

Franco PRATESI

L'énigme d'un jeu de cartes vénitien du XVI^e siècle

Dans un précédent article j'avais présenté quelques jeux de cartes originaux, sans enseignes, caractérisés par la présence de vertus, de vices et de cartes «indifférentes» (1). J'examine ici, de façon plus détaillée, un autre jeu sans enseignes, plus ancien, avant d'étendre prochainement cette recherche à des périodes encore plus lointaines.

Bien que l'histoire des cartes à jouer présente souvent des jeux insolites, il est rare de rencontrer des cartes dont le dos s'orne d'une fine gravure, alors que la face n'offre que de simples mots. C'est le cas d'un jeu du Musée Correr de Venise (Classe XXX, n. 82), que l'on date de la fin du XVI^e siècle (fig. 1 et 2).

C'est au Pr Hoffmann que revient le mérite d'avoir exhumé cet intéressant jeu de cartes. Dans son livre bien connu (2), il en montre quatre cartes, à taille presque réelle, ainsi qu'un dos qui, d'un point de vue figuratif, présente plus d'intérêt que les faces. Déjà, Lazari et Molmenti – auxquels Hoffmann fait référence – s'étaient appliqués à décrire ce jeu (3). Toutefois, la description qu'en donne le Pr Romanelli, actuel directeur du musée, est encore plus précise (4). Les faces quant à elles sont décrites aussi par ces auteurs (5).

Après que la direction du Musée Correr eut confirmé l'absence d'études récentes, j'ai pensé qu'il serait utile de réexaminer ces cartes et de tenter une reconstitution des règles. Dans ce jeu, il y a 47 cartes (dimensions : 131,5 x 64,5 mm) et les noms qu'elles exhibent sont, dans l'ordre alphabétique : acqua, aere, ardire, avaritia, bellezza, charità, christiano, cuore, danari, dio, dolore, donna, dotrina, fede, fortezza, fuoco, gioventù, honestà, honore, donna, huomo, intelletto, iuditio, iustitia, libertà, memoria, misericordia, modestia, mondo, morte, musica, natura, nobiltà, pace, paradiso, principio, prudenza, roma, servitù, soldato, speranza, terra, venetia, verità, virtù, vita, vitio, volontà.

Comme on l'a dit, aucun indice externe ne permet une subdivision en couleurs ou en groupes : les dos sont tous identiques, les cartouches tous... différents. Les variations des cartouches dans lesquels sont inscrits les noms sont plutôt surprenantes : on attendrait ici un même encadrement pour toutes les cartes, ou au moins des groupes d'encadrements différents permettant d'identifier des familles de cartes, des séries ou des valeurs. C'est donc à partir des noms, de leurs significations et de leurs associations possibles que nous chercherons.

*
* *

L'ordre alphabétique, qui est celui de la présentation de Lazari, n'apporte rien de précis. On n'observe par ailleurs ni prépondérance d'initiales particulières, ni groupes de noms de longueur uniforme, ni présence manifeste d'anagrammes, etc. En somme, ces mots ne paraissent pas servir à un jeu en soi, mais ne livrent que leur signification.

Les sujets paraissent plutôt abstraits et, de fait, on comprend mieux qu'on se soit contenté d'en écrire simplement les noms, au lieu de faire appel à des objets plus faciles à illustrer.

• On pense d'abord aussitôt à l'utilisation de ces cartes pour un jeu de société où quelqu'un devait improviser des vers ou tout un discours sur le sujet que le sort désignait ainsi. Toutefois, il semble superflu d'employer à un tel but un jeu aussi raffiné, alors que de simples billets – comme nous en avons d'authentiques exemples – auraient suffi à répondre au même besoin et sans limitation aucune des sujets possibles.

• Quand on tente de regrouper les cartes selon leurs significations, on peut commencer par les vertus, avec des analogies possibles avec les jeux au thème des vertus et des vices que l'on rencontre au XVIII^e siècle (1). On y retrouve certes plusieurs vertus – six sur les sept, la Tempérance étant l'unique absente –, mais il y manque les vices correspondants (si l'on excepte la carte intitulée *Vitio*, et celle de l'Avarice). Il est donc vain de chercher des cartes «indifférentes».

• D'autre part, la présence d'un nombre aussi élevé de vertus, tant théologiques que cardinales, fait penser à quelque chose de semblable aux atouts des *minchiate* ; l'idée est de surcroît corroborée par la présence des quatre éléments : air, eau, feu, terre. Mais, de tout le reste, rien ne s'accorde, et les signes du Zodiaque, par exemple, sont absents.

• On pourrait, éventuellement, isoler un groupe représentant les «qualités de l'âme» : hardiesse, douleur, doctrine, honnêteté, honneur, intelligence, jugement, justice, mémoire, miséricorde, modestie, noblesse, volonté. En effet, certains des termes signalés peuvent se référer à des sujets d'un autre type, mais la plupart ont seulement cette signification-là. Toutefois, on ne peut guère opposer d'autre groupe à celui-ci, faute de concurrents, parce que les autres regroupements n'atteignent que des nombres très inférieurs de cartes.

• Ces qualités de l'âme, habituellement positives, pourraient indiquer une sorte de circuit à suivre. On a vu parfois dans le tarot un parcours initiatique vers Dieu : pourquoi ne pas supposer un semblable parcours dans ces cartes. D'autant plus que Dieu apparaît explicitement sur une des cartes du jeu, ce qui est assez insolite. Si l'on veut voir dans ces cartes des tarots et qu'on se rappelle le *sequentinum tarochi* («suite de tarots») mentionné par Cardan dans son *Liber de ludo aleae* (chap. 25), il y a là une piste à suivre. Je ne peux, évidemment, exclure qu'un habile décrypteur ne réussisse à percer l'énigme et à reclasser les 47 cartes en une série convaincante qui, partant du Commencement (*Principio*) ou de tout autre carte, rejoindrait le but, clairement représenté par Dieu. Mais pour moi, la séquence globale apparaît peu évidente.

• Une autre tentative, qui paraît prometteuse, est de rechercher une possible utilisation divinatoire. Pourquoi, par exemple, ce jeu ne représenterait-il pas les *Trionfi della ventura* (6), auquel on peut certes jouer pour de la petite monnaie, mais dont le nom même indique un usage divinatoire ? Ici encore, je ne doute pas que quelqu'un de plus compétent que moi puisse réussir à reconnaître dans les 47 symboles un ensemble tout à fait approprié à quelque pro-

phétie. Il me semble, ici aussi, qu'une telle explication demanderait néanmoins beaucoup de justifications *a posteriori*. Tirons au hasard cinq de ces cartes, qui seraient : Vice, Air, Chrétien, Intelligence, Musique... Comment donc y lire un avenir ? L'élaboration d'un tel jeu ne devrait-elle pas incorporer des concepts comme : danger, surprise, voyage, maladie, lettre, prison, gain, trahison, etc. ?

• En examinant les 47 cartes sans idées préconçues, et en les rapprochant d'autres jeux ou d'autres usages, on reste frappé par des couples de sens, soit en opposition, soit en symétrie : Femme/Homme, Vertu/Vice, Liberté/Servitude, Venise/Rome, Jeunesse/Beauté. Parfois, la paire épuise le sujet, comme c'est le cas des noms de villes (ici, Venise et Rome). Il se peut qu'il y ait des exceptions, par exemple, la présence de trios (vertus cardinales présentes, vertus théologiques) ou de groupes de quatre (les éléments), mais la possibilité d'une subdivision en paires semble assurée (7).

A ce point se repose le problème des emplois possibles pour un tel jeu basé sur des couples de cartes. La première chose qui vient à l'esprit est une distribution de toutes les cartes à un cercle d'amis afin de constituer des couples de personnes choisies ainsi par le hasard, mais seulement comme préliminaire à d'autres jeux de société. Pour qu'un jeu de ce genre réussisse, il faut imaginer d'en distribuer les cartes pour moitié aux hommes et pour moitié aux femmes. Mais cela aurait été rendu plus facile par la présence de deux sortes de dos.

Une autre possibilité, qui s'accommode de dos non différenciés, consisterait dans l'emploi de ces cartes à un jeu du type « Pierre noir » (« Schwartz Peter ») ; la règle serait ici de se défaire des couples qui se forment en échangeant ses cartes avec les autres joueurs, jusqu'à ce qu'il reste une ultime carte disparate qui fait perdre celui qui la possède. Mais on serait

ainsi déjà dans le domaine des jeux de cartes que nous connaissons – probablement une interprétation assez éloignée des jeux de l'époque.

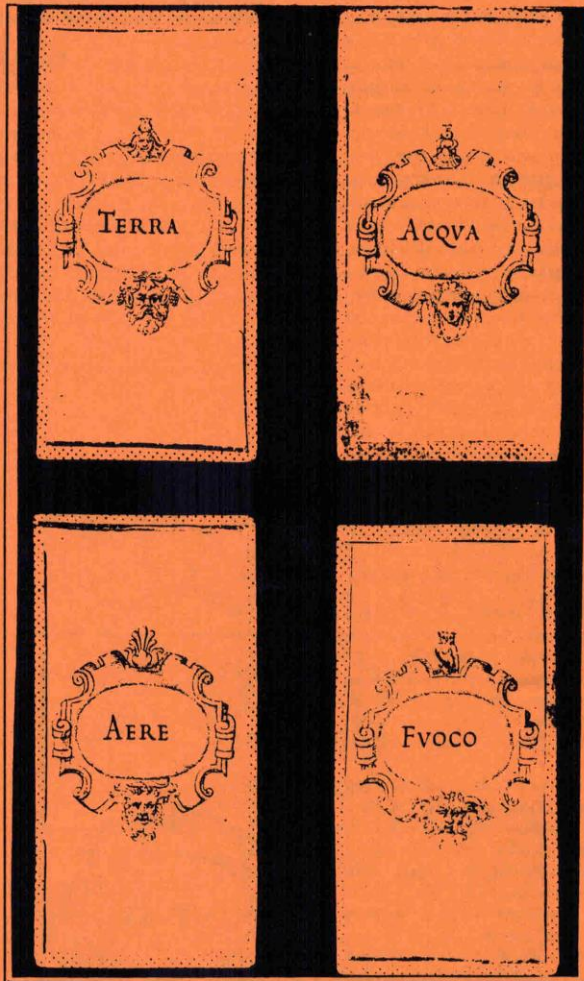
On pourrait aussi pratiquer un jeu de mémoire par association de cartes couplables et en attribuant des points à celui qui se rappelle avec précision les deux personnes ou les deux positions de la paire. Une telle hypothèse se base sur un mélange de mémorisation et de découverte : chaque carte est

associée à un individu et on dispose d'un nombre limité d'essais pour découvrir l'association carte/individu. Les essais non réussis servent ensuite aux autres joueurs à condition de mémoriser l'association devinée. Mais cette subdivision du jeu en paires associées, quoique fortement suggérée par le sens des termes présents, n'est guère convaincante : si l'on voulait vraiment jouer avec des paires, autant les faire à l'identique !

*
* *

En somme, malgré les nombreuses pistes explorées, je dois admettre de n'avoir pas réussi à reconstituer de façon satisfaisante le type de règles auquel on jouait avec ces cartes. Certains faits, toutefois, doivent être notés :

1) ces cartes sont construites comme d'authentiques et très normales cartes à jouer : leur dos sont typiques des XVI^e et XVII^e s., avec cette scène élaborée (voir les tarots de type milanais trouvés au Castello Sforzesco) et un encadrement de pointillés ; même les rabats ne manquent pas sur les faces :



nous sommes bien en présence d'un *jeu de cartes* au plein sens du terme, *œuvre d'un cartier* ;

2) d'autre part, il s'agit d'un exemplaire unique dont la finition est laissée au talent décoratif de celui qui a dessiné les cartouches et aux intentions de celui qui a choisi l'ensemble des noms ;

3) une correspondance avec les quatre couleurs des jeux de cartes paraît impossible ; l'auteur a plutôt voulu augmenter les atouts, probablement pour étendre le jeu là où ni les 22

atouts du tarot ni les 41 du *minchiate* ne suffisaient ;
 4) si des cartes spéciales se sont substituées aux cartes normales, c'est donc pour rendre le jeu plus attractif et peut-être aussi pour le différencier de pratiques moins licites ;
 5) quel que soit le détail du jeu, il y avait probablement une association – fondamentale pour le jeu lui-même – entre une personne et une ou plusieurs cartes.
 On sait qu'à l'époque nombre de jeux de société étaient à la mode, qui étaient décrits dans des ouvrages de prestige (8). C'est là que réside le principal intérêt de ces cartes et de l'énigme, non résolue, de leur emploi. On observera que la reconstitution des règles de ce jeu prend plus d'importance que l'étude des cartes en question. Si vraiment, comme on l'a dit plus haut, les cartes du musée Correr ne représentaient qu'une extension – insolite, certes – des atouts, on aurait ici l'indication sûre d'un emploi du tarot sans ses cartes numériques, emploi fréquemment suggéré par les sources, mais jamais prouvé. Il faut donc souhaiter que les lecteurs apporteront à l'émergence de ces cartes au milieu d'autres jeux de société prestigieux du XVIIe siècle une solution définitive. Si la discussion offre un intérêt pour un jeu atypique apparu après l'introduction du tarot, plus intéressante pourrait être la recherche d'exemples de même type, plus anciens. On pourrait ainsi peut-être parvenir à des jeux précédant l'introduction même des cartes à jouer en Europe. En fait, alors qu'on ne connaît guère de cartes de type numéral à quatre couleurs d'origine orientale antérieures à 1377, il semble plus probable de retrouver des traces anciennes de jeux «postérieurs» du genre de celui que nous examinons ici, comme je tenterai de le montrer prochainement.

Notes

1. F. Pratesi, «Les vices et les vertus : quelques jeux italiens du XVIIIe siècle», *L'As de Trèfle*, n° 34, p. 12-15.
2. D. Hoffmann, *Le monde de la carte à jouer*, Leipzig, 1972, fig. 22a. Voir commentaire p. 19 : «Il devrait s'agir d'un jeu de société, comme ceux que nous connaissons dans l'Angleterre du XVIIIe siècle sous le nom de "Sentimental Conversation Cards".» Malheureusement, la suggestion de Hoffmann ne dit pas grand-chose de plus qu'un éventuel usage de ces cartes à un jeu de société plutôt qu'à un jeu de hasard. Il est évident, d'autre part, que ce jeu n'a pu servir à un jeu de cartes normal.
3. V. Lazari, *Notizia dell' opere d' arte e d' antichità della Raccolta Correr di Venezia*, Venise, 1859, p. 273 (trad.) : «leur dos, le même pour toutes, montre une femme et un jeune garçon à cheval sur la rive d'un fleuve où un petit bateau les attend.» ; P. Molmenti, *La storia di Venezia. II – Lo splendore. 4a edizione*, Bergamo, 1906 (trad. fr. : *La vie privée à Venise*, Paris, 1895-1897) illustre seulement deux de ces cartes et les présente comme des tarots, en relation avec la vie domestique et les jeux de société.
4. G. Romanelli, lettre du 29.02.88 (trad.) : «Le dos, qui est le même pour toutes, montre une jeune fille dans un barque, accostant à un ponton ; à gauche, un jeune garçon, en armure, et une jeune fille à cheval ; à l'arrière-plan, maisons, arbres et montagnes ; l'illustration mesure 108 x 38 mm ; autour, encadrement de pointillés.»
5. Lazari, *op. cit.* : «tracé à la plume (...) en lettres capitales de la fin du XVIe siècle, entouré d'un élégant cartouche [à volutes avec deux mascarons (Romanelli)], qui change à chaque carte.»
6. F. Pratesi, «Venetian tarot in the 16th century – Evidence from specific literature», *The Playing Card*, vol. XVII, n° 2, 1988.
7. Toutefois, on n'arrive guère à reconstituer tous les couples originels de manière satisfaisante, même si l'on suppose que des cartes manquantes pourraient mieux compléter certaines paires au

choix ambigu. Voici donc mon choix personnel, que d'autres peuvent imaginer différemment : Venetia/Roma, donna/uomo, virtù/vizio, libertà/servitù, terra/acqua, aere/luce, vita/morte, Dio/Paradiso, iustitia/iuditio, gioventù/bellezza, danari/avaritia, ardire/soldato, fede/christiano, honore/honestà, prudenza/modestia, memoria/intelletto, verità/dottrina, mondo/natura, fortezza/volontà, musica/pace, dolore/misericordia, charità/cuore, speranza/principio, —/nobiltà.

8. Je pense ici aux ouvrages de G. Barbagli (1572) et de I. Ringhieri (1550), respectivement dédiés à Isabella Medici Orsini, duchesse de Bracciano, et à Catherine de Médicis, reine de France.

Figure 2

