

28 Février 2013

## Art du Jeu Jeu dans l'Art

L' échiquier géant, installé dans la cour d'honneur est une invitation à cette exposition. Mais nos visiteurs : Nine, Stéphanie, Christine, Sabine, Thérèse et Pierre, Pierre et Guy n'ont pas tenté une partie, le temps ne s'y prêtant pas vraiment.



Le jeu fait partie de la vie. Cette exposition, présentant des pièces d'une rare qualité, nous montre que c'est aussi une activité humaine très ancienne.

### Egypte et Proche Orient

L'Égypte et le Proche-Orient ont en commun toute une série de jeux qui sont des jeux de course poursuite.

#### Le mehen ou jeu du serpent

Le jeu de mehen naît en Égypte dès l'époque prédynastique (v. 3500-3100 av. J.-C.). Son nom signifie « celui qui est enroulé » ou « serpent ». Le plateau se présente en effet comme un serpent lové sur lui-même dont le corps constitue une piste en spirale découpé généralement en 70 à 90 cases en creux et relief : la tête du serpent en forme habituellement le centre.



#### Le senet

Comme le mehen, il apparaît à la période prédynastique (v. 3000 av. J.-C.), mais son succès est plus durable, puisqu'il est pratiqué jusqu'en pleine époque romaine, avec un pic de popularité au Nouvel Empire (v. 1500-1000 av. J.-C.).

Le plateau est divisé en 30 cases disposées en trois rangées parallèles formant un parcours en S inversé. Chacun des deux joueurs disposait d'un nombre égal de pions généralement sept.



#### le 20 cases

Connu en Mésopotamie et en Iran dès la première moitié du IIIe millénaire av. J.-C. Au IIe millénaire, ils se déploient au Levant, en Égypte et à Chypre. L'agencement des 20 cases sur les plateaux de jeu a évolué : d'un bloc compact de 3x4 cases relié par un pont de deux cases à un autre bloc de 3x2 cases on passe à un bloc de 3x4 cases prolongé dans sa rangée médiane par une enfilade de huit cases



## Le 58 trous

Il apparait en Égypte à la fin de la Première période Intermédiaire (v. 2200 av. J.-C.). Il est appelé « jeu de 58 trous » en référence au nombre de postes perforés que devaient parcourir les joueurs. Il est aussi appelé « jeu du bouclier » à cause de la forme rectangulaire ou elliptique de certains plateaux, « du chien et du chacal » à cause des têtes de ces animaux qui surmontent certaines fiches de jeu, ou encore « du palmier ».

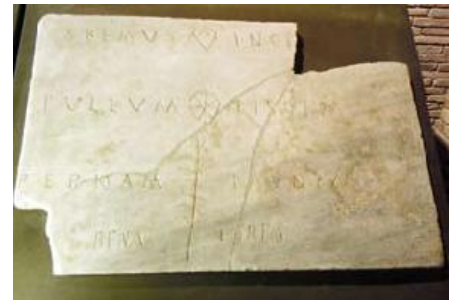


## La Grèce et Rome

La nature des jeux grecs et romains diffère des jeux égyptiens et proche-orientaux : alors que ces derniers sont des jeux de parcours, où le hasard des dés conditionnent le déplacement des pions, les jeux grecs et romains font appel à la volonté et à la perspicacité du joueur : ce sont des jeux de stratégie.

## Le jeu des 12 signes

Joué probablement dès le II<sup>e</sup> siècle av. J.-C., sur un plateau rectangulaire en pierre qui comportaient généralement trois lignes de douze ou 2x6 lignes, tracées à même le sol dans des lieux publics, ou portatifs. Il impliquait l'utilisation de dés, Il s'agissait d'un mélange de parcours et de blocage, le but du jeu étant de faire parcourir aux pions un itinéraire donné, puis de les faire sortir du jeu tout en empêchant les pions de l'adversaire de faire de même.



## Jeux Médiévaux

### L'héritage de l'antiquité

#### La marelle

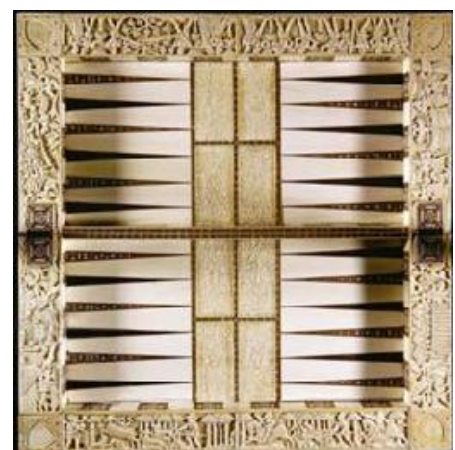
Le jeu de marelle trouve ses origines dans le monde gréco-romain : Ovide décrit un jeu consistant en « l'art de disposer sur un petit damier trois pièces par joueur, la victoire étant à celui qui les a placées sur la même ligne » (Tristes, 481-483).

Ces plateaux se présentaient comme des carrés ou cercles divisés en 4, 6 ou 8 cadrans, et dont les intersections étaient creusées de petites cupules où placer les pions.



#### Le jeu de table ou trictrac

Le jeu de trictrac dérive du jeu des tables ; jeu de hasard raisonné dont l'origine se trouve dans le jeu romain des douze signes. Il a évolué au IV<sup>e</sup> -VI<sup>e</sup> siècles apr.-J.-C. pour se réduire à deux lignes de douze stations, le parcours des pions s'effectuant d'une ligne à l'autre, en lançant deux ou trois dés. On connaît aussi dès le II<sup>e</sup> siècle en Inde un jeu de courses pour deux joueurs, pratiqué avec deux dés longs à quatre faces sur un plateau à deux rangées. Ce n'est en fait qu'à partir de 1500 environ, que l'une des variantes de ce jeu prend le nom de





trictrac (ou triquetrac). Le but du jeu est d'amener tous ses pions de l'autre côté du plateau et de les faire sortir avant l'adversaire. C'est l'ancêtre du Backgammon.

## L'héritage de l'Orient

### Les échecs

On considère que c'est en Inde qu'a vu le jour, aux Ve -VIe siècle, l'ancêtre des échecs. Composé de quatre divisions : chacun des quatre joueurs possédait un roi, un éléphant, un cheval, un navire ou un char et quatre fantassins, installés sur la table rituelle hindoue de 8x8 cases. Le char traversait en ligne dans toutes les directions, l'éléphant avançait de deux cases en diagonale, le cavalier sautait à droite et à gauche et le pion se déplaçait case à case, promu en pièce majeure s'il atteignait la dernière rangée opposée.



C'est en conquérant la Perse en 642 que les Arabes font connaissance avec le jeu d'échecs. Après les conquêtes de l'Espagne et du Portugal, les échecs connaissent une expansion considérable en occident. Les éléphants des échecs orientaux se transforment en évêques, puis en fous.

Il apparaît comme une image du pouvoir : c'est avant tout le jeu du roi qui le fait passer du statut de jeu interdit à celui de toléré puis exalté. Les échecs traduisent aussi l'idée de l'amour conçu comme un combat.

Le moyen âge nous a légué deux ensembles de pièces d'échecs spectaculaires.

### Le jeu de Charlemagne

Fabriqué en Italie à la fin du XIe siècle, il compte parmi les plus anciens ensembles de pièces d'échecs occidentaux. Dans son état actuel, il comprend seize pièces : deux rois, deux reines, trois quadriges (tours), quatre cavaliers, quatre éléphants (fous), un fantassin (pion). Il en comprenait trente au début du XVIe.



### Le jeu de Lewis

Il porte le nom de l'endroit où il fut découvert : l'île de Lewis au large de l'Ecosse. Aujourd'hui, on connaît 93 pièces du jeu de Lewis,

Les pièces d'échecs en ivoire de morse sont de véritables sculptures miniatures. Au total, on compte 8 rois, 8 reines, 16 évêques, 15 chevaliers, 20 tours (sous la forme particulière de personnages armés) et 19 pions.

De somptueuses pièces issues des collections royales, telles que *l'échiquier dit « de Saint Louis »* viennent éclairer la dimension intellectuelle et matérielle de ce jeu.



## Les cartes

L'origine des cartes est peut-être à chercher dans le monde mamelouk (Égypte et Syrie), qui les connaissait dès le XIII<sup>e</sup> siècle. Elles auraient été introduites en Europe, par les marchands vénitiens, à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle. Autour de 1400, le jeu de cartes a pénétré de larges couches de la population européenne. Plusieurs jeux existèrent en Europe. Mais Les cartiers français (en particulier de Rouen et Lyon) finirent par imposer leurs productions à l'ensemble de l'Europe à partir de la fin du XV<sup>e</sup> siècle, avec les couleurs et les motifs que nous connaissons aujourd'hui.



Il s'agit d'une révolution car c'est le premier jeu à information incomplète : la donne, et la pioche introduisent une part de hasard, mais en plus, les cartes des autres joueurs étant invisibles, le joueur ne dispose que d'une partie de l'information pour déterminer son coup. En outre, le jeu de cartes constitue une « matrice à double entrée » : couleur et valeur, ce qui offre des possibilités combinatoires infiniment plus grande. Avec la possibilité, quasi inédite, d'alliance entre joueurs, elles marquent l'introduction d'une nouvelle sociabilité des jeux.

## Les accessoires du hasard : les premiers dés

Les premiers ustensiles connus à avoir fait office de dés sont les bâtons de lancer, qui se présentent sous la forme de longues baguettes avec une face marquée d'un décor distinctif, souvent à base de cercles et de lignes. Ils accompagnent les jeux de mehen et de senet. dans la Rome antique,



Mais c'est en Grèce et dans le monde romain que les dés ont connu leur plus grande fortune. C'est là qu'ont été conçus les dés cubiques tels que nous les connaissons aujourd'hui avec les points marqués par des ocelles (cercle avec un point au milieu) ou simplement par de petites cavités peintes à l'encre noire. De nombreuses représentations existent comme sur ces vases ou figurent Achille et Ajax jouant aux dés, courbés sur la tabula aleatoria (« table de dés ») qui leur sert de plan de jeu.



L'osselet était également fréquemment utilisé comme dé. A l'origine petit os de l'articulation de la patte arrière du mouton, il fut ensuite imité en diverses matières.

Nous avons vu des merveilles. Non seulement l' Art du Jeu mais traversés des salles remplies de sculptures, vitraux, tapisseries, et tout là haut « La Dame à la Licorne » avec les tapisseries

représentant les 5 sens humains.

Merci Jeanine de nous avoir conseillé ce Musée.

*Texte et illustrations de Guy inspirés par le Hors série "Histoire antique et médiéval" consacré à cette exposition.*