

LE JEU DE L'OIE – LE JEU DU CANARD ANTZARA JOKOA – AHATE JOKOA



1-Jeu du Canard. Ahate Jokoa. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



2-Jeu de l'Oie. Antzara jokoa.
Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



3-Jeu de l'Oie. Antzara
jokoa. Biriatou.
© Truffaut, Thierry. 2004

Description sommaire

Ce jeu d'adresse et d'équilibre se déroule à cheval, avec plusieurs participants. Un oiseau aujourd'hui préalablement tué, généralement une oie ou un canard, est attaché par les pattes à une corde tendue entre deux poteaux. Le but est d'arracher à main nue, en arrivant au galop, le cou de l'animal.

Il est largement diffusé dans le monde rural lors de cérémonies cycliques (carnaval, Saint-Jean), calendaires (fêtes patronales, des saints, de la Vierge) ou agraires. Il se retrouve également dans les villes, lors de grandes festivités. Ses origines, très anciennes, remontent aux traditions d'élections d'un roi de la jeunesse chez les Grecs et les Romains de l'Antiquité.

La pratique est attestée durant la seconde partie du Moyen Age dans différents pays européens.

La jeunesse (enfants, écoliers, membres des Bacheleries, abbayes de jeunesse, comités des fêtes) utilise depuis très longtemps la mise à mort d'un volatile, par divers jeux d'adresse et de force, comme moyen d'élection de ses représentants. Ce jeu permet la mise en valeur des acteurs et la constitution des couples. Il contribue aussi, dans la croyance populaire, à la protection de l'espace villageois par l'élimination de l'oiseau/bouc émissaire de tous les maux.

Pratiqué sous diverses formes en Pays Basque nord et sud, il est dans plusieurs communes de la province du Labourd un vecteur d'identité villageoise. Depuis quelques années, ce jeu, initialement réservé aux garçons, est aujourd'hui mixte.

I. IDENTIFICATION DE L'ÉLÉMENT

I.1. Nom

En français

LE JEU DE L'OIE - LE JEU DU CANARD

En langue vernaculaire

ANTZARA JOKOA - AHATE JOKOA

I.2. Domaine(s) de classification, selon l'UNESCO

Pratiques sociales, rituels ou événements festifs.

I.3. Communauté(s), groupe(s) associé(s) et individu(s) liés à la pratique

Dans la province basque du Labourd, ce jeu est toujours organisé par les comités des fêtes patronales ou de quartier. D'une manière générale, les pratiquants sont le plus souvent des jeunes filles et garçons originaires du village perpétuant la tradition. Ils pratiquent l'équitation et certains peuvent être propriétaires de leur cheval.

Certaines familles transmettent cette tradition sur plusieurs générations et leurs membres revendiquent fièrement, à travers elle, leur appartenance familiale et culturelle.

Le jeu de l'oie ou du canard constitue un marqueur identitaire fort qui, au-delà des six à huit joueurs et deux ou trois anciens aidant à l'organisation, mobilise beaucoup de villageois. Associant le jeu à son village, il s'affirme dans les affiches des fêtes patronales ainsi que sur les tee-shirt portés par les jeunes du comité des fêtes. Il est aussi prétexte à défilés de chars ou de musiciens locaux.

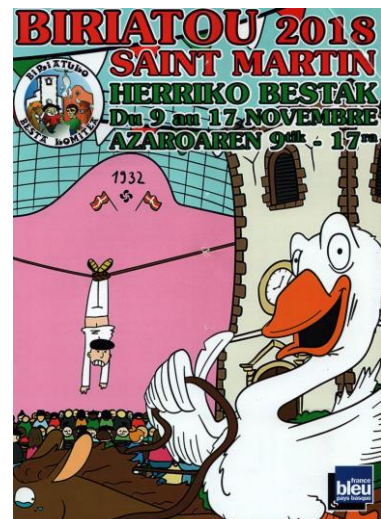
Enfin, il recrée du lien social entre générations.



4-Affiche des fêtes de Souraïde. © Comité des fêtes. 2017



5-Affiche des fêtes de Souraïde. © Comité des fêtes. 2018

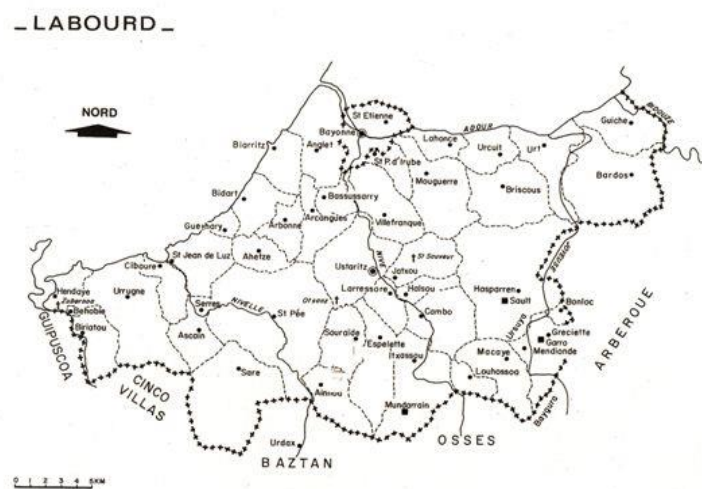


6-Affiche des fêtes de Biriatou. © Comité des fêtes. 2018

I.4. Localisation physique

Province basque du Labourd

Cette province est l'une des sept provinces basques formant *Euskal Herria* : le Pays Basque. Quatre de ces provinces, constituant le Pays Basque Sud ou *Hegoalde*, sont autonomes (Communauté Autonome Basque formée par la Biscaye, le Guipuzkoa et l'Alaba + Communauté Forale de Navarre) et rattachées à l'Espagne. Les trois autres, constituant le Pays Basque Nord ou *Iparralde*, dépendent de la France et font partie du département des Pyrénées-Atlantiques (Soule, Basse Navarre, Labourd). Le Labourd a une superficie de 875 km², il est actuellement limité au nord par l'Adour, à l'est par l'ancienne seigneurie de Bidache et l'*Arberoue* (Basse-Navarre), au sud par les montagnes *Baigura*, *Keketa* et *Artzamendi* qui le séparent de la vallée d'Ossès (Basse-Navarre) et par la frontière franco-espagnole et la *Bidassoa*, à l'ouest par l'Océan Atlantique.



7-Carte du Labourd et de ses communes. © Goyheneche, Eugène

Aujourd'hui l'ensemble des 40 communes du Labourd font partie de la Communauté d'Agglomération Pays Basque. Constituée de 158 communes et de 300 323 habitants (2017), celle-ci est la 6^{ème} communauté d'agglomération la plus peuplée de France.

En 2019, si la mémoire du jeu de l'oie est encore présente dans plusieurs communes du Labourd, seules quatre d'entre elles (Biriadou, Sare, Souraïde, Urrugne-quartier Olhette) perpétuent la pratique sans interruption. D'autres comme Cambo-Les-Bains, Espelette, Saint-Pée-sur-Nivelle la reprennent épisodiquement.

Pratique similaire en France et/ou à l'étranger

Il s'agit d'une variante des traditions et des jeux utilisant des volatiles.

En France, ce jeu fort ancien comporte entre autres les dénominations suivantes : tir à l'oie, cou de l'oie, arrochage, abattis. Quelques exemples :

-En Bretagne, à Guerlesquin, le Dimanche Gras, jusque dans les années 1950, des jeunes cavaliers au galop devaient trancher à coup de sabre ou de faucille le cou bardé de fer d'une oie préalablement tuée et suspendue au milieu d'une rue.

-En Auvergne, à Saint-Bonnet-près-Riom : « *Pa la sainta crou, no dzaouno on tira le coué de l'ostse* » (traduction du patois brayaud : « Pour la Sainte Croix, le dimanche qui suit le 14 septembre, nos jeunes ont tiré le cou de l'oie »). C'est à mains nues que les jeunes conscrits participent à cette « grande épreuve », symbole pour eux du passage à l'âge adulte. Une

tradition similaire appelée « la fête du cou de l'oie » est conservée tous les 15 août à Arfeuilles (département de l'Allier).

-En Champagne-Ardenne, au XIX^e siècle, après les vêpres de la Toussaint, les jeunes gens suspendaient une oie par le cou et, placés à quinze ou vingt mètres, lui lançaient un bâton de charrue nommé « mayeux » jusqu'à la décapiter.

-Dans la Sarthe, à Jupilles, le jeu de l'oie se pratiquait jusque dans les années 1960, la bicyclette ayant progressivement remplacé le cheval.

En Europe, ce jeu est attesté depuis l'Antiquité dans de nombreux pays (Allemagne, Angleterre, Autriche, Belgique, Danemark, Italie, Portugal, etc.). Quelques exemples :

-En Belgique, il porte le nom de *Coup t'iète à l'biète* et en Wallonie, la société des Hussards d'Harchies perpétuent lors de la Fête-Dieu la tradition consistant à couper le cou d'une oie avec une épée.

-En Suisse, à Sursee (canton de Lucerne), à l'occasion de la Saint-Martin, des jeunes garçons, yeux bandés et revêtus d'un masque représentant le soleil, décapitent d'une épée émoussée une oie suspendue à un fil, chaque concurrent n'ayant droit qu'à un seul coup d'épée.

-En Espagne, ce jeu décrit depuis très longtemps est encore pratiqué dans de nombreux villages sous les termes : *matar la oca*, *corrida do Galo*.

-En Italie, dans la région d'Ombrie, à Orvieto, des écrits de 1494 attestent d'une pratique similaire à l'occasion des fêtes de Pentecôte.

1.5. Description détaillée de la pratique

La description de ce jeu, afin d'être complète, reprend les données des quatre communes qui perpétuent la tradition sans interruption. Celles-ci ont fait l'objet d'enquêtes de terrain.

Biriatou

Le jeu se déroule aujourd'hui le dimanche des fêtes de la Saint-Martin, autour du 11 Novembre. « À Biriatou, ce n'est pas pour les touristes, c'est un jeu libre, un spectacle traditionnel, parce que cela fait partie des traditions mais ailleurs je crois que cela se fait sous le mode de concours » (déclaration d'un des joueurs). Quelques jours avant les fêtes, les jeunes (célibataires et membres du comité des fêtes) font le tour du village pour collecter des fonds qui servent à l'organisation générale. Ils se réunissent aussi pour décider des derniers détails, concernant notamment *l'antzara joko* (jeu de l'oie) : choix des participants et du Roi (qui portera le sabre chargé d'entamer, au galop, le cou de l'oie). Le Roi est l'équivalent du Capitaine dans d'autres communes. Ce qui confirme l'origine de ce jeu (élection d'un Roi de la Jeunesse).



8-Jeu de l'Oie/Antzara Jokoa. Biriatou.
© Truffaut, Thierry. 2018



9-Jeu de l'Oie/Antzara Jokoa. Biriatou.
© Truffaut, Thierry. 2004

En 2018, cinq garçons et une fille composaient le groupe, désormais mixte depuis plusieurs années. Avant, il s'agissait uniquement de jeunes hommes, entre 20 et 25 ans, censés garantir plus de force et moins d'appréhension dans le jeu, jugé périlleux par les risques de chute ou d'emballement des chevaux. Le Roi frappe l'oie en premier. Autrefois, il était toujours le meilleur cavalier du groupe, pour éviter la chute et les blessures liées à une épée très affûtée. Depuis la fin des années 1940, l'oie étant préalablement tuée, l'épée n'a plus besoin d'être affûtée. Ce qui minimise le danger et permet, au dire de certains, de donner une place aux filles.

Autrefois, les jeunes participants au jeu demandaient des chevaux de trait dans différentes fermes et s'entraînaient, sous la coupe des anciens, tous les jours de la semaine précédente. Les anciens connaissaient bien les règles et, surtout, savaient expliquer comment se tenir et s'y prendre pour avoir une chance de gagner.

Depuis quelques années les choses ont, semble-t-il, quelque peu évolué. A défaut de chevaux dans le village, ils sont loués dans d'autres communes.

Le jeu de l'oie avait autrefois lieu le lundi après-midi, après la partie de pelote à main nue. Il a été aujourd'hui déplacé au dimanche après-midi.

Le roi avait autrefois un béret à gros pompons et des grelots sur le pantalon. Certains décoraient aussi leurs chevaux de rubans, pompons et grelots, ce qui n'est plus le cas en 2018-2019.

Les cavaliers sont aujourd'hui tous habillés de blanc, avec un foulard et une ceinture rouges (ils portaient autrefois un béret).

Le jeu se déroule sur la route goudronnée qui monte vers la place du fronton et l'église. Une heure avant le jeu, deux poteaux sont installés de part et d'autre de la route, dans des trous préalablement préparés. Les cavaliers essaient à tour de rôle d'arracher au galop et à main nue le cou d'une oie morte, suspendue par les pattes à une corde tendue entre les deux poteaux. Quand l'animal était vivant, le roi armé du sabre, passait en premier et administrait un coup sur la tête de l'animal l'assommant à moitié et facilitant le travail des autres jeunes. Aujourd'hui il passe toujours en premier mais son rôle est surtout symbolique.

Le jeu se complique par la présence d'un ancien, posté à côté d'un poteau et chargé de tirer sur la corde à chaque passage de cavalier, pour faire monter et descendre l'oie et augmenter ainsi la difficulté du jeu. L'ancien a pour fonction de juger si le cavalier respecte bien le jeu en arrivant au galop. Si ce n'est pas le cas, il va tirer fort sur la corde, rendant l'oie inaccessible.

La dizaine d'oies est ensuite récupérée par le comité des fêtes qui se charge de les faire plumer et vider avant de les confier à une auberge pour les manger, rôties, confites ou en civet. Le repas porte le nom de Repas de l'oie, et clôturé les fêtes. Il réunit joueurs, organisateurs et comité des fêtes, dans l'une des auberges de la commune (jadis les propriétaires des chevaux, le maire et le curé étaient aussi invités). Le repas reste ouvert à tous, moyennant rétribution, car c'est toujours un très grand temps de convivialité communale. Nous avons constaté depuis plusieurs années que le programme des fêtes de Biriadou met en valeur ce jeu sur la couverture du programme. Les spectateurs de tous âges, regroupés de part et d'autre de la route, sont essentiellement originaires de la commune.



10-11-12-Jeu de l'Oie/Antzara Jokoa. Biriatou. © Truffaut, Thierry. 2018



13-14-15-16-Jeu de l'Oie/Antzara Jokoa. Biriatou. © Truffaut, Thierry. 2018



17-18-Jeu de l'Oie/Antzara Jokoa. Biriadou. © Truffaut, Thierry. 2004

Sare

A l'origine, le jeu se pratiquait ici avec des canards vivants (et non des oies), d'où le nom qu'il porte : *ahate jokoa* (*ahate* = canard) et non *antzara jokoa* (*antzara* = oie). Avec l'influence grandissante de la SPA, il se déroule désormais avec des bêtes mortes.

En 2018 et 2019, il a lieu au fronton du village, lors des fêtes patronales, le second dimanche de septembre. Il se pratiquait jadis au quartier *Ihalar*, à la Sainte-Catherine (fin novembre) ou dans le quartier du restaurant *Animania* (qui n'existe plus aujourd'hui), à l'occasion des fêtes ou du Carnaval. L'espace, délimité par des barrières, était payant pour les spectateurs.

Les cavaliers montaient, avec fierté, les plus belles juments de leur ferme. Celles-ci étaient décorées de rubans et pompons, coutume qui a pratiquement disparu de nos jours. Dans les années 1920, les cavaliers étaient les propriétaires des juments, aujourd'hui celles-ci sont parfois prêtées. Quelques jours avant le jeu, un entraînement obligatoire avait lieu, sous la direction des anciens, spécialement pour ceux qui n'avaient jamais pratiqué ce jeu supposé dangereux.

Le jeu était réservé aux jeunes hommes célibataires, pour la plupart conscrits de l'année (18 ans) ; ce qui en faisait un rite de passage à l'âge adulte. Aujourd'hui, il est mixte et l'âge des participants est variable, à partir de 15 ans.

La tradition vestimentaire est plus ou moins maintenue : les cavaliers sont tous habillés de blanc (pantalon et chemise), avec béret, foulard et ceinture rouges. Le béret est enrichi de galons blancs et de pompons. Par contre, les jambes des pantalons ne sont plus décorées, sur le côté extérieur, d'un croisillon de rubans verts et rouges. Les bérets sont conservés dans un restaurant qui les entretient d'une année à l'autre.

De tout temps, le jeu est commandé par un capitaine. Celui-ci était, dans les années 1920, vêtu d'un vieux costume militaire et armé d'un sabre. Aujourd'hui il porte un costume militaire kaki. Il est souvent le plus âgé des participants ou un jeune ayant souvent pratiqué le jeu (le capitaine de 2018 en est à sa 11^{ème} participation). La performance se déroule sur le fronton du village où l'animal est attaché par les pattes à une corde traversant de part en part

la place. Le capitaine donne, pour chaque canard, le premier coup de sabre sur le cou avant que le cavalier suivant ne s'élance au galop pour tenter d'arracher la tête à main nue. Il y a généralement une douzaine de canards. Ceux-ci sont mangés par les cavaliers, les aidants et les membres du comité des fêtes, lors d'un repas qui a actuellement lieu le mardi soir des fêtes dans l'une des auberges du village.

Jadis, un autre jeu d'adresse, appelé Jeu de la Croix (encore en pratique à Souraïde et au quartier Olhette d'Urrugne) succédait au Jeu du Canard.

Depuis plusieurs années, le jeu du canard vient en point d'orgue d'un moment important des fêtes qui regroupe de très nombreux spectateurs (touristes et autochtones). Durant l'après-midi du dimanche, plusieurs manifestations s'enchainent : danses et musiques basques, grand défilé humoristique de chars et, pour terminer, jeu du canard. Ce moment reste une grande fête de la jeunesse du village, à la fois par le défilé de chars lui permettant, dans un pur esprit carnavalesque et pamphlétaire, de provoquer, mais aussi par le jeu du canard demandant courage et adresse. Le dimanche après-midi est aussi un grand moment de regroupement des familles et des villageois, toutes générations confondues.



19-Regroupement des joueurs avec le capitaine sur le fronton. Sare. © Truffaut, Thierry. 2018



20-Les joueurs avec le capitaine. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



21-Passage sous le canard. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



22-Le capitaine s'apprête à frapper. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



23-Un cavalier essaie d'arracher le cou. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



24-Une cavalière essaie d'arracher le cou. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



25-Le canard décapité est détaché. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



26-Distribution des canards aux gagnants. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018

Souraïde

Le jeu appelé ici *Antzara Jokoa* (malgré son nom, pratiqué avec des canards) se déroule à la Saint-Jacques, le 25 juillet (le dimanche après-midi des fêtes patronales). De mémoire, il ne semble pas y avoir eu d'interruption de ce jeu, sauf peut-être pendant les guerres.

Le jeu était autrefois pratiqué par des cavaliers masculins de 18 à 30 ans, toujours célibataires et originaires du village. Aujourd'hui il y a aussi des filles et des hommes mariés de tous âges dont certains ne sont pas forcément originaires du village. La seule condition demandée est de bien savoir monter à cheval.

Autrefois participaient surtout les propriétaires de chevaux, plutôt avec des bêtes de trait. Aujourd'hui, les chevaux sont souvent des mulâtres croisés, loués pour l'occasion ou montés par leurs propriétaires.

Il y avait avant une grande fierté à présenter une belle bête décorée de beaucoup de pompons. L'enjeu était de taille : le cavalier représentait sa famille, il était « la fierté de sa maison, se devait d'être fort, remarqué, et si possible le meilleur » (Patrick Otondo, cavalier durant de nombreuses années). Son apparence et celle du cheval n'étaient jamais laissées au

hasard. Ce qui tend à disparaître. Chaque cavalier veillait scrupuleusement, grâce à sa mère, à paraître dans de beaux habits de type *Kaskarot* (danseur du carnaval labourdin). Il portait une chemise et un pantalon blanc décoré sur le côté extérieur d'un entrelacs de rubans vert et rouge. Une ceinture, un foulard et un béret rouge garni de rubans et pompons complétaient le tout. En 2018, le cavalier ne porte plus que chemise et pantalon blancs avec ceinture et foulard rouges. Le costume, spécial et d'allure militaire, et le rôle de capitaine n'existent plus (alors que celui-ci ouvrait autrefois le jeu).

Durant le jeu, le cheval lancé au galop n'est retenu que par une main, ce qui provoque un important et dangereux déséquilibre. Certains anciens se souviennent « d'un canard si coriace qu'il avait fallu 16 passages avant d'arriver à lui arracher le cou ». D'une manière générale, la fierté de participer surpasse la peur et les prises de risques.

Il y a souvent autant de canards que de participants, en général une douzaine. Autrefois offerts par les paysans, ils sont aujourd'hui achetés. Dans les cas de grosse chaleur, on fait moins courir les chevaux et on utilise moins de canards. Attachés vivants jusque dans les années 1960, ceux-ci sont aujourd'hui tués avant la fête. La responsabilité de l'organisation revient au Comité des Fêtes qui désigne la personne qui suspend les canards ainsi que les juges qui veilleront à ce que les cavaliers passent bien au galop. Le jeu était autrefois une véritable cérémonie où la fanfare locale jouait, pour le défilé d'arrivée des participants, l'air de *Kaskarot Martxa*. Aujourd'hui une sonorisation avec un commentateur remplace les musiciens. Le lieu du jeu est toujours en plein centre du village, sur la rue droite *Plazako Karrika*. Pour l'occasion, une corde est tendue de part et d'autre de la rue principale, dans le passé entre deux poteaux, maintenant entre deux tracteurs. Le contrôle de la conformité du galop lors du passage a évolué : autrefois, elle se faisait à partir d'une marque située au sol, un peu avant la corde. Si le cavalier passait trop lentement, les juges faisaient un signe à celui qui tenait la corde qui tirait dessus pour la relever et rendre la tâche d'arrachage quasi impossible.

Les anciens racontent que ce jeu était aussi un moyen de rencontre entre les garçons et les filles. Avant le jour J, les filles achetaient chacune un foulard. Il y avait autant de foulards que de canards. Chaque joueur ayant arraché un cou obtenait un foulard et un baiser de sa propriétaire. Autrefois, il gagnait aussi le droit de danser avec elle au bal du soir. Les meilleurs arracheurs pouvaient danser avec plusieurs filles ou en élire une pour la soirée. Aujourd'hui, le meilleur arracheur reçoit toujours, en fin de jeu, un foulard et un baiser. Les canards sont la plupart du temps donnés aux vainqueurs qui les mangent avec leur famille.

Au jeu du canard succède traditionnellement le jeu d'adresse appelé *Gakoaren joko* : jeu de la clé. Le canard est remplacé par un anneau suspendu. Toujours au galop, les joueurs doivent essayer d'y insérer une petite croix en bois (bien qu'appelé « jeu de la clé », l'objet est en réalité une croix).

Le mardi suivant, les participants se retrouvent avec le Comité des Fêtes pour manger au restaurant.

Le jeu du canard regroupe essentiellement les familles du village, il est suivi avec beaucoup d'engouement par les plus jeunes, admirateurs de leurs aînés. Depuis plusieurs années, ce jeu est un marqueur identitaire fort du village, spécialement de sa jeunesse, qui en fait une image représentative au travers des affiches, programmes et tee-shirt arborés.



27-Avant le jeu. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



28-Public d'adolescents. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



29-Fixation de l'oie.
Souraïde. © Truffaut,
Thierry. 2018



30-Oie suspendue.
Souraïde. © Truffaut,
Thierry. 2018



31-Arrachage du cou.
Souraïde. © Truffaut,
Thierry. 2018



32-Cavalière. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



33-Jeu de la clé. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



34-Jeu de la clé. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



35-Foulard remis au gagnant. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018

Urrugne, quartier Olhette

Les fêtes de ce quartier se déroulaient autrefois le dimanche suivant celles du bourg, c'est-à-dire le deuxième dimanche de septembre. Elles ont depuis quelques années été déplacées au premier dimanche d'octobre. Le jeu du canard, *ahate joko*, est ici aussi un des points culminants de la fête. Quelques jours avant, les organisateurs parcourent les maisons et les magasins du quartier afin de récolter l'argent nécessaire. Car il faut acheter les canards, payer les musiciens de la clique, la location et le ferrage des chevaux. Généralement, le nombre de cavaliers est de sept ou huit avec un maximum de 10. Le jeu se déroule le dimanche dans l'après-midi, vers 15 h 30. Le lieu fréquemment utilisé est situé à côté du bar *Tabernia*, sur la route montant vers la ferme de la famille *Zubelzu*. Celle-ci contribue avec ferveur au maintien de ce jeu. Jusqu'à une époque récente, les participants étaient uniquement de jeunes hommes du quartier. Désormais, les filles s'impliquent aussi dans le jeu. Les jeunes sont tous richement parés pour l'occasion et ressemblent beaucoup aux danseurs de la province : les *Kaskarot*. Ils sont vêtus de blanc avec chemise à galons rouges et pantalons avec rubans rouges et verts entrelacés et grelots pour quelques-uns, foulard, ceinture et béret rouge largement décoré. Il y a encore quelques années, le chef du jeu ou capitaine portait une belle veste rouge de type militaire évoquant les costumes de la Fête -Dieu ou des cavalcades bas-navarraises. Aujourd'hui il est, comme les autres cavaliers, vêtu de chemise et pantalon blancs décorés de rubans et galons jaune doré. Les chevaux sont, eux, de moins en moins décorés. Seuls quelques cavaliers les ont parés de pompons. Le jeu, pratiqué sous la même forme que dans les villages voisins, nécessite une certaine adresse et les cavaliers s'exercent plusieurs jours auparavant.

Après *Ahate joko* considéré comme le plus important, les jeunes d'Olhette pratiquent un autre jeu équestre, celui de la croix. Il consiste à placer une petite croix de bois dans l'anneau suspendu à la place du canard.

Ensuite, une voisine plume et fait cuire les canards que tous les participants dégustent.

A Olhette comme ailleurs, ces jeux permettaient autrefois d'obtenir le droit de danser avec les filles lors du bal du soir. A chaque phase d'arrachage, une fille différente accrochait un foulard au poteau ou à la corde que le gagnant emportait avec le droit de bal. Avec la mixité actuelle du jeu, cette tradition a disparu.

Les anciens racontent que ce jeu était tellement populaire et identitaire qu'il a fait, dans un même quartier et le même jour, l'objet de deux organisations distinctes. Celui organisé à côté de *Tabernia* rivalisait avec celui du voisinage de la chapelle. Les jeunes s'opposaient vivement lors des fêtes et, aux dires de certains, « il n'y avait pas de fête sans bagarre ». Le jeu apparaît, ici aussi, comme un moyen d'affirmation de la jeunesse.

En 2019, les participants sont essentiellement des habitants d'Urrugne et Ascain (le quartier est partagé entre ces deux villages voisins).



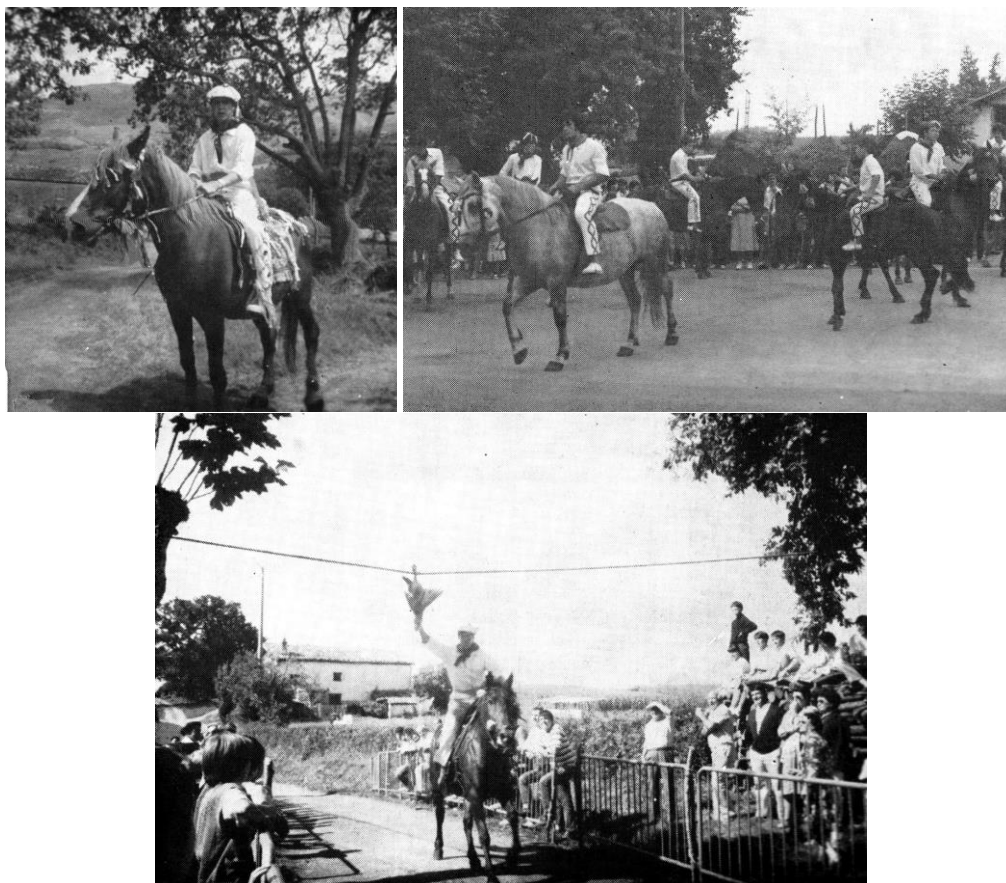
36-Fixation du canard. Urrugne (Olhette).
© Truffaut, Thierry. 2006



37-Le capitaine au galop. Urrugne (Olhette).
© Truffaut, Thierry. 2006



38-Défilé avant le jeu. Urrugne (Olhette). © Truffaut, Thierry. 2006

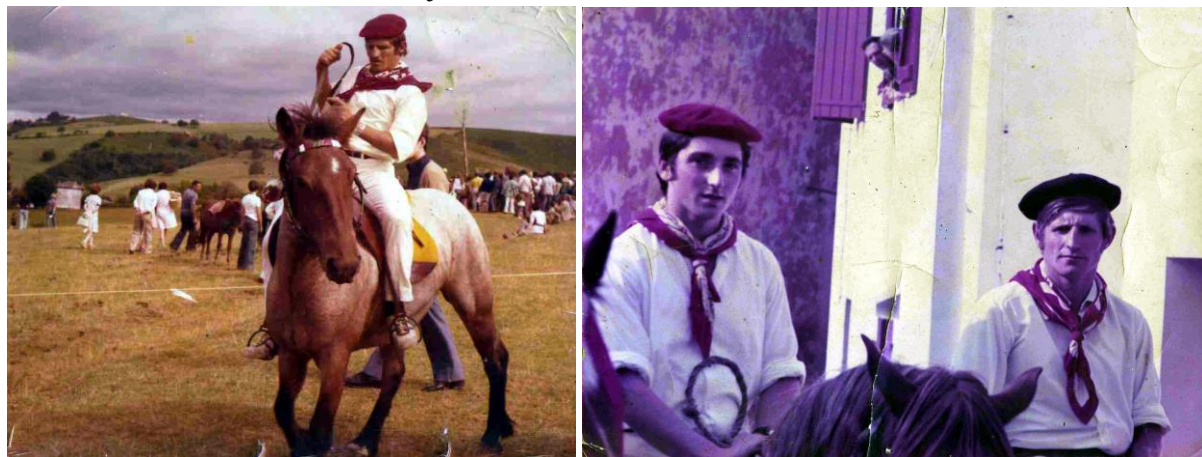


39-40-41-Le jeu du Canard. Urrugne (Olhette). Coll. famille Zubelzu. Début des années 80

En dehors de ces quatre communes où la pratique, immuable, se perpétue sans interruption, d'autres ont une pratique plus épisodique qui s'appuie toutefois sur de réelles références transmises par des anciens comme Xan Ipharaguerre qui décrit la tradition d'Espelette :

« Je l'ai vu et je l'ai également fait durant plusieurs années. Mon père, dans sa jeunesse, c'est-à-dire à la fin des années 1920, l'avait fait aussi, pour les fêtes. Dans la dernière période jusqu'à aujourd'hui, les fêtes s'organisaient au mois d'août mais à l'époque de mon père, elles se déroulaient fin décembre, pour la Saint-Étienne, le 26 décembre. Comme il faisait froid et mauvais temps, ils avaient changé de date.

Dans ma jeunesse, au milieu des années 1960, nous étions un bon groupe de jeunes à le faire. Le costume était blanc et très ressemblant à celui des *Kaskarot*. Beaucoup de jeunes étaient issus des fermes car il fallait une jument.



42-43-Cavalier du jeu du canard. Espelette. Coll. Ipharaguerre, Xan. Années 60

Les chevaux et les selles étaient également décorés, il y avait plein de pompons. Chacun était fier d'être avec un beau cheval. L'un après l'autre, plusieurs canards morts étaient suspendus. Il fallait, à cheval, leur arracher le cou. Après, il y avait aussi un jeu avec un anneau dans lequel il fallait enfoncer une croix. Celui qui arrachait le cou gagnait un foulard qu'une fille lui remettait, nous avions alors droit à la bise... Pour la croix c'était pareil, il fallait la rentrer au moins deux ou trois fois avant d'avoir la récompense du foulard et de la bise. L'un d'entre nous était habillé d'une veste rouge (comme le *Besta Gorri*), une veste de quêtés de carnaval, il avait aussi un sabre, car il donnait le premier coup au canard. Nous nous retrouvions quelques jours après dans un des restaurants pour manger le canard. Le jeu se déroulait généralement le dimanche et le repas, le dernier jour des fêtes (le mardi), avec les joueurs et le Comité des Fêtes ».

I.6. Langue(s) utilisée(s) dans la pratique

Langue basque (*euskara*).

I.7. Éléments matériels liés à la pratique

Patrimoine bâti

Aucun.

Objets, outils, matériaux supports

Poteau et poulie pour la corde.

Anneau et croix des jeux de Souraïde et Olhette (quartier d'Urrugne).



44-Poteau pour corde.
Biriadou. © Truffaut,
Thierry. 2018



45-Poulie du poteau.
Biriadou. © Truffaut,
Thierry. 2018



46-Installation corde.
Biriadou. © Truffaut,
Thierry. 2018



47-Lieu du jeu. Biriadou.
© Truffaut, Thierry. 2018



48-Installation de la corde. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



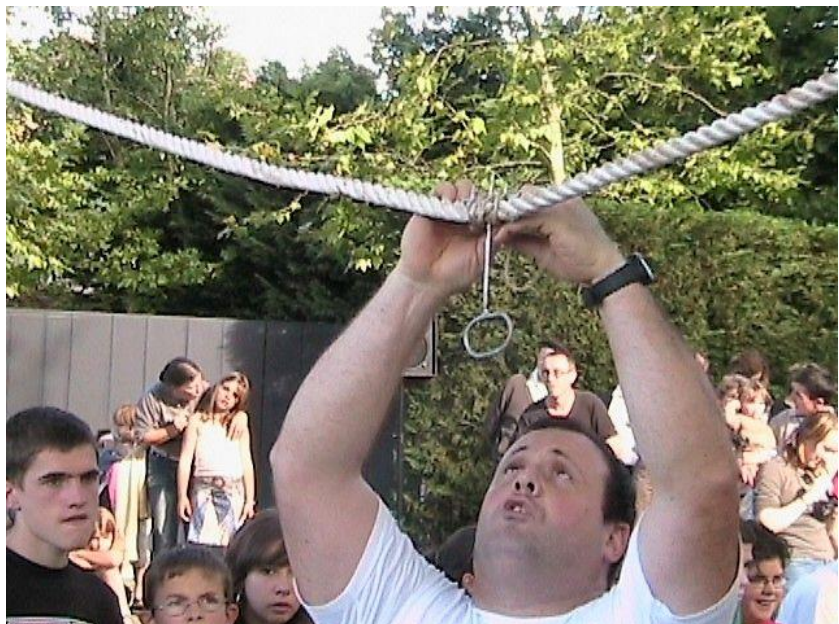
49-Anciens attachant l'animal. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



50-Ancien avec clés. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



51-Anneau suspendu. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



52-Installation de l'anneau. Urrugne (Olhette).
© Truffaut, Thierry. 2018



53-Croix figée dans l'anneau. Urrugne (Olhette). © Truffaut, Thierry. 2018

II. APPRENTISSAGE ET TRANSMISSION DE L'ÉLÉMENT

II.1. Modes d'apprentissage et de transmission

Costumes

Costumes des cavaliers



54-Départ pour la procession. Carte postale. Gouaches de Jacques Le Tanneur. Souraïde. Coll. Truffaut, Thierry. Années 1940

En Général les costumes des cavaliers s'inspirent du costume traditionnel des danseurs appelés en Pays Basque Kaskarot. Ils en reprennent les diverses particularités même si depuis quelques années cela s'est considérablement appauvri.



55-Détails pantalon cavalière. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2018



56-Détails des costumes. Urrugne (Olhette).
© Truffaut, Thierry. 2006

Le capitaine d'Olhette explique que « c'est la famille qui se charge des costumes, surtout les mamans. C'est aussi pour respecter les gens qui se déplacent pour venir nous voir, il faut être bien habillé. C'est un minimum ».

Un cavalier rajoute : « il y a quand même une fierté pour chacun de pouvoir se montrer dans les habits de fête. Comme ça, en blanc. Après c'est vrai que quand on monte à cheval, il y a les rubans : à Olhette le capitaine est en jaune, les autres cavaliers, nous avons des rubans rouges et verts. C'est une tradition, chacun y met un peu du sien, les familles, un peu tout le monde... pour décorer les chevaux et les joueurs. On essaie d'avoir la plus jolie monture possible, là encore c'est la fierté de pouvoir continuer à relever le défi ».

Costume du Capitaine

Jusque dans les années 1980 le traditionnel costume d'aspect militaire avec Veste rouge à galons doré dessiné par Tillac en 1925 à Espelette a été conservé à Souraïde. Selon la coutume, il y avait deux porteurs du costume, le Capitaine et son Lieutenant. A Souraïde, les anciens racontent que ces personnages portaient parfois l'appellation de « Sabres » en rapport avec l'arme qu'ils employaient pour assommer l'oie en début de jeu.



57-Costume du capitaine. Espelette. Dessin de Pablo Tillac, dans *Pablo Tillac, Traqueurs d'Images* de Dendaletche, Claude. 1925



58-Costume du capitaine et de son adjoint. Souraïde. © Truffaut, Thierry. 1983

La distinction de rôle est encore marquée par un costume de type militaire de couleur kaki à Sare ou une couleur de ceinture et galons différent des autres cavaliers à Olhette.



59-Détails des costumes. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



60-Costume du capitaine. Urrugne (Olhette).
© Truffaut, Thierry. 2006

Décoration des chevaux

De nos jours bien moins pratiquée, la décoration des chevaux est encore en cours à Sare et Souraïde.



61-62-63-Détails des décorations des chevaux. Souraïde. © Truffaut, Thierry. 2018

II.2. Personnes/organisations impliquées dans la transmission

Si le jeu est organisé par le comité des fêtes, les personnes s'y impliquent par amour de la tradition et goût du défi, comme le prouvent les deux témoignages ci-dessous.

« Ce jeu-là, il se fait depuis des années et des années, moi-même cela fait 18 ans que je le pratique... pour monter à cheval, parce que j'adore les chevaux, c'est folklorique. Moi, je pense qu'il faut garder les traditions, certains disent que c'est barbare avec les canards mais bon, moi, je pense que c'est une tradition et qu'il faut la respecter ! » (capitaine d'Olhette).

« Bon, moi, je trouve que c'est d'abord une discipline où tous les jeunes du village se défient. Et puis ce n'était pas si barbare à l'époque car les canards étaient morts. Les jeunes s'amusaient à se défier avec le cheval de la maison. Et moi j'aime monter à cheval, on n'a pas forcément beaucoup d'autres occasions le reste de l'année, alors on en profite. En plus, on se retrouve entre jeunes du quartier, on garde cette tradition du défi » (cavalier d'Olhette).

III. HISTORIQUE

III.1. Repères historiques

La mise à mort rituelle d'un oiseau (coq, poule, canard, oie, roitelet etc.) par combat de type joute, lapidation, tir, coup de bâton ou décapitation et arrachage de la tête est une pratique ancienne généralisée sur la quasi-totalité de l'Europe.

L'origine se perd dans la nuit des temps (cf. bibliographie jointe). Dès l'antiquité, les Egyptiens, les Perses, les Grecs et les Romains se passionnaient pour cette coutume. Des textes de la période de l'Iliade d'Homère (VIII^e siècle avant JC) dans la Grèce antique relatent cette manifestation qui permettait de déterminer le meilleur archer. Des combats de coqs ou de volailles avec valorisation du propriétaire vainqueur sont attestés par une abondante iconographie conservée dans de très nombreux musées ainsi que par des textes d'Aristophane, Platon, Pline, Plutarque et Ovide. Ces témoignages ne nous renseignent pas vraiment sur le contexte exact de ces combats mais signalent qu'ils sont pratiqués surtout par les enfants ou les jeunes éphèbes.

Il faudra attendre la fin du XII^e et le début du XIII^e siècle pour rencontrer de nouveau une iconographie dessinée et sculptée (chapiteau d'église) ainsi que divers témoignages écrits.

Ces « jeux » d'adresse sont alors encore très répandus et subsistent dans grand nombre de localités malgré les interdictions municipales, royales, ecclésiastiques qui ne feront que s'amplifier durant les siècles suivants.

En 1260, le concile de Cognac interdit une coutume répandue chez les écoliers, « la joute aux coqs, divertissement assez ordinaire dans les petites écoles et même dans celle de grammaire » (Grinberg Martine).

Le jeudi avant Mardi Gras, appelé Jeudi Gras mais aussi Jeudi-Jeudiot et même *Oillarkunde* (jour du coq) à Bidankoze/Vidangoz en vallée de Roncal, les enfants des écoles parcourent le village en quêtant de maison en maison, collectent œufs et lard puis organisent le combat de coqs pour proclamer « roi des coqs » le propriétaire du coq vainqueur. Le vainqueur porte l'animal en triomphe et se décore de ses plumes.

La langue basque a conservé plusieurs termes en relation avec les combats de coqs. Le dictionnaire de Resurrección Maria de Azkue signale le mot commun *Oillarrazka* en Biscaye, celui de Pierre Lhande *Oilargunde* pour le Pays Basque nord, celui de Luis Michelena *Oilar Borroka*.

Parfois on procédait à de véritables sacrifices d'oiseaux (coq, poule, oie) suspendus par les pattes à un mât ou à une corde. Les animaux étaient lapidés, décapités, avaient la tête arrachée ou brisée par un sabre ou un bâton. Le vainqueur devenait « roi du coq », « roi du bâton » ou « général de la jeunesse ». Il ornait sa coiffure de la tête du coq, ce qui n'est pas sans rappeler le fameux coqueluchon, coiffure des confréries carnavalesques de la fin du Moyen Age et de la Renaissance.

D'autres fois, la tête était empalée sur une pique enrubannée que le roi promenait de maison en maison. Julio Caro Baroja signale que le « roi des coqs » est fréquent dans la littérature espagnole des XVI^e et XVII^e siècles, et évoque souvent une fête d'enfants organisée par les maîtres d'école en période de carnaval.

Aux XVIII^e et début XIX^e siècles, des pratiques de mise à mort de ce type sont attestées dans certaines localités du Guipuzkoa comme à Legazpi en 1810 (Murua, Angel, « Fiestas y danzas de Legazpia », *Dantzariak n°32*, Bilbao, Euskal Dantzarien Biltzarra, 1986, p 18 à 32).

Deux personnages du folklore du Pays Basque nord évoquent par leurs noms et leurs costumes actuels ou anciens cette description de Julio Caro Baroja. Le premier est le coq (*oilar*) de la Fête Dieu (*Besta Berri*) : il porte entre autres une hallebarde surmontée d'un coq en métal. Le second est le *küküllero* de la mascarade souletine : ce personnage devenu aujourd'hui mineur a perdu son costume et sa coiffe caractéristique rappelant la crête du coq (le nom basque *küküllero* fait référence à cette crête du coq).

Le 20 janvier, pour la Saint-Sébastien, se pratiquait (et se pratique encore dans le Nord-Pas-de-Calais) la désignation du « roi des archers », « roi de l'oiseau », « roi du papegai » ou même « empereur des archers ». Les jeunes essaient, pour devenir roi, de toucher avec des flèches un oiseau vivant ou en bois situé en haut d'une perche d'une trentaine de mètres.

En Artois, après cette épreuve, avait lieu « le cliponnage du coq ». Le roi choisissait deux pages qui devaient tenir une corde tendue au milieu de laquelle un coq était suspendu par les pattes. Les filles essayaient d'arracher la tête de l'animal, la première qui y arrivait devenait la reine.

A Carcassonne, Paul Sébillot signale une tradition que les habitants disent remonter aux Templiers. Le 1^{er} janvier, la jeunesse de la rue Saint-Jean, dans la basse ville, cherchait à élire son roi en abattant un roitelet. L'animal était promené au bout d'une longue perche par le nouveau roi qui tenait également un sceptre.

D'une manière générale, les enfants et la jeunesse célibataire désignent un roi qui aura autorité sur ses pairs durant une année et dirigera l'organisation de toutes les fêtes impliquant la jeunesse. Seule l'épreuve (jeu, combat ou hasard) fait un roi, il n'y a ni hérédité ni droit divin.

La version conservée dans la province basque du Labourd est l'une des plus souvent signalées par les différents chercheurs européens. En France, ce jeu se donnait à Paris au XVII^e siècle durant les jours gras. Il est également cité jusqu'à la fin du XIX^e siècle en Champagne où le vainqueur était nommé roi de la jeunesse. Ce jeu est parfois appelé « arrochage de l'oie » en Ile-de-France. L'ethnologue Jean Dominique Lajoux signale une pratique actuelle identique en Auvergne à Arfeuilles.

En Belgique, Paul Sébillot décrit ce jeu dans le Brabant wallon, spécialement lors des kermesses. Les hommes à cheval essayaient, juste avant de passer dessous, de tirer sur l'oie avec un pistolet. Avant le début du jeu, une personne juchée sur un tréteau rappelait aux villageois toutes les calamités dont la commune avait été frappée durant l'année et accusait l'oie afin de demander sa mise à mort par les jeunes. Nous avons là une version de type « animal-bouc émissaire ».

En Espagne où cette version était très pratiquée dans de nombreuses régions, elle fut immortalisée en 1932 dans un film de Buñuel, *Las Hundas* (Terre sans pain), tourné dans une zone de la province d'Estrémadure. Le film montre comment, dans le village de La Alberca, les jeunes mariés de l'année se livrent à un rite particulier. Ils parcourent les rues du village, leur cheval lancé au galop, en cherchant à arracher les têtes de coqs suspendus vivants aux balcons des maisons. Tout ceci se passe au milieu d'une foule en liesse.

Beaucoup de ces traditions espagnoles de la période de carnaval souffrirent de la répression franquiste et disparurent. Certaines zones arrivèrent à maintenir ce type de jeu (Galice, Léon Castille, Estrémadure).

Ces dernières années, plusieurs chercheurs se sont attachés à décrire le *Correr el gallo* ou *Corrida de gallos* comme l'un des derniers rites de passage propres aux *Quintos* (équivalent des conscrits).

Les provinces du Pays Basque ne sont pas en reste. La Navarre, la Biscaye et surtout le Labourd ont conservé ce type de jeu-rite, jadis généralisé. Il existait des versions de ce jeu consistant à attraper à la nage les volatiles (oies ou canards). Les captures par course sur l'eau sont citées en 1754 à Pasaia (Guipuzkoa) par Manuel de Larramendi.

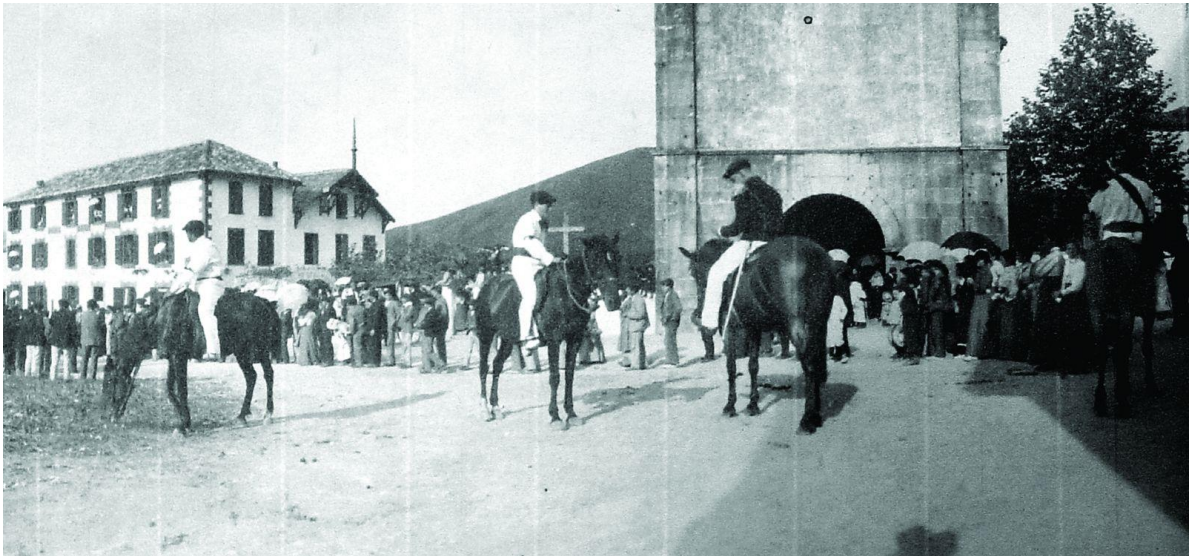
Le jeu avec l'animal suspendu comporte trois variantes en Pays Basque :

- la plus courante, pratiquée avec des oies, nommée Jeu de l'oie (*Antzara jokoa*),
- la seconde version, avec des canards, appelée Jeu du canard (*Ahate jokoa*),
- la dernière version, plus rare, avec des coqs suspendus par les pattes entre deux poteaux, pratiquée quelque fois le Jeudi Gras et appelée *Correr el gallo*. C'est une variante de *Ollasko-jokoa* où un coq enterré jusqu'à la tête était décapité (Guernica en Biscaye, Saint-Pée-sur-Nivelle en Labourd).

En Navarre, le jeu semble avoir eu une grande popularité surtout durant la période carnavalesque les Jeudi, Dimanche ou Mardi Gras. Il a existé dans les villages de Arribetallu, Betelu, Errazkin, Ezkurra, Uitzu, Lekunberri, Lesaka (quartier Alzaiaga), Lezoeta, dans la vallée de Araitz (Azkarate, Gainza, Intza), Urdax, Vera de Bidassoa et Zugarramurdi. Dans le village navarrais de Betelu, en période de Carnaval, les jeunes hommes célibataires étaient dirigés par deux chefs : le capitaine, qui a certainement perdu son nom basque ancien de premier (*aintzindari*) et le dernier qui, lui, a gardé son nom basque (*azkendari*). Ces deux chefs étaient élus par leurs pairs pendant la nuit des Rois (du 5 au 6 janvier). Parfois, les participants portaient en bandoulière, sur leur poitrine et leur dos, des scapulaires afin de les protéger des risques du jeu. Cela existait dans d'autres communes de Navarre dont Azkarate. Le cérémonial était enrichi de deux musiques propres qui marquaient les diverses phases.

En Biscaye, le jeu est toujours donné chaque année, le Dimanche Gras, à Markina. Le jour de Mardi Gras porte le nom de *Antzara Eguna* (journée de l'oie) prouvant un déplacement de la date du jeu.

En Labourd, de nombreuses enquêtes montrent que la tradition se pratiquait dans la plupart des communes jusqu'à la guerre de 1914-1918, pour les fêtes patronales ou pour carnaval. Elle est décrite par de nombreux auteurs depuis la fin du XIX^e siècle et plusieurs photos attestent de sa pratique dans la commune d'Ascain à cette période. Ce jeu très rural n'a pas fait l'objet de nombreuses photographies, il faut attendre le début du XX^e siècle à Sare et l'après-guerre pour avoir des témoignages visuels.



64-65-Cartes postales anciennes. Ascain. Coll. Truffaut, Thierry. Avant 1914

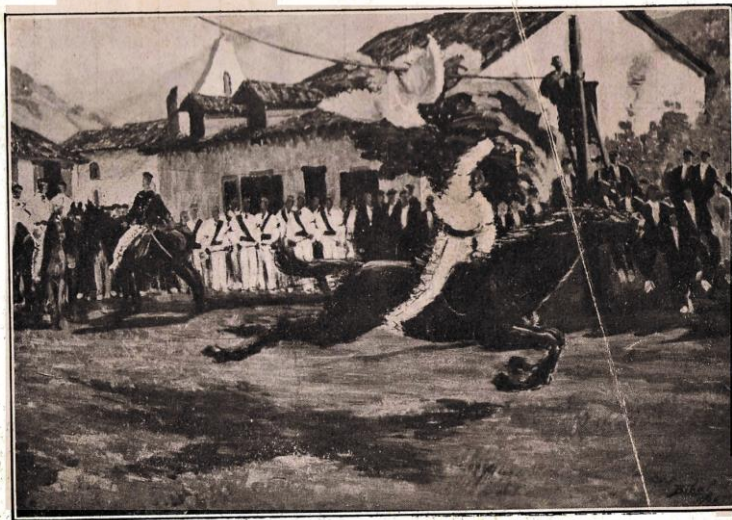


66-Photographie prise avant *Antzara joko*. Sare. Coll. Truffaut, Thierry. Années 1920



67-Jour de fêtes. Quartier *Animania*. Sare. Coll. Truffaut, Thierry. Années 1930

Fêtes Basques



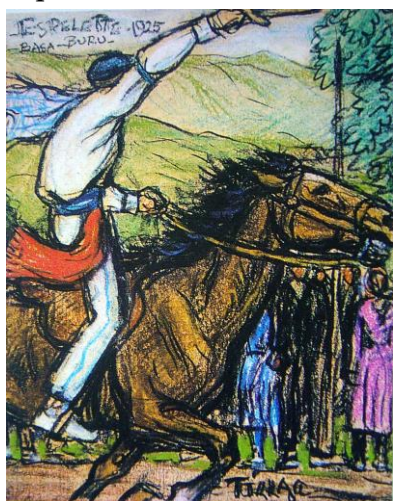
JEU DE L'OIE A SOURAÏDE

(d'après le tableau du peintre Bibal)

68-Couverture *La Côte Basque. Revue illustrée de l'Euzkalerrria*, n°148. Coll. Truffaut, Thierry. 1927

Plusieurs familles des quatre villages qui perpétuent la tradition du jeu jusqu'à aujourd'hui (Biriadou, Sare, Souraïde et Urrugne-quartier Olhette) ont conservé des documents visuels qui datent de l'après seconde guerre mondiale. L'engouement des études basques qui suivra l'ouverture du Musée Basque à Bayonne (1924) aboutira à la mise en valeur de ces jeux par deux articles. Le premier est écrit par Philippe Veyrin en 1925 dans la revue *Gure Herria* (voir bibliographie). Le second, sur le jeu de l'oie à Souraïde, est paru en février 1927 dans *La Côte Basque, revue illustrée de l'Euzkalerrria*.

Le peintre et illustrateur basque Pablo Tillac représenta, entre 1925 et 1930, le jeu à la fois à Espelette et à Souraïde.



69-Dessin de Pablo Tillac. Espelette. Pablo Tillac, *traqueurs d'Images* de Dendaletche, Claude. 1925



70-Carte postale d'après peinture de Tillac. Souraïde. Coll. Truffaut, Thierry. Années 1930



71-Jeu de l'Oie. Biriattou. Coll. Truffaut, Thierry. Milieu années 1950



72-Jeu de l'Oie. Souraïde. Coll. Famille Otondo. Milieu des années 1960



73-Jeu de l'Oie. Souraïde. Coll. Famille Otondo. 1962

III.2. Évolution/adaptation/emprunts de la pratique

L'évolution la plus marquante est, depuis une vingtaine d'année, la participation au jeu des filles. Une jeune cavalière de Olhette déclare : « Depuis 2004, on s'y met, nous, les filles. Il faut, face aux hommes, faire la place aux filles. Il n'y a pas trop de rivalités mais ce qui est sûr c'est que si on peut passer devant, on passera ! C'est devenu important pour nous, comme on n'est pas beaucoup, cela nous permet de prendre notre place. Nous ne sommes que quatre face à six garçons, ici il n'y en a pas beaucoup qui veulent participer à ce jeu. On essaie de féminiser un peu la chose. » Lors de l'enquête effectuée en 2018-2019, nous avons constaté que tous les jeux étaient mixtes. L'enjeu lié à la formation des couples et au droit des jeunes hommes de danser avec des filles n'existe donc plus. L'ancienne fonction « matrimoniale » du jeu, ainsi que les éléments de séduction afférents, ont disparu.



74-75-Cavalières. Souraïde.
© Truffaut, Thierry. 2004



76-Cavalière. Souraïde.
© Truffaut, Thierry 2018

La disparition progressive du sens et de la fonction de « capitaine » ou « roi » est aussi à remarquer. Jadis, c'est par la victoire au jeu que se désignait le futur roi ou capitaine des jeunes pour l'année, celui chargé de la marche du comité et des fêtes du village. Ce rôle transparissait aussi à travers les deux personnages des Fête-Dieu, appelés coqs (en basque *oilarrak*), ou plus récemment à travers le capitaine et lieutenant de cette même fête.



77-Tee-shirt du Comité des Fêtes avec la représentation du Capitaine. © Truffaut, Thierry. 2018

IV. VIABILITÉ DE L'ÉLÉMENT ET MESURES DE SAUVEGARDE

IV.1. Viabilité

Vitalité

Malgré leur fragilité, l'aspect identitaire de ces jeux leur garantit une certaine vitalité et semble pour le moment les protéger.

Menaces et risques

Bien que partie intégrante de l'image identitaire des communes qui maintiennent cette tradition, celle-ci est menacée pour plusieurs raisons :

-Absolu nécessité de chevaux et de cavaliers entraînés, or dans certaines des communes pratiquant le jeu, à part Sare, c'est de plus en plus difficile d'y répondre sans faire appel à l'extérieur ;



78-Les cavaliers de Sare. © Truffaut, Thierry. 2018

-Difficulté de pratique sur des routes goudronnées rendant, en cas de chute, le jeu plus périlleux et dangereux pour les cavaliers et les chevaux ;

-Manque de connaissance de ce que représentait jadis cette tradition : cette connaissance pourrait permettre de rebondir sur une évolution et des aménagements dynamiques de la tradition. Si l'ouverture aux filles est considérée comme légitime, elle ne s'est pas accompagnée d'une réflexion globale sur le changement de sens induit. Du coup, elle n'a pas induit une dynamique régénérative ;

-Recrudescence des contestations de sociétés de protection des animaux, comme le prouve cette protestation lors d'une reprise de la tradition à Cambo-les-Bains lors des fêtes patronales de 2015 : « Tuer un animal et s'amuser à arracher sa tête est une occupation bien morbide et irrespectueuse, estime Daniel Raposo. Cela banalise la mort de l'animal, ici réduit au rang d'objet. » Ainsi suggère-t-il le remplacement du « corps inerte » par un leurre. Dans l'esprit de la Fondation Brigitte Bardot, le faux canard serait amoureusement confectionné par les Camboards eux-mêmes qui en retireraient une satisfaction identique » (Publié dans le Journal Sud-Ouest, le 11/08/2015, par Thomas Villepreux).

IV.2. Mise en valeur et mesure(s) de sauvegarde existante(s)

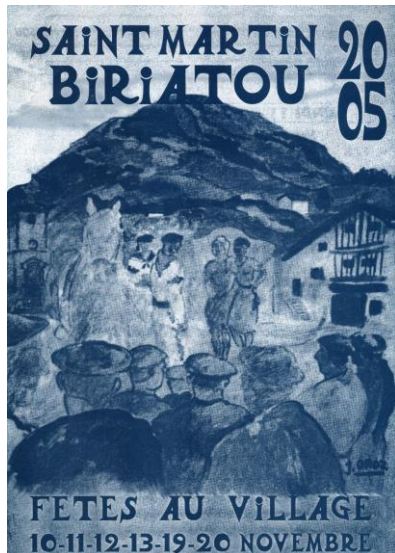
Modes de sauvegarde et de valorisation

Pas d'action de sauvegarde pour le moment mais ces jeux sont largement évoqués sur les affiches, programmes et sites internet des villages concernés ainsi que sur les radios locales.

Des conférences pourraient être envisagées dans les villages concernés pour donner du sens à de cette tradition et faire prendre conscience de son intérêt.

Actions de valorisation à signaler

La tradition est particulièrement mise en valeur sur les affiches des fêtes de Biriadou et Souraïde.



79-Affiche 2005 fêtes de Biriadou.
Coll. Truffaut, Thierry



80-Affiche 2019 fêtes de Souraïde.
Coll. Truffaut, Thierry



81-Affiche Biriadou 2013. Coll. Comité des fêtes

Modes de reconnaissance publique

- Le site de la mairie de Biriadou décrit le jeu : <http://www.biriadou.fr/fr/le-village/traditions.html>
- Le logo du Comité des Fêtes de Souraïde, amené à traverser les générations, comporte une oie comme principale représentation



82-Logo comité des fêtes de Souraïde. © Comité des fêtes. 2019

IV.3. Mesures de sauvegarde envisagées

Actuellement aucune.

IV.4. Documentation à l'appui

Récits liés à la pratique et à la tradition

Les récits liés à la pratique et à la tradition soulignent :

- la recherche d'un sens historique

Il se raconte à Souraïde une légende originale sur l'origine du jeu. Durant les guerres napoléoniennes, les gardes de l'empereur auraient été attaqués par un troupeau d'oies sur les hauteurs d'Ainhoa et de Souraïde, pas très loin de la chapelle *Arantzeko Birjina* (Vierge de l'Aubépine). Pour se défendre, les gardes auraient alors frappé les animaux avec leurs sabres. C'est en souvenir de cet événement qu'aurait été créé plus tard le jeu ! Même si son origine est bien plus ancienne, cette histoire originale est l'une de ses interprétations historiques.

Par ailleurs, le correspondant local de Sud-Ouest à Sare écrit en 2013 que cette tradition fut adoptée par la province du Labourd lors du séjour dans notre région de Charles IX, en 1565, et que cinquante ans plus tard, l'*antzara jokoa* (jeu de l'oie) aurait été interdit par Pierre de Lancre lors des procès de sorcellerie en Pays Basque. Les juges voyaient là un rite initiatique à la magie. Car la bête suspendue représentait d'une façon mythique le mauvais sort que le peuple doit conjurer à tout prix. Le canard ou l'oie symbolisait les grands fléaux (la famine, les épidémies comme la peste ou la lèpre) et les cavaliers étaient mandatés, et souvent payés, par les habitants pour arracher la tête de l'esprit mauvais symbolisé par l'oie (Publié le 03/09/2013 par Jean Pouyet, correspondant local du Journal Sud-Ouest).

En 2006, l'un des organisateurs du jeu à Sare et cavalier Monsieur Fagoaga nous signalait qu'il se disait dans le village : « que ce jeu avait, à l'origine, une fonction de protection magique, pour le village, la population et les récoltes ».

Ce besoin de sens historique montre la force et l'implantation du jeu dans la zone étudiée (villages du Labourd). A Souraïde, l'affirmation identitaire associe aujourd'hui le jeu de l'Oie au *Lamina*, personnage de la mythologie basque caractérisé par ses pattes d'oie.



83-84-Tee-shirt du comité des fêtes de Souraïde 2018. © Truffaut, Thierry

- l'inscription de la fête dans une identité villageoise

Les jeunes du quartier Olhette à Urrugne sont très fiers de leur tradition. Ils ont, ces dernières années, participé à relancer la tradition en la présentant à différents villages qui l'avaient perdue (Ahetze, Arbonne, Bassussarry). Pour eux, le jeu est originaire d'Olhette, ils en sont convaincus : « C'est là qu'il y a la tradition la plus pure... Les autres ont copié sur

nous ! ». Ici transparait la dimension identitaire du jeu, d'autant que le propos est quasi identique dans les autres communes.

A Sare, deux frères cavaliers déclarent en 2018 : « ce jeu ne peut être fait que par des gens de Sare, on accepte pas les gens d'ailleurs, s'ils nous demandent on refuse. C'est une fierté d'être Saratar (habitant de Sare) et de perpétuer la tradition entre jeunes. Je participe à ce jeu car je suis natif d'ici. J'ai toujours rêvé de le faire depuis tout petit, c'était une évidence ».

Dans chaque lieu pratiquant encore ce jeu, il suscite l'engouement et l'admiration des enfants qui espèrent un jour le pratiquer, c'est un des vecteurs de la transmission de l'identité locale.



85-Enfant avec cavalier. Sare.
© Truffaut, Thierry. 2018



86-Enfants jouant avec une des têtes d'Oie.
Souraïde. © Truffaut, Thierry. 2018

- la fête, vecteur d'une reconnaissance personnelle passant par le défi

Les anciens de Souraïde racontent qu'autrefois les participants étaient souvent très tendus, ils avaient « la hargne », certains n'hésitant pas à doper leurs chevaux en leur donnant la veille et le matin une bonne ration d'avoine. Il se dit que certains y mélangeaient de la « gnole ». Souvent, avant le départ, certains cavaliers faisaient un apéritif très soutenu, avec parfois des défis comme celui de rentrer dans le bar avec son cheval ! Tout cela amenait à ne pas pouvoir maîtriser et arrêter le cheval lancé au galop. Ces concurrents parcouraient alors une distance tellement importante qu'elle les éloignait de l'aire du jeu. Il paraît, qu'une année, un participant ne put arrêter son cheval que plusieurs kilomètres après.

Il se raconte aussi à Souraïde que celui qui a été bon en arrachant beaucoup de cous ou en mettant plusieurs croix dans l'anneau attire sur lui toute l'admiration et que celle-ci rejaillit sur sa famille : « Putain ! ton fils monte bien à cheval ».

Le soir, au bal, tous les participants sont très fiers d'avoir réussi à participer au jeu, ce sont de véritables héros qui s'attribuent divers mérites... « C'est toi qui as eu le cou, mais le maître au passage c'est moi... Le plus gros du travail c'est moi qui l'ait fait car le cou était trop dur ».

Certains anciens, tel Patrick Otondo, sont extrêmement respectés pour leurs anciens exploits.

A Sare, un jeune cavalier nous explique comment les gens s'intéressent à leur prestation :

« On voit lors du jeu les anciens qui nous regardent. Faire le jeu reste une fierté. Après le jeu on commente avec les anciens et les familles comment on s'est comportés, comment s'est comporté le cheval, quels étaient les canards les plus difficiles ».

A Saint-Pée-Sur-Nivelle, une variante du jeu nous fut signalée par Jean-Pierre Etchegaray, né en 1912 : « Jusque dans les années 1930, dans les quartiers Ibarron et Helbarron, la version était différente car plusieurs canards y étaient suspendus sur la même corde. Tous les concurrents partaient ensemble, chacun essayant d'en saisir un. À la complexité du jeu s'ajoutaient alors les risques de la course à plusieurs, des accrochages et des bousculades entre chevaux et cavaliers ».

Inventaires réalisés liés à la pratique

Dans les quarante dernières années, ces jeux traditionnels ont fait l'objet d'enquêtes systématiques réalisées par Thierry Truffaut. La bibliographie ci-après en rend compte, d'une manière générale et commune par commune (*Vers un inventaire des traditions carnavalesques et hivernales de la province du Labourd*, 2011).

Bibliographie sommaire

- Azkue, Resurrección Maria de, *Diccionario vasco-español-francés*, Bilbao, chez l'auteur, 1905
- Bataillard, Charles, *L'oie réhabilitée*, Caen, F. Le blanc-Hardel, 1865
- Becq de Fouquieres, Louis, *Les jeux des anciens, leur origine, leur description, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, Paris, C. Reinwald, 1869, p 148 à 155
- Caro Baroja, Julio, *Le Carnaval*, édition française, Paris, Gallimard, 1979, p 72 à 88
- Gaignebet, Claude, « Catalogue de l'exposition », *Les triomphes de Carnaval*, Lille, Éditions du Musée de Gravelines, p 68 à 71, 2004
- Clare, Lucien, *La quintaine, la course de bague et le jeu des têtes. Etude historique et ethno-linguistique d'une famille de jeux équestres*, Paris, éditions du CNRS, 1983
- Etniker Euskalerrria, « Juegos organizados en fiestas populares », *Atlas Ethnographique du Pays Basque, Juegos infantiles en Vasconia*, Bilbao, 1993, p 723 à 735
- Frazer, James George, *Le Rameau d'or*, Paris, Paul Geuthner, 1923, p 248 à 264
- Gaignebet, Claude, 1974, *Le Carnaval*, Paris, Payot, 1974
- Gaignebet, Claude, *Folklore obscène des enfants*, Maisonneuve Larose, Paris, 1980, p 95 à 105
- Gaignebet, Claude et Lajoux, Jean Dominique, *Art profane et religion populaire au Moyen Age*, Paris, PUF, p 168 à 173, 1985
- Garmendia Larranaga, Juan, *Carnaval en Navarra*, Donostia, Aramburu, 1984, p 70 à 72
- Garmendia Larranaga, Juan, *Iñauteria. El carnaval vasco*, Soc. Guipuzcoana de Ed., (troisième édition), Donostia, 1992
- Grinberg, Martine, *Carnaval du Moyen-âge et de la Renaissance*, Carnavals, Paris, Bordas, 1988, p 53 à 54
- Guillemot, A., *Le tir à l'oie ou l'arrochage des coqs et des oies*, Reims, maison d'édition, 1914, p 351 à 352
- Herran, Léon, *Les Chroniques bayonnaises*, Bayonne, à compte d'auteur, 1972
- Jimenez, Joaquín, *El alavés. Carácter y costumbres, Álava en sus manos*, Vitoria-Gasteiz, éditions Caja Provincial de Alava, 1983, n° 8, p 58 à 60
- *Le Courrier de Bayonne : journal littéraire, commercial, agricole, industriel et d'annonce (1852-1947)*, Bayonne, numéro du 31 août 1920 (fonds local de la médiathèque de Bayonne)
- Lagor, Paul de, *Mon vieux Béarn*, éditeur non connu, Pau, 1931, chapitre 14, p 67

- Larramendi, Manuel, de, *Corografía de Guipuzcoa*, Buenos Aires, Editorial Vasca Ekin, 1754 (réédition en 1950), p 236
- Lhande, Pierre, *Dictionnaire Basque-Français*, Paris, Gabriel Beauchesne, 1926, 1117 pages
- Michelena, Luis, *Diccionario general vasco. Orotariko Euskal Hiztegia*, Bilbo, Euskaltzaindia, 2001
- Mendi Alde Dantza Taldea, « Adunako Azeri-Dantza eta Oilasko-Jokua », *Dantzariak* n° 29, Bilbao, Euskal Dantzarien Biltzarra, 1985, p 25 à 46
- Muchembled, Robert, *Culture populaire et culture des élites dans la France moderne (XVe-XVIIIe siècles)*, Flammarion, 1978, p 126
- Pellegrin, Nicole, « Les Bachelleries. Organisations et fêtes de la jeunesse dans le Centre-Ouest. XVe-XVIIIe siècles », *Mémoires de la société des antiquaires de l'Ouest*, Poitiers, 1982, 4ème série, tome XVI, p 166 à 168
- Pible-Razia, Didier, *Le Cou de l'Oie et les reinages*, Charroux-en-Bourbonnais, Editions du Bourbonnais, 1991, p 11 à 39
- Riesco, Orlando, Benito, « A propósito de un ritual. Correr el gallo un rito de iniciación », *Gazeta de Antropología*, Grenade, Université de Grenade, 2006, n°22
- Rodriguez, Marie-Soledad, Les « corridas de Gallos » en Castille-Léon : entre rite et fête, un loisir identitaire, *Ocio y ocios du loisir aux loisirs (Espagne XVIIIe-XXe siècles)*, Université de la Sorbonne Nouvelle (Paris III), Publication du Centre de Recherche sur l'Espagne Contemporaine, février 2006
- Sebillot, Paul, *Le folklore en France*, tome 3, Paris, Editions Maisonneuve Larose, 1968 (réédition), p 245 à 253
- Truffaut, Thierry, « La danse en Labourd », *La danse basque*, Bayonne, Lauburu, 1981, p 143-177
- Truffaut, Thierry, 1988, « Arbonne au fil des jours. Calendrier traditionnel de la mémoire et des coutumes populaires il y a 50 ans et plus à Arbonne », *Arbonne*, Bidart, Ekaina, 1988, n°26, p 255 à 278
- Truffaut, Thierry, 1989, « Contribution à l'étude des traditions en Labourd : jeux avec des oiseaux domestiques, les bœufs gras à Bayonne », *Dantzariak*, EDB, Bilbao, n°44, p 19 à 29



87-Couverture de la Revue *Dantzariak* n°44. © Truffaut, Thierry. 1983

- Truffaut, Thierry, « Urrugne au fil des jours », Urrugne, Saint-Jean-de-Luz, Ekaina, 1989, p 425 à 457
- Truffaut, Thierry, « Biriadou au fil des jours », Biriadou, Saint Jean de Luz, Ekaina, 1989, p 107 à 187
- Truffaut, Thierry, « Ascain au fil des jours », Ascain, Saint Jean de Luz, Ekaina, 1991, p 557 à 584
- Truffaut, Thierry, 2005, « Ollar jan, le festin du coq. Contribution à l'étude des jeux et traditions utilisant des volatiles », Bulletin du Musée Basque, Bayonne, Société des Amis du Musée Basque, n°166, p 37 à 66
- Truffaut, Thierry, Vers un inventaire des traditions carnavalesques et hivernales de la province du Labourd, Gasteiz, Fondation José Miguel de Barandiaran, 2011 (147 pages avec un CD numérique comprenant une banque de données de 3367 pages et deux DVD d'enquêtes)
- Van Genep, Arnold, Manuel de folklore français contemporain, Paris, Picard, 1947-2000, tome I, volume 3, (Carnaval, Carême, Pâques), p 958 à 962 et 1102 à 1105
- Vaultier, Roger, Le Folklore pendant la guerre de 100 ans d'après les lettres de rémissions du Trésor des chartes, Paris, Librairie Guénégaud, 1965, p 81
- Veyrin, Philippe, « Oilachko jokoa », Gure Herria, Bayonne, 1925

Filmographie sommaire

L'Ahate Jokoa d'Olhette, réalisé et produit par Thierry Truffaut, 2006, 26 minutes

Sitographie sommaire

- www.biriadu.com/fr/jeu_de_l_oiie.htm [consulté le 16/07/2019]
 - <http://www.euskalkirolletajokoak.com/beste-kirol-eta-jokombatzuk/antzar-jokoa> [consulté le 16/07/2019]
 - https://www.berria.eus/paperekoa/1839/030/001/2015-0904/antzarak_jai_askotako_jostailu.htm [consulté le 16/07/2019]
 - <https://zuzeu.eus/kultura/lekeitiotik-sarara/> [consulté le 16/07/2019]
 - <http://navarchivo.com/en/node/32378> [consulté le 16/07/2019]
- Ahate jokoa eta pedar jokoa, témoignage de Juan Irazoki Arburua, collecté à Zugarramurdi (Guipuzkoa) par Koro Irazoki et MaiteLakar, réalisation et cession gratuite limitée de la fondation Euskokultur, 2007, 1'49
- <https://lea-artibaietamutriku.hitza.eus/2017/02/06/zintek-ordezkatuko-dute-antzarramarkina-xemeingo-aratusteetan/> [consulté le 16/07/2019]

V. PARTICIPATION DES COMMUNAUTÉS, GROUPES ET INDIVIDUS

V.1. Praticien(s) rencontré(s) et contributeur(s) de la fiche

À Biriadou (11 novembre 2018)

Nom : Julien Martin

Fonction : Président du comité des fêtes

Coordonnées : 64700 Biriadou

À Sare (9 septembre 2018)

Nom(s) :

-Florian Libier, Pierre Libier et Eva Arbenoitz

-Tote Leizagoyen et son cousin germain et homonyme.

Fonction(s) : Les trois premiers sont des joueurs actuels (6 à 11 ans de pratique).

Les deux derniers sont en charge de l'attachage des canards et du maniement de la corde.

Coordonnées : *Sarako Gazteria*, Maison pour Tous, 64310 Sare (pour les trois premiers).

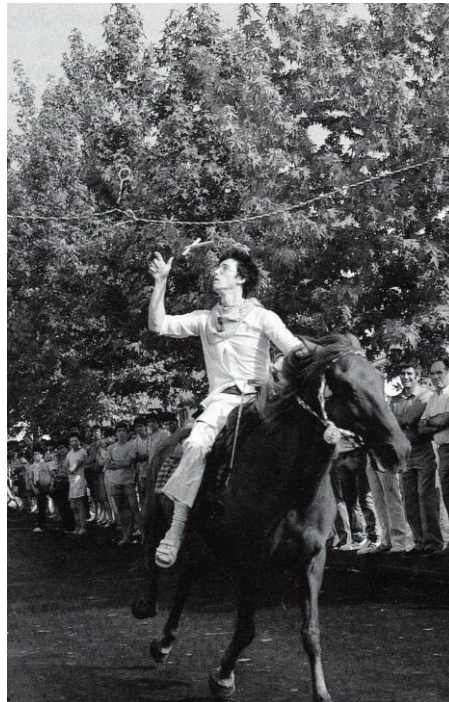
Garateko bordako bidea, 64310 Sare et *Aistira etxea*, 64310 Sare (pour les deux derniers

À Souraïde (22 juillet 2018)

Nom : Patrick Othondo.

Fonction : Ancien joueur

Coordonnées : 64250 Souraïde



88-Patrick Othondo, jeu de la clé. © Truffaut, Thierry. 1983

Nom : Xalbat Bergara

Fonction : joueur

Coordonnées : 64250 Souraïde

Nom : Ximun Aguerre

Fonction : Membre du Comité des Fêtes organisateur du jeu

Coordonnées : 64250 Souraïde

Des enquêtes personnelles ont en outre été menées par Thierry Truffaut en 1979, 1983, 2005 auprès de praticiens dont la famille Othondo, en 2001 auprès de l'abbé Roger Idiart (curé de Souraïde, aujourd'hui décédé) qui avait, à cette occasion, mobilisé des acteurs de la tradition.

À Espelette (2008)

Nom : Xan Ipharaguerre

Fonction : Ancien joueur

Coordonnées : 64250 Espelette

À Urrugne quartier Olhette (années 1988-1989 et 2006)

Nom : Famille Zubelzu (1988-1989)

Fonction : Acteurs fervents du maintien de cette fête dans le quartier

Coordonnées : quartier Olhette. 64122 Urrugne

Nom : Fabien Olaizola

Fonction : capitaine en 2006

Coordonnées : quartier Olhette. 64122 Urrugne

Nom : Ramuntxo Irastorza

Fonction : Attachait l'oie à la corde en 2006

Coordonnées : quartier Olhette. 64122 Urrugne

V.2. Soutiens et consentements reçus

Comité des Fêtes de Biriadou, Sare, Souraïde et du quartier Olhette d'Urrugne.

Participants aux jeux, organisateurs, joueurs d'hier et d'aujourd'hui.

VI. MÉTADONNÉES DE GESTION

VI.1. Rédacteurs de la fiche

Noms : Thierry Truffaut, Terexa Lekumberri et Mathilde Baqué.

Fonctions :

Thierry Truffaut : anthropologue spécialiste des traditions festives et dansées en Pays Basque, membre des associations *Lapurta*, *Herri Soinu*, *Lauburu* et *Etniker Iparralde*.

Terexa Lekumberri : anthropologue, chargée du patrimoine oral et immatériel à l'Institut culturel basque.

Mathilde Baqué : Chargée de mission à l'Institut culturel basque.

Coordonnées :

Thierry Truffaut. Maison Bataille. Route de Saint Germé. 32460 Le Houga.
truffaut.thaxi@wanadoo.fr

Terexa Lekumberri. Institut culturel basque. Château Lota. 64480 Ustaritz.
lekumberri@eke.eus

Mathilde Baqué. Institut culturel basque. Château Lota. 64480 Ustaritz.
mathilde.baque@eke.eus

VI.2. Enquêteur(s) ou chercheur(s) associés ou membre(s) de l'éventuel comité scientifique instauré

Noms : Thierry Truffaut et Terexa Lekumberri (enquêteurs)

Fonctions :

Thierry Truffaut : anthropologue spécialiste des traditions festives et dansées en Pays Basque, membre des associations *Lapurttarrak*, *Herri Soinu*, *Lauburu* et *Etniker Iparralde*.
Terexa Lekumberri : anthropologue, chargée du patrimoine oral et immatériel à l'Institut culturel basque.

Lieux(x) et date/période de l'enquête

Biriatoù (11 novembre 2018)

Sare (9 septembre 2018)

Souraïde (22 juillet 2018)

Espelette (2008)

Urrugne, quartier Olhette (années 1988-1989 et 2006)