

## L'origine du nom des figures des jeux de cartes



**Tout le monde a déjà eu des cartes à jouer en mains, mais connaissez-vous leur histoire, et celle des noms qui se cachent derrière ses célèbres figures (ou "habillés") ?**

Les cartes à jouer font actuellement partie des jeux de société les plus répandus et les plus utilisés dans le monde, mais elles ont été condamnées et interdites par l'église et taxées par de nombreux souverains.

Elles ont d'abord été fabriquées artisanalement avant de l'être en plus grandes séries. Copiées, recopiées et modifiées en fonction des pays de destination, les débuts de l'histoire des cartes à jouer ne sont pas bien connus.

L'aspect actuel des cartes est la conséquence de grandes tendances qui se sont affirmées au cours des siècles : couleurs, figures, accessoires et représentations et pour certains jeux, attribution d'un nom aux différents personnages représentés.

Mais d'où viennent ces noms ? Correspondent-ils à des personnages réels ou imaginaires ? Ces noms ont-ils évolué dans le temps ou sont-ils restés immuables ?

Après un petit **historique rapide sur l'apparition des cartes et sur l'évolution de leur fabrication**, je vous propose de nous pencher sur les possibles **identités des personnages présents sur les cartes à jouer** pour essayer de découvrir qui se cache derrière des noms parfois énigmatiques et pourquoi.

## La première fièvre des cartes en Europe au XIV siècle ?

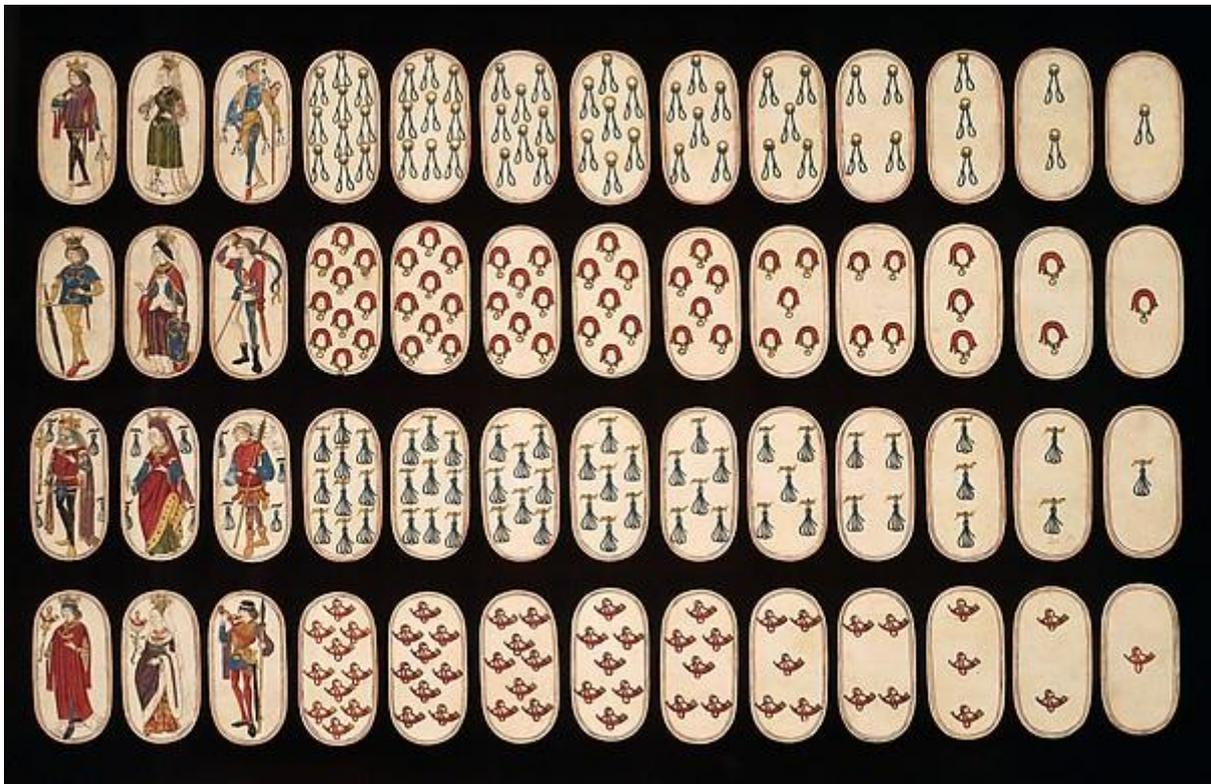


Difficile de savoir à quelle époque et où précisément sont apparues pour la première fois les cartes à jouer sous la forme que nous connaissons actuellement. Les historiens s'accordent à

dire qu'elles sont d'origine chinoise (mais leur période d'apparition est plus que large ! en gros elle se situe entre le VII<sup>ème</sup> et le X<sup>ème</sup> siècle). Elles sont sans doute elles-mêmes dérivées d'un jeu de dés divinatoires indien encore plus ancien.

Difficile également de savoir comment et à quelle époque les cartes à jouer sont arrivées en Europe : une des hypothèses (mais absolument pas confirmée) est qu'elles seraient arrivées à Venise vers la fin du XIV<sup>ème</sup> siècle. La toute première référence aux cartes de jeu en Europe remonte à 1371 : elles sont alors désignées par le nom « *naip* » en langue catalane (à noter la ressemblance avec le terme espagnol).

Puis il semble que les cartes soient réellement devenues populaires autour de 1377, c'est du moins ce qu'on apprend dans un écrit d'un moine allemand du nom de *Johannes*. C'est aussi à ce moment-là qu'elles attirent l'attention de l'Église et des autorités civiles : alors que jusqu'ici, seuls les jeux de dés représentaient un « ennemi » à leurs yeux, les cartes rentrent désormais aussi dans cette catégorie ! Les religieux ne peuvent donc pas jouer aux cartes (et ceci perdurera jusqu'au XVII<sup>ème</sup> siècle) sous prétexte que les cartes à jouer sont « contraires à l'usage modéré des passions ».



A partir de cette même année 1377, les interdictions à l'encontre de ce nouveau jeu se multiplient : le roi de Castille ainsi que les villes de Florence et de Bâle interdisent les cartes à jouer dans leurs murs ; l'année d'après c'est au tour de la ville de Ratisbonne et en 1379, c'est aussi le cas dans le Duché de Brabant.

On peut donc affirmer sans se tromper que les cartes à jouer ont fait leur apparition en Europe dans la seconde moitié du XIV<sup>ème</sup> siècle. La seule autre preuve historique postérieure et isolée dont nous disposons est un extrait d'un « *compte de l'hôtel de Charles VI évoquant l'achat de trois jeux de cartes au peintre Jacquemin Gringonneur en 1392* ».

## Naissance de nouveaux métiers

C'est surtout grâce au développement de la xylographie et à l'apparition des premiers moulins à papier français (1348-1354) que les cartes à jouer ont pu se diffuser aussi largement et rapidement. La xylographie consiste à « *imprimer avec des caractères de bois ou avec des planchettes de bois, dans lesquelles sont taillées les lettres ou des dessins.* »



C'est en fait l'imprimerie qui précède l'imprimerie typographique, un peu comme les tampons à encre de notre enfance. Cette gravure sur bois sert à produire des estampes religieuses ou des cartes à jouer, et elles sont réalisées aussi bien par des copistes érudits que par des ouvriers/peintres illettrés ! De plus, leurs outils étaient assez grossiers pour des dimensions de cartes réduites et les veines du bois posaient parfois problème pour la gravure.

La demande sans cesse croissante pour les jeux de cartes donne ainsi naissance à de nouveaux métiers spécifiques : les tailleurs de moules de cartes et les imprimeurs de cartes à jouer, ou « cartiers », dont on retrouve la trace dès les années 1430-1440 à Venise, à Nuremberg et à Lyon. Puis peu à peu la technique de fabrication mêle la gravure destinée aux figures et les pochoirs pour réaliser les symboles stylisés en noir ou en rouge.

Mais la fabrication d'un jeu de cartes nécessite des étapes supplémentaires : la feuille imprimée (qui est en général une planche d'une vingtaine de cartes) est collée sur deux couches de papier supplémentaires (l'âme de la carte ou étresse et le dos blanc à cette époque). L'ensemble plus rigide est alors mis en couleur à l'aide de pochoirs. Puis les feuilles sont lissées par savonnage et poncées à l'aide d'une pierre dure avant d'être découpées.

Grâce à ces innovations, les cartiers français s'imposent dès cette époque sur le marché européen. On distingue alors deux grandes tendances : le modèle fabriqué à Rouen qui se répand sur l'Europe de l'Ouest, du Portugal à la Scandinavie, ainsi qu'aux Pays-Bas et sur les îles britanniques. Quant au modèle développé à Lyon, il se propage plutôt vers le duché de Savoie, la Lorraine, l'Italie du nord, la Suisse et l'Allemagne.

## Des représentations déformées

Mais les copies et reproductions, même aussi fidèles soient-elles, entraînent forcément des pertes d'informations, des distorsions, des déformations... un peu comme dans le « jeu du téléphone arabe » (cf. [http://i-p-c-s.org/faq/bad\\_copying.php](http://i-p-c-s.org/faq/bad_copying.php)). Résultat, au final, non seulement les dessins ont évolué, voire se sont dégradés au cours des siècles, mais les noms aussi ont subi des erreurs de retranscription.

Les fabricants de cartes français devaient représenter **12 personnages** : ceux-ci sont des membres de la cour. Ces personnages sont tous représentés debout, dans des positions différentes pour qu'ils puissent être identifiés rapidement par les joueurs : certains sont de face, d'autres de profil, d'autres encore regardent en arrière par-dessus leur épaule ; ils portent des costumes différents ainsi que des attributs différents. Ces dessins ont rapidement été « défigurés » par les nombreuses copies effectuées par des artistes ignorants et non qualifiés, ce qui a débouché sur les déformations grotesques qui sont encore monnaie courante dans nos cartes modernes...



A noter aussi une grande innovation qui date du milieu du XVII<sup>ème</sup> siècle et qui a aussi conduit à de nombreuses altérations : la symétrisation des dessins des cartes (due à un dessinateur de cartes d'Agen) pour éviter aux joueurs d'avoir à tourner les cartes qu'ils tenaient en main. Cela signifie surtout que tous les détails des dessins qui avaient un sens tant que les personnages avaient des bras et de jambes ont été perdus ou (mal) transformés. Ainsi la plupart des attributs des personnages donnent l'impression de flotter dans les airs alors qu'au départ ils étaient bien tenus en main !

Au début de la fabrication des jeux de cartes, il est certain que celles-ci ne comportaient pas de noms de personnages. L'attribution d'un nom aux différentes figures semble être une particularité française apparue au milieu du XV<sup>ème</sup> siècle. On remarque en plus que les noms n'étaient pas standardisés : il semble qu'ils étaient attribués, sans réelle raison, par les différents cartiers, ce qui laisse penser que ces associations étaient souvent faites en fonction de leurs préférences personnelles voire même sur des coups de tête ! Les représentations de ces personnages peuvent donc être considérées comme des « portraits » de personnes ayant réellement existé ou issus de la mythologie. Certains iront également rechercher un lien avec des traits de caractère ou des qualités...

## Des noms aux cartes : une particularité française



Il semblerait plutôt que les noms aient été associés (à raison ou pas) à des personnages, du fait de la présence de certains blasons et/ou attributs présents sur les cartes et identifiables. Il est également intéressant de voir que ces personnifications ont d'abord été figées à la fin du XVII<sup>ème</sup> siècle pour tous les jeux de cartes français avant de disparaître pendant la période de la Révolution. En effet, après la décapitation des souverains, il eut été malvenu de continuer à jouer avec des cartes aux prénoms royaux !

Une autre hypothèse sérieuse est que les noms mentionnés sur les cartes à jouer proviennent des Neufs Preux. Les Neuf Preux sont neuf héros guerriers, païens (Hector, Alexandre et Jules César), juifs (Josué, David et Judas Maccabée) et chrétiens (Arthur, Charlemagne et Godefroi de Bouillon), ainsi nommés par Jacques de Longuyon. Ils incarnaient l'idéal de la chevalerie dans l'Europe du XIV<sup>ème</sup> siècle. Les Neuf Preux devinrent un sujet à la mode dès cette époque et furent ensuite longtemps utilisés sur les fresques, tapisseries, statues ornementales de cheminées, de tours, de façades, ainsi que sur les cartes à jouer !

Voyons maintenant les **noms** qui ont été **successivement donnés aux différentes figures** en France et les significations que l'usage leur accorde, que cela ait un fondement historique ou pas. Nous ne nous intéresserons ici qu'aux cartes dites françaises (car les noms des cartes ne sont pas forcément les mêmes dans les jeux non français). Le tableau ci-dessous récapitule les noms présents dans les jeux français ainsi que les vertus et/ou significations qui leurs sont liées.

	Cœur♥	Carreau♦	Trèfle♣	Pique♠
Rois	Charles	César	Alexandre	David
Dames	Judith	<u>Ragnelle / Rachel</u>	<u>Argine</u>	Pallas (Athéna)
Valets	La Hire	Hector	Lancelot/ Judas Maccabée	<u>Ogier</u>
Significations	Bravoure Empire franc Eau Clergé (Eglise)	Stratégie Empire romain Terre Noblesse (carreaux recouvrant leurs tombeaux dans les églises)	Fourrage (pour les bêtes de l'armée en campagne) Empire grec Feu Paysans (trèfle = nourriture des cochons)	Armes Empire juif Air Aristocratie (fer de lance)



Le **Roi de Cœur** s'appelle Charles. Si certains penchent pour le roi Charles VII (1422-1461), il est communément admis qu'il s'agit de **Charlemagne** (768-814), l'empereur à la barbe fleurie. En effet, la plupart du temps, le personnage porte le globe qui signifie qu'il est l'empereur du monde chrétien. En fait, les doigts ont disparu, le globe qui semble flotter dans les airs et la croix de Lorraine qui le surmontait s'est transformée en une sorte de laitue flétrie ! Sur certaines cartes, le globe a même disparu.

**Le Roi de Cœur** représente Charlemagne. Considéré comme le « Père » de l'Europe, roi des Francs et empereur, il est un conquérant exceptionnel de la fin du VIII<sup>e</sup> siècle. Son seul souhait était d'agrandir son royaume.



La **Dame de cœur** s'appelle Judith (ou Iudith voire Udic). Il a été suggéré que Judith puisse être Isabeau de Bavière, épouse du Roi Charles VI ou l'impératrice Judith, épouse de Louis I<sup>er</sup> Le Pieux, le quatrième fils de Charlemagne. Là encore, l'usage veut qu'il s'agisse de **Judith** (qui peut se comprendre comme « la Juive »), une héroïne biblique qui apparaît

dans les livres deutérocanoniques. Judith est une jeune veuve de la ville de Béthulie qui, en décapitant le général ennemi Holopherne envoyé par Nabuchodonosor (autour de 600 av JC), a écarté la menace d'une invasion assyrienne. Cette carte est souvent associée à la beauté.

**La Dame de Cœur** représente Judith. Dans la Bible, cette héroïne biblique a séduit le chef ennemi Holopherne envoyé par Nabuchodonosor à Béthulie, en Afrique du Sud. Une fois charmé, elle lui coupe la tête de sang-froid dans son sommeil. Cette carte est souvent associée à la beauté.



Le **Valet de cœur** porte comme nom Lahire. Presque tout le monde est d'accord pour dire qu'il s'agit d'**Étienne de Vignolles**, le premier chevalier du roi Charles VII et compagnon d'armes de Jeanne d'Arc lors du siège d'Orléans. Il tenta de la délivrer après sa capture et il était connu pour son mauvais caractère (ire = colère en ancien français, d'où le surnom utilisé).

D'autres historiens avancent que La Hire aurait été un personnage trop « moderne » puisqu'il aurait vécu seulement quelques décennies avant l'apparition des cartes à jouer en Europe. Il se pourrait donc que le nom soit une déformation d'un nom de personnage historique bien plus ancien : **Aulus Hirtius**. Ce dernier est un homme politique de la fin de la république romaine, partisan et ami de Jules César, mort en 43 av JC. L'abréviation possible de son nom en A. HIRT aurait facilement pu être « dégradée » en LA HIRE...

A noter que le valet de Cœur porte parfois... une feuille d'arbre. Mais celle-ci était au départ une longue épée pointée vers le bas et de couleur noire à cause de l'ombre faite par la manche de sa chemise. La garde a été déformée au fur et à mesure des copies et l'épée est peu à peu devenue un bâton, avant de finir sous forme de feuille.

**Le Valet de Cœur** représente La Hire. De son vrai nom, Étienne de Vignolles, il est le premier chevalier du roi Charles VII et le fidèle compagnon de Jeanne d'Arc. Il tenta même de la délivrer lorsqu'elle tombe entre les mains des Anglais.



Dans la famille du **Carreau**, le **Roi** s'appelle César. Sur certains dessins, la jupe de César est ornée de l'aigle romain, ce qui permet aux historiens d'affirmer qu'il s'agit de **Jules César**, le célèbre dictateur romain. Il a été Empereur de Rome, mais aussi général, homme politique et écrivain il est mort assassiné par son fils adoptif Brutus en 44 av JC. A noter également que c'est le seul roi à ne pas porter d'armes ou de sceptre et le seul à être dessiné de profil. **Le Roi de Carreau** représente Jules César. Empereur de Rome, cet homme politique et écrivain est mort assassiné par son fils adoptif Brutus en 44 av JC. Il est important de constater qu'il est le seul roi à être dessiné de profil comme il est souvent représenté à l'époque (par exemple : pièce de monnaie).

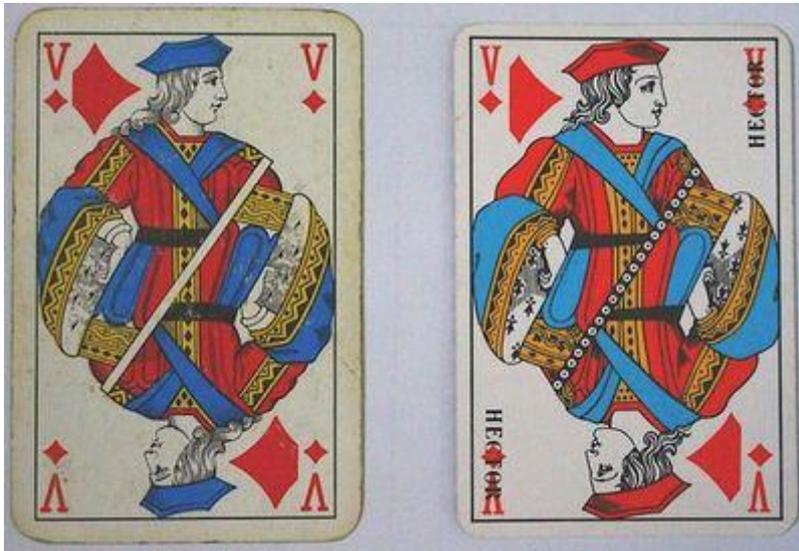


La **Dame de Carreau** s'appelle parfois Ragnelle, ce qui a fait dire à certains qu'il s'agit de **Dame Ragnelle**, l'épouse de Gauvain, l'un des chevaliers de la table ronde d'Arthur. Ce mariage est évoqué dans un poème anglais anonyme du XVème siècle (peut être écrit par Mallory, l'auteur du *Morte d'Arthur*), bien que Gauvain soit la plupart du temps le défenseur voire l'amant des femmes en général... donc attaché à aucune femme en particulier...

Lorsque cette Dame porte le prénom de Rachel, elle représente parfois **Agnès Sorel**, la favorite du roi Charles VII (entre 1443 et 1450), à qui elle a donné 3 filles légitimées.

Mais l'hypothèse la plus plausible serait que **Rachel** soit un personnage biblique de la Genèse, la cousine et 2<sup>ème</sup> femme de Jacob, la mère de Joseph... qui deviendra le bras droit du roi d'Égypte après avoir été vendu comme esclave par ses frères jaloux ! Rachel meurt en donnant naissance à son 2<sup>ème</sup> fils Benjamin. La qualité qui lui est attribuée est la piété.

**La Dame de Carreau** représente Rachel. Personnage biblique, elle est la cousine et deuxième femme de Jacob ainsi que la mère de Joseph. Laissé pour mort par ses frères jaloux dans le désert, il sera vendu comme esclave puis deviendra bras droit du roi d'Égypte. La qualité, attribuée à Rachel, est la dévotion.



Le **Valet de Carreau** a pour nom **Hector**. Celui-ci est souvent pris pour l'un des héros de la guerre de Troie dans la mythologie grecque. Il s'agit du fils du roi Priam, général en chef des Troyens, époux d'Andromaque. Il fait partie des Neuf Preux et représente souvent l'idéal du chevalier courtois.

D'autres estiment qu'il s'agit plutôt d'**Hector de Galard**, Chevalier et Grand Maître de l'Ordre du Roi (ou Ordre de Saint Michel) au service de Charles VII et Louis XI. Hector aurait également été un compagnon d'armes de Jeanne D'Arc (elle-même parfois considérée comme la Dixième Preuse...).

Remarquons enfin que le valet de carreau est le seul des quatre à être dessiné de profil.

**Le Valet de Carreau** représente Hector. L'un des héros de la guerre de Troie dans la mythologie grecque. Fils du roi Priam, général en chef des Troyens, il fait partie des Neuf preux et représente souvent l'idéal du chevalier courtois. Il est le seul de profil, comme sur les gravures grecques.

Passons maintenant à la famille des trèfles.



Le **Roi de Trèfle** s'appelle Alexandre, et il ne fait aucun doute qu'il s'agit bien d'**Alexandre le Grand** (qui a régné de 356 à 323 av JC). C'est le roi de Macédoine, l'un des plus grands conquérants de l'histoire, dont l'empire s'étendait de la Méditerranée à l'Inde. Dans certaines versions, son habit est brodé d'un lion.

**Le Roi de Trèfle** représente Alexandre Le Grand. Roi de Macédoine, il est l'un des plus grands conquérants de l'histoire, son empire s'étendait de la Méditerranée à l'Inde. Il régné de 356 à 323 av JC.



La **Dame de Trèfle** s'appelle **Argine**, qui est l'anagramme de Regina (reine en latin). Pour certains, il s'agit du prénom de l'une des concubines de Charlemagne, et la mère de Drogon et Hugues.

Mais d'autres voient dans Argine, le prénom Argie (ou Argia), qui serait la fille du Roi Adraste d'Argos en Grèce, épouse de Polynice (un des fils d'Œdipe et de Jocaste) et belle-sœur d'Antigone.

D'autres encore pensent qu'il s'agit de **Marie d'Anjou**, la femme de Charles VII ou de Junon, la reine des dieux et protectrice du mariage dans la mythologie romaine. C'est la seule carte féminine à ne pas porter de fleur, elle symbolise souvent l'élégance.

**La Dame de Trèfle** représente Argine, l'anagramme de Regina (reine en latin).



Le **Valet de Trèfle**, c'est **Lancelot**, l'un des Chevaliers de la Table Ronde, dont les histoires ont été popularisées par Chrétien de Troyes au XII<sup>ème</sup> siècle. Lancelot est le fils du roi Ban de Benoïc et de la reine Élaïne, il est au service de sa dame, la reine Guenièvre, épouse du Roi Arthur, dont il est éperdument amoureux. C'est lui qui est chargé de mener la quête du Graal.

D'autres sources réfèrent à **Judas Maccabée**, un dirigeant juif du II<sup>ème</sup> siècle av. J.-C. qui était à la tête des forces juives pendant la révolte des Maccabées contre la domination syrienne. Ce qui n'est peut-être pas complètement illogique, compte tenu que ce personnage fait partie des Neuf Preux !

Dans les premiers motifs de Rouen, le valet de trèfle tenait dans sa main droite une flèche (ou une longue plume c'est selon) puis elle a de plus en plus ressemblé à une petite feuille d'arbre ! Dans les motifs actuels, le valet de trèfle porte un blutoir (ou tamis) et non pas un bouclier.

**Le Valet de Trèfle** représente Lancelot du Lac. Ce chevalier de la Table Ronde a été popularisé par Chrétien de Troyes au XIII<sup>e</sup> siècle. Il est au service de sa dame, la reine Guenièvre, épouse du roi Arthur, dont il tombera amoureux.



Enfin, dans la dernière famille, le **Roi de Pique** représente **David**. C'est la harpe à côté de laquelle il se tient et qui fait bien partie des attributs bibliques de ce roi qui permet de l'affirmer. Il s'agit du berger vainqueur du géant Goliath, le deuxième roi des Hébreux, l'amoureux de Bethsabée (la jeune femme surprise dans son bain, dont il fit tuer le mari pour pouvoir l'épouser à son tour), et le père du futur roi Salomon. Il ne porte pas d'arme, uniquement une sorte de sceptre (son arme était dans sa main gauche, qui a disparu au cours des siècles !)

**Le Roi de Pique** représente David. Ses exploits ont été racontés dans la Bible. La harpe à côté de lui fait partie des attributs bibliques. Ce héros légendaire devient populaire grâce à sa victoire contre Goliath, le guerrier le plus fort du clan des Philistins et ennemi héréditaire des tribus d'Israël. Il devient roi des Hébreux, l'un des plus respectés du peuple juif.



La **Dame de Pique** s'appelle Pallas. En fait de prénom, il s'agit à l'origine d'un adjectif grec, presque toujours associé à **Athéna** (Pallas Athena), et qui signifie « Athéna la Sage ». Dans la mythologie grecque en effet, Athéna est la déesse de la Guerre et de la Sagesse et elle

deviendra ultérieurement également le symbole des libertés. On notera quand même que cette dame symbolise la mort au tarot. Certains y voient **Jeanne d'Arc**, qui sauva le Royaume de France des Anglais. Elle est la seule représentée de profil et dans certains modèles, elle est également la seule à porter un sceptre.

**La Dame de Pique** représente Athéna. Dans la mythologie grecque, elle est la déesse de la Guerre, de la Sagesse et de la Liberté. Elle est la seule représentée de profil. Dans certains modèles, elle est également la seule à porter un sceptre.



Le **Valet de Pique** se prénomme Ogier ou Hogier. Sans aucun doute, il s'agit d'**Ogier du Danemark**, un chevalier danois donc, qui fait partie des douze pairs (seigneurs) constituant la garde d'honneur de Charlemagne. Il mène la troisième colonne au contact des forces de Baligant (émir de Babylone, l'équivalent sarrasin de Charlemagne), lors des guerres de Charlemagne en Espagne, contées dans *La Chanson de Roland*. Le valet de Pique est le seul valet à porter une moustache dans certaines représentations (sans doute un trait du visage mal recopié). Enfin sa lance ne ressemble plus trop à l'arme qu'il portait à l'origine !

**Le Valet de Pique** représente Ogier. Il s'agit d'un chevalier danois, fils du roi Gudfred du Danemark. Il faisait partie de la garde d'honneur de Charlemagne.

## Une évolution au fil des siècles

Ce qu'il faut donc retenir c'est que les noms des cartes n'ont **jamais été figés**, et qu'ils ont **évolué au cours des siècles**, en fonction du contexte politique. Les cartes et leurs dessins ont souvent servi de support de propagande (y compris au XX<sup>ème</sup> siècle, pendant la guerre du golfe), mais les modèles français sont les seuls à porter des noms...

Actuellement, les figures royales imprimées ne représentent rien de particulier à part leur force, et elles sont à la tête de leurs soldats, les cartes numérotées de un à dix. Mais on peut quand même se demander si ce n'est pas parce que les Français sont de grands romantiques que ces cartes qui incarnent l'idéal de la chevalerie et de l'amour courtois à la fin du Moyen-Âge et au début de la Renaissance sont toujours en vigueur actuellement...