

## ETUDE D'UN JEU DE BERGERS BASQUES EN SOULE: URDÁNKA. SECONDE PARTIE: APPROCHE SEMANTIQUE, AIRE DE REPARTITION DE CE TYPE DE JEU.

Michel DUVERT<sup>1</sup>  
Arnaud AGUERGARAY<sup>2</sup>

### Introduction

Dans un travail précédent nous avons décrit un type de jeu qui appartient actuellement au milieu pastoral basque et plus précisément souletin (Duvert et Aguergaray, 1989 b). Dans un autre travail (Duvert et Aguergaray, 1989 a) nous avons indiqué, dans les grandes lignes, le cadre théorique qui articule notre recherche, à savoir que ce que nous appelons urdánka est une forme d'ancien(s) rite(s) d'appropriation de l'espace à partir d'une conception "circulaire-centrée", que l'on trouve dans un grand nombre de manifestations culturelles de notre peuple (en particulier dans son art funéraire; Duvert, 1976). Nous n'exposerons pas ici cette thèse, nous le ferons plus tard<sup>1</sup>; en attendant nous renvoyons le lecteur à notre travail publié par l'association Lauburu (1989 a).

La thèse à laquelle nous faisons allusion est fondée sur une proposition classique en ethnologie: "Les ethnologues ont démontré depuis longtemps déjà que beaucoup de jeux ruraux de l'Europe sont des restes de vieilles cérémonies." Ce fut notre conviction pour urdánka d'autant plus que nous avons trouvé, en Soule, une forme de ce jeu pratiquée par des enfants et on peut penser, toujours avec Van Gennep (1980), que: "La plupart des jeux d'adultes sont (...) tombés au rang de jeux d'enfants, quoique certains d'entre eux conservent comme une sorte de caractère sacré". Et l'auteur de noter que certains jeux ne peuvent être pratiqués par telle ou telle catégorie sociale, ou tranche d'âge, etc. Ce qui se retrouve dans urdánka.

Si notre hypothèse s'avère sensée, elle doit satisfaire à deux propositions qui sont en fait étroitement liées mais que nous distinguons sur un plan purement pragmatique (c-à-d. au niveau du montage des expériences et du compte-rendu des observations):

1 Si urdánka s'enracine dans un mode ancien d'appropriation de l'espace, on peut espérer retrouver des formes de ce jeu au moins dans le milieu pastoral ancien des Pyrénées (voir Barandiaran, 1953),

2 Si urdánka signifie un mode ancien d'appropriation du sol, le sens de ce qui est actuellement un jeu doit s'inscrire dans un contexte que confortent des données historiques et ethnographiques. Ce second point, ébauché dans le travail publié en 1989 (a), ne sera pas développé entièrement ici mais dans une prochaine partie. Nous donnerons ci-dessous une approche sémantique du jeu (que nous avons recueilli de la bouche même de plusieurs bergers).

Un dernier mot, nous pensons que les événements tissent les cultures; ce que nous appelons "temps" et "espace" constituent les circonstances qui président à la mise en forme de notre être, qu'il soit individuel ou collectif. Le premier préside à la genèse et à l'assimilation des entités, le second participe à leurs diversifications. Avec Barandiaran nous croyons que c'est dans la fonction (le vécu) que les choses du monde deviennent intelligibles; le présent

(1) Lauburu, Etniker iparralde.  
(2) Euskal idazle

éclairer le passé. Pour lever toute ambiguïté, nous dirons avec Van Gennep (1974): "Nous n'avons pas à restituer un homme primitif hypothétique, mais à tâcher de comprendre ce qu'ont pu être les hommes autrefois, en examinant de près, et sans parti-pris aucun, ce qu'ils sont aujourd'hui" (on pardonnera à ce génial maître cette naïveté scientifique qui consiste à croire que le chercheur est un pur esprit agissant "sans parti-pris aucun"). Sur quelles bases opérer un tel examen? Citons Malinowski (in: Panoff, 1972): "Pendant qu'il effectue ses observations, l'ethnologue doit construire sans cesse: il doit mettre en rapport les uns avec les autres les données isolées et étudier la manière dont elles forment un tout. Pour user d'une formule paradoxale, on pourrait dire que les "faits" n'existent pas davantage dans la réalité sociologique que dans la réalité physique; en d'autres termes, ils ne se trouvent pas dans le continuum spatio-temporel offert à la contemplation de l'oeil non exercé. Les principes de l'organisation sociale, des cadres juridiques, de l'économie et de la religion doivent être construits par l'observateur à partir d'une multitude de manifestations plus ou moins significatives et plus ou moins pertinentes. Ce sont ces réactions invisibles, susceptibles d'être découvertes seulement par estimation inductives, par sélection et construction, qui ont une importance scientifique dans l'étude de la culture". Enfin, à propos de l'archéologie, le même Malinowski dit: "Bien plus féconde et vivifiante était la méthode même qui permettait de mettre en parallèle les objets ethnographiques et les découvertes préhistoriques, notamment dans la mesure où ethnographe et l'archéologue cherchaient tous les deux les lois du procès et du produit culturel qui nous permettent de relier un objet à une technique, une technique à une activité économique, et une activité économique à un besoin vital de l'homme et du groupe". Rappelons que ce maître renvoie dos à dos (tout en reconnaissant leur valeur) les adeptes des recherches évolutionnistes et historiques; il préconise l'analyse fonctionnelle, la seule qui puisse donner une assise scientifique à la recherche en anthropologie. Cette conception fonctionnaliste nous a beaucoup aidé à mettre en forme notre recherche (en dehors du fait que chez lui, elle est au service d'une conception biologique de la culture).

Arrivé à ce niveau nous pensons avoir donné assez d'indications au lecteur quant à la teneur de notre projet scientifique. Nous allons exposer les résultats.

## A- ANALYSE SEMANTIQUE DU JEU

### 1 Urdánka artzán jokia.

*Has-Bürria:*

Has-bürü bezála, bí hitz. Badakigü ün̄tsa üskál-zaindiák zer aholkátzen déikün, (bortxátu gábe). Le-

hénik, üskaldün bakhótxak ikhas béza, íkher, zila, bárna... bére lekhüko üskára.

Géro, gogóan erabilerázten déikü batúaren ikhástia elizátíla aúher, gerúari, berhezíki Europári, búruz.

Bestálde, náhi úkhen dügü xüberotár jéi háu xüberotárrez. Béna éz hargátik núla nahikúan: úkhen dezén güre ondokúek bermé bát bezála nún ikhus, 1990-ían núla mintzatúrik éta izkiribatúrik zén güre mintzájia.

Hargátik, ezariko dügü ozké batéki nún behár dén -hítzen bidían-bótza altxátü: Ézi, bér hitzak ezpéitu béthi bér ützülpéna, hala núla:

1 Etxeberribórda góra da. (Etxeberribordá déitzen dén etxía).

2 Etxeberribórda beránt jin da. (Etxeberribordáren jabia édo alokáidetiarra).

Bér sállari jarráikiz, bortxátü gíra berritzápen típi zumáiten ezártera.

3 Plazér eta zér, bér manerála izkiribatzen díra ardúra-ez bér gisála entzúnik ére. Börtxaz, ezariko dügü plazér, ttiká batéki. Aldiz zér üssatü bezála.

4 Húna: sagü, sósa, sasú, šakola. Ozkátü dütügün "s" hoík, beharriéntáko bérrak. Béna sasú eta sóša ! Bigarren "s" hóri ézta lehéna bezalakúa. Bortxátü giráde berritárzün báten agereraztéra: sóša, sasú, šakez...

5 Uskárax, "j" -salbü Xüberúan- "dd" entzúten dá. Jána — Ddána. Güre probíntzian, hóla izkiribatüz ére, béste gisaz erraiten da: frantsésez "j"-a bezála, hala núla: "juge". Güre "j"-a Manéxeki ez botitzéko, ezaririk izánen dá: "x": xókü (ez jókü), xábe, xin, xorra, xúxe...

6 Entzúten dirénian, "h"-ak badirate.

Déna dén, üsatúko züberotárra dügü ikhusíko. E. Inchauspé- n éta Gavél-en úrhatséri ahál bézañ hüllánik xarráikiz.

*Urdánka (urdāka):*

Urdánka? Artzán xókü báten izéna, nūstenian guréki bízi diren hanítzek ikhúsi, esprábi díenak.

Urdánkan aritzéko, behar zén artzán ophé bat: gütienik híru, zortzi haborénik, bóst edo séi aíshénik.

Behála xéi hórren sekretien gogúan hártzeko, húna séi xókülári.

Xádánik ezpazén lúrrian, kúrkúru handí bat bezála egíten zen, hárrí, makhíla edo txótx batéki.

Üngúru hórren kúntra kásik, barnétik, bóst xilo ber artíareki bata bestíala éta bakhótxak erdíko xilúala.

Azken xilo hóri deithürik zen ére "xiló-handía", "thegia", "urde-xilúa", "urdanthegia".

Hási beno lêhen, áski hürrúntik artzánek urthukítzen zien béren makhíla erdíko xiluála búruz. Hüllanének haitátzen üngürúko xiló edo sakhó bat. Hürrúnéna áldiz urde-záñ!

Ordían hásten xókia. Bazien hortáko artzañ-makhíla bedéra, küriúski negían étxen idorerázirik eta aphaintúrik, métra bat góra, búria eta zóla nabeláreki eixertúrik. Khorostían egínik zelákoz, gaiza hóri gógor bezañ záll. Müthúrrak áldiz, hanpiló bat kásik hástetik muztúrik. Horréki zien urdia zaintzen, xóiten, hüllántzen, bílzen, banbátzen, kaskátzen, zaflátzen, ohíltzen...

Gaíxo urdía! Behar ére faltsia! Züháñen trúnko zumáiten zolán xiten díren onddo údúriko bateki zén, nabeláreki behar bezála lanthuuurik: gógor, bíribil, pelóta ttípi báten páre.

Erdíko xilótik, hunhainbéstetárik, xárten zén urde-záña, bére urdiáreki.

Makhiláreki, hala gísa kuzkátzez, kuntrekúak ohiltüz, bildü behar zían urdía erdíko thegíala. Lan aiśá ezpaziren bestiak errabiáztera, khitzikatzéra, súdúr pila trufatzéra eta urdiáren hürrúnágo igórtera hórra!

Bena ordían, bazien béren arrenkürá. Halakó bátez, urde-záñak tánpez, šákez, žiüntaz... ezárten bazián bére makhilá bestén xiló batétan, horren xabía zén urde-záñ xárten; zéren ezpeitzén áski urde-záñaren ertzoeráztia, üngürúnekúkék béhar zien nürk bére xilúa begirátü, makhilá bánnen ezárriz edo etxé-kiz.

Goizánko akhodiñak urhentü ondúan, ardiák builtátü-éta artzáñak hásten ahal zíren urdánka, ber olhakúak beren ártian hánitx bazirelárik; bestéñiz olha-aizuekúak khúmitátüz.

Urdánkan nún ári zíren? Ordokian, soháki thípil éta zábal batétan.

Géro, arrastítan, jokía ütízirik, bakhótza bazúa bére laniála, bihótza laxü, berriak xákínik úntsa inganátúrik. Éta xókia?...

"Xókia bazén. Sóşik éz".

*Eskerrak:* Xehetárzün hoík beste hanitxéki bildü dütügü hogéi-ta zumaít artzáñen gánik, kurrítüz Xiberúa, éta Basa- Nabárta phárte, Larrañérik, Behorlegiála artío, géro Biarnua, éta Bigórta.

Hunár ezatzie irakurríko zütien izenian merexi dütüzien eskér hobérenak: zien batzárrí húna, zietárik ikhási dütügün xehetárzün güziák sekúláko güre gógo bihotzían edükíko dütügü...

Ce texte en souletin a été rédigé par A.A qui a assuré la totalité des col lectes en souletin auprès des bergers. C'est donc le "témoignage des témoins"; il tend à cerner le vécu des récits rapportés par tous nos témoins. Voici à titre indicatif, l'équiva-

lent en français de ce texte, commenté ou éclairci à cause de sa concision même.

Les mots et les tournures se rapportant au jeu ont été transcrits tels quels. Durant toute cette longue enquête, nous nous étions fixé deux buts. D'abord comprendre le jeu dans les moindres détails, de façon à le transmettre comme une richesse du patrimoine d'Euskal-Herri (étendu au domaine pyrénéen, berceau de notre civilisation). Mettre ensuite par écrit les mots eux-mêmes tels que les témoins les utilisent: les "*ipsissima verba*", afin qu'ils deviennent pour la postérité les "*ipsissima scripta*" sur lesquels pourront travailler les chercheurs.

Urdánka semble facile à comprendre et à jouer<sup>2</sup>. Supposons six bergers. On trace —si ce n'est déjà fait— un grand cercle sur le sol. A égale distance les uns des autres, d'une part, et également éloignés du grand trou central, (xilo handia, erdiko xilua).

Chaque joueur possède un bâton travaillé à sa mesure, en houx, extrêmement dur, dont l'extrémité inférieure se termine par un renflement. C'est ce dernier qui permet soit de mettre le cochonnet dans le xilo central, soit de l'en éloigner, selon les rôles impartis.

Le tout commence par le lancer des bâtons, à partir d'une certaine distance, le plus près possible du trou principal, celui du centre. Aux cinq premiers de choisir les trous périphériques. Chacun demeure inattaquable tant qu'il garde son bâton à l'intérieur de son trou. Sinon, le plus maladroit —qui devient maître du xilo handi— peut lui prendre son territoire en y plantant son bâton. On intervertit alors les rôles et le jeu recommence à ce stade, sans procéder au lancer initial des makhila.

Le cochonnet, taillé au couteau dans des excroissances d'arbre, demande à être solide. Son gardien, en partant d'un point précis, doit l'introduire au centre, sans s'aider des mains, avec son bâton. Les cinq adversaires l'en empêcheront de la même façon, en l'envoyant à tous les diables, en déviant, ... (Ce jeu se présente sous quelques variantes).

Trois cas se produisent alors. Le gardien introduit, malgré toutes les oppositions, le cochonnet dans son réceptacle. Ou bien, profitant de l'inattention de l'un de ses adversaires, il lui plante le bâton dans le xilo qu'il laisse non gardé. Enfin, par maladresse, ou ayant affaire à plus fort que lui, il reste gardien de cochonnet toute la partie durant.

Celle-ci se déroulait à la fin des travaux de matin, dès que les animaux atteignaient les pacages, jusqu'à l'arrivée des bêtes le soir, avant la traite et les corvées qui en découlaient.

On jouait sur un terrain plat, net, dénudé, étendu, recouvert d'une sorte d'herbe rappelant le gazon.

## 2 Tableaux:

Ces deux tableaux rassemblent un certain nombre de termes utilisés, pour rendre compte du jeu, par les bergers eux-mêmes.

On notera que seules les rubriques concernant le gardien du cochon, le nom du jeu et le cochon contiennent obligatoirement le radical "urd-". D'autres rubriques le contiennent facultativement, d'autres pas du tout (en particulier: celles qui font référence aux "adversaires" du gardien; qui expriment l'action —verbes—; qui décrivent l'aire de jeu —exception faite du trou central—). Tout se passe comme si un radical commun était attaché au seul trou central et à ce qui lui est très directement lié. En fait, le trou central est premier dans ce jeu (voir notre analyse: Duvert et Aguergaray, 1989 a).

Sans nous attarder à l'analyse de tous ces mots, on peut souligner certaines observations:

Alors que le trou central est désigné en fonction de l'úrde ou de sa taille (grand, handi), les autres trous sont qualifiés "d'autres trous", de "petits", voire d'encoche (sakhua).

Hors de ce groupe de termes, hors de l'aire de jeu et de sa fonction, se trouve immédiatement ordoxia ou gúne plana, la surface plane; puis, au delà, le pacage, la montagne, le paysage du berger.

Peu de mots désignent le gardien du cochon et ils font référence soit directement soit indirectement au trou central par le biais du cochon (urde). En revanche nombreux sont les mots désignant les autres joueurs; ces mots font allusion à leur fonction (et ils sont abondants) ou bien ils les désignent par rapport au gardien. Les autres joueurs n'ont pas de nom spécifique. En voulant forcer le trait, on dirait que tout se passe comme s'il y avait d'un côté un trou, dont un homme à la maîtrise ou cherche à s'en emparer (selon les variantes), un trou au centre d'un espace circulaire; de l'autre il y a les bergers et la montagne. Entre ce repère absolu (erdiko xilo) et l'indéterminé, il y a un cercle pourvu de marques, gardé à sa limite, et qui sert à conclure les actions, c'est un repère où sont répartis des agents déstabilisants.

Les verbes traduisent la lutte, le mouvement et toutes les subtilités du jeu proprement dit (protéger-zainthü, éloigner-hürrüntü, taquiner-herritatü, voler-ebatsi, frapper-kaskatü / banbatü, assembler / réunir-bildü, etc.). Ces verbes disent plus sur les fonctions que sur la structure du jeu; leur richesse témoigne de la dimension ludique d'urdánka. Dans quelle mesure reflète-t-elle le(s) sens "premier(s)" que nous essayons de mettre en lumière?

Avant de solliciter les témoignages et les mots, il nous faut nous replacer dans le contexte pastoral

dont ce jeu est l'une des dimensions. C'est ce que nous ferons dans un prochain travail.

joueur  
jokülári

arizále:  
gardien  
du

cochon:  
urdánkari  
urde-biltzalia  
xilo-defendazalia  
urdezãñ  
biltzalia

adversaires  
etsaiak  
ohiltzaliak  
bestiak  
biltzaliak  
kaskazaliak  
kontráriuak  
küntrekúak  
xilo-defendizaliak  
banbazaliak  
zirikazaliak  
trüfazaliak  
zaflazaliak

frapper  
kaskátü  
banbátü  
jó = xo  
zaflátü  
kuzkátü  
zehátü  
xehéki  
erhaútsi

autres verbes se rapportant  
au jeu  
ebástia  
biltzia  
nahástia  
záinhtü  
parátü  
hürrüntü  
jarraiki = xarraiki  
goaitátü  
urthúki  
mesürátü  
kunparátü  
hüllántü  
igórrí  
erórrí  
defendátu  
ezári  
lanthátü  
sárrhü  
herritatü

	arnegátü
	lasterkátü
	bildü
jeu:	urdánka
	urdáika
trou central:	erdíko xilo
	thégi
	xilo hándi
	urde-xilo
	urdanthégi
autre trou:	beste xilo
	sákho
	xilo ttipi
	üngürúnéko xilo
	bazterréko xilo
	saihetséko xilo
	bestén xilo
cochon	úrde
	urdañá
bâton	makhilá
	artzaíñ-makhilá
trace/limite	barrá
	arreá
	marrá
	marká

Tableaux 1 et 2. Lexique des principaux termes utilisés pour décrire le jeu.

### 3 Commentaires

Urdánka (urdáka), le nom de ce jeu se décompose de la façon suivante:

Urde, radical qui signifie littéralement "cochon" (en français, cochonnet, quand il s'agit de jeux).

Par apophonie, "úrde" semble être devenu "úrda" dans ses dérivés; dans ce mot la voyelle finale s'est considérablement nasalisée. D'autre part, comme le "n" de la syllabe ne s'entend pas du tout, nous obtenons "urdáka".

Le suffixe "ka" peut signifier le gérondif: en train de; il peut constituer un nouveau substantif ou désigner un jeu. Nous pencherions pour ces deux dernières solutions.

Cependant, ce qui précède n'explique pas tout. Si "úrde" et sa variante "úrda" deviennent "urdá" dans leurs dérivés: "urdáthégi", "urdátéri", "urdáda", "urdáka"... il nous faut prendre en compte ce dernier nom.

"Urdáka" désigne le "pêle-porc" quand c'est sur le suffixe que porte l'accent. Si ce dernier se déplace sur la seconde syllabe: "urdáka", nous avons le jeu dont nous parlons. Tous les bergers ont été formels sur cette différence. D'ailleurs elle ne constitue pas une exception. En Soule, des mots peuvent changer de sens selon la place de l'accent tonique. Ainsi, des exemples simples dont on pourrait prolonger la liste: bätetan-batetán (en un seul coup-en même temps); Ürrüttigerrenbordá- Ürrüttigerrenbórda (la maison Ürrüttigerrenbordá-le propriétaire de cette maison); láchüki-laxúki (lâchement-sans doute); etc. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que "urdáka" ait une autre signification que "urdáka".

Le glissement de l'accent du suffixe final à la syllabe précédente s'observe parfois avec une signification qui concerne l'aspect. Ainsi:

1 ardiká júan dúnzü: il / elle est parti(e) chercher les brebis; aspect d'antériorité.

2 ardíka dúzú, selon les contextes: il / elle conduit, ramène, promène les brebis. L'action est considérée dans son déroulement.

3 Il en est d'ailleurs pareil pour toutes bêtes, cochons compris: urdeká juan dúzú et urdeka dúzú.

Mais en ce qui concerne la différence entre "urdánka" et "urdáka", cette notion d'aspect n'entre pas en jeu, puisque l'indéfini "úrde" n'en constitue pas le radical qui est "urdá".

Existe-t-il d'autres bêtes que les "urde" à avoir donné le nom à un jeu? Il y en a. Prenons, par exemple, un jeu construit sur le radical "ásto", âne. Les rubriques 2 et 3, ci-dessus, permettent de distinguer entre

astoká júan dúzú,  
astóka dúzú.

Astóka désigne aussi un jeu de pelote pratiqué par des enfants surtout.

Supposons un groupe de dix qui entrent en lice avec un point chacun, en sa faveur. On applique les règles usuelles de ce sport, mis à part que chacun n'a pas de tour, ce qui permet à quiconque de frapper quand il veut...

Mais dès qu'un joueur "fait falta", il perd le point, il est obligé de sortir du jeu et d'attendre que tous les autres, sauf le gagnant qui reste seul en dernier, aient perdu. Alors le vainqueur bénéficie d'un point et tous entrent à nouveau sur la cancha. Malgré son nom (astóka aritzía, que l'on pourrait traduire par "jouer aux ânes"), cette variante de la pelote permet de multiplier les combinaisons, elle favorise un esprit subtil, un sens aigu du jeu, une connaissance exacte de la force de ses adversaires... sans compter la maîtrise de tous les aspects techniques qui doivent être assimilés parfaitement.

C'est par dérision que "astóka" désigne un sport qui exige tant de qualités. A aucun moment d'ailleurs, en voyant ses partenaires jouer, perdre ou gagner, personne ne pense à la bête ou aux bêtes évoquée(s) par le dérivé en question, dont le radical, contrairement encore à "urdáka" reste inchangé et à l'indéfinité<sup>3</sup>.

"Urdáka" et "urdáika" ? P. Lhande mentionne dans son dictionnaire, sous ce dernier mot: "un jeu de bergers. Il ressemble à celui des quatre coins; les bergers piquant leur bâton dans le trou de l'adversaire". Dans nos investigations, même auprès des plus anciens (100 ans, 90 ans, 85 ans...) personne n'a entendu ce mot recueilli par Azkue et concernant pourtant le dialecte souletin, toujours selon la même référence citée plus haut. —ce qui précède nous fait toucher de la plume combien une démarche morphologique— et sémantique s'avère difficile, voire hasardeuse, surtout quand nous n'avons trouvé aucun repère étymologique à ce jour.

Au bout du compte il semble pourtant qu'il existe un lien entre "urdáká" et "urdáka": c'est par dérision, par une certaine analogie peut-être (qui consisterait à "faire la peau à l'urde"...), que le jeu a emprunté son nom à son homographe (si tant est du moins que l'antériorité joue dans ce sens!).

## B. AIRE DE RÉPARTITION DE URDANKA

Si notre hypothèse s'avère fondée (c-à-d que ce jeu s'enracine dans un paysage ancien et nous transmet comme un écho lointain de modes d'appropriation du sol), urdánka doit appartenir (au moins) au vieux monde pastoral pyrénéen. Nous avons testé cette proposition à travers des témoignages et des sources bibliographiques de nature ethnographique. Voici nos résultats, exposés en se déplaçant le long de la chaîne, en direction de l'est.

1- Dans son ouvrage sur les pasteurs et paysans béarnais, J.J. Cazaurang (1965) parle de la "baricole ou barincole-gourre": ces deux noms différents désignent un jeu qui consiste à pousser avec une crosse une balle dans un trou. Simin Palay y voit l'ancêtre du golf". Ce dernier auteur précise que c'est un jeu d'enfant, ce que ne dit pas le premier.

2- Simin Palay (1961), dans son dictionnaire du béarnais et du gascon moderne donne des pré-

sions du plus haut intérêt. Les voici: "Gourre/Gurre: jeu ressemblant à la baricole; armé d'une crosse dont un bout occupe un trou en terre, les joueurs tâchent de pousser une boule dans un trou au centre du cercle qu'ils forment, tout en empêchant le "couvreur" de s'emparer du leur. La boule est appelée la gourre". Ce même auteur dit que la gourre est une brebis âgée, mais aussi un "terme injurieux pour une femme, équivalent à vieille coureuse, trainée". Enfin le joueur de gourre est qualifié de gouré.

3- Avec Rosa Pelly nous nous transportons en Bigorre; nous y recueillons des données remarquables à propos du jeu dit "Gouna": Armés de bâtons qu'ils tiennent des deux mains par l'extrémité la plus mince, les joueurs en nombre indéterminé sont debout, autour d'une fossette dans laquelle chacun place le gros bout de son bâton, terminé par un noeud du bois en forme de crosse. Une bille, grossièrement taillée au couteau, est placée sur les crosses et jetée au loin par un soulèvement simultané des bâtons. Faisant demi-tour les joueurs placent le gros bout de leur bâton dans d'autres fossettes creusées à deux mètres environ, en cercle et en arrière du trou central.

Le nombre de ces fossettes égale celui des joueurs moins un et le joueur qui n'a pas pu s'emparer d'une fossette doit, en frappant la bille de son bâton, la faire tomber dans le trou central, traversant le cercle de ses concurrents. Ceux-ci s'y opposant, le "gouné" cherche à s'emparer d'un trou laissé un instant inoccupé; le dépossédé devra à son tour ramener la bille.

Le jeu nécessite beaucoup d'adresse et de légèreté.

4- Le quatrième ensemble de données est en cours de collecte, par I. Gratacos, dans le Couserans. Elle nous a communiqué ses observations (août 1990) basées sur de récents enregistrements recueillis sur le terrain. D'ores et déjà plusieurs points sont essentiels dans notre travail, les voici. Il existe deux formes de jeu ayant le même nom: *porca*. L'un se pratique avec une boule de bois, l'autre avec un bâton. Gratacos souligne elle-même des traits de ressemblance entre la *porca* et urdánka, il s'articulent autour de 10 points: c'est un jeu de bergers; des enfants et adultes de tout âge peuvent y jouer; dans l'aire de jeu il y a un trou central et des trous périphériques; le principe de base ce type de jeu consiste, grâce à son bâton, d'ôter ou de mettre la *porca* (la balle) dans le trou central —dans la variante *porca-bâton*, il fallait empêcher ce dernier d'entrer dans un trou—; le nombre de joueurs est compatible avec celui rapporté dans urdánka; c'est un jeu sans enjeu; l'aire de jeu se situe dans une zone pastorale; enfin, l'aire de jeu est fixée une fois pour toutes, on sait où elle est.

5- Dans l'état actuel de nos recherches, nous

(3) *úrde* et *ásto* comportent un féminin conçu exactement de la même manière —après modification du radical— et qui, comme au masculin, constituent les pires des injures adressées à "quelqu'une"  
 indéfini  
 urde  
 asto  
 changement de radical  
 urda  
 asta  
 féminin  
 urdañá  
 astañá:

n'avons rien trouvé de comparable à urdánka en dehors de la zone pyrénéenne, dans un milieu de pasteur. Il nous reste à étudier les matériaux collectés dans les Landes de Gascogne par Arnaudin, à la charnière de notre siècle. Nous profitons de ces quelques remarques pour faire le commentaire suivant.

Notre "fossile directeur" n'est pas urdánka tel que nous l'avons décrit dans le travail précédent (Duvert et Aguergaray, 1988 b), mais *ce qu'il signifie* à nos yeux, *dans son contexte* pastoral et pyrénéen. En effet, si les jeux "de type urdánka" ont quelque chose à voir avec d'anciens modes d'appropriation du sol, ils nous sont parvenu fortement dialectisés, différenciés (modèles par les durées et diversifiés par l'espace); les pays pyrénéens, en particulier, nous montrent des "unités ethnographiques" (y compris dans l'Euskal-Herri actuel, voir par exemple Duvert, 1985) "que définissent certains usages collectifs en matière de comportement et de langage" (Allières, 1977, et sa lecture du "fait dialectal"). En particulier, ces formes d'urdánka ont du composer avec d'autres formes qui pouvaient présenter des traits communs au niveau de structures, voire de fonctions, mais pas au niveau des intentions constituant la trame essentielle (le domaine des essences) du jeu. Prenons deux exemples:

a) il existe des jeux dont le principe consiste à mettre une balle dans un trou central, ou dans un trou central et/ou dans des trous périphériques, ainsi le *pouné* (Robert, 1971).

b) il y a des jeux liés à la montagne qui mettent en oeuvre des bâtons de berger et une balle, c'est le cas de *kalika iokoa* rapporté par Apat-Echebarne (1971); dans ce jeu on dit des formules, l'une d'entre elles mentionne *atxuria*, l'agneau. Avant les années 1940, on jouait à "Kalinka" en Pays Basque nord (à Larcevau, témoignage de M et Mme Durquet). Ce jeu offre bien des ressemblances avec urdánka, des imbrications, des "hybrides"; de même, une raie traverse l'aire de jeu et suggère ce que l'on voyait dans les vieux *pilotaleku* dans la montagne (qui se jouaient aussi sur des replats ou *ordoki*). Comme urdánka ce jeu pourrait avoir des correspondants dans le folklore des enfants, ainsi la *churra*, à Murchante (Tudela), —voir Arellano, 1933—.

Les véritables homologues sont donc à établir sur des bases structure-fonction, en situation et compte tenu de l'esprit qui anime les participants (voir à ce propos l'oeuvre de Barandiaran). Compte tenu de ces présupposés, nous pensons que des comparaisons utiles dans notre entreprise (des homologues) peuvent être établies sur la base des trois témoignages rapportés plus haut: en Béarn par Palay, en Bigorre par Rosa Pelly et ne Couserans par Gratacos (des observations en cours pouvant nous amener à

reconsidérer des aspects de notre thèse) —voir carte—.

### Remarques:

1 Il faut bien l'avouer cette apparente ressemblance (nous disons bien apparente) entre urdánka et urdanká (pêlé-porc ou: "provision de porc salé-travail de préparation du porc", d'après le dictionnaire de P. Lhande, 1926, et "viande de porc" dans le dictionnaire de cet autre souletin, Mispiratçegui, 1936), ne manquait pas d'intriguer. Quelques bascolgues et gens du pays, connaissant bien l'euskara, nous avaient encouragé à établir une équivalence urdánka/ordokia; elle était d'autant plus naturelle que ce mot désigne une étendue plate, ce qui est nécessaire pour jouer à urdánka...

Or, le fait que l'on retrouve le porc en Couserans dans des formes de jeu qui semblent à l'évidence apparentées à urdánka, relance le débat. Par ailleurs en Béarn c'est aussi un animal qui sert à désigner ce type de jeu; plus encore, la goure est une femme de mauvaise vie, comme l'est *urdaña*, nom par lequel urdánka est parfois désigné chez nous (Duvert et Aguergaray, 1989 b). Par ailleurs, Lhande donne l'équivalence *urda- zaiñ/urdaiñ*, gardien de pourceaux. Que vient faire cette zone "à brebis" (Béarn, Bigorre) entre ces deux zones "à porc" (Euskadi et Couserans)?<sup>4</sup>

2 Nous renvoyons le lecteur à notre travail (Duvert et Aguergaray, 1989 a) dans lequel nous tentons de cerner le sens profond de ce type de jeu. L'essentiel de ce que nous disions alors s'applique toujours au domaine pyrénéen sous réserve de nouveaux apports provenant du Couserans notamment. Nous proposerons plus tard des types de lecture permettant de rendre comptes des *jeux du type urdánka*, notons cependant qu'en Béarn et en Bigorre les joueurs sont nommés collectivement *gouré* ou *gouné* et que ce nom est en rapport direct avec celui du jeu (rien de tel en Soule).

3 Enfin, nous avertissons le lecteur que nos recherches se dirigent vers de voies non exposées dans ce travail, voies suggérées par de possibles étymologies suggérées par ce jeu dans cadre pyrénéen approprié.

### Conclusion

Au terme de cette seconde partie nous avons atteint deux objectifs:

(4) Rappelons, ne serait-ce qu'à titre purement indicatif, que des récits et légendes analogues et homologues à ceux rapportés par Barandiaran, ont été recueillis le long des Pyrénées (Marliave, 1987), en particulier en Bigorre (Ravier, 1986) ainsi qu'en Comminges et Couserans (Gratacos, 1987). Leur appartenance au milieu agro-pastoral de la montagne est le plus souvent manifeste.

1 Une approche sémantique nous a permis de nous faire une idée des valeurs mises en jeu (les circonstances ayant été décrites dans le travail précédent); elle nous ouvre l'accès au monde des intentions ("Tratándose de hechos humanos no solamente se debe investigar el hecho mismo, sus manifestaciones externas y sus funciones y relaciones con su texto. Debemos además adentrarnos en el mundo de intenciones al que obedece el hecho. Sólo así llegaremos a realizar una etnografía total"; Barandiaran, in: Manterola, 1988). Par ailleurs, cette étude nous a donné des matériaux essentiels permettant de féconder d'autres domaines de recherche et en particulier de mieux intégrer ce "jeu" dans le cadre du pastoralisme.

2 Urdánka se rattache à des formes de jeu connues tout le long de la chaîne des Pyrénées, c'est à dire dans le domaine vascon ancien. Il semble que ces formes soit liées au milieu pastoral. Dans une fameuse thèse, Barandiaran (1953) proposa de voir le pastoralisme s'installer dans la montagne basque à partir du néolithique; en fait, cette phase concerne toute la chaîne et notre pays actuel était inclus dans une aire qui couvrait un vaste territoire: "englobant les Pyrénées et une grande partie du bas pays, tant dans le bassin de l'Ebre que dans la région Aquitaine; ce territoire coïncide avec l'aire de transhumance pyrénéenne et, en grande partie, avec une toponymie bascoïde, ce qui constitue un fait d'une importance particulière dans le domaine de l'archéologie et de la linguistique basque" (Barandiaran, 1953). Dans l'état actuel de nos connaissances, nous avons apporté des observations qui peuvent s'inscrire dans ce cadre, celui-là même que connut l'homme basque (ses restes osseux en témoignent, Riquet, 1981). Ce cadre est bien entendu provisoire, il constitue l'arrière plan qui sert à organiser notre réflexion, à polariser notre action, à donner sens à notre quête.

Il faut bien le reconnaître, urdánka s'intègre mal, a priori, dans ce pastoralisme très ancien car ce dernier doit se traduire fondamentalement par une occupation temporaire, cyclique, mouvante, de l'espace (Echegaray, 1933; Violant i Simorra, 1985). Cependant, nul n'ignore le poids des contraintes pastorales dans la mise en forme de l'espace pyrénéen (voir Taillefer, 1974, en particulier les articles de Barrassar et Soulet; Toulgouat, 1981). Or, comme nous l'avons suggéré (Duvert et Aguergaray, 1989 a), urdánka s'inscrit fondamentalement dans une vision circulaire-centrée, commune aux gens du bas-pays (etxalde), de la moyenne montagne (bordaidea) et des zones de pacage (saroi). Nous aborderons ce problème dans notre prochaine communication.

## BIBLIOGRAPHIE

Allières, J., 1977, *Les basques*. Que sais-je? P.U.F., n° 1668.

- Apat-Etchebarne, A., 1971, *Noticias y viejos textos de la "Lingua navarrocum"*. Soc. Guip. Ed. Pub. S.A. San Sebastián.
- Arellano, P., 1933, Folklore de la merindad de Tudela (Navarra). *Anuario de Eusko-Folklore*, t.XIII. p. 147-218.
- Barandiaran de, J.-M., 1953, *El hombre prehistórico en el País Vasco*, Ed. Ekin. Buenos Aires. n° 42.
- , 1972, 1973, *Obras Completas*, t. 1,3. La gran enciclopedia vasca, Bilbao.
- Cazaurang, J.J., 1965, *Pasteurs et paysans béarnais*. Marrimpouey jeune Ed. Pau.
- Duvert, M., 1976, Contribution à l'étude des stèles discoïdales basques dans la Navarre d'ultra-puertos. *Cuadernos de etnología y de etnografía de Navarra*, t. 46, p. 145-200.
- Duvert, M et Aguergaray, A., 1989 a). *Urdanka, un jeu de bergers basques en Soule*, Lauburu Ed. Collection Uzta.
- , 1989 b). Etude d'un jeu de bergers basques en Soule: Urdanka. Première partie: données ethnographiques, témoignages oraux. *Anuario de Eusko-Folklore*, t. 35, p. 109-125.
- Echegaray de, B., 1933, *La vecindad, relaciones que engendra en el País Vasco*. Eusko-Ikaskuntza (tiré à part de R.E.V.) 73 p.
- Gratacos, I., 1987, *Fées et gestes, femmes pyrénéennes: un statut social exceptionnel en Europe*. Privat Ed. Toulouse.
- , 1990, Communication personnelle.
- Lhande, P., 1926, *Dictionnaire basque-français*, Beauchesne Ed. Paris.
- Malinowski, B., 1968, *Une théorie scientifique de la culture*. Maspero Ed. Coll. Points Sciences, n° 2.
- Manterola, A., 1988, *Euskaldunak, la etnia vasca*. Vol. 4. Etor Ed. San Sebastián.
- Mariave de, O., 1987, *Trésor de la mythologie pyrénéenne*. E.S.P.E.R Toulouse, Coll. Annales Pyrénéennes.
- Mispiratçeguy, F., 1936, *Dictionnaire français-basque, hitztegi eskua-frantses*. Ed Initiatives, Paris.
- Palay, S., 1961, *Dictionnaire du béarnais et du gascon moderne*. Ed C.N.R.S.
- Panoff, M., 1972, *Bronislaw Malinowski*. Payot Ed. Paris. Vol. 195.
- Ravier, W., 1986, *Le récit mythologique en Haute-Bigorre*. Edisud. Ed. C.N.R.S.
- Riquet, R., 1981, Anthropologie aquitano-vasconne. *Bulletin de Musée Basque*, n° 92, p. 61-84.
- Robert, J., 1971, *Jeux et sports dans les Pyrénées françaises*. Soc. des amis du Musée pyrénéen, Lourdes. 120 p. XVI P1.
- Rosa Pelly, N., 1981, *Au pays de Bigorre. Us et coutumes. la vie, les mois du champ, croyances populaires*. Tarbes, imp. Croharré.
- Taillefer, F., 1974, *Les Pyrénées, de la montagne à l'homme*. Ed. Privat. Toulouse.
- Toulgouat, P., 1981, *Voisinage et solidarité dans l'Europe du moyen-âge, "lou besi de Gascogne"*. Maisonneuve et Larose. Ed. Paris.
- Van Gennep, A. Titres et travaux, in: *Arnold Van Gennep, le créateur de l'ethnographie française*. N. de Belmont. Payot. Ed. Vol. 232.
- , 1980, *Coutumes et croyances populaires en France*. Le chemin vert, Ed. Paris.
- Violant i Simorra, R., 1985, *El pirineo español. Vida, usos, costumbres, creencias y tradiciones de una cultura milenaria que desaparece*. Alta Fulla, Ed. Barcelona. 21.
- Nous remercions tout particulièrement I. Gratacos pour l'intérêt porté à notre travail et pour nous avoir fait l'amitié de nous communiquer la primeur de ses observations de terrain. Bihotzetik milesker handi bat!
- Alors que ce travail était en cours d'édition, nous parvenait un témoignage très important recueilli par P. Goity, à Mendive (Basse-Navarre) auprès de mes-

sieurs Pierre et Arnaud Harguindeguy, bergers à la retraite, nés respectivement en 1920 et 1924 ce même village.

Les deux témoins ont été scolarisés à l'école communale de Mendive jusqu'à l'âge de 11-12 ans. Comme leurs camarades, on leur interdisait de prononcer un mot de basque et ce malgré un instituteur bascophone. C'est ainsi qu'ils n'ont pu donner que quelques termes basques de ce jeu partiqué à l'école (car le jeu se déroulait en français).

Ils pratiquaient un jeu qu'ils appelaient "le jeu du cochon". Pour eux, le terme "Urdanka" signifie en Soule, la tuerie de cet animal, ce qu'ils désignent par "zerri-hiltzea" en Basse-Navarre. Cependant "urdanka" pourrait bien signifier, "si leur mémoire est bonne", ce jeu qu'ils pratiquaient à l'école.

*Aire de jeu:* C'est la cour de l'école. C'est une aire en terre qui se trouve devant l'école (eskolako korralia), au bord de la route.

*Les joueurs:* ils étaient au nombre de cinq. Les garçons les plus âgés jouaient; ils avaient 10-12 ans. A cette époque ils étaient peu nombreux et le maître s'occupait d'une classe unique d'une trentaine d'élèves.

*Tracé des aires de jeu:* c'est un carré défini par quatre trous (xilo) peu profonds, de 3 à 4 centimètres de diamètre, l'emplacement pour mettre un bâton (makila). Ces trous sont distants de 1,5 mètres environ. Au milieu de ce carré se trouve un cinquième trou; il est assez grand et profond pour pouvoir y loger un morceau de bois (xerria ou cochon), long de 18 cm environ et d'un diamètre de quelques 8 cm.

Aux quatre coins de carré se trouvait un garçon, bâton (makila) en main; il avait placé l'extrémité dans le trou qui lui était attribué. Ces trous étaient faits une fois pour toutes.

Un cinquième garçon se trouvait à environ 8 à 10 mètres du carré. Son emplacement lui est signifié par une marque sur le sol (un trait?).

*Placement des joueurs:* Les cinq joueurs doivent décider qui sera à l'extérieur du carré, celui-là lancera le bâton (xerria). Le choix du lanceur du bois (xerri-zaina, le gargien du cochon) se fait après une course poursuite: les cinq garçons, décidant de jouer, se placent sur une ligne (lerroan) ils vont en courant et en se bousculant (c'est une "course-combat") vers les quatre coins du carré pour y planter leurs bâtons. Celui qui se retrouvait sans trou était xerri-zaina. Dans la suite du jeu il essayait de gagner un de ces trous.

*Instruments de jeu:* xerria est un morceau de bois (18cm x 18cm); makila a 1,1m de long et 3 à 4cm de section. Makila et xerria étaient conservés à l'école, contre le mur de la cour. Le bois était blanchi en

enlevant l'écorce. Des makila pouvaient se casser en cours de jeu.

*Le jeu:* xerri-zaina lançait, d'une main, le xerri en direction du centre du carré. Les quatre joueurs attendaient ce jet, bâtons levés, afin de repousser le xerri. Pour ce lancé, xerri-zaina levait sa main à hauteur de visage, comme pour relancer une pelote à la volée; de l'autre main il tenait son bâton.

Les témoins disent qu'ainsi, xerri-zain lançait zerrria en direction de "la porcherie".

Une fois avoir lancé xerria, xerri-zain se précipitait vers le carré afin de tenter de loger xerria dans le trou central, en s'aidant de son seul bâton (makila). Les autres joueurs l'en empêchaient en repoussant xerria avec leurs bâtons. Les joueurs situés dans le carré devaient également veiller à ce que le xerri-zain ne vienne pas planter son bâton dans l'un de leurs trous dont ils ont la garde. Dans ce cas, celui qui est pris devient xerri-zaina.

Si xerri-zaina logeait xerria dans le trou central, l'un des quatre autres joueurs devait lui laisser sa place. Comment était-il désigné? Les témoins ne s'en souviennent plus.

Les joueurs du carré repoussaient xerria dans n'importe quelle direction.

Alors, xerri-zaina devait le ramener, il se fatiguait, "Parfois nous frappions de toutes nos forces ! On cassait même les bâtons, rarement, et on prenait quelques coups sur les jambes". Les gardiens des trous devaient donc repousser xerria et l'empêcher de se loger dans le trou central, en même temps, xerri-zaina cherchait à leur voler un de leurs trous; ce dernier mettait à profit la moindre inattention de leur part, il cherchait aussi à les "distraire", dans le même but.

Avec le recul, les témoins trouvent que ce jeu était dangereux; ils s'étonnent que l'instituteur ait pu les laisser jouer ainsi.

Ce jeu fut pratiqué entre 1930 et 1932, à l'école, pas à la maison où il y avait d'autres occupations (soigner les bêtes, garder les brebis...). Mendive. 1990.

Ce témoignage est essentiel et plusieurs points doivent être soulignés:

le nom du jeu est, sans conteste, lié au "cochon", ce jeu est homologué à Urdanka, il est connu en Basse-Navarre, dans un milieu de bergers, il est pratiqué par des enfants, cette variante avec bâton est comparable à celle recueillie en Couserans par I. Gratacos. Voici ce que nous dit cet auteur, qui nous a communiqué les résultats de ses enquêtes de terrain: la Porca (nom du jeu), variante "bâton", est jouée par des enfants et des adultes de tous âges; l'aire de jeu se compose

d'un trou central et de trous périphériques; chaque joueur a un bâton, le principe du jeu étant de mettre ou d'empêcher de mettre la porca (bâton) dans le trou central; l'aire de jeu est stable, assignée une fois pour toutes; c'est un jeu sans enjeu; la porca est un bâton de 15 à 17 cm de long. L'aire de jeu de cette variante "bâton" est, pour l'instant cantonnée à la petite vallée d'Eth Sour, au sud de Sanit Girons. I. Gratacos nous fait part de deux témoignages enregistrés par ses soins. L'un d'eux est quasiment identique à celui que nous rapportons. Bergers et vachers y jouaient en montagne. Un autre témoignage est, pour nous, de très grande valeur, les témoins disent qu'ils ont joué à 3 ou 4: trois gardiens et un lanceur de porca. Ceci suggère l'existence d'aires de jeu pouvant présenter des structures triangulaire, carré, circulaire... mais TOUJOURS CENTRÉES.

Enfin, dernier point, ESSENTIEL dans notre approche de ce thème: en Navarre les sarois ne sont pas circulaires mais quadrangulaires. Voici ce que dit Barandiarán à ce sujet ("Dictionnaire illustré de mythologie basque") "El sel de Baztán (...) tenía forma cuadrangular y, según *Auto Otorgado por el valle y unibersidad de Baztán* (Pamplona, 1748) "la medida y distancia que tiene cada sel, y lo que mas se acostumbra es de cien estados en quadro... conteniendo cada sel diez mil estados cuadrados superficiales..." Y en cada sel ponian cinco mojones (piedras prismaticas hincadas en el suelo): uno en el centro "con una cruz grabada en la caveza, mirando sus extremos a otros quatro mojones que se pusieron en los quatro lados de dicho sel, y a todos los cinco mojones de este sel, se le pusieron sus testigos de teja a los dos lados" (Barandiarán, "Obras completas", Tome I; p. 214. Bilbao, 1972). A propos des sel de forme carrée on consultera la belle synthè-

se de Arregi ("Auzoa", in: *Eskualdunak*, la etnia vasca, Ed. Etor; Vol. 3; p. 643 et suivantes). On y relève notamment: "Los seles pertenecen originariamente a un sistema de distribución de tierras en régimen de usufructo", l'auteur développe et argumente cette proposition. Le sel ou saroi, etc. est une institution qui concrétise un mode d'occupation du sol dans le vieux système agro-pastoral pyrénéen de souche basque; plus précisément, il a du présider à la mise en forme de modes de vie des pasteurs; il appartient à notre plus vieille mémoire. Pour nous, nos données ethnographiques nous renforcent dans notre conviction première (voir notre hypothèse de travail). Ce monde centré, qui s'origine dans un trou (l'indicible), a servi à accoucher de bien des aspects de notre être collectif; il en subsiste les témoignages dans les discoïdales, la structure de nos espaces de vie, la danse, etc. Pour nous, l'histoire événementielle, celle des historiens classiques, ne repose sur aucun fondement utile. L'histoire est ce qui tisse les cultures et leur donne corps. A ce niveau, l'espace et le temps ne sont guère que l'organisation des événements; le premier est l'ordre simultané des choses, le second, l'ordre successif. Et pour rester avec Leibniz, nous pouvons penser que l'espace et le temps n'existent que pour et par notre pensée: ils sont de purs phénomènes, des rapports que les créatures soutiennent entre elles (voir: C. Piat, "LEIBNIZ", 1915, F. Alcan, Paris), des rapports de circonstances.

Tenter de comprendre la mise en forme de ce beau tissu basque qui se déploie par nous, voir comment il s'interpénètre avec d'autres, comprendre ces textures en accédant à leur mise en ordre, c'est ce que nous tentons de faire par delà le seul jeu urdanka.