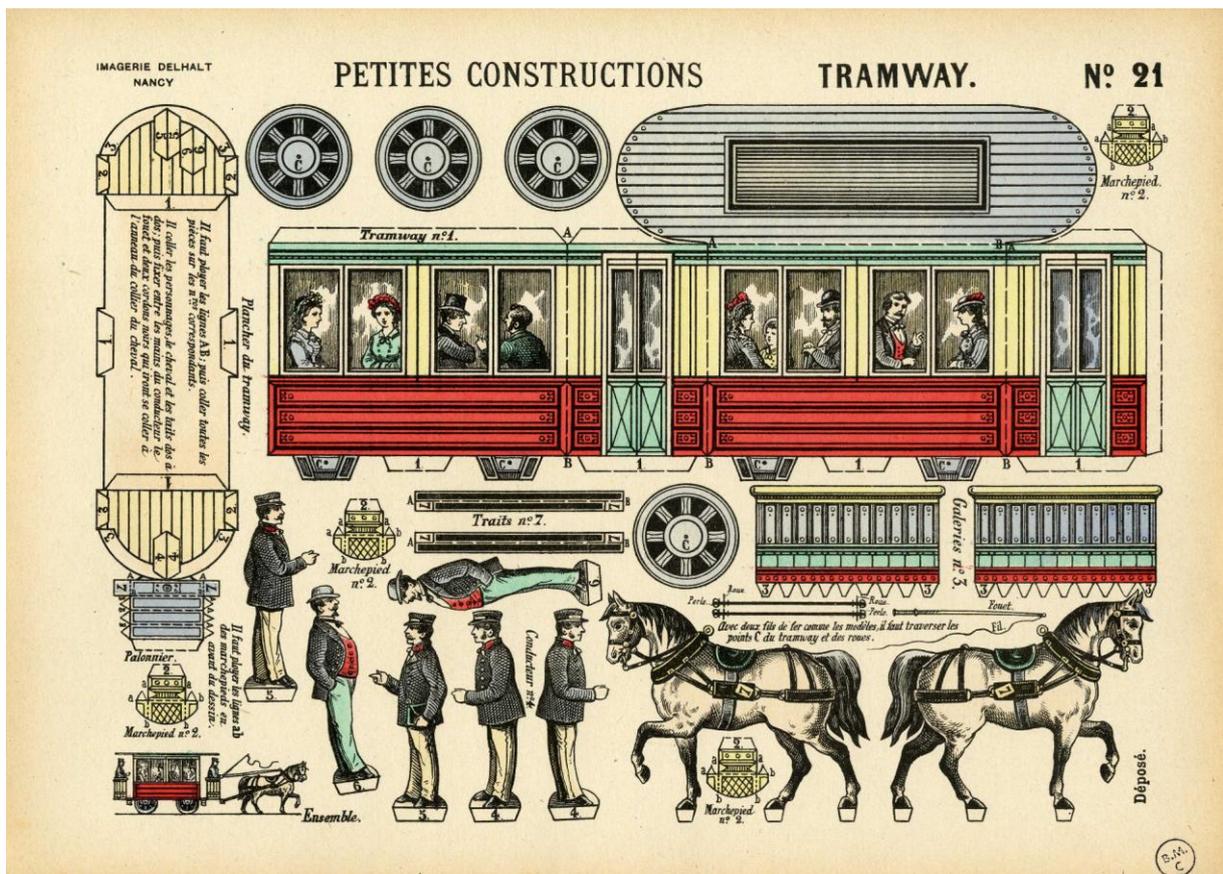


Les Jeux imprimés

18^{ème} ~ 20^{ème} siècle

dans les fonds patrimoniaux

*



Tramway. Petites constructions N° 21. Imagerie Delhalt [ca 1900] (BMC 6759)

Cartes à jouer, cartes de tarot, jeux de l'oie, " Loto des Indiens ", images-devinettes, constructions à découper, casse-têtes, puzzle et enfin billets de loterie (1933-1961) ; tous ces jeux imprimés sont extraits du fonds iconographique, à l'exception du puzzle d'Anet (Fonds Jusselin) et des cartes d'un Tarot "de Besançon" (Fonds Leprince).

Ces images de divertissement dans lesquelles, au plaisir du jeu, s'ajoutent souvent une intention éducative, publicitaire ou propagandiste, offrent ici rassemblées un aperçu de l'imagerie populaire des débuts du 18^e siècle à l'aube des années 60. Conservées avec les estampes, elles témoignent de la variété des techniques d'impression : gravures sur bois, taille douce, lithographie, chromolithographie ou offset.

*

Cartes à jouer

Vraisemblablement originaires d'Asie, les cartes à jouer seraient apparues en occident dès le 13^{ème} siècle grâce aux voyageurs italiens, banquiers et marchands vénitiens rapportant avec eux l'idée d'un divertissement nouveau, basé sur des séries d'images préexistantes.

En France, dès 1254, Louis IX interdisait à ses sujets, manants et bourgeois, de jouer aux cartes et aux dés... Le 14^{ème} siècle reste muet, aucun jeu français de ces temps lointains n'est parvenu jusqu'à nous (André François).

Les cartes françaises les plus anciennes connues datent donc du 15^{ème} siècle. Il n'était pas encore imposé aux cartiers un portrait [modèle] déterminé ni une marque obligatoire. Les artisans miniaturistes flattaient le goût de la clientèle en illustrant leurs cartes du portrait de personnages connus et puissants. Les enseignes françaises : Trèfles, Carreaux, Coeurs et Piques, semblent dater du règne de Charles VII, entre 1420 et 1440, alors même que d'autres symboles étaient encore couramment usités. Depuis, ces fameuses enseignes françaises prévalurent définitivement et tellement, que les cartiers français finirent par inonder les marchés européens et ceux des pays d'outre-mer.

Très rapidement la **gravure sur bois** permit aux cartiers une production très importante et de qualité. Le cartier gravait librement son moule original. Chaque figure avait valeur de véritable petite estampe alors que les points étaient simplement patronnés. Pendant la presque totalité du 16^{ème} siècle, les cartiers sont entièrement libres. Aucun moule ne leur est imposé, aucun impôt ne les frappe. Toutes les cartes fabriquées en France furent soumises à l'impôt à partir de 1583.

Aux environs de 1650, un type de jeu précis, aux enseignes françaises, aux cartes nommées en tête, fait son apparition à Paris. Ce jeu, dit au **Portrait de Paris**, eut immédiatement un grand succès et s'imposa très rapidement aux cartiers de quasiment toute la moitié nord du royaume.

En 1701, afin de lutter contre une fraude intense nuisant à la rentrée de l'impôt, on oblige les cartiers à se servir d'un moule unique dans chaque région. Ainsi se fixèrent 9 portraits. Après avoir pris sa forme définitive en quelques dizaines d'années (52 cartes, en 4 séries de 13 cartes, 2 séries noires et 2 séries rouges, chacune comprenant 10 cartes numérales et 3 figures), le Jeu français s'imposa très rapidement aux joueurs de pratiquement tous les pays, sous réserve des jeux locaux traditionnels. Pendant tout le 17^{ème} siècle, les cartiers français produisirent par milliers des jeux d'une gravure souvent admirable, aux portraits peu nombreux mais très appréciés.

Pourtant, au cours du 18^{ème} siècle, les portraits s'affadirent peu à peu. En 1752, la **taille-douce** [avec moule en cuivre] se vit enfin, malgré les protestations des cartiers, définitivement adoptée. Plus affirmé, plus franc, plus racé, le portrait de Paris régnera seul après 1780. Puis lui-même sombrera avec le royaume, pour renaître, affadi lui aussi, en 1813.

Sources bibliographiques :

-*Histoire de la carte à jouer* / André François. Ed. Serg Fréal, 1974. (795.4 FRA)

- *Le Jeu de carte* / Jean-Pierre Seguin. Ed. Hermann, 1968. (795.4 SEG)

Documents présentés :

Cartes à jouer, 17~18^{ème} s. (av. 1750 ?) : bois gravé et pochoir

-Valet de [trèfle]. 87x56 mm. (BMC 6896)

Importante lacune en haut à gauche. Porte : en bas : « G. [...]OrLEANS » ; à droite : « G. CHENE/AV » (AV sur le manche de la hallebarde pour AU) et sur la tête de la hallebarde : « FL ». Le bluteau au portrait du cartier (Guillaume Chesneau ?) indique le valet de trèfle.

Dos blanc.

Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Portrait de Paris : Lahire (personnifié Lahire de Vignolles, compagnon de Jeanne d'Arc). Vu de face, appuyé à gauche sur une hallebarde, il porte un justaucorps laissant apercevoir le genou.

« J.-M. Garnier possédait un échantillon des cartes de **[Guillaume] Chesneau** portant le visa du lieutenant général de police, en date du 14 août 1702. [...] D'un [...] tirage nous conservons un valet, malheureusement usé et mutilé. Le nom du cartier est imprimé à senestre et en bas, sur deux lignes : « G. CHENE/AV », l'H et l'E étant liés, et sur le fer de la hallebarde nous lisons les lettres « P.L. », qui pourraient être les initiales du nom d'un graveur. » (Maurice Jusselin)

Les cartiers de Chartres :

« C'est en 1702 que je puis fixer l'époque de l'existence des fabriques de cartes à Chartres [d'après] l'épreuve même des cartes soumises par le fabricant **Guillaume Chesneau** au visa du lieutenant de police pour qu'il eût à en permettre l'impression » (J.-M. Garnier). **Etienne Rouilly** « marchand cartier et papetier en cette ville » aurait été le second des maîtres cartiers de la ville de Chartres sans que l'on puisse dater le commencement de son activité. Il décède le 8 juin 1741.

Son neveu **François Rouilly** lui succède, puis l'imagerier **Pierre Hoyau**, « le grand homme de l'imagerie chartraine » (Jusselin) qui arrête son activité en 1772. Jacques-Marin Garnier retrouve encore les traces de deux derniers cartiers ; **Louis Langlois** [il fut apprenti de François Rouilly en 1740] et **Jean Chaponet** [venu à Chartres en 1774] qui décède en 1808.

« Quand à l'époque où la fabrique de Chartres a cessé de produire, elle est naturellement marquée par la grande Révolution de 1789, qui, en arrêtant la vente des images rappelant la religion et la monarchie, devait également proscrire les cartes à jouer, présentant, elles aussi, des souvenirs de royauté et de féodalité que le courant des idées nouvelles s'efforçait d'anéantir. »

Maurice Jusselin, à partir de nouvelles recherches historiques, complète l'ouvrage de J.-M. Garnier en 1957. Il dénombre 12 cartiers établis à Chartres, de Guillaume Chesneau à **François Gaulin**, mort à Chartres le 6 mai 1760. « Il est désigné dans l'acte de décès comme « garde-côte à Saumur ». Ce changement de métier était la conséquence de l'édit de 1751 qui avait interdit à Chartres la fabrication des cartes à jouer. [...]. Comme la plupart des artisans que nous avons cités avaient fait un apprentissage de cartier, ceux qui restèrent à Chartres durent développer leur commerce de papetier-dominotier et s'adonner à l'imagerie populaire religieuse. » (Maurice Jusselin)

Sources :

-*Histoire de l'imagerie populaire et des cartes à jouer à Chartres [...]* / par J.-M. Garnier. Chartres : Impr. de Garnier, 1869 (E 120)

-*Imagiers & cartiers à Chartres* / Maurice Jusselin. Paris : Libr. D'Argences, 1957. (C 5921)

-Valet de trèfle. 83x55 mm. (BMC 6810)

Porte : en bas : « ORLEANS » ; en bas à droite : « AUTREUX ». Sur le bluteau : fleur de lis et « AL. AUTREUX ».

Dos blanc. Au dos, manuscrit, une facture (?) : « Le goblet 3 / La paire de boucles 21 / La Tasse 20.19 / 3 cuillers et une cuiller d'argent 131 / 2 sallières 9.18 / La tabatiere 10 / [Total] 229.13 ».

Portrait de Paris. Appuyé sur une hallebarde, il porte dans la main droite le « bluteau » [marque distinctive] du cartier.

« Comme nous connaissons des cartes faites par **Alexandre Autreux** (Tours, v. 1762-Orléans, 13 avril 1811), qui exerça l'état de cartier à Orléans depuis 1787, nous pensons qu'Henri-Martin Autreux [marchand cartier à Chartres en 1791] était son parent. » (Maurice Jusselin),

Le « Bluteau » : Dès le début du 17^{ème} siècle l'usage prévalut d'orner le Valet de Trèfle d'un « Bluteau » portant le nom ou les initiales du Maître cartier, quelques fois accompagnés d'un nom de la ville cartière. Pris dans son sens étymologique, le mot bluteau désigne un « instrument servant à tamiser la farine ou les diverses matières broyées que l'on veut tamiser ». Il est possible qu'à l'origine, il se soit agi d'un appareil destiné à épurer les couleurs nécessaires à la décoration des cartes à jouer. De formes variables rappelant souvent celles d'un écu, le bluteau du Valet de Trèfle prendra au XIX^e siècle l'aspect d'un ovale assez arrondi dont la décoration permettra de dater approximativement les

cartes au portrait français. Ce bluteau s'ornera d'une Abeille sous l'Empire, d'une fleur de lys sous la Royauté, d'un coq sous Louis-Philippe et d'un motif simplement décoratif depuis lors.

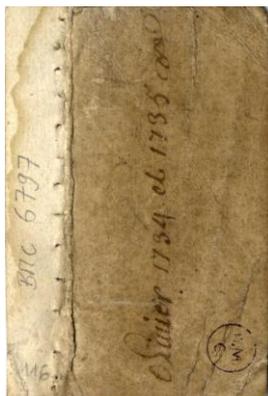
-Roi de cœur. 85x56 mm. (BMC 6797)

Porte, en bas : « E. [Election] DECHARTRES » ; dans un macaron jaune : « G[énéralité] Dordléans ; en haut à droite : « CHARLE ».

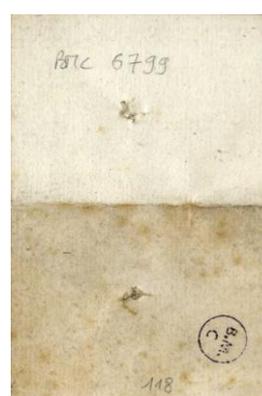
Dos blanc. Au dos, manuscrit : « Dinier 1734 et 1735 ». Traces de couture, dues au réemploi, fréquent, pour un renfort de reliure.

Portrait de Paris. Charles (personnifie Charlemagne, le dernier, à l'époque des empereurs d'occident). Porte un globe crucifère dans la main gauche, une épée dans l'autre. Un aigle se cache dans les plis de son manteau.

Selon J.-M. Garnier, le quatrième cartier de Chartres ; **Pierre Hoyau** (mort en 1785 ou 1786), serait l'auteur de cette carte.



Hoyau. BMC 6797 (recto et verso)



Rouilly. BMC 6799 (recto et verso)

-Roi de trèfle. 85x56 mm. (BMC 6799)

Porte : en bas : « E. ROUILLY » ; dans un macaron jaune : une fleur de lis au centre, rayons en marge ; en haut à droite : « ALEXANDRE ».

Dos blanc.

Portrait de Paris. Alexandre (personnifie Alexandre le Grand, l'illustre conquérant macédonien, curieux symbole du parfait chevalier). Auprès de lui se dresse un petit animal ressemblant à un lion.

Selon J.-M. Garnier, **Etienne Rouilly** (mort en 1741), deuxième cartier de Chartres, est l'auteur de cette carte. Il apprécie sa production ainsi :

« Les cartes que j'ai retrouvées de la fabrique d'Etienne Rouilly [...] quoique postérieures à celles de Guillaume Chesneau, nous reportent, par leur mauvais dessin, à une époque plus primitive. Les produits de ce premier fabricant auraient du cependant inspirer ceux qui sont venus après lui [...]. Mais il n'en a pas été ainsi ; [...] la fabrique chartraine assista à une décadence qui s'est continuée jusqu'au moment où l'industrie des cartes à jouer disparut de cette ville. »

-Roi de pique. 85x56 mm. (BMC 6812)

Porte : en bas : « G. DE. C[AEN ?] » ; en haut à droite : « [DAVI]D ».

Dos blanc. Au dos, manuscrit : « Greffe denoyeu[...] année 1718 ».

Portrait de Paris. David (personnifie David, le roi biblique par excellence). S'appuie sur une lyre.

-Reine de carreau. 86x56 mm. (BMC 6798)

Porte : en bas : « G. [Généralité] DORLEANS » ; en haut à droite : « RACHEL ».

Dos blanc. Au dos, manuscrit : « feuilles de Gillette 1698 ».

Portrait de Paris. Rachel (personnifie Agnès Sorel, le triomphe de la beauté). Porte une fleur dans la main. Sa couronne est fleur-de-lisée.

-Valet de pique. 85x57 mm. (BMC 6811).

Porte : en bas à gauche : « HOGIER » ; en bas à droite : « .I.LR. [?] ».

Dos blanc.

Portrait de Paris. Hogier (personnifie Ogier le Danois, héros d'un poème épique du VII^e siècle chantant les combats de ce seigneur contre Charlemagne et sa fin édifiante dans un monastère). Porte un « chapeau à plume ». Un petit chien jappe contre sa jambe gauche.

-Neuf de pique. 84x55 mm. (BMC 6800)

Portrait de Paris [?]. Carte « publicitaire ».

Au dos, imprimé : « Au Petit Hôtel d'Orléans, rue... ».

Cette carte est citée in : *Imagiers & cartiers à Chartres.. / Maurice Jusselin. P. 10. : « Sur le dos des cartes dépareillées certains commerçants faisaient imprimer une notice sur leur maison et distribuaient ces petits cartons peu encombrants et assez résistants pour être longtemps conservés. Nous possédons un neuf de pique du XVIII^e siècle au dos duquel on lit : « Au Petit Hôtel d'Orléans, rue de l'Orangerie a Versailles. JOMARD [t]ient Magasin de toutes sortes d'Etoffes de soie, or & argent, tant pour Hommes que pour Femmes : Bas de soie. Le tout à juste prix ».*

Le dos des cartes : Au 18^{ème} siècle, l'usage s'instaura presque officiellement d'employer le dos des cartes à de multiples desseins : cartes de visite, cartes de commerçants, contremarque et annonce de spectacles, billets de loterie, dessins divers, invitations et billets doux, bons de subsistance ou de confiance, certificats de mariages ou billets mortuaires, comme en Belgique ou en Hollande, reçus divers, de grains par exemple, ordre de bataille ou lettres de crédit, parfois même véritables chèques, pièces notariées, fiches généalogiques et bibliophiliques et parfois même simple inventaire de maison désertée.

-Quatre de pique. 85x58 mm. (BMC 6809).

Portrait de Paris [?]. Dos blanc.

-Deux de trèfle. 85x57 mm. (BMC 6801).

Portrait de Paris [?]. Dos blanc.

-Recueil de planches sur les sciences, les arts libéraux et les arts mécaniques, avec leur explication. Seconde livraison en deux parties. Première partie. A Paris, Chez Briasson,..., David, ..., Le Breton, ..., Durand, ... MDCCLXIII [1763] (A 57)

L'article « Cartier », les 6 planches, et l'« Explication des ces six Planches, avec quelques détails particuliers de l'Art, pour servir de supplément à l'article CARTES du Dictionnaire ».

Cartes à jouer, 19^{ème} siècle (1^{er} quart) : typographie et pochoir**-Roi de pique.** 83x54 mm. (BMC 6804)

Porte : en haut à droite : « DAVID ».

Dos à dessins géométriques : trame décorative en bleu sur blanc.

Portrait de Paris. David.

-Valet de pique. 82x53 mm. (BMC 6802)

Porte : en bas à gauche : « HOGIER ».

Dos à dessins géométriques : trame décorative en bleu sur blanc.

Portrait de Paris : Hogier.

-Reine de carreau. 83x54 mm. (BMC 6803)

Porte : en haut à droite : « RACHEL ».

Dos à dessins géométriques : trame décorative en bleu sur blanc.

Portrait de Paris : Rachel.

Cartes à jouer diverses, 18^{ème} ~ 19^{ème} siècle

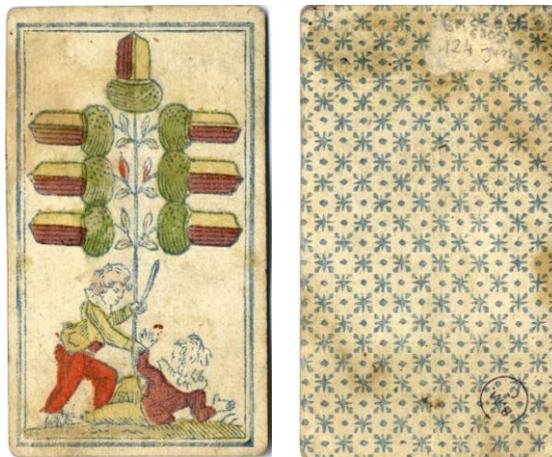
Les enseignes allemandes apparaissent à la fin du 15^{ème} siècle : Grün (Vert), représentés par des feuilles en ramures variables ; Schellen (Grelots), aux sonnailles multiples ; Rot (Rouge), groupes de cœurs souvent attachés eux aussi à des sortes de branchages et Eicheln (Glands), aux fruits typiques reliés aux branches. Les couleurs figuraient, dit-on, les triomphes ou les honneurs de la guerre, les couronnes de chêne ou de lierre, les grelots ou les sonnettes, qui étaient l'insigne 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 et des officiers.

-[Sept de Gland]. 98x56 mm. (BMC 6805)

Gravure sur bois, en bleu. Au pochoir : jaune, vert, rouge, violet.

Dos à dessins géométriques : trame décorative en bleu sur blanc.

Portrait allemand [fin 18^{ème} s. ?]. Un jeune garçon menace d'un bâton un autre enfant à terre, sous l'arbre aux sept Glands.



(BMC 6805 recto et verso)

-[Jeune homme à l'épée. Enseigne au Gland]. 98x56 mm. (BMC 6807)

Dos à dessins géométriques : trame décorative en bleu sur blanc. Gravure sur bois, en bleu. Au pochoir : jaune, vert, rouge, violet.

Portrait allemand. [fin 18^{ème} s. ?].

-[Jeune homme à la canne. Enseigne au Grelot]. 98x56 mm. (BMC 6808)

Dos à dessins géométriques : trame décorative en bleu sur blanc. Gravure sur bois, en bleu. Au pochoir : jaune, vert, rouge, violet.

Portrait allemand. [fin 18^{ème} s. ?].

Les enseignes espagnoles peuvent être considérées comme les premières enseignes connues de cartes européennes et si leur destin fut de céder le pas aux enseignes françaises, il est presque certain que les jeux de cartes méditerranéens dérivés des jeux de cartes orientaux portaient à l'origine des Massues ou Bâtons, des Soleils ou Deniers, des Vases votifs ou Coupes et des Epées. Chaque symbole, bien isolé, rend la carte parfaitement lisible. Les cartes figurées groupent le Roi, debout, en majesté, le Cavalier, élite de la nation et le Valet. Les cartes numérales vont de 7 à 1. L'absence de la dame s'explique peut-être par les mœurs sarrazino-ibériques du haut-moyen-âge, et celle, classique du 10, apparemment inexplicable, caractérisent définitivement ce type de jeu. Ces enseignes s'apparentent directement à celles des cartes numérales du Jeu de Tarot, témoignant d'une corrélation directe.

Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Si le premier jeu connu édité en Espagne fut l'œuvre d'un cartier de Séville (1617), le plus ancien jeu aux enseignes espagnoles fut édité à Toulouse entre 1495 et 1518. Des cartiers seront actifs à Madrid au cours du XVII^e siècle, mais la France restera le principal fournisseur de ce type de carte.

-Epée. 88x56 mm. (BMC 6806)

Porte : inversés, en haut à gauche, en bas à droite : « 1 »

Dos pointillé, en noir sur blanc.

Jeu aux Enseignes espagnoles. [19^{ème} siècle, 2^{ème} moitié ?]. Le père Ménétrier, dans sa Bibliothèque curieuse et instructive de divers ouvrages anciens et modernes (1704), voit dans les emblèmes de ce jeu une classification imagée de la société de son temps : les Bâtons désignent les ouvriers et les paysans ; les Deniers symbolisent les Bourgeois ; les Coupes les ecclésiastiques et les Epées représentent la noblesse.

Source bibliographique pour toutes les cartes citées :

-Histoire de l'imagerie populaire et des cartes à jouer à Chartres [...] / par J.-M. Garnier. Chartres : Impr. de Garnier, 1869 (E 120)

-Histoire de la carte à jouer / André François. Ed. Serg Fréal, 1974. (795.4 FRA)

-Le grand Equilibre du Croissant. 102x69 mm. (BMC 6813)

Eau-forte. Enluminée à la main (?) : Brun, rose, jaune, vert.

Dos lithographié (?) à motif : vase et palmette, en noir, rose et gris-vert.

[Jeu de carte de fantaisie ? Image pour jeu ? Image de prospectus pour le Jeu du Diable ?] [ca 1814].

Le Jeu du Diable :

« Dans le jardin impérial des Tuileries, dans les majestueuses avenues du parc de Saint-Cloud, comme sous les frais ombrages de la Malmaison, le « Jeu du Diable » se jouait à toute heure du jour et de la nuit. Les maréchaux de Napoléon, comme les grands hommes d'Etat, ne dédaignaient point de lutiner le « Diable » à l'aide des frêles baguettes. Une vieille estampe représente le petit roi de Rome jouant au « Diable », et une caricature de l'époque, bien certainement de provenance anglaise, représente lord Wellington lançant en l'air, sur la ficelle, Napoléon lui-même. La vogue du « Jeu du Diable » se maintint longtemps après la chute de l'Empire. Elle fut même à son apogée sous la Restauration. A cette époque, on y jouait partout. Même dans les salons, on voyait des dames occupées à « faire ronfler le diable ». Un prospectus d'un fabricant de jouets d'alors montre les différentes manières de jouer : « *A la va comme je te pousse ; La Promenade ; l'Ascension à corde tendue ; Jean s'en va comme il est venu ; Le Grand Équilibre du Croissant ; Le Chevalet ; le Terre à Terre, et enfin le Saut périlleux, qui constitue le principal exercice du diabololo* ».

Source : Ernest LAUT, in *Jeux anciens*. <http://cent.ans.free.fr>

Cartes à jouer (tarots), [début 19^e siècle] : bois et pochoir

Le jeu de tarot est créé au début du XV^e siècle dans le nord de l'Italie, avant de se diffuser dans les pays alentours : au XVI^e siècle en France, au XVIII^e siècle dans le reste de l'Italie et en Allemagne. Au XVIII^e siècle, les cartes du jeu de tarot sont associées à la pratique de la cartomancie et utilisées depuis pour le tarot divinatoire. Les cartes anciennes à enseignes italiennes (Epée, coupe, gland, feuille) sont en général privilégiées pour cette utilisation.

Tarot de Besançon et " Tarot de Jerger " :

Le Tarot de Besançon est une variante du Tarot "de Marseille" née probablement à Strasbourg au début du 18^e siècle. Transplanté à Besançon vers 1800 par Jean Jerger, né à Kehl (Allemagne) et formé en Alsace, il y est devenu une sorte de spécialité locale, fabriquée exclusivement à Besançon à partir du 19^e siècle.

Il reprend une structure identique au tarot "de Marseille", à l'exception de deux atouts la *Papesse* et le *Pape* qui y sont habituellement remplacés respectivement par *Junon* et *Jupiter*,

vraisemblablement pour éviter toute controverse ayant trait à la religion. L'as de Coupes adopte une forme plus arrondie que dans le Tarot "de Marseille". L'*Ermite* y est parfois nommé le *Capucin*.

A la Révolution, des versions du tarot laïcisées ont été faites, basées sur le Tarot " de Besançon ", par exemple les figures de l'*Impératrice* ou de l'*Empereur* ont été remplacées par la *Grand-mère* et le *Grand-père*, l'*Ermite* devenant le *Pauvre*, pour respecter les consignes de l'an II sur les jeux de cartes.

Sources : *Tarot, jeu et magie : [Exposition] Bibliothèque nationale, 1984 (Gallica.bnf.fr) ; <http://fr.wikipedia.org/> ; <http://www.traditiontarot.com/>*

Documents présentés :

-[Album] Imagerie populaire : Cartes à jouer. (tarots). Bois du 18^e siècle.
France. 20 cartes 120x64 mm. / J. Jerger ; réunies par André Leprince. (Cahier Leprince P 1) Coll. l'Apostrophe.

Gravures sur bois, coloriées au pochoir. Papier en plusieurs couches. Collées dans un album de 20 p., 17,5x22 cm.

Le titre et la date (en gras, hors-crochets) sont d'André Leprince (1887-1966). Si les mentions typographiées sur ces cartes : « FRANCE. J. JERGER » permettent d'identifier un jeu de " Tarot de Jerger" datant des premières années du 19^e siècle, la facture des images renvoie encore à l'imagerie populaire du 18^e siècle.

Cette collection est constituée de 17 cartes d'atouts (ou Arcanes majeurs) et 2 cartes numérales (points ou Arcanes mineurs). Le jeu complet de Tarot dit de Besançon comptait 78 cartes, soit : 21 cartes d'atouts, 1 Fou (Mat, Excuse), 4 Arcanes mineurs comprenant Roi, Dame, Cavalier, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 et 1 de Bâtons, Deniers, Coupes et Epées. Dans le Tarot français, les enseignes sont évidemment Carreau, Trèfle, Cœur et Pique.

Cartes dans l'ordre de classement du cahier :

Atouts (ou « triomphes ») : IV-LEMPEREUR ; III-LIMPERATRIS ; VIII-LA JVSTICE ; II-JVNON ; [s.n°.] LE FOU ; XIV-TEMPERANCE ; XII-LE PENDV ; V-JVPITER ; XIII-[la mort] ; XX-LE JUEGMANT [Jugement] ; XVIII-LA LUNE ; XVII-LE TOILLE [l'étoile] ; VI-LAMOUREX [l'amoureux] ; XXI-LE MONDE ; X-LAROUX DEFORTUEN [la roue de la fortune] ; XVI-LA MAISON DIEU ; IX-LE CAPUCIN [ou Hermite].

Cartes numérales (points) : [As de Bâtons] ; [As de Coupes] ; [As d'Epées].



XX-Le Jugement ; VI-L'Amoureux (Cahier Leprince P1)

Loto des Indiens

-Loto des Indiens ou Combinaison Scientifique Sur la Loterie Royale de France [...] 1772. Se Vend à Paris Chez les Mds d'Estampes. Chez Alliette, Bourgeois Md d'Estampes A Strasbourg. 44x55 cm. (BMC 6732)

Taille-douce. Planche probablement extraite (pliures In-douze 9x15 cm) de : Instruction sur le loto des Indiens que nous a donné en 1772, Mr Etteilla professeur d'algèbre. Paris, 1782.

Le titre du jeu, édité en 1772, mentionne une alléchante « Combinaison sur la Loterie royale de France ». Or, celle-ci n'a été créée que le 30 juin 1776... faisant suite à la Loterie de l'Ecole royale militaire mise en place par un arrêt du Conseil du Roi le 15 octobre 1757.

« Extrait des récréations Algébriques d'Etteilla [début] :

Ayant au dessus du Sophiste la science certaine que tout est suivant Ezechiel, enchaîné dans ses roues, nous suivrons d'après ce vrai original sous les yeux la regle de cet amusement Numérique, Géométrique, Algébrique, et cabalistique, enfin scientifique telle qu'elle est établie. Fin »

[A noter le n°23 de la règle :]

« cet amusement demande de la tranquillité, pour opérer juste, et parvenir au parfait bonheur, qui est l'unique desir des sages ».

[Enfin l'énigmatique n°24 :]

« Le sort des hommes ne fut jamais injuste, dans les mouvements généraux. »

ETTEILLA Jean-Baptiste ALLIETTE LE JEUNE dit (1738-1791)



Loto des Indiens (détail) (BMC 6732)

On dispose de très peu d'informations sur la vie d'Etteilla. Dans ses ouvrages sur le tarot, il se présentait lui-même comme étant professeur d'algèbre. D'autres sources en font un perruquier... En fait, il aurait d'abord été, comme sa mère, marchand grainier, puis, à partir de 1768, marchand d'estampes... Il fut un auteur ésotérique reconnu au 18^{ème} siècle puis discuté au 19^{ème} comme en témoigne le texte de 1839 ci-dessous :

Il est fort difficile de réunir tous les opuscules publiés par cahiers sous le nom d'Etteilla, anagramme d'Alliette, vrai nom de l'auteur. Cet Alliette était un perruquier qui avait du goût pour les livres, et qui, à forces de lectures et d'études, se mit en l'état d'en composer lui-même. Il demeurait rue de l'Oseille, au Marais, où il prenait la Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

qualité de professeur d'algèbre, et consultait sur tout ce qui tient à la prétendue connaissance des choses occultes ou secrètes. Médecin, astrologue, devin, prophète, philosophe, mathématicien, empirique, et, par-dessus tout, grand charlatan, il sut donner une certaine consistance à des jongleries. C'est l'homme qui a vu le plus de choses dans une carte ; mais on conçoit que ce n'était pas assez pour le conduire à l'immortalité : son nom ne se trouve point dans la Biographie universelle (1828).

Sources : [Note associée aux notices de trois ouvrages d'Etteilla dont :] *Instructions sur l'Art de tirer les cartes, et sur le Loto des Indiens...*, par l'auteur de la *Cartomancie* (Alliette). Paris, 1782, in : *Catalogue des livres imprimés, manuscrits, estampes, dessins et cartes à jouer composant la bibliothèque de M.C. Leber : avec des notes [...]. A paris, chez Techener, libraire, ... 1839.* (<http://books.google.fr/>)

Thierry DEPAULIS, dans son article du *Thesaurus de l'Encyclopaedia Universalis*, cite des recherches plus récentes qui confirment les origines modestes d'Alliette ainsi que son activité de marchand d'estampes. C'est la parution, en 1781, du 8^{ème} volume du *Monde primitif* de Court de Gébelin [une première étude ésotérique consacrée au Tarot], avec un important chapitre où il retrouve ses théories divinatoires, qui l'incite à publier des ouvrages sur la « cartomancie française » (anticipant le plus récent « cartomancie ») qu'il avait toujours pratiquée et la « cartomancie égyptienne ». Devenu « professeur d'algèbre », il s'entoure de disciples puis obtient un privilège pour un jeu de tarot spécial qu'il fait graver en taille-douce. En 1790, il fonde une Nouvelle Ecole de magie. Il meurt en 1791 après avoir imaginé divers projets sociaux, prémonitions d'institutions devenues réalités aujourd'hui ; retraite universelle, assurances sociales, abolition de la peine de mort, etc.

Source : *Encyclopaedia Universalis. Thesaurus-Index : Deligne-Kuyper. Ed. 2002 (U 034 ENC)*

*

Jeux de l'oie

Le Jeu de l'oie est un jeu de société de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés. Le but est de gagner la course avec (ou malgré) l'intervention du hasard. Créé en Italie et probablement inspiré de jeux pratiqués au Moyen-Orient et en Asie, on dit qu'il fut un présent de Francesco de Médicis au roi Philippe II d'Espagne entre 1574 et 1587.

Le jeu se développa dans toute l'Europe. Labyrinthe ? Marelle ? Mythologie ou très ancien divertissement enfantin... Ce qui a inspiré ce divertissement, d'abord de bonne société puis mélange de culture savante et de cultures populaires, reste discuté. C'est dans un recueil du 18^e s. consacré aux jeux des Anciens qu'apparaissent la référence aux oies du Capitole alertant les défenseurs endormis et la création du jeu en mémoire de ces volatiles. Cette origine antique supposée expliquerait le titre « Jeu de l'oie, renouvelé des Grecs » rencontré jusqu'au 19^e siècle. Sur un plan symbolique, l'oie renvoie à un animal qui annonce le danger. Ce mot aurait les mêmes racines que « oreille », « ouïe », « ouïr »... Le jeu de l'oie permettrait ainsi de mieux comprendre le monde. Son tracé en forme de spirale rappelle le labyrinthe à parcourir pour arriver à cette connaissance. Pont, puits, prison, mort sont autant de figures de ce parcours initiatique.

Au fil du temps, mythes politiques et historiques, thèmes pédagogiques ou religieux, toutes les valeurs culturelles mises en image sur les jeux d'oie se sont disséminées dans l'espace social et géographique. Plus de 10 000 variantes sont à ce jour recensées. Elles abordent tous les domaines : l'éducation, la morale, la religion, la littérature, l'histoire, l'héraldique, les sciences, la publicité, les sports, etc. C'est Henry d'Allemagne qui, en 1950, initia, en France, la première tentative de classement.

*

D'une double nature, image et jeu, le parcours de l'oie et les tableaux d'une infinie variété qui en dérivent sont des estampes, des objets fabriqués en grande série pour lesquels existe un vaste marché, et que l'on imprime à l'aide d'une forme, plaque de métal ou planche de bois gravées. Avant la diffusion de la lithographie, en France à partir de 1820, *Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.*

nos jeux sont techniquement des gravures sur bois ou en taille-douce, celles-ci tirées habituellement à l'aide d'une plaque de cuivre où une gravure en creux retient l'encre qu'un passage à la presse reportera sur le papier.

D'autres jeux, de trait plus grossier, d'un graphisme souvent réussi, d'une taille parfois maladroite mais ornés au pochoir de vives couleurs, appartiennent à l'immense production d'imagerie populaire dont l'apogée, en France, se situe entre la fin du XVIIe siècle et les premières décennies du XIXe siècle. L'expression technique privilégiée de cette floraison d'origine essentiellement provinciale est la gravure sur bois où la partie imprimante est en relief et les « blancs » en creux. La lithographie, d'utilisation presque exclusive à Epinal après 1850, puis les procédés photomécaniques, photogravure et héliogravure... restreindront de plus en plus au seul domaine de la création artistique les techniques de reproduction massive de l'image que furent gravure sur bois et sur cuivre depuis le XVe siècle. Le jeu d'oie, en tant qu'estampe, témoigne de cette évolution des procédés de multiplication de l'image.

D'après : Jeux de société : le guide du collectionneur des jeux de société depuis le XVIIIe siècle jusqu'à nos jours / Caroline Goodfellow. Ed. Carrousel, 2001 (794 GOO) ; L'Histoire de France racontée par le jeu de l'Oie / Alain R. Girard, Claude Quélet. Ed. Balland/Massin, 1982 (794 GIR) ; <http://fr.wikipedia.org>

Documents présentés :

-Le Noble Jeu de l'oie en France, de 1640 à 1950 / Henry-René d'Allemagne. Paris, Librairie Gründ, 1950. (B 364) Coll. l'Apostrophe.

-Jeu royal de Loye, comme aujourd'hui Les Princes & grands Seigneurs le jouent & Le pratiquent [...] [ca 1750]. A Chartres. Chez BARC. Rue des Changes.

Reproduction photographique, en coul. 40x48 cm. Acquisition auprès de l'Association des Amis du Perche (1969). (Est. U 139)

Ce jeu fait l'objet d'une notice de Maurice Jusselin (N°27) dans le Catalogue de l'Exposition d'Imagerie populaire à Chartres au Musée de Chartres (5 mai-2 juin 1957). La planche originale (Coll. Musée de Chartres) est reproduite (ill. 24, p.35) dans un deuxième catalogue, celui de l'exposition " Bicentenaire Garnier-Allabre. Imagerie populaire à Chartres " au Musée des Beaux-Arts de Chartres (10 décembre 2005-26 février 2006).



Le Jardin de l'Oye (case n° 63) (Est. 139. Est. U)

André Sébastien Barc (Bernay, 30 novembre 1736-Chartres, 3 mars 1811), fait son apprentissage à Paris. Le décès de ses parents lui permet de vivre dans une réelle aisance. Le 22 décembre 1761, il épouse Marie Jeanne Soulain, fille d'un marchand mercier de Chartres. Le 17 février 1764, il achète une boutique bien placée, sise 27 rue des Changes, c'est-à-dire à côté de la boutique de Pierre Hoyau au 29. Dès Noël 1764, André Barc travaille avec Hoyau. Au départ en retraite de Pierre Hoyau en 1772, il dispose de ses bois, et les lui achète légalement le 31 juillet 1776.

En 1790, la désorganisation du commerce liée à la Révolution entraîne la cessation par André Barc de l'édition d'imagerie populaire. Les bois cachés, suite à l'obligation de *Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.*

détruire les bois des gravures à caractère religieux ou politique de l'Ancien Régime, seront vendus en 1810 à Garnier-Allabre.

Source : *Bicentenaire Garnier-Allabre. Imagerie Populaire à Chartres. Musée des Beaux-Arts de Chartres.* (745 MUS L)

-Jeu de l'oie, renouvelé des Grecs, jeu de grand plaisir et de récréation [entre 1805 et 1828]. A Chartres. chez Garnier-Allabre, Fabricant d'Images et Libraire-Papetier, Place des Halles, N° 17. De l'Imprimerie de Lacombe.

Reproduction photographique « Jean Marty-photo-Epinal », en noir et blanc. 18x24 cm. (Phot. 5735).

Ce jeu fait l'objet d'une notice de Maurice Jusselin (N°69) dans le Catalogue de l'Exposition d'Imagerie populaire à Chartres (5 mai-2 juin 1957) au Musée de Chartres. C'est une épreuve photographique de la Société des Amis du Musée d'Epinal semblable à celle qui est présentée ici qui fut exposée au public. La planche originale (Coll. Musée de l'Image à Epinal) est reproduite (ill. 66, p. 44) dans le catalogue de l'exposition " Bicentenaire Garnier-Allabre. Imagerie populaire à Chartres " au Musée des Beaux-Arts de Chartres (10 décembre 2005-26 février 2006).



Le Jardin de l'Oye renouvelé des Grecs (case n° 63) (Phot. 5735)

Jacques-Pierre Garnier, dit Garnier-Allabre (Versailles, 8 août 1782-Chartres, 1^{er} janvier 1805). Apprenti graveur à Paris, il rend fréquemment visite à son frère, commerçant à Chartres. En 1805, il épouse la fille de l'imagier chartrain Marin Allabre (1744-1805) et prend la direction de la maison. Quelques mois plus tard il se fait appeler Garnier-Allabre.

En avril 1810, il achète les planches de Barc inutilisées depuis 20 ans. Après grattage du nom de Barc, plusieurs planches sont réutilisées, et Louis Allabre (frère de Guillaume et Marin) grave encore de nombreuses planches à l'ancienne manière. Mais le goût a changé et ces planches attirent moins de clients. Garnier-Allabre prend un brevet de libraire en 1817 et fait venir de Paris le parisien Fleuret, formé à la gravure sur cuivre pour donner une allure contemporaine à ses bois. C'est ainsi que disparaît l'originalité de l'imagerie populaire chartraine. Son fils Jacques Marin Garnier (1806-1882) développe la librairie-papeterie et fonde la maison d'édition Garnier qui devient la maison Petrot-Garnier quand son gendre reprend l'entreprise.

Source : *Bicentenaire Garnier-Allabre. Imagerie Populaire à Chartres. Musée des Beaux-Arts de Chartres.* (745 MUS L)

-Jeu royal de la vie d'Henri IV [...] [ca 1815]. A Paris, chez Basset, rue St Jacques N°64. Déposé au Bureau des Estampes. 57x68 cm (sup.) ; 53x 64 (im.) (BMC 5359)

Taille-douce. Planche réalisée sous le règne de Louis XVIII et célébrant la dynastie des Bourbons (13 portraits).

Extraits du règlement : « On ne peut s'arrêter sur les portraits » : N°5 : Henri IV, le Grand..., N°9 : Louis XIII, le Juste... ; N°14 : Louis XIV, le Grand... ; N°18 : le Grand Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Dauphin, le Duc de Bourgogne... ; N°23 : Louis XV, le bien-aimé... ; N°27 : le Dauphin, Père du Roi... ; N°32 : Louis XVI... ; N°36 : Louis XVII... ; N°41 : Louis XVIII, le Désiré... ; N°45 : Monsieur, Comte d'Artois, frère du Roi [futur Charles X de 1824 à 1830] ; N°50 : S.A.R. le Duc d'Angoulême... ; N°54 : Madame, Duchesse d'Angoulême... ; N°59 : S.A.R. le Duc de Berri et S.A.R. la Duchesse de Berry.

« Ce jeu est composé de Nombres depuis 1 jusqu'à 63 et le premier qui arrive juste à ce nombre final, où est l'apothéose de Henri IV, gagne la partie [...] ».

Les écoinçons sont illustrés de 4 sujets tirés de *La Partie de chasse* (1766), comédie en 3 actes de Charles Collé (1709-1783) : Henri IV se réconcilie avec Sully, puis il rend justice à une jeune fille vertueuse enlevée par un grand seigneur, enfin, bénéficiant de l'hospitalité d'un meunier et de paysans qui ne l'ont pas reconnu, il prend toute la mesure sa popularité.

Légende de la vignette ci-dessous :

Apothéose de Henri IV. Cette allégorie, inventée par Rubens, présente Henri IV enlevé au Ciel, dans lequel ses vertus lui ont mérité une place ; au dessous le serpent de l'envie percé d'une flèche. La France désolée pleurant la mort de son roi.



Jeu royal de la vie d'Henri IV (case n°63) (BMC 5359)



Petrus Paulus RUBENS (1577 - 1640). L'Apothéose de Henri IV et la proclamation de la régence de la reine, le 14 mai 1610. H : 3,94 m ; L : 7,17 m. Paris, Musée du Louvre.

Ce tableau illustre le moment clé du cycle de vingt-quatre toiles de la Galerie Médicis du Palais du Luxembourg : l'accession au pouvoir de Marie de Médicis. La composition est fondée sur deux pôles : à gauche, "Le Roy ravi au ciel" c'est-à-dire la divinisation de Henri IV et, à droite, "La Régence de la Reyne". Rubens utilise un langage complexe, mêlant les allégories et les figures mythologiques dans un décor se référant à l'Antiquité pour établir la légitimité politique de la régence.

Source : <http://www.louvre.fr>

Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

-Jeu royal de la vie d'Henri IV [...] [ca 1820]. A Paris, chez Basset, rue St Jacques... Reproduction numérique sur toile P.V.C. 150x150 cm. (Est. 2516). Réalisée pour l'exposition *Henri IV et Sully*. Médiathèque l'Apostrophe 4-29 mai 2010.

-La Partie de chasse de Henri IV, comédie en trois actes en prose, Par M. Collé, Lecteur de S.A.S. Monseigneur de Duc d'Orléans, premier Prince du Sang [1755]. 120 p : mus. gravée ; in 8°. (E 11838)

-Jeu du Nouveau Testament contenant la vie et la Passion de notre Seigneur Jésus Christ [...] [ca 1820]. [Paris, Basset] 45x61 cm. (BMC 6795)

Taille-douce (eau-forte et burin). Les écoinçons sont illustrés de figures des quatre évangélistes.



Jeu du Nouveau Testament (case n°63) (BMC 6795)

Popularité du jeu de l'oie et support d'éducation se rejoignent ici dans le but d'enseigner l'Histoire sainte d'une façon distrayante et attractive (?). On peut toutefois s'étonner de certains rapprochements tel que dans la règle N°9 : « Celui qui arrivera au N° 58, où Jésus Christ est mis dans le tombeau, étant mort pour nos péchés, payera le prix convenu, et recommencera la partie »...

Extrait des règles : « Ce jeu composé pour l'amusement et l'éducation de la jeunesse chrétienne contient 63 N°s depuis la Nativité de la Ste Vierge jusqu'à l'ascension de NS Jésus Christ au Ciel d'où il viendra juger les vivans et les morts et rendre à chacun selon ses œuvres ». Les cases de l'oie où l'on ne peut s'arrêter sont ici des événements choisis du Nouveau Testament : N°5 : Nativité ; N° 9 : Fuite en Egypte ; N°14 : Jésus et la Samaritaine ; N°18 : Guérison du paralytique ; N°23 : Décollation de Jean-Baptiste ; N°27 : Transfiguration du Christ ; N°33 : Résurrection de Lazare ; N° 36 : Jugement dernier ; N°41 : Baiser de Judas ; N°45 : Jésus devant Hérode ; N°50 : Pilate se lave les mains ; N°54 : La robe du Christ jouée aux dés ; N°59 : Résurrection du Christ.

-Jeu de l'oie [après 1851]. Pellerin & Cie, imp.-édit. Imagerie d'Epinal, N° 1740. 43,5x59 cm. (BMC 6815)



Jeu de l'oie (case n°63) (BMC 6815)

Lithographie et pochoir (8 couleurs et dorure). Les marques des joueurs peuvent être découpées.

Le Jeu est classique dans la forme sans thématique particulière : scènes des villes et villages, musiciens, chasseurs, pêcheurs, danseurs, scènes de fables, animaux. Aux écoinçons : des compositions florales. La case n°39 « Napoléon et les pyramides » est-elle un hommage discret à Napoléon III ? La case 61 à l'Arabe au un fusil évoque-t-elle la conquête de l'Algérie (1830-1847) ? C'est en 1851 que la dorure est ajoutée aux couleurs pour valoriser certains sujets.

L'imagerie d'Épinal

Artisanale en 1796, l'imagerie d'Épinal devint peu à peu une véritable industrie. Elle utilisa initialement la gravure sur bois ; une image gravée dans une planche de bois (xylographie). L'impression de la feuille s'effectuait à l'aide d'une presse à bras, dite « Gutenberg ». Le coloriste intervenait alors ; au moyen de pochoirs, il appliquait à l'aide d'une brosse ronde les différentes couleurs nécessaires à la finition de l'ouvrage. Sous le Premier Empire, l'imagerie célébra l'empereur Napoléon Bonaparte, sa famille, ses maréchaux, ses armées et ses victoires. Vers 1850, l'apparition de la lithographie offrit de plus larges possibilités à l'artiste : publicité, propagande, mais aussi enseignement avec la production de milliers d'abécédaires, de leçons de choses, de planches d'histoire et de sciences naturelles. À l'aube du XX^e siècle, la production de l'imagerie est connue dans le monde entier. Les pantins, les théâtres de papier, les constructions puis lors de la Première Guerre mondiale, les sujets militaires, sont autant de domaines où la diffusion est importante. Pourtant, le choc de la guerre, le recul de l'analphabétisme, l'apparition des média modernes repoussent peu à peu les motifs qui ont permis son succès.

D'après : Imagerie d'Épinal : catalogue. Ed. Imagerie d'Épinal, 2004.

-Jeu de l'oie renouvelé des grecs, jeu de grand plaisir et de récréation [ap. 1852, av. 1858]. Metz, Imprimerie et Lithographie de Gangel. N. 44. 36x50 cm. (BMC 6814)

Typogr. et lithogr. coloriée au pochoir. Pas de thématique particulière. Dans les cases, des petites compositions allégoriques où sont rassemblés les symboles des arts, des métiers, des loisirs, des institutions (justice, armée, ...), etc. Dans les écoinçons, des motifs décoratifs : palmettes, rinceaux.



Jeu de l'oie renouvelé des Grecs (case n° 63) (BMC 6814)

L'imagerie messine

En 1835, Adrien Dembour fonda sa fabrique d'images à Metz. Le succès fut tel qu'il s'associa à Nicolas Gangel en 1840. L'entreprise employait alors plus de 200 ouvriers. En 1852, Gangel reprit seul la société, puis en 1858 ses frères vinrent le rejoindre tout en s'associant avec Paulin Didion. En 1855, l'imagerie de Gangel participa à l'Exposition universelle de Paris où elle fut récompensée d'une médaille. En 1871, suite à l'annexion, l'entreprise commença à connaître des jours difficiles. En 1879, Delhalt tenta en vain de sauver ce joyau de l'industrie : il dut transférer la société à Nancy en 1892. En un demi-siècle, l'imagerie populaire de Metz, riche de 3600 modèles, avait réussi à se hisser au premier rang de la production française.

Source : <http://blogs57.over-blog.com/article-24571971.html>

Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Alors que l'image d'Épinal fait partie du patrimoine national, l'imagerie messine (1835-1892) est totalement inconnue du grand public. Et pourtant, en 1860, 18 % des images colportées sur le territoire français sortaient des presses de Gangel à Metz, la production de Pellerin à Épinal ne représentant que 2 % du total ! Sous les raisons sociales Dembour, puis Dembour et Gangel puis Gangel et Didion, puis Delhalt, les imagiers messins vont éditer environ 3500 à 5000 images différentes, lithographies à la parisienne ; sur des thèmes satiriques, d'actualité ou religieux, ou rééditions de xylogravures plus anciennes [...].

Source : <http://www.numerique.culture.fr>

-Jeu des Mystères de Paris [après 1879]. Metz, Imagerie Delhalt (Réimp.) 45x56 cm. (BMC 6816)

Lithographie et pochoir (couleurs et dorure). Dans les écoinçons, 4 scénettes titrées : Mort du Chourineur ; Fleur de Marie reconnaît son père ; Prise de voile de Fleur de Marie ; Mort de Fleur de Marie.

La 1^{ère} impression de ce jeu est réalisée à Metz par l'éditeur Gangel vers 1855, la 1^{ère} réimpression est due à l'Imagerie Delhalt, à Metz (qui tente en 1879 de sauver l'entreprise Gangel) et c'est Jarville, à Nancy, qui réalise la 3^{ème} impression.



Jeu des Mystères de Paris (case n°63) (BMC 6817)

Les Mystères de Paris parurent en roman-feuilleton (dont ce sont les débuts) en 1842 et 1843. Le succès est prodigieux : on fait la queue au journal pour s'arracher le numéro suivant. L'auteur avait prévu deux volumes, il en écrit dix. « C'était du délire, La France entière, depuis Louis-Philippe et le maréchal Soult jusqu'aux ouvriers qui écoutaient la lecture que leur faisait l'intellectuel du groupe, vécut suspendue aux aventures de Fleur de Marie et du Chourineur » (P. Chaunu, *Eugène Sue et la Seconde République*, 1948).

L'histoire est celle de Fleur de Marie, l'héroïne, recueillie par une affreuse mégère, et contrainte à la prostitution. Rodolphe, grand duc allemand, déguisé en ouvrier, sorte de Zorro voué à redresser les torts et secourir la veuve et l'orphelin, la sauvera-t-elle ? Oui, pour la perdre de nouveau, et la sauver encore, avant de s'apercevoir que Fleur de Marie (on l'avait deviné) n'est autre que sa propre fille. Tout va bien, donc ? Non. Fleur de Marie, hantée par son passé, refuse le riche mariage d'amour qui s'offre à elle pour se faire religieuse. Elle mourra peu de temps après.

Autour de cette intrigue simpliste, gravite une foule de personnages devenus célèbres : le couple criminel de la Chouette et du Maître d'École, le Chourineur, assassin repent au grand cœur, le brave ouvrier Morel, le fameux concierge Pipelet, etc. L'évocation réaliste des bas-fonds de Paris, à une époque où les Champs-Élysées ne sont encore qu'un bois mal famé avec des cabarets borgnes, la mise en scène des « classes dangereuses » avec la dénonciation implicite de la misère et du crime, ont été autant de facteurs du plus grand succès littéraire du XIX^e siècle, même si Barbey d'Aurevilly reprocha à Eugène Sue de « travailler pour la littérature à quatre sous avec un badigeon grossier et voyant ». Malgré cela (ou grâce à cela), tout un public nouveau, tout un peuple qui ne venait d'accéder à la lecture que depuis peu, écouta les leçons du magicien, propagandiste d'une République démocratique et sociale qui rata son coup au lendemain des journées de février 1848 [...].

Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Bien entendu, le théâtre, les complaintes, l'imagerie populaire et les jeux de l'oie ne manquèrent pas de prendre le relais des romans d'Eugène Sue. Deux jeux du *Juif errant* et deux autres des *Mystères de Paris* attestent que le jeu de l'oie a opéré dans les milieux populaires une percée qui se prolongera jusqu'au XXe siècle.

Toutefois, à regarder de plus près le *jeu des Mystères de Paris*, on s'aperçoit qu'il souffre beaucoup de n'avoir été édité que sous le Second Empire (en 1855). Tout réalisme populaire et à fortiori socialisant en a été banni, et le graveur a réussi à faire de l'histoire de Fleur de Marie, une histoire d'édification religieuse ! Plus question ici de prostitution, de coups de couteau dans l'ombre. Une seule chose compte : la prise de voile de Fleur de Marie, Fleur de Marie nommée abbesse (à la case d'apothéose), la mort édifiante de Fleur de Marie (dans le coin gauche). Bref la fleur de péché était devenue sainte Marie, et on se demande avec une certaine angoisse si Eugène Sue, qui mourût exilé en Savoie en 1857, vit ce détournement religieux de son roman. La loi Falloux était passée par là (15 mars 1850) qui accordait aux autorités ecclésiastiques le contrôle de l'Enseignement.

Source : *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'Oie / Alain R. Girard, Claude Quétel. Ed. Balland/Massin, 1982* (794 GIR)

-Jeu de l'Affaire Dreyfus et de la vérité [1898]. Sceaux.-Imp. E. Charaire. 47,5x64 cm. (BMC 6817)

Lithogr. en couleurs. Prime gratuite du journal l'Aurore. Illustrations et mots lithographiés dans les 4 écoinçons : [Les tables brisées des] Droits de l'homme ; [Le képi de Dreyfus dans la balance de la Justice] ; [L']Etat-major[jouant aux dés avec la] loi ; [Le coup de balai sur les masques, les faux-nez, les médailles...].

L'Affaire

En 1894, un officier juif, le capitaine Dreyfus, est condamné et dégradé pour espionnage au profit de l'Allemagne. La France est bientôt divisée en dreyfusards qui réclament la révision du procès, et antidreyfusards qui défendent l'honneur de l'armée. D'un côté, la Ligue des Droits de l'homme, de l'autre, la Ligue des patriotes. En 1898, l'affaire d'espionnage devient affaire politique quand on s'aperçoit que Dreyfus a été condamné grâce à un faux. Esterhazy, le vrai coupable, est acquitté par le Conseil de Guerre qui ne veut pas se déjuger. Emile Zola lance alors son fameux « J'accuse » dans l'Aurore du 13 janvier 1898.



Jeu de l'Affaire Dreyfus (case n°63) (BMC 6817)

C'est ce journal qui publie la même année, en prime gratuite, le jeu de *l'affaire Dreyfus et de la vérité*. Dans ce jeu dreyfusard, on remarquera que les oies ont été remplacées par une vérité toute nue qui finit par sortir du puits à la case 63.

Source : *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'Oie / Alain R. Girard, Claude Quétel. Ed. Balland/Massin, 1982* (794 GIR)

*

-Le Riz d'Indochine : Votre régal ! [1931 ?] / De Loddère. Ed. Havas. 39x60 cm. (BMC 6818)

Offset couleurs. Jeu de propagande des années 30, vantant les qualités du riz produit par l'Indochine française auprès des consommateurs de métropole. Les écoinçons sont illustrés de silhouettes en bleu évoquant l'Indochine : jonque, porteur, Indochinoise, char tiré par des buffles, etc. Dans la marge inférieure : Pour conserver ce Jeu, collez-le sur un carton.



Jeu Le riz d'Indochine (case n°63) (BMC 6818)

Il est possible que ce jeu ait été conçu à l'occasion de l'Exposition coloniale internationale de 1931 organisée à la Porte Dorée à Paris. Cette manifestation se voulait le reflet de la puissance coloniale de la France, ainsi qu'un outil économique au service des industriels métropolitains et coloniaux. A cette époque, 300 000 hectares, c'est-à-dire les trois quart des terres possédées par les Européens en Indochine, étaient cultivées en riz.

Vers 1937, « les ventes indochinoises en France se sont développées à mesure de l'élargissement des marchés pour les produits agricoles tels que le riz dont, grâce à la campagne de publicité faite sur la demande du gouvernement général, le goût s'est répandu ainsi que l'usage de le donner aux bêtes. Grâce aux tarifs préférentiels, l'Indochine fournissait toute la consommation française, représentant 41% de ses exportations de riz. Ce riz n'a pas la belle apparence de celui des Carolines ou du Piémont, mais il est de qualité au moins égale. »

Source : La France d'outre-mer : géographie...tome II / dir. de M. L. Lamorlette... Ed. Société continentale d'éditions modernes illustrées, 1952. (745 MUS L)

Images devinettes et cartes publicitaires

Au milieu du 19^{ème} siècle, la réclame fait son apparition chez les négociants soucieux de fidéliser leur clientèle. Les cartes publicitaires se caractérisent par un recto orné d'une image humoristique ou romantique et par une publicité pour le magasin distributeur au verso.

Ces images imprimées par les procédés de chromolithographie et de photogravure mettent l'impression couleur à la portée du plus grand nombre pour le plus grand bonheur des collectionneurs en culottes courtes.

Les illustrations [ci-après] sont une variante du jeu des Images d'Epinal qui consiste à chercher une image camouflée dans l'image. Une phrase typographiée sous forme de devinette indique la nature de l'image à découvrir. L'astuce est très souvent de retourner l'image afin de faire apparaître l'intrus !

Source : Archives départementales d'Indre-et-Loire. <http://archives.cg37.fr>

Documents présentés :

-La mère Michel a perdu son chat ; elle demande qui le lui rendra [ca 1880-1900]. A l'ange gardien : mercerie ; modes-bonneterie Maurice Laillet. Chartres. Imageries Réunies de Jarville-Nancy. 12x8 cm. (Est 2299/1)

Cette comptine française a été popularisée dans les années 1820. L'air est beaucoup plus ancien, il servait à chanter les louanges du maréchal Nicolas de Catinat, au XVII^e siècle.

-Le loup et l'agneau ! Où est le loup ? [ca 1880-1900]. A l'ange gardien : Mercerie ; Modes-Bonneterie Maurice Laillet. Chartres. Imageries Réunies de Jarville-Nancy. 12x8 cm. (Est 2299/4)

Cette image au loup très discret s'ajoute à l'iconographie foisonnante de la célèbre fable de Jean de la Fontaine.

-Français et Russe ayant pris chacun un canon.- Où les ont-ils placés ? [ca 1860]. Aux mille couleurs. G. Lajoie Fils... Chartres. Teinture, nettoyage & détachage de toutes espèces d'étoffes... 12x8 cm. (Est 2299/2 et 3)

Cette innocente image est en fait une image de propagande qui recouvre de sombres réalités historiques... On y voit un soldat français et un soldat russe se serrant la main avec en arrière-plan une pagode évoquant la Chine. Ceci permet de dater l'image aux alentours de 1860, date de la fin de la 2^{ème} guerre de l'opium. Cette guerre visait à maintenir l'existence du marché de l'opium en Chine en dépit de son interdiction par la dynastie Qing. Aux Anglais qui menèrent la 1^{ère} guerre (1839-1842) s'allièrent les Français, les Américains et les Russes (1856-1860). La Chine perdit les deux guerres et se vit obligée d'autoriser le commerce de l'opium. Traités inégaux et legs de Hong-Kong à la Grande-Bretagne suivirent cette défaite.

-La bourrée d'Auvergne ; trouvez le cavalier manquant. A la Renommée du Bon café ; vins en Cercles et en Bouteilles ; comestibles. A. Voranger... Chartres. 6,5x10 cm. (Est 2299/5)

*

Les images suivantes sont l'œuvre de G. Lampuré, illustrateur et peintre actif vers 1880. On trouve chez les vendeurs spécialisés des puzzles qu'il a réalisés entre 1880 et 1910. Le procédé d'impression est dit photomécanique en bichromie (ici : bleu et rouge) :

-La fête du village, ça finira devant Mossieu le Maire ? Cherchez-le / G. Lampuré. A la Belle jardinière... Chartres. Grenier & Froberger Marchand-Tailleurs... La Chromographie artistique du Nord. Roubaix. 10x7 cm. (Est 2304/1)

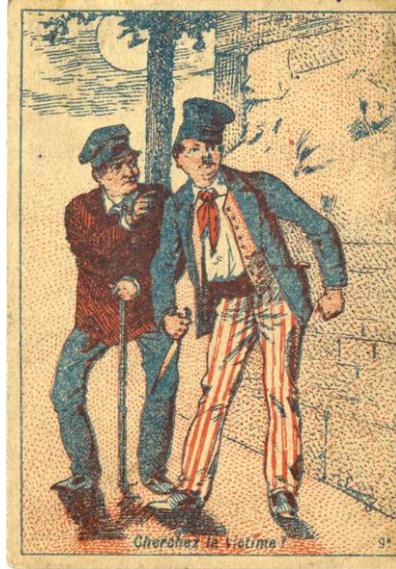
-Elle me fait joliment poser la payse ? Cherchez-la ? / G. Lampuré. A la Belle jardinière... Chartres. Grenier & Froberger Marchand-Tailleurs... La Chromographie artistique du Nord. Roubaix. 10x7 cm. (Est 2304/2)

-Quelle pelle ma princesse crie un farceur cherchez- le / G. Lampuré. A la Belle jardinière... Chartres. Grenier & Froberger Marchand-Tailleurs... La Chromographie artistique du Nord. Roubaix. 10x7 cm. (Est 2304/3)

-Ces Messieurs attendent chacun une dame ? Sont-ils parents ? / G. Lampuré. A la Belle jardinière... Chartres. Grenier & Froberger Marchand-Tailleurs... La Chromographie artistique du Nord. Roubaix. 10x7 cm. (Est 2304/4)

-Pas faché de lacher belle maman ? / G. Lampuré. A la Belle jardinière... Chartres. Grenier & Froberger Marchand-Tailleurs... La Chromographie artistique du Nord. Roubaix. 10x7 cm. (Est 2304/5)

-Cherchez la victime ? / G. Lampuré. A la Belle jardinière... Chartres. Grenier & Froberger Marchand-Tailleurs... La Chromographie artistique du Nord. Roubaix. 10x7 cm. (Est 2304/6)



Cherchez la victime (Est. 2304/6)

-En prenant son absinthe, le major pense à un malade ? qui l'inquiète / G. Lampuré. A la Belle jardinière... Chartres. Grenier & Froberger Marchand-Tailleurs... La Chromographie artistique du Nord. Roubaix. 10x7 cm. (Est 2304/7)

-Vous devez avoir ?.. pour parcourir les grandes routes comme ça ? / G. Lampuré. A la Belle jardinière... Chartres. Grenier & Froberger Marchand-Tailleurs... La Chromographie artistique du Nord. Roubaix. 10x7 cm. (Est 2304/8)

Planches à découper

Les premiers jeux de construction apparaissent dès 1790. Il s'agit de jouets de papier, peu coûteux : à partir de grandes feuilles de papier épais sur lesquelles sont reproduits des dessins colorés, les enfants réalisent, par découpage et collage, des jouets. Les enfants pauvres peuvent ainsi réaliser les poupées et soldats qu'ils ne peuvent s'offrir.

Face au succès de ces jeux, les imageries doivent renouveler les thèmes ; moulins à vent, véhicules, villas, théâtres, reproductions de monuments célèbres (Tour Eiffel, Statue de la Liberté...) sont alors édités, principalement par l'imagerie **Pellerin à Epinal**, l'imagerie de **Wentzel à Wissembourg** (Allemagne) et **Otto Maier à Ravensburg** (Allemagne). Les mécanismes astucieux, introduits par la suite, permettent de mettre en mouvement ces jouets. Par exemple, l'écoulement de sable sur les ailes d'un moulin produit une énergie suffisante pour les faire tourner.

Source : <http://www.musee-du-jouet.com>

Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Documents présentés

-Petites constructions. Nancy : Delhalt, ca 1900 ; Epinal : Pellerin & Cie, ca 1910. 61 estampes (jeu) en 1 port-folio lithogr., en coul. 23,5x32 cm et 23x30 cm (BMC 6741 à 6794).

Jeux sur papier cartonné, à découper. Imagerie de Nancy (Petites constructions N° 1 à 17, N° 20 à 32, N° 37 à 60) et d'Epinal (Petites constructions N° 1375 à 1380).

Imagerie Delhalt :

N° 1 : Maison alsacienne ; N° 2 : Métairie ; N° 3 : Hôtel de Compiègne ; N° 4 : Chalet ; N° 5 : Marchande de fleurs ; N° 6 : Maréchal Ferrant ; N° 7 : Moulin à vent ; N° 8 : Bergerie ; N° 9 : Maison de campagne ; N° 10 : Moulin à eau ; N° 11 : Maison gothique ; N° 12 : Boucherie lorraine ; N° 13 : Pagode indienne ; N° 14 : Bateau mouche ; N° 15 : Château du XVe siècle ; N° 16 : Forteresse ; N° 17 : Kiosque ; N° 18 et 19 manquants.

N° 20 : Corps de garde ; N° 21 : Tramway ; N° 22 : Bateau vénitien ; N° 23 : Lapon en traîneau ; N° 24 : Tilbury ; N° 25 : Temple du roi, à Ha-Noï, Tonkin ; N° 26 : Cheval à bascule ; N° 27 : Chalet suédois ; N° 28 : Fontaine monumentale ; N° 29 : Maison rustique ; N° 30 : Carrosse ; N° 31 : Cabaret en Bretagne ; N° 32 : Le Moulin de Valmy ; N° 33 à 36 manquants.

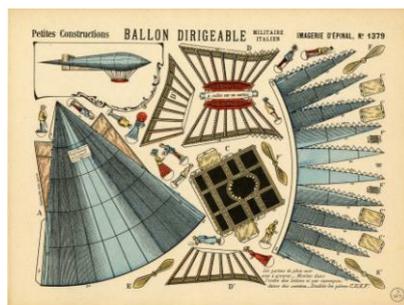
N° 37 : Bateau à vapeur ; N° 38 : Poste russe ; N° 39 : Carrousel ; N° 40 : Maison chinoise ; N° 41 : Mosquée ; N° 42 : Habitation de plaisance ; N° 43 : Pavillon sicilien ; N° 44 : Donjon sous Louis XI ; N° 45 : Attaque d'un château en 1870 ; N° 46 : Chalet suisse ; N° 47 : Jardin oriental ; N° 48 : Maison égyptienne ; N° 49 : Mort de Kléber au Caire ; N° 50 : Maison de Jeanne d'Arc à Domremy ; N° 51 : Baraque de l'homme sauvage et des singes savants ; N° 52 : Auberge russe ; N° 53 : Le char des volontaires 1792 ; N° 54 : Traîneau russe ; N° 55 : Crèche ; N° 56 : Case dahoméenne ; N° 57 : Aéroplane monoplan ; N° 58 : Ballon dirigeable ; N° 59 : Aéroplane biplan Wright ; N° 60 : Aéroplane biplan.

Imagerie d'Epinal :

Chez l'éditeur Pellerin des images d'Epinal, les planches de pantins et de soldats déjà bien diffusées ont été complétées par les théâtres de papier vers 1840, puis à partir de 1860 par différentes séries de modèles : *Le petit architecte* et les *Nouvelles constructions* jusqu'aux environs de 1877, les trois collections de constructions (*Petites, Moyennes* et *Grandes*) à partir de 1877 jusqu'après la première guerre mondiale. Dans chacune de ces collections, des séries spéciales à thème étaient imprimées : série des tableaux animés (extension des pantins), série des personnages et série de guerre.

Source : <http://pierreg.fre.fr/carton/historiq/pellerin/listp.htm>

N° 1375 : Aéroplane monoplan avec lequel Blériot traversa la Manche [1908] ; N° 1376 : Aéroplane monoplan du Genre dit " Système Antoinette " ; N° 1377 : Ballon dirigeable militaire anglais type " Nulli secundus " ; N° 1378 : Aéroplane Biplan du type Wright ; N° 1379 : Ballon dirigeable militaire italien ; N° 1380 : Aéroplane-Biplan des Frères Voisin.



Ballon dirigeable militaire italien (BMC 6739)

Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Billets de la Loterie nationale

La Loterie nationale française

La Loterie nationale française est la lointaine héritière de la Loterie Royale de France qui fut gérée par l'Administration générale des loteries.

Elle voit le jour par décret, le 22 juillet 1933, pour venir en aide aux invalides de guerre, aux anciens combattants et aux victimes de calamités agricoles.

Son premier tirage, a lieu au Trocadéro à Paris le 7 novembre 1933, devant une foule de cinq mille personnes. Son premier gagnant Paul Bonhoure, empoche la somme de 5 millions de francs (soit 3,3 millions d'Euros de 2013). L'heureux détenteur du numéro 18414 de la série H, marié, 50 ans, coiffeur à Tarascon, lègue son salon de coiffure à son assistant et se rend acquéreur d'une grosse voiture et d'une propriété de plus de cinquante hectares près de Beaucaire où s'écoule le reste de son existence, échappant aux nombreuses sollicitations dont souffriront les vainqueurs suivants.



Les premiers billets se vendent 100 F et, à partir de 1934, apparaissent des billets de Loterie nationale correspondant au 1/5^e et 1/10^e du billet entier (pour une valeur de 50 F et 10 F) qui portent le même numéro. Ce système de fractionnement ouvre la loterie à une plus large clientèle et à de nombreuses associations qui se lancent dans le métier d'émetteur comme les associations d'anciens combattants et les Gueules cassées dès 1935.

Les Gueules cassées : 1921-...



L'histoire des " Gueules Cassées " ne commence réellement qu'avec la " Grande Guerre " de 1914-1918. Par rapport aux guerres du siècle précédent, le nombre de blessés et la nature des blessures ont radicalement changé. En Europe, au lendemain de la guerre, on compte environ 6,5 millions d'invalides, dont près de 30 000 mutilés à 100 % : aveugles, amputés d'une ou des deux jambes, des bras, et blessés de la face et/ou du crâne. L'emploi massif des tirs d'artillerie, les bombes, les grenades, le phénomène des tranchées où la tête se trouve souvent la partie du corps la plus exposée ont multiplié le nombre des blessés de la face et la gravité des blessures.

Les progrès de l'asepsie et les balbutiements de la chirurgie réparatrice permettent de maintenir en vie des blessés qui n'avaient aucune chance de survivre lors des conflits du 19ème siècle. Ces broyés de la guerre gardent la vie, mais c'est pour vivre un nouveau

cauchemar. Les regards, y compris parfois, ceux de leur famille, se détournent sur le passage de ces hommes jeunes, atrocement défigurés. Ils ont honte de se montrer, ils ne savent où aller. Ils sont sans travail et rien n'a été prévu pour eux. Ni foyer entre deux opérations, la reconstruction du visage pouvant nécessiter plusieurs années, ni pension, car à cette époque la blessure au visage n'est pas considérée comme une infirmité et n'entraîne donc aucun droit à pension d'invalidité.

Le 21 juin 1921, à l'initiative de deux « grands mutilés », Bienaimé Jourdain et Albert Jugon, une quarantaine de soldats blessés au visage créent l'Union des Blessés de la Face, qu'ils surnomment les " Gueules Cassées ". Leur devise " Sourire quand même ", Leur arme, la solidarité. Une solidarité sans faille qui a permis d'assurer à leurs camarades, sans jamais demander la moindre aide à l'Etat, une vie digne des sacrifices qu'ils avaient consentis au nom de la France. Ce combat sans fin se poursuit aujourd'hui. Dans une totale fidélité à ses initiateurs, il s'est élargi à d'autres souffrances, à d'autres misères humaines.

Source : <http://www.gueules-cassees.asso.fr>

Les Ailes brisées : 1924-...

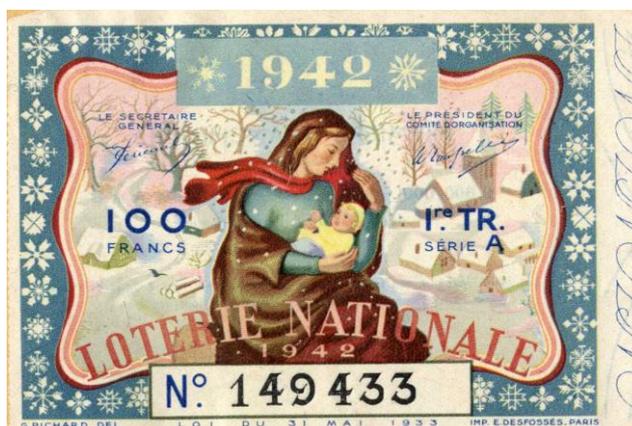


En 1924, trois grands mutilés de l'aviation, le capitaine Charles, les sergents Solignac et Chardin unissant leurs souffrances communes et leur détresse morale, forment le projet de réunir en une grande famille tous les mutilés de l'aviation pour resserrer leurs liens d'amitié, secourir matériellement les plus malheureux, leur apporter une réconfort moral et venir en aide aux veuves, aux orphelins et aux ascendants, victimes indirectes des infortunes de l'air.

Après 3 ans d'efforts, l'Association « Les Ailes brisées » est créée officiellement le 15 mars 1926. Reconnue d'utilité publique en 1928 et de bienfaisance en 1930, Les Ailes brisées ont élargi leur domaine d'action à toute l'aéronautique civile et militaire.

Source : <http://www.ailesbrisees.asso.fr>

Reconduite chaque année par les lois de finances successives, le décret-loi du 12 novembre 1938 qui stigmatisait le « grave danger d'ordre moral des jeux » menace son existence mais les associations d'anciens combattants parviennent à la faire maintenir. Malgré les pénuries de papier, l'irrégularité des trains, les défaillances postales ou les tracasseries des autorités allemandes pendant la seconde Guerre mondiale, les tirages de la loterie nationale se poursuivent salle Pleyel à Paris.



Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Après la guerre, le tirage devient hebdomadaire. Des tranches spéciales apparaissent à la Saint Valentin, la Fête des mères et le vendredi 13.



Sévèrement concurrencée par le tiercé créé en 1954, les émetteurs se regroupent en 1974 au sein d'un Groupement économique pour lancer deux ans plus tard un nouveau jeu, le Loto, désormais organisé par la Française des jeux, héritière de la Loterie nationale.



Billets de loterie « Cathédrale de Chartres » et « Diane de Poitiers à Anet »

Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Loterie_nationale_française

Documents présentés :

-« **Collection de billets de la Loterie nationale à conserver pour l'histoire de l'art moderne** » / [rassemblée par] Maurice Jusselin. 1713 billets : offset, 17x18 cm et moins. Coll. l'Apostrophe (en cours de traitement).

Billets partiellement collés (laissant voir le verso) sur des feuilles d'album par ordre chronologique d'acquisition dans divers bars-tabac de Chartres, Mainvilliers, Maintenon, Paris... des débuts de la Loterie nationale en 1933, à 1961.

*Né à Paris en 1882, **Maurice Jusselin** obtient en février 1906 le diplôme d'archiviste-paléographe. Le 19 novembre 1907 il est nommé archiviste d'Eure-et-Loir ; il le restera jusqu'en 1943. Conservateur à la bibliothèque de Chartres, membre d'honneur de toutes les sociétés savantes du département, ses travaux concernent surtout les institutions de la France, la diplomatie, la paléographie et bien sûr l'histoire locale. Fêru d'aviation et de photographie, il réalise les premières photographies aériennes de la ville de Chartres.*

En marge de ses nombreuses activités, il acquiert une partie de la collection constituée par un prêtre du diocèse, l'abbé Crancée. Il forme lui-même une collection personnelle considérable. Il s'intéresse particulièrement à l'œuvre de Sergent-Marceau et possèdera des pièces dont l'intérêt historique et artistique le dispute à la rareté. On peut imaginer que les dépenses liées à ces acquisitions susciterent une part de l'intérêt de M. Jusselin pour ces 30 années d'imagerie de la Loterie nationale...

A sa mort le 7 septembre 1964, il lègue ses collections à la Bibliothèque de Chartres et aux Archives départementales.

D'après : Bibliothèques offertes : Les Principaux donateurs : Exposition Bibliothèque André-Malraux, 1992 ; Maurice Jusselin (1882-1964) / Jean Waquet (D 8827/24)

Médiathèque l'Apostrophe. Rendez-vous du Patrimoine, samedis 16 novembre et 7 décembre 2013.

Casse-tête

Définition : Jeu de patience qui consiste à reconstituer un dessin à l'aide d'éléments épars. Synon. *puzzle*. [...] Casse-tête chinois [:] une forme de jeu consistant à combiner des morceaux de bois de formes tortueuse particulièrement compliquée.

Source : *Trésor de la langue française. Tome 5. CNRS, 1970 (U 440 DIC)*

Documents présentés :

-Le Château d'Anet [1934]. Puzzle : 74 pièces sur photographie en noir et blanc, coloriée à l'encre. 17x24 cm. (Juss R 734)

Mention manuscrite de Maurice Jusselin au dos : « Fait en 1934 ». Les années 30 furent une période particulièrement active pour la société des Amis du château d'Anet en ce qui concerne la promotion touristique du site. Ce puzzle (sans mention d'édition) à l'image très semblable à celles éditées en cartes postales représentant le portail est peut-être un projet (ou une maquette) de jeu-souvenir, réalisée à partir d'un cliché 18x24 cm colorié au pinceau.

*

-Problème « Tasse et soucoupe » [ca 1850 ?] : Mettez les quatorze lettres brunes contenues dans cette enveloppe l'une à côté de l'autre de façon à former les mots CACAO VAN HOUTEN. Ensuite, en les retournant sur l'autre face et en joignant la lettre blanche O, essayez de former, avec toutes ces lettres enchevêtrées, la figure d'une tasse sur sa soucoupe. Puzzle : 15 pièces chromolithographiées recto-verso. 6x12 cm (enveloppe). Weesp (Hollande) : C.J. Van Houten & Zoon. (Est 2689)



Problème « Tasse et soucoupe » (Est 2689)

-Le Problème du Violon Dénaturé : ne pliez ni le violon ni l'archet ! [ca 1850 ?] : Un jour, après avoir donné un concert dans une certaine ville, un artiste célèbre perdit son violon. Il en était inconsolable. On lui avait volé son violon chéri ! Quelques jours après, l'instrument lui revint, cependant sans qu'il sût par qui il était retourné. Malheureusement le violon était en piteux état comme l'exemplaire ci-joint. Son premier soin fut de séparer l'archet du violon. Comment put-il le faire ? [...] Si vous n'arrivez pas à résoudre ce problème, demandez-en la solution à C.J. Van Houten...

2 pièces chromolithographiées recto-verso et cordelettes. 7,5x11,8 cm (enveloppe).
Weesp (Hollande) : C.J. Van Houten & Zoon. (Est 2690)



Problème du Violon Dénaturé (Est 2690)

A la fin du 19^e siècle, le nom de Van Houten est connu dans le monde entier grâce à l'invention (1828) de la poudre de cacao pour les boissons chocolatées. Dès les années 1850, la marque commence à exporter ses produits en France et fait un travail de pionnier en termes de marketing et de publication. Un certain nombre de chromos publicitaires sont conservées dans le fonds iconographique, notamment des images issues de séries sur les oiseaux, les chemins de fer, la Hollande...

Source : <http://www.vanhoutendrinks.com/fr/history>
