

Histoire et patrimoine

303 arts, recherches, créations – Revue culturelle des Pays de la Loire Les animaux, les enfants, les moins jeunes, tous on joue !

Dans son n° 168 de novembre 2021, la revue 303 propose un dossier : « Jeux ». Le thème est « *futile en apparence* », avertit Patrick Schmoll, docteur en psychologie et anthropologue, mais que l'on ne s'y trompe pas, il se prête à une multiplication d'éclairages « *sur la culture et l'identité d'un lieu, d'un groupe, d'une région* »...

• « **Tous joueurs !** », de Patrick Schmoll : l'auteur mène une réflexion sur le jeu et sa place dans la société. Le saviez-vous ? Des animaux aussi jouent. Et chez l'homme, ce n'est pas l'affaire que des enfants car les adultes également jouent, et pas seulement dans des cercles ou des casinos.

Mais qu'est-ce que le jeu ? Des chercheurs ont tenté de le définir, tels Roger Caillois (1958) ou encore Gilles Brougère (2005). Ce dernier mentionne comme caractéristiques le second degré, même si l'activité est la même dans la vie quotidienne (« jouer à cuisiner » n'est pas « faire la cuisine ») ; la liberté de décider d'entrer dans le jeu ; l'existence de règles ; l'absence de conséquences dans la vie « réelle » ; l'incertitude sur l'issue du jeu.

En réalité, le jeu entre difficilement dans des cases, comme le montre l'auteur...

• « **Une rixe entre joueurs de dés – Une scène peinte dans l'église de Pontigné** », de Christian Davy, historien de l'art, spécialiste de la peinture murale. L'église Saint-Denis de Pontigné fait aujourd'hui partie de la commune de Baugé-en-Anjou, dans le Maine-et-Loire. L'église révèle



« Si, au premier regard, on peut y voir deux bagarreurs placés sur le même rang, une observation plus attentive les hiérarchise » (revue 303).



La publication est réalisée par l'association 303, financée par la Région des Pays de la Loire. Le n° 168 (96 pages) est vendu au prix de 15 euros.

une peinture absolument déconcertante, datée du début du XIII^e siècle : au sommet du revers de l'arc d'accès au chœur (donc invisible des paroissiens), se trouvent deux hommes qui « se crépent le chignon au-dessus d'un plateau circulaire accueillant trois dés à jouer – un verre à pied et un pichet complétant la scène »...

C'est incongru, c'est amusant et divertissant, mais Christian Davy donne les clés de lecture de cette peinture originale : avec lui, « la rixe des deux joueurs habitués aux joies des tavernes se révèle une image au caractère intellectuel fort développé »...

- « **La collection de pièces de jeux du musée du château de Mayenne** », de **Mathieu Grandet**, directeur du musée, et **Jean-François Goret**, archéologue à la ville de Paris et spécialiste des objets en matières dures d'origine animale : le château-musée de Mayenne est présent dans 303 en toute légitimité. Les auteurs rappellent qu'on a affaire ici « *au palais carolingien le mieux conservé d'Europe* », mais également que les fouilles sur le site ont permis la mise au jour « *de nombreux objets liés à l'univers des jeux de table médiévaux, échecs, trictrac et dés* » – aujourd'hui mis en valeur au sein du musée.

Mathieu Grandet et Jean-François Goret expliquent les origines du jeu d'échecs et du jeu de trictrac, lequel est l'« *ancêtre des actuels jacquet et backgammon* ». Les découvertes archéologiques de pièces en lien avec les échecs ou le trictrac ne sont pas exceptionnelles en France, mais le château de Mayenne occupe tout de même une place particulière avec « *trente-sept pièces de jeu d'échecs, deux tabliers de trictrac, cinquante-deux pions de trictrac ou de méréelles et sept dés à jouer* ». Pièces de jeu, ébauches d'objets et rebuts de taille, découverts sur le site, sont tous datés entre le X^e et le XII^e siècle. Certaines pièces, soulignent les auteurs, sont « *sans parallèle connu à ce jour* » ou encore uniques en France. Parmi les matériaux, du bois de cerf, de l'ivoire d'éléphant, des os de cétacé... La qualité de la collection tient à plusieurs facteurs : « *le nombre d'objets, leur valeur esthétique, la diversité des matériaux utilisés mais aussi la visibilité de la chaîne de fabrication* ». En effet, pour certains objets, il y a aussi bien la matière brute, l'ébauche, un raté... que l'objet final !

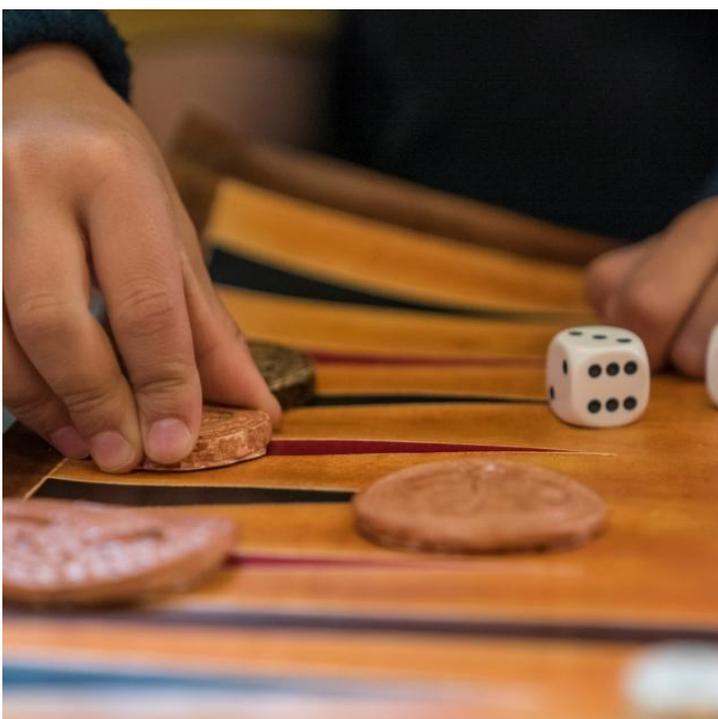


Photo : Jeu de trictrac. site Internet « [Château-musée de Mayenne](#) »

- « **Et dix de der !** », de **Christian Davy** : l'historien de l'art livre tous les secrets des cartes à jouer, de leurs origines en France aux jeux qu'elles ont permis, de leur fabrication aux différents métiers associés, sans oublier la réglementation très stricte et la fiscalité qu'elles ont suscitées. Les archives font remonter leur existence au moins au XIV^e siècle dans notre territoire. Le plus ancien cartier connu par les textes se nommait Bernard et travaillait à Limoges vers 1428. La belote, si populaire, est récente en France : elle nous vient des pays anglo-saxons au début du XX^e siècle : « *Les troupes alliées arrivant des États-Unis par Saint-Nazaire l'ont largement diffusée à partir de 1917* ».

À Sainte-Suzanne, précise Christian Davy, « *la famille Provost profite, en 1791, de la disparition des obligations et des taxes liées à la production des cartes à jouer pour se lancer dans cette industrie si intimement liée à son cœur de métier de papetier* »... Quant à la ville de Laval, elle n'a été active que pendant une trentaine d'années, jusqu'à la parution d'un nouveau règlement en 1751. La Mayenne fournit deux très belles illustrations pour l'article de Christian Davy : d'une part, un moule de huit rois, huit reines et quatre valets, signé D. Provost et conservé à Sainte-Suzanne ; d'autre part, la dame de pique d'un jeu fabriqué à Laval avant 1751 et provenant des Archives départementales.

- « **Les casinos : une architecture en quête d'identité** », d'**Agathe Aoustin**, docteure en histoire de l'art : le long des côtes, pour la clientèle aisée, il y a des hôtels et des établissements de bains au début du XIX^e siècle, mais aussi des casinos, comme à Pornic dès 1830. Ce sont « *avant tout des lieux de détente et de convivialité* ». Les jeux d'argent ne font leur apparition qu'au début du XX^e siècle. L'auteure retrace toute leur évolution, en Loire-Atlantique et en Vendée, des premiers lieux de convivialité à l'apparition d'établissements de luxe.

- « **Jouer sur le sable – Les clubs de plage dans les Pays de la Loire** », d'**Olivier Sirost**, professeur à l'université de Rouen Normandie, spécialiste de la sociologie des loisirs et de la nature : on joue sur la plage, en toute liberté, mais dès les années 1850, des dispositifs, des organisations vont récupérer cette pratique ludique à des fins hygiénistes. Par la suite, cette ambition va rencontrer des motivations plus commerciales, via le développement du tourisme, et l'offre va se diversifier, incluant le jeu, mais aussi des activités physiques et sportives, avec concours, compétitions et grands événements.

- « **Jeu est un autre, ou l'art de changer la règle du jeu** », d'**Éva Prouteau**, critique d'art et conférencière, spécialisée dans l'art moderne et contemporain : en s'appuyant sur les XX^e et XXI^e siècles, l'auteure inter-

roge l'articulation entre l'art et le jeu dans des pratiques où le public est parfois associé.

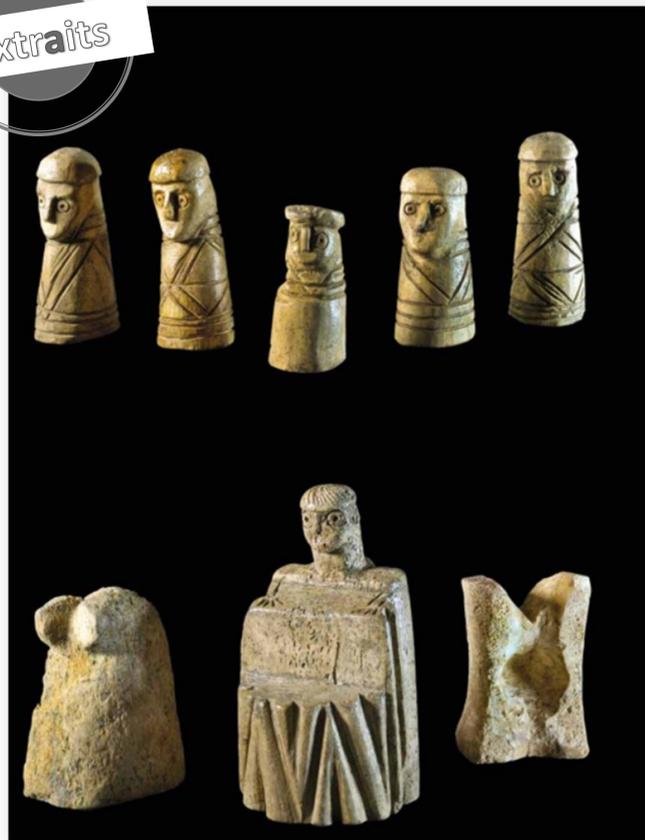
• « **Du rituel au jeu : la bifurcation du labyrinthe** », de **Anthony Poirau**, écrivain : on connaît le labyrinthe crétois de la mythologie grecque, construit par l'architecte Dédale à la demande du roi Minos pour enfermer le Minotaure, créature mi-homme mi-taureau se nourrissant de chair humaine... Plus tard, on retrouve des labyrinthes « *sur le sol de la nef des cathédrales où des pavages bicolores dessinent les parois du labyrinthe et son chemin sinueux* »... Et puis il y a les labyrinthes des châteaux, dont les cloisons sont faites de bosquets et de haies d'arbustes. Ainsi, « *le labyrinthe a une longue histoire mythologique et symbolique. Il a d'abord eu un sens initiatique puis religieux. Dans la sphère profane, il est ensuite devenu une construction ludique, souvent végétale et de plein air* »...

• « **Le saut à la ningle – À propos d'un outil millénaire** », de **Gérard Benéteau**, docteur en anthropologie sociale et historique de l'Europe : dans le marais du nord-ouest vendéen, alors qu'il n'y avait pas encore de chemins empierrés ou de routes, les populations semblaient se déplacer aisément. Jusqu'au début du XX^e siècle, elles utilisaient la niole ou yole, un bateau léger à fond plat, et la ningle, perche à sauter, en châtaignier, de 3,5 m à 5 m de longueur, qui permettait de franchir les fossés les plus larges. Le plus ancien témoignage écrit de l'utilisation de la ningle remonte à 1467. Sa pratique

s'est perpétuée jusqu'au XXI^e siècle grâce à sa mutation en discipline sportive de spectacle.

• « **Le tourisme dont vous êtes le héros** », de **Pascaline Vallée**, journaliste culturelle et critique d'art : l'auteure analyse les évolutions qui ont marqué la médiation du patrimoine ces dernières années. « *Longtemps réservée aux enfants, précise le début de l'article, la visite ludique est de plus en plus répandue. Quel que soit l'âge des participants, le jeu anime le patrimoine et le rend plus accessible. Il développe aussi une nouvelle attractivité, notamment pour réinventer le tourisme de proximité* ». L'article pose de bonnes questions. L'accès au patrimoine serait-il ludique, sans alternative possible ? Ne risque-t-on pas d'aller vers une surenchère dans l'utilisation des nouvelles technologies – ce qui ferait le bonheur de sociétés commerciales ? Quelle place pour le guide conférencier, brillant, qui saurait captiver son auditoire, mais qui peut apparaître comme n'ayant pas su s'adapter aux évolutions de notre monde ?

Hors dossier, Ronan Audebert signe une synthèse sur la question de la préservation du patrimoine religieux – en particulier les églises qui sont aujourd'hui trop nombreuses si leur seul usage est d'accueillir la communauté catholique. L'auteur s'appuie essentiellement sur les nombreuses églises construites au XIX^e siècle dans le Maine-et-Loire. « *Désintérêt et renaissances* », titre l'auteur, illustrant ainsi la complexité du débat.



La collection de pièces de jeu du musée du château de Mayenne

Mathieu Grandet et Jean-François Goret

Le musée du château de Mayenne est un musée de site dédié au palais carolingien le mieux conservé d'Europe. Mais la collection issue des fouilles propose également une particularité : de nombreux objets liés à l'univers des jeux de table médiévaux, échecs, trictrac et dés.

Une découverte fortuite

À la fin des années 1980, la Ville de Mayenne, propriétaire du château, décide de le transformer en centre d'art et d'exposition. Mais une découverte fortuite va accroître considérablement son intérêt historique et permettre d'engager une importante campagne de fouilles archéologiques. Réalisées entre 1996 et 2000, elles attestent la présence d'un palais carolingien construit autour des années 900-920 et extrêmement bien conservé. En effet, sont encore visibles aujourd'hui l'aule, le cellier, trois des quatre niveaux de la tour carolingienne ainsi que les fondations de la touraille d'escalier, des terrasses extérieures et de l'encointre. Les nombreuses phases successives d'occupation du site ont permis de faire évoluer l'architecture du bâtiment en rapport avec ses nouvelles fonctions : palais au 9^e siècle, château fort au 10^e, lieu de garnison au 11^e siècle et prison à partir du 12^e siècle. Les traces de toutes ces phases sont encore visibles. Rendre ces aspects intelligibles pour tous les publics est le défi relevé par le musée du château de Mayenne.

Le projet de musée de site apparaît dès la fin des fouilles archéologiques. La construction d'une extension contemporaine en bois a été nécessaire car la superficie du logis médiéval était trop limitée pour permettre un accueil optimal du public.

L'idée maîtresse du projet est de valoriser l'architecture en faisant du palais carolingien le premier objet du musée. À travers une alternance d'espaces muséographiques et archéologiques, le parcours de visite conte plus d'un millénaire d'évolutions architecturales au moyen d'audiovisuels interactifs et pédagogiques.

Les collections présentées reflètent à la fois l'histoire du château et celle de la ville de Mayenne. Ainsi, monnaies, ustensiles de cuisine, vaisselle de table, matériel lié à l'équitation, objets de toilette et pièces d'armement sont des témoins de la vie des notables, des chevaliers et des prisonniers qui se sont succédé au fil des siècles.

1. Cinq pièces d'échecs anthracite, bois de cerf, 11^e et 12^e siècles. © François Pater, Inrap.
2. Trois pièces d'échecs, os et bois de cerf, 11^e et 12^e siècles. © François Pater, Inrap.