

Table des matières

LIMINAIRE : L'INDÉFINITION DU JEU	9
Rite d'entrée	9
Le jeu aztèque	10
1. Un nouveau monde	10
2. Les Aztèques et les jeux	13
L'indéfinition du jeu	14
INTRODUCTION	17
Propos	17
L'anastylose et le palimpseste : les matériaux d'étude	18
1. L'anastylose : la synthèse possible	18
— Les données archéologiques	18
— Les chroniqueurs	19
— Les manuscrits pictographiques précolombiens	23
— Les textes nahuatl	24
— L'ethnographie	24
2. Le palimpseste : l'apparence et la dissimulation	25
— L'interprétation générale	25
— Le problème de la communication	26
— Le sens de l'absence	27
— L'ésotérisme	28
La place des Aztèques dans le monde méso-américain	29

1. L'histoire du peuplement du Mexique	29
— Les premiers occupants	29
— Les fils du jaguar	32
— La cité des dieux : Teotihuacan	34
— L'apanage de la civilisation : Tula	36
2. L'épopée des Mexica	38
— La pérégrination	38
— L'installation	40
— L'expansion	42
Note sur l'image traditionnelle des principaux jeux aztèques ..	43
1. Le <i>tlachtli</i>	43
— Tlachtli, terme générique	44
— Analyse des variables	45
— La diversité des jeux de balle	52
2. Le <i>patolli</i>	53
a. L'image traditionnelle	53
— Les descriptions du jeu	54
— Certitudes et incertitudes	55
— Hypothèses	56
b. D'autres jeux de chance	59
— L'identification du <i>quauhpatolli</i>	59
— Le jeu avec le centre	61
c. Le nom du jeu de chance	64
— <i>Patolli</i> , jeu de haricots	64
— <i>Patolli</i> , haricot hallucinogène : le vertige et l' <i>alea</i> ..	65
3. Note sur le « volador »	66
CHAPITRE I : LES SIGNES DU JEU	69
I. <i>Xochitl</i>	70
1. Le coefficient ludique par excellence	70
— Les valorisations du signe	71
— L'identification du glyphe	73
2. Le panthéon du jeu	77
a. Les divinités fleuries	77
— Les principales divinités	77
• <i>Xochipilli</i> et <i>Macuilxochitl</i>	77
• <i>Xochiquetzal</i>	79
• <i>Ueuecoyotl</i>	80
— La place des divinités fleuries dans le panthéon aztèque	81

• La connotation agricole	81
• La connotation solaire	83
b. Les divinités érotiques	84
c. Des attributs des divinités ludiques	87
II. <i>Ollin</i>	89
1. Le sens	89
2. Le glyphe	92
III. <i>Tochtli</i>	95
1. Le signifié	95
2. L' <i>octli</i> dans la société aztèque	98
— La méfiance	98
— La vénération	100
— L'ambiguïté	102
3. Le lapin dans la lune	103
4. A chacun son lapin	105
5. De l'exubérance à la contemplation	106
— L'univers des hallucinogènes	107
— Les drogues dévalorisées	108
— Les drogues chichimèques	111
— Cas particuliers	115
6. L'amphibologie du vertige : interprétation mythologique	116
— Les quatre cents lapins	117
— Les quatre cents <i>Mimixcoa</i>	117
— Les quatre cents <i>Uiznahua</i>	119
CHAPITRE II : LE JEU LÉTAL	123
I. La conscience de l'entropie	123
1. L'entropie naturelle	124
2. L'entropie ludique	126
II. Les sources d'énergie	129
1. Le sacrifice	129
— Le processus rhégmatique	129
— Le <i>tecpatl</i> et l'accélérateur de particules	130
— La mort apprivoisée	131
— La grimace de la vie	132
2. Le jeu pré-sacrificiel	134
a. Analyse de la catégorie ludique	134

— Les acteurs	135
• Les prisonniers de guerre	135
• Les esclaves	137
• Les enfants	138
— Le jeu des victimes	139
• Vigiles	139
• Danses	140
• Erotisme	140
• Escarmouches	141
• Processions	141
• Tortures	142
• <i>Tlachli</i>	145
• Jeu dramatique	146
— Le partage du jeu	146
• Le captif et son maître	147
• La fête populaire	149
b. Un faux paradoxe : le secret du jeu pré-sacrificiel	151
III. La mort du jeu	155
1. Le jeu liturgique	155
2. Le jeu et l'utilitarisme	157
— Les jouets	157
— Les métiers artistiques	163
CHAPITRE III : DE L'ABSENCE DES JEUX DE COMPÉTITION	169
I. La logique d'une absence	170
1. « L'individu » et la société	170
2. L'introuvable dichotomie	173
— L'image de la pyramide	173
— La fluidité des contraires	175
3. Le poids du mythe dans les manifestations ludiques	178
II. L'ordre du mérite : les substituts de la compétition	182
1. La soumission au signe	184
2. La pénitence	184
3. La fête	185
4. La guerre	186
5. Les épreuves infernales	186
III. Les compétitions symboliques	187
1. Des combats sans enjeu	188

2. La course au <i>xocol</i>	191
3. Une battue cérémonielle	194
4. L'institutionnalisation d'une rivalité	195
5. Diversité formelle et fonctionnelle	197
— Jeux funéraires	197
— Courses	199
— Un exemple complexe : la fête d' <i>Ochpaniztli</i>	200
 CHAPITRE IV : L'ALEA HORS-JEU	203
I. L'éradication du hasard	203
1. La prédestination naturelle	203
2. Les jeux truqués	204
3. Les simulacres de jeux	205
4. Le jeu-rite et l'apparat	207
II. L'interrogatoire du destin	207
1. L'attention aux signes	208
2. L'interrogation directe	211
3. Le <i>patolli</i>	214
III. La chance et le destin	217
1. Prédestination, chance et hasard	217
2. L'interprétation du pari	220
— Le pari factieux	220
— Le pari ordalique	221
 CHAPITRE V : LES JEUX D'ARTIFICE	225
I. La parure et la transfiguration	226
1. Le dossier du masque dans l'ancien Mexique	226
a. A la recherche du masque aztèque	227
— L'ethnographie	227
— Les masques funéraires	228
— Des masques non portables	229
— Notre Seigneur l'Ecorché	230
— Les manuscrits pictographiques	232
— Les dieux masqués	232
b. Xaiacatl : un rôle de figurant ?	234
— L'existence du masque	234
— Typologie du masque aztèque	236

2. Le primat de la parure	243
a. L'extériorité	244
— Les atours	244
— Les « atavíos » et le <i>tlauiztli</i>	246
— Les ornements corporels	249
b. La parure épidermique	252
— La cosmétique	252
— La valorisation de la peau	254
3. Diachronie du masque et de la parure	256
— Le masque autochtone	256
— La problématique spécificité de la parure aztèque	258
II. L'artifice et la distanciation	261
1. L'esprit du déguisement	261
2. Les attitudes distanciées	264
III. La facticité, la farce et l'apparat	267
1. L'art dramatique	267
2. L'outrance ludique	269
— Une bataille de « polochons »	269
— Les quêteurs grotesques	270
3. L'apparat et la parade	272
CONCLUSION : LES FLEURS DE BARBARIE	275
BIBLIOGRAPHIE	279
ANNEXE : NOTE SUR LA PRONONCIATION DES MOTS NAHUATL	291