

Cette longue saga a été compilée par Daniel BOESCH dans les "Bridge au Duperré" de 1989 à 1991

DU JEU DE CARTES ...

Nous tous ici, nous aimons le jeu de cartes. Ma curiosité sur l'origine des cartes à jouer m'incite à écrire ici, la première page de ce que j'appelle :

* Introduction à un essai historique * * du jeu de cartes *

L'origine des jeux de cartes est une question très controversée. La légende populaire et de nombreux chercheurs ont cependant l'air d'être d'accord sur un point : les jeux de cartes ont leur origine en Orient.

Ils n'ont fait leur apparition dans les pays occidentaux que vers la fin du moyen-âge.

L'antiquité gréco-romaine a ignoré les cartes. Il semble bien que ce jeu ait été d'abord transmis aux italiens par une famille d'émigrés arméniens.

Le mot vient du latin * *charta* *, "feuille de papier", dérivé du grec * *Khartès* *, "feuille de papyrus"

Le mot ancien naibi, "cartes à jouer" [attesté par des documents italiens et espagnols de la fin du 14ème siècle sous les formes *naibbe*, *naib* (Italie) *naibs*, *naipes*, *naips* (Espagne)] est conservé dans certaines expressions par l'espagnol moderne : naïpe

Ce mot, dont l'étymologie exacte ne semble pas encore avoir été découverte, provient de l'hindoustani naib, "lieutenant" dont le pluriel "nawwab" a formé le singulier du mot français "nabab" utilisé par Voltaire au 18ème siècle dans l'expression "nababie"

Comme on ne mentionne pas l'usage de nabab avant 1603, alors que naib est utilisé dès la fin du 14ème siècle, on peut supposer qu'il s'agit d'un mot déjà déformé par l'usage transmis par un intermédiaire entre l'Europe et l'Inde.

Origine du jeu de cartes selon les pays

EN FRANCE

La littérature française, jusqu'à la fin du 14ème siècle ne propose aucun texte certain qui fasse quelque allusion au jeu de cartes alors que les règles de bien d'autres jeux sont déjà connues.

En Décembre 1254, un édit de Saint-Louis interdit plusieurs sortes de jeux de hasard mais les cartes ne sont pas nommées. Cette omission n'est pas moins remarquable dans la littérature religieuse que dans les édits et les oeuvres des trouvères, des romanciers et des moralistes. Les prédicateurs dénoncent la frivolité des échecs, du tric-trac, et les dangers diaboliques des dés.

Aucun sermon ne met en garde les fidèles contre la séduction des cartes. En 1369, une ordonnance de Charles V défend même de jouer aux billes, aux boules et aux quilles ! Si l'usage des cartes avait été général à cette époque, il aurait été mentionné et prohibé plus sévèrement encore que ces jeux anodins.

En revanche, à partir de 1370, en France, comme dans d'autres pays européens, les documents *explicites* et *certains* abondent. Citons l'arrêt de la prévôté de Paris, défendant de jouer, pendant les jours ouvrables, aux "paumes, boules, cartes, dés et quilles" (1377), un extrait d'archives nationales de Marseille (1381) mentionnant les *naibi* une ordonnance de Lille prohibant le "jeu de quartes" (1382)

à suivre...

D. Boesch

DU JEU DE CARTES (2)

Origine du jeu de cartes

EN ITALIE

Le premier texte mentionnant le jeu de cartes (ludus qui vocatur naibbe) est un décret du 23 Mars 1375 des Prieurs de Florence.

Le document le plus important est une observation de Nicolla della Tuccia, auteur de la chronique de Viterbe qui en l'an 1379, précise de façon certaine qu'un jeu de cartes au moins est d'origine orientale.

Cela ne signifie pas nécessairement

que les cartes, telles que nous les connaissons depuis la fin du 14ème siècle, n'aient pas été inventées en Europe en tant que jeu de hasard, sous une forme déjà différente des naibi, qui en réalité semblent, sous leur forme primitive, avoir été un jeu d'enfants.

Dans une chronique florentine de 1393, Giovanni Morelli recommande, en effet, d'éviter les jeux de hasard comme les dés et d'imiter les enfants qui jouent aux osselets, à la toupie et aux "naibes" (naibi)

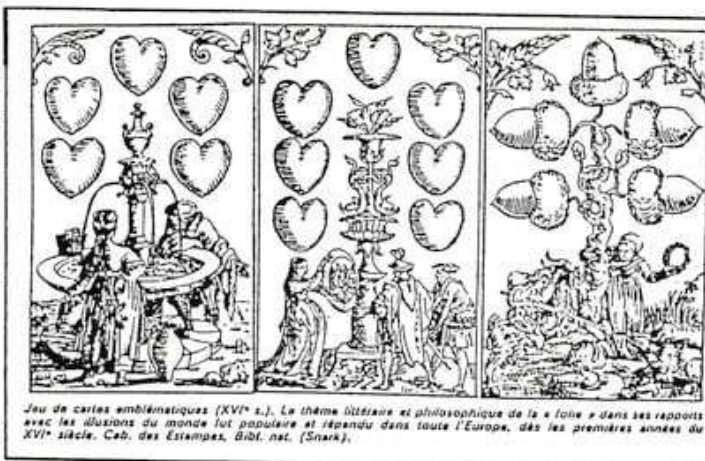
Il s'agit là selon toute vraisemblance, d'un ensemble d'images dont on peut admettre le rôle pédagogique. Rabelais n'a pas oublié cette fonction médiévale des cartes. Dans le célèbre programme d'éducation qu'il destine à Gargantua, il fait jouer aux cartes le jeune géant afin d'ouvrir son intelligence à l'arithmétique.

Dans la seconde moitié du Moyen Age plusieurs collections d'images eurent un but didactique, comme par exemple la célèbre Biblia Pauperum, la "Bible des pauvres"

EN ALLEMAGNE

La distinction entre les naibi et les cartes à jouer acquise en 1408, était déjà reconnue par les inventaires des possessions des Ducs d'Orléans.

On y mentionne, dans des catégories différentes, les cartes "saracènes" et les cartes "de Lombardie". Cette dernière expression doit retenir l'attention car, en Allemagne, les cartes à jouer ont été introduites après la campagne de l'empereur Henri VII en Italie (entre 1310 et 1312).



Le jeu du Landsknecht le "lansquenel", était alors le divertissement favori des soldats impériaux et, bien que l'on ait élevé des doutes sur le texte du décret de Wurzburg qui aurait défendu aux

ecclésiastiques, dès 1329, l'usage des cartes, de nombreux historiens allemands affirment, avec quelque raison, l'antériorité du lansquenel par rapport au "piquet" français.

Il faut noter également que la traduction littérale de *Landsknecht*, - composé de *Land* - "terre, pays" ... ou "lieu de campagne" et de *Knecht* - "serviteur, valet" [ce que signifiait d'abord, noblement, l'anglais Knight - chevalier...] - n'est pas très éloignée du sens premier de "lieutenant" - "tenant lieu de" qui, étymologiquement, traduit exactement *naibi* !

A suivre...

D. Boesch

DU JEU DE CARTES (3)

Origine du jeu de cartes.

EN ALLEMAGNE (suite)

On peut admettre que le lansquenel a été inspiré par les naibi, mais qu'il s'agit cependant d'une invention européenne et relativement tardive, dont la diffusion dépendait d'abord du développement de la fabrication du papier et des progrès de la reproduction à bon marché des images, par la taille en bois et la gravure sur cuivre.

Or ces nouvelles techniques ne sont pas antérieures aux premières années du XV^e siècle pour la xylographie (mode d'impression au moyen de caractères séparés ou de planches en bois gravés) et à 1450 pour la gravure. (Voir notes ci-dessous)

* Laurens Janszoon COSTER (ou KOSTER) 1370-1440

Imprimeur hollandais de Harlem : il serait l'inventeur de l'imprimerie à caractères mobiles.

* Johan FUST - orfèvre et imprimeur allemand (né à Mayence v.1400 - mort à Paris en 1466)

Il s'associa à Gutenberg mais se brouilla avec lui en 1456 et continua à diriger l'imprimerie qu'il avait fondé avec P.Schöffer. Ils publièrent entre autres ouvrages en 1457 le Psautier de Mayence (premier livre imprimé, daté) puis la Bible de Mayence.

* Johannes Gensfleisch, dit GUTENBERG - Imprimeur allemand de Mayence (1400-1468)

Inventeur de la presse à imprimer (1434) et d'une encre qui permettait l'impression des deux faces du papier (1441) il comprit les inconvénients des caractères mobiles en bois, tant pour la pratique que pour la qualité de l'imprimerie et se consacra à la fabrication de caractères métalliques. De 1450 à 1455 il mit au point la technique typographique.

* Peter SCHOFFER - Imprimeur allemand (Gernsheim / Hesse 1425 - Mayence 1502)

Il travailla d'abord avec Gutenberg puis perfectionna l'imprimerie, notamment en y introduisant la couleur.

A cette dernière époque (1450) appartiennent les tarrochi d'Ilde de Mantegna, gravé vers 1450, les séries des peintres graveurs rhénans :

- Le Maître du Jeu de Cartes (1464)
- Le Maître E.S., vers 1466

et de leurs élèves, Israël Van Meckenen, le Maître du cabinet des Estampes d'Amsterdam et Martin Schongauer, vers 1480.

Le jeu de Charles VI, conservé à Paris au Cabinet des Estampes, ne semble pas antérieur à la première moitié du XV^e siècle et il aurait été exécuté en Italie septentrionale. Froissart, qui fait le détail le plus minutieux des divertissements de Charles VI pendant sa convalescence, ne fait aucune mention des cartes. Le "Journal de Charles VI" publié par *Le Laboureur* en 2 volumes in-folio est aussi muet que Froissart sur ce point (Bibl.Nat). En fait, aucun jeu complet du XIV^e siècle n'a été conservé et nous ignorons les règles primitives des naibi et du lansquenel.

Dans ces conditions, tout ce que l'on a dit sur le "tarot" - dit égyptien - et sur sa haute antiquité - appartient au domaine de la fable.

Les considérations symboliques sur les rapports entre les "arcanes tarotiques" et la "philosophie orientale" ne sont pas mieux fondées.

En revanche, il n'est pas exclu que l'hermétisme européen ait greffé sur ce nouveau jeu une symbolique chevaleresque peu orthodoxe, du strict point de vue confessionnel. C'était là un élément de diffusion qui n'était pas négligeable dans la lutte qui, dès la fin du XV^e siècle, opposait déjà certaines confréries à l'Eglise Romaine.

Toutefois, cette hypothèse ne peut rien apprendre sur le premier état des structures des naibi.

Le principal problème posé par l'histoire des cartes ne peut donc pas être résolu par l'histoire du tarot. Il faut en revenir aux textes des anciennes chroniques et tenter au moins de les mieux comprendre. Ce sera l'objet de l'étude de la

Chronique de Viterbe

Avant cela, je voudrais vous parler, dans le cadre de cet essai historique sur les jeux de carte, de la "légende" du YASS jeu de carte SUISSE ! ...

à suivre....

D. Boesch

DU JEU DE CARTES (4)

Origine du jeu de cartes

EN SUISSE

Dans le cadre de cet essai historique sur les jeux de cartes, je vais vous parler du YASS, jeu de cartes suisse en commençant par la légende de ses origines.

Les jeux de cartes ont connu un essor extraordinaire à l'époque des grandes armées ainsi qu'en témoigne l'histoire militaire de la fin du moyen âge aux 14^e et 15^e siècles.

1367 : * *Interdit* * de Berne concernant * les amusements à jouer aux cartes *

Des armées de mercenaires de toutes origines au service de différentes puissances (Etats flamands bourguignons, Princes italiens, puissances des Médicis, Charles le Téméraire, la Guerre de cent ans, la Jacquerie, etc...) se battaient pour satisfaire d'ambitieux plans politiques.

Des aventuriers, d'origine très variées, qui n'arrivaient presque pas à communiquer entre eux, se retrouvaient là dans les camps de gens d'armes.

Une passion commune pour tous les jeux de hasard était la seule chose sur laquelle on se comprenait, malgré cette confusion babylonienne des langues.

Les cartes étaient un peu le dénominateur commun de ces aventuriers venus de l'Occident et de l'Orient. Ce sont eux qui ont amené en Suisse les jeux de cartes.

A l'approche de l'époque de la Renaissance et de la Réforme, les hommes venus des pauvres vallées alpêtres suisses furent de plus en plus nombreux au sein de ces bandes grossières de guerriers aventureux.

Il n'est guère possible d'imaginer que ces hommes au service étranger étaient guidés exclusivement par des instincts sanguinaires.

Ces hommes ont dû accomplir beaucoup de services de garde interminables, qui devaient être plus ennuyeux que dangereux... Finalement, ce n'est pas pour rien que le * SUISSE * en France ou le * SCHWEIZAR * en

Russie veulent aujourd'hui encore dire le * *gardien de la porte d'entrée* *.

Ces hommes forts venus des Alpes passaient donc les temps d'attente à l'entrée des châteaux ou aux barrières douanières en jouant à toutes sortes de jeux.

Les jeux de cartes du moyen âge ont un point commun avec ceux qui les ont remplacés aujourd'hui : ils sont divisés en quatre couleurs. Les cartes alémaniques ont leurs propres noms : * Schillen, Schellen, Rosen, Eichen * (traduction : Ecus, Grelots, Roses, Glands)

Pour les cartes françaises, on parle de Pique, Coeur, Carreau et Trèfle.

Ces quatre couleurs sont peut-être une survivance de la prédilection qu'avaient les anciens pour une telle répartition. On parlait constamment de quatre éléments : par exemple des quatre saisons, des quatre phases de la lune, des quatre humeurs, des quatre directions du vent ...

La division des cartes * habillées * (Roi, Dame, Valet) en 4 couleurs peut évidemment être interprétée de façons très différentes. Elle devait certainement rappeler à ces guerriers partis à l'étranger que leur jeu avec la vie et la mort était bien hasardeux : après tout, ils étaient tantôt au service d'un couple souverain, tantôt au service d'un autre. Leurs profits et pertes dépendaient des faveurs que leur accordaient ces divers seigneurs et dames * *venant des quatre directions du vent* *.

Mais ils dépendaient aussi du Valet qui était souvent dans les farces anciennes, le conseiller rusé à la cour du prince. Parfois cette carte était aussi appelée le * BOUR * (Valet d'Atout). On faisait ainsi allusion à un personnage qui, depuis la fin du moyen âge, n'était pas moins important que les têtes couronnées : les chefs des guerres paysannes (en langue germanique : bauer - paysan - bour en patois suisse) et des mouvements insurrectionnels qui savaient après tout aussi attacher à leur service - qui était dangereux - des mercenaires ayant le goût de l'aventure.

(à suivre)

D.BOESCH

Du jeu de cartes – Daniel BOESCH, membre du club

DU JEU DE CARTES (5)

Origine du jeu de cartes

EN SUISSE (suite)

L'existence de mercenaires suisses au service des princes étrangers dura jusqu'en 1815. Pendant la Révolution Française de 1789, qui gagna la Suisse en 1798, puis pendant les guerres napoléoniennes, d'innombrables Suisses se trouvaient sur tous les champs de bataille. Il semble que l'on a jamais autant joué aux cartes qu'autour des feux de camp, de l'Espagne jusqu'en Russie.

L'état fédéral suisse et le YASS

Après la fin du cauchemar qu'avaient été les révolutions et les guerres, l'état fédéral uni a été constitué, avec une capitale fixe (BERNE). Le jeu du YASS - typiquement suisse - s'est alors développé.

Même s'il paraît s'agir là de deux choses bien différentes, il ne fait aucun doute qu'il y a eu entre elles une interaction assez importante. En effet, auparavant, les diverses régions qui n'étaient reliées entre elles que par des liens très lâches, avaient toutes une foule de particularités que l'on a de la peine à imaginer.

Les diverses républiques, très conscientes de leur autonomie, établissaient des relations et concluaient des alliances à tous azimuts ; elles subirent par conséquent, dans le domaine des règles des jeux de cartes, des influences très variées.

Ce n'est qu'au 19ème siècle qu'est né un véritable Etat suisse, qui se fonda sur une économie en plein développement. Désormais, on avait besoin des jeunes gens dans les administrations et les usines. Très logiquement, on a donc édicté des règles de plus en plus sévères, interdisant le service militaire à l'étranger, qui avait connu dans le passé un grand essor.

Cette habitude qu'ont les gens d'une même région de se retrouver autour d'une table de jeux de cartes de Yass est devenue une particularité suisse qui a étonné beaucoup de citoyens des pays voisins. Les émissions de la télévision suisse consacrées au Yass comptent parmi les plus populaires.

On estime qu'aujourd'hui, sur 5 Suisses adultes, 3 jouent au YASS ! ...

D. BOESCH

Les fêtes de tir et autres manifestations pittoresques servaient à resserrer les liens confédéraux. Elles ont été célébrées par des poètes (Gottfried KELLER) et par des peintres tels que Ferdinand HODLER.

Pour se délasser après le tir, la lutte ou les discours politiques, presque tout le monde jouait au YASS.

Selon la légende, des conseillers fédéraux jouissant d'une grande popularité étaient également des yasseurs passés maîtres dans ce jeu. On parle aujourd'hui encore de certaines auberges restées célèbres, où se rencontraient les hommes (qui étaient alors encore nombreux à aller voter). L'enjeu de la partie allait ainsi souvent au-delà de la mise habituelle; c'est là que toutes les personnes importantes apprenaient à se connaître. En jouant au Yass avec un futur membre d'un conseil, on apprenait mieux à le connaître qu'en lisant les journaux ...

Puis vinrent les conflits européens avec leurs grandes armées : la guerre de 1871 entre l'Allemagne et la France, ainsi que les deux guerres mondiales.

Les jeunes gens venant de Genève, d'Appenzell, de Bâle ou du Tessin ont dû se mêler les uns aux autres dans leur uniforme suisse gris-vert et faire en sorte que ces temps difficiles soient supportables.

Selon la culture à laquelle on se rattachait, on pouvait tout au plus encore préférer les cartes françaises en Suisse romande et les cartes allemandes en Suisse orientale. Mais, peu à peu, les règles du jeu sont devenues aussi uniformes que les habits militaires. Même lorsqu'on avait de la peine à se comprendre en discutant ensemble, les termes et les usages utilisés au Yass permettaient de surmonter chaque barrière linguistique.



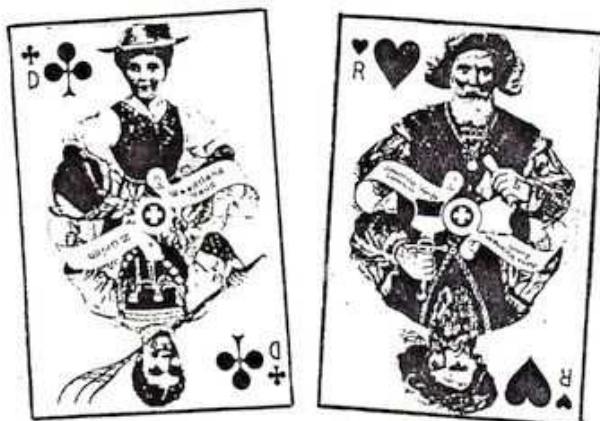
DU JEU DE CARTES (6)

Comme nous avons eu l'occasion de le lire lors des précédents bulletins, l'origine des jeux de cartes est une question très controversée.

La légende populaire et de nombreux chercheurs ont cependant l'air d'être d'accord sur un point :

- les jeux de cartes ont leur origine en Orient.

Dans la littérature chinoise, les jeux de cartes sont déjà mentionnés à une époque aussi lointaine que celle de la dynastie TANG (de 618 à 907 ap.J.C.)



Il y a très peu d'indices qui permettent de savoir comment les jeux de cartes se sont finalement frayé un passage vers l'Ouest.

Les cartes à jouer sont mentionnées en Europe au plus tôt vers la fin du 13ème siècle, et avec certaines précisions vers le milieu du 14ème siècle.

En fait, il est vraisemblable de penser - fort des études de spécialistes comme Stewart CULIN ou Gérard Van RIJNBERK dont j'ai déjà relaté les recherches historiques - que le jeu de cartes, (tout comme le jeu d'échecs), a été divulgué et introduit en Europe Méridionale via la mer par les Sarrazins,

- déjà lors de l'invasion de la Sicile
- puis de l'Italie au 10ème siècle
- puis par les conquistadors arabes (les Maures) qui envahirent la Péninsule Ibérique, la Catalogne et les pays Basques.

Le fait que les cartes s'appellent * naïppes * en Espagne et * naïbi * en Italie, termes dérivés du mot arabe naïbi (prophètes) et qu'elles soient utilisées comme objet de prophétie de divination est significatif de leurs origines.

Au chant XX d'un poème italien du 14ème siècle, * Spagua istoriata * il est un vers qui veut indiquer que Roland, pour découvrir où se trouvent les ennemis de Charlemagne, eut recours à la magie :

* Fece un cerchio e gittò le carte ... *
(Il fit un cercle [magique] et y jeta les cartes... [dans un but divinatoire]).

Nous notons également qu'à Toulouse, les fabricants de cartes à jouer s'appelaient encore * NAYPIERS * en 1466.

Quel était donc le premier état des structures des naïbi ? C'est le principal problème posé par l'historique des cartes. Pour y répondre il faut en revenir aux textes des anciennes chroniques et tenter au moins de mieux les comprendre.

Ce sera l'objet de l'étude de la chronique de Viterbe.

(à suivre)

Daniel BOESCH



DU JEU DE CARTES (Fin)

La Chronique de Viterbe

Dans la note de Niccola della Tuccia, en 1379, l'historien G. Van Rijnberk a déjà relevé une curieuse coïncidence : celle du nom de "Sarrazin" qui aurait apporté le jeu des *naibi* à Viterbe, un certain Hayl, avec Haik ou Hayk, nom qui désigne un Arménien.

C'est là un indice important si l'on observe que l'histoire de l'Arménie à la fin du XIV^e commence par la légende de *Haik le Patriarche*, le père de la race arménienne.

Au XIV^e siècle, la famille royale des Roupéniens, n'ayant plus de lignée mâle, avait invité les princes de la famille française des Lusignan à leur succéder. Les Lusignan ayant refusé, le petit royaume arménien, abandonné par l'Europe chrétienne, s'écroule sous les assauts des Mamelouks, auxquels il avait résisté pendant deux cents ans.

Les Arméniens émigrent alors en Pologne, en Italie et en 1379 s'établit à Viterbe une famille arménienne qui, faute d'être connue sous son vrai nom, fut désignée par sa nationalité.

Ce sont probablement des enfants arméniens qui, les premiers, apprirent aux enfants italiens à jouer aux *naibi*. Il se peut aussi que ces étranges images orientales aient éveillé la curiosité des adultes et qu'elles aient été vendues, de ville en ville, par des colporteurs arméniens.

Le jeu primitif devait être fort simple et analogue à la "bataille" qui est encore le divertissement préféré des enfants. On peut observer que, dans les anciennes cartes, huit soldats, numérotés de deux à neuf, avaient à leur tête un Roi, une Reine, un écuyer et un "Varlet".

Une enseigne servait à reconnaître chacune des quatre compagnies. Les soldats sont devenus des points, l'écuyer a disparu, l'As a remplacé l'enseigne. Les *naibi* étaient donc en quelque sorte des soldats en image.

A l'appui de cette hypothèse d'une origine arménienne des *naibi*, on ajoutera que la mythologie arménienne associe toujours les vieux dieux guerriers à leurs parèdres, si bien que les rois et les reines auxquels s'ajoutent les héros et les amants, forment un panthéon de seize personnages principaux.

D'autre part, la division quadripartite de la société arménienne médiévale est l'une des caractéristiques les plus curieuses des derniers vestiges de la dynastie roupénienne : au 19^e siècle, la ville de Zeitoun était encore gouvernée par quatre princes régnant sur quatre quartiers.

Ce conservatisme obstiné de la race arménienne peut expliquer la valeur pédagogique des *naibi*. Ils apprenaient aux enfants à compter et à distinguer des valeurs de préséance et d'intervention dans un combat simulé, mais ils leur enseignaient surtout à se souvenir de leur patrie et des dieux héroïques de la nation pendant le temps de l'errance et de l'exil.

Par la suite, les cartes ont exprimé bien souvent les fluctuations de la vie politique :

En 1793, les figures deviennent révolutionnaires et représentent les génies de la guerre, de la paix, les quatre libertés, l'égalité etc.

Sous l'Empire, Napoléon fut substitué au Roi de Carreau, Joséphine à la Dame de Coeur ...