



MUSÉE DE CLUNY
le monde médiéval

**COMMUNIQUÉ
DE PRESSE**

ART DU JEU, JEU DANS L'ART DE BABYLONE À L'OCCIDENT MÉDIÉVAL

28 novembre 2012 - 4 mars 2013

Les jeux de hasard et de stratégie sont une composante essentielle de la vie quotidienne des hommes dans l'Antiquité et au Moyen Âge. Ils furent très tôt associés à des thématiques universelles telles que la puissance, l'amour, l'art divinatoire et le destin. Les quelques 250 pièces présentées dans le *frigidarium* des thermes de Lutèce permettent au visiteur d'emprunter un parcours artistique de plusieurs millénaires et de découvrir la diversité et les permanences de la pratique des joueurs.

Faites vos jeux !

Le musée de Cluny réunit un ensemble exceptionnel d'œuvres issues de grandes collections internationales. Jeu du serpent, du palmier, senet, trictrac, échecs, tarots et dés... côtoient des représentations de joueurs sur des pièces archéologiques et sur des manuscrits. Chronologique et thématique, le parcours de l'exposition montre l'évolution des techniques de jeu. Le jeu est à la fois un support artistique – certaines pièces sont de véritables chefs-d'œuvre – et une source d'inspiration iconographique.

Alea jacta est !

Dés et osselets – deux éléments clés des jeux de parcours – sont également mis à l'honneur. Développé par les Grecs et les Romains qui privilégient les jeux d'adresse et de hasard, le lancer de dé dépasse la simple dimension ludique et devient le support de pratiques divinatoires. Discrédité et interdit à plusieurs reprises par l'Église, le dé rencontre toutefois un vif succès au XII^e siècle dans l'Occident médiéval. Fondé sur des règles de calcul simples, ce jeu séduit toutes les couches de la société.

De la Babylone antique

La pratique des jeux de parcours est l'une des plus anciennes de l'humanité. Très appréciés au Proche Orient, ces jeux comportent de nombreuses variantes. Le visiteur peut ainsi découvrir des œuvres spectaculaires, témoins de grandes civilisations passées, tel le jeu égyptien dit « jeu du serpent » ou « mehen », dont il ne subsiste plus qu'une quinzaine

d'exemplaires à travers le monde. D'autres objets interpellent par leur dimension esthétique et leur puissance créative. Parmi ces pièces maîtresses, il faut mentionner l'étonnant « jeu de 58 trous » ou « jeu du palmier » issu des collections du Metropolitan Museum of Art de New York, aux fiches terminées par des têtes de chacal et de chien.

... à l'Occident médiéval

Une grande variété de jeux issus de l'Antiquité se transmet et évolue au Moyen Âge. C'est le cas du jeu de la marelle ou du trictrac, variation du jeu romain « des douze caractères » et ancêtre du backgammon.

Par ailleurs, les échecs, venus d'Inde, sont accueillis et adaptés. Les règles sont formalisées et le pion devient un élément de représentation symbolique de la société. Les éléphants des échecs orientaux se transforment en évêques, puis en fous. Les pièces d'échecs en ivoire de morse de l'Île de Lewis (British Museum) sont de véritables sculptures miniatures. De somptueuses pièces issues des collections royales, telles que l'échiquier dit « de Saint Louis » (Musée du Louvre) viennent éclairer la dimension intellectuelle et matérielle de ce jeu.

Enfin, la carte à jouer apparaît en Occident à la fin du Moyen Âge. Rois, Dames, Cavaliers et Valets font leur apparition, au même titre que les couleurs et les suites numérales que nous connaissons encore aujourd'hui.

Et maintenant, jouez !

Le visiteur peut aussi jouer en participant à la partie d'échecs organisée sur l'échiquier géant installé dans la cour d'honneur du musée.

Exposition organisée par le Musée de Cluny et la Réunion des Musées Nationaux-Grand Palais.

Réalisée avec la participation du musée du Louvre et le concours exceptionnel de la Bibliothèque nationale de France.

Commissaires de l'exposition

Isabelle Bardiès-Fronty, Conservateur en chef au musée de Cluny, Paris.

Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, Hagop Kevorkian Research Associate, Department of Ancient Near Eastern Art, Metropolitan Museum of Art, New York.

Informations pratiques

Musée de Cluny

Musée national du Moyen Âge
6, place Paul Painlevé
75005 Paris
Tél : 01 53 73 78 16
www.musee-moyenage.fr

Horaires :

Ouvert tous les jours, sauf le mardi,
de 9h15 à 17h45. Fermeture de la
caisse à 17h15.
Fermé le 25 décembre et 1^{er} janvier.

Librairie/boutique :

9h15 – 18h, accès libre
tél. 01 53 73 78 22

Accès :

Métro Cluny-La-Sorbonne / Saint-Michel / Odéon
Bus n° 21 – 27 – 38 – 63 – 85 – 86 – 87
RER lignes B et C Saint-Michel –
Notre-Dame

Tarifs :

8, 50 € tarif réduit 6, 50 € incluant les
collections permanentes
Gratuit pour les moins de 26 ans (res-
sortissants de l'UE ou en long séjour
dans l'UE) et pour tous les publics le
premier dimanche du mois.

Publication :

Catalogue de l'exposition, Éditions
RMN-CP, 2012 - 160 pages, 34 €.

 twitter.com/museecluny
Commentez et partagez sur Twitter.

Contacts presse musée de Cluny

Pauline Boyer
Attachée de presse
pauline.boyer@culture.gouv.fr
Tél : 01 53 73 78 25

Natacha Provensal
Responsable de la communication et du
mécénat
natacha.provensal@culture.gouv.fr



SOMMAIRE

COMMUNIQUÉ DE PRESSE	1
PRESS RELEASE	5
INTRODUCTION DU CATALOGUE	7
EXTRAIT DU CATALOGUE	11
CARTE.....	15
PARCOURS DE L'EXPOSITION.....	17
NOTICES D'ŒUVRES	21
LISTE DES ŒUVRES.....	31
VISUELS PRESSE	43
CATALOGUE DE L'EXPOSITION	47
ACTIVITÉS AUTOUR DE L'EXPOSITION.....	49
LE MUSÉE DE CLUNY.....	53
PARTENAIRES	55



MUSÉE DE CLUNY
le monde médiéval

**PRESS
RELEASE**

THE ART OF GAMES AND GAMES IN ART, FROM BABYLON TO WESTERN MEDIEVAL EUROPE

28 November 2012 – 4 March 2013

Games of chance and strategy were central to the daily lives of people during Ancient Times and the Middle Ages. From very early on, they were intrinsically linked to universal themes such as power, love, divination and fate.

A total of 250 pieces are exhibited in the frigidarium of the Gallo-Roman Baths of Lutetia, taking visitors on an artistic journey through several millennia, as they discover the diversity and legacy of playing practices.

Welcome Aboard!

The musée de Cluny has brought together an exceptional array of pieces from a number of prestigious international collections. Ancient boardgames such as *mehen*, the palm tree game, *senet*, *trictac*, chess, as well as *tarot*, games of dice are featured alongside representations of people playing on archeological material and manuscripts. The exhibition adopts both a chronological and thematic layout to show visitors the evolution of gaming techniques. Games were both a medium for artistic expression (with some of the pieces being true masterpieces) and a source of iconographic inspiration.

Alea jacta est!

Also thrust into the spotlight are dice and knucklebones, two key elements of board games. Favouring games of skill and chance, the Greeks and Romans developed the role of the dice beyond that of merely recreational, becoming a means of practising divination. Dice were discredited and forbidden by the Church on a number of occasions and yet were met with great success in 12th century Western Medieval Europe. Based on simple calculus rules, the game was enjoyed at all levels of society.

From Ancient Babylon...

Playing board games is one of mankind's oldest pastimes. These games were especially popular in the Near East and numerous variations of them existed. Visitors will have the chance to discover some spectacular works of art, that bear witness to the greatness

6 place Paul Painlevé
75005 Paris
T: 01 53 73 78 00
F: 01 46 34 51 75

musee-moyenage.fr

of past civilisations, such as the *mehen* game, only about fifteen of which survive today. Other pieces are sure to make an impression with their aesthetic excellence and wonderful creativity. Among these noteworthy items is the extraordinary 58 Holes game otherwise known as the *palm tree* game, a unique set with its pegs topped with dog and jackal heads, currently on loan from the Metropolitan Museum of Art collections in New York.

...to Western Medieval Europe »

Many games dating from Antiquity were passed down and evolved during the Middle Ages. Examples include *merels* or *trictrac*, a variation of the Roman *game of twelve Lines*, a precursor to *backgammon*. Similarly, the Indian game of *Chess* was embraced and adapted. It saw its rules formalised and the Pawn becoming a symbol of social order. The Elephants found in oriental chess evolved into Bishops and eventually french jesters. The ivory-made walrus chess pieces from Lewis Island (British Museum) are true miniature sculptures. A number of items on display such as the chessboard known as '*Saint Louis*' chessboard (Musée du Louvre), come from Royal collections and shed light on the intellectual and material dimension of the game.

Playing cards finally appeared in the West in the late Middle Ages, ushering in the appearance of Kings, Queens, Knights and Knaves as well as the numbers, colours and suits that we know today.

Now it's your turn to play!

Visitors will also be able to try their hand at a giant chessboard installed in the museum's 'cour d'honneur'.

This exhibition is organised by the Musée de Cluny, together with the Réunion des Musées Nationaux-Grand Palais.

The exhibition was organised in partnership with the Louvre and the exceptional contribution of the Bibliothèque nationale de France

Exhibition curators

Isabelle Bardiès-Fronty, Curator in chief at the musée de Cluny, Paris.

Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, Hagop Kevorkian Research Associate, Department of Ancient Near Eastern Art, Metropolitan Museum of Art, New York.

Practical information

Musée de Cluny

Musée national du Moyen Âge
6, place Paul Painlevé
75005 Paris
Tel: 01 53 73 78 16
www.musee-moyenage.fr

Open every day except Tuesday

from 9.15 to 17.45.
Last Admission 17.15.
Exhibition closed on 25 December and
1st January

Bookshop/shop:

9.15 – 18.00, free access
Tel. 01 53 73 78 22

Getting there:

Metro Cluny-La-Sorbonne / Saint-Michel / Odéon
Bus n°21-27-38-63-85-86-87
RER: B and C line, stop at Saint-Michel – Notre-Dame station

Admission:

8, 50 €, concession 6, 50 €, includes entrance to the permanent collections.
Free entrance for people under 26 years (from or residing in the EU) and for all on the first Sunday of each month

Publication:

Exhibition catalogue, Editions RMN-GP, 2012 160pp., 34 €

 twitter.com/museecluny
Comment and share on Twitter

Press Contacts at Musée de Cluny

Pauline Boyer
Press Officer
pauline.boyer@culture.gouv.fr
Tel: 01 53 73 78 25

Natacha Provensal
Communications Officer, in charge of
Sponsorship
natacha.provensal@culture.gouv.fr





INTRODUCTION DU CATALOGUE

ART DU JEU, JEU DANS L'ART

par Isabelle Bardiès-Fronty et Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi

Si la place singulière des jeux de parcours et de hasard dans les mondes antique et médiéval est bien connue dans la littérature, la question de leurs origines et de leurs modes de diffusion est restée relativement inédite dans le champ des expositions. C'est pourquoi le musée de Cluny se propose, pour la première fois à Paris, d'évoquer certains de ces jeux parmi les plus prestigieux, depuis leur invention à la plus haute Antiquité jusqu'à l'entrée dans les temps modernes.

Par-delà la diversité de leurs manifestations, les jeux de parcours et de hasard ont été, depuis leur origine, accompagnés d'enjeux allant bien au-delà d'un simple délasserement récréatif. De récentes découvertes archéologiques mais aussi certaines recherches en histoire et histoire de l'art¹ permettent de proposer une nouvelle mise en perspective des évolutions et des permanences dans le domaine des jeux à règles. Cependant, ces dernières ne sont pas toujours connues, qu'elles aient été perdues ou que la force de la pratique l'ait emporté sur la théorie. Loin de prétendre à l'éclaircissement de certains mystères ni même à l'exhaustivité dans les jeux évoqués, l'exposition « Art du jeu, jeu dans l'art » ambitionne d'offrir une large sélection de plateaux et d'accessoires qui illustrent d'une part les principales catégories de jeux et d'autre part la symbolique plus particulièrement attachée à leur exercice. Témoignage de la place singulière qu'elles occupèrent dans la vie des élites, des œuvres commandées aux plus grands artistes soulignent l'importance des jeux dans le champ de la création des sculpteurs et des peintres.

Les grandes familles de jeux de la Méditerranée orientale à l'Occident médiéval

Si aucune certitude n'est possible, il est néanmoins permis d'envisager qu'une origine des jeux de plateau se situe dans le Croissant fertile, au VIII^e millénaire avant notre ère. Des plateaux en pierre avec alignements de cupules ont été découverts en Jordanie, dont on peut proposer qu'ils furent des supports pour jouer². Peut-être sont-ils donc les témoins d'une pratique ludique exercée quatre millénaires avant les premiers jeux attestés au Proche-Orient³.

1. Citons «Echecs et tric-trac » (Mayenne, juin-novembre 2012), «Games of Kings » (New York, octobre 2011 – avril 2012), «The Lewis Chessmen Unmasked » (Royaume-Uni, 2010-2011), « jeux de princes, jeux de vilains » (Paris, mars-juin 2009), «Spielwelten der Kunst : Kunstkammerspiele» (Vienne, mai août 1998), « Jouer dans l'Antiquité » (Marseille, novembre 1991 – février 1992) et «Pièces d'échecs » (Paris, 1990).

2. Rolfe 1992; Simpson 2007.

3. Voir ici même l'article d'Irving Finkel.

Dès les premières dynasties, en Égypte, le *mehen*, jeu de poursuite dit « du serpent » en raison de la forme enroulée de son parcours, a côtoyé le jeu de *senet*, composé de trente cases, dont la postérité fut beaucoup plus longue puisqu'il était peut-être encore présent à l'époque romaine⁴.

Une autre grande catégorie de jeu de cases est constituée par le jeu de 20 cases, qui apparut simultanément au Seistan (Iran)⁵ et en Mésopotamie : il correspond au fameux jeu royal d'Ur. Probablement importée de la vallée de l'Indus, cette version de jeu de poursuite connut une large diffusion jusqu'à la vallée du Nil. On la retrouve sur les boîtes égyptiennes utilisées recto-verso avec le *senet* d'un côté et le jeu de 20 cases de l'autre.

Suivant un cheminement contraire du précédent, le jeu dit « du chien et du chacal », ou jeu de 58 trous, a trouvé son origine en Égypte pour connaître une large fortune de l'Anatolie à l'Iran. Un exemplaire remarquable a par exemple été mis au jour à Babylone (Irak), qui illustre sa pratique jusqu'au milieu du I^{er} millénaire avant notre ère.

Les conditions de conservation exceptionnelles des œuvres découvertes en Égypte expliquent que bien souvent les plateaux de jeux égyptiens nous éclairent sur les silences d'autres civilisations. En effet, il est important de souligner combien nos informations sont parfois lacunaires. C'est ainsi qu'un large pan du matériel ludique n'est pas parvenu jusqu'à nous, ne serait-ce que parce que bien souvent, pour lancer la partie, il suffisait de tracer une grille sur le sable. Par comparaison avec la pratique indienne du *pachisi*⁶ sur pièce de tissu et grâce à notre connaissance de l'utilisation du bois, il est permis de penser que bien des jeux étaient dotés de supports similaires.

L'absence de plateaux est particulièrement frappante pour le monde gréco-romain, puisque très rares sont les tables – à l'image de celles représentées sur les vases grecs ou les reliefs romains – à avoir survécu⁷. C'est plus souvent par des tracés sur des supports en pierre in situ que nous pouvons reconstituer les jeux de parcours et d'alignement qui furent en vogue dans les mondes grec et romain⁸. À Éphèse et Didyme, des jeux de lignes ont ainsi été gravés sur des emmarchements de temple.

Ce système de graffiti a été privilégié pour le tracé d'un jeu d'alignement nommé « marelle » ou « mérelle », qui figure parmi les jeux ayant traversé les époques, de l'Antiquité au Moyen Âge et jusqu'à aujourd'hui.

C'est également le cas pour un jeu dont la fortune à travers le temps est exceptionnelle. Trouvant sans doute son origine au Kerman (Iran), dans un jeu se caractérisant par ses trois lignes composées de douze cases, il est dans le monde romain ce qu'Ovide appelle « jeu des douze signes⁹ », puis le triquetrac dont de nombreux témoignages attestent la faveur dès le XI^e siècle de notre ère. Ce *tricotrac* de l'ère moderne est devenu le backgammon au XIX^e siècle.

Véritable roi des jeux, les échecs trouvent eux aussi leur origine en Orient. Leur route depuis le monde indien vers l'Occident a épousé la circulation des savoirs et des pratiques artistiques au Moyen Âge et le rôle du monde arabe dans ces échanges entre Est et Ouest fut essentiel¹⁰. La légende de l'origine babylonienne de Palamède est l'écho de ce voyage dans la littérature médiévale¹¹. La grande variété des pièces d'échecs sculptées au Moyen Âge illustre leur très large zone de diffusion dans le monde occidental.

À la fin du Moyen Âge eut lieu un phénomène comparable, avec le succès foudroyant des cartes. Elles aussi probablement venues du monde oriental¹², elles ont trouvé une forme de naissance occidentale en Italie et un écho quasi immédiat dans le monde germanique. Apparues quelques décennies avant l'invention de l'estampe, elles furent ainsi à la source même de la pratique artistique des plus grands graveurs du XV^e siècle¹³.

Une allégorie du monde

Les découvertes archéologiques permettent de comprendre que, s'ils furent les compagnons des puissants, les jeux de table et de plateau furent également pratiqués par les plus humbles. C'est le sens d'un éclat de calcaire de Deir el-Medineh sur lequel est tracé un jeu de 20 cases, ou de l'abondance des rebuts d'ateliers du Moyen Âge, témoins

4. Cat. exp. Marseille 1991-1992, p. 135.

5. Piperno et Salvatori 1983, p. 179-189, fig. 5-7, pl. VI.

6. *Pachisi* en soie et velours, Inde, XIX^e siècle. Finkel 2004a, fig. 3:3.

7. Schädler 2009b, p. 171-172, 176.

8. Voir ici même l'article d'Ulrich Schädler.

9. Ovide, *Art d'aimer*, III, 363-364.

10. Voir ici même l'article de Barbara Drake Boehm.

11. Voir ici même l'article de Stéphane Tarroux.

12. Diba 2004.

13. Voir ici même l'article de Séverine Lepape.

de productions s riees d'accessoires, comme par exemple   Saint-Denis.

Si la reine  gyptienne Hatchepsout (18^e dynastie, 1479-1457 avant J.-C.) a peut- tre utilis  la bo te¹⁴ et le pion inscrits   son nom, nous pouvons  tre certains que ni Charlemagne ni Charles VI n'ont  t  en mesure de jouer avec les  checs et tarots qu'on leur attribue, puisque ceux-ci ont  t  invent s apr s leurs r gnes. Cette l gende r galienne attach e aux jeux dit bien le prestige dont ils furent aur ol s.

Les iconographies privil giant les histoires h ro iques soulignent  galement le prestige accord    l'activit  des jeux de plateau. A l'arri re du front, Achille et Ajax se livrent   un combat miniature, all gorie de la guerre de Troie probablement invent e par Ex kias au VI^e si cle avant notre  re. Une sc ne du m me type se retrouve sur des images m di vales repr sentant pour l'une Ulysse jouant aux  checs dans l'*Ep tre Oth a*, pour l'autre des soldats lors d'un  pisode de si ge durant les croisades, mise en abyme du rapport des  checs et de l'Orient.

Guerre et cyn g tique furent depuis les origines rapproch es par les artistes. Des sc nes ou attributs de chasse ornent des bo tes de jeux, mais surtout des cartes parfois compos es par les plus grands artistes, comme l'atteste une extraordinaire s rie attribu e   Konrad Witz. Autre all gorie du combat, les joutes amoureuses furent souvent mises en sc ne par les artistes du Moyen  ge sur le mode de la conqu te autour d'un plateau.

Son destin sur un plateau

Loin d' tre un seul indice de l'avancement des pions, le jet des osselets et des d s aux p riodes anciennes pouvait  tre interpr t  comme l'expression de la volont  divine. Des plateaux de jeu de 20 cases retrouv s¹⁵ au Levant et datant du XIII^e si cle avant notre  re pr sentent la forme d'un foie. Le fait que cet organe ait  t  associ  aux oracles par les civilisations orientales illustre la relation entre jeu de hasard et divination.

L'enjeu d'une partie  tait d s lors consid rable et sans doute cela justifiait-il la place singuli re du jeu dans les tombes, un ph nom ne que l'on peut observer dans toutes les civilisations antiques. De la tombe th baine de la reine N fertari (19^e dynastie, 1279-1213 avant J.-C)   une gravure du Ma tre BR (fin du XV^e si cle) en passant par une urne romaine, nombreuses sont les repr sentations de joueurs face   la mort. Les penseurs et hommes de pouvoir du Moyen  ge, s'ils ne pouvaient concevoir leur  ducation sans l'apprentissage des jeux, ont parfois refus  la place du hasard dans le destin. L'interdiction des d s et des paris fut le sympt me d'une v ritable ambivalence dans le rapport au jeu. Le r le de l' glise dans cette m fiance  tait primordial et les artistes de la fin du Moyen  ge accord rent une place singuli re aux d bordements

associ s   la passion excessive pour le jeu. L'iconographie des soldats jouant aux d s sous la Croix est   ce titre exemplaire du pouvoir d'illustration, sous le pinceau des peintres, de la formulation des  critures¹⁶ reprise par les  vang listes¹⁷ – « Ils se partagent mes habits et sur mon v tement ils jettent le sort¹⁸ » –, qui laisse quant   elle toute sa place au myst re .

14. Bo te de jeu au nom de la reine Hatchepsout, Paris, d partement des Antiquit s  gyptiennes, E 913 (cat. exp. Marseille 1991-1992, no 252, p. 145).

15. Meyer 1982.

16. Psaume XXII, 19.

17. Matthieu, XXVII, 35; Marc, XV, 24; Luc, XXIII, 33; Jean, XIX, 24.

18. Traduction Emile Osty.



EXTRAIT
DU CATALOGUE

DE L'ORIGINE DES JEUX

Par Irving Finkel

On n'a jamais vu un singe jouer aux échecs. Les simiens font beaucoup de choses qui exigent de l'intelligence, mais jouer avec des pièces symboliques sur un plateau spécialement conçu à cet effet et en respectant des règles convenues est au-delà de leurs capacités. C'est peut-être une évidence, mais elle permet d'établir un principe fondamental, à savoir que les jeux de plateau – qui sont au cœur de cette passionnante exposition – sont une activité typiquement « humaine ».

Il n'est donc pas étonnant de constater que les jeux de plateau sont un phénomène universel¹, dans notre monde moderne, certes, mais aussi – selon l'état actuel d'informations sans doute imparfaites – dans l'Antiquité. Ils sont même si répandus, historiquement et géographiquement, et si profondément enracinés dans la culture, que l'on peut penser qu'ils répondent chez l'homme à un besoin fondamental. Globalement, les jeux de plateau relèvent d'un nombre limité de catégories. Selon la classification de Murray, qui date de 1952, on distingue les jeux de course, de chasse, d'alignement, de guerre et les mancalas. Les jeux de plateau font appel à un répertoire de procédés limité (des cases sûres, des cases sanctions, le principe du jeu de l'oie). Les « mauvais » jeux disparaissent vite, mais les « bons » ont des durées de vie incroyables, car ils se répandent de culture à culture, par-delà les langues, la politique, les lois et la religion. C'est donc une activité profondément enracinée chez l'homme, et, si elle répond à un besoin fondamental, on est en droit de se demander quel est ce besoin et comment des jeux utilisant des pions, des dés et des planchettes de bois ont pu finir par occuper une telle place dans la vie quotidienne, et ce dans le monde entier.

Les Indiens qui écrivent sur leurs jeux traditionnels utilisent souvent une expression signifiant littéralement « le temps passe », qui se rapproche évidemment de notre « passe-temps », mais avec des connotations légèrement différentes. On joue pour passer le temps – ou pour que le temps passe –, car il y a souvent de longs moments durant lesquels, pour une raison ou une autre, on n'a rien à faire, ou encore parce qu'il fait trop chaud pour faire quoi que ce soit. Quand il est inemployé, l'esprit humain a besoin de distractions et de défis à relever, pas trop exigeants peut-être mais qui, on le sait, lui

1. Il semble qu'il y ait consensus dans la littérature pour admettre que l'on ne connaît aucun jeu de plateau en Océanie. Peut-être cette affirmation mériterait-elle de plus amples recherches.

apportent des satisfactions ou des gratifications. Cette situation n'est évidemment pas nouvelle : dans l'histoire de l'humanité, les sociétés qui dépendent pour leur survie des saisons et des phénomènes de la nature ont toujours eu besoin de trouver des moyens agréables d'occuper le temps. En un sens, on pourrait dire que les jeux de plateau sont apparus pour combler un vide insupportable.

En outre, ces jeux font intervenir la lutte et le calcul, et, chaque fois, le principe du jeu – généralement entre deux personnes² – est de ramener un affrontement physique et sur une grande échelle à une abstraction en modèle réduit, sans risques de contusions. Un principe de base est donc la confrontation de deux individus, dont un est appelé à gagner. Les jeux peuvent être un moyen de manifester un esprit de compétition, normal ou anormal, bien que cet aspect, dans notre monde actuel, se limite habituellement à de discrètes manifestations de plaisir ou d'excitation.

Et c'est sans doute la fonction première des jeux de plateau dans une société : on y joue normalement pour le plaisir, et il est important de garder à l'esprit que cette fonction – du moins à l'époque historique – a toujours été primordiale. Ces trois facteurs – passer le temps, gagner, prendre du plaisir, le tout réuni en une seule et même activité – explique le succès de la pratique de jeux considérés comme intéressants, passionnants et au résultat imprévisible.

Un important corollaire de cette remarque est que l'essor des jeux de plateau suppose des loisirs et que, dans l'évolution des sociétés humaines, ces jeux n'ont guère l'occasion de se développer dans des modes de vie qui laissent peu de place à l'oisiveté.

À quand remontent les jeux de plateau ?

Les premiers jeux de plateau découverts par les archéologues proviennent de sites du Proche-Orient et datent de 7000 avant J.-C. environ. Ils appartiennent à l'une des premières phases du Néolithique, avant l'invention de la poterie. Simpson³, qui examine une douzaine d'exemples provenant de cinq sites⁴, constate qu'il s'agit de dalles de pierre dans lesquelles sont creusées deux ou plusieurs courtes rangées de trous parallèles. Le nombre de trous varie, de même que leurs dimensions, et, malgré le petit nombre de spécimens étudiés, les éléments disponibles sont suffisants pour que nous puissions les considérer (avec une quasi-certitude) comme des plateaux conçus pour la pratique d'un jeu rudimentaire.

Le parallèle qu'évoquent ces premiers spécimens est le plateau caractéristique des mancalas⁵, type de jeu qui – cela devient de plus en plus clair – connaît une distribution intercontinentale et présente des constantes dans sa disposition (deux, trois ou quatre rangées) et dans ses règles. Ces caractéristiques fondamentales permettent d'imaginer un jeu originel, avec des règles originelles, qui, naturellement, n'est localisable ni dans le temps ni dans l'espace. Il restera impossible de répondre à la question primordiale : deux types de jeux considérés font-ils partie d'un même continuum ludologique ?

Que disent les théories sur l'origine des jeux de plateau ? Nous examinerons ici le point de vue de quatre autorités sur la question. Stewart Culin, d'abord directeur du musée d'Archéologie et de Paléontologie à l'université de Pennsylvanie puis conservateur du département d'Ethnologie au Brooklyn Museum à New York, et qui a beaucoup écrit – et des choses novatrices – sur les jeux de plateau, est convaincu que ces jeux trouvent leur origine dans les premières manifestations de pratiques divinatoires : « Les jeux, je pense, doivent être considérés non comme des inventions conscientes, mais comme des survivances de conditions primitives ayant leur origine dans des rites magiques, notamment comme moyens de divination. S'appuyant sur des conceptions fondamentales de l'univers, ils se caractérisent par certaines similitudes – à défaut d'identité – dans le monde entier⁶. »

Le grand historien Harold James Ruthven Murray rejette l'idée que la divination et les sports athlétiques puissent être le *fons* et l'*origo* possibles des jeux. Il conclut⁷ : « Les conditions qui ont donné à l'homme primitif le loisir de jouer sont les mêmes que celles qui sont nécessaires au développement d'une civilisation. L'homme doit vivre en un lieu [...] où

2. Il est à peu près certain que les jeux de plateau étaient, dans l'histoire ancienne, essentiellement une affaire entre deux personnes. Il y a évidemment des exceptions, comme le *pachisi* à quatre joueurs, mais il est probable que ce jeu a été créé en doublant un jeu de parcours originellement conçu pour deux personnes et en découvrant que l'hybride donnait un résultat plus intéressant.

3. Simpson 2007.

4. Dans les années 1990, des collègues du musée d'Israël, à Jérusalem, m'ont montré des exemples du Néolithique, datant à peu près de la même époque, provenant du site d'Arad, dans le sud du pays.

5. Voir, par exemple, De Voogt 1997.

6. Voir Culin 1895, p. XVIII. Il conclut (Culin 1898, p. 679) que tous les jeux de plateau dérivent du jeu de parcours coréen appelé *nyout*.

7. Les idées de Murray sont examinées et parfois contestées dans Van Binsbergen s. d., p. 5-8.

une certaine intégration sociale permet d'assurer la sécurité et la satisfaction de besoins affectifs et intellectuels, notamment par l'institution du mariage, la religion et les loisirs⁸. » Plus récemment, une contribution intéressante nous est venue d'un anthropologue et philosophe, Wim van Binsbergen, qui a pointé certaines incohérences dans les explications de Murray⁹ et repris avec enthousiasme les idées de Robert Stewart Culin ; il développe la relation entre la divination et les activités ludiques, notamment sur la base d'une étude des mancalas, dont il situe l'apparition – pour diverses raisons – à l'époque néolithique : « Les jeux de plateau et la divination extériorisent (en proposant de nouveaux modèles) une redéfinition de la relation qu'entretient l'homme avec son environnement physique, mais aussi avec son environnement social, les rôles majeurs de la confrontation et de la compétition étant extériorisés dans l'appareil et redéfinis comme adversaires dans un échange schématisé dominé par des règles explicites (jeux de plateau) ou par des partenaires probables, ennemis et sorcières (divination)¹⁰. »

Dans ces conditions, Van Binsbergen se réjouit de la découverte de plateaux à rangées de trous datant d'une période néolithique antérieure à la poterie, car elle corrobore son analyse sur le plan à la fois de la chronologie et des types de jeux pratiqués.

En 2011, David Parlett aborde de nouveau ce sujet dans une intervention importante faite au XIV^e colloque « Board Games Studies » à Bruges. Selon lui, il faut chercher l'origine des jeux au moment où l'homme devient homme, et il examine les facteurs du langage, des loisirs et du temps libre, et leur adaptation au jeu du point de vue de la succession des hominidés : Australopithèque, *Homo habilis*, *Homo erectus*, homme de Néandertal et *Homo sapiens* : « Je pense que les jeux structurés ne sont pas nés de nulle part mais ont dû être précédés de millénaires de jeux improvisés, que peut-être même *Homo erectus* avait un cerveau suffisant et trouvait suffisamment de temps pour apprécier une partie de *iyetsava*¹¹. »

Ces remarques nous permettent d'aborder le problème dans une perspective chronologique beaucoup plus vaste que jusqu'à présent, à savoir sur une échelle temporelle de l'ordre de deux cent mille ans. Si l'on considère que le jeu est une activité humaine fondamentale, il est probable alors que celle-ci remonte au moment où l'homme est devenu homme. Les conditions à réunir pour que se développe entre des personnes (en leur apportant une satisfaction) l'activité ludique la plus élémentaire sont énormes : faculté d'anticipation et intelligence abstraite, conceptualisation de l'idée de règles, concept de gagnant/perdant, acquisition de compétences spécifiques. Ces qualités font partie intégrante de la conscience et de l'évolution du cerveau de l'*Homo sapiens* ; en outre, toutes sont exercées et renforcées dans le cadre d'activités non ludiques. La capacité de jeu conscient constitue – en même temps que la parole et peut-être le chant – une strate claire qui dépassait le stade de l'instinct par suite de réactions fécondes aux stimuli en cette période charnière de l'histoire de l'humanité.

Si l'on veut imaginer des « scénarios », il est clair que de petits objets – galets, ossements et autres fragments – permettent de s'adonner à des activités compétitives élémentaires visant à déterminer « qui peut en empiler le plus », « qui peut jeter tel objet le plus loin », ou « qui peut aller le plus vite de A à B ». Cette dernière compétition prépare la voie à la constitution d'une aire de jeu et à l'apparition d'un générateur de hasard comme les dés. Cette évolution s'est certainement faite très lentement, mais les hommes ont eu tout leur temps.

Ce dernier argument est intéressant, car si l'on pense que les premiers signes de l'apparition des jeux de plateau se situent probablement assez près des débuts de l'*Homo sapiens*, vers 200000 avant J.-C., les données dont nous disposons – qui datent de 7000 avant J.-C. seulement – s'inscrivent dès lors dans une autre perspective. J'émetts donc l'hypothèse que les plateaux en pierre du Néolithique découverts au Proche-Orient constituent les premières preuves non pas de l'existence des jeux de plateau, mais de l'existence des plateaux de jeu. Les jeux traditionnels ont été pratiqués depuis des temps immémoriaux et dans le monde entier dans des trous creusés dans le sol ou sur des quadrillages dessinés à même le sol, avec, en guise de pièces de jeu, des graines, des pierres ou des boules de bouse de bovin. D'ailleurs, on peut probablement affirmer que cette situation s'applique historiquement à la majorité des jeux jamais pratiqués dans

8. Cité d'après Murray 1952, p. 237.

9. Van Binsbergen s. d., p. 5-8.

10. *Ibid.*, p. 18 : l'analyse est développée dans les pages qui suivent.

11. Parlett 2011, p. 2-3.

les sociétés humaines, sauf qu'aucun document ne pourra jamais l'attester. Les pièces ou les plateaux de jeu spécialement conçus pour être réutilisés ne peuvent apparaître que dans des situations permanentes et fixes ; ils ne sont d'aucune utilité pour des chasseurs cueilleurs nomades. Il se pourrait donc que la véritable innovation des hommes du Néolithique au Proche-Orient ait été de fabriquer des versions en pierre « modernes » de plateaux de jeu qui, jusque là, n'avaient jamais été que des rangées de trous creusés dans le sol. Ce n'est sans doute pas un hasard si les premiers plateaux de jeu spécialement conçus comme tels mis au jour par les archéologues apparaissent à l'époque même où s'est fait le passage d'un mode de vie migratoire de subsistance à une sédentarisation de type proto-urbain¹².

Les loisirs, nous l'avons dit plus haut, ont souvent été considérés comme un facteur déterminant dans l'apparition des jeux de plateau dans les sociétés humaines. Le nouveau mode de vie des populations du Néolithique garantissait une certaine sécurité et un partage des responsabilités, ce qui, de toute évidence, laissait une place à l'oisiveté dans l'existence quotidienne. Il n'était pas nécessaire que tout le monde travaille tout le temps pour survivre.

D'un autre côté, l'idée correspondante, selon laquelle les chasseurs-cueilleurs n'avaient pas de temps libre, a été sérieusement battue en brèche, et l'anthropologue Marshall David Sahlins conclut même¹³ que ces sociétés ne consacraient que vingt pour cent de leur temps environ à des activités productives (ce qui leur laissait beaucoup de temps pour pratiquer des formes primitives de mancala)¹⁴.

12. Simpson 2007, p. 5.

13. Sahlins 2000.

14. Voir Van Binsbergen s. d., p. 7 ; Parlett 2011, p. 4.



PARCOURS DE L'EXPOSITION

ART DU JEU, JEU DANS L'ART. DE BABYLONE À L'OCCIDENT MÉDIÉVAL

Le musée de Cluny propose, pour la première fois à Paris, d'évoquer les jeux de parcours et de hasard, jeux basés sur des règles, depuis leur invention à la plus haute Antiquité jusqu'à l'entrée dans les temps modernes.

Dès les origines, la fascination des hommes pour les jeux trouve sans doute fondement dans une quête de la maîtrise du hasard. C'est peut-être parce qu'ils mettent en perspective le destin que les jeux ont constitué un support très prisé des artistes. La qualité esthétique des pièces de jeux et accessoires du hasard permet au visiteur d'emprunter un parcours artistique de plusieurs millénaires tout en découvrant la diversité et les permanences de la pratique des joueurs depuis l'Antiquité jusqu'à la fin du Moyen Âge. Réunissant environ 250 œuvres, cette exposition, se propose de constituer une étape de synthèse et de prospection pour des recherches actuellement très dynamiques sur le thème des jeux de plateaux et leurs accessoires du hasard.

Le corpus rassemble plusieurs exemples de jeux insignes provenant des collections publiques internationales mais aussi des témoignages plus confidentiels, ou même inédits, qui peuvent renouveler la lecture des premiers.

Âges perdus, jeux retrouvés

Si aucune certitude n'est possible, il est néanmoins permis d'envisager que l'origine des jeux de plateaux se situe dans le Croissant fertile, au VIII^e millénaire avant notre ère. En Égypte dès les premières dynasties, le *mehen*, jeu de poursuite dit du serpent en raison de la forme enroulée de son circuit, a côtoyé le jeu de *senet*, composé de 30 cases, dont la postérité fut beaucoup plus longue puisqu'il était peut-être encore présent à l'époque romaine. Une autre catégorie de jeu de parcours est constituée par le jeu de 20 cases qui apparut simultanément au Seistan (Iran) et en Mésopotamie et correspond au fameux jeu royal d'Ur. Probablement importé de la vallée de l'Indus, ce jeu de poursuite connut une large diffusion jusqu'à la vallée du Nil. On le retrouve au Nouvel Empire sur des boîtes utilisées avec le *senet* d'un côté et le jeu de 20 cases de l'autre. Suivant un cheminement contraire du précédent, le jeu dit du chien et du chacal, ou jeu

de 58 trous, a trouvé son origine en Égypte pour connaître une large fortune de l'Anatolie à l'Iran jusqu'au milieu du I^{er} millénaire avant notre ère. Les conditions de conservation exceptionnelles des œuvres mises au jour en Égypte expliquent que bien souvent les jeux égyptiens éclairent certains silences dans d'autres civilisations.

Les jeux en Occident

L'absence de plateaux est particulièrement saillante pour le monde gréco-romain et rares sont les tables, représentées sur les vases grecs ou les reliefs romains, à avoir survécu. Trouvant sans doute son origine au Kerman (Iran), un jeu se caractérise par ses trois lignes composées de douze cases, il fut dans le monde romain ce qu'Ovide baptisa des douze signes, puis le *trictac* dont de nombreux témoignages attestent la faveur dès le XI^e siècle de notre ère.

Véritable roi des jeux, les échecs trouvèrent eux aussi leur fondement en Orient. Leur route depuis le monde indien vers l'Occident a épousé les circulations des savoirs et des pratiques artistiques au Moyen Âge et la place du monde arabe dans ces échanges entre Est et Ouest fut essentielle. La légende de l'origine babylonienne de Palamède est l'écho de ce voyage dans la littérature médiévale. La grande variété des pièces d'échecs sculptées au Moyen Âge illustre leur large zone de diffusion en Occident.

À la fin du Moyen Âge, les cartes connurent un succès foudroyant. Elles aussi venues du monde oriental, elles ont trouvé une forme de renaissance en Italie et dans le monde germanique. Apparues quelques décennies avant l'invention de l'estampe, elles furent à la source de la pratique des graveurs.

Une archéologie du jeu

En Orient et en Occident, l'archéologie a livré un grand nombre d'accessoires du jeu parmi lesquels les dés occupent une place singulière.

Générateur de hasard, depuis des millénaires, le dé est indispensable à beaucoup de jeux et contribue de plus à des prises de décisions tout à fait sérieuses, servant de médium dans des procédures divinatoires. La plus ancienne forme de dé au sens propre, c'est-à-dire avec plus de deux faces, est représentée par l'osselet issu de l'articulation du pied de bétail. Il est identifié comme dé à partir du milieu du II^e millénaire avant J.-C. Le dé cubique à six faces représente une performance mentale et artisanale inestimable dont les plus anciens exemples connus, au III^e millénaire avant J.-C., proviennent de Mésopotamie. En France, des fouilles récentes ont livré des objets en lien avec l'univers du jeu, parmi lesquelles celles du château de Mayenne occupent une place particulière par le nombre de pièces mises au jour.

La datation précoce de certaines pièces d'échecs a permis d'avancer vers 950 la date de leur introduction dans le monde franc tout en cernant mieux les voies de diffusion depuis le monde musulman. Un autre acquis de ces données récentes réside dans les indices d'une production locale de la majeure partie des pièces de jeux découvertes

Des jeux de rois

Si le divertissement n'est pas l'apanage des seuls puissants, la dimension élitaires des jeux a dû exister aux temps les plus anciens. Dans le monde égyptien, le matériel funéraire du tombeau de Toutankhamon atteste le goût pour le jeu du pharaon.

Au Moyen Âge, la part du jeu dans les loisirs des princes est prouvée par les inventaires des bibliothèques royales révélant la place faite aux traités de jeu. Mais les jeux royaux ont souvent disparu, tel le jeu de cartes de Charles VI que l'on voulut à tort reconnaître dans celui de Roger de Gaignières. Cependant, le fait que Charlemagne n'ait pu jouer au jeu d'échecs de Saint-Denis, ni Saint Louis au jeu d'échecs de Gabrielle d'Estrées n'ôte guère à la dimension prestigieuse de ces jeux. Car ces légendes leur confèrent une dimension héroïque.

Le prestige artistique de ces grandes commandes ainsi que leur iconographie en soulignent également l'importance. Les images expriment la volonté d'associer leur usage au rang de leur possesseur. Achille, Ulysse ou saint Augustin ne sauraient jouer que noblement. Les

pions de trictrac narrant les exploits d'Hercule et Samson offrent un autre témoignage de l'allégorie héroïque permettant aux joueurs de livrer des duels au-dessus de la condition humaine. Ainsi, par le truchement du mythe, le jeu est-il élevé au rang d'allégorie d'un monde dans lequel si le roi joue tout est en ordre, même le hasard.

Guerre, chasse et courtoisie

Le plateau sur lequel sont lancés les dés, et où sont dressés des pions de joueurs s'affrontant, semble bien avoir été de tout temps envisagé comme un champ de bataille miniature. C'est ce que nous suggèrent les pions en forme de captifs dans le monde égyptien. Une correspondance frappante avec une guerre virtuelle est offerte dans le monde médiéval par les accessoires de jeux représentant des luttes. Souvent montré comme un duel dans la contrainte du cadre circulaire d'un pion de trictrac, le conflit est global sur certaines pièces d'échecs, comme en témoigne l'assaut d'une tour.

Plaçant l'opposition au cœur des règles, le jeu autorise une transposition naturelle dans l'idée du combat ou de la poursuite, donc de la chasse, dont la symbolique est liée à celle de la guerre. Les grandes chasses représentées sur les flancs de plateaux orientaux attestent cette dimension cynégétique. Au Moyen Âge, les évocations de la chasse sont nombreuses sur les cartes à jouer.

Au registre de la guerre et de la chasse est liée la conquête amoureuse. Par ses approches stratégiques, les échecs se prêtaient aux transpositions courtoises. Vers 1400, Évrart de Conty théorisa dans *Le Livre des échecs amoureux* le rapport des échecs au jeu de l'amour. Il est maîtrisé car codifié, par opposition aux pulsions primaires des jeux de table

Son destin sur un plateau

Dans le monde antique, des accessoires de jeu furent souvent associés au mobilier funéraire et des joueurs furent l'objet de représentations peintes ou sculptées dans les tombes. Sur un mode symbolique, la vie est mise en parallèle avec la partie de jeu, le destin avec le hasard. Le pion, portant parfois le nom de son propriétaire, est l'intercesseur du joueur, et le plateau de jeu doté d'un départ et d'une arrivée, d'un début et d'une fin, la métaphore de l'itinéraire de vie.

La mort est aussi passage, possibilité de recommencer une nouvelle partie, de rejouer son sort d'un monde à l'autre. Vecteur magique de renouveau et de purification, le jeu endosse le rôle du psychopompe, littéralement du « guide des âmes », initiant l'homme dans la perte de soi pour renaître sous une nouvelle forme. Jouer est ainsi une manière de vaincre la mort comme le montre explicitement une estampe du Maître BR.

Dans l'Antiquité, le lancer de dés unissait les fonctions ludiques et sacrées. Utilisé dans les temples à l'occasion d'une consultation divinatoire, ce jeu était une méthode de prédiction où il s'agissait moins de triompher de son adversaire que de son propre destin. Investie d'une portée magique, la pratique ludique fut donc parfois détournée au profit d'une interprétation du résultat de la partie par un devin devenant intercesseur et révélateur de l'ordre cosmique.

Le refus du hasard

Transposition d'un combat, le jeu fut également, dès les temps les plus anciens, le prétexte à des paris financiers qui furent critiqués par les moralistes antiques.

Au Moyen Âge, dans une forme de continuité de la philosophie antique, les jeux de hasard furent assimilés à des pratiques frustes et débauchées, du type de celles qui se pratiquaient dans ces lieux critiqués par la morale chrétienne qu'étaient les cabarets et que l'on retrouve sur les gravures de la *Nef des Fous*.

Vers 1315, le moine dominicain Jacques de Cessole rédigea le premier traité en latin de règles d'échecs établies sans recours aux dés. Si s'adonner aux subtilités des échecs semble ainsi pouvoir être accepté, l'addiction aux jeux de hasard resta frappée de discrédit. Au début du XIII^e siècle, Innocent III proposa une règle interdisant l'usage des jeux dans les églises puis aux clercs. En 1254, Saint Louis prohiba l'usage et la fabrication des dés. Ces

interdits furent transgressés et en 1369 Charles V promulgua à nouveau une interdiction des jeux de dés et de table. En 1423, un prêche de Bernardin de Sienne à Bologne incitait les fidèles à brûler leurs cartes à jouer. Autant d'actions répressives qui révèlent la méfiance qu'inspirait le plaisir du jeu mais aussi leur médiocre succès puisqu'elles furent régulièrement répétées.

Les ancêtres du backgammon

La plus importante découverte de ces dernières années pour l'histoire des jeux est sans doute celle des tombes de Jiroft en Iran. Parmi le mobilier funéraire d'une culture vieille d'environ quatre mille ans, des plateaux de jeu ont été mis au jour, où des serpents en relief s'entrelacent pour former trois rangées de douze cases réparties en deux groupes de six. Ce jeu apparaît donc comme le premier conçu en lien avec le dé cubique à six faces. En faisant abstraction du décor, cette structure est identique à celle des plateaux des jeux romains des douze signes, ancêtres du backgammon. Sur les plateaux romains, les cases étaient marquées par des maximes de six mots formés de six lettres ou plus simplement par des cercles, ou des lignes. Les triangles allongés typiques du backgammon moderne n'apparaissent qu'au Haut Moyen Âge, avec le *trictrac*. C'est autour de 1500 seulement qu'est né le coffret de jeux, carré et pliant, avec un échiquier et un moulin sur les faces extérieures et un trictrac bientôt backgammon à l'intérieur – une des inventions les plus réussies de l'histoire du « design » des jeux .



Cat 2 - Plateau de mehen

Égypte, 3100-2700 av. J.-C.

Calcaire

H. 7 ; l. 37 cm

Londres, British Museum, Ancient Egypt and Sudan

Bibliographie sélective : Shore 1963 ; Spencer 1980, p. 69, n°. 490, pl. 57 ; Swiny 1986, p. 55, fig. 59 : a ; Kendall 2007, p. 35-36, fig. 4.6

Ce plateau est une version schématique du jeu du serpent. La piste, constituée d'un reptile enroulé cinq fois sur lui-même, compte 164 cases inégales en creux et en relief. Les deux segments encadrant une dépression au centre et faisant penser à un œil, soulèvent diverses interprétations. Il peut s'agir d'un serpent à deux têtes ou d'une tête de serpent tranchée pour des raisons magiques (Shore 1963, p. 89) à moins qu'un des segments ne soit une circonvolution. Le circuit repose sur un piédestal comme les tables d'offrande de la même période.

Nous ne connaissons pas la provenance archéologique de cet exemplaire mais on le rapproche des circuits retrouvés à Abydos dans la tombe du roi Peribsen qui a régné au cours de la 2^e dynastie (Amelineau 1899, p. 494-495, pl. XLVII, 8-11).



Cat 5 - Boîte de jeu de senet au nom d'Aménophis III

Égypte, vers 1750 avant J.-C.

Ossature en bois, placage en faïence

H.5, 5 ; L.21 cm

New York, Brooklyn Museum, Charles Edwin Wilbour Fund 49.56 a-b

Bibliographie sélective : Wallis 1898, p. 8-9, pl. IV ; Pusch 1979, n° 32 ; Piccione 1990, p. 411 ; Bleiberg 2008, p. 91, fig. 88.

Cette œuvre, rare exemplaire de jeu entièrement en faïence, donne une idée de l'éclat que devait avoir la boîte de jeu au nom d'Hatchepsout conservée au musée du Louvre (inv. E 913). Un tiroir permettait de ranger ses pions caractéristiques, en forme de poulie ou coniques. Les quatre avant-dernières cases sont inscrites du signe nefer, impliquant un gain, et d'une croix, interprétée comme un piège, tandis que les chiffres 3 et 2 indiquaient le décompte des cases avant la victoire.

L'inscription sur l'un des petits côtés a été comprise comme le nom d'Horus d'Aménophis III. Le hiéroglyphe *men*, figurant un plateau de senet, a été utilisé pour sa valeur phonétique dans l'expression « aimé d'Amon ». La présence du nom royal, marque d'un atelier officiel, ne garantit pas que le pharaon ait été le propriétaire de ce jeu découvert, selon MacGregor, à Thèbes.



Cat 11 - Jeu royal d'Ur

Ur (Irak), 2600-2400 av. J.-C.

Bois, coquillage, lapis-lazuli et calcaire

L. 30 ; P. 11 ; ep. 2, 4 cm

Londres, British Museum, Middle East

Tétraèdres

Pierre ; H. 1, 5 ; l. 1, 5 cm

Provenance : Ur (Irak), cimetière royal ; fouilles sir Charles Leonard Woolley, 1927-1934.

Pions

Terre cuite ; L. 2, 6 ; l. 2, 5 cm

Provenance : Ur (Irak), cimetière royal ; fouilles sir Charles Leonard Woolley, 1926-1927.

Jeton ou pion

Pierre ; D. 2, 05 cm

Provenance : Ur (Irak), cimetière royal ; fouilles sir Charles Leonard Woolley, 1926-1927.

Londres, The British Museum, Middle East, 1928, AN 1928, 1009.378, 120834 ; 1935, AN 1935, 0113.847 ; 1928, AN 1928, 1009.491 ; 1928, 1009.380.b

Ce plateau de qualité royale, l'un des cinq découverts dans le cimetière de l'élite dirigeante d'Ur, est incrusté de coquillages, ainsi que de cornaline et de lapis importés. A l'origine, le plateau à proprement parler était en bois ; les sept pièces – identiques pour chaque joueur – et les dés en forme de tétraèdres étaient logés dans un tiroir, du côté le plus large. Pour le jeu, seules cinq des cases décorées (celles marquées de rosettes) étaient importantes. Sur les autres plateaux, le motif des cases sans rosette est chaque fois différent. La découverte de ces objets dans une tombe montre que ce jeu était considéré comme un passe-temps apprécié dans l'au-delà.



Cat 15 - Pions coniques

Ougarit, Syrie

Bronze récent, XVI^e-XIII^e s. av. J.-C.

Faïence

H. 2, 8 ; Diam. 1, 8 cm

Paris, Musée du Louvre, département des Antiquités orientales

Bibliographie sélective : Matoian, 2000, p. 316-376 ;

Gachet-Bizollon, 2007, n° 427, p. 306.

Ougarit, sur la côte syrienne, était impliqué dans le commerce de la Méditerranée orientale dans la seconde moitié du II^e millénaire avant J.-C., période à laquelle les boîtes de jeux bifaces avec senet et 20 cases étaient en vogue. L'utilisation antique du bois explique en grande partie l'absence de plateau complet sur ce site d'une importance majeure.

D'autres accessoires attestent la pratique de ces jeux : pions, baguettes planoconvexes, osselets. Plusieurs pions en ivoire ou en matières vitreuses, comme ceux-ci, ont été retrouvés. Certains,

en bleu égyptien massif, étaient peut-être importés d'Égypte. De même, les bâtonnets de lancer témoignent de l'influence égyptienne. Ils sont à ce jour les seuls représentants de cet instrument du hasard au Levant et à Chypre.



Cat 19 - Jeu du chien et du chacal

Thèbes (Égypte), 1810 - 1700 avant J.-C.

Ivoire, ébène

H. 6, 3 ; L. 15, 3 cm

New York, Metropolitan Museum of Art

Bibliographie sélective : Carnarvon et Carter 1912, p. 56-59, pl. L ; Hoerth 2007, p. 64-65.

Ce jeu de 58 trous provenant d'une tombe thébaine est une œuvre exceptionnelle. En effet, il s'agit de l'unique assemblage retrouvé avec ses dix fiches, dont les têtes aux oreilles rabattues ou dressées ont été interprétées respectivement comme des chiens et des chacals, ce qui lui vaut son nom moderne. La vélocité de ces canidés est appropriée à un jeu de course, tandis que leur qualité d'animal attribut du dieu Anubis est une des illustrations de la fonction funéraire du jeu.

Des pions identiques attestant la pratique de ce jeu ont été retrouvés sur d'autres sites égyptiens et en Nubie. A Megiddo (Israël), des fiches avec encoches imitent probablement les oreilles pointues du chacal ou du chien. Comme pour d'autres jeux (cat. 130), le plateau est supporté par des pattes animales, ici de taureau, et un tiroir permettait de ranger les accessoires.



33 - Plateau pour échecs et trictrac

Italie du Nord (plateau) et Pays-Bas

méridionaux ou Bourgogne (cadre), fin du XV^e siècle

Ivoire, bois et métal

H. 56 ; L. 56 ; ep. 3, 1 cm

Florence Museo nazionale del Bargello

Bibliographie sélective : Koechlin 1968, I, 465-471. Wichmann 1960, n° 80 ; Camille 2000, p. 124-125

Ce somptueux plateau pliable est un témoignage exceptionnel de plateau bilingue, échec et trictrac. Les cases de l'échiquier et flèches de trictrac sont composées par l'alternance du blanc de l'ivoire, du noir de l'ébène et de la couleur sombre des marqueteries d'ébène et ivoires peints. Les carrés noirs de l'échiquier sont ainsi ornés de motifs géométriques qui sont formellement proches des compositions en marqueterie de l'art islamique, par exemple dans les boiseries ottomanes.

Le cadre du plateau est composée sur chaque côté de bas-reliefs sculptés sur des plaques verticales d'ivoire. Les bordures présentent une série de scènes en frise se référant aux plaisirs des élites du XV^e siècle. On y voit un couple à la mode bourguignonne, ce qui participe de la conviction des historiens de l'art de proposer la Bourgogne ou les Pays-Bas méridionaux pour lieu de création des ivoires sculptés. Danses, concert, causerie courtoise dans un jardin, festin, tournoi

mais aussi chasses au cerf et au faucon sont figurés, ancrant résolument le plateau de jeu dans le contexte des plaisirs de la vie seigneuriale.

Sur la bordure du plateau de tric trac, on voit les amants jouer aux échecs auprès d'une fontaine dans une mise en abyme du sujet même de ce merveilleux objet.



Cat 44 - Pièces d'échec : roi ou reine, cavalier et pion

Égypte ou Europe occidentale, X^e-XI^e siècle

Ivoire de morse incisé

H. 2, 3 à 3, 7 cm, L. 3, 1 à 4, 1 cm ;

l. 2, 3 à 3, 1 cm ; diam. 1, 6 cm

Collection particulière

Provenance : Crèvecœur-en-Auge (Calvados), haute cour du château (fouilles de 1865)

Bibliographie sélective : Goret et Poplin 2008

La découverte de pièces d'échec de grande qualité artistique au château de Crèvecœur-en-Auge a constitué un des grands apports archéologiques du XIX^e siècle pour le domaine du jeu en France. Ces pièces sont exceptionnelles dans la mesure où elles allient un matériau qui indiquerait plutôt une fabrication septentrionale (le morse) à un décor d'influence méditerranéenne. Les motifs, notamment les rosaces constituées d'ocelles concentriques, incisés y sont en effet similaires à ceux des pièces islamiques d'Égypte, Sicile ou Italie du sud.

En tout état de cause, la découverte en Normandie d'œuvres fortement influencées par l'art islamique apporte le témoignage du goût pour celui-ci en Europe septentrionale. On peut imaginer que les joueurs d'échecs au Moyen Âge appréciaient la correspondance formelle de ces pièces avec l'origine du jeu pratiqué.



Cat 46. Albrecht Dürer (1471-1528)

Couple assis jouant au tric-trac et dame debout jouant aux échecs
Nuremberg, vers 1492-1493

Dessin à la plume et encre brune

H. 10, 2 cm ; l. 13, 6 cm

Paris, BnF, département des Estampes

Bibliographie : Lugt et Vallery-Radot, 1936, n° 19

Longtemps attribué à Hans Süß Von Kulmbach (vers 1480-1522), ce dessin préparatoire à un vitrail a depuis été rendu à Albrecht Dürer. Le vitrail, encore aujourd'hui conservé (Berlin, Kunstgewerbemuseum, inv. 07 163) et sans doute destiné à un édifice privé ou civil, se compose de quatre lobes, chacun consacré à un couple jouant à un jeu, roulette, tric-trac, cartes à jouer et échecs. Le dessin réunit sans logique deux épisodes distincts, la partie gauche représentant un couple jouant au tric-trac, la partie droite correspondant à une autre scène, un couple jouant aux échecs.

L'œuvre s'inscrit dans une veine iconographique courtoise assez répandue en Allemagne, comme le montrent les gravures au burin du Maître ES ou celles, plus satyriques, d'Israël van Meckenem représentant des couples s'adonnant à diverses activités (jeu, musique...). Dans l'œuvre de Dürer, les femmes sont maîtresses de la partie : la joueuse d'échecs s'apprête à poser sa pièce, la joueuse de trictrac lance les dés.



Cat 50- Huit pièces d'échecs de l'île de Lewis

Scandinavie, milieu du XII^e siècle

Ivoire de morse et dents de baleine

H.4 à 10 cm

Londres, British Museum, Prehistory and Europe

Bibliographie sélective : Madden 1832 ; Dalton 1909, p. 63-73 ; Goldschmidt 1914-1926, IV, 1926, n° 182-239, p. 49-51, pl. LXIV-LXIX (y compris les pièces d'Edimbourg) ; Taylor 1978 ; Stratford 1997 ; Robinson 2004 ; Caldwell, Hall et Wilkinson 2010.

L'île de Lewis, balayée par les vents, a livré en 1831 le trésor de pièces d'échecs le plus précieux jamais découvert. Le quotidien d'Edimbourg *The Scotsman*, évoquant cette trouvaille, explique qu'un « paysan du coin, creusant dans un banc de sable », a mis au jour soixante-dix pièces. Il ne fait guère de doute que ce trésor était enseveli depuis longtemps, car la surface des pièces présentait un veinage dû à l'action de la végétation. Mais l'histoire de cette découverte donna rapidement lieu à des légendes. Certains ont vu un lien avec un couvent de bénédictines, les « femmes noires » de Uig (par allusion à leurs habits noirs). D'autres ont prétendu qu'un méchant berger avait tué un marin naufragé et lui avait volé son sac de pièces d'échecs. D'autres encore que le trésor avait été mis au jour par une vache qui paissait. Un marchand écossais vendit quatre-vingt-deux pièces au British Museum à Londres en 1831 ; onze autres furent acquises en 1888 par le National Museum of Scotland à Edimbourg.

Il est probable que ces pièces ont été sculptées à Nidaros (Trondheim), en Norvège. Connue pour son commerce de défenses de morse, la ville était aussi le lieu où étaient couronnés les rois de Norvège, dont dépendait l'île de Lewis au XII^e siècle. Les pièces en ivoire de morse trouvées à Trondheim, et notamment une reine aujourd'hui perdue, ressemblent beaucoup à celles de Lewis. Les objets sculptés dans cet ivoire étaient expédiés vers l'est en direction de la Russie, et vers l'ouest en direction de la mer d'Irlande en contournant les Hébrides. Le fait que ce trésor du XII^e siècle contenait aussi des pièces d'autres jeux ainsi qu'une boucle de ceinturon laisse penser qu'il appartenait à un marchand qui faisait le commerce d'ivoire de morse plutôt qu'à un riche habitant de Lewis passionné d'échecs. A Kircudbright, sur la côte ouest de l'Ecosse non loin de Dumfries, il existait au XIII^e siècle un sculpteur sur os qui fabriquait des pièces d'échecs (cité dans Murray 1913, p. 420, qui transcrit le texte latin). La proximité de la mer d'Irlande donne à penser que son entreprise bénéficiait du commerce maritime, et les pièces de Lewis s'inscrivent probablement dans ce contexte.

Parmi les pièces retrouvées, seuls les pions sont non figuratifs ; leurs tailles et leurs formes variées indiquent peut-être que le trésor

contenait plus de quatre jeux complets. L'équivalent des tours dans les échecs modernes apparaissent ici sous la forme de fantassins. Chacun d'eux a un bouclier et un casque particulier. Selon les légendes nordiques du Moyen Âge, l'un de ceux que l'on voit ici (inv. 1101.124) représente un berserker, c'est-à-dire un combattant qui a une telle envie de se battre qu'il ne peut se retenir qu'en mordant le haut de son bouclier. Dans ce lot de Lewis, chaque cavalier monte un cheval dont la crinière est particulièrement hirsute ; ces chevaux, comme ceux d'Islande aujourd'hui, sont typiques des races septentrionales robustes de l'époque.

Les jeux d'échecs de Lewis figurent parmi les premiers – et certainement les plus importants – à comprendre des évêques, qui remplacent les éléphants de la tradition indienne, perse et islamique. De même, la reine remplace les vizirs encore présents dans l'Espagne islamique. Le trône finement travaillé de ces reines est différent sur chacune de ses faces, et il l'est aussi du trône du roi et des évêques assis. Enfin, les rois tiennent tous leur épée en travers de leurs genoux. Cet exemplaire particulier se distingue par sa barbe.



Cat 57- Jeu de 52 cartes

Pays-Bas du Sud, vers 1470-1480

Peinture et encre sur papier

H. 12, 1 ; l. 7 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, The Cloisters

Bibliographie sélective : Hoffmann 1985, p. 40-43, fig. 13 ; Parker 1985, p. 171, fig. 12 ; Varekamp 1985-1986 ; Husband 1994, fig. 4, 36, 42-43, 45, 47 ; Barnet et Wu 2005, n° 99, p. 138.

Rarissime ensemble de cartes à jouer peintes, ce jeu compte cinquante-deux cartes de quatre couleurs représentant l'équipement nécessaire au chien de chasse : cors de chasse, colliers de chiens, laisses de chiens et collets. Le format ovale de ces cartes est très inhabituel. Bien que peintes, elles n'ont pas le caractère luxueux des autres jeux peints connus, le fond de la carte étant laissé blanc sans feuille d'or. De plus, l'utilisation de patrons pour répéter les motifs des points incite à penser à une production intermédiaire. Les cartes sont dans un très bon état de conservation et ne semblent pas avoir beaucoup servi.

Stylistiquement, les figures s'apparentent à des modèles flamands déjà en usage vers 1450. Timothy Husband a en effet rapproché le valet de laisses de chien d'un roi du panneau droit du triptyque de Bladelin de Rogier van der Weyden. Les costumes extravagants laissent penser à une satire de l'art somptuaire de la cour bourguignonne.



Cat 63- Le Chariot, carte d'un jeu de tarot

Ferrare (?), vers 1450

Peinture, feuille d'or et d'argent et encre sur papier

H. 17 ; l. 8, 2 cm

Issy-les-Moulineaux, Musée français de la Carte à jouer

Bibl. : Ortelli, 1996, fig. 10, p. 198 ; Depaulis, 2010, p. 264, 268-69

Constituant un des atouts du tarot, le Chariot est ici représenté en deux registres, la figure du triomphe tenant l'épée et un globe et deux cavaliers menant le char. Le style de cette carte se rapproche de l'art ferrarais, notamment des Muses peintes par Cosmè Tura pour le Studiolo de Belfiore ou des enluminures de la Bible de Borso d'Este par Taddeo Crivelli. Le caractère luxueux de la carte laisse en effet penser à une commande des princes de Ferrare, Leonello ou Borso. Le Chariot appartient à un jeu de tarots dont subsistent encore trois autres cartes, la dame de coupe et le cavalier de denier du Musée Narodowe de Varsovie (ancienne collection Potocki) et une dame de denier passée en vente en 2005, qui possèdent les mêmes caractéristiques stylistiques.



Cat 78 - Dé

I^{er}-II^e siècle

Cristal de roche

H. 0,9 cm

Londres, British Museum, Greece and Rome

Bibliographie : Walters 1926, n° 4000

Comme pour celui ayant appartenu à la collection d'Edme Durand (cat. 75), le matériau de ce dé cubique, aux points incisés allant de 1 à 6, témoigne d'une réelle volonté de raffinement. .



Cat 105 - Amphore

Attribuée au Peintre de Lysippidès

Athènes, vers 530 avant J.-C.

Terre cuite

H. 46,7 cm

Londres, British Museum, Greece and Rome

Bibliographie sélective : Walters 1893, n° B 211 ; Walters 1929, n° 4 III H et pl. 49, 3 ; Walters, Forsdyke et Smith 1929, n° B 211.

Ce vase à figures noires attribué à un artiste conventionnellement nommé Peintre de Lysippidès (proche du cercle du Peintre d'Andokidès) appartient au corpus très restreint formant la suite immédiate de l'œuvre d'Exekias, artiste athénien actif vers 540 avant J.-C.

La composition de ce vase doit en effet beaucoup à l'art d'Exekias. On y reconnaît la forme élégante de l'amphore renflée, révélatrice de l'importance accordée à l'art du potier. On retrouve également, comme dans l'œuvre d'Exekias, l'attention minutieuse portée

aux moindres détails du décor, comme le démontrent la délicatesse graphique des palmettes, fleurs de lotus, méandres et dents-de-loup ornant le col et le bas de la panse, mais aussi la qualité de la calligraphie (mots en béotien) et enfin l'élégance légère des grandes spirales ornant la panse en dehors des scènes historiées. Toutes ces caractéristiques décoratives sont très proches de celles d'une amphore signée d'Exekias, en tant que potier cette fois, représentant Achille et Penthésilée, elle aussi conservée au British Museum (inv. 1836, 2-24.127).

L'amphore du peintre de Lysippidès est d'autant plus liée à l'œuvre du maître qu'elle présente sur sa face A la citation de son amphore du Vatican figurant la partie d'Achille et Ajax pendant la guerre de Troie (sur la face B : Héraclès guidé vers l'Olympe par Athéna). Hasard miraculeux de l'archéologie des tombes étrusques que celui qui nous permet aujourd'hui de connaître non seulement le modèle, mais aussi cette version d'une proximité saisissante, au point que l'on peut imaginer que son auteur fréquenta l'atelier d'Exekias.

La splendeur artistique du vase du Peintre de Lysippidès érige cette œuvre au rang de grande peinture de la fin de l'époque archaïque, sans doute exécutée pour un commanditaire de prestige qui appréciait une iconographie symbolisant l'univers héroïque et les plaisirs ludiques aristocratiques.



Cat 125. Luce de Gast

Roman de Tristan en prose

« Tristan et Yseult buvant le filtre d'amour et jouant aux échecs », fol. 239

France vers 1470

Manuscrit

H. 44 ; l. 38, 5 cm

Paris, Bibliothèque Nationale de France, Fr 112

Bibliographie sélective : Delisle 1878, n° 112

Cet exemplaire enluminé du roman en prose de Tristan (attribué à Luce de Gast) présente une iconographie exceptionnelle dans la mesure où elle ne correspond pas à l'illustration littérale d'un passage écrit de ce grand texte courtois de la littérature médiévale. Si les peintres ont souvent montré Tristan et Yseult jouant aux échecs (voir par exemple le Tristan en prose enluminé vers 1470, BnF, Fr. 102, fol. 66), ce manuscrit est l'un des rares (avec BnF, Fr. 99, fol. 1 ; cat. 45) où la partie ait lieu lors du voyage vers le royaume de Marc en Cornouaille.

Le manuscrit se caractérise par la grande qualité d'exécution de ses pages, dans lesquelles le texte admirablement calligraphié est rythmé par de superbes marges en partie basse des feuillets et par des enluminures que le peintre a dotées d'une poésie singulière. La chose est particulièrement sensible avec cette image d'une nef qui vogue sur des vaguelettes laissant voir par transparence les ondes bleues et dans laquelle ont pris place les deux amants et leurs serviteurs. Au centre se trouve une table au plateau orné d'un échiquier. Tandis qu'Yseult déplace une pièce blanche d'un geste vif, Tristan boit dans une grande coupe le philtre amoureux de Brangien.



Cat 128 - Boîte de jeu au nom d'Imenmès

20 cases et senet

Égypte, vers 1300 avant J.-C.

Bois

H. 10, 5 ; L. 10, 5 cm

Paris, Musée du Louvre

Bibliographie sélective : Pusch 1979, p. 64-66, 208-213 ; Barbotin 2005, p. 70-71.

Cette boîte de jeu est une version délicate du jeu recto-verso (20 cases et senet) caractéristique du Nouvel Empire. Comme toujours, le jeu de 20 cases se trouve sur la surface supérieure. Ce sont les noms et titres d'Imenmès qui indiquent les cinq cases particulières, espacées de manière systématique de quatre cases. Des inscriptions funéraires ornent les longs côtés et, sur l'un des petits côtés, Imenmès est représenté en train de jouer pendant qu'un échanton lui tend une coupe à boire. L'exécution détaillée du jeu permet de distinguer les deux catégories de pions – en bobine et coniques – tandis que deux osselets sont visibles sous la table. Ce type de scène décrivant le défunt jouant contre un adversaire invisible pour gagner l'au-delà illustre le chapitre XVII du *Livre des Morts*. Jouer au senet faisait partie des rites funéraires, comme l'indiquent les textes et les nombreuses boîtes de jeu retrouvés dans les tombes.



LISTE DES ŒUVRES

SECTION 1: LES ORIGINES

1 - Plateau de jeu ou table d'offrandes provenant d'El-Mahasna
Égypte, Nagada I (3800-3500 av. J. -C.)
Argile
H. 11, 5 ; L. 20, 5 cm
Bruxelles, Musées Royaux d'Art et d'Histoire, inv. E2957

SECTION 2: JEUX DE LA MÉDITERRANÉE ORIENTALE À L'OCCIDENT MÉDIÉVAL

2. Jeu du serpent ou Mehen

2 - Plateau de mehen
Égypte, époque thinite (3100-2700 av. J. -C.)
Calcaire
D. 37 ; H. 7 cm
Londres, British Museum, Ancient Egypt and Sudan

3 - Billes provenant de Zaouiet el-Maïetin
Égypte, Nagada II (3500-3100 avant J. -C.)
Pierre
D. 1, 10 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

Pions en forme de lion et lionne provenant d'Abou Roach
Égypte, Époque thinite, le dynastie (3100-2850 avant J. -C.)
Ivoire d'éléphant
H. 5 ; L. 9, 2 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

4 - Bâtonnets de lancer provenant de Thèbes
Égypte, Nouvel Empire, milieu de la 18^e dynastie
Os
L. 18 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

2.2 Jeu du Passage ou Senet

5 - Nina de Garis Davies
La reine Néfertari jouant au Senet dans la Vallée des Reines
(Fac-similé)
Thèbes (Égypte), Nouvel Empire, règne de Ramsès II (1279-1213)
Détrempe sur papier réalisée lors de l'Egyptian expedition de
1921-1922
H. 43 ; L. 46 cm
New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Egyptian
Art

6 - Brique avec jeu de 30 cases provenant de Suse
Iran, II^e ou début du 1^{er} millénaire avant J. -C.
Terre cuite
H. 35, 8 ; L. 33 ; Ep. 6, 8 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

7 - Bloc avec variante de Senet provenant d'Episkopi
Phaneromeni
Chypre, Vers 2000 avant J. -C.
Calcaire
H. 32 ; L. 4 ; Ep. 8 cm
Nicosie, département des Antiquités de Chypre (dépôt à La Tour-
de-Peilz, Musée Suisse du Jeu)

8 - Bloc biface avec variantes de senet et de mehen provenant d'Episkopi Phaneromeni

Chypre, Vers 2000 avant J. -C.

Calcaire

H. 30 ; L. 18 ; Ep. 8 cm

Nicosie, département des Antiquités de Chypre (dépôt à La Tour-de-Peilz, Musée Suisse du Jeu)

9 - Boîte de jeu de senet au nom d'Aménophis III

Égypte, vers 1750 avant J. -C.

Ossature en bois, placage en faïence

H. 5, 5 ; L. 21 cm

New York, Brooklyn Museum, Charles Edwin Wilbour Fund 49. 56a-b

10 - Pions en forme de lions et de chacals

Égypte, Nouvel Empire et 26^e dynastie (chacals)

Ivoire et bois (lions), faïence (chacals)

H. 3, 2 ; L. 2, 7 cm et H. 4, 4 ; D. 3, 5 cm

Londres, British Museum, Ancient Egypt and Sudan

11 - Osselet

Égypte, époque romaine

Calcaire

L. 3, 15 ; l. 2, 13 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

2.3 Jeu de 20 cases

12 - Jeu royal d'Ur

Ur (Irak), 2600-2400 av. J. -C.

Bois, coquillage, lapis-lazuli et calcaire

L. 30 ; P. 11 ; Ep. 2, 4 cm

Londres, British Museum, Middle East

13 - Brique avec jeu de 20 cases, inscrite au nom d'Illum-ishar provenant de Mari (Syrie)

Mésopotamie, XXI^e-XVIII^e siècle avant J. -C.

Terre cuite

L. 30, 5 ; L. 24 ; H. 7, 2 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

14 - Pions coniques et bâtonnets de lancer provenant d'Ugarit, Syrie

Levant, Bronze récent, XVI^e-XIII^e siècle av. J.-C.

Bleu égyptien et faïence (pions) et ivoire (bâtonnet)

L. 7 ; D. 1 cm et D. 2, 80 cm

Paris, Musée du Louvre, département des Antiquités orientales

15 - Pions coniques, en bouton, à tête de lion, en forme de captifs ou de Bès

Égypte, Nouvel Empire (vers 1550-1069 avant J. -C.)

Faïence égyptienne

H. 2, 63 ; L. 1, 47 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités Égyptiennes

16 - Tétraèdres et pions provenant de Suse

Iran, vers 3000 avant J. -C.

Terre cuite

H. 1, 7 à 1, 9 ; L. 1, 6 à 1, 9 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

17- Pions provenant de Khorsabad ou Tell Guirgor (Irak)

Assyrie, époque néo-assyrienne, début du I^{er} millénaire avant J. -C.

Verre et faïence

H. 1, 1 et 1, 4 ; D. 1, 2 et 1, 8 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

18- Boîte de jeu dédiée à Taia et sa famille

Égypte, Nouvel Empire, 18^e dynastie, règnes de Thoutmosis IV- Amenophis III (vers 1550-1295 avant J. -C.)

Bois

l. 47 ; L. 13, 3 ; H. 9, 8 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Egyptian Art, inv. 12. 182. 72a-b

19- Jeu de 20 cases, pions et osselets provenant de Deir el-Médineh

Égypte, Nouvel Empire, vers 1500-1200 avant J. -C.

Calcaire et faïence

l. 19, 80 ; L. 12 ; Pr. 4, 20 cm et L. 4 à 4, 5 ; l. 2, 2 à 2, 15 ; H. 1, 7 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

2.4 Jeu de 58 trous

20 - Jeu de 58 trous de provenance de Suse

Iran, II^e ou début du I^{er} millénaire avant J. -C.

Terre cuite

L. 7, 2 ; l. 4, 8 ; Ep. 2, 4 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

21- Jeu du chien et du chacal

Thèbes (Égypte), 1810 – 1700 avant J. -C.

Ivoire, ébène

H. 6, 3 ; L. 15, 3 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Egyptian Art

22 - Jeu de 58 trous provenant d'Ur (Irak)

Mésopotamie, 700-550 avant J. -C.

Terre cuite

l. 10, 2, L. 10, 2 ; Ep. 2, 4 cm

Londres, British Museum, Middle East

2.5 Jeux de lignes antiques

23 - Maître de Caylus

Kyathos avec Soldats en armes jouants

Athènes, vers 530 avant J. -C.

Terre cuite

H. 46, 7 cm

Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire, inv. R2512

24 - Pions en forme de volaille, avec vue d'architecture et avec Victoire

Époque romaine

Os

L. 2, 7 ; l. 3, 2 cm

Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

Pions au nom de Vespasien

Époque romaine

Os

D. 3, 2 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

25 - Miroir provenant de Palestrina

Étrurie (Italie), III^e-II^e siècle avant J. -C.

Bronze

L. 8 pouces ; D. 4 pouces

Londres, The British Museum, Greece and Rome

26 - Jeu des douze signes provenant de Rome (Italie)

Rome (Italie), III^e-IV^e siècle

Marbre

H. 55 ; L. 82 ; Ep. 3, 2 cm

Rome, musée du Capitole

2.6 Jeu de marelle

27 - Jeu de marelle (?) provenant de Suse

Iran, époque d'Uruk, IV^e millénaire av. J. -C

Terre cuite

L. 19, 2 ; l. 14, 7 ; Ep. 3, 5 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

28 - Pilette d'hypocauste avec marelle provenant de Trèves

Trèves (Allemagne), II^e-III^e siècle

Terre cuite

L. 20 ; l. 20 cm

Trèves, Rheinisches Landesmuseum

29 - Pions polylobés dont un converti en broche provenant de Blois

France, milieu IX^e-milieu X^e siècle.

Bois de cerf et fer

D. 1, 7 à 4 cm ; Ep. 0, 7 à 2, 5 cm

Blois (Loir-et-Cher), musée de Blois

30 - Boîte à jeux

Europe septentrionale (France ?, Allemagne ?), vers 1500 ?

Ébène et noyer incrusté d'ivoire

L. 39, 9 ; l. 24, 2 ; Ep. 6 cm

Paris, musée de Cluny

31 - Pions à décor d'ocelles

Époque romaine ou médiévale

Os

D. 3, 6 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

32 - Pion à décor d'oiseau

Europe du Nord, XI^e-XII^e siècle

Bois de cerf

D. 4, 2 cm

Paris, musée de Cluny

2.7 Le jeu des tables ou trictrac

33 - Plateau pour échecs et trictrac

Italie du Nord (plateau) et Pays-Bas méridionaux ou Bourgogne (cadre), fin du XV^e siècle

Ivoire partiellement peint, ébène

L. 65 ; l. 65 ; Ep. 5 cm

Florence Museo nazionale del Bargello

34 - Boîte à jeux

Allemagne, vers 1300

Bois peint et fer

H. 9, 2 ; L. 26, 4 ; l. 7, 9 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, Medieval Art and The Cloisters

35 - Nicolas de Nicolai,

Manuel de jeu d'échecs des mérelles et des tables

France, XIV^e siècle

Encre rouge et noire sur parchemin

L. 15, 5 ; Ep. 3, 3 cm

Paris, BnF, département des Manuscrits

36 - Jeu de tables provenant de Saint-Denis (Seine-Saint-Denis)

Europe occidentale, milieu du XII^e siècle.

Os, bois de cerf (?) fer et bois

L. 60 ; l. 40 cm

Saint-Denis (Seine-Saint-Denis), Unité d'Archéologie de la ville de Saint-Denis

37 - Pions à décors géométriques

Europe du Nord, XI^e XII^e siècle

Bois de cerf

D. 4, 5 cm

Paris, musée de Cluny

38 - Pion à décor d'oiseau

Europe du Nord, XI^e siècle

Bois de cervidé

D. 3, 4 cm

Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

39 - Pion à décor de créature mitrée chevauchant un monstre marin

Cologne ? (Allemagne), deuxième moitié du XII^e siècle

Ivoire de morse

D. 5, 5 cm

Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art

40 - Pion à décor de chevalier chevauchant un coq

Cologne ? (Allemagne), fin du XII^e siècle

Ivoire de morse

D. 5, 5 cm

Paris, musée de Cluny

41 - Pion à décor de griffon provenant de la place Baudoyer à Paris

France, fin XI^e-début XII^e siècle.

Bois de cerf

D. 5, 1 cm

Paris, département d'histoire de l'art et d'archéologie de la ville de Paris (fouille de la Place Baudoyer).

42 - Pion avec Judith et Holopherne provenant des environs de Bayeux (Calvados)
Normandie ?, XII^e siècle
Ivoire d'éléphant
D. 5, 7 ; Ep. 1, 1 cm
Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art

43 - Albrecht Dürer
Couple assis jouant au tric-trac et dame debout jouant aux échecs
Nuremberg, vers 1492-1493
Dessin à la plume et encre brune
L. 13, 6 ; H. 10, 2 cm
Paris, BnF, département des Estampes

2.8 Le jeu des Echecs : pions et plateaux

44 - Yusuf Al Bahili
Pièce d'échec : fou ou roi
Inde, VIII^e- IX^e siècle
Ivoire d'éléphant
H. 15, 5 ; D. 8, 9 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

45 - Pièce d'échec : fou
Amalfi ou Salerne (Italie), fin du XI^e siècle
Ivoire d'éléphant
H. 3, 9 ; L. 2, 5 ; Ep. 1, 1 cm
Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art

46 - Evrard d'Espingues
Roman de Tristan en prose attribué à Luce de Gast : Palamède secourant Elias le Saxon
Ahun (Creuse), 1463
Enluminure et encre sur vélin
L. 34 ; Ep. 18 cm
Paris, BnF, département des Manuscrits

47- Sperandio de Mantoue
Médaille à l'effigie de Guido Pepoli sur l'avvers et avec Evilmerodach, roi de babylone jouant aux échecs avec un philosophe sur le revers
Bologne, 1485
Bronze
D. 7 cm
Paris, département des Monnaies, Médailles et Antiques

48 - Pièces d'échecs : cavalier et deux rois ou reines ?
Égypte ou Italie du Sud (côte amalfitaine), X^e-XI^e siècle
Ivoire d'éléphant
H. 3, 9 à 5, 5 cm ; D. 3, 6 à 5 cm
Londres, The British Museum, Middle East Department

49 - Pièces d'échecs : roi ou reine, cavalier et pion provenant de Crèvecoeur-en-Auge (Calvados)
Égypte, Europe méridionale ou septentrionale, X^e-XI^e siècle
Ivoire de morse
H. 2, 3 à 3, 7 cm, L. 3, 1 à 4, 1 cm ;
l. 2, 3 à 3, 1 cm ; diam. 1, 6 cm
Crèvecoeur-en-Auge (Calvados), fondation Schlumberger

50 - Pièces de jeu d'échecs provenant de l'île de Lewis (Hébrides, Écosse)
Scandinavie, milieu du XII^e siècle
Ivoire de morse
H. 4 à 10 cm
Londres, The British Museum, Prehistory and Europe

51 - Pièce d'échecs : fou
Europe du Nord (Cologne ?, Angleterre ?), première moitié du XII^e siècle
Ivoire de morse
H. 5, 2 cm
Paris, musée de Cluny

52 -Pièce d'échecs (roi) provenant de la motte de Loisy (Saône-et-Loire)
Centre de la France, début du XI^e siècle.
Bois de cerf
H. 5 ; L. 2, 3 ; l. 2, 3 cm
Mâcon (Saône-et-Loire), musée des Ursulines

53. Jeu d'échecs provenant de Noyon
France, première moitié du XI^e siècle
Bois de cerf
H. 3, 1 à 7, 8 cm
Noyon (Oise), Musée du Noyonnais

54 - Jacques de Cessole (traduction par Jehan de Vignay)
Le Livre de la Moralité des nobles hommes et des gens du peuple sur le jeu des échecs dit Jeu des échecs moralisés
Paris, fin du XIV^e-début du XV^e siècle
Peinture et encre sur vélin
H. 28 ; L. 21, 5 ; Ep. 3 cm
Paris, BnF, département des Manuscrits

55 - Pièces d'échecs : roi et fou
Scandinavie, XIV^e siècle
Os de baleine
H. 7, 5 ; l. 6, 5 cm
Paris, musée de Cluny

56 - 31 pièces de jeu d'échecs
Europe du Nord, vers 1500
Ivoire de morse et de cachalot
H. 4, 5 à 6 cm ; D. 3 à 3, 5 cm
Paris, musée de Cluny

2.9 Les cartes

57- Jeu de 52 cartes
Pays-Bas du Sud, vers 1470-1480
Peinture et encre sur papier
H. 12, 1 ; l. 7 cm
New York, Metropolitan Museum of Art, Medieval Art and The Cloisters

58 - Cartes à jouer
Nuremberg ? Première moitié du XVI^e siècle ?
Gravure sur bois colorisée au pochoir
H. 7 ; L. 10 cm
Paris, BnF, département des Estampes

59 - Maître dit des Cartes à jouer

Jeu de cartes (cinq couleurs : hommes et femmes sauvages, roses, daims et cerfs, ours et lion, oiseaux)
 Rhin supérieur, 1435-1445
 Gravure au burin
 H. 24, 5 ; L. 18, 5 cm
 Paris, BnF, Département des Estampes

60 - Cartes : roi de carreau et neuf de piques

Lyon ?, fin du XV^e siècle ou début XVI^e siècle
 Gravure sur bois, colorisée au pochoir
 Paris, musée de Cluny

61 - Cartier G. S (Gilles Savouré ?)

Fragment d'un carton moulé et peint d'un jeu de carte
 Lyon, fin du XV^e siècle
 Gravure sur bois, colorisée au pochoir
 H. 50 ; L. 35 cm
 Paris, BnF, département des Estampes

63 - Plat à décor de joueurs de cartes

Italie du Nord (Ferrare ou Bologne), fin du XV^e siècle
 Terre cuite
 D. 30 cm
 Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art

64- Carte

Italie du Nord, seconde moitié du XV^e siècle
 Parchemin enluminé sur carton
 H. 16, 5 ; L. 8, 4 ; Ep. 0, 14 cm
 Paris, musée de Cluny

65 - Antoine de Logeriera (1495-1518)

Jeu de cartes à enseignes espagnoles (quatre couleurs : épée, coupe, denier, bâton)
 Toulouse, début du XVI^e siècle
 Gravure sur bois colorisée au pochoir
 H. 34 ; L. 26 cm
 Paris, BnF, département des Estampes

66 - Le Chariot, carte d'un jeu de tarot

Ferrare ? Vers 1450
 Peinture à tempera à l'œuf, feuille d'or et d'argent (revers), dessin à l'encre sur papier
 H. 17 ; l. 8, 2 cm
 Issy-les-Moulineaux, Musée français de la Carte à jouer

SECTION 3 : ARCHÉOLOGIE DES ACCESSOIRES DU HASARD

3.1 Osselets et dés**67 - Fragment d'orthostate provenant de Karkemish (Turquie)**

Karkemish (Turquie), royaume néo-hittite, vers 790 avant J. -C
 Basalte
 H. 28 ; L. 19 ; Pr. 9, 8 cm
 Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

68 - Osselets provenant d'Ugarit (Syrie)

Levant, Bronze récent, XVI^e-XIII^e s. av. J.-C
 Os
 L. 4, 5 et 3, 2 ; l. 2, 4 et 2, 3 ; Ep. 1, 1 et 1, 5 cm
 Paris, musée du Louvre, Département des Antiquités orientales

69 - Osselet

Égypte romaine
 Pierre noire
 l. 3, 15 ; L. 2, 13 ; Pr. 1, 60 cm
 Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

70 - Pyxide à décor de joueuses d'osselets

Athènes, dernier quart du V^e siècle avant J. -C.
 Terre cuite
 H. 11, 4 ; D. 12, 1 cm
 New York, The Metropolitan Museum of Art, Department of Greek and Roman Art

71 - Boîte à osselets et osselets provenant de Cymé (Turquie)

Eolide, Turquie, milieu du I^{er} siècle avant J. -C.,
 Terre cuite vernissée noire
 H. 5 cm
 Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

72 - Osselets

I^{er}-II^e siècles
 Verre
 H. 1, 5 cm
 New-York, Metropolitan Museum of Art, Department of Greek and Roman Art

73 - Osselets provenant d'Izmir

Smyrne (Turquie), période romaine
 Verre
 L. 0, 8 cm
 Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

74 - Osselet

Égypte romaine
 Ivoire d'hippopotame
 L. 3 cm
 Paris, musée du Louvre, département des antiquités grecques, étrusques et romaines

75 – Dés provenant de Suse
Iran
Os, ivoire, terre cuite
H. 1, 3 à 6, 5 ; l. 1, 3 à 4, 85 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

76 - Dés provenant d'Edfou
Égypte, période romaine ?
Calcaire, os ou plâtre
H. 2 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

77 - Dé perforé
Période romaine
Os
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

Dés
Périodes hellénistique et romaine
Terre cuite, os, ambre et cristal de roche
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

78 - Dés
Période romaine
Pierre fine bleutée
H. 1 à 3 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

79 - Dé
I^{er}-II^e siècle
Cristal de roche
Londres, The British Museum, Greece and Rome

80 - Dé oblong
Période romaine
Os
L. 3 pouces ; D. 1 cm
Londres, The British Museum, Greece and Rome

Dé oblong
Période romaine
Os
l. 8, 5 ; Ep. 1 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

81 - Dé rhomboïde provenant de Boscoreale (Italie)
Empire romain, I^{er} siècle
Os
L. 3 ; l. 3 cm
Londres, The British Museum, Greece and Rome

82 - Pièces de jeu en forme de babouin
Égypte, époque ptolémaïque (332-30 avant J. -C.)
Os
H. 3, 4 ; L. 1, 9, Pr. 1, 7 cm
New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Egyptian Art

83 - Dé anthropomorphe de Lyon
Gaule romaine, I^{er}-II^e siècle
Bronze
H. 0, 5 pouces
Londres, The British Museum, Greece and Rome

84- Dés à jouer provenant de Saint-Denis
France, XIII^e-XVI^e siècle.
Os
H. 0, 6 à 0, 9 cm
Saint-Denis (Seine-Saint-Denis), Unité d'Archéologie de la ville de Saint-Denis

85 - Manche de couteau : jeune homme jouant aux dés provenant de Saint-Denis (Seine-Saint-Denis)
Europe occidentale, vers 1300
Ivoire d'éléphant
L. 9, 4 ; l. 1, 3 cm
Saint-Denis (Seine-Saint-Denis), Unité d'Archéologie de la ville de Saint-Denis

86 - Dé ou boule à jouer ?
XVII^e -XVIII^e -siècle ?
Ivoire de morse
Paris, musée de Cluny

3.2 Découvertes récentes

87 - Pièces d'échecs (roi, reine, fou, cavalier et tour et six pions) provenant de Charavines (Isère)
Premier quart du XI^e siècle
Bois de cerf et bois (noisetier, saule et aulne)
D. 2, 7 à 3, 5 ; H. 1, 6 à 3, 8 cm
Grenoble, Musée Dauphinois (Isère)

Deux médaillons (pions ?) provenant de Charavines
Europe occidentale, première moitié du XI^e siècle
Émail champlevé
D. 2, 7 à 3, 5 ; H. 1, 6 à 3, 8 cm
Grenoble, Musée Dauphinois (Isère)

88 - Pièce d'échecs (roc) provenant de « La Mothe » Pineuilh (Gironde)
France, 2^e moitié du XI^e siècle
Bois de cerf
H. 3 à 6 ; D. 4 à 4, 6 cm
Bordeaux, Drac Aquitaine, service régional de l'archéologie

Pièce d'échecs (roc) provenant du château de Fréteval (Loir-et-Cher)
France, XI^e-XIII^e siècle
Bois de cerf
H. 1, 7 cm
Vendôme, musée de Vendôme

89 - Pièces d'échecs, pions, dés et flèches d'un tablier de trictrac provenant de Boves
France, X^e-XII^e siècle.
Os, bois de cerf et cristal de roche
Amiens (Somme), laboratoire d'archéologie et d'histoire, Université de Picardie Jules Verne.

90 - Pièces d'échecs provenant du château de Bressieux (Isère)
France, XIII^e-XIV^e siècle.
Bois de cerf et os
Roi : H. 2, 4 cm ; Tour : H. 1, 5 cm ; Cavalier : H. 1, 5 cm
Grenoble (Isère), musée Dauphinois

SECTION 4 : JEUX, ALLÉGORIE DU MONDE

91 - Pièces d'échecs et pions de trictrac provenant de Douai (Nord)

Nord de la France, X^e-XIV^e siècle.

Bois de cerf, os et pierre veinée (calcédoine ?)

H. 2, 1 à 5, 3 ; L. 1, 9 à 4, 6 cm ; Ep. 0, 5 à 2, 3 cm

Douai (Nord), Communauté d'agglomération du Douaisis,
Direction de l'archéologie préventive

92 - Pièces d'échecs (un fou ou une tour, deux cavaliers et un pion) provenant de Witchampton (Angleterre)

Europe du nord ou Angleterre, fin du XI^e siècle

Os de cétacé

H. 8 ; L. 5 cm

Londres, The British Museum, Prehistory and Europe

93 - Pièces d'échecs (cavalier, vizir, roi et tour) provenant de Châteinois (Vosges)

Europe occidentale, XI^e siècle

Bois de cerf

H. 4, 7 à 5, 9 ; D. 3, 5 à 4, 9 cm

Paris, musée de Cluny

94 - Fou d'échecs converti en sifflet

Monde islamique et/ou Europe occidentale, deuxième moitié du XV^e siècle.

Ivoire d'éléphant

H. 3, 2 ; D. 2, 3 cm

Château-Thierry (Aisne), Unité d'Archéologie

95 - Pièces d'échecs, pions de trictrac ou de mèreselles, dés et mérellier du castrum d'Andone (Charente)

France, Fin du X^e- premières décennies du XI^e siècle.

Os, bois de cerf et calcaire

Pièces d'échecs : H. 1, 9 à 3 cm ; dés : H. 2 cm ; pions : D. 2, 5 à 4 cm

Angoulême (Charente), Musée des Beaux-Arts

96 - Pions de trictrac provenant de Tours (Indre-et-Loire) France, XI^e-XII^e siècle.

Bois de cerf, os et ivoire de morse

D. 4, 1 à 5, 5 cm ; Ep. 0, 1 à 0, 9 cm

Château de Tours (Indre-et-Loire), Laboratoire d'archéologie urbaine de Tours

97 - Pion et quatre dés provenant du château d'Orville à Louvres (Val d'Oise)

France, fin XIV^e-début XV^e siècle

Os

H. 0, 4 ; L. 0, 4 cm

Louvres (Val d'Oise, France), ARCHEA, musée d'Archéologie en Pays de France

98 - Pièces de jeux provenant de Mayenne (Mayenne)

France, X^e-XII^e siècle.

Bois de cerf, ivoire, os et alliage cuivreux

Tablier : L. 52 ; l. 34 cm ; pions : H. 2 à 4, 5 cm ; dés : H. 2 cm

Mayenne (Mayenne), Musée du château

4.1 Des jeux de rois et de héros

99 - Jeu de 58 trous provenant de Ninive ou Nimrud (Irak) au nom d'Assaradon

Assyrie, VII^e siècle av. J. -C.

Marbre

L. 12 ; l. 15 ; Ep. 7, 5 cm

Londres, The British Museum, Middle East

100 - Pion inscrit au nom d'Hatchepsout provenant de Thèbes Égypte, Nouvel Empire, 18^e dynastie, règne d'Hatchepsout et Touthmosis III (1479-1458 avant J. -C.)

Jaspe rouge

H. 3, 2 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Egyptian Art

101 - Peintre de Lysippidès

Achille et Ajax jouant

Athènes, vers 530 avant J. -C.

Terre cuite

H. 46, 7 cm

Londres, The British Museum, Greece and Rome

102 - Tarots dit de Charles VI (Valet d'épée, Empereur, Pape, Lune, Force, Justice, Pendu)

Italie du Nord, vers 1460

Peinture a tempera à l'œuf, feuille d'or et d'argent, dessin à l'encre noire sur papier

H. 38 et 58 ; L. 26 et 38 cm

Paris, BnF, Département des Estampes

103 - Chronicon a mundi creatione ad annum Christi 1320

Venise, premier quart du XIV^e siècle

Encre rouge et noire sur parchemin

l. 43 ; Ep. 6 cm

Paris, BnF, département des Manuscrits

104 - Pièces d'échecs du « Jeu de Charlemagne » (roi, reine, fou, tour, cavalier et pion)

Amalfi ou Salerne (Italie), fin du XI^e siècle

Ivoire d'éléphant

Roi : H. 15, 2 ; D. 10, 2 cm ; Reine : H. 13, 5 ; D. 9, 7 cm ; Éléphant : H.

11, 7 ; L. 3 ; D. 8, 6 cm ; Ep. Quadriges : H. 12, 3 ; L. 5, 1 ; D. 7, 8 cm ;

Cavalier : H. 12, 2, L. 4, 2 ; D. 8, 4 cm ; Fanta : H. 7, 3 ; D. 4, 8 cm

Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

105 - Pièce d'échec : roi

Amalfi ou Salerne, début du XII^e siècle

Ivoire d'éléphant

H. 7 ; D. 7, 7 cm

Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art

106 - Pièce d'échec (reine) ? et reliquaire ?

France de l'Est, fin du XI^e siècle

Ivoire d'éléphant

H. 8, 7 ; D. 5, 2 cm

Paris, musée de Cluny

107 - Échiquier dit Jeu de Saint Louis

Allemagne méridionale ? (plateau) et France ? (pièces), Fin XV^e siècle, XVII^e siècle (têtes d'anges) et XIX^e siècle (frise des flancs du tablier)

H. 6, 5 ; L. 43 cm ; rois : H. 6, 20 cm ; dés : H. 3, 5 cm

Cristal de roche, quartz, bois, argent et bronze

Paris, musée de Cluny (déposé au département des Objets d'art du musée du Louvre)

108 - Maître de l'Épître Othéa

Christine de Pizan, Épître Othéa

Paris, vers 1405

l. 27, 5 ; Ep. 3, 5 cm

Enluminure et encre sur vélin

Paris, BnF, département des Manuscrits

109 - Nicolo di Pietro

Saint Augustin et Alypius reçoivent la visite de Ponticianus, élément de tableau d'autel de l'église San Agostino de Pesaro (Italie)

Marches (Italie), début du XV^e siècle

Paris, musée du Louvre, département des peintures, en dépôt au musée des Beaux-Arts de Lyon (acquis par datation en 2007)

110 - Pédagogue tenant un sac à osselets

Attique, vers 300 avant J. -C.

Argile

H. 18 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

4.2 Allégorie du combat

111 - Jeu de 58 trous

Luristan (Iran), début du I^{er} millénaire avant J. -C.

Terre cuite

H. 1, 9 ; L. 8, 6 ; l. 6, 8 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

112 - Jeu de 58 trous de Ras el-Aïn (Syrie)

Période néo-assyrienne, VIII^e ou VII^e siècle avant J. -C.

Terre cuite

H. 2, 9 ; L. 6, 2 ; Pr. 6, 2 cm

Paris, Musée du Louvre, département des Antiquités orientales

113 - Pions en forme de captifs et de Bès

Égypte, Nouvel Empire (?) et Basse Égypte (vers 664-332 avant J. -C.)

Faïence égyptienne

H. 2, 63 ; l. 2, 47 cm

Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

114 - Cercle du peintre Nikoxenos

Amphore avec Soldats jouant devant Athéna

Athènes, dernier quart du VI^e siècle avant J. -C.

Terre cuite

H. 50 ; D. 28cm

Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

115 - Pion avec Hercule et Diomède

Cologne ? (Allemagne), milieu du XII^e siècle

Ivoire d'éléphant

D. 7 ; Ep. 2 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Medieval Art and The Cloisters,

Pion avec Hercule et Géryon

Cologne ? (Allemagne), milieu du XII^e siècle

Ivoire d'éléphant

D. 7 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Medieval Art and The Cloisters

116 - Pion avec Hercule et l'hydre de Lerne

Cologne ? (Allemagne), milieu du XII^e siècle

Bas-relief sur ivoire de morse

D. 5, 5 ; Ep. 1, 5 cm

Paris, musée de Cluny

117 - Pion avec Samson et les Philistins

Cologne ? (Allemagne), milieu du XII^e siècle

Ivoire de d'éléphant

D. 6, 3 ; Ep. 1, 3 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Medieval Art and The Cloisters

118 - Pion avec Samson et les renards

Cologne ? (Allemagne), milieu du XII^e siècle

Ivoire d'éléphant

D. 6, 3 ; Ep. 1, 2 cm

Paris, musée du Louvre, département des Bbjets d'art

119 - Pièce d'échecs avec combat d'un chevalier contre un dragon

Londres (Angleterre), vers 1250

Ivoire de morse

L. 7, 9 ; l. 6, 5 ; Ep. 3, 6 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Medieval Art and The Cloisters

120 - Boîte à jeux

Flandres ? Pays-Bas ?, deuxième tiers du XV^e siècle

Bas-relief sur ivoire d'éléphant

H. 7, 7 ; L. 16, 5 ; Pr. 13, 2 cm

Paris, musée de Cluny

121 - Maître dit des Cartes à jouer

Jeu de cartes

Rhin supérieur, 1435-1445

Gravure au burin

H. 30 ; L. 40 cm

Paris, BnF, département des Estampes

122 - Telman de Wesel
Jeu de cartes à quatre couleurs (œillets, ancolies, perroquets et lièvres)
Rhin inférieur, début du XVI^e siècle
Gravure au burin
H. 10 ; L. 5 cm
Paris, BnF, département des Estampes

123 - Guillaume de Tyr
Histoire des croisades
Flandres, vers 1460
Enluminure sur velin
H. 41 ; l. 30 cm
Genève, Bibliothèque

124 - Pièce d'échecs : tour
Angleterre, XII^e siècle
Ivoire d'éléphant
H. 13, 5 ; L. 9, 3 ; Pr. 7, 1 cm
Douai, musée de la Chartreuse

125 - Les joueurs d'échecs
France (Lyon ?), milieu du XV^e siècle
Verre et plomb
H. 54, 2 ; L. 54 cm
Paris, musée de Cluny

126 - Evrard d'Espingues
Roman de Tristan en prose attribué à Luce de Gast
France (Centre), vers 1470
Enluminure et encre sur velin
H. 44 ; l. 38, 5 cm
Paris, BnF, département des Manuscrits

127 - Valve de boîte à miroir : Jeu d'échecs
Paris, vers 1300
Ivoire d'éléphant
D. 11, 5 cm ; Ep. 0, 9 cm
Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art

128 - Maître ES
Le Jardin d'amour avec les joueurs d'échecs
Rhin supérieur, vers 1450-1460
Gravure au burin
Paris, BnF, département des Estampes

128 bis - Maître MZ
Le Grand Bal
Allemagne du Sud, 1500
Gravure au burin
H. 38 ; L. 53 cm
Paris, BnF, département des Estampes

SECTION 5 : SON DESTIN SUR UN PLATEAU

5.1 Des jeux pour l'au-delà

129 - Boite de jeu au nom d'Imenmès
Égypte, Nouvel Empire, vers 1300 av. J. -C.
Bois
H. 7 ; l. 36 ; L. 12 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités égyptiennes

130 - Tortue avec jeu de mehen votif
Égypte, époque thinite (3100-2700 av. J. -C.)
Serpentine
L. 15 ; l. 12 : Ep. 5, 2 cm
New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Egyptian Art

131 - Jeu du chien et du chacal provenant de Thèbes (Égypte)
Égypte, Moyen Empire, 11^{ème} Dynastie (vers 2030-1640 avant J. -C.)
Bois
New York, Metropolitan Museum of Art, Department of Egyptian Art

132 - Jeu de 58 trous et osselets provenant de la nécropole B de Tepe Sialk
Tepe Sialk (Iran), XI^e-IX^e siècle avant J. -C.
Terre cuite et os
L. 24, 5, l. 11 ; Ep. 2, 5 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

133 - Jeux de 58 trous, plateaux bifaces (58 trous et 30 cases, 58 trous et 20 cases), fiche et figurine de singe provenant du dépôt du temple d'Inshushinak à Suse
Iran, début du II^e millénaire avant J. C.
Calcaire noir, incrustations de calcaire blanc, bronze et cornaline ; calcaire ; terre cuite ; albâtre ; bronze (fiche) et lapis-lazuli (singe)
L. 10, 5 ; l. 10, 5 ; Ep. 1, 5 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

134 - Atelier du Peintre de Diosphos
Lécycythe : Achille et Ajax jouant
Athènes, vers 500 avant J. -C.
Terre cuite
H. 14 ; D. 6, 2 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

135 - Sac à osselets ou phormiskos provenant de Thèbes
Thèbes (Grèce), époque hellénistique
Terre cuite
L. 14 ; l. 4 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

136 - Osselets provenant de Myrina
Eolide (Turquie), vers 500 avant J. -C
Terre cuite
l. 3, 90 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

137 - Osselets
Grèce antique
Os de mouton
H. 2, 7 et 2 cm ; l. 1, 5 et 1, 1 cm ; Ep. 1, 4 et 1 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

138 - Urne funéraire provenant de Rome (Italie)
Rome (Italie), fin du I^{er} siècle
Marbre
H. 15 ; L. 30 ; l. 15 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

139 - Pions
Égypte ou Syrie, vers 40-20 avant JC
Verre
H. 2 cm
Londres, British museum, Prehistory and Europe

140 - Pions et dé d'une tombe viking provenant de l'île de Groix (Morbihan)
Europe du Nord, fin du IX^e - début du X^e siècle
Argent, bronze et or (pions) et Ivoire de mammifère marin (dé)
L. 2, 8 cm
Saint-Germain-en-Laye, Musée d'Archéologie nationale

141 - Maître BR
Échec au roi
Rhin inférieur, fin du XV^e siècle
Gravure au burin
H. 35 ; L. 18 cm
Paris, musée du Louvre, département des Arts Graphiques, Collection Rothschild

5.2 Les pratiques divinatoires

142 - Jeu de 20 cases provenant de Balawat (Irak)
Assyrie, IX^e-VIII^e siècle avant J. -C.
Calcaire
L. 9, 85 ; L. 7, 85 ; Ep. 3, 2 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités orientales

143 - Tablette cunéiforme avec règles de jeu de 20 cases provenant de Babylone
Babylone (Irak), époque séleucide, 177-176 av. J. -C.
Argile
H. 12 ; L. 8 cm
Londres, British Museum, Middle East

144 - Dé inscrit
Étrurie, Italie
Ivoire
L. 2 ; l. 2 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

145 - Dé
Égypte ?, époque romaine ?
Os
L. 7, 5cm, l. 1 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

146 - Dé polyèdre
Période romaine
Cristal de roche
D. 2, 1 cm
Paris, musée du Louvre, département des Antiquités grecques, étrusques et romaines

147 - Dés polyèdres
Période romaine
Terre cuite
D. 8 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

148 - Dé polyèdre
Période romaine
Pierre
D. 7, 6 cm
Londres, The British Museum, Greece and Rome

149 - Dodécaèdre provenant de Reims (Marne)
Gauleromaine, IV^e siècle ?
Bronze
D. 6, 5 cm
Saint-Germain-en-Laye, Musée d'Archéologie nationale

150 - Dodécaèdre provenant de la cathédrale Saint-Pierre de Genève (Suisse)
Égypte romaine, IV^e siècle
Plomb revêtu d'argent
D. 3, 5 cm
Genève (Suisse), Service cantonal d'archéologie

151 - Pions provenant de Curzon (Vendée)
XI^e-XII^e siècle
Bois de cerf
D. 4, 6 à 5, 8 cm
Niort (Deux-Sèvres), musée du Donjon

152 - Pion avec sagittaire
France, fin XI^e-début XII^e siècle
Bois de cerf
D. 4, 1 cm
Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art

5.3 Le refus du hasard

153 - Tessère avec scène de jeu dans une taverne
Empire romain
Bronze
D. 1, 6 cm
Paris, BnF, département des Monnaies, Médailles et Antiques

SECTION 6 : UN JEU AU FIL DU TEMPS

154 - Pièce d'échec : tour avec Adam et Ève, duel de chevaliers et animaux

Art islamique, X^e-XI^e siècle ? et Europe occidentale (Angleterre ?), première moitié du XII^e siècle
Ivoire d'éléphant
H. 6, 1 et 5 ; L. 6, 8 ; Ep. 2, 4 cm
Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art

155 - Pièces d'échecs (cavalier et deux pions) provenant de la Collégiale Saint-Mexme de Chinon (Indre-et-Loire)

France, XI^e ou XII^e siècle
Bois de cerf
D. 1, 5 et 2 ; Ep. 3 et 0, 5 cm
Tours, Laboratoire Archéologie et territoire UMR 7324

156 - Jacques de Cessole (traduction par Jehan Ferron)

Le Livre de la Moralité des nobles hommes et des gens du peuple sur le jeu des échecs dit Jeu des échecs moralisés
France, vers 1480
Enluminure et encre sur vélin
H. 24 ; l. 16, 5 ; Ep. 3 cm
Paris, BnF, département des Manuscrits

157 - Renaud de Montauban

Bruges (Belgique), vers 1465
Peinture sur parchemin
H. 39 ; l. 29, 5 ; Ep. 13, 5 cm
Paris, BnF, bibliothèque de l'Arsenal

158 - Sébastien Brandt

La Nef des folz du monde (impression de Jehan Philipps Manstener et Geoffroy de Marnef)
Paris, 1497
Gravure sur papier
H. 28, 5 ; l. 21 ; Ep. 2, 7 cm
Paris, BnF, bibliothèque de l'Arsenal

159 - Iuniano Maio

De Maiestate ou Allégorie de l'assainissement du Royaume par Ferdinand I^{er} de Naples
Naples, 1492
Enluminure sur vélin
H. 28, 5 ; l. 21 ; Ep. 2, 7 cm
Paris, BnF, département des Manuscrits

160 - Missale romanum

Avignon, XIV^e siècle
Peinture sur parchemin
H. 39 ; l. 28 ; Ep. 9 cm
Paris, BnF, département des Manuscrits

161 - Diptyque avec apôtres (avers) et jeu de trictrac (revers)

Italie ou Gaule, premier tiers du Ve siècle ou Europe (Auvergne ?), fin du XI^e siècle-début du XII^e siècle
Ivoire d'éléphant avec perles bleues (restes d'incrustations dans les yeux des personnages)
H. 15, 3 ; l. 9, 1 ; Ep. 0, 9 cm
Paris, musée du Louvre, département des Objets d'art (dépôt échange avec le musée Crozatier du Puy-en-Velay pour un feuillet)

162 - Table de jeu provenant de Trèves

Empire romain, fin du III^e-début du IV^e siècle
Marbre
L. 70 ; l. 42 cm
Trèves (Allemagne), abbaye San Matthias

163 - Plateau de trictrac provenant d'Autun

Italie du Nord, vers 1500
Marbre
L. 31 ; l. 33 cm
Autun (saône-et-Loire), musée Rolin

EXPOSITION ART DU JEU - JEU DANS L'ART DE BABYLONE À L'OCCIDENT MÉDIÉVAL

28 novembre 2012 – 4 mars 2013

Visuels libres de droits pour la presse jusqu'au 4 mars 2013

Mentions obligatoires pour l'utilisation des visuels



1 - Jeu du chien et du chacal

Thèbes (Égypte), 1810 – 1700 avant J.-C.
Ivoire, ébène

H. 6, 3 ; L. 15, 3 cm

New York, Metropolitan Museum of Art

© Metropolitan Museum of Art,
Dist. RMN / image of the MMA



2 - Plateau de mehen

Égypte, 3100-2700 av. J.-C.

Calcaire

H. 7 ; l. 37 cm

Londres, British Museum, Ancient Egypt
and Sudan

© Courtesy of the Trustees of the British
Museum



3 - Jeu royal d'Ur

Ur (Irak), 2600-2400 av. J.-C.

Bois, coquillage, lapis-lazuli et calcaire

L. 30 ; P. 11 ; ep. 2,4 cm

Londres, British Museum, Middle East

© Courtesy of the Trustees of the British
Museum



04 - Boîte de jeu de senet au nom d'Aménophis III

Égypte, vers 1750 avant J.-C.

Ossature en bois, placage en faïence

H.5, 5 ; L.21 cm

New York, Brooklyn Museum, Charles Edwin
Wilbour Fund 49. 56 a-b

© Brooklyn Museum, Brooklyn



**05 - Boîte de jeu au nom d'Imenmès :
20 cases et senet**

Égypte, vers 1300 avant J.-C.
Bois

H. 10, 5 ; L. 10, 5 cm

Paris, Musée du Louvre

© Musée du Louvre, Dist. RMN-Grand
Palais / Christian Decamps



06 - Plateau pour échecs et trictrac

Italie du Nord (plateau) et Pays-Bas
méridionaux ou Bourgogne (cadre), fin du
XV^e siècle

Ivoire, bois et métal

H. 56 ; L. 56 ; ep. 3, 1 cm

Florence, Museo nazionale del Bargello

© Ministero per i Beni e le Attività Culturali
- Soprintendenza Speciale per il Polo
Museale della città di Firenze



07 - Pions coniques

Ugarit, Syrie

Bronze récent, XVI^e-XIII^e s. av. J.-C.

Faïence

H. 2, 8 ; Diam. 1, 8 cm

Paris, Musée du Louvre, département des
Antiquités orientales

© RMN (Musée du Louvre) / Adrien
Didierjean



08 - Dé

I^{er}-II^e siècle

Cristal de roche

H. 0,9 cm

Londres, British Museum, Greece and Rome

© Courtesy of the Trustees of the British
Museum



**09 - Pièces d'échec : roi ou reine, cavalier
et pion**

Égypte ou Europe occidentale, X^e-XI^e siècle
Ivoire de morse incisé

H. 2,3 à 3,7 cm , L. 3,1 à 4,1 cm ;

l. 2,3 à 3,1 cm ; diam. 1,6 cm

Collection particulière

© Fondation Musée Schlumberger -

Château de Crévecoeur en Auge / Annabelle
Cocollos



10- Huit pièces d'échecs de l'île de Lewis

Scandinavie, milieu du XII^e siècle
Ivoire de morse et dents de baleine
H.4 à 10 cm
Londres, British Museum, Prehistory and Europe
© Courtesy of the Trustees of the British Museum



11 - Amphore

Attribuée au Peintre de Lysippidès
Athènes, vers 530 avant J.-C.
Terre cuite
H. 46,7 cm
Londres, British Museum, Greece and Rome
© Courtesy of the Trustees of the British Museum



12- Luce de Gast

Roman de Tristan en prose
« Tristan et Yseult buvant le filtre d'amour et jouant aux échecs », fol. 239
France du centre, vers 1470
Manuscrit
H. 44 ; l. 38,5 cm
Paris, BnF, Fr 112
© Bibliothèque nationale de France, Paris



13 - Albrecht Dürer (1471-1528)

« Couple assis jouant au trictrac et dame debout jouant aux échecs »
Nuremberg, vers 1492-1493
Dessin à la plume et encre brune
H. 10,2 cm ; l. 13,6 cm
Paris, BnF, département des Estampes
© Bibliothèque nationale de France, Paris



14 - Jeu de 52 cartes

Pays-Bas du Sud, vers 1470-1480

Peinture et encre sur papier

H. 12,1; l. 7 cm

New York, Metropolitan Museum of Art, The Cloisters

© Metropolitan Museum of Art, Dist. RMN-Grand Palais / image of the MMA



15 - Le Chariot, carte d'un jeu de tarot

Ferrare (?), vers 1450

Peinture, feuille d'or et d'argent et encre sur papier

H. 17; l. 8,2 cm

Issy-les-Moulineaux, Musée français de la Carte à jouer

© Musée Français de la Carte à jouer, Issy-les-Moulineaux / photo M.F.C.J. / F. Doury



16 - Affiche

Jeu du chien et du chacal

Thèbes (Égypte) 1810 - 1700 avant J.-C.

© Metropolitan Museum of Art, Dist. RMN / image of the MMA | Adaptation graphique : VWXYZ.org

ART DU JEU, JEU DANS L'ART. DE BABYLONE À L'OCCIDENT MÉDIÉVAL



Exposition organisée par le musée de Cluny et la Réunion des Musées Nationaux – Grand Palais.

Avec la participation du musée du Louvre et le concours exceptionnel de la Bibliothèque nationale de France

en librairie le 28 novembre

Si la place singulière des jeux de parcours et de hasard dans l'Antiquité et au Moyen Âge est largement traitée dans la littérature, elle n'a que très rarement été abordée par le biais d'une exposition. Le présent catalogue se propose aujourd'hui d'évoquer certains des plus prestigieux de ces jeux, depuis l'époque de leur invention jusqu'à leur usage dans le monde médiéval. Ils ont été, dès leur création, porteurs d'enjeux allant bien au-delà du simple délasserement récréatif. De récentes découvertes archéologiques et historiques sont venues éclairer les évolutions - et les permanences - des jeux à règles. L'ouvrage en rend compte à travers une large sélection de plateaux et accessoires, qui illustrent à la fois les principales catégories de jeux et la force symbolique attachée à leur pratique.

.....
Sommaire :

« Art du jeu, jeu dans l'art », Isabelle Bardiès-Fronty et Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi

« L'origine des jeux », Irving Finkel

« Jouer par terre », Ulrich Schädler

« Fortunes de Palamède », Stéphane Tarrow

« Les échecs », Barbara Drake Boehm

« L'art de la carte à jouer au XV^e siècle », Séverine Lepape

.....
Auteurs :

Isabelle Bardiès-Fronty, musée de Cluny, Paris

Barbara Boehm, The Metropolitan Museum of Art, New York

Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, The Metropolitan Museum of Art, New York

Irving Finkel, The British Museum, Londres

Jean-François Goret, Unité d'archéologie de la Ville de Saint-Denis

Mathieu Grandet, musée du Château de Mayenne

Séverine Lepape, Bibliothèque nationale de France, Paris

Mélanie Lerat, conservateur du Patrimoine

Ulrich Schädler, Musée suisse du jeu, La Tour-de-Peilz

Stéphane Tarrow, musée Paul-Valéry, Sète

.....
Éditions de la Réunion des musées nationaux – Grand Palais, Paris
2012, 22 x 28cm, 160 pages, 180 ill., broché, 34 €

.....
contacts presse :

Florence Le Moing, florence.lemoing@rmngp.fr,
01 40 13 47 62





**ACTIVITÉS
AUTOUR
DE L'EXPOSITION**

VISITES AVEC CONFÉRENCIER

Les samedis du 8 décembre 2012 au 23 février 2012
À 11h30 – Durée 1h30

UN MOIS / UNE ŒUVRE

Jeudi 6 décembre 2012 à 12h30 et 18h30 – Durée 1h

Le jeu du chien et du chacal

Présentation par Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, commissaire de l'exposition, Hagop Kevorkian Research Associate, Department of Ancient Near Eastern Art, Metropolitan Museum of Art, New York.

L'œuvre ainsi baptisée, conservée au Metropolitan Museum of Art de New York, est l'unique plateau de cinquante-huit trous retrouvé avec ses pions. En abordant ce jeu exceptionnel, nous évoquerons sa diffusion et son implication dans les rites funéraires, des rives du Nil au plateau iranien, du début du II^e au milieu du I^{er} millénaire avant J.-C.

Jeudi 10 janvier 2013 à 12h30 et 18h30 – Durée 1h

De quelques grands jeux d'échecs du XII^e siècle

Présentation par Isabelle Bardiès-Fronty, commissaire de l'exposition, Conservateur en chef au musée de Cluny.

La célébrité des jeux de Charlemagne (BnF, Cabinet des Médailles) et de Lewis (British Museum) ne doit pas occulter les questions à leur sujet. D'importantes découvertes archéologiques récentes, comme à Noyon ou Boves (Picardie), peuvent éclairer différemment ces grands ensembles.

L'ACTUALITÉ DU MOYEN ÂGE

Mercredi 12 décembre 2012 à 18H30 – Durée 1h15

Des jeux venus d'Orient...

Rencontre-Débat animée par Gérard Bonos, journaliste.

Avec la participation de Mathieu Grandet, directeur du château de Mayenne et Jean-François Goret, archéologue à l'Unité d'Archéologie de la ville de Saint-Denis. La question des influences orientales sur les pratiques occidentales occupe l'histoire des jeux depuis l'Antiquité et trouve une place singulière au Moyen Âge puisque les grands jeux de l'Occident médiéval (échecs, trictrac, mérelles et cartes) ont tous un fondement en Orient. Cette soirée propose un point sur les recherches actuelles relatives à la circulation des jeux d'Orient vers l'Occident.

L'HEURE POÉTIQUE

Lundi 21 janvier 2013 à 19h

Florilèges de textes sur le jeu, le hasard, la chance

Extraits lus par Denis Podalydès, sociétaire de la Comédie-Française.

Plusieurs manuscrits exposés montrent l'importance du jeu dans la littérature médiévale. À partir de la légende de Palamède, présente dans le Roman d'Enéas et le Roman de Troie, puis revisitée par Christine de Pizan dans l'Épître Othéa, l'invention des jeux surgit des textes. La littérature médiévale est aussi riche des enjeux courtois des parties d'échecs, telles celles de Tristan et Iseut (Roman de Tristan en prose) ou d'Huon et Yvarin dans Huon de Bordeaux.

JOURNÉE D'ÉTUDE

Mardi 12 février 2013 de 9h30 à 18h

Les communications de spécialistes permettront d'approfondir certains points abordés dans l'exposition, approfondissement qui pourra être stimulé par des échanges dans l'exposition même, devant les œuvres.

« JOUONS ! »

En collaboration avec la Fédération Française des Échecs – www.echecs.asso.fr

Tous les jours sauf le mardi

Joueurs d'échecs : trouvez la combinaison !

Pendant l'exposition, les échecs tiennent le haut du pavé : la cour du musée se transforme en échiquier géant où, certains jours (dates à l'accueil du musée et sur le site de la FFE), un champion vient jouer contre les visiteurs. Au quotidien, un problème d'échecs est à résoudre. Chaque visiteur peut alors s'improviser joueur et proposer une réponse en « un coup ». Un tirage au sort récompensera le gagnant.

RACONTER / INITIER

Samedis 8 décembre 2012, 12 janvier, dimanche 10 février 2013
à 14h30 – Durée 2h

Éric Birmingham, maître de la Fédération Internationale des Échecs depuis 1986, vient partager sa passion et son savoir avec le public. Tour à tour conteur et professeur, avec interactivité et convivialité, il évoque le parcours des champions et leurs phases de jeu les plus spectaculaires, puis initie petits et grands à la pratique du jeu d'échecs.

SIMULTANÉE CONTRE UN CHAMPION

Samedi 26 janvier 2013 à 14h30 – Durée 2h

Venir se mesurer à Laurent Fressinet, grand maître d'échecs : un défi auquel vous pouvez assister. Seul contre quinze, le champion passe d'un échiquier à l'autre dans un ordre déterminé et les quinze joueurs avancent leur pion à tour de rôle, au moment où le maître se présente devant eux.

VISITES DÉCOUVERTES ET JEU DE MÉRELLES EN FAMILLE

Les samedis 22 décembre 2012 ; 5, 19 janvier ; 2, 16 février 2013
à 14h30 – Durée 1h30

VISITES DÉCOUVERTES ET JEU DE MÉRELLES

Pour les enfants âgés de 7 à 12 ans venant individuellement au musée
Les mercredis 12, 26 décembre 2012 ; 9 janvier, 6 février 2013
à 11H30 – Durée 1h

- Parcours dans l'exposition : Les jeux et leurs règles
- Livret jeu « À toi de jouer ! » pour les 7-12 ans disponible à l'accueil du musée
- Dossier enseignants téléchargeable sur le site de la RMN-GP



LE MUSÉE
DE CLUNY

MUSÉE DE CLUNY MUSÉE NATIONAL DU MOYEN ÂGE

Pousser la porte du musée de Cluny, c'est d'abord entrer dans un bâtiment exceptionnel qui réunit au cœur de Paris deux édifices prestigieux : les thermes gallo-romains de Lutèce, construits à la fin du I^{er} siècle, et l'hôtel des abbés de Cluny édifié à la fin du XV^e siècle.

C'est aussi accéder à un ensemble majeur d'œuvres issues d'une vaste aire géographique s'étendant du bassin méditerranéen à la Scandinavie et aux îles britanniques. Colorées, diverses, parfois étranges, les collections comprennent peintures, sculptures, tapisseries, vitraux, pièces d'orfèvrerie ou d'ivoire, et offrent un riche panorama de l'histoire de l'art. La Dame à la licorne, tapisserie à l'histoire romanesque mille fois célébrée, les apôtres de la cathédrale Notre-Dame de Paris et les vitraux de la Sainte-Chapelle ou encore la Rose et l'autel d'or de Bâle sont quelques-uns des chefs d'œuvre qui y sont conservés.

Le jardin d'inspiration médiévale offre un agréable prolongement à la visite et instaure un lien original entre les collections, le bâtiment et l'environnement urbain.

La vie du musée de Cluny est rythmée par de très nombreux événements et activités : expositions temporaires, conférences, rencontres littéraires, concerts de musique médiévale, visites et ateliers... Ces rencontres sont l'occasion d'ouvrir le musée à un public toujours plus important, pour que chacun trouve dans le Moyen Âge les origines du monde contemporain.

Depuis sa création par l'État en 1844, l'établissement poursuit par ailleurs une politique active d'acquisition et de modernisation de ses espaces.

Musée de Cluny - Musée national du Moyen Âge
6, place Paul-Painlevé
75005 Paris
T. 01.53.73.78.00 - F. 01.46.34.51.75
www.musee-moyenage.fr / twitter.com/museecluny

