

The Nature of the game

En avril 2022, l'exposition *The nature of the game* de Francis Alÿs est présentée au pavillon belge de la Biennale de Venise. Elle est composée de 36 courtes vidéos de jeux d'enfants réalisées dans une multitude de pays. De septembre 2023 à janvier 2024, elle s'installe au Wiels à Bruxelles. Les vidéos sont projetées dans un même espace, sur des écrans suspendus dans différentes directions. Les images se répondent et les sons s'entremêlent. Dans ce labyrinthe, chacun·e choisit son parcours, se plongeant au milieu des enfants dans le brouhaha d'une partie de jeu, quasi mondiale.

Les jeux observés sont filmés au fil de voyages que Francis Alÿs est amené à faire pour ses différents projets. Les premières images datent de 2010 et proviennent d'Afghanistan. On y voit des garçons jouer avec des pneus de vélo sur une route de terre. L'un après l'autre, ils courent en les poussant à l'aide d'une baguette de bois, de manière à les faire rouler le plus longtemps possible. Les enfants rient et s'encouragent en criant (**#7: Stick and Wheels**). Parfois, un des garçons plonge son regard dans l'objectif de la caméra. Une complicité se tisse entre filmeur et filmé. *Je pense que si les enfants nous acceptent c'est parce qu'ils voient que nous prenons leurs jeux vraiment sérieusement*, explique Francis Alÿs. De déplacement en déplacement, il cherche à trouver les lieux où les enfants jouent à l'extérieur, dans l'espace public. Il pose un regard anthropologique qui offre plus à voir qu'à conceptualiser.

Son intention n'est pas d'analyser la valeur dite pédagogique du jeu, mais plutôt d'en faire le reflet d'une société. Le jeu peut témoigner d'un moment particulier de l'Histoire, comme Bruegel l'a peint en 1560 dans les *Jeux d'enfants*. Il peut aussi être vu comme une conséquence directe de la situation d'une société, d'un pays où il est pratiqué. Une grande partie des films est réalisée dans des parties du monde marquées par des conflits politiques, religieux, par la pauvreté, différentes formes de colonisation ou d'occupation.

Dans **#19: Haram Football**, on est à Mossoul en Irak, en 2017. À proximité de bâtiments bombardés et de carcasses de voitures, des garçons préparent un terrain pour commencer une partie de foot. Mais celle-ci se fait sans ballon. Sous l'occupation de Daesh, ce jeu est interdit. Le film est tourné deux ans après que treize enfants aient été fusillés pour avoir regardé un match à la télévision. Avec tous les gestes habituels de ce sport – les passes, la course, les buts, les applaudissements –, jouer devient un acte tenace de résistance. Quand des coups de feu se font entendre, les enfants se dispersent rapidement.

Plus proche de nous, en mai 2023 en Ukraine, des enfants se trouvent au bord d'une route. Vêtus de vestes et casquettes de camouflage militaire, munis de mitraillettes en bois, ils reproduisent la situation d'un check point. Ils arrêtent les voitures, demandent leurs papiers aux conducteur·ices qui se prêtent au jeu, en souriant. Une autre épreuve est de leur faire prononcer le mot ukrainien *Paliantsya*, qui signifie pain. Ce signe de reconnaissance verbale leur permet d'identifier l'ami de l'ennemi. Les enfants miment le sérieux et l'autorité des militaires mais parfois, l'expression du jeu réapparaît sur leurs visages. Quand, dans les voitures arrêtées, se trouvent de véritables militaires l'échange se fait parfois plus grave (**#39: Parol**).

Alors qu'il y a dans cette compilation mondiale le désir de préserver la mémoire de formes qui disparaissent doucement, elle laisse apparaître aussi des jeux similaires existant aux quatre coins du monde. Le moment du COVID en a donné un incroyable exemple avec l'adaptation du jeu du chat et de la souris. *Dans ce cas, le chasseur était le virus lui-même ou quelqu'un qui en était infecté. Il poursuivait les autres joueurs, infectés une fois touchés. Cette adaptation a été rapportée dans une cinquantaine de pays. C'est un exemple fantastique de la façon dont l'acte de jouer peut aider les enfants à faire face à des expériences traumatisantes en transformant les circonstances dramatiques qui les entourent en un monde plus fictif et ludique.* On peut voir deux films, liés à cette période, l'un venant de Hong Kong et l'autre du Mexique, à plus de 13 000 kilomètres l'un de l'autre (**#24: Pandemic Games** à Hong Kong et **#25: Contagio** à Mexico).

Quelle est la nature du jeu ?

– essai de définition

Alors que le jeu est plus qu'universel et qu'il semble ancré dans notre ADN, il est aussi passé à la moulinette de l'uniformisation, écrit Hilde Teernick, la curatrice de l'exposition. La réduction de sa présence dans l'espace public serait liée, pour l'artiste, à la présence des voitures, l'inquiétude de la part des parents du manque de sécurité pour leurs enfants, de leur captivité par les réseaux sociaux et les jeux numériques. Pour Enrique Peñalosa, ancien maire de Bogota, l'existence des jeux de rue et la place qui leur est donnée est un des indices du bien-être d'une ville.

The nature of the game prend la forme d'une exposition, mais les films sont aussi accessibles sur le site de Francis Alijs¹. S'inscrivant dans l'espace du *Créative Commons*², le parti pris est qu'ils puissent être vus et téléchargés par celles et ceux qui ont été filmés, mais aussi par toute personne qui souhaiterait en faire usage (pour peu qu'elle ne le fasse pas à des fins commerciales). *J'ai rencontré toutes sortes de personnes qui travaillent avec des enfants*, explique Raphaël Ortega, l'un des cameramen. *Certaines visitent des camps pour aider les enfants, comme des ONG par exemple. Elles ont utilisé ce travail comme un déclencheur pour parler avec eux dans des situations particulières. Un chercheur en psychiatrie utilise la série avec des patients pour parler de leurs souvenirs d'enfance. Elle est devenue glorieusement incontrôlable et permet de rendre visible ce qui ne l'est pas souvent.*

Claire Gatineau

Dans un territoire plus pacifique, à Bruxelles, l'exposition de Francis Alijs a été une étape importante d'une série d'ateliers artistiques donnés au sein du groupe scolaire Tenbosch. Le processus a été imaginé par Anne-Claire Dave et Maureen Wuyts de l'*asbl Reform*³, en collaboration avec 5 enseignantes de 3^e et 4^e primaire⁴. L'axe principal s'est construit autour d'un dialogue entre art plastique et mouvement. L'artiste pédagogue Hélène Spehl les a rejointes pour le volet danse.

Le fil conducteur entre toutes les expériences vécues a été le JEU. Les élèves ont vécu et découvert de manière ludique différentes techniques et propositions artistiques à partir d'œuvres d'art plastiques, scéniques et chorégraphiques. Un des aboutissements de ces ateliers est l'invention de jeux. Les enseignantes ont accompagné les élèves dans leur processus de création ainsi que dans la réalisation de fiches explicatives de chaque jeu. Ces fiches seront placées dans la cour de récréation de l'école, afin d'y proposer de nouveaux jeux, et de donner envie aux enfants d'y jouer mais d'en inventer aussi, encore et encore, explique Anne-Claire.

Le jour de la visite est celui d'une évaluation collective du processus. Dans le couloir devant la classe, certains enfants laissent des traces sur de grandes feuilles après y avoir dansé. D'autres construisent des sortes de petits temples où sont rassemblés images et objets de ce qui s'est passé durant toute l'année.

Réunis dans la classe en compagnie d'Anne-Claire, Maureen et l'enseignante Virginie Baisse, c'est avec les inventeurs et inventeuses, devenu·es des spécialistes du jeu, que s'est construit cet essai de définition.

¹ www.francisalys.com/category/childrens-games/

² www.fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons

Quels jeux avez-vous inventés ?

– Moi dans le mien, il y a une personne qui a une balle. Elle la lance à quelqu'un en disant un mot, comme par exemple, *Pomme de terre* et la personne qui la reçoit doit la renvoyer à une autre en lui disant un mot qui lui fait penser à *Pomme de terre*, comme par exemple *Cuisine* ou *Racine*.

– Dans le mien il y a un loup et il y a plein de bébés lapins qui courent. Si le loup touche un bébé lapin, le bébé lapin devient une maman lapin. Alors elle ne peut plus courir, elle doit sautiller. Et si le loup la retouche encore une fois, c'est elle qui devient le loup.

– Quelqu'un te lance une balle et par exemple il dit *Légume* et après quand tu attrapes la balle, tu dois donner le nom d'un légume, comme *Carotte* et après quand tu lances la balle à une autre personne, elle doit dire un autre légume. Si tu attends trop longtemps, plus que 5 secondes, tu es éliminé. Et tu ne peux pas redire le légume qui a déjà été dit.

Et qu'est-ce qu'ils vont devenir ces jeux ?

– On va mettre les règles sur un mur, comme ça, si des enfants s'ennuient, ils pourront les regarder, les comprendre et jouer.

– Un jour, il y avait des 6^e qui ne savaient pas à quoi jouer et du coup, ils jouaient à la bagarre. Donc ils se sont donné des coups de pied et des coups de poing. Et il y en avait qui les encourageaient.

Et ça fait partie des jeux que vous avez inventés ?

– Non !
– C'est pour ça que c'est une bonne idée d'inventer des jeux.

Quelle définition donneriez-vous du mot Jeu ?

– Un jeu, c'est fait pour s'amuser.
– À un moment, les humains commencent à s'ennuyer, donc, ils ont inventé quelque chose pour s'amuser.
– Ce ne sont pas les humains qui ont créé les jeux, ce sont les animaux ! Ils jouaient avec des bouts de bois et se lançaient des bâtons.

Et pourquoi ils faisaient ça ?

– Pour s'amuser. Parce qu'il n'y avait rien d'autre à faire.

Et les règles du jeu, d'après vous, à quoi servent-elles ?

– Ça sert à ne pas tricher.
– Ça sert à ne pas se disputer.
– Ça sert aussi à comprendre le jeu.
– Ça sert à ne pas faire n'importe quoi.
– Ça sert à mieux s'amuser parce que si on fait comme on veut ça ne devient plus drôle.

Est-ce que les jeux doivent toujours être drôles et amusants ?

– Oui !
– Non ! Il y a des jeux qui ne sont pas chouettes.
– Comme la bagarre. C'est un jeu, mais c'est pas chouette.
– Ben non, c'est pas un jeu.
– Parfois c'est chouette la bagarre !

Est-ce que les jeux permettent d'apprendre des choses ?

– Ça, c'est vrai !
– Le scrabble par exemple, ça sert à apprendre à faire des mots.
– Moi je prends une feuille pour faire des mathématiques. Je fais un abaque avec les unités, les dizaines, les centaines. À l'intérieur je mets un calcul au hasard. Par exemple je mets 123 moins 50. Après sur ma montre je mets le chronomètre. Je fais le calcul et j'essaye de battre des records.
– Ça, c'est pas très drôle...
– Mais si ! C'est facile !
– Ben ça dépend les calculs ! Si c'est $87 + 1$ ou si c'est 8×87 .

Est-ce que vous avez inventé aussi des jeux où on joue tout seul ?

– C'est plus rare, mais ça existe.
– Moi j'ai inventé un jeu, ça s'appelle *La bagarre des doigts*. En fait, quand tu t'ennuies, tu mets tes doigts les uns en face des autres et tu as juste à les faire se bagarrer, mais sans se faire mal.
– Moi j'ai un jeu quand tu as une dent qui bouge. Tu fais bouger ta langue sur la dent jusqu'à ce qu'elle tombe.

Et ça, ça ne fait pas mal ?

– Non !

Après notre rencontre, Anne-Claire m'envoie cette citation de Vincianne Despret :

*Le jeu déploie et cultive des multiples modalités d'être accordé à d'autres, selon les codes du juste, et dans la grâce de la joie.*⁵

La joie durant cette rencontre était bien là à l'évocation de ces inventions et le temps sans doute trop court pour donner tous les détails de leur élaboration.

Que deviendront-ils ?

Seront-ils dans l'école une source de transmission au sein de la communauté des enfants ?

D'invention et de réinvention ?

Encore et encore.

Claire Gatineau

³ www.reform.be

⁴ Un projet réalisé dans le cadre du programme *La culture à la classe* de la Cocof

⁵ Dans *Que diraient les animaux si... on leur posait les bonnes questions ?* aux Ed. de la découverte.

Francis Alÿs
Children's Game #19:
Haram Football

Mosul, Iraq, 2017; 9:11 min



Francis Alÿs
Children's Game #7:
Stick and Wheels

Bamiyan, Afghanistan, 2010; 5:22 min



26





**Francis Alj's
Children's Game #25:
Contagio**

Malinalco, Mexico, 2021; 5:30 min



**Francis Alj's
Children's Game #24:
Pandemic Games**

Hong Kong, 2020; 3:16 min