* d'Umberto Eco, de l'aveu même de son auteur. Faisant grand cas du matériau lui-même, cette esthétique montre comment le mouvement de l'interprétation est indissociable de la production des œuvres. Inscrite dans la tradition morphologique inaugurée par Goethe et Dilthey, la pensée esthétique de Pareyson dépasse l'opposition entre historicisme et structuralisme et *invente* une approche originale de l'activité artistique. [Coll. « Æsthetica », 19 × 20 cm, 360 pages, 40 €]

Il y a cinquante ans paraissaient les *Problèmes de linguistique générale* d'Émile Benveniste, livre fondateur du grand linguiste qui a marqué la naissance de la collection « Bibliothèque des Sciences humaines » aux éditions Gallimard. Pour célébrer cet anniversaire, ainsi que le 40^e anniversaire de la mort de l'auteur, des chercheurs réunis fin 2016, dont certains l'ont bien connu, lui ont rendu hommage en étudiant ses sources, son apport scientifique et sa réception internationale. À partir des archives inédites du Cercle linguistique de Prague ou de l'analyse de manuscrits portant sur des objets de recherche peu évoqués auparavant (par ex. la question de la numération linguistique), Irène Fenoglio, Giuseppe D'Ottavi et leurs coauteurs montrent l'amplitude conceptuelle et théorique de Benveniste ; ils dressent également un état des lieux de la diffusion de son œuvre à l'étranger, dans des aires comme la Chine, le Japon ou le Brésil, où la réalité de cette diffusion était peu connue. On trouvera en annexe la liste exhaustive des très rares archives sonores portant la voix de Benveniste (conservées à l'Ina) ainsi que la transcription de son dialogue de mars 1967 avec Pierre Nora lors du lancement de la collection. [15 × 21 cm, 288 pages, 21 €]





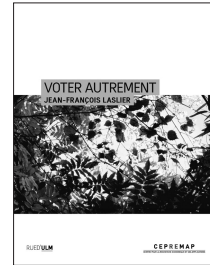
Également dans la série des « Rencontres de Normale Sup' », Béatrice Desvergne, médecin (spécialiste en anesthésie et réanimation), biologiste et première femme élue à la tête d'une faculté de biologie et de médecine en Suisse romande, nous donne à lire une mise au point salutaire : *De la biologie à la médecine personnalisée. Mieux soigner demain ?* Professeur au Centre intégratif de génomique de l'Université de Lausanne, l'auteure connaît à la fois la pratique médicale et la recherche fondamentale en biologie. Ses activités de chercheuse se sont déployées dans le contexte de l'essor de la biologie moléculaire, puis de la biologie des systèmes. Experte dans le domaine de la régulation génétique, elle a participé à de nombreuses initiatives visant à encourager les futurs biologistes et médecins, dans leur formation, à porter un regard critique sur leurs pratiques. Elle examine comment les récents développements majeurs de la biologie et plus particulièrement de la génétique conduisent aux promesses de la médecine personnalisée. Entre puissance des nouveaux outils et production de nouveaux savoirs, où se trouve la réalité scientifique ? Comment alimente-t-elle les espoirs, mais aussi les leurres, de la médecine personnalisée ? Que l'on soit chercheur, citoyen ou politique, comment veiller à ce que la médecine de l'avenir n'oublie pas sa dimension humaniste ? Sur toutes ces questions éminemment actuelles, B. Desvergne met au jour les tensions à l'œuvre entre l'humilité que doivent conserver les scientifiques et la nécessaire ambition de développer une médecine plus efficace, plus précise. Et que l'on rêve plus préventive que curative. [15 × 21 cm, 184 pages, 14 €]



Les opuscules du Cepremap accueillent deux nouveaux titres d'actualité ce printemps. Ariell Reshef et Farid Toubal rappellent dans *La Polarisation de l'emploi en France* que notre pays a subi un changement structurel rapide au cours des trois dernières décennies. Il n'est plus seulement spécialisé dans quelques domaines du secteur manufacturier mais s'est tourné vers celui des services : recherche et développement, activités de commerce ou du secteur financier. Le marché du travail, en accroissant la proportion des emplois à bas et haut salaire au détriment des emplois intermédiaires, s'est fortement polarisé – et la crise de 2008 a exacerbé ce phénomène, probablement lié à l'essor des nouvelles technologies et à l'élargissement de la mondialisation. Vecteur d'inégalités salariales, la polarisation de l'emploi ravive aussi les tensions sociales et les passions politiques. Pour autant, les effets négatifs de ces changements majeurs ne sont pas inévitables. Les auteurs ouvrent ici des pistes de réflexion originales sur le devenir de l'emploi en France. Et proposent des politiques publiques d'ajustement et de formation qu'il faudrait adopter pour que les gains engendrés par le progrès économique soient mieux répartis. [n° 50, 14 × 18 cm, 96 pages, 9 €]



Quant à la démocratie, elle n'est plus une évidence. Ses dysfonctionnements remettent en cause son principe (le pouvoir du peuple) ou l'idée dérivée de représentation. En étudiant comment on pourrait *Voter autrement*, Jean-François Laslier montre pourquoi et comment il est possible d'améliorer le fonctionnement de notre démocratie sur, au moins, un point spécifique : la technique de vote. L'élection au suffrage universel est un moment crucial pour la démocratie, or il existe des manières différentes de voter, qui portent des symboliques différentes et qui ont des conséquences différentes. Demande-t-on à l'électeur derrière quel candidat il se range, ou bien lui demande-t-on son avis sur chacun ? Favorise-t-on les candidats consensuels ou exclusifs ? Encourage-t-on le regroupement ou l'émission des partis ? Le lecteur trouvera ici une synthèse des connaissances à propos des votes « par évaluation », dont la caractéristique commune est de recueillir l'opinion de chaque électeur sur chaque candidat. Cette synthèse repose, d'un côté, sur la théorie du choix social et, de l'autre, sur de nombreuses expériences réalisées en collaboration avec le public, dans les bureaux de vote, en ligne ou en laboratoire. On y voit que certaines méthodes envisagées sont plus satisfaisantes, pour beaucoup d'électeurs, que les systèmes actuels, qu'elles pourraient être utilisées en pratique et qu'elles tendraient sans doute à favoriser les candidats consensuels. En s'interrogeant sur ce que pourrait être notre démocratie, ce livre nous parle aussi de ce qu'elle est actuellement, de ses petits défauts comme de ses failles plus profondes. Il apporte un éclairage original sur un objet du débat citoyen, et constitue une source d'information et de réflexion pour toute personne intéressée par l'art difficile de la décision collective. [n° 51, 14 × 18 cm, 140 pages, 11 €]



Le trente-huitième numéro de la revue *Lalies*, dirigé par Frédérique Fleck à la suite de Jean Lallot et de Daniel Petit, s'ouvre sur une présentation très fouillée du vieil islandais, langue appartenant au groupe nordique de la branche germanique des langues indo-européennes. Audrey Mathys expose avec une grande clarté la phonologie extrêmement complexe de cette langue, en complétant les explications diachroniques par des considérations d'ordre synchronique qui permettent de rendre compte des particularités flexionnelles du vieil islandais et de simplifier ainsi sensiblement la présentation traditionnelle des paradigmes nominaux et verbaux. La deuxième série de textes est consacrée aux épineuses questions de sémantique posées par des énoncés tels que *Je suis dans l'annuaire* qui semblent anormaux par rapport à des énoncés équivalents avec lesquels ils entretiennent un rapport de type métonymique et qui paraissent plus logiques, comme *Mon nom est dans l'annuaire*. Vincent Nyckees retrace avec précision l'histoire des analyses linguistiques de ce



type d'énoncés pour mettre au jour les présupposés représentationnistes et hyperlogocistes sur lesquels elles reposent. Christophe Cusset et Évelyne Prioux s'intéressent, dans la troisième partie de ce numéro, à l'écriture de recueils poétiques à l'époque hellénistique, mettant cette pratique en parallèle avec la constitution, à la même époque, d'éditions rassemblant des collections d'œuvres poétiques par les savants alexandrins. La section des *varia* rassemble enfin deux contributions portant sur la littérature ancienne. [16 × 24 cm, 196 pages, 26 €]

Lévi-Strauss et l'Anneau du Nibelung

Si l'on doit reconnaître en Wagner le père irrécusable de l'analyse structurale des mythes [...], il est hautement révélateur que cette analyse ait été d'abord faite en musique. Quand nous suggérions que l'analyse des mythes était comparable à celle d'une grande partition, nous tirions seulement la conséquence logique de la découverte wagnérienne que la structure des mythes se dévoile au moyen d'une partition. Pourtant, cet hommage liminaire confirme l'existence du problème plutôt qu'il ne le résout. La vraie réponse se trouve, croyons-nous, dans le caractère commun du mythe et de l'œuvre musicale, d'être des langages qui transcendent, chacun à sa manière, le plan du langage articulé, tout en requérant comme lui, et à l'opposé de la peinture, une dimension temporelle pour se manifester. Mais cette relation au temps est d'une nature assez particulière : tout se passe comme si la musique et la mythologie n'avaient besoin du temps que pour lui infliger un démenti. L'une et l'autre sont, en effet, des machines à supprimer le temps.

Claude Lévi-Strauss, *Le Cru et le Cuit*, Plon (1964), 2009, p. 23-24.

Pour tous renseignements :

Éditions Rue d'Ulm (Presses de l'ENS) – 45 rue d'Ulm – 75005 Paris

Téléphone : 01 44 32 36 85 (comptoir de vente) 36 80 / 36 83 (éditions)

Vente sur place à nos bureaux tous les jours de 9 h à 11 h 30 et de 13 h à 17 h

Courriel : ulm-editions@ens.psl.eu – Envoi du catalogue papier sur demande

www.pressens.fr (recherches dans le catalogue / achats en ligne / inscription à la lettre d'information mensuelle)

Remise accordée aux élèves, archicubes, amis, personnels de l'ENS : 5 % sur les nouveautés et 30 % sur les fonds

Relations presse : L. Debertrand – laurence.debertrand@ens.psl.eu – 01 44 32 36 89

Diffusion et distribution en librairie : Les Belles Lettres (BLDD)

Diffusion et distribution numérique : Numilog, Cyberlibris, Numérique Premium, Cairn, OpenEdition, JSTOR



ULMI & ORBI

Hommage au couple Baillou
Hommage à Paul Viallaneix
L'association Rise Up

HOMMAGE AU COUPLE BAILLOU, À L'OCCASION DU DÉCÈS D'ALINE BAILLOU, NÉE DORNÈS

Aline Baillou, l'une des toutes premières Amies de l'École, est décédée centenaire le 9 novembre 2018. Celle qui fut, pendant quarante-et-un ans, l'épouse de Jean Baillou (1924 l), l'un des derniers présidents de l'Association des anciens élèves, était un pilier de l'Association des amis et elle n'avait jamais cessé de faire partie de l'a-Ulm. Ne serait-ce qu'à ce titre, il nous a paru indispensable d'évoquer son souvenir, dès ce numéro de *L'Archicube*, et de rappeler aux jeunes promotions combien la vie du couple Baillou s'est confondue avec celle de l'École durant plus de cinquante années.

Jean Baillou, né à Angoulême en 1905 de parents instituteurs, prépara le concours de l'École au lycée Lakanal et fut reçu dans la fameuse promotion de 1924 (Raymond Aron, Georges Canguilhem, Daniel Lagache, Georges Lefranc, Paul Nizan, Jacques Perret, Louis Robert, Jean-Paul Sartre...). Dès son mémoire, il s'orienta vers Pontus de Thyard, le précurseur des poètes de la Pléiade, et passa par la fondation Thiers et l'École de Rome avant d'être nommé caïman (agrégé-répétiteur, pour l'Administration) de français et de latin en 1933 ; puis, en octobre suivant, agrégé-surveillant et, le 1^{er} janvier 1937, surveillant général : il fut donc le dernier titulaire de ce poste puisqu'un décret signé par le président Albert Lebrun, le 24 décembre, stipulait que le nom de secrétaire général s'appliquerait désormais à ces tâches.

C'est alors qu'Aline Dornès entre dans sa vie : celle que l'ambassadeur Philippe Rebeyrol (1936 l) appelait « la messagère du bonheur » devint son épouse en juillet 1939 et les murs du 45 gardent l'écho de la fête. Ce fut ensuite la mobilisation, à Neufchâteau dans les Vosges, puis la retraite jusqu'à Oloron et le retour rue d'Ulm. Jean Baillou dirigea alors en pratique, à la place de Jérôme Carcopino (1901 l), l'École, pour préserver ce qui pouvait l'être.

Le 4 août 1944, Carcopino était dans sa province champenoise, et restaient à leur poste le directeur adjoint Georges Bruhat (1906 s) et Jean Baillou, quand se présenta un commando de la Gestapo mené par un personnage que les témoins sont unanimes à décrire comme une brute luxembourgeoise. Exigeant l'adresse de l'un des nombreux normaliens entrés dans la clandestinité, le meneur prit en otages mesdames Bruhat et Baillou et annonça qu'elles seraient fusillées à 18 heures si l'adresse n'était pas



donnée. À l'heure dite, la brute et ses sbires revinrent, et n'obtenant pas satisfaction, rendirent la liberté aux épouses mais conduisirent Bruhat et Baillou rue de la Pompe dans leur quartier général ; de là ils partirent par le dernier convoi pour Buchenwald. Bruhat ne revint jamais et Baillou fit, dès la fin avril 1945, son retour : les témoins décrivent l'arrivée dans l'Aquarium d'une loque humaine, d'un squelette ambulante dans son uniforme rayé. Dès la rentrée, il reprenait son enseignement, dont se détache l'anecdote savoureuse narrant que l'helléniste Jacqueline de Romilly (1933 l) et lui, le seizième, assuraient un même cours d'agrégation pour un auteur latin, lui à Ulm et elle à Sévigné...

La carrière ultérieure de Jean Baillou, tant à l'école des Beaux-Arts où il assura trente-cinq ans l'histoire de la civilisation, qu'aux Affaires étrangères où il fut ministre plénipotentiaire, est retracée dans les 118 pages du volume d'hommages qui lui fut consacré après sa mort en 1990. René Rémond (1942 l) y décrivait combien il avait vécu et souffert pour l'École, Alain Peyrefitte (1945 l) le qualifiant d'humaniste courageux. Qu'il suffise ici de détacher les nombreuses mentions du rôle à ses côtés d'Aline son épouse, sous la plume de madame Claude Pompidou, du bâtonnier Albert Brunois, du président Alain Poher ou, de manière plus souriante, de leur ami de toujours Pierre Lemaesquier (1927 s) qui raconte comment il apprit, durant un été en Corse, l'art de la natation à Jean Baillou, âgé alors de 55 ans.

Avec le décès de celle qui était pour Jean Baillou « l'incarnation de l'espérance », se tourne définitivement, trois-quarts de siècle après la dramatique journée du 4 août 1944, un long chapitre de la vie de l'École.

Patrice Cauderlier (1965 l)

COMPTE RENDU DE LA JOURNÉE D'HOMMAGE À PAUL VIALLANEIX

Le samedi 23 février 2019, une journée d'hommages à Paul Viallaneix (1946 l), coorganisée par la Société des études camusiennes et l'hebdomadaire *Réforme*, a eu lieu à l'École. La salle Cavaillès, choisie en référence aux années de maquis corrézien, était trop petite pour réunir les participants, tant son souvenir est vivace. Inutile de rappeler son importance au jury d'entrée, où il succédait à un autre Clermontois, Jean Ehrard. Des générations d'archicubes agrégés littéraires sont redevables à ce *caïman-bis* de leur préparation à des auteurs du programme depuis le XVI^e siècle (Marot, Agrippa d'Aubigné) jusqu'à la littérature contemporaine, puisque tout en restant fidèle à Clermont-Ferrand et à l'université Blaise-Pascal durant toute sa carrière, il assurait rue d'Ulm un cours d'agrégation fort suivi. Ses collègues et amis Jean Ehrard et Michel Lioure ont cosigné sa notice dans *L'Archicube* 25 bis (pages 93 à 95) et ces lignes s'en veulent le prolongement.



Pour l'ouverture, intervint Jean-Pierre Rioux, son cousin germain, qui expliqua son premier contact avec Jules Michelet en juin 1940 où le professeur de français leur lut le *Tableau de la France*, et souligna l'attachement de P. V. à sa terre natale matérialisé par une édition commentée du trajet de Michelet de Limoges à Cahors en passant par Tulle, confiée dès 1955 à l'Académie corrézienne des sciences et lettres. Pierre Nora, au nom des éditions Gallimard, rappela le *magnum opus* de l'édition du *Journal* de Michelet confié à l'Institut de France par Gabriel Monod avec la mention à *ouvrir en 1950*. Il expliqua ensuite la première rencontre de P. V. avec Camus, alors l'éditorialiste quotidien de *Combat*. La journée coïncidait avec la publication des deux volumes de la Pléiade du *Journal* et Paule Petitier, leur coordonnatrice, rappela l'immense labeur accompli pour épurer le texte des travestissements dus à Athénaïs, la seconde épouse à l'influence délétère. Elle utilisa le dossier de presse constitué lors de la première publication du *Journal* (1959-1961), les plus grandes plumes de l'époque (Émile Henriot, Robert Kemp, Robert Ricatte [1936 I], Dominique Fernandez [1950 I], Jean Guéhenno [1911 I]...) saluant le travail exceptionnel des auteurs, P. V. s'étant effacé derrière Michelet au point de bâtir son commentaire sur des textes de l'historien. Elle mit en parallèle un article de Lucien Febvre (1899 I) *Michelet pas mort !* et des pages du *Figaro littéraire* titrées *Michelet est mort* signées François Mauriac. Elle ne fut pas la déception (déconvenue, décontenancement) produite par cette révélation d'un Michelet non trafiqué, qui devint la cible de Roland Barthes. Puis Aurélien Aramini (Besançon) présenta un *Michelet philosophe*, revenant sur l'influence de Gian-Battista Vico qui lui révéla ses pierres angulaires (*l'homme est son propre Prométhée ; l'histoire est la résurrection intégrale du passé ; tout tient dans tout*) et précisa le premier contact entre le jeune enseignant de Sainte-Barbe et le philosophe napolitain. Il montra que Michelet fut constamment philosophe *et* historien.

Hans-Peter Lund, de l'Académie royale de Danemark, entraîna l'auditoire *Du côté de Vigny*, au Maine-Giraud, et montra, à partir de la dense préface de P. V. à l'Intégrale du Seuil (1965), la présence de l'homme dans l'œuvre. Il compara ces pages au diamant *l'art des choses idéales* qui concentre puis diffuse la lumière par ses multiples facettes. Et il rappela que dans les 175 pages du *Vigny par lui-même*, P. V. avait placé 3 000 citations. Il marqua la proximité de Camus avec le poète de la strophe du *Silence*. C'était ouvrir la voie aux interventions camusiennes : Anne Prouteau rappela le jeune Viallaneix, maquisard puis khâgneux qui dès 1944 voyait en Camus *l'espoir d'une renaissance de la beauté et de la vérité* après les années noires. Elle montra les premiers *Cahiers Camus* du Centre clermontois sur Camus, dont les chevilles ouvrières étaient P. V. et Roger Quilliot qu'il connut en khâgne, avec l'emblématique n° 2 (121 pages de P. V. et 157 pages d'inédits, qui aboutissent au *Premier Homme* posthume depuis des écrits de jeunesse, le tout articulé autour des



thèmes : Soleil ; Pauvreté ; Énigme ; Témoignage. P. V. avait beau jeu de mettre en lumière le lien entre Michelet et le premier Camus. Six communications furent présentées, articulées autour de ses trois auteurs de prédilection : Jules Michelet, Alfred de Vigny et Albert Camus. Agnès Spiquel parla de l'élaboration du volume de la Pléiade, construisit autour de *L'Envers et l'endroit* de stimulantes réflexions sur l'incroyance passionnée de Camus, montra qu'il avait substitué l'instant à l'éternité comme pivot de sa vie et de son œuvre inachevée, en partant de son mémoire sur Plotin et Augustin.

L'itinéraire spirituel de l'adolescent non baptisé qui trouva sa voie dans le protestantisme servit de base à Michel Leplay pour rappeler les huit années consacrées par P. V. à la direction de l'hebdomadaire *Réforme*, « le sel de la presse », dès qu'il quitta l'université Blaise-Pascal. Successeur de P. V. dans cette mission si exigeante, il ne manqua pas de rappeler ses quelque trois cents éditoriaux, se terminant tous sur une citation biblique, citant plus souvent Charles Péguy (1894 I) que ses chers Camus ou Michelet, intitulant *Les nouveaux pauvres* son premier article. Les noms illustres qui, par P. V., collaborèrent à cette revue, le conseil des sages (surveillants), le comité de rédaction et l'équipe des journalistes formant une académie informelle mais ô combien efficace pour attirer, passionner et retenir le lecteur. C'est un regard critique (et non sarcastique), confiant (mais pas naïf), rigoureux et lucide que P. V. transmettait à ses lecteurs. La Légion d'honneur lui fut remise en 1989, et il quitta *Réforme* pour achever d'éditer les œuvres complètes de Michelet en 1991, tâche entreprise dès 1948 et qu'il eut l'immense joie de voir menée à bien.

Une Table ronde s'ensuivit, permettant de compléter les curiosités intellectuelles de P. V. Elle entremêla lectures de témoignages et interventions. Aucun ne manqua d'associer Nelly, l'épouse trop tôt disparue, spécialiste de Kierkegaard, et beaucoup soulignèrent l'importance de la rue d'Ulm, prouvée par le domicile parisien rue de l'Estrapade de ce Clermontois lucide, fidèle et si attachant. Samir Marzouki, ancien directeur de l'ENS de Tunis, avait envoyé un texte émouvant sur celui qui l'avait accueilli et lui avait, patiemment, tout appris depuis son mémoire sur Apollinaire (il l'avait dirigé vers Michel Décaudin), jusqu'à l'agrégation et au doctorat. Il avait coordonné un volume de mélanges en l'honneur de son *plus que père*. Michel Barré rappela sa fine écriture bleue, reflet de sa personne. François Berriot l'Ardéchois rappela son émotion devant la bibliothèque de Jean Moulin qu'il eut à inventorier... ainsi que ses refus successifs d'Oxford et de la Sorbonne pour rester près des siens. Son ancienne élève Anne-Marie Tournebize qui le retrouva tel qu'en lui-même au Café Camus, trente-cinq ans après son envol de Clermont, rappela sa jeunesse d'esprit, s'initiant à l'iPad à 85 ans, et avec son admiration pour Pascal la formule camusienne *je suis de ceux que Pascal bouleverse mais ne convertit pas*. Son étudiant de thèse Rémi Larue rappela ses interminables conversations en son



domicile parisien, qu'il enregistrait ; une autre Bordelaise, Sophie Guermès (1986 L) qui le côtoya de 2009 à 2015, évoqua les séminaires Quinet (parfois orthographiés Kiné par les huissiers...), son rôle de passeur (manière d'introduire Simone Bernard-Griffiths qui lui succéda à Clermont), son affection pour Supervielle dont il laissa l'édition de la Pléiade à Michel Collot (1971 I), autre Clermontois... Hyunja Kim rappela son arrivée de Corée dans la capitale auvergnate en 1982 toujours pour Jules Supervielle, mit en valeur ses trois vertus – fidélité, attention, sincérité –, et montra que sa rigueur et sa précision jamais démenties allaient de pair avec une intuition incomparable. Simone Bernard-Griffiths, titulaire de sa chaire clermontoise, rappela qu'il ne put jamais se cantonner à ce siècle tant sa curiosité le conduisait à renouveler par ses cours les lectures de Marot, de la *Nouvelle Héloïse*, d'Apollinaire. Elle ne manqua pas de rappeler son rôle de guetteur des études romantiques et le phare clermontois, fondé en 1968, avec Duchet et Max Milner alors dijonnais. Mais le 45 rue d'Ulm était son cénacle, sa vraie maison. Il conciliait l'amour du terroir et l'universalité : Simone Bernard-Griffiths termina par cette formule résumant sa vie : *une fête de la Fédération éternelle*. L'ancien étudiant de Nelly Viallaneix, Christian Moncelet, spécialiste de parallittérature, homme de théâtre, rappela les années de son mémoire (R.-G. Cadou) puis parla de cet *homme à nul autre pareil* et de son passage de l'agnosticisme au protestantisme. Enfin Yann Potin, des Archives nationales, rappela les étapes de sa carrière : Ulm, Thiers, le CNRS (pour éditer le *Journal* de Michelet), l'assistantat à la Sorbonne puis la nomination à Clermont pour le rapprocher de Nelly (1954), mit en évidence la chaîne *borgésienne* qui le liait à Michelet par Gabriel Monod et Lucien Febvre, et termina sur la figure rayonnante du pasteur Maillot, l'un des organisateurs du réseau des Justes qui, du Chambon-sur-Lignon à Saint-Étienne de Malgoirès en passant par tous les villages du Vivarais, aidèrent les maquisards et cachèrent les persécutés.

Il fallait toute cette journée pour rendre hommage et gratitude à Paul Viallaneix, et l'évoquer autour d'un buffet auvergnat arrosé de Saint-Pourçain, avec la simplicité qui était sa règle, autant que la générosité, l'écoute et la précision.

P. C.



L'ASSOCIATION RISE UP

En février dernier ont eu lieu les deux représentations du spectacle *Les Secrets de Lapiuta* par l'association Rise Up. Les 110 organisateurs, acteurs, chanteurs, danseurs... ont dévoilé leur spectacle original devant plus de 1 400 spectateurs.

Après cinq mois de répétitions très intenses dans différents établissements du 5^e arrondissement et en particulier à l'ENS, toute la troupe s'est installée au théâtre André-Malraux de Rueil-Malmaison quelques jours avant la première. L'équipe technique, menée par le club PLS du COF, s'est occupée de l'installation des sons et lumières pendant que l'équipe Décors et costumes a assemblé toutes les pièces du spectacle. Des répétitions ont eu lieu le week-end avant la première et tous les artistes ont pris leurs marques, sur scène, dans la fosse et en coulisse.

Les deux représentations ont été riches en émotions grâce à un public formidable que l'on n'attendait pas aussi nombreux !

À la suite de ces deux représentations, des étudiants issus des artistes et du public se sont portés volontaires pour renouveler l'aventure Rise Up l'an prochain. Le prochain spectacle est déjà en cours d'écriture.

Merci encore pour le soutien accordé par l'a-Ulm et qui a été indispensable pour mener à bien ce projet.

Marine Arino



LE COURRIER

Guy Lecuyot



Vœux

À l'École, comme chaque début d'année, les vœux, même un peu tardifs, sont le prétexte pour se réunir, le plus souvent autour d'une galette. C'est au « pot », lieu convivial par excellence, que s'échangent ces vœux aussi bien ceux de l'a-Ulm que ceux du directeur. Moment privilégié pour les alumni-e-s (!) de rassembler quelques anciens, ami-e-s et élèves et, pour l'ensemble de la famille normalienne, celle de se voir, de rencontrer de nouveaux visages, de retisser des liens et de se tenir au courant car c'est aussi l'occasion de faire le point – d'un côté, le 24 janvier, avec quelques mots de bienvenue de notre présidente Marianne Laigneau (1984 L) et, de l'autre, naturellement avec le discours du directeur Marc Mézard (1976 s) le 4 février.

Ces moments d'échanges et de communication sont importants car c'est souvent au niveau de la circulation de l'information que pêche la transmission, parfois même entre le 45, le 46 et le 29 sans même évoquer Jourdan ou Montrouge, et cela malgré l'excellent travail réalisé par l'équipe chargée, avec Véronique Prouvost, de relayer et diffuser les informations, avec le site web, la lettre d'information tout comme l'affichage pourtant pléthorique sur les panneaux prévus à cet effet ou, de façon plus sauvage, sur tous les murs.

2018-2019

Lors de cette réunion du 4 février 2019, on présenta donc les nouveaux collègues, mais le directeur brossa surtout un bilan de l'année écoulée et définit les grandes lignes de la politique souhaitée par l'établissement. Projets d'une ouverture plus grande à l'international avec l'accueil d'étudiants plus nombreux, de chercheurs juniors étrangers recrutés par contrat, de chercheurs plus matures dont des chercheurs réfugiés et d'enseignants, tout cela dans une grande mouvance de « circulation des cerveaux », sans pour autant négliger les nécessaires projets de changements et d'évolutions internes.

Deux nouveaux professeurs, six maîtres de conférences, des chercheurs du CNRS et une cinquantaine de professeurs attachés ont rejoint l'École qui, au-delà de son



rôle de centre de formation et de recherche, confirme son statut d'acteur prestigieux au sein de l'université Paris-Sciences-et-Lettres (PSL) qui compte aujourd'hui plus de 17 000 étudiants.

Appel au mécénat

Ce qui m'a semblé être le point principal du discours, c'est la volonté de plus en plus affirmée de tout faire, ou tout au moins de faire le maximum, pour positionner l'École à l'international et de bien marquer son ancrage au sein de PSL. Est-il besoin de rappeler qu'elle est l'un des membres fondateurs de PSL et ne se conjugue plus au singulier ? Nombre de projets sont donc pluriels et collectifs.

Certains d'entre eux nécessitent de nouveaux partenariats, avec l'Inde et la Chine notamment, ainsi que d'importants moyens financiers comme en ressources humaines.

Financiers, d'abord, et pour cela la quête de nouveaux mécènes est primordiale ; voilà sans doute une opportunité pour les alumni de jouer un rôle et de resserrer leurs liens avec l'École¹.

Humains, ensuite, pour la gestion administrative que limite la capacité des services, même si des secteurs ont tendance à être mutualisés, mais surtout la gestion scientifique dans le domaine de l'enseignement et de la recherche.

Bourses et normalisation

Pour faciliter l'accès à l'École, des bourses doivent être créées à l'international dans les domaines informatique, médical, scientifique ou littéraire, et naturellement aussi des





bourses fondées sur des critères sociaux. Il faut également développer l'accès aux turnes, les bourses d'internat et l'ouverture de nouveaux espaces de rencontre et d'étude. Tout cela suppose évidemment une mobilisation plus importante des normaliens.

De nouveaux postes mêlant recherche et enseignement sont déjà actés : c'est le statut de professeurs attachés associant un tiers d'enseignement pour deux tiers de recherche.

Réformer, c'est la mode. Ici, en particulier, c'est le statut des normaliens étudiants² qui doit se « normaliser » avec des critères affichés où les projets de recherche devront tenir une grande place. Cela va s'acheminer vers un concours écrit et oral, cette année en lettres et en 2020 en sciences, avec au bout du compte un seul et même diplôme pour tous.

Ouverture

À propos d'ouverture, les journées Portes ouvertes du 16 février 2019, en liaison avec d'autres établissements de la Montagne-Sainte-Genève (Chimie et Mines ParisTech, ESPCI Paris), ont ainsi accueilli plus de 1 600 visiteurs venus se renseigner sur les cursus littéraires et scientifiques de l'École, et non pas, comme lors des journées du Patrimoine, pour visiter les lieux. Il a été noté que de nombreuses jeunes filles se sont intéressées aux filières scientifiques : voilà qui augure peut-être d'une meilleure répartition des genres dans les sciences dites dures. Au passage, on salue Karen Uhlenbeck, première femme à obtenir le prix Abel de mathématiques 2019.

Toujours dans l'idée d'ouvrir l'École et d'accueillir de jeunes talents, cette année débute le programme qui associe le lycée Louis-le-Grand et l'ENS pour recruter des médaillés en lien avec les Olympiades nationales de mathématiques³.

Enseignement, recherche, diffusion et valorisation

Le but est de diversifier les cours et de soutenir la recherche, en particulier en ce qui concerne la biologie, les sciences des données, le développement durable et la mondialisation. De nouvelles chaires sont en cours de création – il y en a actuellement huit⁴ –, mais, là encore, pour atteindre ces objectifs des levées de fonds sont à envisager. Ce besoin de collecte vaut aussi pour l'entretien du riche patrimoine architectural de l'École : rénover et agrandir les locaux, créer de nouveaux centres de recherches.

La diffusion des recherches est aussi au cœur de la valorisation des travaux scientifiques avec le souci du financement des publications et le développement de l'*open access*.

Manifestations

Des manifestations sont prévues afin de favoriser un plus grand rayonnement de l'établissement et une meilleure lisibilité de ses travaux.



Dans le cadre de manifestations en France et dans le monde, le 31 janvier 2019, sur le thème « face au présent », la Nuit des idées⁵ a permis à des élèves de présenter des projets, de débattre et de voter des propositions pour l'Europe. Sur les quatre projets sélectionnés, le projet lauréat intitulé « Le rôle à l'international de l'euro » devrait être présenté cet été au Parlement européen⁶.

Depuis deux ans, les séminaires d'Actualité critique européenne, pilotés par Frédéric Worms (1982 I) et Blaise Wilfert Portal (1992 I), continuent à s'exporter : après Varsovie, Rome, Bruxelles, ce sera bientôt le tour de Madrid. Ils alimentent un carnet de recherche posté sur le web avec une bibliographie associée⁷.

Des débats et des rencontres prennent régulièrement place à l'École⁸. Par exemple, en mars, quatre séances ont été consacrées au thème « Migrations et humanités ». Des personnages connus, voire prestigieux comme Donna Strickland, prix Nobel de physique 2018, François Hollande et Wim Wenders ont été invités dans ce cadre.

Rappelons qu'est inscrite au calendrier, à la date du 7 juin 2019, La Nuit Science et Lettres (sur le thème des origines). N'oublions pas non plus, les 8 et 9 juillet, la conférence sur le développement durable programmée dans le cadre des « Conférences sciences et société Olivier Legrain ».

Pour finir, afin d'élargir et de sortir de son cadre traditionnel et entrer de plain-pied dans cette aventure où les enjeux ne sont plus uniquement hexagonaux mais mondiaux, l'École est en perpétuelle évolution.

Une réflexion d'ampleur et générale sur toutes les transformations en cours est d'ores et déjà engagée, avec une première échéance fixée à la rentrée prochaine. Rendez-vous est pris avec la rentrée des élèves fixée cette année au 2 septembre 2019.

Mai 2019

Notes

1. Le lancement de la campagne officielle du mécénat pour la levée de fonds afin de soutenir l'École a pris place le 11 avril 2019 devant une centaine de personnes dont de nombreux anciens. Actions menées par l'École et la Fondation de l'ENS dont le but, au-delà des projets scientifiques, est de pouvoir donner plus de bourses et d'ouvrir plus de chaires.
2. Et sans doute, à plus long terme, celui des normaliens tout court !
3. <http://eduscol.education.fr/cid46901/olympiades-nationales-de-mathematiques.html>
4. <https://www.ens.fr/une-recherche-de-pointe/la-recherche-l-ens/les-chaieres-de-recherche>
5. En collaboration avec l'Institut français.
6. <https://actualite.hypotheses.org>
7. http://act.ens.psl.eu/wp-content/uploads/2018/01/plaquette_actualite_critique_europeenne_avril-2018.pdf
8. Ne manquez pas de consulter régulièrement le site de l'École : <https://www.ens.fr/>

LES NUMÉROS PRÉCÉDENTS

- N° 1 Juin 2006 : L'École en 2006
- N° 2 Juin 2007 : Jean Cavaillès (1923 l). Archéologie et politique. La science du secret
- N° 3 Décembre 2007 : Le numérique et l'édition. L'historien, la justice, la douleur et la vérité
- N° 4 Juin 2008 : L'homme, la nature, le risque. Albert Fert (1957 s) prix Nobel
- N° 5 Décembre 2008 : La ville, objet de savoir et champ d'action. Quelle ENS pour le XXI^e siècle ?
- N° 6 Juin 2009 : Le sport à l'École, le sport et l'École. L'humanisme d'Aimé Césaire
- N° 7 Décembre 2009 : La lumière. Les études arabes à l'ENS. L'ENS, une école impossible à normer ?
- N° 8 Mai 2010 : Les réseaux. La bioéthique. La place du droit de l'OMC dans le droit international
- N° 9 Décembre 2010 : Quelles langues pour quels savoirs ? L'Institut Henri-Poincaré et la médaille Fields. L'École d'économie de Paris
- N° 10 Juin 2011 : Quel mécénat pour l'enseignement supérieur et la recherche ? La création de la banque d'épreuves littéraires
- N° 11 Décembre 2011 : La cuisine. Hyung-Dong Lee. Paris Sciences et Lettres
- N° 12 Mai 2012 : La coopération intellectuelle internationale
- N° 13 Décembre 2012 : Frontières : penser à la limite. Le prix Romieu
- N° 14 Juin 2013 : Mérite et excellence. Serge Haroche, prix Nobel de physique
- N° 15 Décembre 2013 : Prendre la mer
- N° 16 Juin 2014 : La mémoire. Léon Brunschvicg
- N° 17 Décembre 2014 : Chine, Japon, regards pour aujourd'hui. Le père André Brien
- N° 18 Juin 2015 : La gratuité. La défense des langues. « Après janvier 2015, s'exprimer contre la terreur »
- N° 19 Décembre 2015 : Responsabilité, intégrité, éthique dans la recherche
- N° 20 Juin 2016 : Vivre dans un monde numérique
- N° 21 Décembre 2016 : Le fabuleux destin du boulevard Jourdan
- N° 22 Juin 2017 : Énergies africaines
- N° 23 Décembre 2017 : Formes
- N° 24 Juin 2018 : Quel avenir pour les humanités ?
- N° 25 Décembre 2018 : L'encombrement

L'ARCHICUBE

Revue de l'Association des anciens élèves, élèves
et amis de l'École normale supérieure

Siège de l'Association : 45, rue d'Ulm – 75230 Paris Cedex 05

Téléphone : 01 44 32 32 32 – Télécopie : 01 44 32 31 25

Courriel : *a-ulm@ens.fr*

Site Internet : *http://www.archicubes.ens.fr*

Directrice de la publication :

Marianne Laigneau, présidente de l'Association

Rédactrice en chef :

Véronique Caron

veronique.caron81@normalesup.org

Comité éditorial et de rédaction :

Le dossier : Véronique Caron, Stéphane Gompertz et Étienne Guyon

Vie des clubs : Wladimir Mercouroff

Les normaliens publient : François Bouvier, Patrice Cauderlier,

Jean Hartweg et Lucie Marignac

Courrier : Guy Lecuyot (*guy.lecuyot@ens.fr*)

Diffusion : Wladimir Mercouroff et Véronique Caron

Suivi éditorial : Marie-Hélène Ravenel

Ce numéro 26 de
L'Archicube
a été achevé d'imprimer
sur les presses de l'imprimerie Jouve
en juin 2019.

ISSN : 1959-6391

Dépôt légal : juin 2019
N° d'impression : 00-0000