



HAL
open science

Regard anthropologique sur Pierre Bruegel l'Ancien et ses Jeux d'enfants.

Thierry Wendling

► **To cite this version:**

Thierry Wendling. Regard anthropologique sur Pierre Bruegel l'Ancien et ses Jeux d'enfants.. 2021.
hal-03335566

HAL Id: hal-03335566

<https://hal.science/hal-03335566>

Preprint submitted on 6 Sep 2021

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.

Regard anthropologique sur Pierre Bruegel l'Ancien et ses *Jeux d'enfants*.

version du 6.9.2021

Le jeu du regard

Extrait d'un carnet d'ethnographe :

J'observe sur la place d'une commune flamande une multitude d'enfants qui jouent. Si nombreux, si bruyants, si mobiles que j'ai du mal à les compter. Au milieu de la scène, six garçons s'amuse à saute-mouton ; derrière eux, onze bambins imitent une procession de mariage ; il y a des toupies et des poupées, des billes et des quilles, des rires et des cris. Par dizaines, tous ces jeux s'offrent à mon attention, je gambade d'une scène à une autre, entraîné par un mouvement, une tache de couleur, un détail incongru. Plus proche du lieu d'où mon regard plonge, la course d'un pantalon rouge me fait repérer un puis deux cerceaux qui roulent sur le sol, dirigés par des baguettes. Et est-ce la tension du jeu qui m'attire, en bas à gauche, vers un astragale ? La joueuse et sa compagne suivent avec une telle intensité son trajet dans l'air que le temps semble suspendu. Et à quoi jouent, sur la droite, ces enfants qui envoient leur bonnet par-dessous les jambes d'un des leurs ?

Je pourrais poursuivre sur des pages et des pages ces énumérations et ces ébauches de question, car il y a ainsi plus de 220 enfants jouant seul, par deux, par trois ou en bande à ce qui m'apparaît, au départ, comme une infinité de jeux. J'en reconnais certains auxquels je participais naguère, d'autres dont j'ai lu des descriptions, par exemple la toupie (le « sabot ») dont la rotation est entretenue par un fouet. Pour ceux que je n'identifie pas immédiatement, j'imagine parfois un ressort ludique, comme le maintien d'un équilibre instable, à califourchon sur un tonneau.

Je me trouve dans un entre-deux qui juxtapose connaissance intime (j'ai joué à saute-mouton, j'ai percuté des quilles et lancé des osselets, j'ai porté un masque et laissé s'envoler des ballons remplis d'air) et ignorance (que sais-je de ces jeux pratiqués jadis le long de l'Escaut ?). Dans cet entre-deux, je reste, comme beaucoup, fasciné par cette scène peinte par Pierre Bruegel l'Ancien en 1560 et que j'observe, un jour de 2018, assis sur une banquette du Kunsthistorisches Museum de Vienne.

Si cette note ethnographique imaginaire suffit peut-être à rappeler la puissance de détails et de vie que renferme ce tableau¹, elle ouvre aussi la réflexion sur ce que signifie d'un côté peindre une réalité sociale et d'un autre côté se plonger dans la représentation d'une telle réalité. Le peintre (comme l'écrivain) choisit certains éléments du monde et les arrange pour provoquer des effets (frustes ou subtils) sur ceux et celles qui examinent son œuvre. Quant au regardeur — lecteur d'un texte ou contemplateur d'une scène de genre ; l'artiste étant lui-

¹ C'est un « Wimmelbild », littéralement une image qui grouille de monde, cf. Sabine Pénot et Elke Oberthaler, « 50. Pieter Bruegel the Elder. Children's Games », dans Sabine Haag. *Bruegel* [Catalogue], Wien, Kunsthistorisches Museum, 2018, p. 130-134.

même le premier regardeur—, il ou elle se trouve toujours, au moins l'espace d'un instant, vivre cette scène comme s'il était au cœur de l'action ; oubliant donc la médiation de l'image, et que cette réalité "pittoresque" est d'une autre nature que la réalité qu'elle dit reproduire ou suggérer. En même temps, chacun ne cesse de sortir de l'image pour en livrer des interprétations (triviales ou raffinées). Ce sont ces aller et retour, ces dialogues, intemporels ou concrets, entre regardeurs, c'est ce processus conjoint ou successif de création et d'interprétation de sens, que j'aimerais ici considérer à travers les gestes, graphiques et ludiques, qui animent ce tableau emblématique.

Avec ses *Jeux d'enfants*, Bruegel² a constitué un repère remarquable dans l'histoire des idées et des représentations : par ses qualités esthétiques, par la richesse de sa documentation, par sa notoriété, par ses mystères, l'œuvre s'impose. Ce grand tableau (116 x 161 cm) n'a cessé de poser à tous ses regardeurs d'innombrables problèmes (depuis l'identification des jeux jusqu'à la compréhension de la portée morale ou symbolique que son auteur ou ses contemporains voulaient lui attribuer) et il a suscité une littérature abondante, principalement en histoire et en histoire de l'art ; j'en ai retenu certains éléments pour l'aborder dans une perspective anthropologique qui remarque l'importance sociale, culturelle et cognitive des pratiques ludiques, mais constate aussi que, dans l'historiographie comme dans l'histoire de l'ethnologie, l'intérêt pour ces pratiques ludiques a connu de larges fluctuations.

Ceci m'amène à reconnaître dans Bruegel, de manière tout à fait anachronique, un collègue ethnologue admirablement doué : il a composé une ethnographie visuelle des jeux d'enfants qui reste impressionnante. J'envisage ensuite comment ce savoir pré-ethnologique a pu se constituer dans la Flandre du XVI^e siècle. Cet incroyable catalogue ludique dévoile cependant certains biais : le choix des jeux représentés comme le lieu où ils sont mis en scène nous orientent vers la grille de lecture déployée par Bruegel ou suggérée par son commanditaire. Enfin, on veillera à ne pas oublier la dimension ludique que peut contenir la figuration d'une multitude de jeux. Il y a, autrement dit, du jeu dans le tableau.

La grille du jeu

Premier grand ethnographe des jeux, Bruegel l'est assurément. Sa peinture à l'huile sur panneau de bois constitue une remarquable description graphique de presque cent jeux (le nombre précis varie selon les analystes : de 78 détaillés

² Le présent texte distingue volontairement "Bruegel" (sans h) pour Pierre Bruegel l'Ancien, de ses descendants "Brueghel" (avec h) car ce sont les orthographes qu'ils avaient eux-mêmes adoptées. Par ailleurs, j'ai gardé dans les citations les orthographes originales des auteurs rapportés, ce qui fait qu'on trouve aussi Breughel, Breugel... Le texte utilise deux types de guillemets : français « ... » pour les citations, anglais "..." pour les mises à distance

par Jeannette Hills à 91 identifiés chez Sandra Hindman³). Par rapport à une liste, comme celle de Rabelais dans *Gargantua*, par rapport à un projet normatif de compilation des règles comme celui d'Alphonse X de Castille au XIII^e siècle, par rapport à certaines allégories qui condamnent les jeux par une simple mention iconographique, chacune des scènes du tableau de Bruegel fournit l'instantané d'une véritable pratique ludique.

Le geste, souvent collectif, est saisi à un moment crucial : dans le saute-mouton, un garçonnet prend son élan, deux bondissent par-dessus le dos d'un camarade, tandis qu'un dernier se place en équerre pour devenir à son tour l'obstacle à franchir. Devant eux, dans une parodie de joute équestre, deux cavaliers —juchés sur des montures de corps emboîtés— se tirent, chacun en sens inverse, pour faire tomber leur adversaire.

Si Bruegel marque, dans ce tableau, une indifférence à l'individualisation des visages, il a en revanche porté une grande attention à la dynamique de chaque action : toutes ces formes enfantines soulignent les énergies à l'œuvre dans les dispositifs ludiques représentés. L'exactitude du geste, renouvelée sur tous ces jeux, révèle l'observation directe.

On sait, depuis les années 1970, que des dessins —dits— d'après nature (*Naer het leven*, que l'on croyait de la main de Bruegel) ont été réalisés ultérieurement par un artiste copiant au crayon certains motifs. Mais la disparition des "vrais" travaux préliminaires n'infirme en rien que Bruegel a dû rassembler une documentation précise (soit sur le vif, soit régulièrement dans son atelier, comme un ethnologue notant chaque soir les observations du jour) pour composer puis peindre ses *Jeux d'enfants*.

Le mot et l'idée d'« ethnographie » n'existait pas au XVI^e siècle, mais le Bruegel qui donne à voir ces interactions sociales et ces techniques du corps a constitué ce que l'on peut reconnaître aujourd'hui comme une ethnographie visuelle des jeux de son époque⁴, « an encyclopedic representation of games⁵ ». Ce savoir pré-ethnologique se base assurément sur l'observation. Avec Michael Gibson et d'autres analystes, on peut accorder du crédit au premier biographe de Bruegel décrivant, une trentaine d'années après son décès, comment « Pierre le Drôle » et un de ses amis pratiquaient à leur manière ce que les ethnologues appellent depuis Bronislaw Malinowski une « observation participante » :

³ Jeannette Hills, *Das Kinderspielbild von Pieter Bruegel d. Ä. Eine volkskundliche Untersuchung*, Wien, Selbstverlag des österreichischen Museums für Volkskunde, 1998 [1957]. Sandra Hindman, « Pieter Bruegel's Children's Games, Folly, and Chance », *The Art Bulletin*, vol. 63, n° 3, sept. 1981, p. 447-475 (s'appuyant pour ce décompte sur Victor de Meyere, 1941).

⁴ En matière ludique, la matière fournie par Pierre Bruegel l'Ancien ne s'arrête pas aux *Jeux d'enfants*. À ses autres tableaux connus (*Paysage d'hiver* de 1565, *Le triomphe de la mort* vers 1562...), il conviendrait d'ajouter ses dessins, les gravures faites d'après ses œuvres, ou encore les travaux réalisés par les membres de sa dynastie qui ont repris des pièces perdues (comme la *Rixe de paysans* de Pierre Brueghel le Jeune).

⁵ Amy Orrock, « Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the Humanist Educators », *Journal of Historians of Netherlandish Art*, vol. 4, n° 2, Summer 2012, p. 1-23. (citation p. 15).

« Franckert et Breughel prenaient plaisir à aller aux kermesses et aux noces villageoises, déguisés en paysans, offrant des cadeaux comme les autres convives et se disant de la famille de l'un des conjoints. Le bonheur de Breughel était d'étudier ces mœurs rustiques, ces ripailles, ces danses, ces amours champêtres qu'il excellait à traduire par son pinceau, tantôt à l'huile tantôt à la détrempe⁶. »

Le tableau est si admirable et si riche que l'on pourrait le croire exhaustif (ou du moins représentatif) des jeux des gamins des Flandres du XVI^e siècle. Aussi faut-il remarquer que Bruegel y oublie pourtant nombre de jeux.

Si le contexte estival du tableau explique l'absence de glissades sur la glace, on peut s'étonner en revanche de l'omission de tout jeu de hasard, d'argent, de pions. Le tableau délaisse des jeux que l'Église a régulièrement condamnés. Dans sa réalisation d'un autre sujet, brutalement eschatologique, Bruegel fait au contraire figurer des cartes à jouer et un « jeu de tables » (un backgammon) parmi les remparts illusoires que balaye *le Triomphe de la Mort*. Même les procédures aléatoires pour déterminer le début d'un jeu (le pile ou face, la courte paille, le doigt mouillé) sont invisibles. Et le seul instrument de hasard qui apparaît sur le tableau est un toton (un dé monté comme une toupie) mais la mouffette qui le manie l'agite comme un hochet.

On peine à trouver des luttes ou des jeux violents. Il y a bien quelques jeux rudes, mais la seule bagarre se voit refroidie par un seau d'eau lancé sur les deux garnements. De même si un garçon s'exerce à marcher avec des échasses, cela ne donne pas lieu à une joute d'échasses comme il en existait à Namur depuis le début du XV^e siècle. Ici les enfants ne s'entraînent pas au tir à l'arc, ni ne jouent aux soldats. Jeu de main signifie-t-il jeu de vilain ? On ne déniche ni main chaude, ni pied-de-boeuf, ni mourre. Autre lacune ludique, les jeux avec la nourriture : aucun chenapan ne projette avec une cuiller le contenu de son bol.

Il n'y a pas de violence ni non plus d'obscénité. Certes, une gamine joue avec de la merde, une autre regarde le jet d'urine qui jaillit de sa vulve, mais je partage l'idée que le registre est plus celui de l'exploration que du scatologique ou du scabreux. La pudeur reste présente, y compris quand une petite fille fait une galipette, puisque sa jupe retournée ne laisse entrevoir qu'un voile qui cache son derrière. C'était pourtant un classique dans les gravures populaires des jeux sur glace de montrer ce qui arrive à une dame qui tombe à la renverse. Bruegel ne ridiculise jamais son sujet. J'ai déjà indiqué qu'il ne suggère pas les préliminaires des jeux, mais il ne témoigne pas non plus de leur achèvement, qui implique parfois des gages plus ou moins violents ou

⁶ Carel Van Mander, *Le livre des peintres. Vie des peintres flamands, hollandais et allemands* [1604], traduction, notes et commentaires par Henri Hymans, Paris, J. Rouam, 1884-1885, p. 300.

cruels : tel jeu de balle, anodin sur la peinture de Bruegel, se terminait dans l'Amérique des années 1940 par un perdant qui devait exhiber ses fesses.

Le si riche tableau de Bruegel souffre encore de nombreux manques. Pas de course, de barre, de jeu de chat, de balle et de raquette, ni même de jouet à traîner pour les tout-petits. Même les jeux avec les animaux sont quasiment absents. Ni chat ni chien, juste deux oiseaux (une chouette et probablement un pic noir) dont on peine à identifier le jeu auquel ils se prêtent.

Le jeu du savoir

Ce tableau *a priori* si vaste et si exhaustif oublie donc de grandes familles de jeu, notamment les jeux appelés de nos jours de hasard et d'argent, les courses et les luttes, les jeux avec les animaux, les jeux obscènes. Fort animés, ces enfants se révèlent avant tout bien sages. Avant d'envisager plus avant ce que ces jeux montrés ou ignorés peuvent signifier, il convient de considérer le fait de réunir ainsi une collection (visuelle) de jeux.

En affichant tant de petites scènes, chacune consacrée à un jeu précis, le tableau témoigne d'un intérêt particulier pour les jeux de l'enfance. À ce titre, il marque un moment de constitution d'un certain savoir sur les jeux. On sait que les peintres, comme les savants et les écrivains, ont selon les régions et les époques développé des intérêts fluctuants pour la matière ludique. Pour ne donner qu'un exemple, on serait bien en mal avec un contemporain de Bruegel comme Véronèse d'avancer une quelconque analyse des pratiques ludiques vénitiennes. Peindre des jeux n'est donc jamais anodin et l'exubérance ludique du tableau de Bruegel est révélatrice.

Le thème n'en était certes pas avant-gardiste puisqu'il existe de nombreuses représentations antérieures d'enfants qui jouent, notamment dans les livres d'heures ou les *marginalia*. Là où Bruegel innove, c'est dans l'abondance des scènes et dans leur arrangement car il choisit de regrouper cette multitude de scènes dans un tableau unique. On remarquera que celles-ci ne sont cependant pas organisées dans un mouvement d'ensemble, elles sont simplement juxtaposées pour donner une vision synoptique de tous les jeux représentés.

Quel projet et quel contexte rendent possibles la réalisation, et la réception, d'une telle œuvre mettant en avant les activités ludiques ? Dans le cas de la peinture flamande des Pays-Bas du XVI^e siècle, une partie de la réponse tient à l'inclination que les bourgeois d'Anvers affectent alors pour le réalisme des matières et de la vie. C'est une époque où la représentation du quotidien, la mise en scène de la sociabilité, notamment villageoise, prennent forme dans la peinture de chevalet.

En dessinant une kermesse, en peignant un mariage paysan, un personnage du folklore oral (*Dulle Griet*), en traduisant visuellement des expressions typiques de la langue vulgaire (*Les Proverbes flamands*), Bruegel contribue à un

savoir pré-ethnologique, ou pré-folklorique, qui se caractérise par son attention à des éléments *a priori* communs, banals ou anecdotiques de l'expérience humaine. En contraste, on se rappelle que l'art médiéval, tel qu'il s'est notamment exprimé dans des ivoires gravés, se limite à la représentation de quelques jeux (les échecs, les dés, les tables, les hautes coquilles) qui signalent par là leur emprise disons symbolique.

Comprendre les significations premières d'un tableau comme les *Jeux d'enfants* oblige à se replonger dans une époque — pas si lointaine à l'échelle de l'histoire de l'humanité — qui ignore la captation et la diffusion en série d'images photographiques. Dans ce contexte d'images rares, mais non pas absentes, la peinture de chevalet reste réservée aux intérieurs cossus. Le tableau procure alors une évidente satisfaction esthétique ; il est naturellement source de prestige mais s'avère aussi outil de savoir, comparable aux anciennes planches de dictionnaire qui assemblaient plusieurs illustrations d'un même sujet. On peut ainsi considérer une large part de la production de Jan Brueghel le Vieux, dit de Velours (fils de Pierre), et de son propre fils, dans cette perspective d'une peinture à visée encyclopédique : les bouquets, les guirlandes de fleurs ou de fruits livrent une flore, les jardins d'Eden ou les arches de Noé une faune d'animaux exotiques ou remarquables⁷. Ce savoir se prête aussi à la récréation ; il faut les contempler en jouant à retrouver le nom de chaque animal, de chaque plante.

Les *Jeux d'enfants* participent de cette idée de collection. Et il faut ici bien mesurer l'effort que manifeste la constitution d'un tel inventaire. Combien de jeux de notre propre enfance serions-nous capables d'énumérer ? Dans un projet comparable, Philippe Grand⁸ a, en 1983, avec l'aide de nombreux instituteurs sollicitant leurs élèves et grâce à la technique photographique, pu constituer une documentation visuelle de seulement soixante jeux traditionnels suisses.

Un peu après Bruegel, vers 1600, Pieter van der Borcht — dont une spécialité était l'illustration d'ouvrages de botanique — dessine à son tour de nombreux jeux d'enfants en les mettant en scène dans un genre qu'il affectionne : les singeries ; il dispose d'autres jeux que Bruegel, notamment un trotteur, souvent utilisé dans les *Âges de la vie* pour suggérer la petite enfance, ou encore des jeux guerriers comme le tir au papagaye. Malgré ces ajouts, le répertoire des jeunes singes reste limité à moins de trente jeux. Si l'entreprise de Bruegel apparaît ainsi remarquablement poussée, elle s'inscrit aussi dans son temps.

⁷ Le succès des nombreuses *Entrées des animaux dans l'arche de Noé* (par Jan Brueghel, Paul de Vos, Jacob Savery...) participe de cette vocation encyclopédique que l'art de la Renaissance s'est plu à endosser.

⁸ Philippe Grand (*et al.*), *Jeux de notre enfance. Jeux de nos enfants*, Sierre, Radio-télévision suisse romande et Monographic SA, 1983.

Dans les *Jeux d'enfants*, le savoir se fait sans doute moins "nécessaire" que dans *l'Entrée des animaux dans l'Arche de Noé* (par Jan Brueghel l'Ancien, dit de Velours, vers 1620) même si —entre nous— je m'interroge sur l'utilité économique que présentait pour un bourgeois des Flandres du XVI^e siècle la capacité à identifier l'éléphant, l'autruche ou l'ara. J'ignore si les contemporains de Bruegel considéraient futile ou non ce savoir sur les jeux d'enfants, mais un tel tableau permettait assurément d'expérimenter la démarche "scientifique" de la série en reconnaissant qu'elle se prêtait à n'importe quel objet.

Nous sommes donc avec Pieter Bruegel l'Ancien, avec Pieter van der Borch, avec Martin Van Cleve (que j'évoquerai bientôt) face à des artistes qui dessinent des sortes de catalogues visuels. Cette notion de catalogue me semble utile pour identifier une démarche spécifique. On trouve souvent des représentations de jeu ou de jouet, par exemple le moulinet qu'un enfant tient dans le tableau fameux de Bosch, *l'Escamoteur*, mais un, deux voire trois objets ne font pas un catalogue. Pour donner un ordre d'idées, je proposerais de recourir à cette notion de catalogue dès qu'un créateur associe plus de cinq objets distincts, mais d'une même famille, dans une composition⁹. Ce chiffre de cinq n'est pas entièrement arbitraire, il correspond à la limite du « *subitizing* » ou reconnaissance globale immédiate d'un nombre d'items sans avoir à les compter.

La présence d'un catalogue dans une œuvre témoigne d'un effort de la perception transmis (volontairement ou non) de l'artiste au regardeur (qui peut aussi y être, ou non, sensible). Dans *Les jeux d'enfants*, à côté des activités ludiques, on peut ainsi relever différents niveaux de catalogage. Les quatre arbres qui figurent sur le tableau sont d'une même espèce : ils ne constituent aucunement l'ébauche d'un catalogue arboricole. Les quelques bâtiments représentés et différenciés commencent en revanche à suggérer un intérêt urbain. Enfin la variété des couvre-chefs portés par les enfants est remarquable, car il y en a au moins une dizaine ; en l'absence d'autres éléments factuels, il serait délicat d'en tirer des conclusions (dans une approche symbolique, on pourrait – en caricaturant – y chercher une illustration de l'expression « porter le chapeau », mais j'y verrais plutôt un témoignage des notes glanées sur le vif avec tel bonnet de joueur, croqué dans ses gestes et sa tenue, se retrouvant ultérieurement sur le panneau, sauf recomposition voulue par l'artiste). Un catalogue ne signifie pas nécessairement une intention, mais marque toujours une attention.

Je ne connais pas assez bien la peinture flamande pour évaluer et comparer tous les thèmes qui ont fait l'objet de mises en catalogue aussi élaborées que ces activités ludiques chez Bruegel. Deux d'entre eux sont particulièrement

⁹ Il faudrait bien sûr étendre cette notion de catalogue aux séries d'un même artiste, voire à son œuvre entière.

présents : la faune avec les animaux du Jardin d'Eden ou entrant dans l'arche de Noé (qui était d'ailleurs un des jouets les plus diffusés dans l'Allemagne luthérienne comme dans les pays anglo-saxons protestants) et la flore (en lien avec la découverte alors en cours d'innombrables espèces). Probablement moins fréquents, les catalogues de jeux d'enfants ont néanmoins participé d'un même esprit. Et si, bien plus tard, les imageries d'Épinal ont aussi, à leur manière, produit des planches inventoriant jeux ou jouets, il me semble que la culture générale d'aujourd'hui ne propose rien d'équivalent, en tout cas à destination des adultes.

Ce thème si intensément catalogué des jeux de l'enfance n'est peut-être pas anodin. Fêtes villageoises, mariages paysans, divertissements enfantins, les grands thèmes bruegéliens participent d'une culture « vernaculaire » selon l'analyse de Stephanie Porras¹⁰, une historienne de l'art américaine dont je reprends volontiers les conclusions sur la culture populaire pour l'étendre aux pratiques ludiques de l'enfance. En substance, l'attention — que je qualifie un peu abusivement d'ethnographique — de Bruegel témoigne d'une époque qui se marque par la publication de dictionnaires multilingues (pour encourager l'usage du néerlandais), de collections de chants, de recueils de proverbes populaires et par un intérêt général pour l'histoire locale, l'étymologie, les observations sur les coutumes et costumes paysans. En une période d'intenses transformations sociales, politiques, économiques et religieuses, la figure du paysan témoigne d'un passé qui serait comme figé depuis Tacite. Il incarne dès lors une identité néerlandaise (*Netherlandish*) ambiguë, à la fois arriérée et authentique, dont les mœurs, par exemple le goût de la fête et des boissons, peuvent paraître excessives mais témoignent aussi d'une sociabilité et d'un esprit de tolérance qui sont appréciés. La clientèle de Bruegel est composée de riches marchands, artisans, banquiers. Le paysan devient, sous le pinceau de Bruegel, l'illustration contemporaine d'une culture primordiale dans laquelle l'élite anversoise reconnaît ses origines et ses valeurs fondamentales. En regard de ces racines paysannes, la mise en scène de l'enfance, de cette période primordiale par laquelle tout adulte est passé, participe d'une même quête de l'origine.

Se retrouve ici un élément régulièrement présent dans l'émergence d'une attention ethnologique. Comme l'a précisé Daniel Fabre dans son « paradigme des derniers¹¹ », un programme anthropologique, ou pré-anthropologique, se met souvent en place autour d'un sentiment de perte. Avec la représentation des jeux de l'enfance convergent la conscience d'une transition individuelle et

¹⁰ Stephanie Porras, « Producing the Vernacular: Antwerp, Cultural Archaeology and the Bruegelian Peasant », *Journal of Historians of Netherlandish Art*, vol. 3, n° 1, Winter 2011, p. 1-29.

¹¹ Daniel Fabre, « Chinoiserie des Lumières. Variations sur l'individu-monde », *L'Homme*, n° 185-186, 2008, p. 269-299 (citation p. 279).

le constat d'une transformation sociale. Le peintre, le commanditaire ou le regardeur sont des adultes qui se rappellent avoir été des enfants, qui savent que le monde a changé, et qui, peut-être même, s'inquiètent des évolutions qu'ils pressentent.

La place des jeux

On ignore qui fut le commanditaire des *Jeux d'enfants*. Il y en eut un nécessairement, car seule une commande justifiait de se lancer dans la production d'un tableau de cette taille. Sa valeur devait alors être comparable aux autres grandes œuvres de Bruegel. Quand, le 14 juin 1594, l'archiduc Ernest d'Autriche entre à Anvers en tant que nouveau gouverneur du plat pays envoyé par l'autorité espagnole, c'est plusieurs toiles de Bruegel d'un même format (*Les Saisons*, au nombre de six car on distinguait alors petit et grand printemps, automne et arrière-saison) que lui offre la ville pour l'honorer grâce à des cadeaux prestigieux.

Pour tenter de comprendre les motifs d'une telle commande, on ne dispose d'aucune donnée objective externe, seulement de ce qui est représenté sur le panneau et de ce que l'on peut inférer (ou plutôt conjecturer) par comparaison. Une huile sur bois de Martin Van Cleve (qui date aussi des années 1560) apporte ici un élément essentiel. Artiste anversois, Van Cleve a peint des scènes de genre qu'il est intéressant de mettre en regard de celles de Bruegel car elles traitent souvent des mêmes thèmes sous un tour plus explicite. Si les *Jeux d'enfants* de Bruegel ne montrent que des jeunes mineurs, le tableau de même nom peint par Van Cleve (coll. de Saint-Germain-en-Laye) place au premier plan, sous un porche en ruine (hommage au Portique ou plus généralement à l'Antiquité ?), un maître d'école qui semble surveiller la place de récréation où ses pupilles s'exercent, comme chez Bruegel, à une multitude de jeux. Le parallélisme des deux œuvres incite ainsi à considérer les associations que les contemporains de Bruegel et de Van Cleve pouvaient discerner entre pédagogie et jeux.

Une autre historienne américaine, Amy Orrock, a livré une analyse iconographique et textuelle qui souligne à quel point les *Jeux d'enfants* répondent à la vision que les éducateurs du XVI^e siècle (Érasme en premier lieu) se font sur l'importance du jeu pour l'enfant. Les *Jeux d'enfants* de Bruegel et de Van Cleve ont d'ailleurs, en leur temps, été reproduits quelques fois, preuve de l'intérêt qu'ils suscitaient. Ils présentent une enfance relativement sage où le jeu est contenu dans les limites d'un cadre ; et les scènes ludiques, dans leur multitude même, renouvellent cette règle d'ordre : à la différence d'une vraie cour de récréation, jamais les jeux ne se mélangent, ne se perturbent. Le tableau a ainsi pu être réalisé pour un commanditaire qui tenait à manifester son attention aux questions éducatives. À Anvers, les écoles privées (régulées par la Guilde de Saint-Ambroise) connaissent alors un

développement remarquable. Il y a ainsi une certaine logique à considérer la maison peinte au centre du panneau comme l'école d'où les enfants sont sortis s'égayer un instant et où ils retourneront bien vite.

Michel Manson¹², spécialiste du jouet dans l'Ancien Régime, a de plus noté que les tableaux de jeux d'enfants de cette période ont comme caractéristique commune de disposer les jeunes joueurs sur une place urbaine (par opposition à des espaces sauvage, liminaire ou domestique). Jean-Claude Schmitt et Pierre-Olivier Dittmar ont de leur côté rappelé que ces jeux d'enfants furent longtemps relégués à ce que l'on nomme aujourd'hui les *marginalia*, autrement dit les manuscrits, les miséricordes des stalles de cathédrales, les closoirs des plafonds peints. Avec Bruegel et ses équivalents, on assiste ainsi à une re-focalisation de la représentation du jeu. Il devient central tant dans l'espace représenté (la place urbaine) que dans le lieu choisi pour exposer le tableau (la salle à manger¹³).

Cet envahissement (iconographique) de l'espace public par les enfants peut aujourd'hui nous surprendre. Il faut cependant se rappeler que les rues et les places ne cessèrent d'être leur terrain de jeu qu'avec l'avènement de l'espace domestique bourgeois au XIX^e siècle et de l'automobile au XX^e siècle. Après la Première Guerre mondiale, il était encore banal de voir les enfants des grandes villes faire rouler leurs cerceaux dans les rues, exactement comme Bruegel les a dessinés. Mais il y a dans cette vision « réaliste » peut-être aussi un enseignement à tirer. Chez Bruegel, comme chez Van Cleve et bien d'autres artistes, l'enfant, habillé proprement (ou d'une nudité angélique comme dans les estampes allégoriques de Maarten de Vos l'Ancien en 1581), observe des pratiques assez sages. Il est autrement dit civilisé et son jeu au milieu de la ville, ou à ses alentours immédiats, tranche avec une autre vision possible qui mettrait en exergue un enfant sauvage, désordonné, destructeur, violent.

En situant explicitement les jeux d'enfants sur la place publique, ces représentations développent donc implicitement une autre opposition. Celle entre les lieux décents et la taverne que les moralistes ont souvent dénoncée comme un lieu de perdition car on y boit, on y joue, on s'y livre à la violence et au blasphème. Comme souvent en matière morale (ou religieuse), les regards sur la taverne s'avèrent variés. Dans tel tableau de David Teniers II, le Jeune, les *Joueurs de cartes dans une auberge* (vers 1645, Musées royaux des Beaux-Arts de Bruxelles) font preuve d'une attention tranquille qui n'attire pas la critique. Teniers montre toujours une empathie pour les personnes (ou les singes

¹² Michel Manson, « Les jouets et les jeux des enfants sont sur la place (1560-1660) », dans Laurence Baudoux-Rousseau, Youri Carbonnier, Philippe Bragard (dir.), *La place publique urbaine du Moyen Âge à nos jours*, Arras, Artois Presses Université, 2007, p. 69-77.

¹³ Cf. Claudia Goldstein, « Artifacts of domestic life: Bruegel's paintings in the Flemish home », *Netherlands Yearbook for History of Art*, vol. 51 The Art of Home in the Netherlands 1500-1800, 2000, p. 172-193.

anthropomorphisés) qu'il peint et présente ainsi un humanisme typique de Bruegel (dont il a d'ailleurs épousé une petite-fille). Mais à un tel tableau (certes souvent reproduit ou imité) qui célèbre une sociabilité locale, ludique et innocente, combien d'autres scènes qui mettent en relief l'explosion des passions autour d'une table de jeu ? À la même époque, début XVII^e siècle, un Adriaen Brouwer multiplie les rixes de joueurs avinés où se trahit peut-être une violence personnelle intense, mais où s'exprime aussi une condamnation morale et religieuse de longue durée à l'encontre des jeux¹⁴. Il faut donc contraster d'un côté ces représentations où des adultes, échoués dans quelque sombre mastroquet de mauvais aloi, risquent leur vie ou leur âme aux dés et aux cartes, et d'un autre côté celles où des enfants s'égaient raisonnablement au vu de tous. Aussi opposées soient-elles, ces deux types de représentation du jeu pouvaient cependant se retrouver dans un même intérieur domestique car elles transmettent paradoxalement un même message : cette maison n'est pas un tripot.

Le premier acquéreur connu des *Jeux d'enfants* de Bruegel illustre d'ailleurs à sa manière la complexité du rapport aux jeux. Il se trouve en effet qu'Ernest d'Autriche, celui-là même qui avait reçu la série des *Saisons* lors de sa « Joyeuse entrée » à Anvers, se découvrit dès lors un intérêt affirmé pour l'art flamand qui se manifesta par la constitution d'une importante collection, rassemblée en moins d'un an puisqu'il décède brutalement le 24 février 1595. Dans son analyse détaillée de cet « archiduc oublié » de l'histoire de l'art, il est significatif qu'Yvo Raband¹⁵ oublie de rappeler que ce collectionneur remarquable fut aussi un grand joueur. On le sait grâce à son argentier qui notait assez scrupuleusement ses dépenses. L'extrait suivant de son registre entre les 16 et 22 juillet 1594, tel que l'a reproduit le docteur Coremans, est pour nous très évocateur :

« [16 juillet] Au secrétaire Praets, pour l'achat, fait à son cousin, d'un tableau de Breugel : *Les Noces des paysans*, 100 couronnes (160 florins) [...] À Jean de Wukh, acheté quelques tableaux, tels qu'un *jeu d'enfants*, de Breugel ; item, un tableau représentant les Trois Rois ; item, un autre représentant N.D. ; item, pour un cadeau qui lui a été fait, 1,000 florins de Brabant ([*au total* :] 538.40 fl.) [...] Le 17, donné à Son Altesse, pour jouer, 50 couronnes à 63 sous. (84 fl.). Item, le 22, pour jouer, 50 couronnes à 63 sous (84 fl.). Item, encore, la même somme (84 fl.). Item, je paye à sire Preiner, qui avait gagné et prêté au jeu à Son Altesse, 221

¹⁴ Cf. Roberte Hamayon, « Pourquoi les “jeux” plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu ou le “jeu”, forme élémentaire de rituel à partir d'exemples sibériens », dans Georges Thinès & Luc de Heusch (dir.), *Rites et ritualisation*, Paris, Éditions Vrin, 1995, p. 65-100.

¹⁵ Ivo Raband, « Collecting the Painted Netherlands : The Art Collection of Archduke Ernest of Austria in Brussels », dans Andrea Gáldy and Sylvia Heudecker (dir.), *Collecting Nature*, Cambridge Scholars Publishing, 2014, p. 109-123.

couronnes (371.17 fl.). Le même jour, Son Altesse donne à la pauvre veuve Agathe de Mauléon, en aumône 3.36 fl.¹⁶ »

Dans l'accumulation des adverbess « *items* » du 22 juillet, j'imagine le secrétaire intime retournant tirer de l'argent frais du coffre puis reportant en son registre les effets d'une déveine persistante. En fin de soirée, l'archiduc laisse au total 539 florins sur le tapis, soit exactement la même somme que celle déboursée quelques jours plus tôt pour l'achat groupé des *Jeux d'enfants*, d'une *Adoration des mages*, d'une *Vierge Marie*... De fait, pendant la courte période où il gouverne les Pays-Bas espagnols, de 1594 à sa mort en 1595, Ernest ne cesse de jouer et de perdre, dépensant sans doute plus au jeu qu'en tableaux et en aumônes. J'ignore les motivations qui furent à l'origine de l'acquisition des *Jeux d'enfants*, mais j'y lirais volontiers, avec un brin de malice, le paradoxe d'un homme qui, s'adonnant avec passion aux jeux de hasard et d'argent, se rachète une sorte d'innocence première. (Après son décès, une partie des œuvres qu'il possédait de Bruegel constituera la base de la collection aujourd'hui conservée à Vienne).

Les jeux d'usage

Il convient de finir ces réflexions par quelques remarques sur le contexte d'utilisation d'un tableau comme les *Jeux d'enfants*. De telles œuvres sont conçues pour nourrir la discussion dans les demeures des marchands et des banquiers d'Anvers. On relève les détails, leur abondance, leur pertinence (ou leur impertinence). Ici on identifie les jeux, là on cite les proverbes mis en image, ailleurs on admire les paysages ou on s'étonne de la rigueur des hivers. On cherche la signature de l'artiste et on se réjouit de la trouver (tout en bas, à droite) sous une fillette qui joue à la marchande et prépare avec une brique le pigment du peintre. Chaque détail peut déclencher un commentaire, une remarque ou susciter quelque anecdote personnelle. Bref, ces œuvres encyclopédiques doivent être pensées avant tout comme des machines qui provoquent l'interprétation, la discussion, la conversation. À cet égard, des explications trop fermées, aussi riches soient-elles, (tableau calendaire à la Claude Gaignebet, critique de l'enfantillage des adultes selon Rose-Marie et Rainer Hagen, sottise ou folie humaine chez Sandra Hindman¹⁷ ...), ne peuvent, en l'absence d'éléments irréfutables, emporter mon adhésion car elles ne donnent pas suffisamment à considérer que ces œuvres sont peut-être surtout conçues pour soulever des lectures polyvalentes.

¹⁶ Coremans, « L'archiduc Ernest, sa cour, ses dépenses, 1593-1595, d'après les comptes de Blaise Hütter, son secrétaire intime et premier valet de chambre », *Compte-rendu des séances de la commission royale d'histoire*, tome 13, 1847, p. 85-147.

¹⁷ Claude Gaignebet, « Le combat de Carnaval et de Carême (1559) », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, n° 2, 1972, p. 313-345. Rose-Marie et Rainer Hagen, *Pieter Bruegel l'Ancien, vers 1526/31-1569. Paysans, fous et démons*, Köln, Taschen, 2017. Sandra Hindman (cf. *supra*).

Michael Gibson¹⁸ a, à propos du *Portement de Croix* de Bruegel (de 1564), bien décrit comment le peintre détourne l'attention du regardeur pour qu'il n'arrive pas directement à la position pourtant centrale du Christ montant le Calvaire. La multiplicité des scènes de jeu fonctionne d'une même manière au sens où on cherche en vain la bonne perspective ou la bonne focalisation. La vue fuit vers le lointain, vers la tour (ou le clocher) qui clôt la rue centrale (selon une perspective à la Sebastiano Serlio) mais zigzague tout aussi bien selon une forme en S qu'affectionne souvent Bruegel. C'est une imitation de procession de mariage qui occupe le centre géométrique, tandis que des lignes convergentes (la barrière, la poutre) pointent la maison (au seuil de laquelle une jeune fille tient, en équilibre sur un doigt, un balai renversé). Si, dans le *Portement de Croix*, les détours aboutissent à la révélation de la vision du Christ, préparée par un premier plan de Déploration mariale, les *Jeux d'enfants* me semblent quant à eux rester dans une indétermination graphique. Les jeux de hasard ont disparu du tableau mais le vacillement du regard recrée une forme d'incertitude. Bruegel défie son regardeur en l'empêchant de centrer son regard.

L'œuvre de Bruegel demande enfin à être aussi interprétée dans le contexte des chambres de rhétorique qui sont à l'époque extrêmement présentes dans la vie sociale et qui multiplient un rapport ludique au langage et à la vie. S'y exprime une joie de vivre sous forme de fêtes, d'apparat, de détournement du langage. Dans la lignée des maîtres rhétoriciens qui jonglent avec les mots, Bruegel joue avec les images pour faire parler ses commentateurs et je n'ai fait que poursuivre ici cette partie que Bruegel a engagée en 1560.

¹⁸ Michael Francis Gibson, *Le Moulin et la Croix: Le Portement de Croix de Pierre Bruegel l'Aîné*, Paris, The University of Levana Press, 2012.