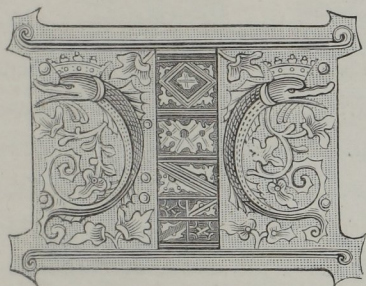


## CARTES A JOUER

Époque supposée de leur invention. — Elles existaient dans l'Inde dès le douzième siècle. — Leur rapport avec le jeu d'échecs. — Elles durent être apportées en Europe à la suite des croisades. — Première mention d'un jeu de cartes en 1379. — Au quinzième siècle les cartes sont très-répandues en Espagne, en Allemagne et en France, sous le nom de *tarots*. — Au nombre des tarots doivent figurer les cartes dites de Charles VI. — Anciennes cartes françaises, italiennes, allemandes. — Les cartes contribuent à l'invention de la gravure sur bois et de l'imprimerie.



Il y a bien longtemps que l'origine des cartes à jouer a préoccupé, d'une façon toute particulière, les érudits et les chercheurs; car, futile en apparence, ce sujet curieux se rattache à deux des inventions les plus importantes des âges modernes, la gravure et l'imprimerie.

Que les recherches profondes, que les travaux persévérants, les déductions ingénieuses aient réussi à élucider complètement la question, on ne devrait pas l'affirmer trop haut. Toutefois une certaine lumière a été faite, dont nous tâcherons de profiter.

A quelle époque fixer l'invention des cartes à jouer, et à qui l'attribuer? Il faut diviser la question pour la résoudre; car, si l'introduction des cartes à jouer en Europe ne remonte pas au-delà du quatorzième siècle, et si, d'après l'opinion la plus vulgaire, la découverte de notre jeu de piquet n'est pas antérieure au règne de Charles VII, au moins est-il avéré: 1° que les cartes à jouer existaient dans l'Inde dès le douzième siècle; 2° que les anciens avaient des jeux, où de certaines figures, de certains nombres se trouvaient représentés sur des dés ou des tablettes; 3° qu'en des temps relativement rappro-

chés de nous, le jeu d'échecs et le jeu de cartes offrent des rapports frappants, qui démontreraient l'origine commune de ces deux jeux, l'un peint, l'autre sculpté.

A en croire Hérodote, les Lydiens, pour tromper les souffrances de la faim pendant une longue et cruelle disette, imaginèrent la plupart des jeux, notamment les dés. Des écrivains postérieurs font honneur de ces inventions aux Grecs, que désolaient les oisives lenteurs du siège de Troie; Cicéron attribue même nominalemeut à Pyrrhus et à Palamède l'idée de ces jeux « en usage dans les camps » (*Iudos castrenses*). Quels étaient ces jeux? Les échecs, disent les uns; les dés ou les osselets, répondent les autres.

Des échantillons très-anciens prouvent irrécusablement que les cartes indiennes ne sont qu'une transformation du jeu des échecs; car les principales pièces de ce jeu ont été reproduites sur ces cartes, mais de façon que huit joueurs, au lieu de deux, pussent se trouver en présence. Dans le jeu des échecs, il n'y a que deux armées de pions, ayant chacune à sa tête un roi, un vizir (dont on a fait plus tard une reine), un cavalier, un éléphant (devenu un fou), un dromadaire (dont on a fait une tour). Les cartes indiennes offrent huit légions que distinguent autant de couleurs ou emblèmes, et qui ont chacune aussi leur roi, leur vizir, leur éléphant. La marche, la tenue des deux jeux ne laisse pas sans doute de différer beaucoup; mais on peut cependant trouver dans l'un et l'autre une analogie originelle rappelant le jeu terrible de la guerre, où chaque adversaire doit faire assaut de ruses, de combinaisons, de vigilance.

On sait aujourd'hui de source certaine (Abel de Rémusat, *Journal Asiatique*, sept. 1822) que les cartes à jouer, venues de l'Inde et de la Chine, étaient, comme les échecs (fig. 203), aux mains des Arabes et des Sarrasins, dès le commencement du douzième siècle. Il est donc à peu près certain qu'elles durent être rapportées en Europe, à la suite des croisades, avec les arts, les traditions, les usages, que les Occidentaux prirent alors des Orientaux. Il faut croire cependant qu'elles ne se propagèrent d'abord que lentement; car, à une époque où l'autorité civile et ecclésiastique décrétrait sans cesse des ordonnances prohibitives contre les jeux de hasard, on ne voit pas qu'elles aient été jamais mises en cause, comme les dés et les échecs.

La première mention formelle qui ait été faite des cartes à jouer se trouve dans une chronique manuscrite de Nicolas de Covelluzzo, conservée dans les archives de Viterbe. « En l'an 1379, » dit ce chroniqueur, « fut introduit, à Viterbe, le jeu de cartes qui vient du pays des Sarrasins, et que ceux-ci appellent *naïb*. » A vrai dire, un livre allemand, *le Jeu d'or*, im-

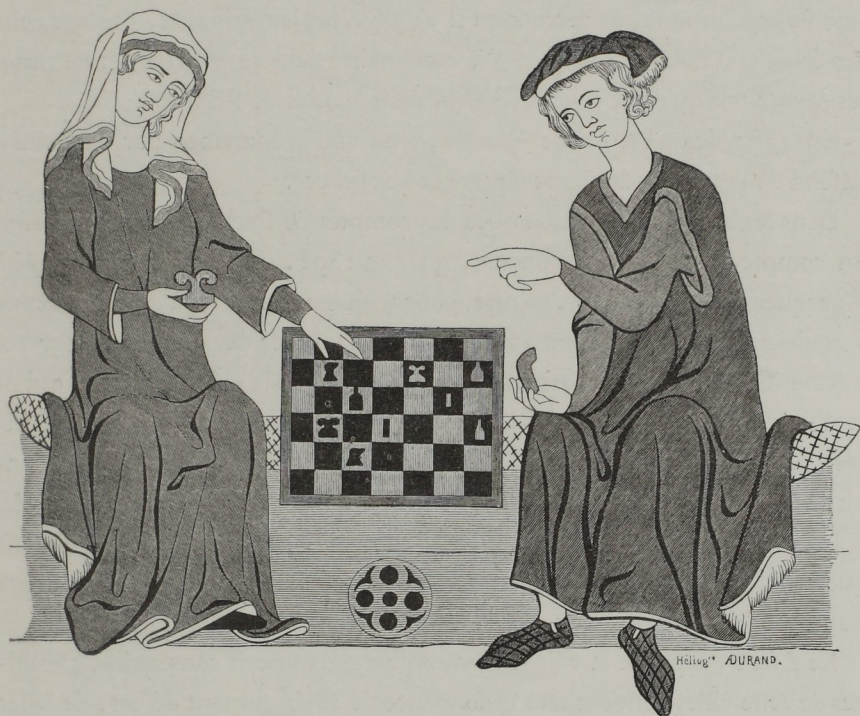


Fig. 203. — Les joueurs d'échecs. Fac-simile d'une miniature du treizième siècle.  
(Ms. 7266 de la Bibl. imp. de Paris.)

primé à Augsbourg en 1472, atteste que les cartes avaient cours en Allemagne dès l'année 1300; mais, outre que ce témoignage n'est pas contemporain du fait signalé, on peut supposer que la vanité germanique, qui s'attribuait alors la découverte de l'imprimerie, aura voulu, sans plus de raison, s'approprier l'invention des cartes, c'est-à-dire de la gravure sur bois. C'est donc faire judicieusement que de négliger cette assertion suspecte pour s'en tenir à celle du chroniqueur de Viterbe. Ce chroniqueur ne nous donne mal-

heureusement aucun détail sur la nature de ces cartes. Était-cele jeu tel qu'il s'est conservé jusque aujourd'hui dans l'Inde? Était-ce un jeu particulier aux Arabes? Questions qui restent indécises. Toujours est-il que voici, en 1379, les cartes arrivées d'Arabie, ou de *Sarrasinie*, en Europe, avec leur nom d'origine. Les Italiens appelèrent longtemps les cartes *naïbi*. En Espagne, on les nomme encore *naypes*. Si nous remarquons que *naïb* en arabe signifie *capitaine*, nous verrons qu'il s'agit d'un jeu militaire, comme celui des échecs, et nous serons portés à reconnaître dans ce premier jeu de cartes les *tarots* tels qu'ils se sont perpétués dans le midi de l'Europe.

En 1387, Jean I<sup>er</sup>, roi de Castille, rend une ordonnance par laquelle il défend de jouer aux dés, aux *naypes* et aux échecs.

Dans les archives de la Chambre des comptes de Paris, on avait autrefois un compte de l'argentier Poupart, qui, en 1392, déclarait avoir « payé à « Jacquemin Gringonneur, peintre, pour trois jeux de cartes à or et à diverses « couleurs, ornés de plusieurs devises, pour porter devant le seigneur roi « (Charles VI), pour son esbattement, 50 sols parisis ». Puis ce jeu, qui ne semblait d'abord destiné qu'à l'ébattement du roi en démence, se répand si bien dans le peuple que le prévôt de Paris, par une ordonnance du 22 janvier 1397, « fait défense aux gens de métier de jouer à la paume, à la boule, « aux dés, aux *cartes* et aux quilles, excepté les jours de fêtes ». Notons que, vingt-huit ans auparavant, Charles V, dans une célèbre ordonnance qui énumère tous les jeux de hasard, n'avait pas parlé des cartes.

Le *Livre rouge* de la ville d'Ulm, registre manuscrit conservé aux archives de cette ville, contient une ordonnance de 1397, portant défense de jouer aux cartes.

Tels sont les seuls témoignages avérés qu'on puisse invoquer pour fixer l'époque approximative de l'introduction des cartes à jouer en Europe. Si quelques auteurs ont cru pouvoir la faire remonter plus haut, ils se sont appuyés sur des textes dont la valeur a été depuis détruite par une critique plus éclairée.

Dès le quinzième siècle, l'existence et la popularité des cartes sont évidentes en Italie, en Espagne, en Allemagne, en France. A la vérité, leurs noms, leurs couleurs, leurs emblèmes, leur nombre et leurs formes changent selon le pays et le caprice des joueurs; mais qu'on les appelle cartes *tarots* ou

cartes *françaises*, ce sont toujours les cartes originaires de l'Orient, imitation plus ou moins fidèle de l'antique jeu des échecs.

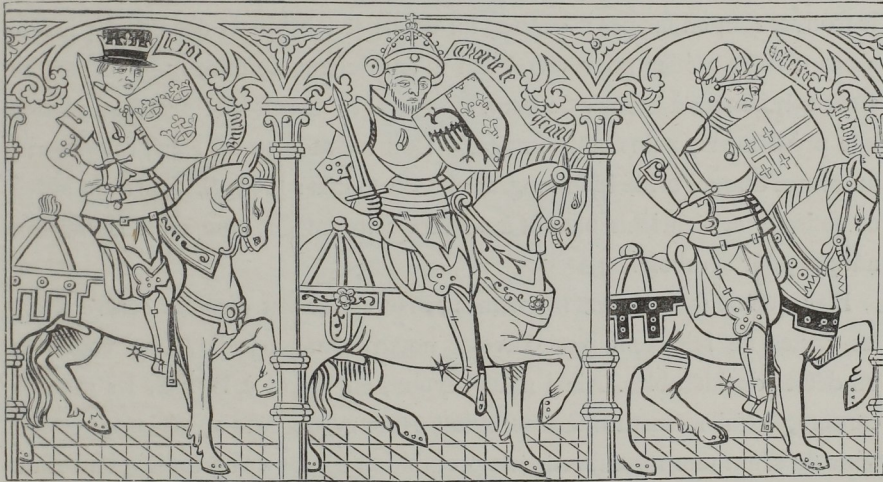
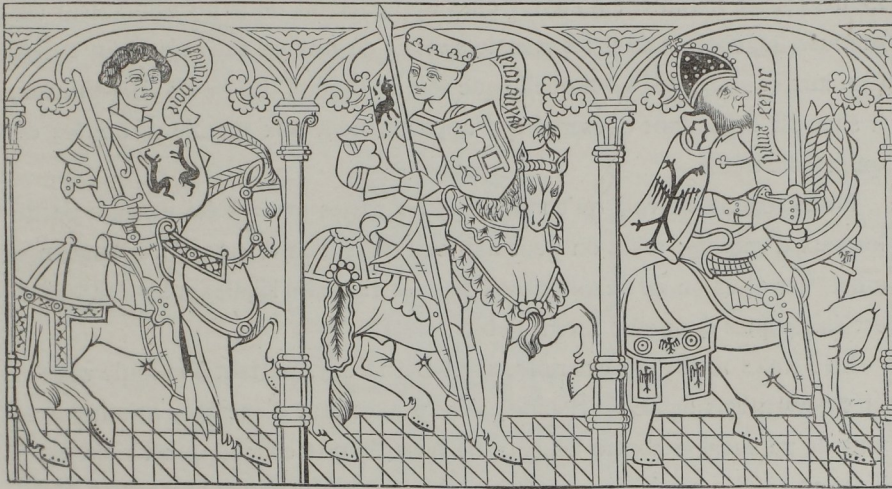


Fig. 204 et 205. — Jean Dunois, le roi Alexandre, Julius César, le roi Artus, Charles le Grand et Godefroi de Bouillon, d'après d'anciennes gravures sur bois coloriées, estampes analogues aux premières cartes à jouer du quinzième siècle. (Bibl. imp. de Par's, département des manuscrits.)

A partir du quinzième siècle aussi, nous trouvons les cartes mentionnées dans chaque énumération des jeux de hasard; nous les voyons proscrites,

condamnées par les ordonnances ecclésiastiques et royales; nous entendons les prédicateurs s'élever contre elles, ce qui n'empêche pas le commerce de les multiplier et d'aviser à en perfectionner la fabrication. Les poètes, les romanciers, les nomment à l'envi; elles apparaissent dans les miniatures des manuscrits, comme dans les premiers essais de gravure sur bois et sur cuivre (fig. 204 et 205); enfin, et quelle que soit la fragilité des cartes elles-mêmes, il s'en est cependant conservé qui appartiennent aux premières années du quinzième siècle.

Nous venons de voir qu'en principe les cartes avaient été rangées parmi les jeux d'enfants; mais on peut affirmer qu'il n'en dut pas être longtemps ainsi, car alors on ne s'expliquerait pas les rigueurs légales et les anathèmes ecclésiastiques dont elles furent l'objet.

Le 5 mars 1423, par exemple, saint Bernardin, parlant à la foule assemblée devant une église de Sienne, s'élève avec tant d'énergie, fulmine avec tant de persuasion contre les jeux de hasard, que chacun court chercher à l'instant ses dés, ses échecs, ses cartes, pour les brûler sur la place même. Mais, dit la chronique, voilà qu'un *cartier*, ruiné par le sermon du saint, s'en va le trouver tout en larmes: « Père, lui dit-il, je fabriquais des cartes; je n'ai « pas d'autre métier pour vivre. En m'empêchant de faire mon métier, tu « me condamnes à mourir de faim. » — « Si tu ne sais que peindre, répond « le prédicateur, peins cette image. » Et il lui montre un soleil rayonnant, au centre duquel brille le monogramme du Christ: I. H. S. L'artisan suivit ce conseil, et s'enrichit bientôt à peindre cette image, que saint Bernardin adopta pour symbole.

Bien que de toutes parts les mêmes censures fussent dirigées contre elles, les cartes ne laissaient pas d'avoir, notamment en Italie, une vogue et un débit considérables. Ainsi nous voyons, en 1441, à Venise, les maîtres cartiers, « qui forment une association assez nombreuse », réclamer et obtenir du sénat une sorte d'ordre de prohibition contre « la grande quantité de « cartes *peintes* et *imprimées*, qui se font hors de Venise, et qui sont, au dé- « triment de leur art, introduites dans la ville ». Il est important de remarquer qu'il est ici fait mention de cartes *imprimées*, ainsi que de cartes peintes; c'est que dès cette époque, outre que chaque ville d'Italie fabriquait des cartes, l'Allemagne et la Hollande, grâce à l'invention de la gravure sur

bois, en exportaient une grande quantité. Faisons remarquer aussi que des documents de la même époque établissent, sans détail caractéristique toutefois, une différence entre les *naïbi* primitifs et les *cartes* proprement dites. On sait, d'ailleurs, qu'avant l'année 1419, un certain François Fibbia, noble Pisan, mort en exil à Bologne, avait obtenu des *réformateurs* de cette ville,



Fig. 206. — Le Fou, carte d'un jeu de tarots du quinzième siècle.

à titre d'inventeur du jeu de *tarrochino*, le droit de mettre l'écusson de ses armes sur la *reine de bâton*, et celui des armes de sa femme sur la *reine de denier*. — *Bâtons, deniers, coupes* et *épées* étaient dès lors les couleurs des cartes italiennes, comme *carreau, trèfle, cœur* et *pique* étaient celles des cartes françaises.

On n'a encore retrouvé aucun échantillon original des tarots (*tarrochi, tarrochini*) ou cartes italiennes de cette époque; mais on possède un jeu,

gravé au burin vers 1460, que l'on sait en être la copie exacte. En outre, Raphaël Maffei, dit le Volaterran, qui vivait à la fin du quinzième siècle, a laissé, dans ses *Commentaires*, une description des tarots qui étaient, dit-il, « de « nouvelle invention », relativement sans doute à l'origine des cartes à jouer. De ces deux documents, présentant d'ailleurs quelques différences, il résulte que le jeu de tarots se composait alors de quatre ou cinq séries ou couleurs, chacune de dix cartes, portant un numéro d'ordre et offrant des *deniers*, des *bâtons*, des *coupes*, des *épées*, voire des *atouts*, en nombre égal au numéro de la carte; à ces séries, il faut ajouter tout un assortiment de figures, représentant le Roi, la Reine, le Cavalier, le Voyageur à pied, le Monde, la Justice, l'Ange, le Soleil, le Diable, la Tour, la Mort, la Potence, le Pape, l'Amour, le Fou (fig. 206), etc.

Il est évident que les tarots eurent cours en France, bien avant l'invention du jeu de piquet, qui est incontestablement d'origine française, et c'est du reste parmi les tarots qu'il convient de placer les cartes dites *de Charles VI* (fig. 207 et 208) qui sont aujourd'hui conservées au Cabinet des estampes de la Bibliothèque impériale de Paris, et qui peuvent être considérées comme les plus anciennes que possèdent les collections publiques ou particulières. L'abbé de Longuerue dit avoir vu le jeu composé de toutes ses cartes, mais il n'en est parvenu jusqu'à nous que dix-sept. Peintes avec délicatesse, comme des miniatures de manuscrits, sur un fond doré, rempli de points qui forment des ornements en creux, ces cartes sont entourées d'une bordure argentée dans laquelle un pointillage semblable figure un ruban roulé en spirale. C'est bien là, sans doute, cette *tare*, espèce de gaufrure produite par de petits trous piqués et alignés en compartiments, à laquelle les tarots doivent leur nom, et dont nos cartes actuelles gardent en quelque sorte le souvenir, quand elles sont couvertes par derrière d'arabesques ou de pointillés en noir ou en couleur. Ces cartes, hautes de dix-huit centimètres et larges de neuf environ, sont peintes à la détrempe sur un carton épais d'un millimètre. La composition en est ingénieuse et parfois savante, le dessin correct et plein de caractère, l'enluminure éclatante.

Parmi les sujets qu'elles représentent, il en est quelques-uns qui méritent d'autant plus d'être remarqués, qu'on serait tenté d'y retrouver une inspiration analogue à celle de la *Danse macabre*, cette terrible moralité qui, à dater



de cette même époque, devait aller se popularisant de plus en plus. Ainsi, par exemple, à côté de l'*Empereur*, couvert d'une armure d'argent, et tenant le globe et le sceptre, apparaît l'*Ermite*, vieillard encapuchonné qui élève en l'air un sablier, emblème de la rapidité du temps. Voilà le *Pape* qui, la tiare en tête, siège entre deux cardinaux; mais voici la *Mort* qui,



Fig. 207. — La Lune,  
cartes tirées du jeu dit de Charles VI, conservé à la Bibl. imp. de Paris (cabinet des médailles).



Fig. 208. — La Justice,

montée sur un cheval gris, au pòil hérissé, renverse sous sa faux rois, papes, évêques et autres grands de la terre. Si nous voyons l'*Amour*, représenté par trois couples d'amants qui se parlent et s'embrassent, pendant que deux Amours, du haut d'un nuage, leur lancent des flèches, nous voyons aussi la *Potence*, qui supporte un joueur pendu par un seul pied, et tenant encore à la main un sac d'argent ou de billes. L'*Écuyer*, tout vêtu d'or et d'écarlate, s'en va faisant fièrement flamboyer son épée; le *Char* porte en triomphe un

capitaine armé de toutes pièces; le *Fou* jette sa marotte sous son bras pour compter sur ses doigts, et enfin les trompettes de l'Éternité réveillent les morts, qui sortent du sépulcre pour comparaître au *Jugement dernier*.

La plupart de ces sujets allégoriques se sont conservés dans les tarots actuels, qui comprennent, outre les seize figures de notre jeu de piquet, vingt-deux cartes représentant l'*Empereur*, l'*Amoureux*, le *Chariot*, l'*Ermite*, le *Pendu*, la *Mort*, la *Maison de Dieu*, la *Fin du monde*, etc.

Il serait hasardeux de penser que ces tarots, offrant une image tristement philosophique de la vie au point de vue du chrétien, aient pu jouir d'une grande vogue au sein d'une cour frivole et corrompue, qui ne s'occupait que de fêtes, de mascarades, de chansons, pendant que, livré à toutes les intrigues, l'État tombait en ruines, pendant que le populaire, décimé par la peste et par la famine, chargé d'exactions, faisait entendre la voix de l'insurrection. Par contre, les tarots devaient plaire à l'imagination naïve des bons gens qui, souvent spoliés en ces temps de rudes épreuves, ne pouvaient qu'accepter comme une consolation ces emblématiques représentations de la vie et de la mort. Les artistes en tous genres s'évertuaient à les reproduire sous toutes les formes, et puisque ces images avaient gagné jusqu'aux bijoux des femmes, comment ne se fussent-elles pas emparées des cartes à jouer?

Il nous reste les débris de deux anciens jeux de cartes, obtenues à l'aide de planches gravées; on les a découvertes, comme la plupart des cartes de cette époque, dans des reliures de livres du quinzième siècle. Ces cartes, qui appartiennent au règne de Charles VII, sont des cartes essentiellement françaises. On y trouve, comme dans notre jeu de piquet actuel, le roi, la reine, le valet de chaque couleur. Dans l'un de ces deux anciens jeux, cependant, l'origine sarrasine des *naïb* se fait encore sentir, car le *croissant* musulman y remplace le *carreau*, et le *trèfle* est figuré à la façon arabe ou moresque, c'est-à-dire à quatre branches semblables. Une autre singularité se présente: le roi de cœur est une sorte d'homme sauvage, de singe velu, appuyé sur un bâton noueux; la reine de la même couleur est pareillement couverte de poils et tient une torche à la main; le valet de trèfle, qui mériterait d'escorter le roi et la dame de cœur, est aussi velu qu'eux et porte un bâton noueux sur l'é-

paule. On voit, en outre, les jambes d'un quatrième personnage velu, parmi celles que le couteau du relieur a séparées de leurs corps respectifs. Mais, à



Fig. 209. — Charles VI, sur son trône d'après une miniature du Ms. des Rois de France, de Du Tillet, seizième siècle. (Bibl. imp. de Paris.)

part ceux-ci, tous les autres personnages sont vêtus selon la mode ou l'étiquette de la cour de Charles VII. La reine de *croissant* porte un costume

analogue à celui de Marie d'Anjou, femme de ce roi, ou de Gérarde Gassinel, sa maîtresse. Les figures de rois, le roi velu excepté, sont identiques à celles qui nous restent de Charles VII ou des seigneurs de son entourage : chapeau de velours surmonté de la couronne fleurdelisée, robe entr'ouverte par devant et fourrée d'hermine ou de *menu vair*, pourpoint serré, chausses collantes. Les valets sont copiés sur les pages, les sergents d'armes de ce temps-là : l'un portant la toque à plumail et la casaque longue; l'autre vêtu de court, au contraire, et se redressant dans son pourpoint étroit et ses grègues bien tirées. Ce dernier montre, écrit sur une banderolle qu'il déroule, le nom du cartier *F. Clerc*. Ce sont donc bien là des cartes d'invention, ou tout au moins de fabrication française; mais comment expliquer la présence de ce roi et de cette reine sauvages, de ce valet velu, parmi les rois, les reines et les valets vêtus selon la mode du temps de Charles VII? Peut-être trouverons-nous une réponse acceptable, en interrogeant les chroniques du règne précédent.

Le 29 janvier 1392, il y eut une grande fête à l'hôtel de la reine Blanche, en l'honneur du mariage d'un chevalier de Vermandois avec une des demoiselles de la reine. Le roi Charles VI (fig. 209) venait à peine d'être rétabli de sa frénésie. Un de ses favoris, Hugonin de Janzay, imagina un divertissement auquel devaient prendre part le roi et cinq seigneurs : « C'était », dit Juvénal des Ursins, « une *momerie* (mascarade) d'hommes sauvages, enchaînez, « tout veluz, et estoient leurs habillements propices (justes) au corps, veluz, faitz « de lin et d'estoupe attachez à poix résine, et engraissez pour mieux reluire. » Froissart, témoin oculaire de cette fête, dit que les six acteurs du ballet entrèrent dans la salle en poussant des hurlements et en agitant leurs chaînes. Comme on ne savait pas quels étaient ces masques, le duc d'Orléans, frère du roi, voulut le découvrir, et, prenant des mains de son varlet une torche allumée, il l'approcha tellement de l'un des étranges personnages que « la « chaleur du feu entra au lin ». Le roi se trouvait, par bonheur, séparé de ses compagnons, qui furent tous brûlés, à l'exception d'un seul, lequel s'alla jeter dans une cuve pleine d'eau; Charles VI, échappé à ce péril, mais profondément frappé par l'idée d'y avoir été exposé, retomba dans sa démence.

Ce ballet des *Ardents* avait laissé dans les esprits une telle impression,

que soixante-dix ans plus tard un graveur allemand en fit le motif d'une estampe; est-ce donc hasarder une supposition inadmissible, que de prêter à un cartier de cette époque l'idée d'introduire le même sujet dans un jeu qui, nous en avons la preuve, se modifiait selon les caprices de l'artiste? N'oublions pas, pour justifier le costume de femme sauvage et la torche donnée à la reine de cœur, qu'on avait accusé Isabeau de Bavière, épouse de Charles VI, d'avoir concouru à l'invention de cette fatale mascarade, qui devait la débarrasser du roi, et de s'être associé pour complice le duc d'Orléans, son beau-frère, qui avait mis exprès le feu aux vêtements de ces hommes sauvages parmi lesquels était le roi.

Le second jeu ou fragment de jeu, que l'on doit faire remonter à la même époque, offre une similitude beaucoup plus grande encore avec nos cartes actuelles, sinon par les noms et les devises des personnages, qui se ressentent encore de leur origine sarrasine, mais du moins par le caractère et les costumes des figures. Notons à ce propos que, pendant plusieurs siècles, les noms accolés aux personnages varièrent sans cesse. Dans ce jeu, nous trouvons rois, reines et valets de trèfle, de cœur, de pique et de carreau; le croissant sarrasin a disparu. Les rois portent tous des sceptres; les reines tiennent des fleurs. Tout dans ces images est conforme non-seulement aux modes de l'époque, mais encore aucune infraction n'est commise aux lois héraldiques, aux usages de la chevalerie.

La tradition veut que ce jeu, le vrai jeu de piquet, qui détrôna les tarots italiens et les cartes de Charles VI, et devint bientôt d'un emploi général en France, soit de l'invention d'Étienne Vignoles, dit La Hire, qui fut un des hommes de guerre les plus braves et les plus actifs de ce temps-là. Cette tradition a droit à tous nos respects, car l'examen seul de ce jeu de piquet nous démontre qu'il ne peut être l'œuvre que d'un chevalier accompli, ou tout au moins d'un esprit profondément épris des mœurs et usages chevaleresques: mais, sans vouloir exclure La Hire, qui, disent les historiens, avait «*toujours le pot (casque) en tête et la lance au poing, pour courir sus aux Anglois, et qui ne se reposa que pour mourir de ses blessures*», nous serions tenté de faire honneur de cette ingénieuse trouvaille à un de ses contemporains et amis, à Étienne Chevalier, secrétaire et trésorier du roi, connu par son talent pour les devises. Jacques Cœur, à qui ses relations commer-

ciales avec l'Orient valurent l'accusation d'avoir « envoyé des armes aux « Sarrasins », put fort bien s'être fait l'importateur en France des cartes asiatiques, et Chevalier se sera ensuite amusé à les mettre en devise, ou, comme on disait alors, à les *moraliser* (symboliser). Dans l'Inde, c'était le jeu du vizir et de la guerre; notre trésorier royal en fit le jeu du chevalier et de la chevalerie: il y plaça d'abord ses propres armoiries, la licorne, qui figure dans plusieurs anciens jeux de cartes. Il n'oublia pas les armes parlantes de Jacques Cœur, en remplaçant les coupes par les *cœurs*. Il laissa les *trèfles* simuler les fleurs du sureau héraldique d'Agnès Sorel; il changea les deniers en *carreaux* ou fers de flèche (fig. 210), et les épées en *piques*, pour faire honneur aux deux frères Jean et Gaspard Bureau, grands-maîtres de l'artillerie en France.

Étienne Chevalier, le plus habile emblématisse de l'époque, était bien capable de substituer dans les cartes à jouer les dames ou reines aux vizirs orientaux ou aux chevaliers italiens, qui, sur les tarots, figuraient seuls parmi les rois et les varlets. Répétons, toutefois, que nous n'entendons nullement déposséder La Hire, et que nous ne faisons que hasarder une supposition à côté d'une opinion généralement reçue.

Ces cartes, qui portent tous les caractères du règne de Charles VII, doivent être regardées comme le produit des premiers essais de gravure sur bois et d'impression à l'aide de planches gravées: elles ont été probablement exécutées entre 1420 et 1440, c'est-à-dire antérieurement à la plupart des premières productions xylographiques connues. Les cartes à jouer avaient en quelque sorte servi de prélude à l'imprimerie avec planches de bois gravées, invention qui devança de beaucoup l'imprimerie en caractères mobiles.

Du reste, à voir combien déjà, au milieu du quinzième siècle, les cartes à jouer sont répandues par toute l'Europe, il est naturel de penser que des procédés économiques de production avaient dû être trouvés et mis en usage. Ainsi, comme nous l'avons déjà dit, trois jeux de tarots peints pour le roi de France en 1392 étaient payés à Jacquemin Gringonneur 56 sols parisis, c'est-à-dire 170 francs de notre monnaie. Un seul jeu de tarots, admirablement peint, vers 1415, par Marziano, secrétaire du duc de Milan, avait coûté 1,500 écus d'or (soit 15,000 francs environ); mais, en 1454, un

jeu de cartes, destiné à un dauphin de France, ne coûtait plus que 5 sous tournois, ou 14 à 15 francs. Dans l'intervalle de 1392 à 1454, on avait donc trouvé le moyen de fabriquer les cartes à bon marché et d'en faire une marchandise, que les merciers vendaient en même temps que les *épingles*, qui alors tenaient lieu de jetons de cuivre ou d'argent, d'où notre expression « tirer son épingle du jeu ».



Fig. 210. — Ancienne carte française du quinzième siècle. (Bibl. imp. de Paris.)



Fig. 211. — Spécimen d'un jeu de cartes du seizième siècle. (Bibl. imp. de Paris.)

Si les cartes allaient se répandant de plus en plus, ce n'était point certes qu'elles eussent cessé d'être prohibées ou condamnées par les ordonnances civiles et ecclésiastiques. La liste, au contraire, serait longue des arrêts portés contre elles et contre ceux qui s'en servaient. Princes et seigneurs se trouvaient de droit au-dessus de ces défenses; manants et gens dissolus ne se faisaient pas faute de les enfreindre. Toujours est-il qu'en présence de ces prohibitions constamment renouvelées, l'industrie des cartiers ne pouvait

qu'indirectement se développer ou plutôt se constituer. Aussi la trouvons-nous, à l'origine, dissimulée en quelque sorte dans celle des papetiers et enlumineurs. Il faut aller jusqu'en décembre 1581, c'est-à-dire jusqu'au règne d'Henri III, pour rencontrer le premier règlement qui fixe les statuts des maîtres « feseurs de cartes ». Ces statuts, confirmés par lettres patentes en 1584 et 1613, sont restés en vigueur jusqu'à la Révolution. Dans la confirmation des privilèges de la corporation, accordée à cette dernière date, il est établi comme loi que les maîtres cartiers seront dorénavant tenus de mettre leurs noms, surnoms, enseignes et devises, au valet de trèfle (fig. 212 et 213) de chaque jeu de cartes, prescription qui ne paraît faire que consacrer un ancien usage, comme on peut le vérifier en examinant la curieuse collection d'anciennes cartes que possède le Cabinet des estampes de la Bibliothèque impériale. Nous avons dit plus haut que pendant bien des années les noms attribués aux divers personnages du jeu de cartes avaient varié selon le caprice des cartiers : un rapide coup d'œil jeté sur la collection que nous venons de signaler confirmera cette assertion.

Les cartes que l'on pourrait appeler de Charles VII, et qui nous ont semblé offrir un souvenir du ballet des Ardents, n'ont d'autre inscription que le nom du cartier; mais, dans l'autre jeu du même temps, le valet de trèfle porte pour légende, *Rolan*; le roi de trèfle, *Sans Souci*; la reine de trèfle, *Tromperie*; le roi de carreau, *Corsube*; la reine de carreau, *En toi te fie*; le roi de pique, *Apollin*, etc. Cet ensemble de noms révèle la triple influence de l'origine sarrasine des cartes, des préoccupations que la lecture des vieux romans de chevalerie jetait alors dans les esprits, et des événements contemporains. Dans les anciennes épopées, en effet, Apollin (ou Apollon) est une idole par laquelle jurent les Sarrasins; *Corsube* est un chevalier de Cordoue (*Corsuba*). Sans Souci est évidemment un de ces sobriquets comme en prenaient les écuyers, alors qu'ils faisaient leurs preuves pour mériter le titre de chevalier. Roland, ce grand paladin, qui périt à Roncevaux en combattant les Sarrasins, semble placé là pour opposer le souvenir de sa gloire à celle des rois mécréants. La reine En toi te fie pouvait bien faire allusion à Jeanne d'Arc. La reine Tromperie ne rappelait-elle pas cette Isabeau de Bavière qui fut épouse infidèle, marâtre, et qui trahit la France pour l'Angleterre? Autant de suppositions sans doute, mais qu'un examen critique



plus étendu et plus minutieux parviendrait peut-être à changer en irrécusables certitudes.

Après les cartes du temps de Charles VII, viennent, comme les plus anciens en date, deux jeux qui appartiennent certainement au règne de Louis XII. Dans l'un de ces jeux, l'autre ne portant aucune légende, le roi de cœur s'appelle *Charles*; le roi de carreau, *César*; le roi de trèfle, *Artus*; le roi de pique, *David*; la reine de cœur, *Héleine*; la reine de carreau,

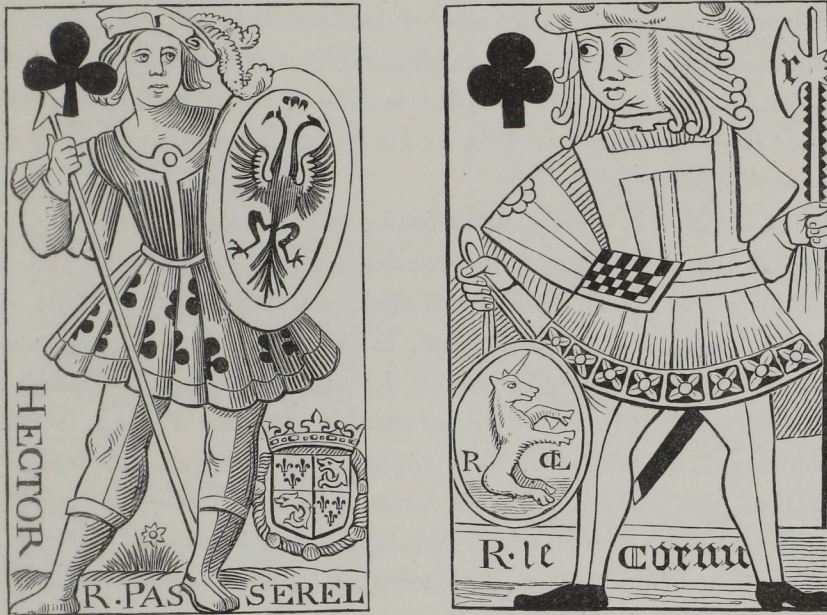


Fig. 212 et 213. — Le valet de trèfle dans les jeux de cartes de R. Passerel et R. Le Cornu. Seizième siècle. (Bibl. imp. de Paris.)

*Judic*; la reine de trèfle, *Rachel*; la reine de pique, *Persabée* (sans doute pour *Bethsabée*).

Dans un jeu appartenant au commencement du règne de François I<sup>er</sup>, le roi de trèfle est devenu *Alexandre*; le nom de *Judic* a passé à la reine de cœur; et pour la première fois (au moins dans les échantillons qui sont venus jusqu'à nous), certains valets portent des noms: le valet de cœur est *La Hire*; le valet de carreau, *Hector de Trois* (sic).

Un peu plus tard, vers l'époque de la bataille de Pavie, et de la captivité

du roi, l'influence des modes espagnoles et italiennes gagne le jeu de cartes. On remarque que le valet de pique, qui offre le nom seul du cartier, ressemble à Charles-Quint (fig. 211). Les trois autres valets portent la dénomination bizarre de *Prien Roman*, *Capita Fili*, *Capitane Vallant*. Les rois sont : *Julius César*, cœur; *Charles*, carreau; *Hector*, trèfle; *David*, pique; les reines : *Héleine*, cœur; *Lucesse*, carreau; *Pentaxlée* (Pentasilée) trèfle; *Beciabée* (Bethsabée), pique.

C'est sous Henri II que les noms attribués aux personnages se rapprochent davantage de l'ordre observé dans nos cartes actuelles. *César* est le roi de carreau; *David*, le roi de pique; *Alexandre*, le roi de trèfle; *Rachel* est la reine de carreau; *Argine*, la reine de trèfle; *Pallas*, la reine de pique; *Hogier*, *Hector de Troy* et *La Hire*, les valets de pique, de carreau et de cœur.

Sous Henri III, qui s'occupait beaucoup moins de régir l'État que la mode, et qui fut le premier à octroyer des statuts à la confrérie des cartiers, le jeu de cartes se fait le miroir des modes extravagantes de ce règne efféminé. Les rois ont la barbe en pointe, la collerette empesée, le chapeau à plumes, les trousses bouffant autour des reins, le pourpoint tailladé, les chausses collantes; les reines ont les cheveux retroussés et crêpés, la robe à justaucorps et à *vertugarde*. Nous voyons alors apparaître une *Dido*, une *Élisabeth*, une *Clotilde*, reines de carreau, de cœur et de pique; et parmi les rois un *Constantin*, un *Clovis*, un *Auguste*, un *Salomon*.

Le vaillant Béarnais monte sur le trône, et les cartes reflètent encore l'aspect de sa cour; mais bientôt l'*Astrée* et tout un cortège de tendres et galants héros viennent régner sur les esprits raffinés, et alors nous trouvons *Cyrus* et *Sémiramis*, roi et reine de carreau; *Roxane*, reine de cœur (fig. 214); *Ninus*, roi de pique, etc.

Sous la régence de Marie de Médicis, sous Louis XIII, ou plutôt sous Richelieu, sous Anne d'Autriche, et sous Louis XIV, les cartes prennent toujours le caractère du temps, selon les caprices de la cour, selon l'imagination du cartier. A un moment donné, elles s'italianisent : le roi de carreau s'appelle *Carel*, sa dame, *Lucesci*; la dame de pique, *Barbera*; la dame de trèfle, *Penthamée*; le valet de carreau, *capit. Melu*.

Le champ serait vaste à explorer si l'on devait, en traçant l'historique dé-

taillé de ces nombreuses variations, chercher à en démêler et fixer toutes les origines. Un fait doit frapper en se livrant à cet examen, c'est de constater, par opposition aux vicissitudes qui s'attachent aux personnages et à leurs noms, la perpétuelle stabilité des quatre couleurs, adoptées dès l'origine des cartes françaises ou du jeu de piquet, couleurs à l'ordre, à la nature desquelles aucune atteinte n'est jamais portée. Cœur, carreau, trèfle et pique,



Fig. 214. — Roxane, reine de cœur. Spécimen des cartes du temps d'Henri IV.

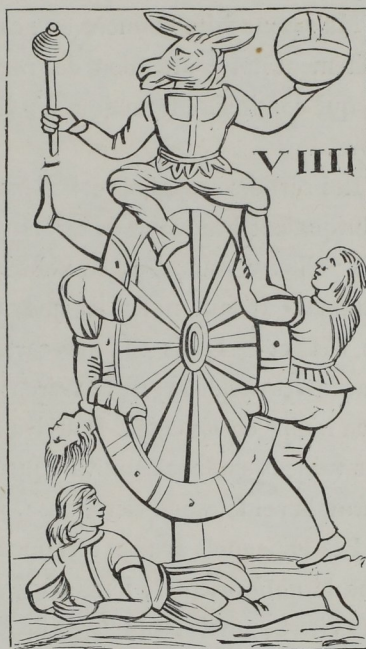


Fig. 215. — Carte de tarots italiens, du jeu des minchiate. (Collection de cartes à jouer. Bibl. imp. de Paris.)

telles furent les divisions établies par La Hire ou Chevalier, et que nous retrouvons encore fidèlement observées de nos jours, bien qu'à diverses époques on se soit évertué à en définir la signification symbolique.

Longtemps l'opinion du P. Menestrier avait prévalu, qui affirmait que le cœur emblématisait les gens d'église ou de chœur; le carreau, les bourgeois ayant des salles carrelées dans leurs maisons; le trèfle, les laboureurs; et le pique, les gens de guerre. Le P. Menestrier se fourvoyait complètement. Mieux avisé fut le P. Daniel qui, découvrant avec tous les interprètes sen-

sés, un jeu essentiellement militaire dans le jeu de cartes, affirmait que le *cœur* signifiait le courage des chefs et des soldats; le *trèfle*, les magasins de fourrages; le *pique* et le *carreau*, les magasins d'armes. C'était toucher, croyons-nous, à la véritable interprétation des couleurs, et Bullet s'en rapprocha davantage quand il vit les armes offensives dans le *trèfle* et le *pique*, et les armes défensives dans le *cœur* et le *carreau*. Ici la targe et l'écu, là l'épée et la lance.

Mais pour faire honneur aux cartes françaises, ne détournons pas complètement notre attention des *tarots*, qui précédèrent notre jeu de piquet, et qui continuèrent toujours à être employés simultanément, même chez nous.

Les cartiers espagnols et italiens, établis en France presque de tous temps, fabriquaient beaucoup de tarots (fig. 215); mais ils faisaient une concession à la politesse française, en substituant des *dames* aux *cavaliers* de leur jeu national. Il faut noter ici que même à l'époque des conquêtes de Charles VIII et de Louis XII, les cartes françaises, avec les quatre dames remplaçant les cavaliers, ne réussirent jamais à se nationaliser en Italie, et encore bien moins en Espagne. Il arriva même au contraire que sur ce point l'usage des vaincus s'imposa aux vainqueurs et que les tarots furent en pleine faveur parmi la soldatesque victorieuse.

Les Espagnols avaient certainement dû recevoir des Maures et des Sarrasins le *naïb* oriental, longtemps avant l'introduction de ce jeu en Europe par Viterbe; mais les preuves écrites manquent pour constater l'existence des cartes chez les Sarrasins d'Espagne. Le premier document qui les mentionne est cet édit de Jean I<sup>er</sup>, que nous avons cité plus haut, à la date de 1387. Des savants ont voulu chercher la signification des quatre couleurs des *naypes* espagnoles, et ils ont cru y trouver un symbolisme spécial. D'après eux, les *dineros*, *copas*, *bastos* et *spadas* (deniers, coupes, bâtons et épées) figureraient les quatre états qui composent la population : les marchands qui ont de l'argent, les prêtres qui tiennent le calice, les paysans qui manient le bâton, et les nobles qui portent l'épée. Cette explication, pour être ingénieuse, n'a pas selon nous de fondement bien sérieux. Les signes ou couleurs des cartes numérales ont été fixés en Orient, et l'Espagne, aussi bien que l'Italie, les adopta sans se préoccuper d'en pénétrer le sens allégorique. Les Espagnols

s'étaient tellement entichés de ce jeu qu'ils arrivèrent à le préférer à toute autre récréation, et nous savons que lorsque les compagnons de Christophe Colomb, qui venait de découvrir l'Amérique, formèrent un premier établissement à Saint-Domingue, ils n'eurent rien de plus pressé que de fabriquer des cartes à jouer avec des feuilles d'arbre.

Les cartes à jouer avaient sans doute aussi passé de bonne heure d'Italie

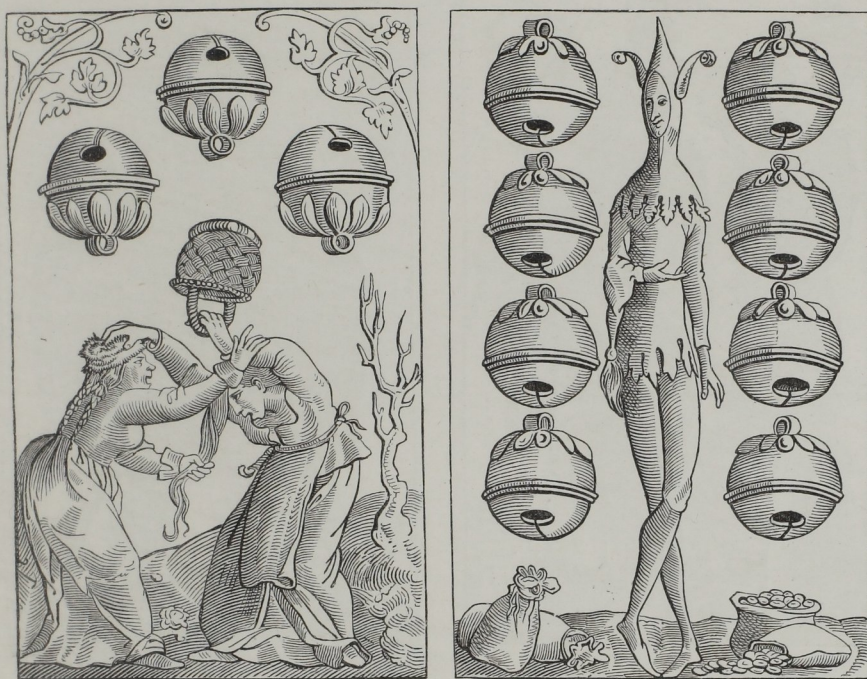


Fig. 216 et 217. — Le trois et le huit de grelots, cartes allemandes du seizième siècle.  
(Bibl. imp. de Paris. Cabinet des estampes.)

en Allemagne; mais, en s'avancant vers le nord, elles perdirent presque aussitôt leur caractère oriental et leur nom sarrasin. On ne trouve plus en effet dans la vieille langue allemande aucune trace étymologique de *naïb*, *naïbi*, *naypes*: les cartes se nomment *briefe*, c'est-à-dire *lettres*; l'ensemble du jeu, *spielbriefe*, jeu de lettres; les premiers cartiers, *briefmaler*, peintres en lettres. Les quatre couleurs des *briefe* ne furent ni italiennes ni françaises; elles s'appelèrent *schellen*, grelots (fig. 216, 217 et 218), ou *roth* (rouge),

*grün* (vert) et *eicheln* (glands) (fig. 219). Les Allemands, avec leur passion pour le symbolisme, avaient compris la véritable signification originale du jeu de cartes, et, en y faisant des changements notables, ils s'étaient attachés, au moins en principe, à lui conserver sa physionomie militaire. Les couleurs, chez eux, figuraient, dit-on, les triomphes ou les honneurs de la guerre, les couronnes de chêne ou de lierre, les grelots ou sonnettes, qui étaient l'in-

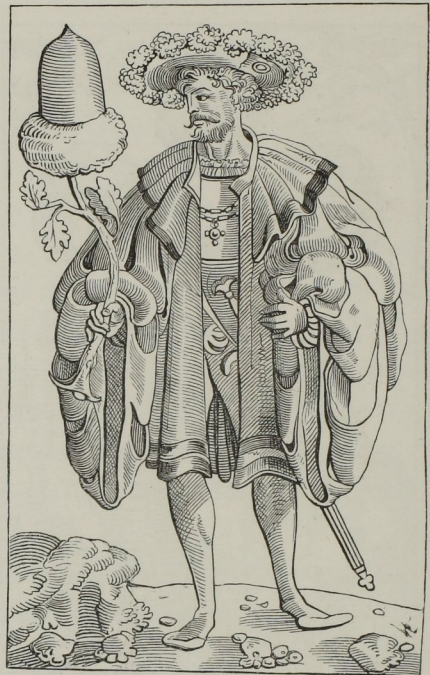


Fig. 218 et 219. — Le *deux* de grelots et le *roi* de glands, empruntés à un jeu de cartes du seizième siècle, dessiné et gravé par un maître allemand. (Bibl. imp. de Paris. Cabinet des estampes.)

signe le plus éclatant de la noblesse germanique, et le pourpre, qui devenait la récompense des hommes vaillants. Les Allemands se gardèrent bien d'admettre les dames dans la compagnie toute guerrière des rois, des capitaines (*ober*) et des officiers (*unter*). L'as était toujours le drapeau, emblème guerrier par excellence; d'ailleurs le plus ancien jeu fut le *landsknecht* ou lansquenet (fig. 220), le nom qualificatif du soldat.

Nous ne parlons ici que des vieilles cartes allemandes; car, à partir d'une certaine époque, la forme matérielle et les règles emblématiques du jeu ne

dépendirent plus que des caprices du fabricant ou du graveur. Les figures ne portaient presque jamais de nom propre, mais bien des devises en allemand ou en latin. On trouve, dans les collections de cartes anciennes, un jeu, moitié allemand, moitié français, avec des noms de dieux païens. On voit aussi diverses suites de cartes à cinq couleurs, de quatorze cartes chacune, entre autres celles des *roses* et des *grenades*.



Fig. 220. — Le deux d'un jeu de lansquenet, cartes allemandes. (Bibl. imp. de Paris. Cab. des est.)



Fig. 221. — Carte du jeu de la logique, imaginé par Th. Murner, et tiré de son *Chartiludium logices* (Cracovie, 1507).

Ce furent les Allemands qui, les premiers, eurent l'idée d'appliquer les cartes à l'instruction de la jeunesse, et de moraliser en quelque sorte un jeu de hasard en lui faisant exprimer toutes les catégories de la science scolastique. Thomas Murner, cordelier, professeur de philosophie, tenta, en 1507, un essai de ce genre (fig. 221). Il imagina un jeu composé de cinquante-deux cartes, divisé en seize couleurs qui correspondent à autant de traités pédagogiques; chaque carte est surchargée de tant de symboles que sa description ressemblerait à l'énoncé du plus ténébreux logogriphe. Les universités alle-

mandes, qui ne s'effrayaient pas pour si peu d'obscurité, n'en eurent que plus d'empressement à étudier les arcanes de la grammaire et de la logique, en jouant aux cartes. Les imitations du jeu de Murner se multiplièrent à l'infini.

Il faut reporter à la fin du quinzième siècle un jeu qu'on attribue au célèbre Martin Schœngauer ou à l'un de ses élèves. Les cartes se distinguent par la forme, le nombre et le dessin; elles sont rondes et rappellent beaucoup les cartes persanes, peintes sur ivoire et chargées d'arabesques, de fleurs et d'oiseaux. Ce jeu, dont quelques pièces seulement existent dans les collections d'Allemagne, se composait de cinquante-deux cartes divisées en quatre séries numérales de neuf cartes chacune, avec quatre figures en plus par série: le roi, la dame, l'écuyer et le valet. Les couleurs ou marques sont le *Lièvre*, le *Perroquet*, l'*Œillet* et la *Colombine* ou *Ancolie*. Les as qui représentent chacun le type de la couleur portent des devises philosophiques en latin. Les quatre figures du perroquet sont africaines; celles du lièvre, asiatiques ou turques; celles de l'ancolie et de l'œillet appartiennent à l'Europe. Rois et dames sont à cheval; écuyers et valets ont tant d'analogie entre eux qu'on a peine à les distinguer, à l'exception des valets d'ancolie et d'œillet (fig. 222 à 227).

Quant aux Anglais, ils reçurent aussi de bonne heure des cartes à jouer, par l'entremise du commerce qu'ils faisaient avec les villes hanséatiques et néerlandaises, mais ils n'en ont pas fabriqué avant la fin du seizième siècle; car nous savons que, sous le règne d'Élisabeth, le gouvernement s'était réservé le monopole des cartes à jouer, « qu'on importait de l'étranger ». Les Anglais, en adoptant indifféremment le jeu allemand, français, italien ou espagnol, avaient donné au valet le surnom caractéristique de *knave* (fripon).

La gravure sur bois, inventée au commencement du quinzième siècle, et peut-être même auparavant, avait dû être appliquée dès l'origine et presque simultanément à la reproduction des images religieuses et à la fabrication des cartes à jouer. L'Allemagne et la Hollande se sont disputé l'honneur d'avoir été le berceau de cette invention. Elles ont même voulu s'autoriser de ce premier avantage pour revendiquer aussi celui de la création originale des cartes, tandis qu'elles n'ont fait qu'être les premières à les produire par des procédés expéditifs. Suivant l'opinion de plusieurs savants, Laurent





Fig. 222 à 227. — Cartes allemandes rondes au monogramme T. W. — 1. Roi de perroquet. — 2. Dame d'œillet. — 3. Valet d'ancolie. — 4. Valet de lièvre. — 5. Trois de perroquet. — 6. As d'œillet. (Bibl. imp. de Paris, cabinet des estampes.)

Coster, de Harlem, n'aurait été qu'un graveur de *moules* pour cartes et images, avant de devenir imprimeur de livres. Toujours est-il que, longtemps renfermée dans quelques ateliers de la Hollande et de la Haute-Allemagne,



Fig. 228. — La Damoselle, d'après un jeu de cartes gravé par le Maître de 1466. (Bibl. imp. de Paris, cabinet des estampes.)

la gravure sur bois dut certainement une bonne part de ses progrès à l'industrie des cartes à jouer, industrie active à ce point qu'on voit dans une vieille chronique de la ville d'Ulm, que vers 1397, « on envoya les « cartes à jouer en ballots, tant en Italie qu'en Sicile et autres pays du

« midi, pour les échanger contre des épiceries et autres marchandises ».

Un peu plus tard on employa la gravure sur cuivre ou en taille douce pour faire des cartes à jouer vraiment artistiques, parmi lesquelles nous



Fig. 229. — *Le Chevalier*, d'après un jeu de cartes gravé par le Maître de 1466. (Bibl. imp. de Paris, cabinet des estampes.)

mentionnerons celles gravées par le Maître de 1466 (fig. 228 et 229) et par ses émules anonymes. Le jeu de cartes du Maître n'existe que dans un petit nombre de collections d'estampes, encore y est-il toujours incomplet. Selon toute apparence, il devait se composer de soixante cartes, dont quarante nu-

mérales divisées en cinq séries, et vingt figures à raison de quatre par série. Les figures sont : le roi, la dame, le chevalier et le valet; les couleurs ou marques offrent un choix très-bizarre d'hommes sauvages, de quadrupèdes féroces, de bêtes fauves, d'oiseaux de proie et de fleurs diverses. Ces objets, groupés numériquement, sont assez bien disposés pour permettre de distinguer de prime abord les nombres marqués.

Ainsi, les cartes à jouer, venues de l'Inde en Europe en passant par l'Arabie, vers 1370, avaient en peu d'années couru du midi au nord, et ceux qui les accueillait avec empressement, sous l'influence de la passion du jeu, étaient loin de soupçonner que ce nouveau jeu renfermait en lui le germe des deux plus belles inventions de l'esprit humain, celles de la gravure et de l'impression. Les cartes à jouer circulèrent longtemps, sans doute, avant que la voix publique eût proclamé la découverte à peu près simultanée de la gravure sur bois, de la gravure sur métal et de l'imprimerie.

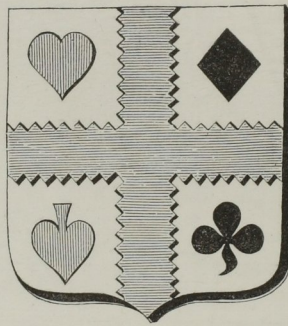


Fig. 230. — Bannière des cartiers de Paris.