

Conférence Cyril Jarton , Résonances, octobre 2012

Jeux de vies, une introduction au jeu artistique.

Le jeu est une représentation de mondes réels ou fictifs qui procure un type de plaisir spécifiquement lié à la participation des joueurs. Quel est alors le statut d'une partie d'échecs ou de cartes dans un texte poétique ou romanesque, dans un film, dans une représentation ou action artistique ? Quel intérêt de contempler un jeu sans pouvoir y participer ? La contradiction est surmontée lorsque l'artiste dispose le jeu dans un autre jeu qui dévoile des aspects cachés ou nouveaux de la partie. L'enjeu se déplace vers la situation d'ensemble présentant le « jeu du jeu » telle la carte cachée dans le dos du *Tricheur à l'as de carreau* de Georges de la Tour seulement perceptible pour celui qui regarde le tableau. La partie dévoile un jeu plus vaste dont l'enjeu est la vie elle-même ; ainsi Yudisthira, l'un des héros du Mahâbhârata se mise-t-il lui-même au cours d'une partie de dés. L'œuvre qui n'est pas « sur le jeu » mais « œuvre-jeu » invite à décrypter des situations vécues comme des jeux et à en tirer les conséquences. Nous plaçant nous-même dans un espace de jeu qui n'est pas directement défini - jeu social, jeu amoureux, jeu politique, jeux de vie... - l'œuvre-jeu nous invite à en reconstituer ou à en inventer les règles.

L'objet de cette conférence est d'examiner dans quelle mesure l'art, investissant le jeu, dévoile un autre jeu – « le jeu du jeu » mettant en évidence des aspects singuliers du caractère humain, des pratiques sociales, et plus globalement, engage un rapport au monde spécifique.

I/Usages du jeu dans la littérature et les arts plastiques

Aspects documentaires

Une partie de dés sur un vase grecs du IV^{ème} siècle avant notre ère ou une petite peinture représentant des joueuses d'osselets nous informent sur les jeux des anciens, de la même manière qu'une peinture de Breughel montrant une scène de patinage sur un lac glacé. Il s'agit de témoignages de la vie quotidienne indiquant la place que le jeu occupait dans une société donnée. Il faut distinguer la perspective de l'artiste qui témoigne et celle du chercheur pour qui les œuvres constituent, à posteriori, des documents – ainsi, par exemple, l'historien du jeu essaye-t-il de découvrir les règles perdues de l'antique jeu des *Cinq lignes* à partir de témoignages littéraires ou iconographiques.

Une partie de Sénet gravée sur la paroi d'un tombeau nous informe des intérêts du commanditaire telle la Reine Néfertari, représentée en train de jouer, laissant à la postérité une image qui peut se traduire par : « moi Néfertari, j'ai aimé jouer à ce jeu captivant et distingué, méritant d'être représenté comme une activité royale... ». Dans un autre temps, sous d'autres cieux, *El Libro de ajedrez, dados e tablas*, le livre des échecs, dés et tables, au XIII^{ème} siècle, en Espagne, montre la manière dont le roi Alphonse le Sage considère avec les sciences, la poésie et la musique, les jeux comme composante d'une culture raffinée et cosmopolite. Cette vision « positive » a son pendant dans la mise en garde contre les dangers du jeu dont les plus anciens témoignages remontent au *Rig Véda*, Livre des Hymnes composé en Inde à partir de – 1500 :

Ô Dés, je salue avec respect celui qui est le roi et le chef de votre grande armée. Je ne dédaigne pas vos présents, et je vous tends les deux mains. Mais je dirai en toute vérité :

Ô joueur, ne touche pas aux dés ! Travaille plutôt à la terre, et jouis d'une fortune qui soit le fruit de ta sagesse.

Nécessitant concentration, réflexion et adresse, *les situations de jeux* offrent à l'artiste un répertoire d'attitudes agençant corps et esprit dans un équilibre *subtil*. Cette *subtilité ludique* tient au fait que la représentation doit saisir ce moment de pur devenir constitutif de l'essence du jeu en tant qu'il crée, de manière volontaire et réglée, des conditions d'indétermination où l'issue ne doit, en aucun cas, être fixée à l'avance. Subtile est la représentation saisissant la manière dont le joueur se comporte face à l'indétermination, scrutant et interrogeant les possibilités telle la main de Néfertari hésitant à déplacer une pièce. Une peinture d'Herculanum, réalisée d'après un original de Zeuxis, montre des joueuses concentrées sur le geste de celle qui vient de lâcher les osselets représentés en chute libre, moment suspendu où le sort n'a pas encore décidé de la position qu'ils prendront en touchant le sol.

La représentation du jeu répond à une double exigence : elle doit montrer une *situation de jeu* permettant d'en percevoir les règles et *un jeu en situation*, c'est à dire, un moment de vie, une expérience. Ainsi, les enluminures accompagnant le livre des jeux d'Alphonse le Sage combinent la dimension pédagogique du graphique – schéma notifiant la position des pièces - et une représentation naturaliste montrant l'ambiance du jeu. On retrouve ce dispositif dans le livre de Yasunari Kawabata *Le Maître ou le tournoi de Go*, récit minutieux d'une partie s'étalant sur 6 mois où, en contrepoint du texte, des graphiques indiquent certaines phases clés de la partie. La représentation ou l'écriture du jeu doivent conjuguer un point de vue centripète – ceux du graphique ou du manuel notifiant des aspects précis du jeu – et un mouvement centrifuge s'éloignant du jeu lui-même pour saisir les aspects extérieurs - joueurs, spectateurs, contextes. L'intérêt artistique réside dans la possibilité de rattacher des aspects précis du jeu avec des événements d'une portée générale. Dans *Le Joueur* de Dostoïevski, la description de la roulette s'articule avec une affaire d'héritage permettant de saisir l'intéressement des héritiers à laquelle s'oppose la dépense improductive associée à la passion du jeu.

Tabliers, terrains, aires de jeux sont des espaces très schématisés et organisés pour offrir une visibilité maximum nécessaire au bon déroulement des activités ludiques. Une table de roulette française, un terrain de tennis ou une table de ping-pong doivent délimiter l'espace de manière à pouvoir situer rapidement et sans ambiguïté l'emplacement des mises ou de la balle. L'art et le jeu partagent ces mêmes impératifs de composition qui doivent offrir des conditions de perceptions optimums. Cette parenté entre l'espace ludique et l'espace artistique est d'autant plus marquée que l'art se détache d'une fonction de représentation du monde extérieur et se prend lui-même comme son propre espace de jeu. Sur le mode d'analogies ludiques entre texte et image, les *peintures monochromes* d'Alphonse Allais font correspondre une description littéraire - *Récolte de la tomate par des cardinaux apoplectiques au bord de la Mer Rouge* - et une surface picturale entièrement rouge. L'œuvre devient espace de jeu et l'espace du jeu fait œuvre. Certains artistes mettent explicitement en avant la parenté entre espace de jeu et peinture, tel Raoul de Keiser peignant des parties de terrains de football ou Bertrand Lavier, présentant comme ready-made des découpes de terrains de baskets ou accrochant, comme un tableau, une table de ping-Pong. .

Aspect Symbolique

La représentation d'un jeu, dans une œuvre, a souvent une dimension allégorique ou symbolique. Dans *Le Calvaire* de Mantegna (1457-1459) conservé au Louvre, trois légionnaires, au pied de la croix, sont en train de jouer aux dés sur un bouclier. La partie de dés est une invention iconographique datant du XIV^{ème} siècle permettant de représenter le passage des évangiles où les romains se partagent la tunique du christ par tirage au sort. Les dés deviennent des symboles du sort, de l'aléa,

du hasard. Dans les peintures de Vanités, les dés ont un statut voisin des bulles de savon pour signifier une dimension aléatoires et éphémères des choses qui n'ont pas leur fondement dans la religion. Dans certains tatouages, les dés sont associés à une tête de mort ou à un cœur sous lequel, par exemple, une inscription précise : « don't gamble with love » ne joue pas avec l'amour.

Par opposition aux dés, le jeu d'échec peut symboliser une manière stratégique d'agir et de considérer la réalité. Ainsi Marcel Duchamp met en avant son statut de joueur d'échecs de haut niveau comme symbole de sa manière « réfléchie » et « non rétinienne » d'aborder la création artistique. Guy Debord a créé un kriegspiel, *Le Jeu de la Guerre*, qui renvoie à sa conception guerrière de la vie artistique et politique.

Principe de composition

Certaines œuvres ou parties d'œuvres empruntent au jeu leur forme. Lewis Carroll, dans *Les aventures d'Alice au pays des Merveilles*, utilise les cartes pour créer un royaume dont les personnages correspondent aux « enseignes » dites françaises : rois, reines, valets... Organisées sur le modèle de la société de cour, les cartes permettent à Carroll de parodier l'aristocratie, par exemple sous la forme d'une reine hystérique s'écriant à la moindre contrariété : « coupez-lui la tête ! ». La carte à jouer permet aussi de créer des situations spécifiques : par exemple, en se couchant face au sol ou en présentant leur dos, les personnages-cartes ne peuvent plus être reconnus. L'auteur utilise le même principe avec le jeu d'échecs en organisant l'espace comme un échiquier géant où les personnages se déplacent selon les règles équivalentes à celles du jeu : ainsi la reine, douée aux échecs des plus grandes possibilités de déplacement, prend la main d'Alice et l'entraîne avec une vitesse prodigieuse. Dans plusieurs peintures de Marcel Duchamp les personnages sont à la fois pièces, figures humaines et échiquiers. En se fondant avec l'échiquier, les figures immobiles incarnent tous les mouvements possibles. Parce que l'échiquier et l'espace du monde se sont superposés dans sa perception, le héros de *La Défense Loujine* de Nabokov est prisonnier d'une partie dont il n'arrive plus à sortir.

Le jeu peut aussi être utilisé pour réaliser l'œuvre. Ainsi, à partir de 1951, où il compose *Music of Changes* - en référence au *Book of Changes*, le Livre des Transformations ou *Yi King*, John Cage utilise ce jeu divinatoire chinois pour décider de la forme de ses compositions en listant des questions (par exemple « durée de la pièce ? ») auxquelles il répond en effectuant des tirages. Philip K. Dick utilise le même principe pour écrire *Le Maître du Haut Château* (1962). Dans *Le Château des destins croisés* (1969) Italo Calvino compose les différents récits du livre à partir des Tarots.

II Esthétique et spectacle du jeu

Le jeu est une représentation de mondes réels ou fictifs procurant un type de plaisir spécifiquement lié à la participation des joueurs. Du jeu à l'art, nous passons d'une participation active à une attitude contemplative. Le plaisir du jockey, participant à la course, est différent de celui de l'amateur jouissant du spectacle.

La catharsis ludique

Le jeu dont se délecte le spectateur n'est pas nécessairement plaisant pour ceux qui le pratiquent. Dans les jeux du cirque, les gladiateurs sont instrumentalisés comme des pions vivants ; ils ne sont pas joueurs mais constituent un matériel ludique vivant comme dans les jeux taurins, l'animal promis à la mort. D'un autre côté, la partie ou le match dépasse parfois le cadre du jeu pour donner lieu aux pratiques fétichistes de certains supporters ou aficionados, voir à des scènes de liesse, de transe ou de violence.

Selon le principe défini par Aristote dans *La Poétique*, le spectacle (en particulier tragique) est l'occasion d'une catharsis où le spectateur se « purge de ses passions » en vivant, par identification, le destin des personnages. La catharsis ludique est d'autant plus forte qu'elle n'est pas une fiction. Le joueur est à la fois en représentation et réellement en jeu. A la différence d'un acteur dont les actions renvoient à des enjeux fictifs, le joueur perd ou gagne réellement, victoire ou défaite correspondant à son élimination du tournoi ou à sa qualification. Le prestige du joueur augmente ou s'écroule en fonction de ses performances alors que l'acteur qui meurt, dans une tragédie, n'en reste pas moins un excellent acteur tandis qu'un autre, dans un rôle aristocratique, est peut-être un piètre comédien.

Dans l'antiquité, le spectacle des jeux olympiques était d'autant plus chargé d'affects que le spectacle était offert aux dieux et que les joueurs accédaient par-là au statut de héros. Sur le même principe, le football déchaîne les passions quand les joueurs deviennent des héros régionaux ou nationaux, accédant à tout ce à quoi peuvent aspirer les héros dans une société capitaliste. La figure du champion est un agencement entre le héros et l'acteur rendu possible par le statut particulier du jeu : il est une action réelle mais son domaine est clairement distinct des autres actions sans pour autant se confondre avec une fiction. « Pour jouer » désigne un écart où, pour réelles qu'elles soient, les conséquences du jeu restent circonscrites à la partie et au monde ludique.

Continuité et devenir

Entre le champion et les spectateurs, l'identification est d'autant plus forte que la plupart des spectateurs pratiquent effectivement le jeu ou peuvent le pratiquer. L'identification fictionnelle est fondée sur une coupure entre réel et imaginaire alors que l'identification ludique repose sur une continuité où il existe un lien effectif – en fait une différence de niveau - entre la pratique d'un joueur d'échecs amateurs et celle d'un champion.

La *tension ludique* – équivalente des péripéties et du suspens dans les fictions – tient au fait que l'issue de la partie n'est pas déterminée à l'avance. Le jeu est une *forme en devenir*, elle se modifie sous nos yeux en fonction de l'action des joueurs et des aléas du jeu. Ainsi, par exemple, l'intensité du match qui opposa Mohamed Ali à Georges Forman, le 30 octobre 1974, à Kinshasa, réside dans la quasi impossibilité de prévoir qu'Ali, dont la carrière avait été interrompue par son engagement contre la guerre du Vietnam, puisse vaincre Forman alors au sommet de sa puissance. Le déroulement du combat où Ali se laisse dominer jusqu'à la fin dans le but secret d'épuiser son adversaire, puis renverse la situation, provoqua la surprise et l'admiration. Comme l'avait compris Thomas Bernhard en nommant la boxe le « noble art » le jeu comporte en lui-même sa dramaturgie et son esthétique.

III Jeu d'art, jeu dard

Le jeu du jeu

Pour apporter ce qui n'est pas déjà contenu dans le jeu lui-même, l'artiste doit trouver un troisième terme entre pratique et spectacle ludique. Une des solutions consiste à dévoiler des aspects cachés ou nouveaux de la partie qui n'apparaissent ni au joueur, ni à la plupart des spectateurs. L'artiste propose une vue d'ensemble sous un angle révélateur comme dans *Les Tricheurs* du Caravage où le regardeur est placé de manière à saisir les signes que s'échangent les tricheurs. Il s'agit de rendre visible le *jeu du jeu*, c'est-à-dire l'élément déterminant et masqué - car non admis dans le déroulement normal du jeu - telle la carte dans le dos du *Tricheur à l'as de carreau* de Georges de la Tour. Le jeu focalise l'attention comme les tours de *l'Escamoteur*, dans le tableau de Jérôme Bosch, et laisse toutes latitudes au voleur pour s'emparer d'une bourse. Le *jeu du jeu* est la distraction qui désigne à la fois le jeu lui-même - en tant qu'il procure une certaine forme de plaisir – et ce de quoi il

distrain, chose cachée aux joueurs et aux spectateurs absorbés par la partie. Le *ce-de-quoi-distrain-la-distrain* est le véritable « dessous des cartes » et seul l'artiste, à la fois dans le jeu et hors-jeu, comme le tricheur ou l'illusionniste auquel le compare Socrate, peut décoder le jeu du jeu et le rendre visible.

Le « ce-de-quoi-distrain-la-distrain ».

La tricherie dévoile le fait que l'essentiel du jeu se déroule hors-jeu. Le hors-jeu dévoilé par le tricheur utilise la distraction pour servir ses intérêts mais ne dit rien de *ce-de-quoi-distrain-la-distrain*. Dans *Les Joueurs d'Échecs*, Satyajit-Ray montre que les joueurs sont indifférents à tout ce qui se passe autour d'eux : la mort d'un ami, les infidélités de leurs femmes puis la colonisation du pays, n'interrompent pas leurs parties. Absorbé dans leur « passe-temps » les joueurs s'évadent du temps de l'histoire et de la vie quotidienne. *Ce-de-quoi-distrain-la-distrain*, c'est le temps. Dans un tableau du XVII^{ème} siècle intitulé *Le Brelan de la vie humaine*, des phylactères livrent les pensées des joueurs : « Je passe » dit le Temps ; « Mon reste », soutient l'Amour ; « Je te tiens » s'illusionne l'Homme ; « Je tire tout » ricane la mort disposant d'un brelan d'as, combinaison la plus forte. Cette vision suppose la mort comme mesure du temps – temps qui « passe », temps « perdu », temps considéré du point de vue du sablier qui se vide. Si la vie est un jeu, la mort semble avoir le dernier mot.

Le jeu du temps

Si la mort peut gagner toutes les parties qu'elle voudra, le jeu lui-même est hors de son pouvoir car il n'admet aucun arrêt définitif. Pour les perdants et pour les gagnants, la partie – en cela opposée à la totalité – peut recommencer autant de fois que les joueurs le voudront. Quand bien même leurs vies s'achèvent, d'autres joueurs joueront d'autres parties d'échecs, de trictrac, de cartes ou de dés. Contrairement à l'imagerie qui représente le temps comme un vieillard et la mort comme son maître, le temps, à l'intérieur duquel les êtres et les choses se transforment, ne vieillit par lui-même. Le temps est toujours naissant, comme le jeu, toujours prêt à reprendre au commencement. Dans les tarots, la mort, l'arcane sans nom, n'est qu'une des nombreuses possibilités du jeu dont les figures sont chaque fois mélangées et brassées par celui qui interroge les cartes. Un dessin de Robert Filliou, montrant un dé déplié, s'intitule « jeu de vie » : le mouvement, l'*anima*, l'emporte sur l'arrêt. Les dés sont jetés mais une fois arrêtés, ils peuvent être relancés indéfiniment, c'est pourquoi Héraclite écrit : « le temps de la vie est un enfant qui joue ; la royauté d'un enfant ».

je(u)

Les jeux de mots, notamment les homophonies, font entendre une même chose de plusieurs manières : par exemple le mot « dé » peut s'entendre « d » et le poète mettant au même niveau le sens et le sensible – c'est à dire ce qui s'entend avec l'oreille et ce qui se comprend avec l'esprit – peut substituer un coup de « d » à un coup de « dé » et écrire comme Pierre Tilman : « il suffit d'un coup de dés pour changer raison en déraison ». Pour l'artistique qui se pique au jeu, tel Marcel Duchamp, l'objet d'art devient Objet Dard et « jeu » peut s'entendre « je ». Rose Selavy, un des nombreux pseudonymes de Duchamp, est une homophonie de « Rose c'est la vie » qui elle-même fait écho à « Eros c'est la vie ». Entre l'espace ludique – situation de jeu – et la vie – jeu en situation – l'œuvre-jeu ouvre des passages et créer un va-et-vient propageant le joyeux élan vital de Rose Selavy.

Cyril Jarton est écrivain et critique d'art. Depuis 2005, il poursuit un travail de recherche et de création sur le jeu comme art et comme mode de vie. Son travail d'écriture propose un va-et-vient

entre l'abstraction des mots et des situations concrètes qu'il matérialise à travers des actions, des installations et des livres-objets. Il est président de la FMR, Fédération Mondiale de Ricochets.

Liens

http://www.frasq.com/frasq_2010/p_artistes/Jarton.html

<http://federationmondialedericochets.blogspot.fr/>