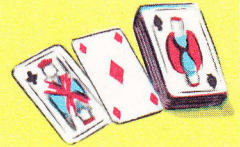


les CARTES à JOUER



DOCUMENTAIRE N. 666

« Livre non relié, qui est lu communément par des gens de toutes conditions, et qui devrait être inclus dans l'Index des Interdits » (c'est-à-dire des livres à proscrire). C'est par cette grave, authentique et mystérieuse définition qu'un grammairien espagnol, dans une encyclopédie castillane parue en 1674, définissait le jeu de cartes. Le style même de cette définition exprime bien le caractère de la littérature du XVII^e siècle, le jugement défavorable et la méfiance générale manifestée surtout à cette époque pour tous les jeux de hasard où ne compte que la chance pure. Pourtant, en faisant abstraction de la moralité des différents jeux où l'on utilise les cartes communes numériques, nous devons bien convenir que les cartes en elles-mêmes ne méritent pas une condamnation si absolue. En effet, leur iconographie, surtout dans les cartes anciennes, répond plutôt à une conception philosophique de la vie, qui, même simpliste et populaire, offre un intérêt, aussi bien du point de vue psychologique que du point de vue artistique. C'est ce que nous allons montrer en faisant un bref historique des cartes à jouer.

Les origines du jeu de cartes sont plutôt obscures, malgré le nombre des hypothèses émises, toutes également séduisantes. L'opinion la plus courante veut qu'elles aient vu le jour aux Indes en tant que simplification des échecs qui, eux aussi, étaient nés en Orient et peut-être aussi aux Indes. La ressemblance entre les jeux d'échecs et de cartes est évidente. Pour les premiers, l'habileté du joueur importe, bien sûr, davantage, tandis que, pour le second, la chance joue au maximum. Toutefois, dans les deux cas, ce sont bien des espèces d'armée rangées en formation de bataille qu'on place face à l'adversaire. Le Roi, la Reine, le Fou qui sont tous des symboles guerriers et qui constituent les principales pièces des échecs correspondent aux personnages les plus importants du jeu de cartes, tandis que les pions des échecs qui représentent les soldats ont la même fonction secondaire que les cartes basses. A la place du cheval qui symbolise le cavalier, et de la tour (c'est-à-dire de la forteresse du château ou bien

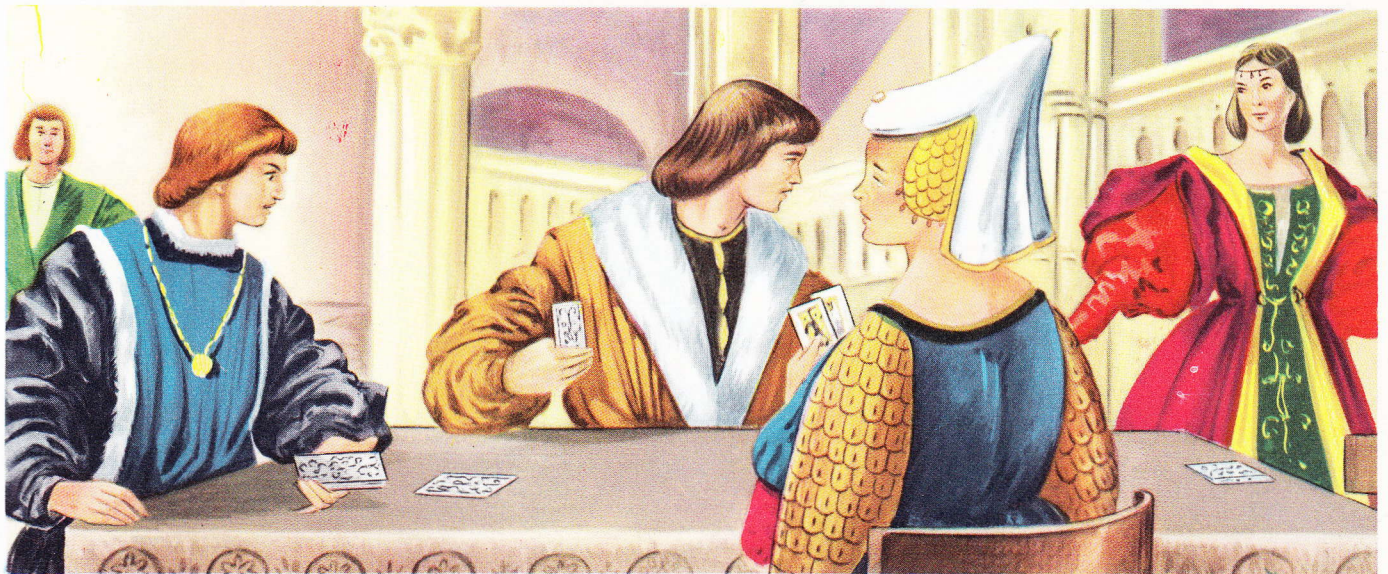
encore d'une machine de guerre) nous avons dans les cartes l'as, qui, suivant les experts en la matière, représente le drapeau de l'armée. Il se peut qu'une telle dérivation directe des cartes à partir des échecs ne soit qu'une hypothèse sans sérieux fondement dans la réalité; toutefois elle semble bien plus acceptable que l'autre qui voudrait, selon certains savants, que les cartes à jouer soient dérivées de certains jeux à la fois instructifs et amusants pour enfants dits naïbs (de l'arabe) et qui étaient encore pratiqués en Europe au XIV^e siècle.

Logiquement il est plus probable, en effet, que ce soit le contraire qui se soit produit et que les naïbs ne soient que des dérivations des jeux de cartes pour adultes.

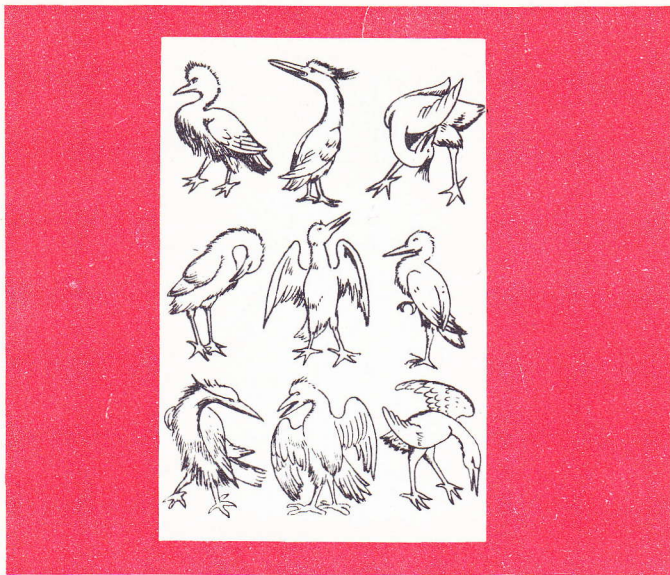
De toute façon c'est un fait que les premières cartes à jouer naquirent en Espagne et en Italie; elles furent introduites dans ces pays probablement par les Arabes, vers la moitié du XIV^e siècle. Suivant un processus normal d'assimilation, elles changèrent complètement d'iconographie en se conformant aux mœurs de la société européenne. D'ailleurs les cartes européennes existèrent parallèlement aux cartes arabes, et on en a la preuve dans un inventaire des objets appartenant aux ducs d'Orléans datant de 1408: on y cite deux types de cartes différentes, dont l'un est désigné sous le nom de Sarrasin.

Les cartes furent immédiatement adoptées dans tous les pays, surtout en Allemagne, en Belgique et en France, et la faveur qu'elles rencontrèrent devint de l'engouement dans toutes les classes de la société. Une légende le prouve, disons bien « légende », car, à la suite de recherches historiques, on ne peut la proposer que comme telle, légende qui veut que les cartes aient été inventées par un courtisan français pour distraire Charles VI (le Roi Fou) et ce dernier pratiqua effectivement toujours avec passion ce jeu.

A partir de leur apparition, les cartes à jouer se différencièrent nettement, suivant les pays. L'Allemagne eut, au XIV^e et au XV^e siècle, des cartes de grand format dont les



Les hypothèses les plus variées attribuent à certains pays de l'Asie, tels la Chine et les Indes, la création des cartes à jouer. Les mêmes problèmes se posent quant à leur diffusion en Europe, mais il est probable que les Arabes les ont apportées vers 1550 en Espagne, d'où elles se répandirent par la suite en Italie, en France, en Belgique et en Hollande, ainsi qu'en Allemagne. Des controverses ont été soulevées quant à la priorité des tarots sur les cartes à jouer importées par les Arabes. Au XV^e siècle le jeu des tarots était tellement apprécié par la noblesse que de véritables artistes ne dédaignaient pas de peindre chaque carte avec un art consommé et une extrême élégance. Voici un groupe de joueurs de tarots au XV^e siècle.



Les cartes à jouer devaient bientôt différer dans chaque pays. En Allemagne, les marques, c'est-à-dire les couleurs, étaient représentées par des animaux, des fleurs, des personnages, avec une préférence pour les sujets animés. Les cartes avaient des dimensions importantes. Voici une carte allemande du XV^e siècle appartenant à la série des volatiles.



Ces cartes à jouer, imprimées à Cologne (Allemagne) au XV^e siècle, sont originales. Suivant les goûts aristocratiques allemands de l'époque, ces cartes, rondes, d'un travail minutieux, comportent des scènes de chasse ou des motifs animés. En haut, à droite, Roi d'aigle, Dame de lièvre; en bas, Valet d'aigle, à droite, As de lièvre.

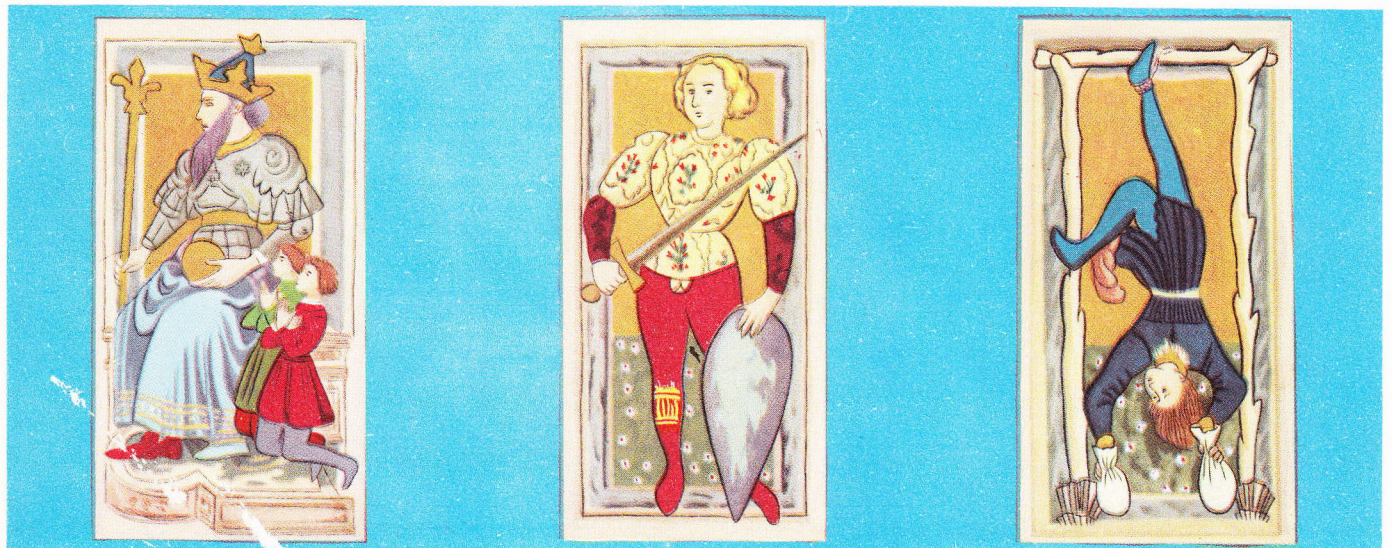
«couleurs» étaient constituées par des sujets animés. Au XV^e siècle apparurent des cartes rondes, originales et de facture exquise. Les cartes à jouer numériques employées encore de nos jours furent, en France, le premier type de cartes à jouer. Mais une multitude de sujets, de personnages célèbres appartenant à l'histoire ou à la mythologie, ou bien encore des personnages fantastiques, allégoriques ont donné la plus grande variété aux cartes françaises. Des séries vraiment précieuses sont conservées dans les musées de France; les cartes imprimées à Lyon au XV^e siècle, illustrées de personnages mythologiques, celles de Dijon et celles de Rouen, de facture italienne et gravées sur bois au XVI^e siècle, sont parmi les plus belles de l'époque.

Les tarots sont d'invention italienne: un paquet comprenant 78 cartes divisées en 22 triomphes ou arcanes richement illustrées (dont il nous reste des vestiges dans les cartes utilisées par les cartomanciennes) et en 4 séries (en effet, 4 joueurs étaient mis en présence), numérotées de 1 à 14 et distinguées entre elles par 4 symboles différents: argent,

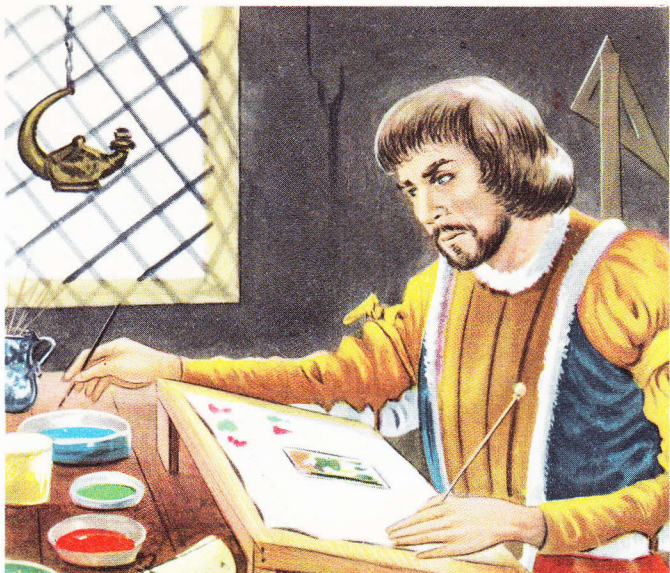
coupes, bâtons et épées; ce sont ces mêmes symboles qui sont reproduits sur les cartes régionales italiennes, familières aux joueurs depuis des temps immémoriaux.

En dehors des tarots, qui connurent une grande vogue un peu dans tous les pays, au point même de modifier la constitution des jeux de cartes en usage au-delà des Alpes, il existait en Italie d'autres cartes et, naturellement, d'autres jeux. Nous en avons un témoignage certain avec les tarots de Bologne et les cartes de Florence. C'est dans ces dernières qu'apparaît le Jocker, le même qu'on rencontre dans les cartes actuelles.

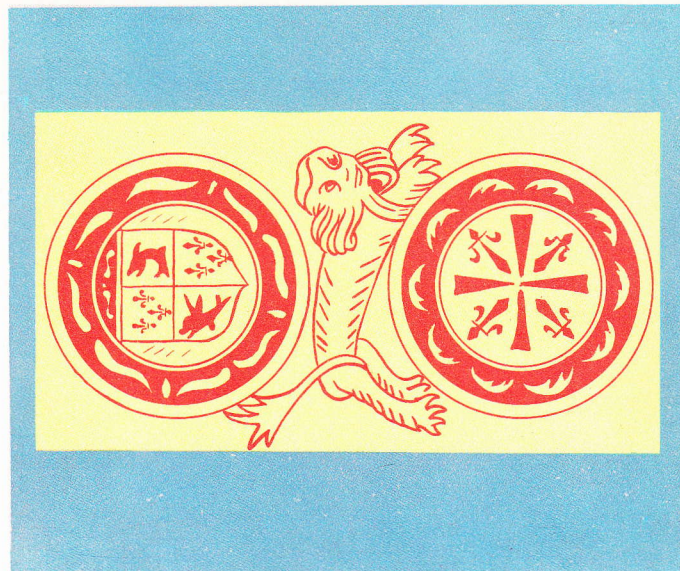
Nous venons d'affirmer que les tarots apportèrent des modifications dans les cartes en usage dans les pays d'au-delà des Alpes; reconnaissons pourtant que ce furent ces dernières qui l'emportèrent et, en premier lieu, pour la composition du paquet plus simple comportant un plus petit nombre de cartes (48 ou 52) et des personnages moins complexes. L'Allemagne produisait des cartes plus raffinées, nettement dérivées des échecs, à l'usage des classes cultivées, et des jeux



Parmi les types de tarots les plus raffinés, voici ceux dits de Charles VI, dont les personnages représentés portent des costumes d'époque. En partant de la gauche: l'Empereur, le Valet d'épée, le Pendu. Ces tarots, font partie des tarots vénitiens. En effet, les tarots vénitiens se divisent en tarots vénitiens, en tarots de Bologne et en tarots de Florence.



Des miniaturistes célèbres se consacrèrent à la décoration des cartes à jouer, et nous avons encore, surtout aux XV^e et XVI^e siècles, des paquets de cartes décorées avec une grande délicatesse et un goût parfait. De plus, la fantaisie des miniaturistes s'y est donné libre cours, tirant ses motifs surtout de l'histoire des peuples, de l'Antiquité et de la mythologie.



Voici une carte dite « à l'enseigne espagnole » imprimée à Limoges (France). Il faut remarquer le fait étrange que, pendant les premiers temps de la diffusion des cartes à jouer provenant d'Espagne, cette nation a dû en fait les importer de l'étranger, puisque les premiers paquets de cartes espagnoles originales ne remontent qu'aux XV^e et XVII^e siècles.

de cartes populaires reproduisant, peut-être par pur coïncidence, des symboles analogues à ceux des cartes régionales italiennes: épées, coupes, fruits et bâtons.

Cette correspondance des mêmes symboles dans les cartes populaires de différents pays a suscité la curiosité de plusieurs chercheurs, qui ont voulu y reconnaître les insignes des quatre classes sociales principales du Moyen Age: les monnaies ou les fruits représenteraient les marchands, les coupes le clergé, les bâtons les paysans, les épées ou les cimenterres les guerriers. C'est en France que nous trouvons, à partir du XV^e siècle, le type de cartes le plus proche de celui que nous connaissons de nos jours. Dans ces dernières, les quatre séries qui constituent le paquet comportent quatre couleurs: cœur, carreau, trèfle et pique. Etant donné le type même des personnages, on pense que ces couleurs sont des symboles de guerre. C'est là le type du paquet de 52 cartes, qui a eu le plus de succès au cours des siècles puisqu'il remonte à une iconographie établie dès le XVIII^e siècle. Toutefois il ne

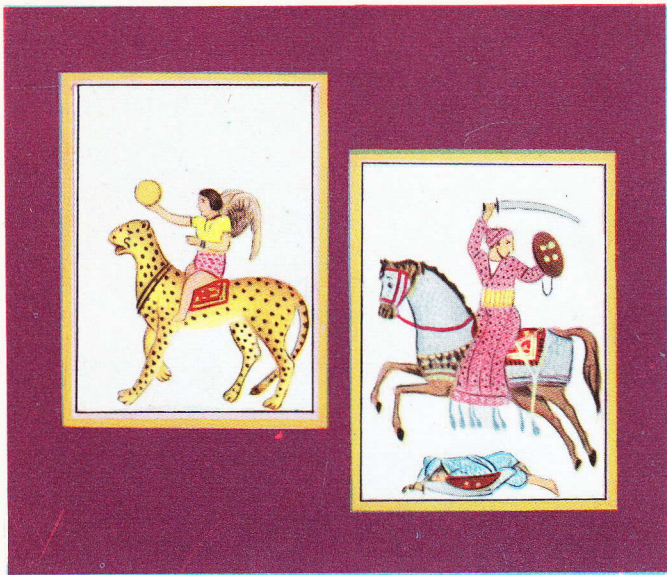
faut pas oublier que, comme tous les autres jeux, celui des cartes, et les cartes elles-mêmes, furent adaptés aux caractéristiques de l'époque et à la personnalité des gens auxquels elles étaient destinées.

On eut ainsi, surtout en France et en Allemagne, des cartes humoristiques, des cartes représentant des animaux, des fleurs, des costumes à la mode, des cartes satiriques capables de révéler les réactions du peuple à travers ses propres gouvernants (on conserve encore, par exemple, quelques exemplaires de cartes allemandes du XV^e siècle où le Roi tient un éventail et la Reine le sceptre), des cartes instructives à l'usage des enfants, et d'ailleurs aussi des adultes... avec des illustrations inspirées par l'histoire, la géographie, la botanique... et même l'art culinaire...

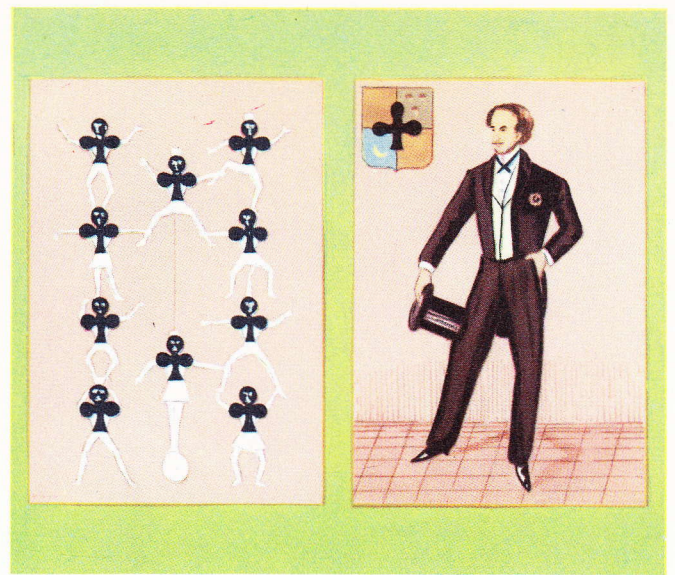
Les cartes françaises contemporaines de la Révolution ou du I^{er} Empire sont d'une très réelle importance au point de vue historique et artistique. On en fit disparaître les personnages haïs du Roi, de la Reine et du Valet, et la



Au cours des siècles, les cartes ont subi des modifications innombrables influencées par des changements de mode, de politique et de tendances artistiques. La Révolution française amena les variations les plus considérables. Tout d'abord les couronnes des rois et des reines furent remplacées par des bonnets phrygiens; mais, plus tard, la Convention décréta qu'à la place de ces personnages on devait reproduire les slogans de la Révolution et les motifs décoratifs typiquement révolutionnaires. Voici un groupe de sans-culottes en train de jouer aux cartes.



Les cartes chinoises, hindoues et persanes offrent un intérêt très original. Remarquables par leurs teintes et par leurs dessins très clairs, elles sont généralement faites de tablettes en ivoire sur lesquelles sont gravés des sujets typiques suivant les pays: divinités hindoues, conceptions abstraites incarnées par des personnages réels. Voici deux cartes persanes du XIX^e siècle peintes sur ivoire.



L'histoire des jeux de cartes suscite toujours une très vive curiosité pour les différents thèmes qui y sont traités, et qui révèlent l'humour ou la satire des miniaturistes. Des sciences telles que l'histoire, la géographie, la mythologie, sont sources d'inspiration; tout devient matière à exploiter pour la décoration des cartes à jouer. Voici deux spécimens de cartes humoristiques françaises du XIX^e siècle.

nomenclature fut également changé du tout au tout.

A la place du Roi, on vit apparaître un homme coiffé d'un bonnet phrygien surnommé « génie de la guerre, du commerce, de la paix et des arts » suivant la série dont il faisait partie; les quatre Reines se transformèrent en « liberté de profession, de mariage, de presse et de culte »; les Valets devinrent les « égalités de classe, de condition, de droits et de devoirs ». Les cartes de l'époque napoléonienne révèlent, elles aussi, un besoin de glorification des hommes nouveaux, car les personnages traditionnels furent remplacés par les célébrités de l'époque; le Roi, entre autres, prit les traits de Napoléon.

Jadis les cartes avaient des dimensions plus importantes que celles qui sont actuellement en usage. La noblesse disposait de paquets de cartes très coûteux, illustrées par des artistes célèbres, dont il ne nous est malheureusement parvenu que quelques spécimens. Les tarots dits « de Mantegna » qui, en réalité, ne sont pas du tout des tarots, sont célèbres et font

partie d'un jeu analogue. Ils ne furent pas réalisés par Mantegna, mais on peut cependant les attribuer à différents artistes de l'École de Padoue.

Les cartes moins précieuses furent, elles, fabriquées avec des matrices en bois, et c'est précisément pour la fabrication de cartes à jouer que la xylographie fut employée pour la première fois. Comme il est encore de règle de nos jours dans de nombreux pays, les cartes furent toujours soumises au contrôle des gouvernements et à l'application des taxes. La fabrication en est devenue de nos jours particulièrement soignée: en dehors d'une impression vraiment parfaite, on s'applique particulièrement à ce que les cartes soient totalement exemptes de défauts de fabrication susceptibles de les faire identifier de dos. C'est pour cette raison que chaque carte est constituée par trois cartonnettes, dont celui du milieu est sombre pour éviter toute transparence. Un vernis spécial préserve les cartes des détériorations dues à l'emploi fréquent.

* * *



A notre époque, la fabrication des cartes à jouer, suivant l'évolution des arts graphiques, a pris un caractère industriel. Mais les types de cartes à jouer en vente dans le commerce sont relativement peu nombreux, surtout si on fait la comparaison avec ceux de jadis. On peut les classer en deux groupes distincts: les types de luxe ou cartes de poker, et les cartes ordinaires. Ces dernières, tout à fait courantes, ont gardé dans la plupart des cas des motifs rudimentaires déjà utilisés dans toutes les régions d'Europe. Voici quatre types différents de cartes à jouer.

ENCYCLOPÉDIE EN COULEURS

tout connaître

ARTS

SCIENCES

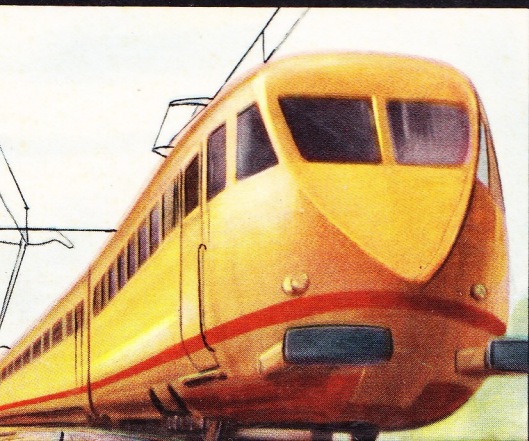
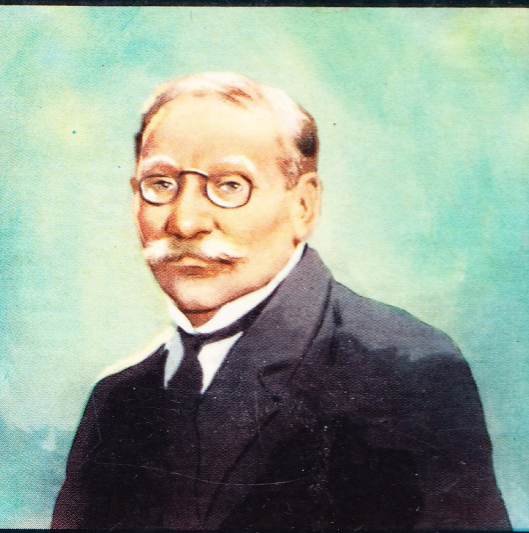
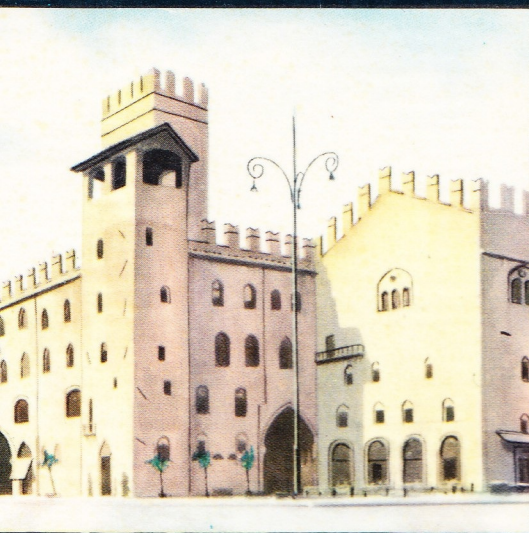
HISTOIRE

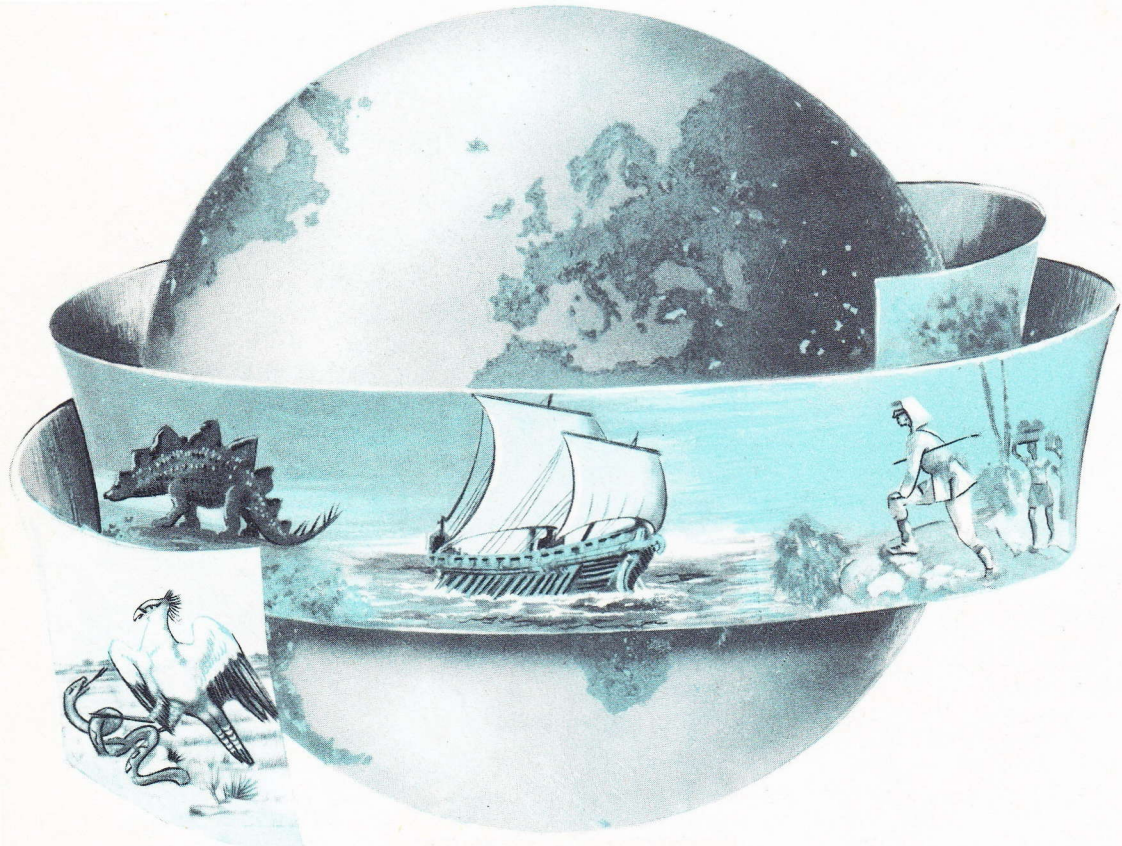
DÉCOUVERTES

LÉGENDES

DOCUMENTS

INSTRUCTIFS





VOL. X

TOUT CONNAITRE

M. CONFALONIERI - Milan, Via P. Chieti, 8, - Editeur

Tous droits réservés

BELGIQUE - GRAND DUCHÉ - CONGO BELGE

AGENCE BELGE DES GRANDES EDITIONS s. a.
Bruxelles