

Journée d'étude Mardi 12 février 2013 à l'occasion de l'exposition « Art du jeu, jeu dans l'art. De Babylone à l'Occident médiéval » présentée au musée de Cluny.

Les mystères du Jeu de l'Oie au Metropolitan Museum de New York

Adrian Seville

Tout d'abord, je dois vous présenter mes excuses pour discuter dans ce séminaire un objet qui n'est pas assez ancien pour mériter une place dans ce grand musée de Cluny. Néanmoins, j'espère que vous serez d'accord que c'est un objet assez mystérieux pour justifier la discussion - et après tout, c'est assez vieux enfin!

Caché dans le département de la sculpture et des arts décoratifs européens du Metropolitan Museum de Nouveau York est un exemple unique du jeu de l'oie. On peut dire sans aucun doute qu'il est très précieux et très beau. Mais à partir de ce moment, rien n'est certain. On peut poser les questions évidentes sur un objet de musée: quel âge a-t-il? D'où provient-il? Quelles étaient les circonstances dans lesquelles il a été créé? Et en réponse, il faut admettre que nous ne sommes pas certains. On peut dire aussi que l'objet est potentiellement très important pour l'histoire du jeu de l'oie même. En effet, l'importance de l'objet a été reconnue par Thierry Depaulis il ya plusieurs années [*Sur la piste du jeu de l'oie, II, Le Vieux Papier, Avril 1999*] et je voudrais lui remercier très sincèrement pour sa collaboration à l'étude.

En mai dernier, grâce à l'aide d'Anne Dunn-Vaturi, j'ai eu le privilège d'être autorisé par le conservateur Le Docteur Wolfram Koeppé à étudier cet objet en détail.





Chess and Goose Board, 430 mm x 419 mm x 29 mm, Accession Number: 62.14 Metropolitan Museum, New York

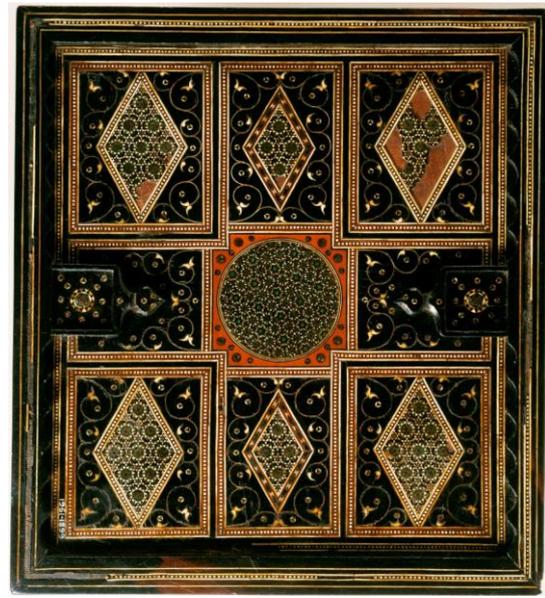
L'objet est une planche de jeu à double face: d'un côté, il ya un jeu de l'oie ; de l'autre côté est un échiquier. Chacun des deux côtés opposés sont décorées avec douze cellules semi-circulaires, avec un dépôt central. Il s'agit aussi d'un plateau de backgammon, c'est-à-dire un jeu de tables.

Vous connaissez tous le jeu de l'oie. C'est un jeu très simple. On le joue avec deux dés et sans choix de déplacement. Vous l'avez joué avec vos grands-mères - mais jamais en utilisant une planche de jeu d'une telle qualité! La qualité du travail de marqueterie est superbe. Les matériaux sont également de grande qualité. Le disque mosaïque contient de l'or sous forme de bandes métalliques triangulaires, et contient aussi de l'ivoire et de l'ivoire teinté vert. Le 'bois' rougeâtre est probablement la corne grillée. L'échiquier est en ébène et ivoire, mais le cadre est simplement en bois noirci. La carcasse en bois supportant les visages décoratifs des deux planches peut être en teck.

Selon l'attribution initiale donnée par le musée, l'objet était d'origine de l'Italie du Nord, et daterait du seizième siècle. Le Docteur Koeppe dit maintenant que ce domaine de la collection doit être étudié dans les années à venir. Il croit que l'attribution, "de l'Italie du Nord" évidemment n'est pas correcte et que, en réalité, l'objet probablement n'est pas d'origine européenne.

Si l'objet n'est pas d'origine européenne, d'où provient-il enfin?

Une autre planche de jeu avec une décoration remarquablement similaire se trouve dans le Musée Victoria and Albert à Londres.



Chess and Backgammon board, Victoria and Albert Museum, London.
Museum number: 1961-1899 Gallery location: South Asia, room 41, case 16

Encore on voit les cellules semi-circulaires de backgammon, avec un dépôt central. L'objet est attribué par le musée au Gujarat en Inde ou Sindh en Pakistan, et une date du seizième siècle est attribuée. [Amin Jaffir, *The Furniture of Play: Games Boards and Boxes in India*; dans *The Art of Play* ed. Andrew Topsfield, 2006].

Est-il possible que notre objet aussi provient du Nord de l'Inde? Si le cas est ainsi, il doit avoir été commandé pour le marché européen, sans doute par un marchand italien, compte tenu des origines du jeu. Au seizième siècle, le commerce avec l'Inde a été réalisé en grande partie par des marchands portugais, mais les italiens ont également pris part, en particulier ceux de Florence.

Evidemment les chiffres sont de l'Ouest. La calligraphie est très similaire à celle qu'on voit en Italie au quinzième siècle. Néanmoins, l'exécution des numéros n'est pas parfaite. Dans la case numéro dix, un chiffre n'est pas complet. Il est inconcevable, donné la qualité de cet objet, qu'une telle erreur ait pu être faite par un fabricant italien. Nous avons évidemment ici un travailleur qui ne connaît pas bien les objets occidentaux.

Cette conclusion est renforcée si l'on considère l'exécution de l'iconographie du propre jeu. Les règles de base d'un jeu de l'oie sont inviolables et donc l'iconographie de la planche est très standardisée. Le jeu dans son ensemble est d'une importance numérolgique.

L'iconographie classique du jeu de l'oie

Les oies

5, 14, 23 ...59

9, 18, 27 ...54 - gagnant 63

Les accidents

6 le pont

19 l'hôtel

31 le puits

42 le labyrinthe

52 la prison, le bateau

58 la mort

Les dés – coup initial de 9

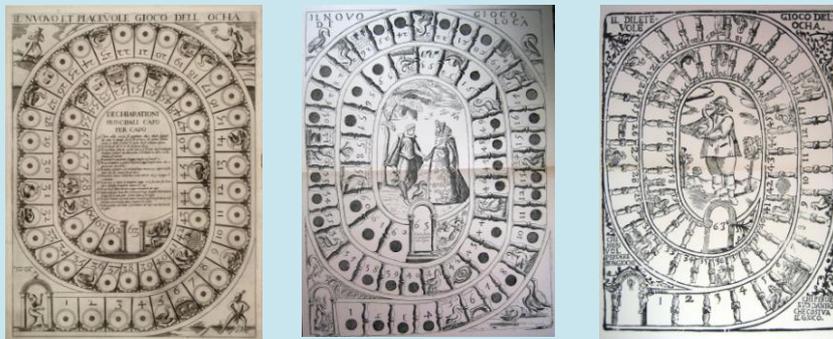
26 6 and 3

53 5 and 4

Les cases favorables sont marquées avec l'image d'une oie et forment deux séries, chacune espacée par neuf le long de la piste, qui se termine dans la case gagnante, à soixante-trois. Les cases de hasard sont également placées sur des points fixes. Il ya aussi deux cases pour faire face au coup initial de 9 qui, autrement, entraînerait une victoire immédiate pour le joueur.

J'ai choisi pour la comparaison de l'iconographie, trois jeux imprimés datant vers mille six cents. Ceux-ci sont parmi les premiers jeux italiens de forme classique. Le raffinement se diminue de gauche à droite.

Trois jeux de l'oie vers 1600



Le premier est une gravure sur cuivre par Lucchino Gargano. La date sur la planche est mille cinq cents quatre vingt dix-huit. La deuxième [Coll. Bertarelli, Milan] est une gravure sur bois dans le style du seizième siècle. Il y a une forme variée à la case cinquante-deux: au lieu de la prison, nous voyons un bateau. La troisième [Coll. Bertarelli, Milan] est une gravure sur bois dont le dessin est plus rudimentaire, avec la même variante à la case 52.

Allons comparer ces jeux avec notre objet.

	Classique	MET Mus.
6	le pont	[absent]
19	l'hôtel	[absent]
31	le puits	
42	le labyrinthe	
52	la prison, le bateau	la galère
58	la mort	

Nous voyons que, sur notre objet, les cases à six et à dix-neuf sont vides. On va considérer la signification de ceci plus tard.

Si l'on continue à la case 31, nous voyons que le puits est représenté d'une manière étrange. Serait-ce une tentative pour montrer le puits en perspective, comme les autres ?



La représentation du labyrinthe est relativement normale.



Quant à la case prison, notre objet montre un bateau de forme très particulière - il est en fait une galère vénitienne.



Pendant le seizième siècle, les rameurs esclaves ont commencé à apparaître dans les galères de la République de Venise. Auparavant, les rameurs avaient été des hommes libres qui étaient souvent aussi des soldats. Quand il est devenu difficile de trouver des hommes libres qui étaient prêts à prendre ce travail, les bancs d'aviron ont été remplis avec les débiteurs et les criminels. [*Venice and its Merchant Empire*, Kathryn Hinds (1999)]

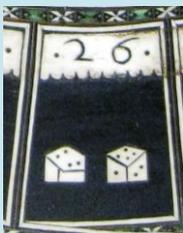
La représentation de la mort varie considérablement entre les quatre jeux - mais dans notre objet qu'est-ce que la mort tient dans la main droite?



En ce qui concerne les représentations des dés, on voit que de certains dessinateurs de l'époque avaient des problèmes avec la perspective, même dans le cas d'un cube simple. Les représentations dans notre objet sont particulièrement ineptes ; dans un cas, la face du dé est représentée comme une figure à cinq côtés. En outre, les espaces montrent habituellement les coups de dés nécessaires pour les atteindre, mais ici ce n'est pas le cas.

les dés

MET



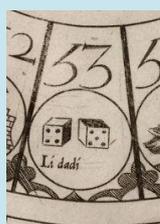
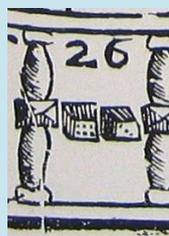
Gargano



Bertarelli G



Bertarelli I



Enfin, nous examinons la pauvre oie sur notre jeu! Thierry Depaulis l'a décrit comme: 'Un oiseau, mais un qu'on a peine à reconnaître comme un vrai anatidé. On y verrait plutôt un pigeon ou quelque columbidé, voire un rapace.' [op.cit.]

les oies

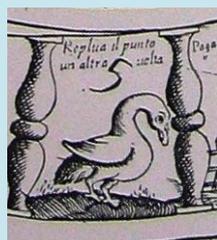
MET



Gargano



Bertarelli G



Bertarelli I



Cependant, en regardant l'image à l'extrême droite, on voit que quelquefois les représentations d'une oie dans les premiers jeux italiens n'ont pas été très réussies.

En résumé: la calligraphie des chiffres est archaïque; la décoration est comme celle trouvée dans le nord de l'Inde au milieu du 16e siècle; également les cellules pour le jeu de tables sont similaires aux celles du jeu de tables du nord de l'Inde; l'iconographie de la piste est semblable à celle trouvée dans les premières gravures sur bois des jeux de l'oie italiens; et la décoration de notre objet est raffinée, mais l'iconographie de la piste est relativement rudimentaire et incomplète. Une date du seizième siècle nous paraît toujours possible.

Pour aller plus loin, nous devons regarder notre objet dans le contexte historique du jeu de l'oie au seizième siècle.

La numérogie distinctive est notre point de départ. Le numéro 63 montre l'influence cabalistique, parce qu'il représente la Grand Climactérique. Le jeu de l'oie est un jeu de la vie.

CLIMACTÉRIQUE, adj. (ANNÉE) *Divination*, année critique ou période de l'âge de l'homme, dans laquelle les astrologues prétendent qu'il se fait dans le corps une altération considérable qui conduit à des maladies, à la mort, ou qui signale cette année par des accidens funestes.

Nous ajoutons cette dernière clause, parce que Evelius qui a fait un volume entier sous le titre de *annus climactericus*, y décrit la perte qu'il fit par le feu qui prit à son observatoire, & que cet accident lui arriva dans sa plus grande *climactérique*.

Ainsi la première année *climactérique* de la vie de l'homme, c'est, selon quelques-uns, la septième; les autres sont des multiples de celle-ci, savoir 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70, 77, 84: mais les années 63 & 84 sont nommées en particulier *grandes climactériques*, & l'on croit que le danger de mort y est beaucoup plus grand que dans les autres.

Selon d'autres auteurs, l'année *climactérique* se compte de neuf en neuf; c'est pour cela, disent-ils, que la soixante-troisième & la quatre-vingt-unième sont les plus dangereuses; parce que dans l'une le nombre de sept, & dans l'autre le nombre de neuf, se trouvent répétés neuf fois.

Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers

Diderot et D'Alembert 1753

En tout cas, il s'agit de la Kabbale chrétienne, un mouvement philosophique de courte durée associée surtout avec le philosophe florentin Pico della Mirandola [1463-1494, *Conclusiones philosophicae, cabalasticae et theologicae*, Rome, 1486]. Ce mouvement, bien qu'il soit une philosophie manquée, a donné une certaine respectabilité intellectuelle à la Kabbale. En effet, la Kabbale aurait donné sans doute une sorte de respectabilité au jeu associé. Cela était important parce qu'il permettait que le jeu soit adopté par des patrons royaux à la fin du 16ème siècle.

Il n'y a pas de mention du jeu de l'oie dans les écrits philosophiques de Pico et ses collaborateurs. De plus, le jeu n'est pas spécifiquement listé par Rabelais, de sorte que l'on pensait que le jeu devait avoir son origine vers la fin du 16ème siècle. Cependant, Claude Gaignebet a suggéré que l'article sur Bridoye dans le Tiers Livre de Rabelais représente un jeu de l'oie. Gaignebet a également mis au jour une référence très ancienne à un jeu de l'oie, joué avec des dés, ou grands ou petits, tout comme Bridoye fait, dans un recueil de sermons de Gabriele da Barletta. [Hasard & Providence, XLIXe Colloque International d'Études Humanistes, Tours, 3-9 juillet 2006, Résumés des interventions]

Bridoye et le Jeu de l'Oie

Aucun jeu de l'oie antérieur aux dernières années du seizième siècle n'est conservé. Pourtant, le dominicain italien Barletta (= 1480), dans un sermon pour le quatrième dimanche de l'Avent, parle du jeu de l'oie à cette période de Noël, plus même, il y faut des gros et des petits dés afin de remédier aux imperfections de la vue dues à la sénescence. Ce texte est, on le sait, paraphrasé par Rabelais:

*Sed dicunt quidam. Si vult venire in domum meam in istis festis, paravi plura. Si voluerit ludere at triumphos sunt in domo, ad thesseras habeo plura tabulatia, **ad aucam habeo taxillos grossos et minutos**. Grossos ut si forte male videret, qui a deus senuit.*

Claude Gaignebet, 2006

Cette image montre la chronologie de ces publications :



Autres indications sur l'histoire du jeu l'oie apparaissent dans une publication de Pietro Carrera.

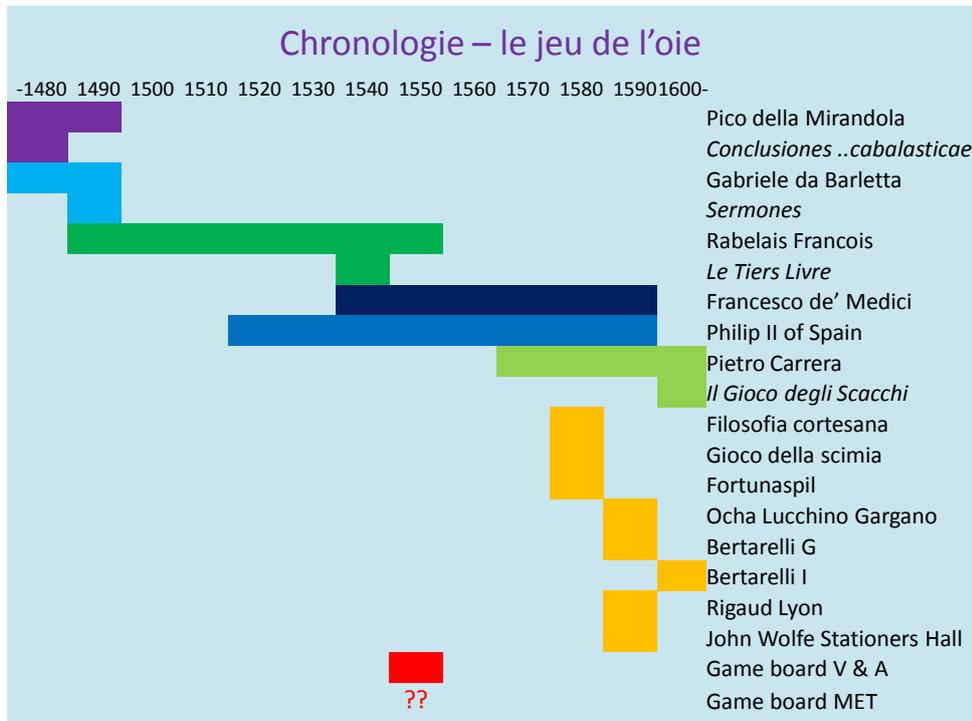
Il est clair que les hommes intelligents, après la première invention d'une chose, en ajoutant ou en modifiant à la même idée de base, savoir d'autres inventions. Nous savons ce qui s'est passé pour le jeu de l'oie, à l'époque de nos pères: ce jeu a été inventé à Florence et, comme il a été très apprécié, Francesco de Médicis, Grand-duc de Toscane, a décidé de l'envoyer à Sa Majesté Philippe II de l'Espagne. Quand il a été publié là-bas, il a donné l'occasion à certains esprits intelligents pour inventer d'autres jeux peu différentes de la première, parmi lesquels il ya le jeu connu sous le nom de philosophie courtois inventé par Alonso de Barros de l'Espagne.

Pietro Carrera *Il Gioco degli Schacchi*, Militello, 1617

Carrera parle de l'invention de variantes du jeu de l'oie. Il dit aussi que le jeu original a été découvert à Florence et a été très apprécié par Francesco de' Médici qui l'a envoyé à Philippe II d'Espagne.

Carerra parle enfin d'un jeu qui avait des variantes spécifiques, et qui en fait existe au British Museum [Department of Prints & Drawings, Registration number: 1869,0410.2463.*] La brochure explicative existe également.

Nous pouvons ajouter à notre chronologie les jeux qui sont connus où référencés à la fin de la période.



Nous voyons qu’une date qui remonte au milieu du seizième siècle est tout à fait crédible pour notre objet et nous pouvons en déduire qu’il a été copié à partir d’une gravure sur bois italienne inconnue.

Le problème qui reste c’est l’iconographie qui nous manque toujours - le mystère des cases vides (6 le pont, 19 l’hôtel. Est-il possible que la piste de notre objet représente une version du jeu de l’oie que qui précède toutes les versions que nous connaissons? Cela correspondrait au processus reconnu que les jeux deviennent généralement plus compliqués au fil du temps. Cependant, l’interprétation du jeu comme un jeu de la vie signifie que le pont est un symbole important. Il représente un rite de passage. De même, l’hôtel représente le plaisir terrestre et est un aspect important du symbolisme.

Je n’ai pas de solution crédible à ce mystère - à vous maintenant d’offrir une solution!