

un magnifique musée (superbe bâtiment construit à la fin du XVIII^e siècle) abrite les collections municipales et, avec elles, de nombreuses feuilles de construction. On s'étonne même de ne pas pouvoir réaliser une maquette de ce bâtiment en carton... Nous croisons ensuite les monuments commémoratifs des États-Unis, les... canons du III^e Reich, les chars d'assaut polonais et la production tchèque, heureusement plus civile. Le tout s'achève sur un impressionnant dirigeable militaire de Pellerin à monter soi-même (feuille fac-similé à découper encartée).

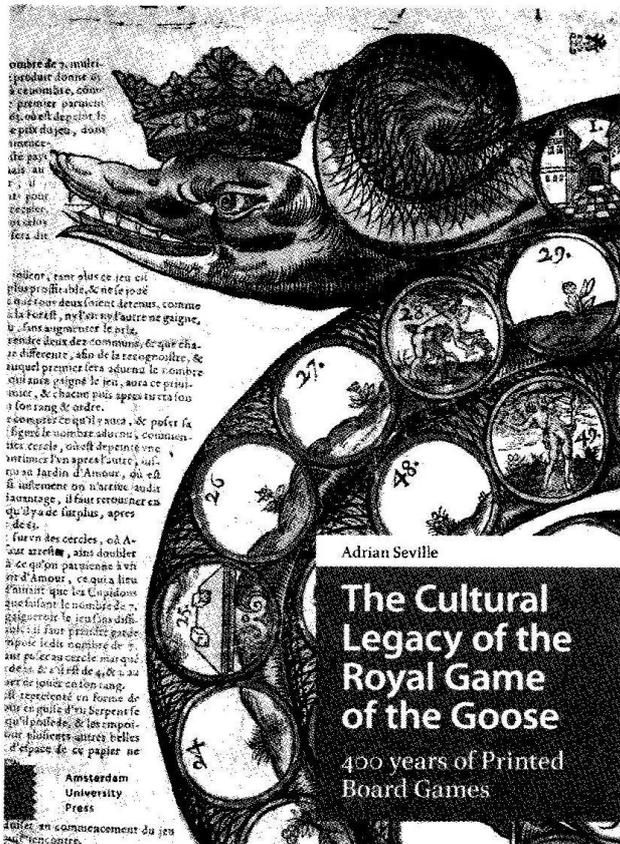
Avec le livre *100 Jahre Schweizer Modellbogen* (« Cent ans de constructions suisses ») nous entrons dans un monde plus pacifique, mais aussi un peu moins relevé. Il s'agit de la production publiée par la fondation des éditions pédagogiques des enseignant(e)s de Zurich (Stiftung Pädagogischer Verlag der Lehrerinnen und Lehrer Zürich) en ces dernières années.

E.M.

Tout sur le jeu de l'oie

Adrian SEVILLE. *The cultural legacy of the royal game of the goose : 400 years of printed board games*. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2019. 384 p., 17 x 24 cm, couv. cartonnée illustrée. ISBN 978-94-6298-497-4. Prix : 109 € (+ port).

<https://www.aup.nl/en/book/9789462984974/>



Collectionner les jeux de l'oie (*game of the goose*, en anglais) est une drôle de passion pour un Britannique. Car, dans l'espace anglophone, ce jeu papier qui nous est si familier, reste à peu près inconnu. À la place, un jeu venu d'Inde (au XIX^e siècle), nommé *Snakes and ladders* (Serpents et échelles), tient lieu de jeu de parcours simple, imprimé lui aussi sur papier et parfois support publicitaire. C'est donc un défi et un pari – réussi – que notre collègue Adrian Seville, sujet de Sa Gracieuse Majesté, a relevé, non seulement avec sa belle collection de jeux de l'oie, probablement la plus riche du moment, mais aussi avec le superbe livre qu'il vient de faire paraître. C'est d'ailleurs le premier livre en anglais sur ce sujet, jusque-là traité par des auteurs français (D'Allemagne en 1950, Girard et Quétel en 1982), italiens (Negri et Vercelloni en 1958, Mascheroni et Tinti en 1981, Domini en 1985), allemands (Kohlmann en 1978, Vogel en 1981) ou belges (van Bost en 1990), pour ne citer que les plus importants.

Comme Seville l'explique au début, son ouvrage est divisé en deux parties : un parcours historique, qui va du XV^e siècle au XIX^e, pays par pays, puis un panorama de la production du XX^e siècle, avec ses différents thèmes iconographiques (amusement et information, vie politique et publicité). C'est une surprise des premiers chapitres que de découvrir qu'il est question d'un jeu de dés appelé *ocha* à Argenta, près de Ferrare, déjà en 1463. Les références se multiplient ensuite, qui ne laissent aucun doute : ici, en juillet 1465, c'est le bouffon de Borso d'Este, qui reçoit de son patron 2 ducats d'or « per zugare a l'ocha » ; là, c'est le prédicateur Barletta qui tonne, vers 1480, contre divers jeux de table, dont « a locha ». On l'a compris, le jeu de l'oie est plus ancien qu'on ne le pensait il y a peu, quand on situait sa naissance du côté de Florence au milieu du XVI^e siècle. Désormais, nos regards se tournent vers Ferrare, un siècle plus tôt.

Mais il faut bien attendre la fin du XVI^e siècle pour voir des jeux en vrai. Adrian Seville en signale quelques-uns, donc celui en marqueterie, apparemment fait en Inde, du Metropolitan Museum de New York, et quelques autres, gravés, au British Museum. Les pays « latins » semblent avoir été tôt ouverts au jeu de l'oie : l'Espagne et, plus encore, la France l'accueillent. Le plus ancien jeu français connu est celui des héritiers de Benoît Rigaud à Lyon (vers 1600). Pour le XVII^e siècle, Seville peut compter sur sa propre collection, riche d'exemplaires classiques ou novateurs. Ainsi ce magnifique jeu « royal » de Cupidon publié par la Veuve Petit vers 1640. Les jeux français ont d'ailleurs droit à un traitement détaillé. Les jeux britanniques sont aussi présents, puisque non seulement le « Game of the

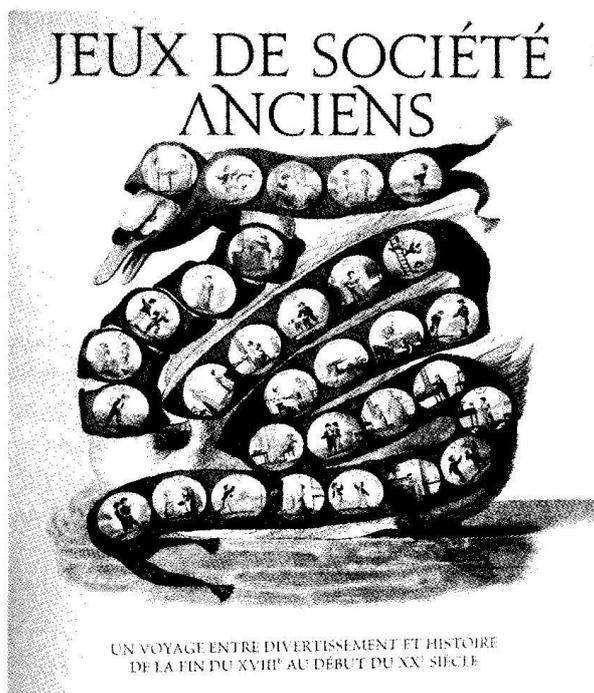
Goose » a fait quelques timides apparitions chez nos voisins, mais une version du *Cupidon* semble y avoir eu quelque succès.

L'Allemagne n'est pas oubliée, non plus que l'Italie. Ce tour d'horizon se complète d'autres pays européens : Pays-Bas et Belgique, Espagne, Portugal (et Amérique latine). Seville prend soin de définir les différents moyens d'impression et de diffusion, ainsi que les termes techniques utilisés ici et là (glossaire à la fin). Le fonctionnement du jeu et de ses variantes, les questions sur l'origine, le symbolisme et l'utilisation (numérologique ?) des 63 cases sont aussi abordés. Comme souvent dans les ouvrages anglais, il n'y a pas de bibliographie : les références sont dans les notes ou disponibles sur le site *giochidelloca*, qu'animent Adrian Seville et son complice italien, Luigi Ciompi, et dont on vous recommande la visite.

L'éditeur – Amsterdam University Press – a particulièrement soigné le livre, qui est bien imprimé, bien mis en page et richement illustré, doté de bons index (Index des jeux, par pays et par titres, Index des sujets), le tout enrobé d'une belle couverture cartonnée illustrée du plus bel effet. Prix en conséquence...

T.D.

Adrian SEVILLE (texte et photos). *Jeux de société anciens : un voyage entre divertissement et histoire de la fin du XVIII^e au début du XX^e siècle*. Milan : White Star, 2019. 208 p., 27 x 31 cm, couv. cartonnée avec jaquette illustrée. ISBN 978-88-3291-174-4. Prix : 35 €



Décidément, notre collègue Seville nous gâte. Non seulement, il publie un ouvrage de référence (voir compte rendu précédent), mais il signe aussi un ouvrage « grand public » de diffusion mondiale. Cette coédition internationale, avec versions en anglais (*Vintage board games: history and entertainment from the late 18th to the beginning of the 20th century*), italien (*L'arte dei giochi da tavolo. oltre un secolo di storia e divertimento dalla fine del Settecento all'inizio del Novecento*) et espagnol (*Juegos de mesa vintage: historia e entretenimiento desde finales del siglo XVIII hasta principios del siglo XX*), est surtout un livre d'images, reproduites en grand format très confortable. Chaque jeu fait l'objet d'un commentaire approprié. Le livre est divisé en dix chapitres, couvrant dix thèmes : les jeux de l'oie et d'autres animaux (singes, lièvres, etc.), le jeu de la chouette et autres jeux de dés (jeu du sept, *gioco della barca*, etc.), les jeux de parcours éducatifs, les jeux à visée morale ou religieuse (en fait un chapitre un peu diversifié, car on y trouve aussi des jeux géographiques et « élégants »), les jeux de voyage, en train, bateau, diligence, puis les jeux simulant la guerre et mettant en scène des armées, ceux tournant autour des sports et divertissements ; les jeux satiriques (français pour la plupart... !) viennent ensuite, la publicité et la promotion commerciale ont leur place – mais est-ce bien le bon endroit pour le jeu du Général Boulanger ? – et on termine avec quelques jeux américains anciens. Le livre est assez réussi ; l'impression est de qualité et rend bien justice aux superbes chromolithographies de l'époque. Les notes de l'auteur sont claires et pertinentes, la traduction se lit bien. À ce prix-là, pourquoi se priver ?

T.D.

À propos des diplômes

(*Charta*, 163, mai-juin 2019, p. 44-49)

S'appuyant sur des éléments acquis à des brochantes, sur des éléments publiés ou sa collection familiale, notre collègue Elisabetta Gulli Grigioni s'intéresse à un angle mort de la recherche : les diplômes¹. Qu'ils soient scolaires, religieux, liés à des engagements (Touring Club, Croix Rouge), marquant les années de fidélité professionnelle, l'auteure présente sept de ces documents italiens s'échelonnant de 1868 à 1961, soit quasiment un

1 – À signaler, sur les diplômes liés aux médailles, les études de Gérard LAUREAU, « L'imagerie des diplômes des ordres de société », *Le Vieux Papier*, 405, juillet 2012, p. 481-485, et d'Alberto MILANO, « Diplomi satirici e patenti umoristiche », *ALAL, Rivista di cultura del libro dell'Associazione dei Librai Antiquari d'Italia*, 1, 2015, p. 69-83. Grand-Carteret est par ailleurs incontournable.