



Amis
du musée national
de la Renaissance

Note d'information N°388-Mai 2023

MUSÉE FRANÇAIS DE LA CARTE À JOUER- ISSY-LES-MOULINEAUX

LE 16 MARS 2023

Nous sommes accueillis au Musée français de la carte à jouer par son directeur, Denis Boutaye et Charlotte Guinois, conservatrice du patrimoine dans ce musée, qui nous en fera découvrir les étonnantes richesses.

Denis Boutaye nous précise que le musée trouve son origine dans la donation Chardonneret en 1930 à la ville d'Issy-les-Moulineaux. Mais elle resta « endormie », jusqu'à ce qu'une exposition très réussie en 1980, donna l'idée de la création du musée qui fut inauguré en 1997 et devint musée de France en 2002. Un bâtiment très moderne, dû à l'architecte Philippe Jean, donne un panorama de l'histoire des cartes à jouer dans une belle présentation à la lumière tamisée afin de protéger ces œuvres graphiques fragiles. Les collections sont régulièrement enrichies par de nombreux achats. Le musée réalise trois expositions par an, dont celle sur les *Tarots enluminés, chef d'œuvre de la Renaissance italienne* au début de 2022, qui a donné lieu à un beau catalogue. Le musée va être repensé pour tenir compte de l'évolution du public. Implanté à côté des vestiges de l'ancien château des princes de Conti, dont il reste un pavillon qui abrite les collections d'histoire de la ville et sera intégré dans le parcours. Rappelons que les Conti ont séjourné à Issy de 1699 à 1777.

Après ce préambule, nous commençons notre déambulation sous la conduite de Charlotte Guinois. L'origine des cartes à jouer se situe en Chine, sous les Tang. Puis elles gagnent le Proche-Orient dès le XII^e siècle et elles n'arrivent en Europe qu'à la fin du Moyen Âge, notamment en Catalogne, Allemagne, Italie, Brabant puis à Valence, Marseille... La première mention dans les archives est de 1371 en Catalogne, en 1381 en France. Elles apportent une petite révolution car si c'est un jeu de hasard comme les dés qui étaient familiers depuis l'Antiquité, le jeu de cartes apporte une incertitude supplémentaire, les cartes des autres joueurs étant cachées. Autre innovation, elles attribuent à chaque pièce des paramètres : la couleur et la valeur. Deux formes de jeu sont présentées, les tarots et les cartes traditionnelles.

Les tarots italiens se développent au XV^e siècle en Italie du Nord. Si les mentions dans les archives sont nombreuses, le plus ancien jeu de cartes (fragmentaire) conservé est celui, luxueux, de Stuttgart, sans doute peint entre 1427 et 1431. Le musée d'Issy possède une carte peinte très ancienne des années 1441/1444, d'origine lombarde. Apparue sur le marché de l'art en 1991, cette carte, jusqu'alors inconnue, a été acquise en 1992, elle est connue sous le nom de « **Le chariot** » et appartient au même jeu que deux cartes conservées à Varsovie représentant « **un cavalier de deniers** » et « **une dame de coupes** », et une carte, en mains privées, représentant « **une dame de deniers** ». Ces cartes sont d'exceptionnelles miniatures, constituées d'une succession de feuilles superposées, soigneusement encollées, donnant la rigidité du carton. « Le chariot » est composé de deux registres séparés par le chariot à dais, tiré par deux cavaliers fouettant leur monture. L'iconographie s'inspire des illustrations des *Triumphes*, ces célèbres poèmes allégoriques de Pétrarque. La série des Triumphes sera plus tard considérée comme des atouts, et s'ajoute aux quatre séries de cartes de couleur, qui comportent les figures (valet, cavalier, reine, roi).

La fabrication des cartes à jouer à Lyon :

Si les premières cartes à jouer ont vraisemblablement été dessinées et coloriées à la main, une vitrine va nous montrer les différentes étapes de la fabrication à partir de la fin de la première moitié du XV^e siècle avec l'apparition de la xylographie qui a permis la reproduction mécanique rapide et donc la multiplication. Les artisans-cartiers utilisant d'abord la gravure sur bois puis conjointement le cuivre au XVII^e siècle pour l'impression et le dessin des figures. De nouvelles techniques apparaissent à partir des années 1800 comme par exemple, la lithographie ou la gravure sur acier. En outre, on assiste à une mécanisation progressive. Le contre-collage de plusieurs feuilles de papier donne une texture rigide, cartonnée, d'où le nom de « carte ». Ce n'est qu'au milieu du XIX^e siècle qu'apparaît la machine pour former des coins arrondis.

Une vitrine présente un ensemble de **quinze cartes à jouer lyonnaises** de la fin du XV^e siècle (gravure sur bois – couleurs au pochoir). Ces cartes anonymes, aux couleurs fraîches, ont été découvertes dans les plats d'un livre édité en 1490. Le style général, le modelé du visage, la forme des robes et les attributs plaident pour une attribution à Lyon. On peut voir également un Piquet **sixain complet pour jeu de Piquet** (jeu de trente-deux cartes au portrait de Lyon). Ces cartes ont été conservées avec une éprouve d'enveloppe ce qui est tout à fait intéressant.

Jouer en France : Lyon, principal port d'arrivée en provenance de l'Italie, a été la capitale de la carte à jouer à partir des années 1440. L'essor de la fabrication cartière accompagné de celui de la typographie et de l'illustration de livres s'est fait de 1450 à 1550. Lyon a sans doute joué un rôle déterminant dans la fixation des couleurs françaises, « trèfle, carreau, pique et cœur » et dans la substitution de la dame et cavalier des cartes italiennes. On note aussi à cette époque un grand rayonnement vers l'Allemagne du sud, la Savoie, le Piémont (qui n'adoptent pas la même terminologie pour les séries). Après un déclin au XVII^e siècle, la production reprend au XVIII^e siècle et se prolonge tard dans le XIX^e siècle. Il existe également deux autres centres majeurs : Rouen et Toulouse. Thierry Crépin-Leblond fait remarquer que le style et les vêtements des personnages continuent à perpétuer longuement les modes de la fin du XV^e siècle.

Évolution des figures vers des **portraits régionaux**, parisiens, par exemple, présentés sous forme de fac-similés (on verra les originaux dans la réserve). Ces planches du XVI^e siècle appartiennent à la collection Chardonneret :

- **une feuille de tête, au portrait de Paris**, de Guyon Guimier, sans doute du début du XVI^e siècle. Il s'agit d'une feuille entière, non découpée et non colorée, comprenant huit figures toutes répétées en deux registres. On y reconnaît la dame de carreau (Rachel), le valet de carreau (Hector de Troyes), la dame de cœur (Judic = Judith), le valet de trèfle (Judas Macabreus = Maccabée), puis les rois de trèfle (Alexandre), de carreau (César), de pique (David, avec sa harpe), de cœur (Charles, c'est-à-dire Charlemagne avec son manteau biparti de France et d'Empire). Les figures des cartes sont inspirées des neufs Preux et Preuses de la Renaissance. Le valet de trèfle porte en outre, un écu armorié « aux trois poissons » que l'on retrouve sur l'enveloppe de sixain.

- **l'enveloppe de sixain** au nom de Guyon Guimier. À noter que les archives confirment que les Guimier avaient leur atelier rue Aubry le Boucher, à l'enseigne des trois poissons. Six générations de cartiers paraissent s'être succédées à cet endroit jusque vers 1620.

Les cartes de la Révolution. Au cours d'une courte période de 1792 à 1794, la carte connaît une grande créativité, car elle sert de support à la propagande. Après la suppression des corporations, de la taxe sur les cartes, le décret du 1^{er} brumaire an II (22 octobre 1793) étend la suppression des signes religieux et royaux aux cartes à jouer. Si dans un premier temps, on efface seulement ces signes, on va arriver à de nouvelles créations, où la qualité artistique liée au contenu idéologique, seront très originales. Jacques-Louis David crée alors un jeu de cartes révolutionnaires, avec les allégories de l'Égalité, de la Fraternité, Force, Justice etc. La chute de Robespierre en 1794 mit fin à ce mouvement.

Les cartes pour apprendre se répandent au cours de XVII^e siècle, comme par exemple :

- **L'apprentissage des armoiries de l'Europe**, de Claude Oronce Fine de Bridanville, entre 1679 et 1689 à Lyon. Eau forte rehaussée de gouache. L'auteur a fait paraître la première version de ce jeu en 1659. Son grand succès entraîne de nombreuses rééditions que l'on peut dater grâce au changement des armoiries des papes. Les règles du jeu sont précisées dans un ouvrage « **Jeu d'armoirie des Souverains et Estats d'Europe pour apprendre le blason, la géographie et l'histoire ancienne** », du même auteur que les cartes. La première édition de 1659 est dédiée à M. d'Hozier et la seconde de 1660 à son Altesse royale de Savoie.

- **Un jeu pour apprendre la géographie** dont l'ensemble complet comprend dix-huit jeux répartis en « pays » et « provinces ». Ces jeux traitent successivement de la France, de l'Europe centrale et du nord, et du reste du monde avec l'Espagne, le Portugal et l'Italie.

Au passage, une vitrine expose des costumes inspirés des cartes, comme, par exemple, la « **robe du costume de Reine de trèfle** » pour le ballet « La Boutique fantasque » (1919). Elle a été dessinée par André Derain, en satin, serge de coton, coton, taffetas avec applications et broderies.

Nous terminons la visite par celle des **réserves**, où la conservatrice nous présente une sélection d'originaux, dont la vision de près, sans les reflets des verres des vitrines, donne une grande émotion. Trois formats de rangements de documents :

- Petit format : contenant un classeur avec des cartes à jouer sous pochettes en plastique et les originaux des documents vus dans les salles en fac-similés

- Moyen format : planche de jeu des « Métamorphoses d'Ovide » par N. de Fer, 1671

- Grand format : le jeu de la guerre sous forme de planche.

Cette visite a été particulièrement intéressante et nous a fait découvrir un univers peu connu et pourtant riche. Un grand merci à Charlotte Guinois pour sa disponibilité et sa pédagogie qui nous entraînent dans ce monde du jeu sur plusieurs siècles. Merci également à Catherine Fiocre qui a organisé cette sortie.

Roselyne Bulan
Secrétaire générale adjointe

