

La fête est-elle un jeu? ¹

JEANINE FRIBOURG

Pour pouvoir répondre à cette question, il faut d'abord donner quelques précisions sur ce qu'est la fête, étant entendu qu'il ne s'agit pas de fête privée mais de la vraie fête, celle qui concerne toute la communauté.

La fête est un monde d'exception ayant des caractères qui lui sont propres. Parmi ces caractères constants, on peut relever essentiellement: la réunion des membres du groupe, la dépense et le gaspillage, la suppression des tabous, une exaltation et une effervescence collective souvent doublée d'une certaine insensibilité physique.

Pour reprendre une définition plus courante, la fête c'est «le monde à l'envers», c'est la libération des contraintes et des interdits, c'est la révolte permise contre l'ordre de tous les jours. Cette définition pourrait faire croire que, contrairement au jeu qui a des règles que les joueurs doivent respecter, la fête est désordre. Or la fête, malgré les apparences, n'est pas désordre mais a un ordre différent. Et c'est déjà en cela que la fête peut s'apparenter au jeu. Ne dit-on pas du reste, lorsqu'on est en fête, qu'on doit «jouer le jeu»? Nous allons voir, dans un premier temps, en quoi la fête a de grandes similitudes avec le jeu, puis ce qui l'en différencie, et enfin pourquoi elle est un jeu et même plus qu'un jeu.

I. CARACTÉRISTIQUES COMMUNES À LA FÊTE ET AU JEU

Le premier trait commun à la fête et au jeu, c'est évidemment que dans les deux cas, le caractère ludique domine; on fait la fête ou on joue pour son *plaisir*, dans un *temps* et un *espace* qui ne sont pas le temps et l'espace habituels. La définition que Huizinga ² donne du jeu est valable

¹ Communication aux Rencontres interdisciplinaires de la Sorbonne organisées par l'Université René Descartes Paris V le 16 janvier 1933: à paraître.

² J. HUIZINGA, *Homo ludens. Essai sur la fonetica sociale du jeu* (Paris: Gallimard, 1951), p. 57.

pour la fête: «Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante». Effectivement si on s'en tient à la définition de Huizinga, nous voyons que les caractères propres au *jeu* sont les mêmes que ceux de la *fête*. Dans les deux cas, il y a *acte volontaire*: on ne joue, ou on ne fait la fête, que si on le veut bien; si dans la vie de tous les jours il est senti comme une obligation d'aller à son travail, rien n'oblige à faire la fête ou à jouer. On ne «s'éclate» dans la fête ou on ne participe à certains jeux que parce qu'on en attend un plaisir immédiat.

Par ailleurs, *l'espace* et le *temps* impartis à la fête comme au jeu sont bien déterminés: ce sera par exemple en ce qui concerne l'espace, certaines places ou rues de la ville ou du village pour une fête, ou le stade ou un bar.. pour certains jeux, et ce, durant un *temps* précis, limité: on ne peut continuer à faire la fête en dehors des jours qui lui sont impartis (par exemple: trois jours pour le Carnaval de Binche en Belgique, six à huit jours pour les fêtes patronales en Espagne, etc.); de même, on ne peut prolonger le jeu si la partie est terminée. Dans les deux cas, il y a pour le temps impartis au jeu ou à la fête interruption du temps de travail pour une activité ludique, dans un espace particulier et pour une durée définie.

Le temps et les lieux de la fête et du jeu sont donc différents de ceux de tous les jours; il y a rupture de la vie normale sauf peut-être pour certains jeux (par exemple les jeux de cartes, de dominos, les machines à sous, etc.) qui, quelquefois, s'intègrent au quotidien (on aura l'habitude par exemple, comme dans beaucoup de villages espagnols, de jouer aux dominos après le déjeuner avant de reprendre son travail, ou on retrouvera les copains dans un bar pour jouer au baby-foot, etc.).

Fête et jeu ont aussi en commun un certain *rituel*, c'est à dire des règles qui ne peuvent être transgressées: que l'on joue aux cartes, au football, au tennis..., on ne peut le faire que selon les règles fixées: il existe tout un rituel qu'aucun joueur ne conteste et qui est respecté. Si on prend, par exemple, le bridge, n'importe qui ne peut pas ouvrir les annonces, on doit fournir dans la couleur demandée, etc. Il en est de même en ce qui concerne la fête, ce qui pourrait paraître contradictoire avec ce qui a été dit précédemment; si on peut —et même on doit— transgresser les interdits, si on peut faire ce qu'on ne peut faire habituellement, la fête a son propre ordre, différent de celui de la vie quotidienne. On ne peut changer l'ordre des manifestations prévues pendant la période

festive; telle manifestation aura lieu obligatoirement après telle autre: par exemple, à Binche, pendant les trois jours que dure le Carnaval, tout est réglé selon un rituel très précis; bien que la fête commence le lundi précédent le Dimanche gras, personne ne se déguisera avant ce Dimanche et les Gilles ne danseront pas avec leur fameux chapeau aux nombreuses plumes d'autruches et ne jetteront pas des oranges sur la foule avant l'après-midi du Mardi-Gras.

Mais entre ces moments précis, dans la fête comme dans le jeu, il y a des plages de liberté pour faire le contraire de ce que l'on fait habituellement ou pour improviser. Comme le remarque F. A. Isambert³: «Toute fête est rituelle dans les impératifs qui permettent de l'identifier, mais déborde le rite par des inventions dans ses éléments libres». En effet, chaque fête a un rituel qui lui est propre et qui la caractérise (par exemple, en Espagne, les manifestations de Noël diffèrent de celles de la Fête du Saint Patron) mais en dehors de ce rituel, le temps est à la liberté et à l'imagination. C'est à peu près ce que dit R. Caillois⁴ pour le jeu: «Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites des règles».

Aussi bien dans le jeu que dans la fête, s'il y a interruption du temps de travail, ce n'est pas faire le contraire de travailler, cessation de travail ne veut pas dire repos. C'est «exécuter une certaine activité pratique dans les limites de certaines règles» nous dit E. Gil Calvo⁵. Il est des jeux où, comme dans la fête, on dépense plus de force qu'à l'ordinaire: des manifestations festives comme le Carnaval ou les fêtes patronales espagnoles, où l'on danse, chante, mange et boit avec excès jour et nuit sans prendre le temps de dormir ou de se reposer, et ce pendant plusieurs jours, nécessitent beaucoup de forces et d'énergies. E. Gil Calvo⁶ fait remarquer qu'«on dépense souvent plus de force et on réalise quelquefois plus d'efforts en faisant la fête qu'en travaillant». On peut en dire autant des jeux comme le football, le rugby ou le tennis ou des jeux de force comme par exemple en Bretagne⁷ le tir à la corde, le lancement de lourdes pierres... ou ceux du Pays basque, où les joueurs doivent, plus vite que les autres, couper d'énormes troncs d'arbres.

Enfin il y a entre jeu et fête un lien, dans la mesure où, certains jeux peuvent se terminer en fête: si on pense à la «corrida», cela a été autre-

³ F. A. ISAMBERT, *Le sens du sacré* (Paris: Ed. de Minuit, 1982), p. 157.

⁴ R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes* (Paris: Gallimard Folio, 1967), p. 39.

⁵ E. GIL CALVO, *Estado de fiesta* (Madrid: Espasa Calpe, 1991), p. 21.

⁶ *Op. cit.*, p. 25.

⁷ A. GUILLOU, «Les jeux bretons», *Ethnologie française*, 15, 4 (1985), pp. 359-368.

fois un jeu, et cela s'appelait du reste «*juego de toros*» puis «fiesta de toros» et actuellement selon J. A. González Alcantud⁸ «rito del toreo». «Au cours du temps, le jeu initial minimement réglé s'est transformé en fête réglementée». Il en est de même pour les jeux de compétition, dans la mesure où les spectateurs communiennent avec l'équipe de leur choix; si cette équipe gagne, il y a une explosion de joie, une effervescence qui s'apparentent à la fête (il suffit de penser à une fin de match de football ou de tennis): on chante, on crie, on boit..., c'est une vraie liesse semblable à la liesse festive.

II. DIFFÉRENCES ENTRE FÊTE ET JEU

Toutefois, s'il y a de fortes similitudes entre fête et jeu, la fête *diffère* du jeu par certains traits.

En premier lieu, si fête et jeu ont leurs règles, leurs normes, celles-ci sont *explicites* dans le jeu et *implicites* dans la fête. Il n'est dit nulle part par exemple que, lorsqu'on est en fête, on peut, et même on doit, transgresser des interdits comme en faisant le plus de bruit possible, insultant les autorités, écrasant les fleurs des jardins, etc. Alors que dans le jeu, les règles sont édictées, elles doivent être respectées, la transgression n'est pas permise, sinon il y a tricherie et le jeu est annulé.

D'autre part, le jeu est une activité libre, pas la fête: on peut jouer *quand* on veut, le *temps* que l'on veut et on peut même, dans une certaine mesure, *arrêter* de jouer, ce qui n'est guère possible pour la fête qui a lieu, qu'on le veuille ou non, toujours à la même date, et dont on ne peut diminuer le temps qui lui est imparti.

Une autre distinction, à mon avis fondamentale, entre fête et jeu est que si on peut parfois *jouer seul* ou avec quelques personnes seulement, on ne peut faire la fête seul, ni même avec un petit groupe de personnes (je rappelle que je ne parle pas ici de la fête privée). Il n'y a fête que si toute la communauté participe (plus ou moins activement), que si la communauté se donne en spectacle à elle-même.

Par ailleurs, si dans la plupart des jeux le but est de «gagner» (que ce soit de l'argent, un trophée ou tout simplement la satisfaction d'être le vainqueur), dans la fête, nous dit E. Gil Calvo⁹: «on n'y participe que pour le pur plaisir d'être en train d'y participer». Lorsqu'on est en fête, non

⁸ J. A. GONZÁLEZ ALCANTUD, *Tractatus ludorum. Una antropología del juego* (Barcelona: Anthropos, 1993), p. 52.

⁹ E. GIL CALVO, *op. cit.*, p. 39.

seulement on ne pense pas à gagner de l'argent mais, au contraire, on dépense sans compter (on a économisé longtemps pour cela), on *gaspille*, le gaspillage est une constante de la fête, car dans la vie de tous les jours on ne gaspille pas. Et dans la fête on peut gaspiller aussi ses forces, se dépenser librement jusqu'à n'en plus pouvoir, alors que dans le jeu (tout au moins dans les jeux de compétition) on mobilise ses forces, on les contrôle dans le but de gagner.

Autre différence: dans la fête, l'esprit est libre et le plaisir est immédiat, alors que dans le jeu il y a contrôle des facultés, et, bien qu'il y ait un certain plaisir à jouer, le vrai plaisir, celui qu'on éprouve lorsqu'on a gagné, est aléatoire et différé.

Enfin, la fête a au sein de la communauté des rôles importants que n'a pas le jeu: du fait même qu'elle rassemble toute la communauté la fête a un rôle social notable, en particulier celui de renforcer la cohésion de cette communauté, celui également de lui faire prendre conscience de son identité, rôle cathartique enfin puisqu'elle lui permet de manifester son mécontentement en toute impunité. Peut-être certaines manifestations sportives remplissent-elles ces rôles mais cela reste limité à des jeux de compétition précis (comme le foot ou le rugby...), mais n'est pas vrai des jeux en général.

Malgré les quelques différences relevées ci-dessus, la fête est un jeu. Mais elle est même *plus* qu'un jeu. D'une part parce que la fête est liée à un événement marquant pour la communauté, non le jeu: on célèbre un Saint Patron ou on commémore une date historique. D'autre part, parce qu'elle est la porte ouverte à tous les jeux. Une fête sans jeux ne serait plus une vraie fête. Celle-ci réunit, effectivement, toutes sortes de jeux; toutes les catégories de jeux répertoriés par R. Caillois¹⁰ s'y retrouvent: *jeux de compétition*, d'adresse, de type physique (match de foot, de tennis, tir à la carabine...) ou de type cérébral (jeux de cartes, d'échecs...), *jeux de hasard* (loterie, tombola,...), *jeux de fiction*, de simulacre (déguisements, théâtre, clowns, diables, grosses têtes...) *jeux de vertige* (toboggans, voitures tamponneuses...) où le plaisir réside dans le fait d'éprouver des sensations fortes: par exemple en Espagne, les enfants provoquent diables ou grosses têtes pour le seul plaisir d'avoir peur (ou de faire semblant d'avoir peur) de se faire attraper par eux.

Il est même des jeux qui sont *inhérents* à la fête, qui font *partie du rituel festif* aussi bien dans le domaine religieux que profane. Des manifestations à caractère ludique figurent dans les manifestations religieuses prévues dans la fête: citons, par exemple, ces danseurs espagnols (appe-

¹⁰ R. CAILLOIS, *op. cit.*

lés «danzantes» en Aragon, «chistularis» en Navarre...) qui sont plus que ce qu'on nomme habituellement des danseurs traditionnels (les danseurs de «jota», les «joteros», par exemple), car ils sont investis d'un caractère religieux. Alors que les danseurs traditionnels dansent à n'importe quelle occasion dans l'année, les «danzantes» ne dansent que deux fois: à l'occasion du pèlerinage et le jour de la fête du Saint Patron dans l'église et sur la place de la localité, en présence du Saint c'est-à-dire devant sa statue. C'est aussi le cas de ceux qui miment, toujours devant le Saint, des événements historiques passés; ils sont alors, pendant une heure ou deux, uniquement ce jour là, par exemple le général turc ou le général chrétien. Ou encore de ces jeunes qui, vêtus du costume régional et en s'accompagnant de leur guitare, chantent dans l'église, les prières de la messe sur des airs de chants traditionnels. Dans ces cas, il s'agit bien d'une activité ludique s'intégrant au rituel festif religieux. Le jeu est, en quelque sorte, sacralisé. «Même si tout jeu n'est pas sacré —nous dit Wunenburger¹¹—, le sacré n'existe dans sa permanence et son efficacité que s'il est joué et le jeu a la vocation d'éveiller le sacré». C'est, me semble-t-il, le but des rituels ludiques mentionnés ci-dessus.

D'autres jeux font partie du rituel festif profane: à Cournonterral (dans l'Hérault) par exemple, des jeunes sont divisés en deux groupes, les «paillasses», et les «blancs»; les premiers, munis d'un chiffon-éponge qu'ils trempent dans de grands baquets de lie de vin (disposés à cet effet sur la place du village) poursuivront les «blancs» ou toute autre personne et les barbouilleront entièrement de lie de vin. Les jeunes filles ne sont pas épargnées, elles «jouent le jeu» en risquant, elles aussi, si elles sont atteintes par les «paillasses», d'être entièrement enduites de lie de vin. De même, en Espagne, à Pampelune, l'«encierro» fait partie du rituel festif: ce jeu, prévu tous les jours à sept heures du matin, consiste, pour les jeunes, à courir devant les taureaux qui vont être torrés l'après-midi, tout au long d'un parcours aménagé à cet effet; c'est un jeu très dangereux, mais la peur que peuvent éprouver ces jeunes à l'idée de se faire attraper par les taureaux est largement compensée par la joie et la fierté d'en être sorti indemne et d'avoir vaincu la peur en montrant par là qu'on est un homme. Ce jeu devient un rite de passage. A ce genre de manifestation se rattachent les «vaquillas» en Espagne et les courses de vaches landaises dans le sud-ouest de la France, qui consistent à provoquer des vachettes et à se sauver pour ne pas être renversé par elles. Les exemples de jeux n'existant que pendant la fête et faisant partie de son rituel sont nombreux (citons encore, en France, la fête de l'ours à Prats-de-Mollo, les seringueux à Solesmes, etc.).

¹¹ J. J. WUNENBURGER, *La fête, le jeu et le sacré* (Paris: J. P. Delarge, 1977), p. 45.

Je voudrais au passage faire une remarque: si les animaux jouent, ils ne font pas la fête, la fête est propre à l'homme.

On peut donc répondre à la question posée au départ que la fête est indiscutablement un jeu, qu'elle est même, dans l'esprit de bien des gens, synonyme de jeu (au singulier et au pluriel). Ceci explique d'ailleurs que la plupart des auteurs ayant étudié soit la fête soit le jeu en aient fait le rapprochement: parlant de la fête, il est fait référence au jeu, et inversement. Cependant, s'il n'y a pas de fête sans jeux, il peut y avoir jeux sans fête. Et la fête est, comme nous l'avons vu, beaucoup plus qu'un jeu: elle est célébration ou commémoration, elle concerne toute la communauté; les rôles qu'elle y joue sont plus nombreux et plus importants que ceux du jeu. Au rôle essentiellement ludique commun au jeu et à la fête, s'ajoute, dans la fête, un rôle social important: celui de renforcer la cohésion du groupe et de lui donner l'occasion de mettre en évidence les marqueurs visibles et invisibles de l'identité collective.

Puede uno preguntarse ¿la fiesta es un juego?, pues ambos gozan de características comunes (lúdicas, acto voluntario, precisa ritualidad, espacio y tiempo concretos, etc.). La fiesta, no obstante, difiere del juego, pues mientras las reglas de éste son explícitas, las de la fiesta son implícitas, y hay juegos que pueden realizarse en solitario y la fiesta no; el objetivo de la fiesta no es vencer. La fiesta es más que un juego, por más que dentro de su ritualidad haya numerosos juegos, la fiesta es sobre todo una celebración o conmemoración (fiesta patronal, fiesta histórica...), además en ella existen roles importantes que no tiene el juego (refuerzo de la cohesión y de la identidad del grupo...).

One may ask, are feasts games? Both feasts and games have characteristics in common: both are playful, involve voluntary acts, require rituals and a specific time and space. However, feasts and games also differ. In games, rules are explicit; in feasts, they are implicit. Some games need a single player only, whereas feasts are all collective performances. In a game, the player strives to win, but, in a feast, the participant has something else in his or her mind. Although rituals of a feast may include games, a feast is always more than a game or a set of games; before all else, it is a celebration or a commemoration: of a saint, of an historical event, etc. Furthermore, a feast includes roles that reinforce group identity and cohesion; these roles are lacking in games.