



HAL
open science

Conférence sur le Jeu du Faune de Simone Boisecq

Anne Longuet Marx

► **To cite this version:**

Anne Longuet Marx. Conférence sur le Jeu du Faune de Simone Boisecq. Le jeu dans tous ses états, Mar 2014, Paris, France. hal-01466915

HAL Id: hal-01466915

<https://inria.hal.science/hal-01466915>

Submitted on 16 Feb 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Conférence sur le Jeu du Faune de Simone Boisecq

Anne Longuet Marx

Pléiade/Paris13 SPC

28 mars 2014

Je vous propose une intervention en deux temps : mon objet est de vous présenter un jeu qui se trouve dans un livre sur un sculpteur *Simone Boisecq, Le sculpteur et ses poètes*, paru chez Verdier en 1999¹ ; mais je voudrais auparavant reprendre quelques réflexions très riches sur cette notion de jeu, auprès de deux penseurs allemands qui s'y sont consacrés l'un et l'autre. Je veux parler de Friedrich Schiller et de Walter Benjamin dont l'éclairage va être précieux à notre présentation pour mettre en lumière cette pratique de renouvellement perpétuelle des formes que partagent l'enfant et l'artiste.

Préambule 1 avec Friedrich Schiller

Mon premier texte sur cette notion de jeu remonte donc à la fin du 18^{ème} siècle. Il s'agit d'un texte qui se trouve dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* qui date de 1794-95, et où Schiller s'intéresse à l'instinct de jeu, le Spieltrieb.

Resituons le contexte de parution, même si nous n'abordons qu'un aspect très précis de ces Lettres : Schiller (1759-1805)

¹ Valérie Lawitschka, Anne Longuet Marx, *Simone Boisecq, Le sculpteur et ses poètes*, Verdier, 1999

écrit ce texte immédiatement après la période de la Terreur en France et on sait l'effet que cette période a sur les esprits dans les pays voisins, entre terreur et contre-révolution, avec les persécutions de ceux qui dans un premier temps ont aussi voulu planter leur arbre de la liberté. Schiller, échaudé par la fin de la révolution, va proposer de substituer l'action , esthétique à l'action politique.

Sa thèse générale est que la beauté est le reflet de la liberté dans le monde sensible et que toute éducation doit d'abord être esthétique ; car le plaisir esthétique seul peut réconcilier l'esprit et les sens, et donner naissance à une société harmonieuse, équilibrée, juste, accomplie. Les artistes sont les meilleurs artisans du progrès politique, comme du progrès tout court. Schiller devient l'ami et l'allié de Goethe pour œuvrer au service de l'art et de la culture : il s'agit de purifier le goût, et de faire du théâtre le "temple de la beauté".

Entrons dans l'argumentation : il commence par cette précaution que je reprends avec lui :

« Je me rapproche du but auquel je vous mène par un sentier peu récréatif. Si vous consentez à faire avec moi quelques pas encore, l'horizon que vous découvrirez vous paraîtra d'autant plus libre et une perspective pleine d'attraits vous récompensera peut-être de la fatigue de la route. »

Avant d'aborder l'instinct de jeu, Schiller distingue deux instincts principaux : *l'instinct sensible* (dont l'objet est la vie) qui aspire à recevoir une détermination, à accueillir son objet ; *l'instinct formel* qui aspire à déterminer lui-même, à engendrer son objet. L'instinct sensible exclut du sujet toute autonomie et toute liberté, l'instinct formel en exclut toute dépendance, toute passivité. Or l'exclusion de la liberté est assujettissement physique, l'exclusion de la passivité, assujettissement moral. Les deux instincts exercent une contrainte sur l'âme, le premier par les lois naturelles , le second par les lois de la raison.

L'instinct de jeu qui est celui dans lequel les deux autres agissent de concert, exerce sur l'âme, je reprends les termes de Schiller, une contrainte à la fois morale et physique. Supprimant toute contingence, il supprime aussi toute contrainte et donne à l'homme la liberté, physiquement autant que moralement. Il met de la forme dans la matière et de la réalité dans la forme. Schiller décide d'appeler l'objet de l'instinct de jeu forme vivante parce qu'il allie d'une part l'objet de l'instinct sensible qui est la vie au sens le plus large et d'autre part l'objet d'instinct formel qui est la forme. **Il ajoute un point capital sur la relation entre beauté et jeu :**

« La beauté est l'objet commun des deux instincts, c.a.d. de l'instinct de jeu. Cette expression est pleinement justifiée dans l'usage de la langue qui a coutume de désigner par le mot de

jeu, ce qui n'est ni hasard subjectif ou objectif, ni contrainte externe ou interne. »

J'insiste donc : c'est le jeu et le jeu seul qui, entre tous les états dont l'homme est capable le rend complet et fait déployer ses deux natures à la fois.

Il précise : « Ce que certains appellent limitation , je l'appelle extension. A l'inverse, je dirais bien plutôt : l'agréable, le Bien, la perfection, l'homme les prend seulement au sérieux, mais avec la beauté , il joue. »

Le beau ne doit être ni seule vie ni seule forme, mais **forme vivante**, c'est-à-dire beauté et l'homme ne doit jouer qu'avec la beauté. « Car pour trancher enfin d'un seul coup (pour conclure), **l'homme ne joue que là où dans la pleine acception de ce mot il est homme, il n'est tout à fait homme que là où il joue.** » Affirmation célèbre reprise très souvent de manière simplifiée :

l'homme n'est vraiment homme que quand il joue !

L'idée que la liberté morale et politique ne peut naître que sous l'influence de la beauté, vient de Kant ; Schiller définit la grâce comme la beauté de la forme sous l'influence de la liberté.

Et il ajoute : lorsqu'il joue , l'homme obéit à certaines règles , mais il les invente lui-même et se les donne à lui-même.

Aucune nécessité extérieure ne les lui impose. Il met de la forme dans la matière et de la matière dans la forme. **Né de la**

liberté , le jeu produit de la liberté. Et ce faisant, il conjugue l'instinct sensible qui a pour objet la vie et l'instinct formel (Formtrieb) qui a pour objet la forme (Gestalt).

« L'objet de l'instinct de jeu pourra donc s'appeler **forme vivante (lebende Gestalt)**, ce concept servant à exprimer toutes les qualités esthétiques des choses et en bref ce qu'au sens le plus large du mot on appelle beauté. » On retrouve ici Kant avec cette idée que **le Beau est le plaisir causé par l'accord des facultés dans leur libre jeu.**

Pour Schiller, l'homme est tendu autant quand il se trouve sous la contrainte des sentiments que quand il est sous celles des idées.

Toute domination exclusive de l'un de ses deux instincts fondamentaux est pour lui un état de contrainte et de violence ; et la beauté n'existe que dans la coopération des deux natures.

Il faut donc instaurer un troisième instinct : celui du JEU qui seul permet de soustraire l'homme à la tyrannie des deux autres.

C'est précisément le jeu et le jeu seul qui entre tous les états dont l'homme est capable, le rend complet et lui fait déployer ses deux natures à la fois .

Nous voilà informés : la force du jeu est de permettre de déployer une forme vivante produite par la conjugaison libre de l'instinct sensible et de l'instinct formel. Et par ce déploiement, l'homme manifeste sa pleine capacité d'invention formelle, en

retour l'invention formelle ne peut se déployer que dans cette liberté de jeu.

Nous touchons ici la force de l'analyse de Schiller sur la place du jeu dans la création : on le sait pour le théâtre qui est évidemment le champ d'épreuves de Schiller. C'est en essayant, en jouant le texte , en le cherchant dans la répétition , que l'acteur trouve sa forme et rencontre son personnage.

Cela rejoint ce texte quasi contemporain d'Heinrich von Kleist , qui s'intitule « De l 'élaboration progressive des idées par la parole » ²et qui expose dans un texte lumineux que les idées viennent en parlant comme l'appétit vient en mangeant, qu'il faut donner de l'extension au discours pour pouvoir enchaîner les idées qu'on ne trouve qu'en situation. (Jean-Luc Godard : de moi-même, je n'ai aucune idée, c'est en situation que je la trouve). Georges Banu a repris en introduction à son ouvrage sur les Répétitions de théâtre, l'analyse de ce texte et cette notion d'élaboration progressive, pour décrire le processus de création sur une scène de théâtre.³

Et c'est en effet dans le mouvement, que l'intelligence avance et se surprend elle-même. Le jeu libre permet la trouvaille et l'avancée dans l'invention de la forme.

Préambule 2 : avec Walter Benjamin.

² Heinrich von Kleist, *De l 'élaboration progressive des idées par la parole suivi de sept textes*, traduction, édition et notes d'Anne Longuet Marx, Fayard, Mille et une nuits, 2003

³ Georges Banu, *Les Répétitions*, Actes Sud, 2005

Je voudrais à présent faire appel, beaucoup plus brièvement, à un autre penseur important sur ces questions touchant au jeu, Walter Benjamin. Comme on le sait par de nombreuses parutions récentes et nouvelles traductions, Benjamin s'est beaucoup intéressé au jeu et aux jouets sous un autre aspect : il a déployé toute une réflexion sur le jeu comme expérimentation perpétuelle avec les matériaux. En effet pour lui, l'activité du jeu, loin d'éloigner de la politique, comme on l'a vu avec Schiller, en est plutôt une sorte de propédeutique, dans la mesure où l'enfant expérimente et invente en permanence en se tenant à distance de tout discours et donc de toute idéologie. Le jeu est construction mais aussi destruction (nous savons qu'une des obsessions de l'enfant face au jouet est de pouvoir l'ouvrir afin d'en découvrir son fonctionnement).

Voici ce que Benjamin observe de ce comportement chez l'enfant : *l'acte de collectionner des jouets n'est qu'un procédé de renouvellement parmi d'autres, tels la peinture des objets, le découpage, ou encore le décalque, et, de la sorte, toute la gamme des modes d'acquisition enfantine, depuis la prise en main jusqu'à la nomination, ce sommet. Renouveler le monde –*

*c'est là l'instinct le plus profond dans le désir qu'éprouve l'enfant.*⁴

Autrement dit, l'activité de l'enfant est celle d'une transformation perpétuelle des matériaux, une transformation ludique et par là même d'appropriation du monde.

Cette notion du jeu perçu comme transformation perpétuelle du matériau nous intéresse tout particulièrement dans ce que je vais vous présenter avec ce jeu du Faune.

Et j'en arrive à l'objet annoncé. : le « Jeu du Faune » de Simone Boiseq. Ce jeu se trouve dans un livre qui se donne lui-même comme un jeu et un périple entre poésie et art plastique (sculpture et dessin).

Il traite du dialogue qui s'est instauré d'une part entre un sculpteur et des poètes, Simone Boiseq dont l'œuvre artistique s'est en quelque sorte nourrie, a été irriguée à la lecture de certains poètes et, d'autre part des poètes qui ont eux-mêmes réagi à l'œuvre du sculpteur, parfois avec un recueil entier comme c'est le cas de Jacques Roubaud.

Il y a, comme le souligne Walter Benjamin, *transformation perpétuelle du matériau* dans ce passage d'un langage à un autre, de la poésie à la sculpture, de la perception d'une forme poétique à l'invention d'une forme plastique. Il ne s'agit bien

⁴ Walter Benjamin, « Déballons notre bibliothèque » 1928, in *Enfance*, Payot-Rivages, 2011
tr. P. Ivernel

sûr ni d'un côté ni de l'autre d'illustration de ce que suscite, soit l'écriture chez le sculpteur, soit la forme plastique chez les poètes.

Bien au contraire, il s'agit d'une sorte de réaction à une œuvre qui mène plus loin dans un autre langage et qui fait ricocher, si je risque l'expression, d'inventions de mots en inventions de formes plastiques et de nouveau en inventions de mots.

Il s'agit donc d'un double trajet, tout d'abord des poètes au sculpteur et l'on trouve donc des textes qui peuvent nous être familiers, de Nerval, Baudelaire, Rimbaud, Hölderlin, Rilke, Segalen, Saint John Perse, Césaire, Beckett, je ne les cite pas tous, et dans un second temps de poètes vivants qui ont réagi à l'œuvre de l'artiste.

Un avertissement des auteurs ouvre le livre:

« Lire, voir, L'œil écoute.

Ceci n'est pas un catalogue.

Ceci n'est pas une anthologie de poètes.

Ceci est une constellation, composition, architecture.

Rien ne se superpose ni ne se double.

Ouverture de la vision et de l'entendement.

Lecteur-visiteur, tu verras une œuvre qui se développe suivant cette figure du jeu en spirale qui mène toujours ailleurs et toujours au centre.

Placer l'un dans la course de l'autre, le poster à l'angle et attendre. Capter ce que ni le poète ni le sculpteur n'ont pu dire ou voir. »⁵

Le livre est donc un dispositif à plusieurs entrées : on trouve d'une part les textes poétiques en regard d'une reproduction d'œuvre de l'artiste (sculpture ou dessin) et cette rencontre crée une sorte de voyage , de descente en profondeur dans l'observation de l'œuvre à la lecture du ou des textes. On fait ici l'épreuve du décalage, de la rencontre , d'un langage à l'autre , de manière non pas impressionniste mais au contraire de façon très précise.

Par ailleurs , des auteurs réagissent à l'œuvre de l'artiste, tous poètes à l'exception de Charles Juliet qui a prêté depuis longtemps grande attention à l'art et notamment à la sculpture avec de premiers entretiens avec Alberto Giacometti.

Ici, il ne s'agit pas d'entretien ou bien alors d'un entretien sur un autre plan , de création en création, dans la mesure où un dialogue s'instaure , un dialogue entre deux formes qui se répondent chacune dans son idiome propre, déployant à chaque fois un univers.

Le recueil de Jacques Roubaud reprend les titres de trois séries de sculptures : les Soleils, les Vanités et les Mausolées de

⁵*Simone Boisecq, Le sculpteur et ses poètes , p.7*

voyage et pratique une sorte de radiographie poétique étonnante en suivant au plus près des mots, ce que le volume de la sculpture suscite chez le poète.

Le sculpteur de son côté s'explique sur son rapport aux poètes qui l'ont accompagné en ouverture du livre, mais avant même ce texte et après un avertissement des auteurs sur le dispositif général, apparaît le **Jeu du Faune**.

Le jeu du Faune a donc une fonction à la fois d'introduction inaugurale au voyage auquel est invité le lecteur et il a également un statut autonome comme tout jeu. Et le projet d'en faire un jeu autonome a été envisagé par l'artiste.

Quel est-il ?

A partir d'un jeu de l'oie devenu **Jeu du Faune**, le sculpteur Simone Boisecq a redessiné sur la même structure des 63 cases traditionnelles, comme un parcours de vie à travers certaines de ses sculptures et quelques rencontres importantes avec des artistes ou des poètes. Il s'agit donc d'un parcours de vie en images.

Le faune remplace l'oie, parce que *Le Faune*, dans l'œuvre du sculpteur, correspond à sa première dualité et à l'affirmation de son langage au début des années 50.

Comment le cadre du jeu de l'oie a permis de remettre en mouvement une vie, une œuvre en les inscrivant dans un

mélange de nécessité et d'aléatoire puisque le cadre est prescrit et que le hasard y joue aussi un rôle, c'est ce que nous allons voir.

Je voudrais ici citer Simone Boisecq, qui s'explique sur son rapport au texte poétique et à sa fonction dans son processus de création :

« L'œuvre d'art est un songe donné à voir, la sculpture un objet **aussi absolu qu'ambigu** que, muets, nous dressons face au néant. Le poème, lorsque je le perçois, provoque en moi un éblouissement qui dilue la poussière quotidienne, balaie mes scories personnelles, **crée un vide**, et me plonge dans cette disponibilité nécessaire pour que, face au monde, comme par une fenêtre creusée dans la masse opaque de l'invisible, je puisse entrevoir les hiéroglyphes de mon Réel. Peut-être, ainsi, puis-je saisir le monde dans sa simplicité primitive, dans son rythme fondateur, libérateur. Surgit alors l'illusion -fugace il est vrai- de faire éclater la gangue qui nous enserme, et d'advenir **librement**, comme le fruit mûr, dans **l'harmonie universelle** : nous possédons pour un moment le chiffre du réel, le chiffre magique. Souvent, me vient alors le désir d'incarner en un volume aussi simple, aussi essentiel que possible « le dur désir de durer » comme l'a dit Eluard, en un volume lourd et dense, mais vigoureux comme un cri, qui, au-delà des mots, dans le

silence, serait comme un témoignage évident de ce peu de chose, mais irréductible, que nous sommes. »⁶

Je relève quelques termes qui vont éclairer et vérifier le texte de Schiller , concrètement, si je puis dire . Le texte poétique rend possible un mouvement vers l'œuvre à venir par plusieurs manifestations :

-cet *éblouissement* que procure sa lecture, crée *le vide, la disponibilité nécessaire*

-est alors rendue possible la saisie *du monde dans sa simplicité primitive, dans son rythme fondateur, libérateur,*

-quelque chose advient **librement** , *comme un fruit mûr dans l'harmonie universelle.*

Je relève trois termes qui ne sont pas sans rapport avec ce que développe Schiller. Le sculpteur n'est plus sous la contrainte des sentiments ou des idées mais sur cet autre plan dont parle Schiller, qui déploie les deux natures de l'homme pour reprendre ses termes mais sans qu'il subisse la tyrannie d'aucune, ce plan qui se donne avant tout comme une liberté, *une forme vivante produite par la conjugaison libre de l'instinct sensible et de l'instinct formel.*

Cette forme vivante que l'on rencontre dans le jeu, conjugue beauté et liberté, nous dit Schiller, Simone Boiescq parle quant

⁶ Ibid, p.45

à elle d'harmonie universelle mais ce sont termes voisins qui se répondent dans ce dispositif de création ou d'invention.

Il faut donc un vide, de la disponibilité et de la liberté pour engendrer une forme.

On pourrait ajouter , avec Benjamin, que le poète et l'artiste sont dans le même rapport que l'enfant, à ce qui se présente à eux, dans leur pratique perpétuelle de renouvellement des formes.

Venons-en donc à notre **jeu du Faune** et examinons de quelle manière il est forme vivante.

Il est conçu à partir d'un cadre extrêmement contraignant qui est ce jeu de société. Une des plus anciennes mentions du jeu de l'oie date de 1617 et provient de l'ouvrage de [Pietro Carrera](#) consacré aux échecs où l'auteur affirme que ce jeu fut inventé à Florence une génération auparavant, et que [François Ier de Médicis](#) en aurait envoyé un exemplaire à [Philippe II d'Espagne](#). Inventé donc probablement à la fin du XVIème siècle, ce jeu semble connaître un succès rapide à travers toute l'Europe: il est déposé au [Registre des Libraires](#) de Londres en 1597, imprimé en France vers 1600 et mentionné en 1614 dans le [Saint-Empire](#)¹. Certains auteurs attribuent son succès au caractère [ésotérique](#) du parcours qu'il engendre. Mais ce dernier peut tout simplement être comparé à la vie humaine avec ses aléas .

Or cette contrainte permet à l'artiste d'organiser une entrée dans son œuvre et dans sa vie en rebondissant sur les cases traditionnelles du jeu , ponctuant régulièrement comme le veut la règle , les cases de figures obligées .

Examinons-les en détails : le **Pont** en 6 devient **Promontoire**, l'**Hôtellerie** en 19 devient **La Maison du Père**, le **Puits** en 31 devient **Le Temps** qui est pour le sculpteur, une Colonne sans fin de *Vanités*, le **Labyrinthe** en 42 devient une *Vanité* nommée **Cinquième acte** qui figure un masque en forme d'architecture avec escaliers, la **Prison** 52 devient **La Porte**, la **Tête de mort** 58 devient une *Vanité* **Soleil noir de la Mélancolie** et qui figure bien un crâne.

Reprenons les cases les plus caractéristiques de cette transmutation et du processus de création imaginative.

La première case est le premier **Soleil** , appelé aussi « **Soleil cou coupé** » de 53 en hommage à Aimé Césaire et la dernière case est le **Dernier Soleil** , conçu cinquante ans plus tard, qui revisite la même structure, d'un homme accroché à son astre, en croix mais cette fois sans ouverture et la surface du Soleil comme marquée par les plis du temps.

Précisons que la figure du Soleil constitue une figure essentielle dans l'œuvre du sculpteur et ponctue régulièrement sa

production (il y en a presque une dizaine d'occurrences sur 60 ans).

Les jeux d'enfants de saute-mouton de 3 deviennent le premier **auto-portrait de l'artiste à trois ans** recueilli par son père en 1925, un peintre en case 7 devient **Picasso**, une Alsacienne en case 10 avec sa coiffe devient une sorte de masque africain –Vanité qui est l'une des faces d'un **Hommage à Pessoa** mais nous informe également sur l'intérêt du sculpteur pour les arts premiers, Le lièvre et la tortue de 11 devient **Le lien**, le canon de 13 devient **T comme destin**, figure cruciforme et étêtée, comme coupée en plein vol, qui fait partie des Vanités, le souave de 14 devient **Veilleur**, grande figure hiératique et silencieuse, la femme et son perroquet de 17 devient **Le Défi**, dualité en tension, le blindé de 22 devient **L'Homme du golfe**, grande figure casquée, sorte de Vanité guerrière, on le revoit en pied si je puis dire en 28, la giffle de 25 est un clin d'œil à l'un des auteurs du livre et mérite une explication: cet auteur est une allemande déplacée des Sudètes dans son enfance après la guerre; ne parlant pas le tchèque, elle découvre en allant à Prague à 20 ans, sur le grand Théâtre écrit en lettres d'or le mot **DIVADLO**. Or ce mot est rattaché à son enfance: sa mère, à chaque fois qu'elle se mettait en colère contre elle, lui disait d'arrêter son DIVADLO, son théâtre donc! D'où ce rideau de théâtre du jeu qui remplace la giffle.

32 :un autre clin d'œil d'un sculpteur à un autre , **Rodin** dans son jardin à Meudon avec...ses oies justement.

Le couple de montagnards en cordée de 33 devient une **Dualité** dont les deux profils forment une seule face, couple désormais inséparable, la girafe de 40 redevient **Le Veilleur** , le Chasseur de 46 devient le face à face du **sculpteur et d'une chèvre**, l'enfant s'enfonçant dans la confiture de 48 devient **Le Fruit**, alors que la petite fille à la corde de 49 coïncide parfaitement avec **celle au cerceau** qui n'est autre que le sculpteur enfant.

Le Charlot de 60 devient la silhouette chapeautée du poète **Fernando Pessoa**, le boxeur de 61 devient la tête de **L'Homme cactus**, le joueur de cornemuse de 62 devient la partition du compositeur **Gyorgy Kurtag**, proche du sculpteur qui met en musique un poème de Hölderlin figurant aussi dans le livre et qui pourrait être la version poétique du jeu de l'oie comme parcours de vie :

« Les lignes de la vie sont diverses

Comme les routes et les contours des montagnes.

Ce que nous sommes ici,

Un Dieu là-bas peut le parfaire

Avec des harmonies et l'éternelle récompense et le repos. »⁷

⁷ Ibid, p134

Enfin le rivage atteint de 63 est le **Dernier Soleil**, traversé par le temps.

On peut donc dire que cette revisitation de la forme traditionnelle du jeu de l'oie permet d'abord à Simone Boisecq de construire assez librement le parcours de sa vie artistique, faisant alterner les époques mais surtout montrant les noyaux et les invariants qui apparaissent dans les formes et les thématiques :

des Soleils , essentielle figure qui traverse toute l'œuvre
des figures totémiques dressées et sauvages, correspondant à sa première période dite sauvage, des Dualités ou Couples , liées (Le Lien) ou en tension (Le Défi), des architectures de la période de la maturité et des mausolées de voyage de la dernière période qui revisitent la thématique de la construction sur un autre mode

des vanités (Pessoa, Homme du Golfe, Soleil noir de la Mélancolie, Le Temps), des figures symboliques comme Le Veilleur ou cette Clef de l'infini en 56.

Mais surtout ce qui frappe c'est le jeu sur l'échelle, le détail ou la sculpture entière qui alterne et donne à voir un effet du volume.

L'intérêt d'une telle démarche est de faire entrer dans un univers artistique par le biais du jeu , ce qui a très bien fonctionné au Musée Unterlinden de Colmar qui à l'occasion

d'une exposition en 2012, a repris ce jeu sous une autre forme comme outil pédagogique pour initier les enfants à regarder cette œuvre.

Mais ce qui apparaît surtout , c'est l'énergie inventive qui se réactive en permanence grâce au jeu et qui relance sans doute à l'infini, la grande machine humaine.

D'un côté on peut donc jouer classiquement , avec les dés , l'avancée des marques distinctives et les stations requises par la règle et ses observations ; d'un autre côté , on peut prendre ce jeu du Faune comme une introduction ludique à l'œuvre d'un artiste.

On peut enfin jouer des multiples entrées.

L'intérêt d'une telle démarche est de vérifier une fois de plus l'invention qui se développe avec un tel procédé, décuplant la force imaginative et réactivant les possibilités de production de formes.

Les oulipiens (ouvroir de la littérature potentielle) dont fait partie Roubaud l'ont bien compris qui se donnent des contraintes de forme pour mieux stimuler l'invention.

Le gain ici est double , esthétique et introductif à un univers à partir d'un dispositif absolument traditionnel qui permet de jouer

comme le faisaient François 1^{er} de Médicis et Philippe II et de parcourir ainsi des œuvres qui visent à élargir le regard.

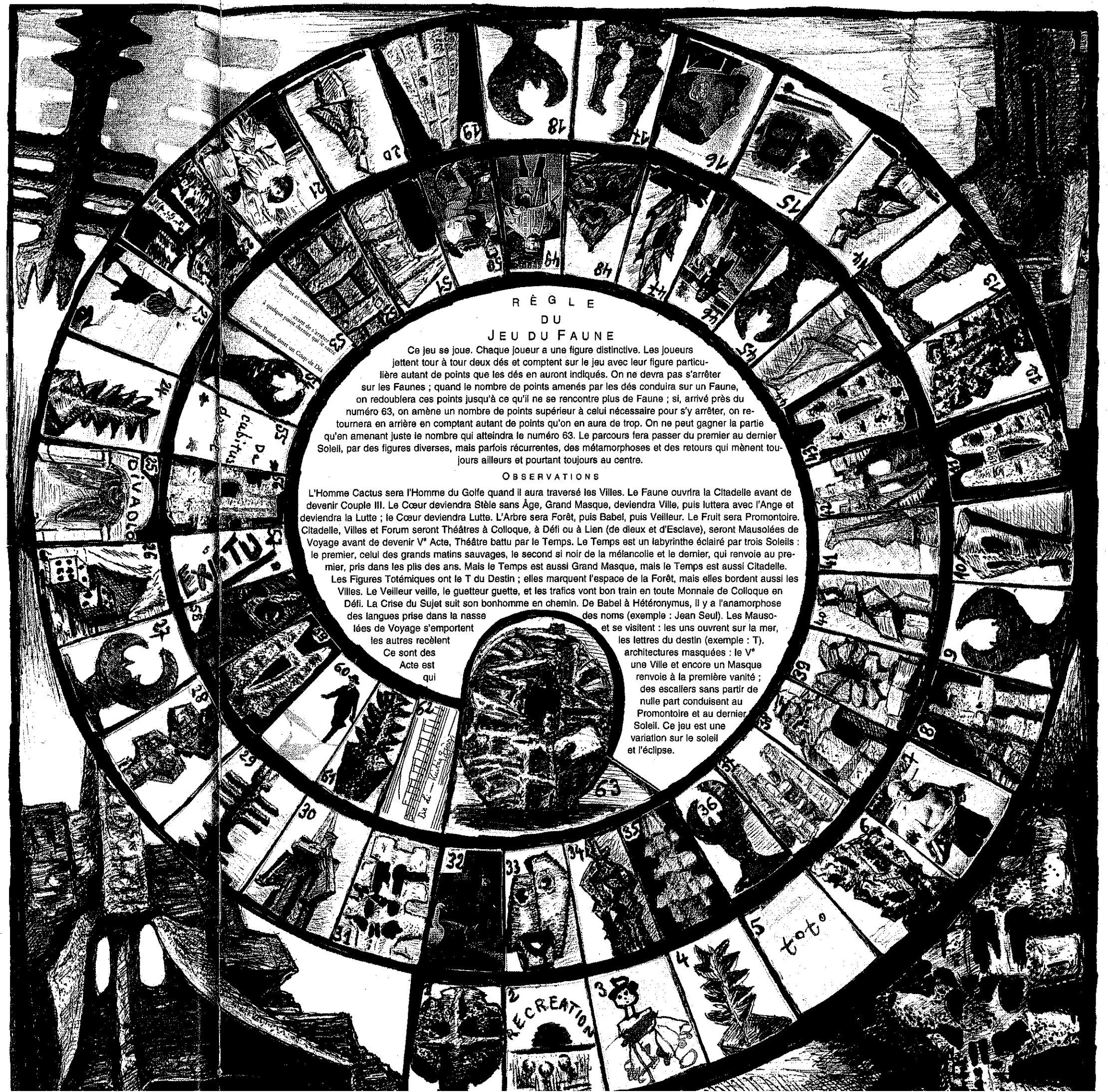
Mots clés : jeu, art moderne, sculpture, imaginaire, forme, liberté

Résumé :

Ce texte présente la manière dont Simone Boiseq, artiste-sculpteur(1922-2012), s’empare d’un jeu traditionnel, le jeu de l’oie, pour reparcourir son itinéraire biographique et sensible à travers les 63 cases. Il s’agit donc d’un parcours de vie en images.

Le faune remplace l’oie, parce que *Le Faune*, dans l’œuvre du sculpteur, correspond à sa première dualité et à l’affirmation de son langage au début des années 1950.

Notre réflexion prend appui sur les analyses de Friedrich Schiller et de Walter Benjamin concernant les rapports entre jeu , enfance et création, pour mettre en lumière cette pratique de renouvellement perpétuelle des formes que partagent l’enfant et l’artiste.



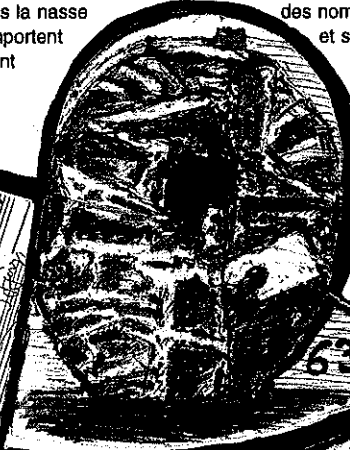
RÈGLE
DU
JEU DU FAUNE

Ce jeu se joue. Chaque joueur a une figure distinctive. Les joueurs jettent tour à tour deux dés et comptent sur le jeu avec leur figure particulière autant de points que les dés en auront indiqués. On ne devra pas s'arrêter sur les Faunes ; quand le nombre de points amenés par les dés conduira sur un Faune, on redoublera ces points jusqu'à ce qu'il ne se rencontre plus de Faune ; si, arrivé près du numéro 63, on amène un nombre de points supérieur à celui nécessaire pour s'y arrêter, on retournera en arrière en comptant autant de points qu'on en aura de trop. On ne peut gagner la partie qu'en amenant juste le nombre qui atteindra le numéro 63. Le parcours fera passer du premier au dernier Soleil, par des figures diverses, mais parfois récurrentes, des métamorphoses et des retours qui mènent toujours ailleurs et pourtant toujours au centre.

OBSERVATIONS

L'Homme Cactus sera l'Homme du Golfe quand il aura traversé les Villes. Le Faune ouvrira la Citadelle avant de devenir Couple III. Le Cœur deviendra Stèle sans Âge, Grand Masque, deviendra Ville, puis luttera avec l'Ange et deviendra la Lutte ; le Cœur deviendra Lutte. L'Arbre sera Forêt, puis Babel, puis Veilleur. Le Fruit sera Promontoire. Citadelle, Villes et Forum seront Théâtres à Colloque, à Défilé ou à Lien (de dieux et d'Esclave), seront Mausolées de Voyage avant de devenir V^e Acte, Théâtre battu par le Temps. Le Temps est un labyrinthe éclairé par trois Soleils : le premier, celui des grands matins sauvages, le second si noir de la mélancolie et le dernier, qui renvoie au premier, pris dans les plis des ans. Mais le Temps est aussi Grand Masque, mais le Temps est aussi Citadelle.

Les Figures Totémiques ont le T du Destin ; elles marquent l'espace de la Forêt, mais elles bordent aussi les Villes. Le Veilleur veille, le guetteur guette, et les trafics vont bon train en toute Monnaie de Colloque en Défilé. La Crise du Sujet suit son bonhomme en chemin. De Babel à Hétéronymus, il y a l'anamorphose des langues prise dans la nasse des noms (exemple : Jean Seul). Les Mausolées de Voyage s'emportent et se visitent : les uns ouvrent sur la mer, les autres recèlent les lettres du destin (exemple : T). Ce sont des Actes qui



des noms (exemple : Jean Seul). Les Mausolées de Voyage s'emportent et se visitent : les uns ouvrent sur la mer, les lettres du destin (exemple : T). architectures masquées : le V^e une Ville et encore un Masque renvoie à la première vanité ; des escaliers sans partir de nulle part conduisent au Promontoire et au dernier Soleil. Ce jeu est une variation sur le soleil et l'éclipse.

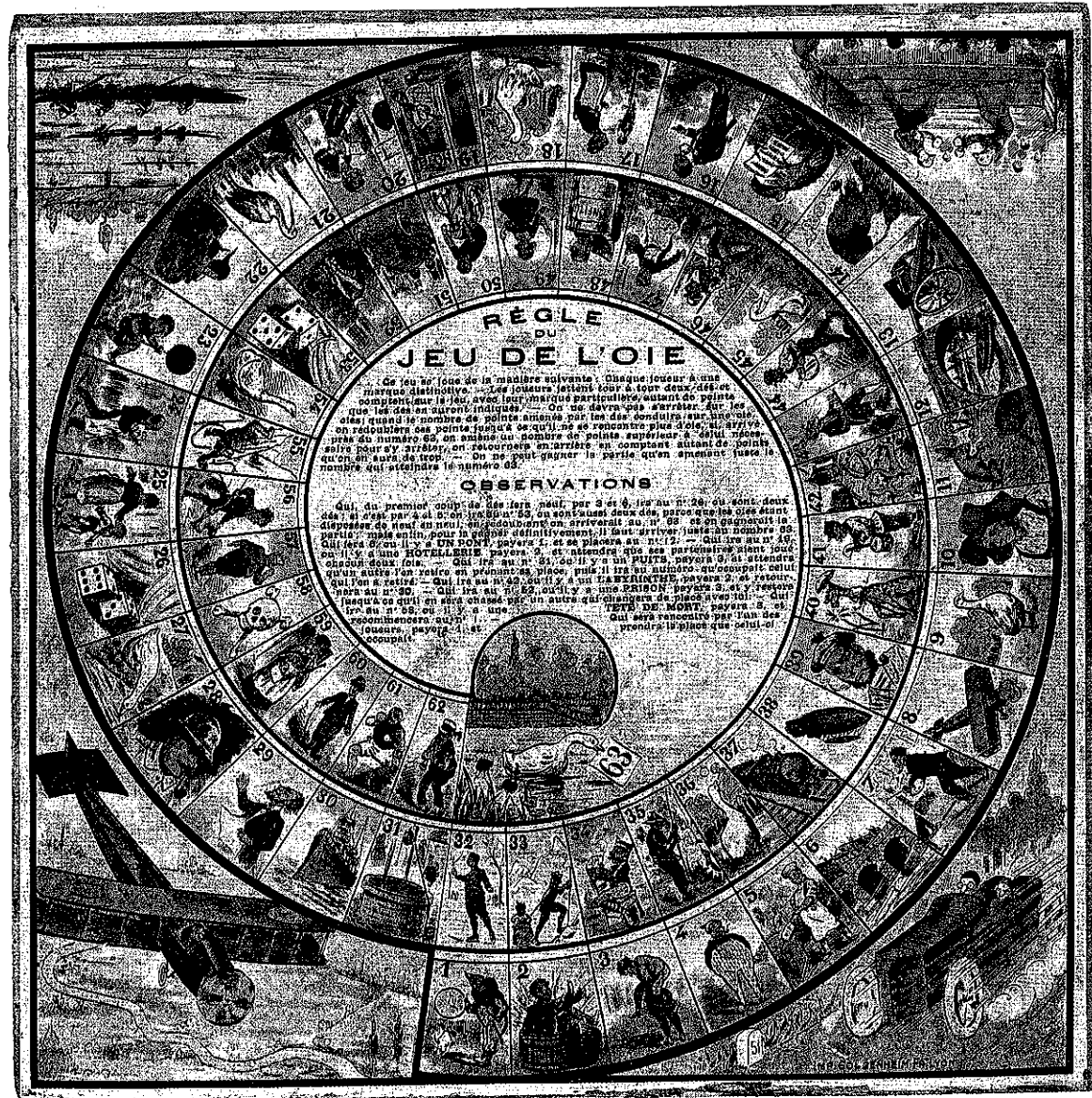


Art et
 Un scu
 inventi
 Simon
 vescu
 son an
 dans la
 que Ge
 Ce par
 des ren
 C'est
 Segale
 Césair
 Jacqu
 Bernar
 leurs t
 ce dou
 poésie
 en cor
 Ce liv
 portug
 Mallar
 Par ce
 Boisec
 et à pe
 Ceci es



Rodin dans son jardin de Meudon

Arte e
 Uma e
 em pe
 Simon
 pós-gu
 E com
 já inte
 Bucher
 Este p
 tência
 e poem
 Este di
 Kafka,
 decisiv
 Jacqu
 Bernar
 obra d
 vez, en
 do liv
 plástic
 conste
 Este li
 portug
 Mallar
 Com e
 Boisec
 pensar
 Eis o c



Couver
 Le Sole
 O Sol (