
Le jeu rituel musical (*glu/klu rol*) du village de Sog ru (Reb gong) en A mdo

The ritual musical game (glu/klu rol) of the village of Sog ru (Reb gong) in A mdo

Katia Buffetrille



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/emscat/508>

DOI : [10.4000/emscat.508](https://doi.org/10.4000/emscat.508)

ISSN : 2101-0013

Éditeur

Centre d'Etudes Mongoles & Sibériennes / École Pratique des Hautes Études

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2004

Pagination : 203-229

ISBN : 2-9518888-2-1

ISSN : 0766-5075

Référence électronique

Katia Buffetrille, « Le jeu rituel musical (*glu/klu rol*) du village de Sog ru (Reb gong) en A mdo », *Études mongoles et sibériennes, centrasiatiques et tibétaines* [En ligne], 35 | 2004, mis en ligne le 17 mars 2009, consulté le 13 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/emscat/508> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/emscat.508>

Ce document a été généré automatiquement le 13 juillet 2021.

© Tous droits réservés

Le jeu rituel musical (*glu/klu rol*) du village de Sog ru (Reb gong) en A mdo

The ritual musical game (glu/klu rol) of the village of Sog ru (Reb gong) in A mdo

Katia Buffetrille

NOTE DE L'AUTEUR

Cet article a été écrit pour les Proceedings du Colloque de l'International Association for Tibetan Studies qui s'est tenu à Bloomington (Indiana) en 1998. Il a bénéficié des critiques et suggestions de A. M. Blondeau et R. Hamayon que je remercie. J'adresse aussi toute ma reconnaissance aux habitants de Sog ru et de Sa skyil.

- 1 Le *glu rol*, (litt. chants-jeux) est un rituel festif dédié aux divinités locales (*yul lha gzhi bdag*), exécuté par les villageois dans le but d'obtenir prospérité et « bonne fortune » et de chasser les calamités¹. Il se déroule chaque année, au sixième mois lunaire chinois² (juillet-août), dans une quinzaine de villages de la région de Reb gong (A mdo)³.
- 2 Reb gong est situé à environ 180 kilomètres de Xining, capitale du Qinghai. C'est une région peuplée essentiellement par des Tibétains, mais aussi par des Hans, des Monguors, des Salars et des Huis. La plupart des Tibétains appartiennent à l'école des dGe lugs pa, mais certains adhèrent à celle des rNying ma pa ou sont des Bon po. Le monastère dge lugs pa le plus important est celui de Rong po dgon chen, fondé au XIV^e siècle par le lama bSam gtan rin chen. D'obédience sa skya pa, le monastère portait le nom de Rong po tshang. Il fut transformé en monastère dge lugs pa au XVII^e siècle par Shar sKal ldan rgya mtsho (1607-1677)⁴. Il abrite actuellement environ 500 moines.
- 3 Pour les villageois, le *glu rol* est le rituel le plus important de toute l'année. Il a suscité un bon nombre d'articles en tibétain que l'on trouve dans diverses revues (à ce jour j'en

ai répertorié neuf)⁵, preuve de l'intérêt que lui portent, aujourd'hui, les Tibétains. J'ai moi-même observé une partie de ce rituel dans le village de Sa dkyil en 1992 et en 1997, et son intégralité en 1999 dans ce même village, ainsi que dans celui de Sog ru, en juillet 1997 et en août 1999.

- 4 L'appellation de ce rituel met l'accent sur le jeu (*rol*) et le chant (*glu*). Les différentes séquences, qui sont essentiellement des danses et qui seront décrites un peu plus loin, sont appelées « jeux » (*rtsed mo*) et les participants, les villageois, sont les « joueurs » (*rtsed mo rtsed mkhan*). Ces jeux sont offerts aux dieux pour leur plaire, pour les « réjouir ». Cette notion apparaît déjà dans les documents de Dunhuang (VIII^e-IX^e siècles). La tradition tibétaine raconte aussi que Thang stong rgyal po (1385-1464) inventa le théâtre pour « réjouir » les dieux⁶. On rejoint ainsi une question traitée dans d'autres cultures : le rapport entre jeu et rite. L'expression « jouer ou prier » (*playing or praying*) que P. Van der Veer (1995) a utilisée pour intituler l'un de ses articles n'est pas seulement un jeu de mots. Elle décrit deux attitudes et reflète l'opposition, au Tibet, entre l'expression corporelle (par exemple, lors du culte aux divinités locales) et l'expression verbale (au temple).
- 5 Dans l'optique du rapport entre jeu et rite, une question se pose. Le *glu rol* est dédié au dieu du terroir (*yul lha*), même si celui-ci n'est pas le seul dieu concerné. Il se distingue du culte classique au dieu du terroir (*ri bsang rlung rta*) rendu à une autre date, dans lequel il n'y a pas de jeux. Comment peut-on expliquer cette différence ?
- 6 Cet article est fondé uniquement sur l'enquête de terrain faite dans le village de Sog ru et les informations présentées ici ne valent que pour ce dernier. Les variantes que l'on peut observer d'un village à l'autre à tous les niveaux (mythes, jeux, rôle des divers intervenants), ne permettent pas, à mon avis, une étude générale ou comparative de ce rituel avant qu'on ait pu assister à plusieurs d'entre eux, dans leur intégralité, et au moins deux fois.

La terminologie

- 7 Un premier problème concerne l'appellation même du rituel. Doit-on comprendre *glu* (chants) *rol* ou *klu* (divinités aquatiques) *rol* ? Sur les neuf articles écrits par des Tibétains (tous datant des années 1980-1990), quatre écrivent *glu rol* et cinq *klu rol*. Larry Epstein (1998, pp.120-138) choisit la graphie *glu rol*, tout en mentionnant l'alternative, et souligne simplement que les explications varient suivant les informateurs. En ce qui me concerne, je choisis pour l'instant *glu rol*, en me réservant la possibilité d'utiliser l'autre graphie si mes recherches futures montrent une grande importance du rôle des divinités aquatiques (*klu*) lors du rituel dans le village de Sog ru, ce qui est le cas dans le village voisin de Gling rgyal⁷.
- 8 Un second problème réside dans la compréhension des diverses significations du terme *rol* utilisé dans le titre, ainsi que des termes qui désignent les éléments constitutifs du rituel (*rtsed mo*) et les participants (*rtsed mo rtsed mkhan*).
- 9 *Rol ba* est un terme de langue classique qui se rencontre dans la littérature, dans un contexte religieux : polysémantique, son sens précis est souvent difficile à déterminer. Selon Das ([1902] 1979, p. 1194), *rol ba* signifie « s'amuser, se divertir, jouer (*play*), rire ; prendre, goûter, manger et boire ; pratiquer la sorcellerie, apparaître sous une forme magique ». Le *Bod rgya tshig mdzod chen mo* (1993, p. 2729) apporte des précisions

supplémentaires : « éprouver un plaisir sensuel, se transformer, se montrer sous une autre forme ». S. G. Karmay⁸ confirme les définitions ci-dessus, et en ajoute d'autres : « faire semblant, simuler ; procréer ; prendre plaisir (dans un sens sensuel : on dit par exemple *bud med la rol ba*, prendre plaisir avec une fille) ; se délecter de quelque chose ».

- 10 Mais si le terme *rol* est utilisé dans le titre du rituel, il est abandonné lors de l'exécution du rituel au profit de *rtsed pa*, « jouer », qui n'est utilisé, autrement, que dans un contexte profane. Rappelons aussi que l'on ne dit pas *rtsed mkhan* en parlant d'un joueur de musique. Das ([1902] 1979, p. 1014) comprend *rtsed pa* ou *rtsen pa* comme : « jouer ; faire du sport ; prendre plaisir ». Pour le *Bod rgya tshig mdzod chen mo* (1993, p. 2230), *rtsed pa* est synonyme de *rol ba*, et signifie également « demeurer, se reposer et flotter (*lding ba*) ». S. G. Karmay précise que *rtsed mo* est étymologiquement lié à l'ancien terme *rtsen pa* « s'amuser, se divertir, prendre plaisir à quelque chose, jouir de ». Il ajoute que le verbe *rtsed pa* signifie « jouer ; faire des compétitions, participer à des joutes ; blaguer ». Il donne pour *rtsed mo* les sens de « jeu ; joute, épreuve ; tour, escapade, frasque ».
- 11 Par ailleurs, un de mes informateurs appela ce rituel *glu rol rtsed mo*, ce que l'on pourrait traduire par « les jeux de divertissement musical » ou « les jeux et le divertissement musical ».

Le village de Sog ru

- 12 Sog ru est un village de quatre-vingt-dix maisonnées, situé à l'est de la rivière dGu chu, au pied de la montagne sTag lung — dieu de naissance (*skyes lha*) des gens vivant sur ce versant de la vallée. Environ cinq cents personnes, d'obédience dge lugs pa et rattachées au monastère de Rong po dgon chen, résident dans ce village ; ce sont des agriculteurs. Ils appartiennent à l'un des quatre *tsho ba*, associations de maisonnées dont certaines ont encore des liens de parenté, et qui sont liées par des obligations d'entraide et rituelles. Les quatre *tsho ba* regroupent tous les villageois⁹.
- 13 Chaque village qui célèbre le *glu rol* possède un édifice appelé la Maison des chefs d'armée (*dmag dpon khang*), qui est dédié aux divinités locales, elles-mêmes identifiées à des chefs d'armée. Les divinités bouddhiques sont généralement présentes, mais dans une autre partie du bâtiment.
- 14 La Maison des chefs d'armée de Sog ru, qui a été reconstruite en 1994, a deux niveaux. Les divinités bouddhiques siègent dans la partie supérieure. Au premier niveau sont installées les divinités locales. Au centre trône A myes rMa chen, grand dieu du terroir (*yul lha*) de tout l'A mdo¹⁰, encadré par deux statues beaucoup plus petites (seules statues anciennes de l'édifice) : à droite Khri ka'i yul lha (appelé aussi A myes yul lha), dieu du terroir de Sog ru. Il est identifié à Wenchang, le dieu de la littérature en Chine, mais aussi à Guan Yu, célèbre général chinois de l'époque des Trois Royaumes (220-250), appelé généralement par les Chinois Guangong ou Guandi, « Empereur Guan »¹¹. Une tradition orale raconte que lors d'une guerre entre Chinois et Tibétains, Khri ka'i yul lha protégea les Tibétains. L'empereur chinois, mécontent, le chassa, lui disant que s'il en était ainsi, il devait retourner chez les Tibétains. À gauche, sTag lung, dieu de naissance, dont la montagne surplombe le village.
- 15 À droite d'A myes rMa chen et de taille égale, on peut voir Blon po, ministre de Khri ka'i yul lha mais aussi, et surtout, Khri ka'i yul lha sous son aspect courroucé ; puis bShan

pa Tsi tung, l'un des acolytes de Blon po. À gauche d'A myes rMa chen, dGra 'dul dbang phyug, « Puissant qui soumet les ennemis ». (Alors que les mGo log le considèrent comme le frère cadet d'A myes rMa chen et l'appellent Nu bo dGra 'dul dbang phyug, « Cadet, Puissant qui soumet les ennemis », il est ici le plus jeune de ses neuf fils et est appelé Sras mchog dGra 'dul dbang phyug, « Fils excellent, Puissant qui soumet les ennemis ».) Enfin, bShan pa Rwa mgo, le second acolyte de Blon po, qui est représenté avec une tête de chèvre comme son nom l'indique.

- 16 Dans la cour où se déroule le *glu rol*, est érigé un autel sur lequel sont plantées des flèches (*la brtse*) et qui est dédié à sTag lung, le dieu de naissance (*skyes lha*). Le cinquième jour du rituel, les villageois y ajoutent une nouvelle flèche plus haute que les précédentes.

Fig. 1 – Khri ka'i yul lha, le « dieu du terroir » (*yul lha*) du village de Sog ru



K. Buffetrille, 28/7/99

Les *lha ba*

- 17 Les officiants principaux du rituel sont deux *lha ba*. L. Epstein (1997) les qualifie de « chamanes ». Je préfère, quant à moi, les désigner pour le moment comme « médiums », dénomination certes beaucoup plus vague puisque définissant seulement « une personne douée du pouvoir de communiquer avec les esprits »¹², mais qui a l'avantage d'éviter les ambiguïtés liées à l'utilisation (parfois abusive) du terme « chamane ».
- 18 Sog ru a, actuellement, deux *lha ba*. dGra 'dul dbang phyug est dit « descendre » (*'babs pa*) sur le *lha ba* aîné, alors que Blon po est censé « descendre » sur le cadet. Un informateur âgé de quatre-vingt-trois ans m'a affirmé qu'auparavant, il y avait un

troisième *lha ba* sur qui descendait sTag lung. Leurs rôles sont essentiels lors de ce rituel, car ils en sont les organisateurs principaux et ils veillent à son bon déroulement. En 1997, mais aussi en 1999 bien qu'à un moindre degré, le rôle du *lha ba* aîné était beaucoup plus important que celui du plus jeune : il était celui qui dirigeait tout le rituel, aidé cependant par les huit personnes (*kha 'go ba*) choisies au sein de chacun des *tsho ba*.

- 19 Le *glu rol* de Sog ru a été supprimé de 1959 à 1978. Lors de son rétablissement, les *lha ba* précédents étaient morts. Il fut alors décidé, par crainte d'une répression des autorités chinoises qui taxent de superstition ce genre d'activité rituelle, que des substituts de *lha ba* (*tshab*) joueraient ce rôle, c'est-à-dire veilleraient à la bonne exécution du rituel, en imitant le comportement habituel des officiants. Puis, en 1992, les villageois jugèrent que le moment était venu pour le village d'avoir à nouveau de vrais *lha ba*. Ceux qui officient actuellement ont été désignés à cette époque. Les *lha ba* de Sog ru et ceux des villages alentour que j'ai pu observer (par exemple Sa dkyil, The bu, rGyal bo) se comportent d'une manière identique lors du *glu rol*. Ils avancent d'un pas saccadé, sautent beaucoup. Ils soufflent bruyamment, faisant vibrer leurs lèvres et produisant un son qui évoque l'ébrouement du cheval. Au paroxysme, ils tombent dans les bras de deux villageois qui ne les quittent jamais et qui ont été désignés pour être leurs « serviteurs » (*g.yog po*) durant le rituel. À ce moment leur visage est paisible, mais lorsque le dieu quitte le *lha ba* (*lha ba btang song*), un rictus de souffrance déforme leur visage et ils se passent la main sur le ventre, ce que l'un d'eux explique par la douleur que provoque le dieu en partant, « comme si quelque chose sortait de l'estomac ».
- 20 Tous les informateurs à qui je demandais à quoi correspondait le comportement du *lha ba*, ce qu'il représentait ou symbolisait, me répondirent qu'il agissait « selon la coutume », ce qui me semble traduire clairement le fait que le *lha ba* a un comportement stéréotypé qui est celui que les villageois attendent. Tout se passe comme si sa conduite résultait d'un apprentissage. Lorsque dGra 'dul dbang phyug « descend » sur le *lha ba* aîné, ce dernier peut avoir des accès de violence inouïe. Ainsi, je l'ai vu jeter une brique dans la foule au risque de blesser quelqu'un. Les villageois réagirent à ce geste par la peur et le respect, ce qui est facilement compréhensible, puisque, à ce moment-là, il « est » dGra 'dul dbang phyug¹³, et que c'est donc ce dernier qui agit. Son comportement est qualifié de *lha rtsed*, c'est-à-dire de « jeu divin » d'après mes informateurs, ce qui indique un jeu religieux puisque le *lha ba* « est »/joue le dieu.
- 21 La participation des villageois, les « joueurs », est essentielle, non seulement pour l'exécution des nombreux jeux rituels, mais aussi parce que les cris qu'ils sont constamment invités à pousser, ainsi que le son du tambour qu'ils frappent, sont censés aider le dieu à descendre.
- 22 L'observation de ce rituel festif montre combien, chez les *lha ba*, l'expression corporelle occupe une place prépondérante au détriment de la parole. En effet, jusqu'en 1999, les deux *lha ba* du village de Sog ru ne parlaient pas, car le lama « ne leur avait pas ouvert la porte des dieux » (*lha sgo ma 'byed pa*). En 1999, le *lha ba* aîné a prononcé, pour la première fois, quelques mots (en dialecte de l'A mdo)¹⁴. En général, ils s'expriment exclusivement par des gestes que traduisent leurs « serviteurs ». Il est habituel, dit-on, que les *lha ba* ne parlent pas durant les premières années de leur fonction.
- 23 Tout au long des six jours que dure le rituel, l'attention que les deux *lha ba* portent à la bonne exécution des jeux montre combien il est important de jouer selon les règles. Le *lha ba* aîné (parfois, mais beaucoup plus rarement le *lha ba* cadet) désigne les joueurs

qui doivent participer à tel ou tel jeu (il est impossible pour quiconque de se soustraire à l'ordre qui, en fait, a un caractère de désignation divine, puisque c'est le dieu qui parle à travers le *lha ba*), veille à ce qu'ils les exécutent correctement, et surveille la bonne tenue vestimentaire. Les deux *lha ba* tiennent généralement un fouet dont ils n'hésitent pas à se servir en cas de comportement incorrect.

- 24 La divination joue un rôle extrêmement important. Le deuxième jour du rituel, l'un des *lha ba*, suivi des hommes du village et de deux palanquins — l'un renfermant un *thang ka* de Khri ka'i yul lha, l'autre un *thang ka* de sTag lung —, se rend dans chacune des maisons du village, selon un ordre immuable. Le palanquin de sTag lung est laissé dans la première maison visitée qui comporte un autel qui lui est consacré, mais celui de Khri ka'i yul lha est porté dans chaque maison. Là, le *lha ba* lance deux cornes de chèvre (*rwa mo*). Ces cornes en forme de demi-croissant ont une face légèrement bombée et une autre plate. Si elles tombent l'une sur la face plate et l'autre sur la bombée, la divination est bonne. Dans le cas où, au bout de trois fois, le résultat est médiocre (les deux faces bombées vers le ciel) ou mauvais (les deux faces bombées vers le sol), le *lha ba* indique des rituels appropriés afin de détourner obstacles et calamités, ce qui montre que l'on cherche à influencer, à « jouer » sur l'avenir.
- 25 Le début et la fin de chaque jeu, la suppression ou non de l'un d'eux certains jours, sont déterminés par le lancer des cornes de chèvre. Souvent, un grand nombre d'hommes entourent le *lha ba* au moment où il lance les cornes, et chacun appelle alors son « maître de la base » (*gzhi bdag*) à voix haute.

Fig. 2 — Le 2^e jour du rituel, le *lha pa* fait une divination dans chacune des maisons du village en lançant deux cornes de chèvres



K. Buffetrille, 25/7/97

dGra 'dul dbang phyug et Blon po

- 26 Selon la tradition connue à Sog ru, dGra 'dul dbang phyug est le plus jeune des dix-huit fils et filles d'A myes rMa chen. On raconte que, dans les temps anciens, lorsque les pèlerins A mdo ba allaient à Lhasa, ils passaient devant le rocher où le dieu demeurait, au pied de la montagne A myes rMa chen ¹⁵. Là, tous devaient déposer leurs armes. Dans le cas contraire, dGra 'dul était furieux et, n'écoulant alors nullement son père, il tuait ceux qui lui désobéissaient. Zhabs dkar ¹⁶ (1781-1851) le dompta de la manière suivante : à l'époque où il résidait à Zhong po (non loin de Reb gong), beaucoup de gens désiraient aller à Lhasa mais n'en avaient pas les moyens. Le grand yogi les regroupa et leur fit la promesse de les emmener. En route, ils passèrent devant le rocher de dGra 'dul. Zhabs dkar ainsi qu'un certain nombre de ses compagnons refusèrent de laisser leurs armes. Furieux, le dieu se transforma en un crachat qui pénétra dans l'estomac du saint. Lorsque ce dernier réalisa que dGra 'dul était dans son corps, il fit la méditation de 'Jigs byed qui créa un feu dans son estomac, feu qui brûla les sourcils de dGra 'dul. Celui-ci l'implora alors de le laisser sortir. Zhabs dkar lui répondit : « Tu peux sortir mais, à partir de maintenant, il faut que tu fasses de bonnes actions pour les gens et le Bouddha. » dGra 'dul promit et Zhabs dkar le fit sortir par son anus. Voilà pourquoi désormais ce dieu a besoin de se purifier en mangeant du genévrier. A myes rMa chen fut si heureux qu'il invita Zhabs dkar dans la montagne enneigée et lui donna un chapeau que l'on peut voir encore maintenant dans le monastère de Rong po dgon chen ¹⁷.
- 27 Quant à Blon po, on dit qu'il est un dieu violent et vengeur. Il aime tuer et recevoir des offrandes sanglantes.

Le jeu rituel musical

- 28 À Sog ru, il existe plusieurs traditions pour expliquer l'origine du *glu rol*. La plus fréquente le fait remonter à l'époque du roi Ral pa can (IX^e siècle), à une époque durant laquelle de nombreux conflits opposaient Chinois et Tibétains. Lassées par les combats qui n'entraînaient que mort et malheur, les populations aspiraient à la paix. Lorsqu'un accord fut trouvé, ministres et sujets accueillirent la nouvelle avec joie. Le principal garde-frontière, le général Reb tsha, instaura la coutume de faire une grande cérémonie d'offrandes blanches et d'offrandes sanglantes pour chasser les calamités, et les armées tibétaines et chinoises firent une grande fête pour célébrer le traité.
- 29 Le rituel commence au soir du vingtième jour du sixième mois chinois pour se terminer au soir du vingt-cinquième jour. C'est un rituel de renouveau de la vie (life-giving ritual) tel que le définit A. Hocart, « la vie pouvant être conçue comme l'énergie qui permet de gagner une bataille, d'avoir une bonne récolte, de vaincre l'organisme malade ou de préserver la santé de l'esprit » (1978, p. 309). Il permet à la fois le renouveau de l'environnement, et celui de la société qui en dépend.
- 30 Tous les hommes jusqu'à soixante-cinq ans doivent participer au rituel. Les jeunes filles célibataires ont la même obligation, de quatorze à vingt ans environ. Toute absence est sanctionnée et celui qui, pour une raison quelconque, n'y participe pas doit verser une amende de vingt-cinq yuans par jour, argent utilisé pour la décoration de la Maison des chefs d'armée. Les villageois portent des vêtements censés rappeler celui des gardes-

frontières du temps de Ral pa can. Les jeunes filles se distinguent par la beauté de leur costume et leurs splendides parures de coraux qui ornent leur cou et leurs oreilles.

- 31 La plus grande partie du rituel festif se déroule dans la cour de la Maison des chefs d'armée, donc dans un espace circonscrit. À l'intérieur, quatre villageois lisent des textes, essentiellement des rituels de propitiation aux divinités locales. Le comportement que chacun doit observer dans l'aire du jeu n'est pas le même que celui que l'on observe à l'extérieur. Il existe des règles à respecter, et tout manquement est puni par une amende : il est interdit de se battre, d'être ivre, de parler mal de quelqu'un d'autre et il faut montrer du respect aux *lha ba* et aux huit personnes qui ont été désignées pour les aider.
- 32 Les activités essentielles de ce rituel (danses, chants, offrandes blanches et offrandes sanglantes) sont regroupées dans l'une des trois catégories de jeux désignées par tous comme : jeux guerriers (*dmag rtsed*), jeux pour les divinités aquatiques (*klu rtsed*), jeux pour les dieux (*lha rtsed*). Rappelons que, lorsque le terme *lha rtsed* s'applique au *lha ba*, il est compris comme le « jeu divin ». Cependant, il ne faut pas oublier une quatrième sorte de jeux appelé « jeux variés » (*rtsed rigs*), sur lesquels nous allons revenir car ils me paraissent particulièrement importants, quoique les villageois ne les englobent jamais dans les catégories qu'ils citent.
- 33 Le quatrième jour, le *lha ba* aîné ou cadet et les joueurs de Sog ru vont à The bu, un village voisin, pour saluer et exécuter une fois les différents jeux. Le cinquième jour, c'est au tour du *lha ba* et des joueurs de The bu de se rendre à Sog ru. Le sixième jour du rituel, les *lha ba* de divers villages alentour, accompagnés de quelques joueurs, viennent à Sog ru. Chaque officiant exécute alors le jeu divin.
- 34 Je me bornerai à présenter les jeux qui me sont apparus comme particulièrement pertinents.

Fig. 3 – Offrande sanglante à sTag lung, le « dieu de naissance »



K. Buffetrille, 28/7/97

Jeux pour les dieux (*lha rtsed*)

- 35 Il y a encore six ans, on faisait des sacrifices sanglants (*dmor mchod*), qui consistaient à brûler quatre chèvres vivantes, chacune offerte à Blon po par l'un des quatre *tsho ba*. De nos jours, les quatre chèvres sont réalisées grandeur nature en farine d'orge grillé, durant la nuit du vingt-quatrième au vingt-cinquième jour.

Fig. 4 – Les chèvres « substituts » de chaque *tsho ba* sont offertes le dernier jour du rituel

K. Buffetrille, 6/8/99

- 36 Cependant, les offrandes sanglantes n'ont pas totalement disparu. Les vingt-quatrième et vingt-cinquième jours du rituel, deux hommes âgés percent, avec deux longues aiguilles, les joues de douze joueurs (de moins de trente et un ans) désignés par le *lha ba*. Ces derniers, appelés « bouches rouges » (*kha dmar*), doivent exécuter une fois la série de jeux tout en gardant les aiguilles qui ne sont retirées que lorsque la divination (qui est faite pour chacun des joueurs successivement) l'autorise. Cette offrande sanglante est dédiée à sTag lung, le dieu de naissance. Ensuite cinq ou six aiguilles sont plantées symétriquement dans le dos de douze joueurs, au niveau des omoplates, ce qui dessine des ailes « qui rappellent que le *lha ba* peut voler ». La plupart d'entre eux sont les habitants des maisonnées dont la divination a eu un résultat médiocre ou mauvais, ou les joueurs « bouches rouges » qui ont connu le même sort. Il arrive aussi qu'un homme qui rencontre des difficultés dans sa vie demande au *lha ba* à recevoir les aiguilles dans le dos. (Je tiens à signaler un fait pour lequel je n'ai obtenu à ce jour aucune réponse satisfaisante. Ceux qui ont des aiguilles dans le dos tiennent avec leurs lèvres deux aiguilles donnant ainsi l'impression qu'ils ont aussi les joues percées.) Ils dansent de manière effrénée et les aiguilles tombent alors d'elles-mêmes.
- 37 Une troisième offrande sanglante consiste à entailler, avec un couteau, le haut du front d'un certain nombre de joueurs désignés. Eux aussi exécutent une danse rapide alors que le sang coule sur leur visage.

Jeux guerriers (*dmag rtsed*)

- 38 L'un des principaux jeux guerriers est la « Marche *e ha* ». Tous les hommes y participent. Ils se placent en cercle, par ordre d'âge décroissant, et exécutent une danse

assez lente au son du gong. Chacun tient dans la main une arme (flèche, lance, épée) ou un étendard.

- 39 Dans cette catégorie sont classés également des chants qui, dans le titre du rituel, sont désignés du nom général de « chants » (*glu*), mais sont en fait des chants d'amour typiques de l'A mdo appelés *la gzhas*¹⁸. Mes informateurs disent qu'ils évoquent les chants des gardes-frontières, à l'époque de la guerre entre Chinois et Tibétains. Chacun appelait alors sa femme en chantant une mélodie. Ces chants ne doivent jamais être chantés en présence des parents ; c'est pourquoi, lors des vingt-quatrième et vingt-cinquième jours, alors que le *lha ba* désigne plusieurs villageois connus pour leur jolie voix, ceux-ci ont le visage couvert d'une écharpe cérémonielle (*kha btags*) afin de « cacher leur honte ». En outre, ils sont vêtus de pelisses, poil à l'extérieur et portent des crânes d'animaux sur leur tête.

Jeux pour les divinités aquatiques (*klu rtsed*)

- 40 Les jeux pour les divinités aquatiques (*klu*) comprennent, entre autres, quatre danses brèves que deux danseurs désignés par le *lha ba* exécutent quatre fois, au son du gong, sur des échasses¹⁹ décorées de dessins de tigre et de léopard : d'abord en tenant un bâton, ensuite un trident, puis en frappant un « tambour divin » (*lha rnga*), tambour à une peau de chèvre, finalement avec rien dans les mains. Une légende explique l'origine des dessins sur les échasses. Autrefois, lors de la signature du traité entre Chinois et Tibétains, le protecteur Amitābha et l'Órya Avalokiteśvara sortirent du lac Dar rgyal g.yu mtsho, le premier avec une tête de tigre et le second avec une tête de léopard. Ils se faisaient face et se mirent à sauter l'un vers l'autre. Pour certains, le jeu du tigre et du léopard est à l'origine du rituel du *glu rol*.
- 41 Dans ces trois catégories de jeux, les règles que suivent les joueurs sont parfaitement explicites.

Fig. 5 – Danse sur des échasses



K. Buffetrille, 28/7/97

Jeux variés (*rtsed rigs*)

- 42 Ces jeux ont certes pour but de distraire, de faire rire les spectateurs ; cependant, leur fonction me paraît particulièrement importante du fait de leur caractère imitatif, agonistique et de leur importance au niveau de l'efficacité symbolique. Durant ces jeux, des villageois désignés par le *lha ba* font semblant de lutter corps à corps ; d'autres s'affrontent par paire, une corde autour de la taille, chacun tentant d'attirer l'autre vers lui en reculant. À d'autres moments, ils singent le comportement du *lha ba*, ou miment les instants les plus dramatiques du rituel comme celui où l'on perce les joues. Quelques jeux variés ont pour but, par leur exécution, de contraindre les dieux à en provoquer la réalisation effective : ils représentent des scènes de bonne moisson, des scènes d'un temps où la région était encore boisée et riche en animaux sauvages, des scènes où une femme enceinte accouche d'un enfant. La plupart des intervenants portent, sur la tête, des crânes d'animaux, mettent leurs vêtements à l'envers ou se déguisent en femmes, et les plaisanteries se succèdent déclenchant l'hilarité générale.

Fig. 6 – Jeux variés (*rtsed rigs*)

K. Buffetrille, 3/8/99

- 43 Les règles qui sous-tendent ces jeux sont implicites dans la mesure où, si les joueurs désignés ont une certaine marge de liberté pour décider de leur attitude, de leur discours et des plaisanteries qu'ils font et qui doivent amuser l'assistance, l'histoire que décrit le jeu est la même d'une année sur l'autre. Au fur et à mesure que les joueurs divertissent le public, le *lha ba* montre sa satisfaction, allant même parfois jusqu'à offrir une écharpe cérémonielle à l'un des joueurs.

Danse des femmes

- 44 Les femmes interviennent peu dans le rituel, mais elles y participent cependant. Néanmoins, elles ne sont pas qualifiées de « joueuses » et sont simplement dites « femmes » (*skyes ma* ou *bud med*). Douze d'entre elles exécutent la Danse des femmes, en offrande à *sTag lung*, le dieu de naissance. La seconde danse dans laquelle elles interviennent est exécutée avec les hommes et porte le nom de *Thugs rje chen po* (*Avalokiteśvara*), ce qui met l'accent sur l'influence bouddhique qui s'est exercée et s'exerce encore sur ce rituel²⁰. L'un de mes informateurs m'expliqua que cette danse reproduit « la manière qu'avait eue les soldats chinois et tibétains de montrer leur respect aux Trois Joyaux ».
- 45 Le fait que les femmes ne soient pas appelées des « joueuses » pourrait bien indiquer qu'elles ne font pas réellement partie du rituel, et que leur présence est un ajout tardif (traditionnellement, aucune femme ne participe au culte au dieu du terroir). Trois informateurs m'ont dit qu'il fallait classer la Danse des femmes parmi les jeux pour les divinités aquatiques, ce qui est compréhensible lorsque l'on se rappelle les liens étroits qui existent entre les femmes et ces dernières²¹.

Fig. 7 – Danse appelée Thugs rje chen po et exécutée par les femmes et les hommes du village



K. Buffetrille, 26/7/97

Jeux et rites

- 46 Le point de départ de cette recherche a été le vocabulaire utilisé par les Tibétains pour désigner ce rituel festif, les actions qui le constituent, ainsi que les participants.
- 47 Ce rituel s'intègre parfaitement dans la catégorie des jeux rituels définis par R. Hamayon (1993) selon cinq critères. 1) Un *caractère de totalité* dans le temps — du vingtième au vingt-cinquième jour du sixième mois — et un *espace circonscrit* — la cour de la Maison des chefs d'armée, dont on sort cependant en deux occasions, mais deux occasions marquées par un départ de cette cour et un retour au même endroit. 2) Un *cadre de convention* : les règles sont implicites ou explicites mais présentes et incontournables sous peine de punition car le jeu incorrect empêche l'efficacité du rituel. 3) Un *registre différent de l'ordinaire* : les joueurs, tout en étant parfaitement conscients du fait qu'ils jouent, « rendent présent » ce moment où le traité de paix entre Chinois et Tibétains a été signé, apportant avec lui bonheur et prospérité, tout comme ils « rendent présents » les dieux qu'ils promènent en palanquin. L'accent est mis sur l'expression corporelle (danses, comportement du *lha ba*) au détriment de l'expression verbale ; les chants, bien que faisant partie intégrante du titre du rituel selon la terminologie *glu rol*, ne sont chantés qu'en deux occasions relativement brèves et les *lha ba* ne parlent pas ou peu. Quant aux *lha ba*, fermiers en temps ordinaire, ils « sont »/jouent les dieux le temps du rituel. 4) Une *efficacité symbolique* : les jeux variés sont parfaitement pertinents à ce sujet. L'enjeu du rituel est la « vie », et les jeux variés, en représentant une bonne moisson ou le village au temps de l'abondance, visent à contraindre les dieux à donner cette prospérité si attendue. En jouant la scène, les

villageois se mettent dans la situation de ceux dont les vœux ont été exaucés. Il y a théâtralisation et aussi imitation. 5) Un monde réduit : tout le rituel consiste à représenter un monde qui connaît la paix, la « vie », un monde dans lequel les dieux sont présents (à travers les *lha ba*) et s'expriment.

Le *glu rol* et le culte au dieu du terroir

- 48 Nous avons dit qu'à notre connaissance, le terme de jeu ne s'appliquait pas à d'autres rituels. Pourquoi ne retrouve-t-on pas ce terme lors du culte au dieu du terroir (*ri bsang rlung rta*) qui est aussi un rituel de renouveau de la vie ? Je tiens à préciser que ce qui suit n'est qu'une hypothèse que j'espère pouvoir bientôt confirmer... ou démentir.
- 49 Lors du culte au dieu du terroir (*yul lha*), chaque homme apporte une flèche pour la planter sur l'autel (*la brtse*), fait une fumigation de genévrier sur le versant de la montagne et lance les « chevaux de vent ». Il appelle alors sur lui la protection du dieu du terroir et lui demande de réaliser ses souhaits. Ensuite, se déroulent diverses compétitions qui ne portent pas, à ma connaissance, le nom de jeux, si l'on excepte le tir à l'arc (*mda' rtsed*, « jeu de la flèche ») dans la région Sharwa (A mdo)²². De plus, dans les textes d'« offrande de fumigation de genévrier » (*bsang mchod*) dédiés aux dieux du terroir, je n'ai jamais vu signaler une offrande de « jeux ».
- 50 Le *glu rol*, quant à lui, est dédié à l'ensemble des divinités protectrices de l'espace villageois (*yul lha gzhi bdag*). Lors des deux derniers jours du rituel, un homme âgé désigné par le *lha ba* prononce d'une voix forte une invocation adressée aux divinités locales. Il les appelle chacune à leur tour, leur décrit les différentes offrandes faites, dont « toutes sortes de jeux » (*rtsed rigs sna mang sna tshogs*), puis il énonce ce que les villageois attendent d'elles en retour²³. Un proverbe dit d'ailleurs que « [là où il y a le *glu rol*], il faut toutes sortes de jeux et vingt et une offrandes »²⁴.

Fig. 8 – Invocation aux divinités locales



K. Buffetrille, 4/2/99

- 51 Les enjeux qui sous-tendent ces deux rituels sont différents. Les études faites à ce jour sur le culte au dieu du terroir montrent que, traditionnellement, sa fonction essentielle était de fonder l'organisation politique. Le dieu du terroir était l'entité spirituelle essentielle à qui l'on s'adressait, et seuls étaient concernés la communauté et le territoire sur lequel elle vivait et que protégeait le dieu. Ce culte établissait une relation d'ancestralité qui déterminait le pouvoir sur le seul territoire que protégeait le dieu du terroir. Il se poursuivait par des compétitions dans lesquelles l'idée de différence individuelle était très présente et qui permettaient l'émergence de certains individus. Elles conduisaient alors à sélectionner le chef. L'Épopée de Gesar en est un bon exemple : à l'issue de la course de chevaux où il est gagnant, Gesar obtient le pouvoir.
- 52 Le *glu rol* apparaît à ce jour essentiellement comme un rituel de renouveau de la communauté et de son environnement naturel. Les divinités qui sont dites « descendre » sur le *lha ba* sont, d'une part, dGra 'dul dbang phyug — le fils cadet d'A myes rMa chen — et, d'autre part, Blon po — l'aspect courroucé de Khri ka'i yul lha. D'une certaine manière, on pourrait dire que le grand *yul lha* de l'A mdo (A myes rMa chen) et le *yul lha* du village (Khri ka'i yul lha) délèguent sur terre leur « part » terrible.
- 53 Ce rituel est exécuté par la communauté en tant qu'entité, ce qui apparaît clairement lorsque les villageois rajoutent une seule flèche pour tout le village à l'autel de sTag lung, le cinquième jour (alors que dans le culte au dieu du terroir, un homme de chaque maison offre une flèche). Il se déroule à l'échelle de la région, et les visites que se rendent les *lha ba* et les joueurs de différents villages le montrent bien. On vise la prospérité du groupe dans son ensemble. C'est pourquoi, me semble-t-il, on cherche à « réjouir » les dieux au travers de jeux auxquels chacun participe, mais sans chercher à

se distinguer les uns des autres. On tente de les contraindre à donner ce que l'on veut obtenir, non pas au niveau individuel mais communautaire, et, si les jeux variés ont une efficacité symbolique, ils expriment aussi clairement les aspirations de la communauté qui visent essentiellement à établir un rapport harmonieux avec le monde de la nature.

- 54 Au terme de cet article, il me semble que la différence entre les enjeux du culte au dieu du terroir — désignation du chef politique et donc établissement d'une structure de pouvoir au sein de la société — et ceux du *glu rol* — prospérité du groupe dans son ensemble — pourraient expliquer pourquoi dans le premier cas les dieux exigent des compétitions et pourquoi dans le second ils réclament des jeux.

BIBLIOGRAPHIE

Sources tibétaines

dKon bha

1996 Reb gong sa dkyil sde ba'i drub pa'i glu rol cho ga dang brgyud rim gyi spyi tshogs brtag dpyad, *rTser snyeg*, 4, pp. 69-76.

bKra bho

1992 'Cham dang glu rol gnyis kyi cha 'dra sa'i skor cung tsam gleng pa, *Krung go'i bod kyi shes rig*, 2, pp. 62-78.

Nam mkha' tshe ring

A mdo reb gong yul du dar che ba'i glu rol gyi skor rags tsam gleng ba, 10 p. *Non publié.*

rNam sras

1991 mTsho sngon lho shar du dar ba'i drug pa'i klu rol skor gleng ba, *Krung go'i bod kyi shes rig*, 4, pp. 156-171.

Padma tshe ring

1997 Reb gong klu rol las dmag rtsed kyi skor cung zad gleng ba, *mTsho sngon mang tshogs sgyu rtsal*, 1, pp. 54-64.

Zon thar rgyal

1993a Reb gong klu rol dang chos lugs bar gyi 'brel ba'i gtam rob tsam gleng pa, *Rig gnas skyed tshal*, 1, pp. 71-76.

1993b Reb gong klu rol dang chos lugs bar gyi 'brel ba'i gtam rob tsam gleng pa, *Rig gnas skyed tshal*, 3, pp. 56-66.

Ri gdengs

1994 mDo smad du dar ba'i drug pa'i glu rol, in *Ma lho'i rtsom bsdus pad dkar bo'i tshom bu* (Xining, mTsho sngon mi rigs dpe skrun khang), pp. 24-39.

Reb gong Sog ru'i sNying 'bum rgyal

1989 Drug pa'i klu rol, *Bod ljongs skyu rtsal zhib 'jug*, 12, pp. 71-73.

A lo rin chen rgyal po et Reb gong rDo rje thar

1994 sKal ldan rgya mtsho'i mgyur rta de rnam thar zlos gar gyi sa bon du gyur tshul, in *Krung go'i bod kyi shes rig*, 4, pp. 14-16.

Sources occidentales

Buffetrille, K.

2002 Qui est Khri ka'i yul lha ? Dieu tibétain du terroir, dieu chinois de la littérature ou de la guerre ? Un problème d'identité divine en A mdo, in K. Buffetrille et H. Diemberger (éd.), *Territory and Identity in Tibet and the Himalayas. Tibetan Studies. Proceedings of the Ninth Seminar of the International Association for Tibetan Studies* (Leiden, Brill), pp. 135-156.

Diemberger, H., et G. Hazod,

1999 Machig Zhama's Recovery, in T. Huber (éd.), *Sacred Spaces and Powerful Places in Tibetan Culture. A Collection of Essays* (Dharamsala, LTWA), pp. 34-51.

Elwin, V.

1959 *Maisons des jeunes chez les Muria* (Paris, Gallimard), 454 p.

Epstein, L. et W. Peng

1997 Ritual, Ethnicity, and Generational Identity, in M. C. Goldstein et M. Kapstein (éd.), *Buddhism in Contemporary Tibet. Religious Revival and Cultural Identity* (Berkeley/Los Angeles/London, University of California Press), pp. 120-138.

Goldstein, M. C.

1971 Taxation and the structure of a Tibetan village, *Central Asiatic Journal*, 15, pp. 1-27.

Hamayon, R.

1992 Le jeu de la vie et de la mort. Enjeu du chamanisme sibérien, *Diogenes*, 158, pp. 63-77.

1995 Pourquoi les « jeux » plaisent aux esprits et déplaisent à Dieu ou le « jeu », forme élémentaire de rituel à partir d'exemples chamaniques sibériens, in G. Thinès et L. de Heusch (éd.), *Rites et ritualisation* (Paris/Lyon, Vrin/Institut interdisciplinaire d'études épistémologiques), pp. 65-100.

Hocart, A. M.

[1936] 1978 *Rois et courtisans* (Paris, Le Seuil), 379 p.

Karmay, S. G., et P. Sagant

1987 La place du rang dans la maison Sharwa (Amdo ancien), in D. Blamont et G. Toffin (éd.), *Architecture et société en Himalaya* (Meudon, Éditions du C.N.R.S.), pp. 229-260.

Kleeman, T. F.

1993 The expansion of the Wen-ch'ang cult, in P. Buckley Ebrey et P. N. Gregory (éd.), *Religion and Society in T'ang and Sung China* (Honolulu, University of Hawai'i Press), pp. 45-73.

1994 *A God's own tale. The Book of Transformations of Wenchang, the Divine Lord of Zitong* (Albany, State University of New York Press), 334 p.

dPal ldan bkra shis, et K. Stuart

1998 Perilous Novelties. The A mdo Tibetan *Klu rol* Festival in Gling rgyal Village, *Anthropos*, 93, pp. 31-53.

Ramble, C.

1993 Rule by play in Southern Mustang, in C. Ramble et M. Brauen (éd.), *Anthropology of Tibet and the Himalaya* (Zürich, Völkerkundemuseum der Universität Zürich), pp. 287-301.

Ricard, M. (trad.)

1994 *The Life of Shabkar. The Autobiography of a Tibetan Yogi* (Albany, State University of New York Press), 705 p.

Rossi, D.

1992 Some notes on the Tibetan Amdo Love Songs, in S. Ihara et Z. Yamaguchi (éd.), *Tibetan Studies. Proceedings of the Fifth Seminar of the International Association for Tibetan Studies* (Narita, Naritasan Shinshoji), pp. 705-710.

Sagant, P.

1990 Les tambours de Nyi shang (Népal) : rituel et centralisation politique, in *Tibet, civilisation et société* (Paris, Éditions de la Fondation Singer-Polignac), pp. 151-170.

Stein, R. A.

[1962] 1987 *La civilisation tibétaine* (Paris, L'Asiathèque), 306 p.

Toffin, G.

1998-1999 Acrobatics and Stilts in Old Kathmandu city, *E.B.H.R.*, 15-16, pp. 15-16.

Van der Veer, P.

1992 Playing or praying. A Sufi Saint's Day in Surat, *The Journal of Asian Studies*, LI, 3, pp. 545-564.

Walsh, E. H.

1902 Elective Government in the Chumbi Valley, in *Proceedings of the Asiatic Society of Bengal*. New Series 2, pp. 303-308.

Dictionnaires

Das, S. C.

[1902] 1979 *A Tibetan-English Dictionary* (Kyoto, Rinsen Book Company), 1353 p.

Collectif

1993 *Bod rgya tshig mdzod chen mo* (Beijing, Mi rigs dpe skrun khang), 3293 p.

NOTES

1. Une première étude du *glu rol* dans les villages de Sog ru et Sa dkyil a été présentée par Epstein et Pøng (1997).
2. L'adoption du calendrier lunaire chinois semble assez ancienne dans cette région.
3. J'ignore, à ce jour, pourquoi ce rituel festif n'est exécuté que dans une quinzaine de villages de cette région.
4. Voir A lo rin chen rgyal po et Reb gong rDo rje thar (1994, p. 14).
5. Voir bibliographie. Je remercie I. Henrion-Doucy, S. G. Karmay et F. Robin pour avoir porté certains de ces articles à mon attention. Je rappelle que cet article fut écrit en 1998-1999.
6. Voir Stein ([1962] 1987, p. 196).
7. Voir dPal ldan bkra shis et Stuart (1998, pp. 31-53).
8. S. G. Karmay a présenté ces matériaux, en 1995, dans le cadre du programme « Jeux » de l'équipe 9 du laboratoire d'ethnologie et de sociologie comparative de l'Université de Paris X-Nanterre.
9. Ce que désigne le terme *tsho ba* est difficile à appréhender ; il est traduit de plusieurs façons : tribus, clans, fédérations de villages, villages, quartiers, secteurs (voir Walsh 1906, Goldstein 1971, Karmay et Sagant 1987, Sagant 1990, Ramble 1993, Diemberger et Hazod 1999). Ces différentes

traductions ou acceptions du terme dénotent aussi bien des groupes d'appartenance fondés sur la parenté et l'identité (tribus, clans) que des unités territoriales (fédérations de villages, villages, quartiers, secteurs). Ce mot recouvre donc des réalités différentes ou qui ont pu varier dans l'espace et le temps. Dans le cas de Sog ru, ces associations de maisonnées ne sont nullement localisées en quartiers. Tout comme dans les *tsho ba* de Kharta (Tibet méridional) décrits par Diemberger et Hazod (1999, pp. 39 et 44-45), les *tsho ba* de Sog ru pourraient renvoyer à une structure clanique qui aurait disparu. On dit que chacun des quatre *tsho ba* — Dar dmar, Reb tsha, Klu/Glu tshang et A mchod — est composé de personnes qui ont eu des liens de chair et de sang (*sha khrag 'brel ba*), expression que Karmay comprend simplement comme « liens de parenté », mais qui est inhabituelle dans le monde tibétain où l'on parle généralement des liens de la chair (*sha*) et de l'os (*rus*) pour désigner respectivement les ascendances matrilineaire et patrilineaire. On ne peut se marier dans le même *tsho ba* qu'après quatre ou sept générations, suivant les informateurs. On appartient au *tsho ba* de son père et on entre dans le *tsho ba* de son mari ; un mari-gendre (*mag pa*) entre dans le *tsho ba* de sa femme. Ces informations donnent à penser que nous avons affaire à un groupe de filiation patrilineaire. Les *tsho ba* Dar dmar, Reb tsha et Klu/Glu tshang vénèrent Re ma ti alors que le *tsho ba* A mchod rend un culte à Dam can (?). Cela est expliqué par le fait que Dar dmar *tsho ba*, qui est dit parfois, mais pas toujours, être le premier *tsho ba*, aurait donné naissance aux deux autres, Reb tsha et Klu/Glu tshang. Chaque année, deux hommes de chaque *tsho ba* sont désignés à tour de rôle pour être *kha 'go ba*, expression que deux informateurs glosent comme « ceux qui travaillent pour les *tsho ba* ». Ils aident les *lha ba* lors du *glu rol*, détiennent une autorité, et maintiennent l'ordre ; mais leurs fonctions ne s'arrêtent pas lors du rituel et elles se poursuivent, tout au long de l'année, au sein du village. La dimension religieuse du *tsho ba* est également très importante ainsi que nous allons le voir plus loin, et reflète les rôles politique et administratif qu'il pouvait exercer traditionnellement. Ma recherche sur les *tsho ba* est loin d'être achevée, et de multiples questions demeurent sans réponse, entre autres, les rapports entre *tsho ba* et *rus* (clans).

10. On sait qu'un *yul lha* important peut être à la tête de *yul lha* secondaires. A myes rMa chen est vénéré par les habitants de la région comme le chef de tous les maîtres de la terre (*sa bdag*) de l'A mdo.

11. À ce sujet, voir Buffetrille (2002). Au sujet de Wenchang, voir Kleeman (1993 et 1994).

12. Définition donnée dans *Le Petit Robert*.

13. La dichotomie entre le *lha ba* aîné qui « est » le dieu dGra 'dul dbang phyug pendant le rituel et le paysan qu'il est en temps normal se traduit, par exemple, lorsque certains villageois disent ne pas aimer le *lha ba* aîné mais être très amis avec l'homme.

14. Les deux *lha ba* se sont rendus en 1998 au monastère de Bla brang afin que l'un des hauts dignitaires religieux, bSe tshang rinpoche, leur « ouvre la porte des dieux ». Le rituel n'a été accompli que pour le *lha ba* aîné.

15. Au nord-ouest du chemin de circumambulation de l'A myes rMa chen s'élève, en un lieu appelé Nu bo dGra 'dul dbang phyug, un rocher recouvert de drapeaux de prières. Il porte l'empreinte d'une main que l'on m'a dit être celle d'un moine de Ra rgya dgon pa appelé sKu phyogs rgya li rdo rje, mais aussi celle de Zhabs dkar, ou celle du grand maître rnying ma pa mDo mkhyen brtse Ye shes rDo rje (1800-1859), jusqu'à ce que deux pèlerins mgo log m'affirment que cette empreinte était taillée de main d'homme et n'était nullement apparue spontanément (*rang byung*).

16. Au sujet de Zhabs dkar, voir Ricard (1994).

17. Plusieurs personnes m'ont confirmé l'existence de ce chapeau. Je n'ai jamais pu le voir car, lorsque j'ai recueilli cette histoire, la retraite d'été avait commencé et le monastère était interdit aux femmes.

18. Voir à ce sujet Rossi (1992).

19. Au sujet des échasses, voir Toffin (1998-1999, pp. 15-16) et Elwin (1959, pp. 418-421) qui donne une information très intéressante selon laquelle « l'usage des échasses pendant la saison des pluies est une pratique à demi religieuse répandue dans toute l'Inde moyenne et sans doute ailleurs. On a supposé qu'elle avait une signification magique, et que son but était d'encourager la croissance des moissons ».

20. En 1992, j'ai vu des moines se faire expulser de l'aire où se déroulait le rituel ; en 1997 et en 1999, non seulement des moines étaient présents, mais ils étaient accueillis par le *lha ba* à qui ils offraient une écharpe cérémonielle.

21. Voir Karmay et Sagant (1987).

22. Communication personnelle de S. G. Karmay (Paris, mars 1998).

23. L'un de mes informateurs rangeait ce « jeu » parmi les jeux guerriers car, disait-il, « les anciens affirment que c'est la proclamation du texte du serment du traité entre le Tibet et la Chine qui a été faite par les généraux aux soldats. Plus tard, le sens a changé et il est devenu habituel de confier alors aux divinités les tâches qu'elles devaient effectuer ».

24. *rTsed rigs rnam pa sna tshogs/Ban mchod gnyis bcu tsa gcig*. Si dans *ban mchod*, *ban* désigne l'abréviation bouddhique *bandhe*, ce proverbe pourrait avoir le but de montrer l'importance de la présence, non seulement des jeux qui s'adressent aux divinités locales, mais aussi des offrandes faites par les moines.

RÉSUMÉS

Cet article traite de la question du rapport entre jeu et rite à travers l'étude du jeu rituel musical (*glu/klu rol*) de Sog ru, en A mdo (Tibet septentrional). Ce rituel festif, dédié aux divinités locales, est exécuté par les laïcs dans le but d'obtenir prospérité et bonne fortune et de chasser les calamités. Les diverses séquences sont appelées « jeux » (*rtsed mo*) et les villageois qui les exécutent « joueurs » (*rtsed mo rtsed mkhan*). L'auteur s'interroge sur les raisons de la présence de « jeux » dans ce rituel alors qu'ils sont absents du culte au dieu du terroir.

This article considers the question of the relation between games and rituals through the study of the musical games (*glu/klu rol*) of Sog ru, in A mdo (Northern Tibet). This festive rite, dedicated to the local deities, is performed by lay people in order to gain prosperity and good fortune and to dispel calamities. The various sequences are called « games » (*rtsed mo*) and the villagers who perform them are called « players » (*rtsed mo rtsed mkhan*). The author raises the question of why « games » are present in this ritual yet are absent from the cult of the territorial god.

INDEX

nomsmotscles Amdowa, Tibétain

Mots-clés : divination, divinités locales, festival, jeux, médium, offrandes sanglantes

Index géographique : Amdo, Tibet

Keywords : bloody offerings, divination, festival, games, local deities, spirit medium

Thèmes : fêtes, rituel

AUTEUR

KATIA BUFFETRILLE

Katia Buffetrille est ethnologue à l'E.P.H.E., spécialiste du Tibet. Ses intérêts portent sur « la religion et les pratiques populaires », la géographie sacrée ainsi que les ethnies mongoles tibétanisées. Elle est l'auteur de nombreux articles, d'un livre *Pèlerins, lamas et visionnaires*, et co-éditeur avec C. Ramble de *Tibétains, quarante ans de colonisation* et avec A. M. Blondeau de *Authenticating Tibet. Answers to 100 China's questions*.