

LES ECHOS DE SAINT-MAURICE

Edition numérique

Olivier RODUIT

Le destin de Zig Omar

Dans *Echos de Saint-Maurice*, 1996, tome 91b, p. 32-36

© Abbaye de Saint-Maurice 2014

Le destin de Zig Omar

Le jeu du Mar-Lah-Klem

par le chanoine Olivier Roduit

Qu'est-ce que le Mar-Lah-Klem? Imaginez une grande planche en couleur, une sorte de jeu de l'oie en forme de «8» où les images sont associées aux nombres premiers, à l'exception de la dernière image, rattachée au nombre 108. A l'aide d'un subtil tirage de trois dés spéciaux, il s'agit de parcourir le jeu, faisant halte sur les dessins symboliques (l'enceinte, le chariot, l'oasis, le puits, le cheval, le lion, la nuit, etc.) qui ne sont que le tain du miroir devant lequel le joueur s'interroge: «Où en suis-je?» Ce jeu n'est ni une sibylle, ni un prophète; il ne donne qu'une radiographie du présent, dont l'interprétation est l'œuvre du joueur. Chacun est invité non seulement à jouer - le Mar-Lah-Klem est un jeu - mais aussi à dévoiler les images, c'est-à-dire à les remplacer par les réalités correspondantes et conformes à son expérience personnelle.

Mais n'en disons pas trop pour laisser Claude Martingay, employé de bureau puis libraire, éditeur et écrivain, nous conter l'origine du jeu du Mar-Lah-Klem. Lorsqu'il publie *Kléman Pacha ou le Livre de Mar-Lah-Klem*¹, il écrit: «A l'origine, Kléman Pacha fut le jeu que la fantaisie de trois employés de bureau imagina de jouer pour échapper à la monotonie de leur condition. C'est dire que ce conte n'est pas œuvre de pure imagination, mais la transposition humoristique de quelques années de vie professionnelle commune.»

Ils s'appelaient Paul Clément, Jean Lacreuze et Claude Martingay, avant de devenir Kléman Pacha, Feu-de-Broussaille et Zig Omar Glacé.

Au moment où ils sont réunis par les circonstances de la vie dans le Bureau de l'Atelier de la Compagnie Genevoise des Tramways

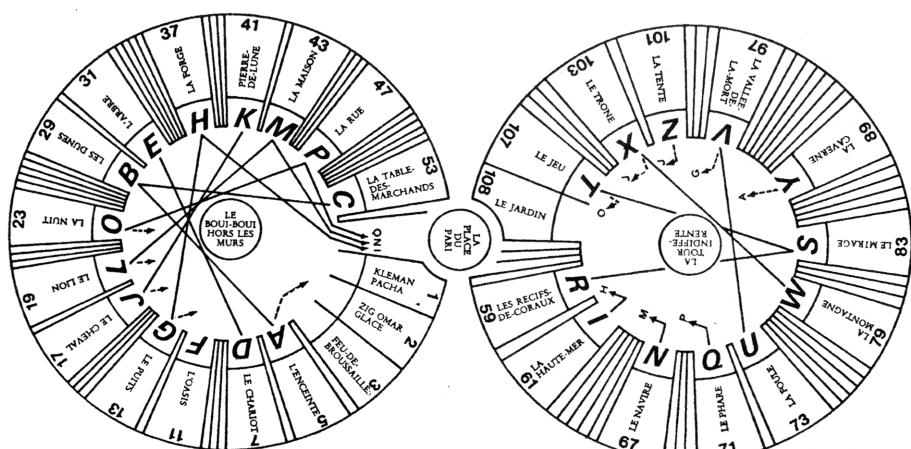
¹ Libraire Martingay, Genève s.d. Claude Martingay a donné dans un petit livre (*Le Mar-Lah-Klem. Jeu et miroir de soi-même*, Éditions La joie de Lire, Genève 1995, Collection Qui suis-je?) son interprétation symbolique des images du jeu. Le Mar-Lah-Klem lui a encore inspiré deux contes : *Le Conte du Huitième Jour* et *Le Miroir du Huitième Jour*, Éditions Melchior, Genève 1986 et 1994. Enfin, il m'a fait parvenir ses notes dactylographiées *Du miroir de l'humaine Condition au Miroir de l'humaine Salvation* (juillet 1994) desquelles j'extrai les lignes qui suivent.

Electriques (C.G.T.E.), le plus âgé avait 51 ans, le plus jeune 31 tandis que celui qui sera le premier Ministre de l'Intérieur du Royaume de Mar-Lah-Klem en avait 36. Ce qu'ils ne savaient pas et qu'ils avaient cependant déjà en commun quand débute leur histoire, c'était le temps de devenir enfants.

Ces trois hommes faisaient donc partie du personnel administratif de la plus grande entreprise de transports du Canton de Genève, qui avait établi ses quartiers à la *jonction* d'une rivière et d'un fleuve, disposition géographique qui devait revêtir pour la suite de l'histoire une grande importance.

Importance, non seulement à cause de la vue sur le fleuve et ses berges où donnait la grande baie vitrée du bureau, mais encore à cause de tout ce que le triangle de terre délimité au sud par la rivière, au nord par le fleuve, mais à l'est par le désert de la ville, aurait pu présenter de prophétique aux yeux de qui aurait su voir, dans la ligne même des apparences, au-delà des apparences.

Le commencement du premier jeu



Structure du Jeu de Mar-Lah-Klem

Je n'ai pas recherché le jour, en cette année 1951, où la jonction des trois destins s'opéra, ayant seulement devant les yeux le Livre de Bord du Bureau de l'Atelier, qui fut inauguré modestement le mardi 17 juin 1952 par ces quelques lignes:

- 1952 - 17 juin. - Inauguration du livre de bord. - Temps orageux. J. raconte le deuxième épisode de la pièce radiophonique «Bonnes à tuer». P. est taciturne. Travail très productif. (La Ruche.)

L'idée en effet leur était venue de tenir un livre de bord. Mais comme dans ce bateau il n'y avait pas de capitaine expressément nommé, on décida que le livre de bord serait tenu par un semainier, c'est-à-dire à tour de rôle pendant une semaine par chacun des trois fonctionnaires.

Et l'on fit ainsi pendant plus de six années, mais d'abord jusqu'au 22 juillet 1952 - qui était aussi un mardi - où le livre de bord note ce qui suit.

Mardi 22 juillet

Plutôt beau. La matinée commence de manière extraordinairement silencieuse. - En Iran de très graves émeutes. Mais celles-ci n'émeuvent pas Clément Pacha, qui a reçu aujourd'hui le portrait du célèbre portraitiste J.

Cette après-midi, Clément Pacha a nommé le général Feu-de-Broussaille ministre de la Guerre et Zigomar Glacé ministre des Affaires Étrangères. De ce fait, le Gouvernement de Clément Pacha, Sultan de l'Atelier, est au complet pour affronter les visites intempestives du Caïd d'Alger (alias le Chef des Ateliers et Dépôts).

C'est donc ce jour-là que disparurent du livre de bord Clément, Lacreuze et Martingay, pour faire place à Clément Pacha — que l'on orthographiera bientôt Kléman Pacha (à cause du lac Léman) — Feu-de-Broussaille et Zigomar Glacé — dont le nom par la suite sera scindé en deux — et ce jour-là que le Bureau de l'Atelier engendra le Royaume de Mar-Lah-Klem.

Tel fut le premier jeu, celui dont il est question dans ce poème de Lao-Tseu:

«Bien que trente rayons convergent au moyeu
C'est le vide médian
Qui permet au char d'avancer.»

Car en français les mots «jeu» et «jouer» se rapportent aussi bien à une activité déterminée qu'à la condition de son exercice. Il faut un certain jeu entre les engrenages pour que ceux-ci puissent tourner.

C'est en ce dernier sens que les trois fonctionnaires introduisirent un certain espace, d'abord entre leurs noms «réels» et leurs noms nouveaux, et inséparablement entre leurs fonctions professionnelles et leurs fonctions «gouvernementales».

Grâce à cet espace ou premier jeu, le second jeu put se déployer, les engrenages se mettre à tourner et le livre de bord marquer l'heure non plus au cadran du Bureau de l'Atelier, mais à celui du Royaume de Mar-Lah-Klem.

Or cela ne fut pas sans entraîner une conséquence inattendue: on s'aperçut qu'il n'y avait pas plus identité entre la personne et sa fonction

professionnelle qu'entre la fonction gouvernementale et cette même personne. En d'autres mots : il n'était pas plus faux de dire «je suis fonctionnaire de la C.G.T.E.» que «je suis sultan, ou ministre, de Mar-Lah-Klem».

Si chacun n'était pas plus ceci que cela, c'est que l'identité de chacun se situait dans le *vide médian* entre ceci et cela, précisément à la *jonction* des deux sens du mot «personne».

En attendant, et s'il était permis d'espérer que chacun reconnaisse un jour ce qu'il était *en vérité*, le bateau où ils étaient embarqués poursuivait sa course. Et aujourd'hui encore, bien que le crayon en commence à s'effacer, le Livre de Bord marque le sillage de son passage, avant que le temps et l'inertie des eaux de la mémoire ne l'effacent.

La semence du Jeu de Mar-Lah-Klem

Mais si j'imagine que d'autres «circonstances de la vie» pourraient me conduire demain à raconter l'histoire du Bureau de l'Atelier à partir des carnets de son Livre de Bord, je ne veux aujourd'hui que raconter la naissance du Jeu de Mar-Lah-Klem.

(...)

Tout avait commencé, dans le temps, quand l'idée d'un jeu où le hasard abolirait le hasard fut jetée - d'où l'on ne peut savoir - dans l'esprit de Zig Omar et que la volonté de réaliser ce jeu eut suivi immédiatement.

Sous cette définition du hasard qui abolirait le hasard, l'idée d'un tel jeu n'était nouvelle que pour Zig Omar. Mais c'est à cette «nouveau» que se rattacha la «volonté» de concevoir un tel jeu.

Et c'est à cause de cette «nouveau» que dès le premier instant Zig Omar s'interdit de recourir aussi bien à l'étude de jeux tels que le Yi King ou les Tarots, par exemple, qu'à tout ce que l'on avait écrit sur la symbolique des images aussi bien que des nombres. Il faut se rendre compte, en effet, que l'être est toujours nouveau et que dès l'instant où il s'agit d'accéder à une connaissance qui débouche sur la réalité même, et non pas sur une idée de cette réalité, il n'est plus possible de faire l'économie de cette nouveauté.

Zig Omar voyait pointer l'objection! Le Jeu qu'il concevait, une fois conçu, pourrait naturellement se comparer à d'autres jeux du même genre et perdrait automatiquement ce caractère de nouveauté avec lequel son projet s'était présenté à l'esprit.

Il est vrai que le temps érode peu à peu l'étonnement, mais la cause de cette érosion est toute entière dans l'étonné et non dans l'étonnant. Toute entière dans l'habitude, la répétition, la quantité et l'amour de la ressemblance.

Cela dit, le Jeu de Mar-Lah-Klem existant, rien ne s'opposerait à ce qu'il soit pris à son tour comme objet de comparaison avec d'autres jeux, autrement dit: comme un objet d'analyse comparative. Mais ce qu'il fallait éviter, c'est que l'on puisse le justifier par des raisons abstraites, si l'expression ne masque pas le pléonasmе, et que les choix des images, des nombres et de sa structure générale soient rapportés à des idées et à des théories plutôt qu'à des expériences vécues, si l'expression ne cache pas un nouveau pléonasmе!

C'est pourquoi, se disait Zig Omar, si je veux que mon jeu rejoigne la réalité existentielle, sous l'expression de laquelle se blottit peut-être un troisième pléonasmе, il ne faut en aucun cas que je m'éloigne des conditions d'existence au sein desquelles j'en ai reçu la semence, il faut que ma pensée, naïvement, les épouse.

En d'autres mots : si le jeu doit être comparé à un miroir, il est évident que rien ne doit s'interposer entre le joueur et lui. Rien, sinon le réel ! Le jeu n'est pas une clef, c'est le trou de la serrure; dans laquelle le joueur doit pouvoir introduire sa propre clef et, grâce à elle, ouvrir la porte entre l'interrogation et la réponse.

Et voilà pourquoi les images du Jeu de Mar-Lah-Klem n'ont pas de significations a priori, mais celles que le joueur leur découvre dans le moment où il joue. Elles sont le tain du miroir, leur structure est le tain du miroir et la réponse qu'attend le joueur à la question qu'il pose ou porte en lui parfois sans la reconnaître naît à la *jonction* du regard et de l'image. Elle est l'étincelle qui jaillit entre les deux pôles de la *nature* du joueur et de la *structure* de l'image.

Il est vrai que l'action d'un miroir n'est pas sans rappeler l'abstraction intellectuelle. Mais celle-ci dépouille l'être singulier de ce qui le fait singulier et *incomparable*, tandis que celle-là révèle à l'être singulier une image de sa singularité.

On peut bien dire que dans un cas comme dans l'autre il y a *réflexion*, mais c'est au prix d'une analogie implicite qui, d'ailleurs, ne manquerait pas de conduire à une plus exacte connaissance de l'être en tant qu'être si l'attention ne se dérobaît pas, pour quelque raison que ce soit, à poursuivre sur le chemin dont cette analogie marque le départ.