

- Faculté des lettres et sciences humaines
- www.unine.ch/lettres

Cours : Jouer dans l'Antiquité : analyse des sources et histoire culturelle (2AC1421)

| Filières concernées | Nombre d'heures | Validation | Crédits ECTS |
|---|--------------------|-----------------|--------------|
| Pilier principal B A - CLAM | Cours: 2 ph | Voir ci-dessous | 5 |
| Pilier principal M A - littératures | Cours: 2 ph | Voir ci-dessous | 5 |
| Pilier secondaire B A - CLAM | Cours: 2 ph | Voir ci-dessous | 5 |
| Pilier secondaire M A - littératures | Cours: 2 ph | Voir ci-dessous | 5 |

ph=période hebdomadaire, pg=période globale, j=jour, dj=demi-jour, h=heure, min=minute

Période d'enseignement:

- Semestre Automne

Equipe enseignante

Marco Vespa

Contenu

Le jeu représente l'une des constantes anthropologiques qui caractérisent chaque culture ainsi que les pratiques sociales comme le don ou l'hospitalité par exemple. Mais chaque société découpe à sa manière l'espace et le temps réservés aux activités ludiques selon des normes, des règles et des interdits différents. Le cours vise à approfondir les principales caractéristiques de la culture ludique du monde antique, grec et romain. A la manière des anciens traités lexicographiques, tels l'Onomasticon de Pollux, ou les Jeux des Grecs de Suétone, qui ont eu l'ambition d'écrire des encyclopédies sur le jeu antique, ce cours donnera un aperçu des principaux jeux pratiqués, des récits fondateurs et des mythes sur l'origine du jeu, ainsi que de la façon de reconstituer les règles de base de chacun d'eux. Une partie importante du cours sera consacrée non seulement à la lecture et au commentaire des textes qui fournissent les témoignages les plus significatifs sur chaque jeu, des jeux de balle aux jeux de plateau, mais aussi à l'étude de la présence du jeu comme outil métaphorique dans des élaborations littéraires complexes, de la poésie épique à la comédie latine. Une grande partie de la littérature antique - au travers de proverbes, expressions idiomatiques et anecdotes - est empreinte de la culture ludique des Grecs et des Romains. Leur décryptage fournit une clé d'accès privilégiée au fonctionnement des représentations culturelles des Anciens. L'analyse des sources écrites ne peut être séparée d'une histoire culturelle plus large dans laquelle les témoignages archéologiques et iconographiques ainsi que les comparaisons ethnographiques mises à disposition par l'anthropologie culturelle seront d'une importance capitale et feront partie intégrante du cours.

Forme de l'évaluation

Par note, examen écrit 2h

Documentation

Dossier de textes en langue originale (grecque ou latine) et en traduction distribué chaque cours. Littérature secondaire proposée et discutée pendant le cours.

Bibliographie de référence :

L. Becq de Fouquières, Les jeux des Anciens, Paris 1869.

V. Dasen, T. Haziza (éd.), Dossier Jeux et jouets, Kentron. Revue pluridisciplinaire du monde antique, 34 (2018), pp. 17-128 (OpenAccess : <https://journals.openedition.org/kentron/2414>)

V. Dasen, U. Schädler (éds), Dossier thématique Jouer dans l'Antiquité : identité et multiculturalité, Archimède. Archéologie et histoire ancienne, 6 (2019), pp. 71-212. (OpenAccess : <https://archimede.unistra.fr/revue-archimede/archimede-6-2019/>)

V. Dasen (éd.) Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent : Snoeck, 2019.

G. Carbone, Tabliope. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano, Napoli 2005

R. Hamayon, Jouer. Une étude anthropologique, Paris 2012 (trad. angl. Why we Play, Chicago, 2016 Open access : <https://haubooks.org/why-we-play/>)

J. Huizinga, Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu, Paris (éd. originale néerlandaise 1938).

S. Kidd, Play and Aesthetics in Ancient Greece, Cambridge 2019.

Pré-requis

Intérêt pour le monde antique ; connaissance de base de son histoire littéraire et culturelle. La connaissance des langues anciennes n'est pas obligatoire.

Forme de l'enseignement

- Faculté des lettres et sciences humaines
- www.unine.ch/lettres

Cours : Jouer dans l'Antiquité : analyse des sources et histoire culturelle (2AC1421)

Lecture et analyse de textes anciens en langue originale, mais aussi en traduction.

Objectifs d'apprentissage

Au terme de la formation l'étudiant-e doit être capable de :

- Reconnaître les pertinences narratives d'un texte
- Comparer des cultures différentes
- Examiner des textes complexes
- Associer sources textuelles et iconographiques
- Expliquer les enjeux communicatifs d'un texte littéraire
- Conceptualiser des catégories d'analyse
- Utiliser les compétences d'analyse d'un texte littéraire
- Adapter l'analyse aux genres littéraires

Compétences transférables

- Promouvoir la curiosité intellectuelle
- Carry out a critical analysis
- Communiquer les résultats d'une analyse à l'écrit
- Communicate results in writing
- Develop hands-on, pro forma modelling skills using Excel
- Identifier les enjeux et les interactions multiples caractérisant une problématique
- Communiquer les résultats d'une analyse à l'oral
- Présenter une analyse critique fondée et éclectique