

MARTOR



Title: “Ne tirez pas sur le Bulgare!”

Author: Assia Popova

How to cite this article: Popova, Assia. 2001. “Ne tirez pas sur le Bulgare!” *Martor* 6: 259-260.

Published by: *Editura MARTOR* (MARTOR Publishing House), *Muzeul Țăranului Român* (The Museum of the Romanian Peasant)

URL: <http://martor.muzeultaranuluiroman.ro/archive/martor-6-2001/>

Martor (The Museum of the Romanian Peasant Anthropology Journal) is a peer-reviewed academic journal established in 1996, with a focus on cultural and visual anthropology, ethnology, museum studies and the dialogue among these disciplines. *Martor Journal* is published by the Museum of the Romanian Peasant. Interdisciplinary and international in scope, it provides a rich content at the highest academic and editorial standards for academic and non-academic readership. Any use aside from these purposes and without mentioning the source of the article(s) is prohibited and will be considered an infringement of copyright.

Martor (Revue d'Anthropologie du Musée du Paysan Roumain) est un journal académique en système *peer-review* fondé en 1996, qui se concentre sur l'anthropologie visuelle et culturelle, l'ethnologie, la muséologie et sur le dialogue entre ces disciplines. La revue *Martor* est publiée par le Musée du Paysan Roumain. Son aspiration est de généraliser l'accès vers un riche contenu au plus haut niveau du point de vue académique et éditorial pour des objectifs scientifiques, éducatifs et informationnels. Toute utilisation au-delà de ces buts et sans mentionner la source des articles est interdite et sera considérée une violation des droits de l'auteur.

Martor is indexed by EBSCO and CEEOL.

Ne tirez pas sur le Bulgare!

Assia Popova
LACITO, CNRS, Paris

Les survivants de la guerre de quatorze se souviennent peut-être, d'un jeu qui a dû connaître une vogue retentissante mais passagère. Dommage! Car il est certainement plus passionnant, et – en dépit du vocabulaire rétro – pas moins actuel que le monopoly.

Jugez-en plutôt vous-mêmes en lisant attentivement la règle et en essayant d'y jouer.

Matériel et disposition du jeu. Ce jeu de billes et d'épingles se joue à quatre. Le matériel nécessaire est très simple et facile à se procurer. En effet, vous n'aurez besoin que d'un tapis en feutre – ou autre tissu épais, 8 billes et un lot de 80 ou 120 épingles à tête de couleurs différentes, plus une épingle plus grande appelée le Bulgare. Vous divisez ensuite la surface de votre tapis en quatre parties égales en traçant avec une craie deux lignes perpendiculaires. Chaque partie ainsi obtenue figure le camp respectif d'une des Grandes Puissances (joueurs) de l'époque de la Première guerre mondiale: l'Autriche-Hongrie, l'Allemagne, la Russie et la France.

Chacun des joueurs dispose de deux billes et d'une armée de 20 à 30 épingles à têtes – blanches pour les soldats de l'empire Austro-Hongrois, noires pour le Deuxième Reich, vertes pour l'armée du dernier tzar de Toutes les Russies, et enfin, des têtes rouges pour les

Français. Si l'on n'a pas de telles épingles, on peut remplacer les têtes par des petits drapeaux en papier coloré. Je rappelle – pour ceux qui ne le savent pas – que les couleurs bulgares sont blanc-vert-rouge et que la bande rouge est en haut en temps de guerre et en bas en temps normal. Cependant, comme son rôle est de demeurer immobile et impartial, le Bulgare peut, à la rigueur, se passer de tête et de couleurs. L'essentiel est que cette épingle soit plus grande que les autres et qu'elle soit plantée au centre de l'action – le croisement des deux lignes perpendiculaires. Ensuite, chaque joueur plante ses épingles dans son camp, là où il veut.

Déroulement du jeu. L'action du jeu consiste à tirer avec les billes sur les épingles adverses pour les renverser, sans faire tomber le Bulgare. Les joueurs jouent à tour de rôle et chacun d'eux, à son tour, tire deux coups de billes consécutifs. A chaque épingle renversée, son propriétaire doit déposer dans la sèbile un jeton ou une bille, suivant la convention. Des arrangements au cours du jeu sont, évidemment, possibles. Ainsi, pour respecter la vérité historique, les Rouges et les Verts peuvent former une Entente contre les Empires Centraux. Toujours en parfait accord avec l'Histoire, ces coalitions ne peuvent être qu'éphémères, car chacun joue

pour soi, et à la fin il y aura un seul vainqueur.

La partie est finie quand le Bulgare est renversé, et, dans ce cas, celui qui a provoqué la chute, double les enjeux que les autres se partagent. Le vainqueur est celui qui a gagné le plus grand nombre de jetons.

*

Aux yeux du Français moderne pour qui la guerre de quatorze évoque spontanément Verdun et les batailles de la Marne, la position centrale du Bulgare dans le jeu paraît quelque peu aberrante. Et pourquoi pas la Serbie, pendant qu'on est dans les Balkans, puisque, comme chacun le sait, elle eut le mérite de donner le signal pour le Tir Universel?

Pour répondre à cette interrogation il faudrait dévider de quelques décennies l'écheveau de l'Histoire... Et cela nous amène tout droit à la Question (dite) d'Orient que se posait chacune des Grandes Puissances d'alors, à savoir:

Comment s'y prendre pour mettre la main sur (ou les pieds dans) les Balkans ébranlés par les révoltes des peuples en voie de libération de la colonisation ottomane?

L'opinion publique s'agita. Quelques intellectuels donnèrent un coup de pinceau (Delacroix – „Les massacres de Chios“), un coup de plume (Dostoïevski, Tourguéniev, Hugo), et même un coup de poing (Byron) aux insurgés. Profondément ému, le tzar Nikolaï I^{er} organisa une croisade pour la libération des terres saintes de l'orthodoxie (la guerre de Crimée en 1854-55).

Mais les futurs Alliés – la Grande Bretagne et la France – s'opposèrent vivement à cette initiative. Et le tzar dû retourner chez lui bredouille.

Toujours est-il que les événements, selon leur habitude, poursuivirent leur cours et les peuples balkaniques, sauf les Bulgares, se libérèrent d'eux-mêmes. De temps à autre les Grandes Puissances organisaient des congrès, des conciles, des conférences et autres tournois politiques pour sanctifier les résultats obtenus, et surtout pour rectifier les terrains conquis.

Mais la Bulgarie demeurait toujours non libre

et le tzar suivant, Alexandre II, se fâcha et partit derechef en guerre en 1877. Cette fois-ci les Grands Confrères ne réussirent pas à déjouer ses plans: l'armée russe traversa allégrement les Balkans, se planta devant Constantinople et il s'en est fallu d'un poil pour qu'elle s'empare définitivement du Bosphore. De nouveau un tour de congrès et on s'arrangea pour mettre des bâtons dans les roues des chars russes.

Néanmoins la Bulgarie fut enfin libérée et les intérêts russes s'installèrent pour un bout de temps dans les Balkans. Les Grandes Puissances changèrent alors de tactique et par une série de tours de prestidigitation elles réussirent à dresser les peuples balkaniques les uns contre les autres. C'est à ce moment-là, probablement, pendant que les Balkaniques, Bulgares en tête, se disputaient à coups de fusils les haies, les chapelles, les auberges frontalières, la Dobroudja, la Macédoine, les traces des Thraces et la Thrace elle-même, que les Grands Esprits de l'Occident inventèrent les prémisses du jeu dans lequel le Bulgare joue le rôle de trouble-fête. Imbus de ce rôle important, les Bulgares se mirent à faire les difficiles et ce n'est qu'à la suite de longs marchandages, bien après l'éclatement de la guerre mondiale qu'ils se décidèrent, vers la fin de 1915, à choisir le côté des perdants.

Ensuite... mais est-ce nécessaire de relater la suite des événements, qui, comme chacun sait, se terminent par la victoire de l'Entente et ses Alliés – issue qui n'est nullement certaine dans notre jeu de billes. Comme dans tout jeu d'ailleurs. Car l'issue d'un conflit n'intéresse le jeu que si elle est (ou paraît) incertaine.

D'aucuns diront, et ils auront raison, que si l'on appelle l'épingle centrale la Belle Hellène et les camps des Verts, Rouges, Noirs et Blancs – les régiments d'Achille, d'Ulysse, d'Enée et d'Hector, nous pourrions sans problème faire passer le jeu pour un jeu antique... De même, l'épingle centrale pourrait s'appeler le Juif, le Balte, le Kürde, le Kossovar... Nous laisserons au lecteur le soin d'attribuer des noms aux camps respectifs.