

Gilles Brougère, « D'une guerre à l'autre ». In *Dimension Jouet*, Musées de Marseille, 1989, pp. 45-50

Figures de cow-boys et d'indiens, en métal ou en plastique, jouets de notre enfance, ils semblent avoir aujourd'hui disparu des chambres d'enfants, ou tout au moins se font-ils plus discrets, éloignés du domaine de la mode, inconnus des projecteurs médiatiques, devenus désuets. Pourtant il s'agit là d'un archétype du jouet, la figurine d'action guerrière liée à une forme de jeu toujours présente. En fait leur disparition s'est accompagnée de leur remplacement par d'autres figurines aux fonctions sans doute semblables, mais supportant de nouvelles représentations.

Le jouet évolue en effet au rythme des représentations culturelles qu'il véhicule. Le couple mythique du cow-boy et de l'indien est une des figures possibles que prend une structure ludique sans doute essentielle, d'autant plus importante qu'avant même d'être support de jouets elle est règle de jeu.

A l'origine de tout cela nous trouvons une action concernant deux groupes de joueurs, deux camps qui s'opposent et qui au gré de l'histoire, des représentations, des livres puis des films, aujourd'hui de la télévision s'emparent de représentations diverses. Mais, ce qui importe, c'est la dynamique du jeu, la compétition entre deux groupes qu'oppose une guerre pour rire, qui n'a gardé de la vraie que l'opposition entre mon camp et l'autre, celui de l'ennemi donc du méchant, du mal auquel il faut échapper, qu'il faut vaincre. La figure que revêt chacun des antagonistes est le stimulant symbolique nécessaire à une opposition sans conséquence réelle. Mais si le jeu se développe au niveau de la structure, de la règle qui établit les coups permis, les modalités de la victoire et de la défaite, il ne néglige pas le plan de l'imaginaire, de la représentation. Le jeu à règle, le jeu d'opposition se fait ici jeu de rôle. D'un côté un camp va représenter une nation, un groupe ethnique, et l'autre celui auquel il est usuellement confronté ; structure disponible qui peut reprendre tout contenu disponible sur le même principe. Mais peu importe, en définitive, le thème, pourvu que le principe d'opposition y soit présent.

L'antagonisme des cow-boys et des indiens raconté par les livres, illustré par maints héros, devenu spectacle avec Buffalo Bill et le Spectacle Universel avec le Western cinématographique, ne pouvait que nourrir de tels jeux. Peut-on (ou plutôt pouvait-on) rêver d'une opposition plus radicale que celle de la civilisation conquérante et de la sauvagerie subsistante en quelques îlots, de la culture et de la nature ? Ces cow-boys sont des occidentaux délégués pour faire rêver ceux restés en Europe. Ils sont nous tous, chacun d'entre nous, support d'identification prêt à porter nos désirs de puissance. Ils doivent dompter la nature végétale, animale et humaine (ou ce qu'il en reste). Nous leur avons délégué ce qu'il nous reste d'espoir et de désir d'aventure. Ils font plus que nourrir une structure d'opposition guerrière, ils alimentent un vieux rêve de civilisation que porte l'européen depuis plusieurs siècles. Le rôle joué devient passionnant au-delà même de sa dimension guerrière. Le cow-boy fut le prototype de l'aventurier, celui qui donne forme au désir d'avenir exaltant qu'entretient l'enfant. Et l'indien en est le faire-valoir indispensable dont la cruauté, mais aussi la force, l'habileté voire la noblesse renforcent la valeur de l'homme blanc. Dans ce couple l'indien joue le rôle ambigu de l'opposant nécessaire tout à la fois valorisé et dévalorisé, indispensable au fonctionnement du couple. On le sait voué à la défaite finale, mais capable de résister longtemps. Son histoire est celle de cette fin différée, retardée le temps de quelques scènes de bravoure. Et tous les moyens lui sont bons pour cela. C'est pourquoi il est tour à tour admirable et exécration, comme l'est l'image rejetée et enviée de ce qui s'oppose radicalement à notre culture.

Cow-boys et indiens étaient assez intéressants, forts de leur image, pour ne pas fournir uniquement des scénarios de jeu mais devenir jouets. Et cette transformation en jouet est une mutation importante. C'est la matérialisation d'un univers ludique accessible à tous, en particulier à l'enfant seul, de plus en plus seul en ville, dans un appartement. La guerre se joue

à huis clos, dans la chambre, sans partenaire parfois difficile à trouver. Et le jouet assume un double rôle. D'abord un rôle fonctionnel : il permet à l'enfant de projeter dans un univers miniature la structure ludique de l'opposition guerrière déjà évoquée ; le joueur devient scénariste, manipule des personnages au lieu d'être lui-même personnage, joue tous les rôles, reproduit ou invente des histoires. Mais pour répondre à cette exigence il est bon que l'univers matériel soit structuré en relation avec le jeu ; d'où l'opposition entre deux camps, de préférence d'un côté les bons, de l'autre les méchants. L'enfant ne craint pas la caricature ; elle lui permet de se retrouver plus facilement dans un univers compréhensible et maniable contrairement au monde complexe qui l'entoure où rien n'est si simple.

Mais le jouet ne se limite pas à un rôle fonctionnel, c'est aussi une image matérialisée ; il renvoie à une dimension symbolique, morceau de culture mis à la portée de l'enfant. A cet égard rien de moins banal qu'un jouet. C'est avant tout un objet porteur de sens dont le volume donne à lire, voire à penser. Nous retrouvons alors le thème du western, un monde où, contrairement au monde usuel de l'enfant, il se passe quelque chose. Le jouet présente à l'enfant un univers de compensation par rapport à son univers quotidien. Il donne forme à son désir d'être autre, autonome, adulte et si possible dans le cadre d'une vie intéressante, vie d'aventure que symbolise, que symbolisait le cow-boy.

Cow-boys et indiens, figurines jouets sont pour l'enfant un support structuré d'action (scènes de guerre et d'aventure) et de rêve (projection dans un univers désirable).

Et pourtant ces jouets semblent bien appartenir au passé. Pourquoi cet effacement ? Ils n'ont pu continuer à fonctionner sur le modèle simple de l'opposition du bon et du mauvais. Ils ont été victimes de la réhabilitation de l'indien, du sauvage, de la nature, qui n'a pas été pour autant un renversement, renvoyant le mal du côté du cow-boy. Tous deux, ainsi que le montrent les nouveaux westerns de ces dernières années, évoluent dans un univers complexe où la frontière entre le bien et le mal est mouvante, inassignable. Ce n'est plus un univers enfantin où la caricature permet des points de repère simples. Ce thème devint alors trop riche pour alimenter des jeux d'opposition guerrière. Il peut être encore présent comme un contenu culturel possible offert à l'enfant, mais plus celui qui permet l'expression simple d'une structure d'opposition où le mal est délimité sans ambiguïté. L'indien ne peut plus jouer ce rôle sans que le cow-boy soit pour autant à même de l'assumer. Le jeune enfant est alors confronté à un univers trop proche de la complexité du réel. Il a donc fallu proposer d'autres thèmes imaginaires. De nouveaux mythes, liés à la science-fiction, sont venus exprimer ce besoin de simplicité. Les cow-boys et indiens d'aujourd'hui sont des figurines fantastiques ou futuristes (Maîtres de l'Univers, Bioman, GI Joe) qui construisent en toute simplicité un univers manichéen où les méchants sont repérables, où les bons sont assignables sans surprise et ceci dans le cadre de cette nouvelle frontière qu'est la conquête d'un espace infini sans cesse poussé vers de nouvelles limites contrairement à un Far West de plus en plus proche de nous.

Nous retrouvons la même structure et sans doute des jeux fort semblables, mais une représentation bien différente. Faut-il regretter que nos enfants ne voient plus en l'Indien d'Amérique le méchant de service, ne fassent plus du cow-boy le support de leurs rêves d'aventure ? Ces personnages appartiennent maintenant à l'histoire de nos représentations, évoquent des enfances datées, des mythes renversés par un certain mal-être de la conscience occidentale.

Restent les héros de l'espace, nouveaux cow-boys (d'ailleurs des séries et des jouets récents ont transposé dans l'espace les thèmes du bon vieux Far West) et les monstres d'ailleurs, nouveaux indiens qui supportent les mêmes jeux, les mêmes rêves, les mêmes appropriations. Des méchants continuent à entraver les progrès d'une civilisation bonne et conquérante. Mais tout cela se passe sans qu'une population terrestre reconnaissable ne soit concernée. Le jouet d'aujourd'hui plonge plus que jamais dans l'imaginaire le plus fabuleux. Il rencontre de façon encore plus visible qu'hier contes et légendes de nos plus vieilles traditions.

Mais que peut faire l'enfant de ces jouets ? Est-il pour autant enfermé dans les représentations qui lui sont proposées ? En jouant il les réinvente, leur donne de nouvelles significations. En manipulant les jouets, l'enfant, qu'il respecte ou non leur identité de base, en fait ses personnages, les intègre dans son histoire. Il crée, non pas ex nihilo, mais à partir de ces supports que sont ces jouets, même caricaturaux. Le jeu est recréation de sens, projection de valeurs. Dans le jeu, le jouet, par le contexte, les actes de l'enfant, devient différent et unique, support d'une expression originale. Se mêlent alors les significations préalables supportées par l'objet et les désirs portés par le jeu de l'enfant.

Et que fait un artiste qui s'empare d'un jouet, sinon la même chose : il lui donne une nouvelle signification liée au contexte, à l'acte même qui produit l'œuvre. Il y a parallélisme et continuité entre le jeu de l'enfant et l'acte de l'artiste. Tout deux sont producteurs de sens, aucun d'eux n'est enfermé dans ce que représente, symbolise a priori l'objet. Il n'y a pas de jeu possible qui ne soit en même temps appropriation d'un symbole culturel pour en faire symbole expressif personnalisé. Mais le jeu est une production culturelle éphémère, qui ne laisse pas de trace. Les enfants jouant avec les cow-boys et les indiens les recréaient, leur donnaient de nouvelles significations qui devaient en partie échapper au mythe véhiculé. Mais il ne nous en reste rien, car telle est la règle du jeu que de disparaître sans nous laisser un témoignage sinon comme souvenir voué à l'effacement progressif.

A moins qu'un artiste ne retrouve (ou n'invente) ce souvenir, ne le traduise pour nous grâce aux nouveaux moyens expressifs qu'il a appris à maîtriser : l'art est trace, témoignage, ce qui le distingue fondamentalement du jeu. Peut-être les artistes exposés nous laissent-ils entrevoir ce travail de recréation de sens autour d'un jouet ? Non que les enfants aient produit le même sens, mais ils sont certainement passés par la même expérience de la transformation du sens donné. Jouer c'est intégrer des jouets à son propre univers. Si le jouet résiste il sera abandonné. N'est conservé que le jouet qui peut entrer dans l'univers du jeu. Mais il ne peut rester dans le jeu tel qu'il était au départ. De la même façon, l'artiste fait entrer le jouet dans son univers. En ce sens il joue pleinement avec le jouet et invite le spectateur à jouer à son tour, avec les objets et les représentations, fait naître de nouvelles représentations incommensurables aux anciennes. L'art est bien, comme le jeu de l'enfant, cette possibilité de faire émerger du neuf avec de l'ancien.