Zeitschrift: as. : Archäologie Schweiz : Mitteilungsblatt von Archäologie Schweiz = Archéologie Suisse : bulletin d'Archéologie Suisse = Archeologia Svizzera : bollettino di Archeologia Svizzera

Herausgeber: Archäologie Schweiz

Band: 38 (2015)

Heft: 1

Artikel: Veni, vidi, ludique : trois exposition autours du jeu et de l'Antiquité

Autor: Agustoni, Clara / Dasen, Véronique / Genovese, Jennifer

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-587439

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

...et des jeux

Fig. 1
Jeu de noix: le jeu de la planche. Film réalisé pour l'exposition par François Vermot avec Véronique Dasen et Ulrich Schädler.

Antikes Brettspiel, eine Art mit Nüssen gespieltes Murmelspiel. Für die Ausstellung hergestellter Film von François Vermot mit Véronique Dasen und Urich Schädler.

Il gioco delle noci con l'asse inclinata. Film realizzato nell'ambito dell'esposizione da François Vermot, Véronique Dasen e Ulrich Schädler.

Veni, vidi, ludique – Trois expositions autour du jeu et de l'Antiquité

__Clara Agustoni, Véronique Dasen, Jennifer Genovese, Véronique Rey-Vodoz et Ulrich Schädler

Depuis mai 2014, le projet *Veni, vidi, ludique* présente les différentes facettes de la culture du jeu antique grâce à une succession d'expositions dans trois musées romands.

Soutenu par le Fonds national suisse (subside Agora), ce projet est issu de l'Université de Fribourg où enseignent deux spécialistes du sujet, Véronique Dasen, professeure d'archéologie classique, et Ulrich Schädler, directeur du Musée Suisse du Jeu. Grâce à la synergie réussie entre trois institutions différentes, le Musée romain de Nyon, le Musée Suisse du Jeu et le Musée romain de Vallon, et avec le soutien notamment de la Loterie romande, un sujet méconnu est révélé au grand public sur la longue durée, de l'Antiquité à la réception de l'Antiquité dans le jeu à l'époque contemporaine (voir encadré).

Cette série d'expositions marque une étape importante dans le mouvement de renouveau dans le milieu scientifique depuis la grande exposition *Jouer dans l'Antiquité* à Marseille en 1991. Aux expositions s'ajoutent des cafés scientifiques et

des colloques internationaux. Sept petits films ont aussi été réalisés pour montrer les règles d'une série de jeux d'enfants.

Loin d'être anecdotique, l'étude des jeux et jouets nous fait entrer au cœur de la société antique. Elle permet de saisir une façon culturelle de penser les rapports de genre, entre garçons et filles, femmes et hommes, norme sociale et excès, jeu et éducation, jeu et mémoire collective, éclairant aussi la dynamique des rapports intergénérationnels. Jouons-nous encore aux jeux de nos grands-parents? Le thème soulève aussi de manière comparatiste une réflexion plus large sur notre société contemporaine.

Un aspect encore négligé concerne la circulation des jeux dans l'Antiquité. Les Anciens ont souvent attribué l'invention des jeux à un peuple. Pour Hérodote, les Lydiens auraient inventé «les dés, les osselets, la balle, et les jeux de toute espèce, sauf le jeu de pions» (*Histoires*, I, 94). Platon attribue au dieu égyptien Thoth l'invention des jeux de pions et de dés, à côté de la géométrie, de l'arithmétique et de l'écriture (*Phèdre*, 274-276). Pour d'autres (Sophocle, fr. 438), c'est un Grec, Palamède, qui aurait inventé les jeux de pions lors du siège de Troie. Vrai ou faux? Que savons-nous des modes de circulation des jeux? A l'époque romaine, les peuples conquis ont-ils adopté les jeux romains dans un processus d'acculturation ou ont-ils continué à jouer à leurs jeux traditionnels? D'ailleurs, qu'est-ce qu'un jeu «romain»? Des voyageurs de toute origine se déplaçaient dans l'empire romain: transportaient-ils avec eux des jeux grecs, égyptiens, perses ou gaulois? Ou peut-on parler d'une sorte de *koinè* ludique, c'est-à-dire d'une série de jeux, communs, qui serait propre aux civilisations méditerranéennes? *_VD, US*

Jouer avec l'Antiquité

Au Musée Suisse du Jeu, le deuxième volet du projet, intitulé *Jouer avec l'Antiquité*, est consacré à l'image de l'Antiquité classique véhiculée par les jeux modernes.

Le véritable engouement pour les jeux ayant pour thème l'Antiquité est récent: à ce jour, près de 700 jeux de ce genre ont été publiés, mais l'écrasante majorité d'entre eux l'ont été ces vingt dernières années. L'image de l'Antiquité qu'ils reflètent est très intéressante à analyser. Sont-ils, ou non, crédibles d'un point de vue historique et archéologique? Quelles sont les thématiques abordées le plus fréquemment? A ces questions, l'exposition propose de répondre au travers d'une scénographie qui fait référence aux sujets les plus fréquents dans les jeux à imagerie antique: les fouilles archéologiques; l'architecture, l'urbanisme et les infrastructures; la mythologie; le commerce; les grandes batailles, les guerres et les conflits; le cirque et les gladiateurs. Ces thèmes sont abordés notamment au travers des jeux vidéo et des jeux éducatifs du 19e siècle.

Des sujets antiques sont déjà exploités vers 1800 afin de transmettre des notions d'histoire

Fig. 2
Ben-Hur, jeu édité par Mulder, 1959.

Ben-Hur, von Mulder 1959 herausgegebenes Spiel.

Ben-Hur, gioco edito da Mulder, 1959.

Fig. 3
Jeu Iliad, édité par International Team, dessin Enea Riboldi, 1979.

Spiel Ilias, herausgegeben von International Team, Zeichnung Enea Riboldi, 1979.

Gioco Iliade, edito da International Team, disegno Enea Riboldi, 1979.

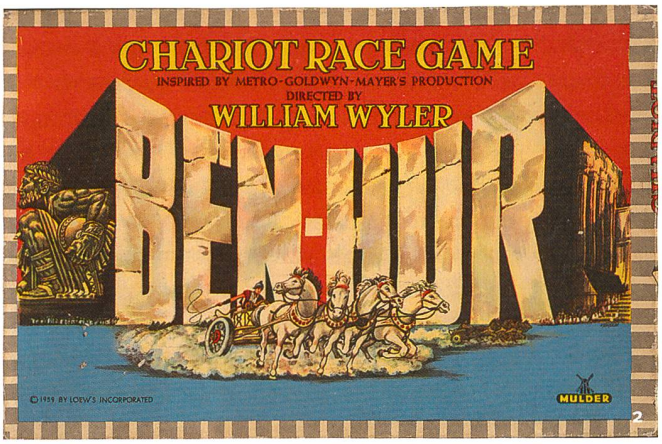

Fig. 4
Fragments d'un plateau pour le jeu des douze points (*duodecim scripta*), pions et jetons de jeu en os, céramique et verre, osselet (astragale) et billes en pierre.

Fragmente einer Platte für das Spiel duodecim scripta*, Spielfiguren und -steine aus Knochen, Keramik und Glas sowie Astragal und Spielkugeln.*

Frammenti di una tavola per il gioco del *duodecim scripta*, pedine e gettoni da gioco in osso, ceramica e vetro, astragalo e biglie di pietra.

gréco-romaine de manière ludique à un large public. Dès la fin du 19e siècle et au cours de la première moitié du 20e siècle, les éditeurs de jeux favorisent plutôt les sujets d'actualité. En parallèle aux «CoSims» (jeux de simulation de conflits), l'Antiquité n'est (re)découverte par le marché du jeu qu'à partir des années 1970, période marquée par un nouvel intérêt pour les scénarios historico-fantastiques.

Dans les jeux récents, l'Antiquité est traitée davantage comme un thème de science-fiction ou d'heroic fantasy (comme par ex. *Star Wars*, *Le Seigneur des anneaux*) que comme une réalité historique. Le graphisme s'inspire autant de modèles antiques que du style de la bande dessinée contemporaine. Les concepteurs et illustrateurs prennent beaucoup de liberté dans leur façon de représenter l'Antiquité, car ils l'utilisent plus pour créer une atmosphère que pour instruire les joueurs sur des faits historiques.

Fig. 5
Pantin en terre cuite à jambes mobiles.

Hampelmann mit beweglichen Beinen aus gebranntem Ton.

Marionetta in terra cotta con gambe mobili.

A La Tour-de-Peilz, les visiteurs sont invités à essayer les jeux présentés: une mini-ludothèque les attend dans l'exposition, conçue pour être la plus interactive possible. Un programme d'animations permet notamment de s'initier à différents jeux exposés, de rencontrer des créateurs ou des spécialistes qui peuvent ainsi partager avec le public leurs recherches dans le domaine du jeu. *_JG, US*

Les jeux sont faits !

Au Musée romain de Vallon, dès le 14 mars 2015, le dernier volet de l'exposition se penche principalement sur le rôle social des loisirs, en analysant les différents types de jeux, les lieux où l'on jouait, les joueurs et les règles. Les découvertes archéologiques de Vallon et de la région constituent le point de départ de cette réflexion, mais le discours s'élargit aux amusements ne nécessitant pas d'objets particuliers, connus seulement grâce aux textes et aux images antiques, puisqu'ils n'ont laissé aucune trace matérielle. Ainsi est-il question de tables du jeu des douze points (*duodecim scripta*), de jetons, de billes et d'osselets, de même que de divers jeux de balle et de noix, du ricochet, de cache-cache, de pair-impair, etc.

L'étude des objets et de leur contexte de découverte, de même que l'examen des sources écrites et iconographiques, permet d'approfondir nos connaissances sur l'univers ludique et ses relations avec la société antique. Force est de constater, par exemple, que certains jeux sont l'apanage exclusif des adultes ou au contraire des enfants, des filles ou des garçons. Parfois, le même objet se prête à plusieurs sortes d'amusements différents, tels les osselets qui caractérisent les jeux d'adresse de l'enfance et symbolisent les jeux de hasard avec mises d'argent (d'ailleurs interdites) des adultes. Il semble également que certains jeux aient été pratiqués davantage dans des endroits publics, notamment des jeux de plateau, dont les témoignages se concentrent au cœur des villes, souvent gravés à même le sol des places et édifices publics.

Quant à savoir comment on jouait, la question se pose puisque les règles ne nous sont pas

A ne pas manquer:

Veni, vidi, ludique. Jouer avec l'Antiquité

Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz, jusqu'au 19 avril 2015

Veni, vidi, ludique. Les jeux sont faits!

Musée romain de Vallon du 14 mars 2015 au 14 février 2016

Au Musée Suisse du Jeu: colloque international du 15 au 18 avril 2015

A l'Université de Fribourg: une journée consacrée aux astragales le 17 avril 2015

Au Musée romain de Vallon: la fête des jeux le 28 juin 2015

Veni, vidi, ludique c'est encore :

Un site internet pour tout savoir sur le projet : www.venividiludique.ch

Des informations accessibles par QR codes

Un film réalisé le 28 juin 2014 à Nyon, disponible sur www.mrn.ch.

Un leporello de 24 doubles volets, images et texte, sur l'exposition de Nyon

parvenues. Le travail de recherche à partir de trouvailles archéologiques d'une part, de textes et d'images d'autre part, donne des résultats intéressants, quoique hypothétiques. Point fort de l'exposition de Vallon, ces règles sont mises à disposition du visiteur pour l'inviter à une véritable initiation aux jeux de stratégie, d'habilité et de hasard._*CA*

Le jeu de la vie

Réalisée au Musée romain de Nyon, sous la direction scientifique de Véronique Dasen, et présentée de mai à octobre 2014, la première des trois expositions du projet a mis en scène la place des jeux et jouets au cours de la vie, de la petite enfance à l'âge adulte (voir as. 37.2014.3, p. 40-41), depuis les hochets du tout-petit, en passant par les jouets mobiles, les poupées, les dînettes ou encore les osselets. L'exposition s'est intéressée également aux jeux collectifs ou jeux de société, dont certains sont encore pratiqués aujourd'hui et d'autres ont complètement disparu. Elle a aussi présenté le rôle du jeu dans la vie privée et publique, et a mis en évidence les fonctions tant profanes que sacrées des jouets. Les vertus éducatives du jeu, reconnues bien avant que des pédagogues modernes ne s'y intéressent, étaient chargées d'une symbolique très forte chez les Anciens, souvent en lien avec le divin._*VR-V*

Remerciements

Publié avec le soutien du Musée romain de Nyon, du Musée romain de Vallon, du Musée Suisse du Jeu à La Tour-de-Peilz, du Fonds national suisse (subside Agora) et de la Loterie romande.

Crédit des illustrations

M. Wolhauser (fig. 1)

Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz (fig. 2, 3)

SAEF/AAFR (fig. 4)

Archäologische Sammlung der Universität Zurich, S. Hertig (fig. 5)

H. Bequelin, Vevey (fig. encadré p. 45)

Zusammenfassung

Am von der Universität Freiburg inizierten und vom Schweizerischen Nationalfonds (Agora) unterstützten Projekt «Veni, vidi, ludique» sind drei Museen aus der welschen Schweiz beteiligt. Jede der drei Ausstellungen lädt das Publikum ein, ein teilweise immatrielles Kulturerbe zu entdecken: vom Spiel in der Antike bis zur Antike im modernen Spiel. In allen Gesellschaften sind die Spiele ein kleines Abbild einer Vision der Welt, die von klaren Regeln gesteuert ist. Gestern wie heute versetzt Spielen in die Zukunft und zeigt die Kompetenzen einer Gesellschaft für Werte und verschiedene Sozialisierungsformen auf.

Riassunto

Tre musei romandi partecipano al progetto «Veni, vidi, ludique» promosso dall'Università di Friburgo e sostenuto da un sussidio Agora del Fondo nazionale svizzero. Le tre esposizioni invitano i visitatori a scoprire un patrimonio culturale antico in parte immateriale e la rappresentazione dell'Antichità nei giochi moderni. In tutte le società, i giochi ci propongono in scala ridotta una particolare visione del mondo governato da regole precise. Ieri come oggi «giocare» proietta nel futuro e svela quali siano le qualità che una società vuole valorizzare, così come le diverse forme di socievolezza.