

ETUDE D'UN JEU DE BERGERS BASQUES EN SOULE: URDÁNKA TROISIÈME PARTIE: BILAN ET GÉNÉRALISATIONS

Michel Duvert
Lauburu, Etniker Iparralde

Arnaud Aguergaray
Euskal idazle

"Sans idée anticipée, on ne saurait faire aucune investigation ni s'instruire; on ne pourrait qu'entasser des observations stériles" (Claude Bernard). Dans un premier temps nous avons exposé le jeu d'urdánka, tel qu'il fut recueilli par nos soins, en Soule, auprès de plusieurs informateurs (Duvert et Aguergaray, 1988-1989); nous avons ensuite entrepris une approche sémantique et étendu nos recherches au domaine pyrénéen, ceci afin de conforter une thèse (purement heuristique et sans prétention "explicative") suggérée (Duvert et Aguergaray, 1990) et nettement exprimée par ailleurs (Duvert et Aguergaray, 1989). Cette thèse s'articule sur la proposition suivante: urdánka signifie probablement (en partie au moins) un mode ancien d'occupation de l'espace, basé sur une conception circulaire-centrée.

Dans cette dernière partie nous confortons à nouveau cette proposition en présentant de nouvelles observations, en Labourd, et en ouvrant le thème sur le monde ludique, celui des enfants. Nous présentons un jeu de billes que l'on peut comparer avec urdánka; plus encore, urdánka semble être le seul jeu en Iparralde avec lequel ce jeu de billes puisse être comparé et nous savons que des enfants jouaient à urdánka.

Sommes nous en route vers le monde du chiffre dont nous parle Jaspers? Ou sommes nous dans une sorte de narcissisme qui nous fait prendre nos méthodes de travail et de pensée pour quelque souffle de réalité?

Les théories ne sont pas faites pour rassurer, ni pour nous faire croire que l'on comprend des expériences humaines closes à jamais. "Il n'existe pas de représentation de l'univers; il n'y

a qu'un système des sciences (...). Le monde ne se ferme pas. Il ne s'explique pas par lui-même; mais en lui on s'explique une chose par une autre, indéfiniment. Personne ne sait jusqu'où pénétrera encore la science à venir, quels abîmes s'ouvriront encore devant elle" (Jaspers, 1971).

La fécondité d'une thèse se mesure dans l'acquis capitalisé en cours de route, lors des tests effectués pour apprécier son degré d'adéquation avec le monde qu'elle prétend dire à sa manière (voir les travaux de Popper).

A. LE JEU URDÁNKA

A.1. *Témoignage labourdin*

Autrefois, les bergers d'Ascaïn, comme ceux d'autres endroits (Sare notamment) jouaient à urdánka sur les flancs de Larrun. Le témoin n'a jamais vu ce jeu de son vivant et dans sa jeunesse il ne se pratiquait plus. Son témoignage se fonde sur les dires de son père, né à Harranederria et des vieux bergers qu'il a connus dans sa jeunesse.

1.- On joue en montagne, dans un lieu dit Otsozilo, au village, et que l'on appelle ordoki ou plaza.

2.- Les joueurs étaient cinq bergers qui avaient chacun une xola (c'est ainsi que l'on désigne ici l'etxola) deux étaient du xola des Harraneder, un du xola d'Etxegarai, un du xola d'Uhart et, le dernier, du xola d'Handiena.

Pour jouer, les bergers avaient un bâton spécial, ou *artzairi-makila*. Ce n'était pas leur bâton "habituel", celui utilisé pour leurs allées et venues, pour aller voir les bêtes..., ce dernier était l'*esku-makila*, un bâton ordinaire (voir notre premier travail).

On notera ce chiffre cinq, c'est justement le chiffre "idéal" dont parlait l'un de nos vieux informateurs souletins, Monsieur Arnaud Jaragoyhen qui vient de nous quitter.

- 3.- Le témoin ne se souvient pas des règles.
- 4.- Le jeu s'appelle bien Urdánka.

Ascain, 1991; recueilli par A.A auprès de Monsieur Joseph Gracy, 62 ans, maison Harranedér.

A.2. Le jeu Urdanka à l'école

1.- Au Pays Basque:

Dans notre dernier travail, nous rapportons le témoignage recueilli à Mendive où des adolescents (garçons) jouaient dans la cour de l'école, en fait une place autour de laquelle se trouvent des maisons.

Le même situation se retrouve chez les Souletins: à nouveau on joue à l'école le "véritable" urdánka et non une "variante". Voici le témoignage de Monsieur l'abbé Cazenave: "A Sainte Engrâce on s'exerçait très jeune; à l'école, par exemple, ce sont les aînés qui initiaient les plus petits. Seuls les garçons jouaient, mais pas nécessairement les fils de bergers".

2.- Hors des sept provinces:

Des témoignages écrits suggèrent que les adolescents jouaient à Urdánka, à un âge où ils étaient scolarisés (travaux de Cazaurang en Béarn; enquêtes de I. Gratacos en Couserans). Le témoignage le plus net nous est fourni en Bigorre grâce au merveilleux travail de G. Buisan, recueillant les propos de H. Fedacou. Le voici, tel qu'il est rapporté p. 141:

"Aux récréations (...) on jouait aussi au cochonnet: huit trous étaient creusés autour d'un cercle de quatre mètres de diamètre environ, plus un trou au centre. Il fallait huit, chasseurs, plus celui du milieu qui devait essayer de prendre la place d'un chasseur en envoyant une boule de bois de dix centimètres de diamètre, dans un trou du cercle. Chacun avait un gros bâton pour taper sur la boule. Quand la boule tombait dans un trou, il fallait la soulever avec le bout du bâton pour la déloger et l'envoyer en l'air. Un jour je l'ai envoyé avec tant de force..." Deux données sont à souligner: -on retrouve le nom du cochonnet associé à ce jeu. Or, Rosapelly nous dit qu'en Bigorre les bergers appellent ce jeu Guno; en Béarn il reçoit le nom de Gourre, par exemple (Duvert et Aguergaray, 1990), terme désignant, entre autre, une vieille brebis. En d'autres termes, du Couserans au sept provinces en passant par la Bigorre, il existe un lien étroit entre des formes de jeu de type Urdánka et le nom du cochonnet.

— Monsieur Fedacou introduit le concept de chasseur; il correspond probablement au basque *ohiltzalia*, terme par lequel on peut désigner un joueur d'urdánka (Duvert et Aguergaray, 1990). En basque ce terme se traduit par "chasseur" dans le sens de celui qui éloigne, qui expulse (le cochonnet, dans ce cas). Voici, à titre indicatif les quatre sens du verbe construit avec *ohil*, tels que les rapporte Lhande (1926): "1- Effaroucher, faire fuir par la peur, 2- au

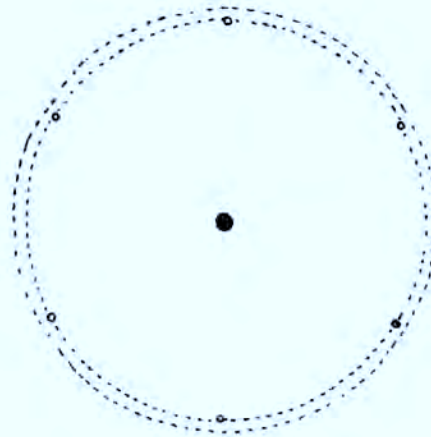
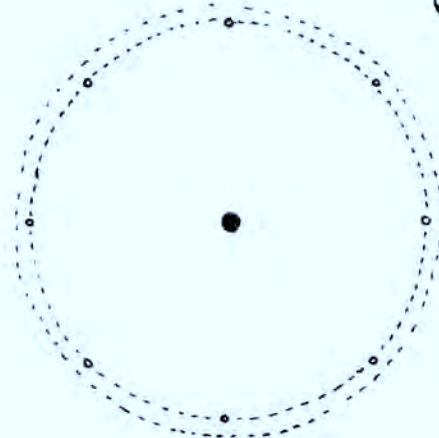
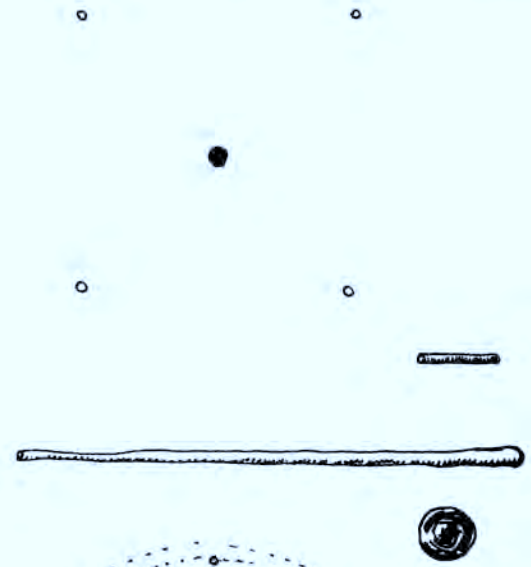
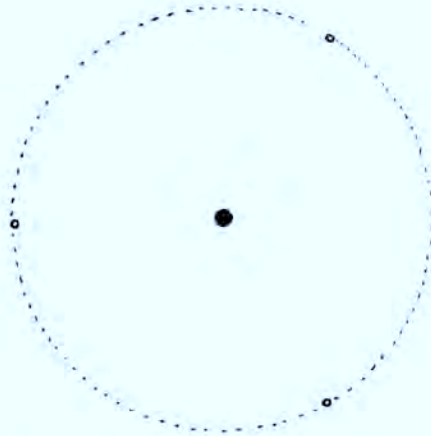
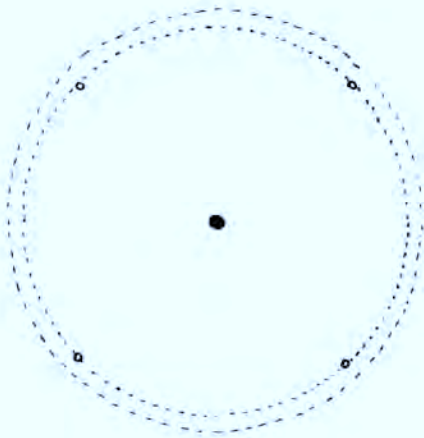
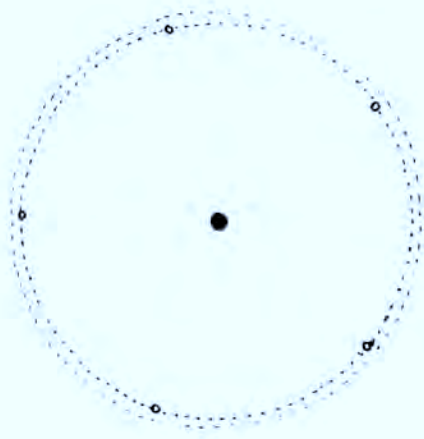
fig. chasser, éloigner, faire fuir, expulser, 3- s'effaroucher, s'entfuir, s'envoler, 4- assaillir, s'élancer sur, attaquer". Autrement dit, nous sommes en présence d'un contexte d'intimidation, d'exclusion. Nous insistons sur cet aspect car le fil directeur de notre quête est fondé sur l'identité urdánka-jeu / urdánka rite d'investissement de l'espace, d'appropriation (Duvert et Aguergaray, 1989, 1990)¹.

A.3. Bilan:

Nous pouvons maintenant avancer quelques données de base,

- il existe des formes d'un jeu appelé, en basque, Urdánka,
 - ce jeu est (au moins) pyrénéen,
 - il est lié au domaine montagnard et plus particulièrement au milieu pastoral,
 - des enfants, filles et garçons, y jouent sous une forme "simplifiée" (Duvert et Aguergaray, 1988/1989),
 - à l'école, des garçons jouent au même jeu que les adultes. Ces données sont résumées sur la planche 1.
 - Les conditions sont maintenant réunies pour fonder une seconde hypothèse (la première étant établie sur le glissement rite / jeu): il doit y avoir des formes de jeux d'enfants qui se rapportent à Urdánka. Ce lien peut être exploré dans trois directions:
 - soit que ces formes de jeu traduisent, comme le fait Urdánka, un même imaginaire. Elles sont alors pour nous comme des expériences dont la cohérence ne relève pas d'un mimétisme ou d'une influence réciproque, mais elles disent une source, voire une origine, qui les modèle dans de mêmes directions. Ces formes seraient alors des manières d'être, des choix qui signifient *a priori* une culture en acte, une expression cohérente.
 - ces formes sont génétiquement apparentées: soit qu'elles dérivent les unes des autres, soit qu'elles dérivent de mêmes formes. Reste à établir si leur histoire se déroule selon le schéma de l'arbre phylogénétique (conf. les conceptions développées en Histoire Naturelle), ou selon les modèles des interactions, des contacts et des spéciations / dialectisations.
 - enfin, ces formes n'ont aucun rapport les unes avec les autres et seul le jeu des circonstances les fait venir jusqu'à nous. A nouveau deux options majeures se présentent à nous: 1) les cultures sont des chaos, et on peut trouver de tout partout; 2) par le jeu des circonstances, le monde pyrénéen a retenu (pourquoi ?) et conservé telles ou telles formes.
- Dans l'état actuel de notre travail, seules des options personnelles nous autorisent à favoriser telle ou telle direction de recherche. Ce sont les deux premières qui nous intéressent, nous l'avons déjà dit. Nous allons les explorer plus à fond.

(1) Il est inutile d'insister sur le fait bien connu que constitue l'exploitation agressive, pour ne pas dire belliqueuse, de la montagne pyrénéenne. Les conflits furent nombreux et de nature différente, entre exploitants de cet espace. Au cours de ces événements, les bergers, les gardiens de vaches et les gardiens de porcs jouèrent les agresseurs et les agressés.



Aires de jeu d'urdanka:

- aire pour enfant et jeune garçon ou fille (4 joueurs),
- aires pour 5,6,7 et 9 joueurs. Ce type d'aire semble commun au monde pyrénéen de la montagne, de l'Atlantique au Couserans.

Dans toutes ces aires circulaires on joue avec un "bâton de berger" et une balle qui peut avoir un nom ayant un rapport avec

le cochon / la cochonne. Les cercles peuvent être exprimés ou non; l'ordre implicite qui architecture les aires, n'est pas figuré.

- aire carrée que l'on trouve en Couserans et en Basse-Navarre (l'ordre implicite n'est pas figuré); ici on joue avec un bâton d'environ 18 x 8 cm dont le nom fait référence au cochon.

Dans tous les cas, le centre (erdia) joue un rôle fondateur, tant dans le tracé des aires que dans le sens même du jeu.

B. ETUDE D'UN JEU DE CANIQUES BASQUE (PLANCHE 2)

B.1. Le terrain

L'aire de jeu est carrée ou ronde.

1. - Lorsque l'on dispose d'une ficelle assez longue (1 mètre environ), l'aire est un cercle. On fixe aux deux extrémités un bâton pointu, l'un servant de pivot, l'autre de traceur. Le rayon est d'environ 1,2 mètre.

2. - à défaut de ficelle, ou de ficelle assez longue, on traçait un carré. On procède ainsi. On choisit le point central, lieu de recoupement de deux diagonales perpendiculaires entre elles. Ces diagonales étaient de même dimension; pour cela, le même garçon comptait un même nombre de pas (de "pointures"), chaussure contre chaussure, pointe contre talon. Il ne reste qu'à joindre les quatre sommets ainsi définis, de telle sorte que O I soit d'environ 1,2 mètre. L'aire de jeu est formée par un terrain plat et nu, sans aucune herbe. Si la pluie ou les intempéries ne le faisaient pas disparaître, ce terrain était conservé pour le jeu, avec son aire tracée.

Parfois on faisait les deux figures à la fois, l'une dans l'autre; encore fallait-il avoir la ficelle. Il était bien plus intéressant de jouer dans le cercle; on le traçait *dans* le carré: 1) les trous étaient sensiblement moins éloignés; 2) on avait du "champ"-tregua en souletin, tregoa en labourdin. Lorsque l'on grandissait, ou quand on jouait avec les grands, on traçait le cercle *autour* du carré.

Structure de l'aire (ce que nous allons en dire vaut aussi bien pour le carré que pour le cercle):

On détermine le centre, *erdiko xilua*, sous la forme d'un trou qui sera deux fois plus large que les quatre autres qui seront aux quatre coins, extrémités des diagonales. Ce trou central est *erdiko xilo handi*, les autres sont *xilo ttipiak* (*ttipi*, *ttiki*, *txiki*), à égale distance les uns des autres.

Le trou central est entouré d'un cercle, les autres d'un quart de cercle chacun. Alors que le rayon du cercle central est de 2 cm environ, ceux qui sont associés aux quatre autres sont d'environ 1,5 cm.

Restent bien visibles: 1) les quatre xilo périphériques et leur quatre 1/4 de cercles associés; 2) le xilo central d'environ 4 cm de diamètre, deux fois plus large et deux fois plus profond que les trous périphériques; 3) les quatre côtés de 2 m à 2,4 m de côté.

B.2. Le jeu

On se met à 5 m du trou central et on trace une marque sur le sol (*marka*, éventuellement *arrea*), bien visible.

Prenons le cas le plus simple, on est en présence de deux joueurs. Chacun prend une bille; à tour de rôle on se met derrière la marque et on "tire" la bille (par impulsion du pouce) vers le xilo *handi*, sans "pugner" (s'aider d'une impulsion du poignet ou du bras), "*pũñatũ gabe*".

Le joueur J1 et le joueur J2 ne logent pas leur canique dans le carré, ou bien la logent sur la ligne de l'un des côtés (car, comme à la pelote, le trait compte faux). On recommence; celui

qui était le plus près du trou central tirant le premier. Tous doivent se trouver **DANS** l'aire de jeu.

Le joueur qui est le plus proche du trou central conserve cet avantage pour débiter la partie. Ce premier coup est donc décisif.

Si J1 entre directement dans l'un des quatre trous, celui-ci lui appartient, il en est de même pour le xilo central. J1 pourra revenir dans ce trou en cours de partie, sauf si J2 le lui prend. Alors, J1 sera évincé du trou: *kanpora ezaririk* (différent de *kanporaT* qui implique l'idée de rester définitivement dehors, alors que *kanpora* a un caractère provisoire).

Le but du jeu consiste à se rendre maître des 5 xilo.

Il faut être très adroit pour s'emparer d'un xilo du premier coup; le plus souvent, quand on y arrive, c'est par chance (*hazartak emanik*, par hasard; ou par chance-*siratsa*).

Mettons que J1 soit le plus proche du trou central, il va donc jouer le premier. Que va-t-il faire?

- soit tirer sur J2 pour l'envoyer dehors,
- soit chercher à s'emparer des trous, l'un après l'autre (ce qui est tout à fait exceptionnel, du premier coup). En entrant dans un trou, on a un "avantage" (*abantalla*), on peut rejouer un second coup; il en va de même quand on touche la bille de l'adversaire SAUF si on sort de l'aire de jeu.

Admettons que J1 sorte de l'aire, en touchant J2. Il perd tout avantage. S'il sort alors qu'il ne possède aucun xilo il doit revenir derrière la ligne de départ (*marka*). A cette occasion, s'il loge la canique dans un trou en "pugnant", il perd tout jusqu'à sa place parfois, tellement on était strict vis à vis des tricheurs.

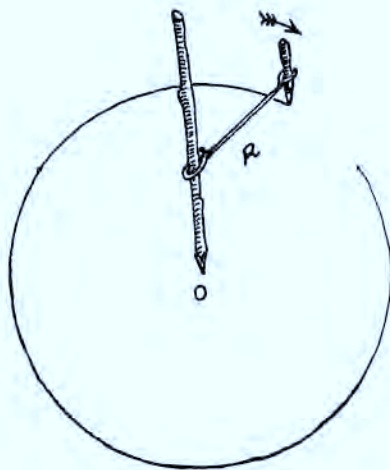
Admettons maintenant que J1 vise J2, le touche. Il a alors un avantage. Mais, si J1 et J2 sortent de l'aire à cette occasion, on retourne derrière la ligne de départ avec avantage à J2 qui tire le premier.

Si J2 est simplement déplacé et que J1 sort de l'aire, alors J2 joue (et J1 tire depuis *marka*).

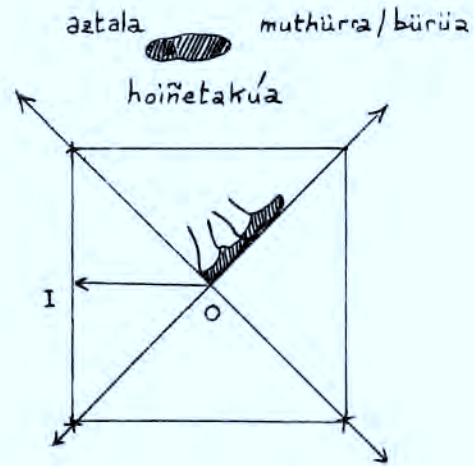
Mettons que J1 prenne le trou central, alors il "s'appuie" sur J2 pour s'approcher d'un trou périphérique et le prendre, etc., il peut aussi chercher à sortir J2, si ce n'est déjà fait.

Nous sommes dans le cas où J1 possède le trou central et l'un des trous périphériques; c'est à lui de jouer. Il dose mal son coup et s'immobilise dans l'aire de jeu. Arrive son tour de jouer, il a intérêt à expulser J2 hors de l'aire et à prendre les trous (y compris ceux qui lui appartenaient). Cette action de prendre se dit: *hártũ*, *jabétũ*, *sárhũ*. De toute façon il peut tirer de l'endroit où il se trouve, ou de l'un des trous qu'il possède. C'est au tour de J2, admettons qu'il ait un ou plusieurs xilo, expulsé, il n'a pas le choix, il doit attaquer depuis l'un de ses xilo. Bien sûr, s'il n'a pas de xilo, il doit retourner derrière *marka*.

Il est donc clair que le xilo essentiel est le xilo central car de là on peut rayonner dans n'importe quelle direction, on a J2 "à portée" pour l'expulser facilement de l'aire. En admettant qu'en le tirant on le mette dans l'un des xilo, par maladresse, le fait de le toucher confère un avantage et on peut chercher à se mettre dans le même trou. Alors ce dernier cesse d'appartenir à J2, il devient propriété de J1; tout trou appartient "au dernier locataire".



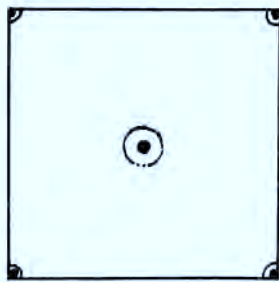
A



B

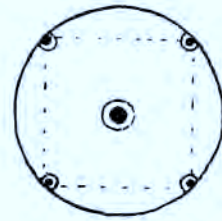
C

marka

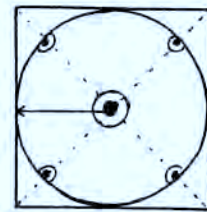


D

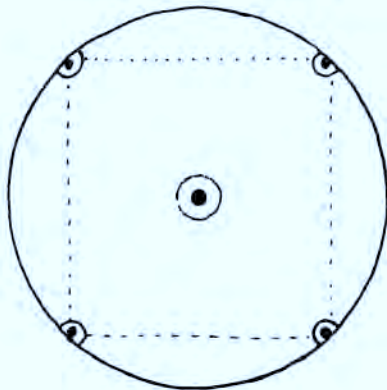
1 m



E



F1



F2

L'aire du jeu de billes

A: tracé avec la ficelle,

B: tracé sans ficelle,

Dans les deux cas le centre de l'aire est premier: en A il se manifeste en déterminant un cercle de rayon R via la circonférence qui en représente le développement; en B, par les quatre directions perpendiculaires, il est le point de départ, le référentiel qui permet de concrétiser la figure carrée.

C: aire de jeu achevée.

D: variante circulaire; elle semble contenir implicitement la figure carrée du fait même de la position des trous périphériques.

F1 et F2 pourraient représenter respectivement une forme "simplifiée" et la forme "élaborée" de l'aire de jeu.

La considération des figures D à F2 suggère que ce type de jeu doit présenter des variantes.

Il est tentant de rapprocher ces données de celles illustrées sur la planche précédente.

A quoi servaient les arcs de cercle et le cercle tracés autour des trous? En premier lieu, ils formaient une "barrière" en freinant et même en arrêtant une bille trop molle. Ensuite, ils servaient de repère pour placer la main quand on tirait du sol, main par terre, main surélevée sur l'autre qui est au sol. On pouvait aussi tirer depuis le genou, la cuisse ou même en se mettant carrément debout (rare, car la distance croît); mais, toujours, on doit "armer le tir" depuis le cercle ou les quarts de cercle.

Le jeu idéal consistait à jouer à 2 contre 2, à la rigueur à 3 contre 3. Après l'épreuve du lancer, J1 se mettait avec J3 et J2 avec J4. Tout avantage pour un équipier était avantage pour l'autre.

Parfois une seule partie durait une après-midi. Alors on la reprenait là où on l'avait laissée, ou bien on en refaisait une autre. L'équipe qui se rend maîtresse des 5 trous gagne. Selon accords préalables, elle gagne 2,4x billes, ou de l'argent (un franc actuel), ou rien du tout.

Chaque joueur avait donc des billes ou boules. Les meilleures étaient les agathes, puis venaient celles en terre cuite, en plomb, puis en fer, enfin les lourdes en acier, glissantes.

B.3. Remarques

Ce jeu est très élaboré et nous attirons l'attention sur les traits suivants:

- il nécessite un terrain plat,
- on rejoue, en principe, au même endroit,
- le trou central a une valeur originale tant dans la construction de l'aire de jeu que dans le déroulement de la partie (valeur "fondatrice" et "stratégique"), il détermine le tracé effectif de l'aire de jeu,
- le trou central est dit *erdiko xilo* (*erdia*, le milieu, le centre, est un repère clef), les autres trous sont tous confondus sous le même terme qui fait allusion non pas à leur emplacement mais à leur taille (*xilo tipi*),
- la ligne de lancement (le prélude) est définie par rapport au trou central. Tout ceci se retrouve dans le jeu *urdánka*, dans sa texture.

Sur le plan de la fonction nous retiendrons essentiellement la pratique de l'exclusion de l'adversaire et la conquête des trous. Nous avons là deux dynamiques qui sous-tendent le jeu d'*urdánka*.

Ce jeu d'adolescent n'était pas pratiqué à l'école, que la cour fut goudronnée ou non. Les participants avaient entre 10 et 15 ans à l'époque où le jeu était très répandu (après la dernière guerre). On y jouait par exemple dans les sous-bois de Ciboure, d'Olhette, d'Urrugne ou d'Ascaïn, les dimanches ou les jeudis après-midi. Bien des joueurs fréquentaient l'internat de Béthanie. Tous étaient des garçons issus pour la plupart de la campagne; ils jouaient en utilisant le basque ou le français. Nous savons que ce jeu était également pratiqué à Labastide-Clairence, Saint Palais et Aire-sur-Adour.

Témoins et acteurs:

Robert Codega (Alcay), Martin Aguerre (Pagolle), Martin Guillemet (Pagolle), Manex Goyhenetche (Esterencuby), Jean Ahetz-Etcheber (Esterencuby), Jean-Baptiste Oxobi (Bidarray), Julien Bartaburu (Pagolle), François Ijkarietcz (Lourdes), Théodore Gelker (Aire-sur-Adour), Jean Louis Puyo-Brac (Lucq-de-Béarn), Gratien Indart et son frère Robert (Macaye), Pierre Aintcy (Aroue), Arnaud Aguergaray (Musculdy).

Olhette, 1990.

C-RAPPEL D'UN JEU TRÈS CONNU:

Ce jeu n'a pas de nom particulier. Son aire tient à la fois de celle de l'*artzain-joko* et de celle du jeu de caniques dont nous venons de parler. C'est un carré de 30 cm de côté, ABCD. Il présente deux diagonales qui se recoupent en O, région centrale. Cette figure peut être tracée sur le sol, sur une pierre, un carton...

Tout le monde y joue, enfants adultes, y compris les bergers. Le but du jeu est simple; on joue à deux avec des cailloux, des grains de maïs, des haricots... on doit les placer en ligne droite, le long des diagonales AOC et BOD. On doit le faire en 10 parties, par exemple. On décide de celui qui commence et il est évident que ce joueur va s'emparer d'entrée du trou central O: ce dernier est matérialisé sur l'aire par un rond plus grand que les autres des quatre coins.

Recueilli à Ascaïn, Janvier-Février 1991; témoins Mme Gonzalez (naïve d'Elizondo) et sa petite fille de 6 ans. (A. A).

C. DU MONDE D'URDÁNKA À LA VALEUR DU CERCLE

C'est là un thème qui est en cours d'étude nous n'en indiquons que les grandes lignes.

C.1 Un contexte pour *Urdanka*

Au terme de notre enquête, nous avons pu établir trois points essentiels, à nos yeux:

1.- des jeux de type *urdánka* sont connus le long des Pyrénées, dans la zone montagnarde. On peut les considérer comme autant de modalités d'une forme archétypale que l'on peut définir. Cette vaste répartition ainsi que la dialectisation de cette pratique suggèrent son ancienneté.

2.- *Urdánka* signale des temps et des lieux où de mêmes préoccupations donnaient sens à l'existence, à des pratiques. En ce sens, ce jeu pourrait s'enraciner dans la vieille culture pyrénéenne. Son aire de distribution actuelle (le pays Vascon de la montagne) conforte ce point de vue et fortifie le précédent.

3.- nous avons pu objectiver une interaction entre le jeu d'adulte, celui des adolescents et des enfants. Chez ces derniers nous avons pu établir qu'il existait des formes "simplifiées". Nous rapportons également un jeu de billes qui, à nos yeux, signe une interaction entre *urdánka* et le monde ludique des jeunes. Ces observations confortent notre thèse, à savoir que ce nous appelons *urdánka* doit avoir comme ancêtre un rite d'investissement de l'espace; il en conserverait des traces.

Ayant perdu sa fonction, par dévaluation, ce rite aurait dérivé dans le monde ludique des adultes et des jeunes du milieu montagnard, au moins.

Reste à rendre compte du nom de ce jeu, nom que l'on retrouve dans toute l'aire pyrénéenne explorée. Deux grands axes de recherche peuvent être esquissés:

A-Il y aurait un lien entre balle-cochonnet-cochon / cochonne et ce lien se serait établi sur la totalité de la chaîne. Hypothèse d'autant plus coûteuse qu'une variante d'urdánka se joue avec un bâton.

B-le jeu en tant qu'aire, règles et vocabulaire aurait été apporté d'un bloc dans l'ensemble ou dans une partie des Pyrénées. C'est une hypothèse toute aussi coûteuse et qui de toutes les façons esquive la question fondamentale: comment ce fait-il que CETTE forme de jeu soit RETENUE dans L'ENSEMBLE de la chaîne? Cette situation ne saurait être examinée avant de s'assurer qu'urdánka est propre ou non au domaine pyrénéen exploré. A ce propos tout reste à faire (si ce n'est pas trop tard); la bibliographie que nous avons consultée ainsi que des témoignages recueillis au hasard des rencontres nous incitent à penser qu'urdánka appartient a priori à la zone explorée. Mais nous sommes conscients qu'à ce niveau de la recherche la prudence et la réserve sont la règle.

Que viennent faire ces cochons et leur gardien, dans ces montagnes? Contentons nous d'indiquer deux pistes de recherche:

A-Au XVII^{ème} siècle, Froidour notait qu'en Soule: "ce qu'il y a de plus commun sont les porcs". Les élevages de porcins et leur séjour en montagne sont attestés dans de très nombreux travaux (voir Lefebvre, 1933: "Les porcs pâturaient librement dans les terres communes sous la surveillance de "gardiens de pourceaux" et ce, dès l'entrée du XVIII^{ème} siècle au moins"... p.230, mais aussi p.441, 448; etc.); on consultera les travaux parus dans "Anuario de Eusko folklore", en particulier Dorronsoro, 1956, p.99 et suivantes. A ce propos, et de façon accessoire, nous signalons que nous avons recueilli la série suivante, traduisant les âges du cochon, à Hasparren: xerri ume, xerri, urtzantza, urde, Cet avant-dernier terme semble inconnu ailleurs, Azkue et Lhande ne le rapportent pas.

B-Urdánka pourrait ne pas être lié au mode de vie pastoral, à son origine. En effet, des études actuelles remettent en question l'antériorité de ce mode de vie sur celui fondé sur l'agriculture et l'élevage ("Au début de l'archéologie, on pensait que le pastoralisme nomade était un mode de passage du chasseur-cueilleur au fermier sédentaire. Cette notion n'a plus cours; le pastoralisme nomade ne fut que le sous-produit d'un développement réussi de l'agriculture. L'économie du pasteur nomade est généralement une économie de symbiose avec des communautés agricoles", le pastoralisme nomade "se développe habituellement à partir d'une agriculture mixte et de l'élevage, deux structures qui permettent, via la transhumance, une évolution vers un véritable nomadisme" etc; Renfrew, 1990, p.168,234, etc). Dans cette perspective, urdánka parlerait de modes d'appropriation de l'espace qui dépasseraient le simple cadre montagnard; perdu dans le bas-pays, le rite aurait dérivé entre les mains des pasteurs? On serait ici face aux circonstances de la dérive signalée plus haut? Nous verrons plus loin que la montagne a conservé des pans entiers de culture matérielle

dans lesquels la vision circulaire-centrée est présente. Urdánka est probablement un isolat, une sorte de "fossile vivant", qui se trouve dans une situation comparable.

C.2 Espace et circularité

Ce thème sera à peine suggéré.

Des formes circulaires d'habitat ont profondément marqué le monde pyrénéen ancien, en particulier son domaine occidental (Baroja, 1977). Ces formes commencent à être connues par l'archéologie (LLanos, 1974), on les situe peu à peu dans des paysages anciens déterminés: "Volviendo a la gran división que establecíamos entre viviendas de plantas curvas y de plantas angulosas, podemos recapitular señalando que el primero de los tipos esta presente en esta área en fechas más tempranas. No obstante estas formas no son totalmente arrinconadas tras la edad del Hierro, y así las volvemos a encontrar en una cronología de la II edad del hierro avanzadas..." (Gil Zubillaga et Filloy Nieva, 1988).

L'ethnographie prolonge et étend ces observations dans plusieurs directions.

1- bien des constructions de bergers sont circulaires (Lopez de Gereñu, 1985; Barandiaran, 1973, 1974; Schmitt, 1934).

2- des abris de bergers (sous roche par exemple) ainsi que des etxola sont associés à des enclos arrondis, voire circulaires: ceci dans les sept provinces mais aussi tout le long de la chaîne pyrénéenne: Violant I Simorra, 1985 -en particulier, p. 156-159; Buisan, 1985 -p. 25-; Leizaola, 1976; Dendaletche, 1978, p. 89 et 91 et les nombreux travaux de J-M de Barandiaran en particulier les tomes 3, 4 et 5 de ses oeuvres complètes, Schmitt, 1934, etc.

3- Il y a dans la montagne basque (et c'est particulièrement net en Haute Soule ainsi que dans la montagne bas-navarraise) des enclos de forme arrondie voire parfaitement circulaire. Certains sont associés à des constructions caractéristiques, inconnues du bas pays; cet habitat possède une culture matérielle particulière (qui ne sera pas exposée ici). Parmi ces constructions se trouvent les saroi qui furent étudiés par J-M de Barandiaran (voir également Arregi, 1980). Bien de ces structures sont parfaitement inscrites dans le paysage (voir photos), témoignant de permanence et d'imprégnation (M. Duvert, 1991).

4- Le sel ou saroi est une unité d'occupation de l'espace (voir Garmendia Larrañaga, 1976), c'est même une unité de mesure (Villareal de Berriz, 1973); c'est fondamentalement un cercle parfait dont le centre possède une structure originale (Barandiaran, 1972; Arregi, 1980). Les témoignages de Iturriza, Dorronsoro, Villareal de Berriz, Garmendia Larrañaga, etc. Évoquent immédiatement des aires de jeu d'urdánka².

(2) A ce propos il convient de noter que des sel ont une structure qui évoque l'aire carrée de l'urdánka "el sel forma una circunferencia con cuatro mojonos equidistantes y en el centro una piedra llamada austarnia" (Dorronsoro, 1955, An Eusk. Folk.) D'autres évoquent (tant au niveau de leur ordre implicite qu'explicite) les aires à 9 joueurs (voir Garmendia-Larrañaga), d'autres, enfin, peuvent évoquer des aires de types différents car, outre la pierre centrale, ils sont ainsi déterminés en périphérie: "alrededor piedras de menor tamaño, también metidas en la tierra, tantas cuantos son los terrenos de otros propietarios con los que confina el sel" (J-M de Barandiaran, An. Eusk. Folk., 1955); comme l'aire de jeu, la détermination du sel, quant à sa forme (sa manière d'être), est fonction de son environnement, elle résulte de type d'interaction. Plus encore, Barandiaran note que l'on voit, sur

(Continue à la page 43)



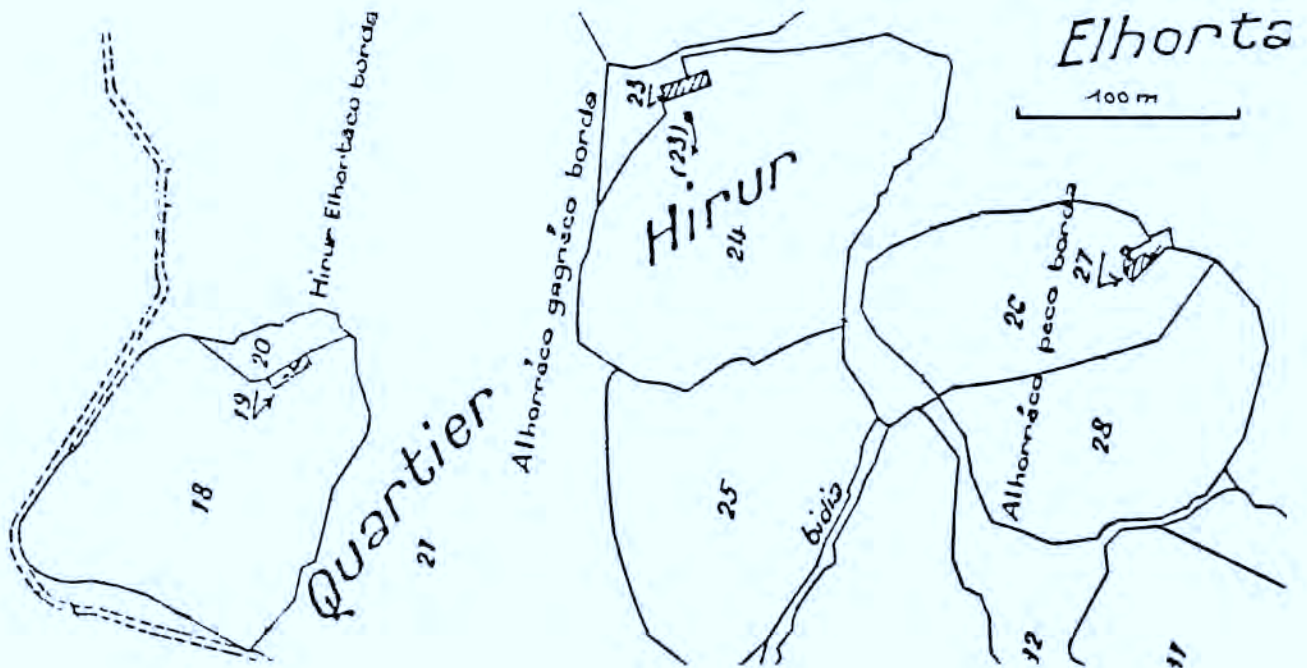
Photographies d'enclos circulaires appartenant à divers types

—La photo du haut est prise de la route de Château-Pignon en direction de Luzaide. On note plusieurs enclos circulaires délimités par des murs de pierre sèche. Deux d'entre eux sont accompagnés d'une borde (du type rapporté dans Duvert, 1991) et correspondent au "bordalde". Les autres n'ont pas actuellement de constructions et relèvent de la catégorie "pentze biribila". Ce document est intéressant car il montre des structures circulaires à la limite du système pastoral (les cayolars sont très proches) et du monde des agriculteurs-éleveurs à qui ces terrains appartiennent (niveau de la moyenne montagne).

—Au milieu à gauche, la flèche signale un bordalde; il en subsiste peu dans le bas-pays (on en voit à Labastide-Clairren-

ce, par exemple). Ce complexe est typique de la montagne basque: du Labourd (où il en subsiste peu -Larrun, montagne de Ciboure-) à la Soule, la Basse-Navarre étant très riche. -A droite, un "cayolar", en fait un etxola et son enclos "arrondi", aire de pacage (alagia ou alapidea) où l'on regroupe les animaux. Bien des etxola bas-navarrais ont un vaste enclos arrondi qui leur est associé et qui relève de la catégorie "pentze biribil etxoladuna"; tant et si bien que cet ensemble évoque le bordalde (conf. le souletin: olhaltia et bordaltia).

—Village de Béhorléguy, extrait de la feuille cadastrale A1; le nord est vers la gauche. Ce document montre une partie du quartier Elhorta riche en "pentze biribil" en "bordalde"; tous ces enclos sont limités par des petits murs de pierre sèche. Ce document montre un trait caractéristique: les constructions sont toujours à la périphérie de l'enclos, édifiées tangentiellement.



5.- Dans un texte manuscrit du XVIIème siècle, le chevalier de Bela décrit l'acte fondateur d'un cayolar en Soule: il se fait par jets de hache aux quatre directions de l'espace (Lefebvre, 1933). Nous avons recueilli à ce propos une riche documentation orale, car dans la montagne souletine on connaît ce rite et des modalités de ce dernier. Les quatre points d'atterrissage de la hache étaient réunis par un tracé circulaire. Dans toutes les modalités recueillies (qui seront rapportées à une autre occasion), le centre de l'aire est fixé en premier. L'homme s'y place pour être lui-même origine et fondement de l'espace qu'il s'attribue (voir Duvert et Agueraray, 1989 ainsi que le Livre 6 du "Fuero General de Navarra", de 1237).

Tout ce que nous venons de suggérer reste fondamentalement conceptuel et court le risque d'être dépourvu de substance, de n'être que pure image échappant à l'épreuve des tests. C'est pour cela que nous livrons ces quelques réflexions finales.

Dans l'état actuel de nos travaux, il semble qu'il existe un lien fort entre pastoralisme et urdánka. Le berger est bien connu

en Iparralde, tant du point de vue ethnographique qu'archéologique, les travaux de Blot font ici référence (voir Blot, 1984, ainsi que l'ensemble de ses publications; voir aussi les travaux de Peillen). J-M de Barandiaran a tracé les voies d'une étude du pastoralisme pyrénéen ancien (Barandiaran, 1953). Nous disposons donc, à ce niveau, d'un cadre documenté et de qualité.

Nous allons nous aider des pénétrantes analyses de Vegas Aramburu (1988), qui, à notre avis, a totalement revisité le concept du *cramlech basque* ou *baratz*. Retenons ceci:

—il semble bien que cette manifestation culturelle s'enracine dans une tradition indigène,

—elle est fondée sur l'image du cercle qu'elle exprime de façon matérielle (le versant fonctionnel de cette manifestation reste peu connu; seul le vestige étant interprété),

—le baratz s'inscrit dans des paysages et des lieux qui sont ceux de l'urdánka *actuel* (voir p. 343, 362, 370...).

—le baratz est une structure qui semble archétypale, tant ses modalités sont nombreuses si ce n'est différenciées à travers des types, etc. Si la forme circulaire domine (et sa taille peut ne pas être éloignée de celle de l'aire de jeu d'urdánka), elle n'est pas exclusive: on trouve des formes quadrangulaires (c'est aussi le cas d'urdánka).

L'auteur insiste bien sur le fait que le baratz fait partie d'un environnement; ce type de monument n'est pas implanté n'importe où (p. 373, 419...). Les paysages qu'il analyse, les conditions de vie qu'il évoque, nous semblent être en résonance avec

(Vient de la page 41)
la face supérieure de la borne centrale, des lignes ou des sillons gravés: "en forme de radios que salen de un punto central", le tout figure l'artzin-joku ou les chaînes de Navarre, c'est à dire une représentation très ancienne qui semble surgir des brumes de la préhistoire.

Enfin, il ne faut pas perdre de vue que le milieu "de la montagne" peut être ordonné, construit. Voir ce que dit par exemple Baroja à propos de la vallée du Baztán (Estudios vascos, IV, Ed. Txertoa, 1974) et de l'implantation ancienne des bordes et étoula; ajoutons que les altubide ne sont pas n'importe où, qu'il y a des types de pacages (pour vaches, ovins...) et des espaces occupés selon des cycles et des rythmes donnés, etc. L'espace est construit et c'est dans cet ordre que se manifeste urdánka.

ce que nous disons à propos d'urdánka. Plus encore, l'auteur avance le concept de polyfonctionnalisme du cercle de pierres pyrénéen (p. 439), élargissant le domaine d'étude au thème des "enclos circulaires". Il débouche ainsi sur des paysages conceptuels qui sont les nôtres et où l'on rencontre, évidemment, les sel, saroi, etc. qui débordent le simple cadre pastoral et funéraire dans lequel ces baratz sont souvent placés. Ici la circularité domine (p. 335 et suivantes).

Urdánka aidera-t-il à revisiter ces aventures achevées et closes à jamais?

Jaspers examine la situation du philosophe, dans ce siècle: "Pauvres insectes que nous sommes, nous voilà perdus si nous renonçons à nous orienter sur la terre ferme. Mais nous ne nous contentons pas d'y rester. Nos efforts tâtonnants, si incertains, peut-être si ridicules aux yeux de qui, satisfait, s'est installé en lieu sûr, sont compréhensibles seulement pour ceux que l'inquiétude a saisis. Pour eux, le monde devient un point de départ en vue de l'exploration décisive que chacun doit entreprendre seul, risquer en commun avec les autres, et dont aucune doctrine ne saurait faire son objet" (Jaspers, 1971).

Ce travail est dédié à Jean Baratzabal ainsi qu'à A. Jaragoyhen, joueurs d'urdánka. Il nous coûtera de ne plus les voir...

BIBLIOGRAPHIE

- Arregi, G., 1980, *Auzoa*, Euskaldunak, La etnia vasca, n° 3, Etor Ed. Donosti, 601-656.
- Barandiaran de, J.-M., 1973, 1974, *Obras completas*, t.3.4.5. La Gran Enciclopedia Vasca. Bilbao.
- Barandiaran de, J.-M., 1953, *El hombre prehistórico en el País Vasco*. Ed. Vasca Ekin, Buenos Aires, 267 p.
- Baroja, Caro, J., 1977, *Los pueblos del norte*. Txertoa Ed. Donosti, 303 p.
- Blot, J., 1984, *Artzainak*, Elkar Ed. Bayonne-Saint Sébastien, 220 p.
- Buisan, G., 1985, *Henri Fedacou raconte. la vie montagnarde dans un village des Pyrénées au début du siècle*, Association Guillaume Mauran, n° 3, Tarbes, 192 p.
- Dendaletche, C., 1978 *Montagnes et civilisation basques*, Denoël Ed. 185 p.
- Dorronsoro de A., 1956, Notas acerca del pastoreo tradicional de Añau, *Anuario de Eusko folklore*, XVI, 77-124.
- Duvert, M., in: *Ibaiak eta aranak*, Etor Ed. sous presse (1991)
- Duvert, M., et Aguergaray, A., 1988/1989, Etude d'un jeu de bergers en Soule: Urdánka. Première partie: données ethnographiques, témoignages oraux. *Anuario de Eusko folklore*, 35, 109-125.
- 1989, *Urdánka. un jeu de bergers basques en Soule*. Lauburu Ed., 16 p.
- 1990, Etude d'un jeu de bergers basques en Soule: Urdánka. Seconde partie: approche sémantique, aire de répartition de ce type de jeu. *Anuario de Eusko Folklore*, 36, 49-58.
- Garmendia Larrañaga, J., 1976, *De etnografía vasca*. Colección documentos. Caja de Ahorros Provincial de Guipuzcoa Ed. Donostia.
- Gil Zubillaga, E., et Filloy Nieva, I., 1988. Estudio arqueológico de los procedentes del poblamiento en torno a Vitoria-Gasteiz (Bronce final edad del hierro-romanización). *Estudios Arq. Alavesa*, 16, 445-530.
- Jaspers, K., 1971, *Introduction a la philosophie*. 10-18 Plon Ed. Paris, 190 p.
- Leleuvre, Th., 1933, *Les modes de vie dans les Pyrénées atlantiques orientales*, Armand Colin Ed. Paris.
- Leizaola de, F., 1976, *Cultura pastoril*, Euskaldunak, la etnia vasca. 1. Etor Ed. 65-96.
- Lopez de Gereñu Iholdi, G., 1985, Chozas de Campo, segunda serie. *Ohitura*, 3, 48-73.
- Lhande, P., 1926, *Dictionnaire basque-français*, Beauchesne Ed. Paris. 1117 p.
- Llanos, A., 1974, Urbanismo y arquitectura en poblados alaveses de la edad del hierro. *Estudios arq. alavesa*, 6, 101-146.
- Renfrew, C., 1990, *L'énigme indo-européenne, archéologie et langage*. Flammarion Ed. 401 p.
- Schmitt, A. Th., 1934, *La terminología pastoral en las Pirénées Centrales*, Soc. Pub. Romanes et Francaises. Ed. Droz. Paris.
- Vegas Aramburu, J.I., 1988, Revision del fenómeno de los cromlechs vascos a raíz de la reciente incorporación de Alava al catálogo de los conocidos hasta hoy. *Estudios arq. alavesa*, 16, 235-443.
- Villareal de Berriz, P. B., 1973, *Maquinas hidráulicas de molinos y herrerías y gobierno de los arboles y montes de Vizcaya*. Pub. Soc. Guipuzcoana de ed.
- Violant i Simorra, R., 1985, *El Pirineo español, vida, usos, costumbres, creencias y tradiciones de una cultura milenaria que desaparece*. Vol. 1, Alta Fulla Ed. Barcelona, 315 p.