

LOTTO REALE



1.

2.

7.

8.

6.

12.

3.

14.

30.

HONORANZA
TIRA
IVITI

PELA IL CHI

RESSO IL EO

76 P

3	22	42	61	89
6	25	35	50	69
16	27	37	43	

I

RESSO IL EO

30 P

6	14	30	52	61	75
18	23	39	58	65	89
		40	59		90

V

*Alberto Milano*

Giochi da salotto ♦ Giochi da osteria

nella vita milanese dal Cinquecento all'Ottocento

La storia dei giochi, specialmente per quanto riguarda i secoli passati, è strettamente legata alle vicende della vita quotidiana. Il fenomeno del gioco è uno dei più complessi e sfaccettati poiché vi convergono elementi della cultura visiva, della legislazione, del costume, delle emozioni personali e collettive. Nella Mostra che si svolgerà a Palazzo Morando, in via Sant'Andrea 6, dal 16 Dicembre 2012 al 3 Marzo 2013 verranno evidenziate le mode figurative che caratterizzarono i giochi più diffusi nella nostra città tra il Cinquecento e l'inizio dell'Ottocento.

Attraverso i circa 150 esemplari esposti (stampe, calendari, cartelle e tavolieri in "arte povera", matrici da stampa, libri, opuscoli, bandi, attrezzi per il gioco), spesso molto rari, saranno analizzate le tecniche di stampa e della decorazione.

Saranno in mostra le principali categorie di giochi, da quelli da tavoliere (dama, scacchi) a quelli di dadi (Pela il Chiù, Carica l'asino, della Barca), dai giochi di estrazione (Tombola, Cavagnola) a quelli di percorso (dell'Oca, del Barone), alle carte da gioco e ai tarocchi. Ai tavolieri e alle carte utilizzati per i più noti giochi d'azzardo come il Biribissi, il Lotto Reale, il Faraone, la Bassetta, si alternano i giochi didattici destinati ad istruire divertendo, o quelli familiari come la Tombola o il Gioco dell'Oca. Ai giochi in voga un tempo nei salotti dell'aristocrazia e poi della buona borghesia (giochi di società con le carte, Domande e Risposte, Assalto al Castello, Domino, Tangram), fanno da contrappunto i giochi più comuni nelle strade e nelle osterie della città, essenzialmente giochi di dadi e di carte.

Personaggi realmente vissuti o di fantasia, caricaturali, umoristici, o tratti dai romanzi storici, popolano questi fogli trasmettendoci una viva testimonianza delle diverse epoche e accompagnano il visitatore nel percorso espositivo.

Palazzo Morando Costume Moda Immagine
Via Sant'Andrea 6, Milano

Apertura al pubblico: 16 dicembre 2012 - 3 marzo 2013

9.00-13.00 / 14.00-17.30 da martedì a domenica

Tel. +39 02 88465735 - 46056 | www.costumemodaimmagine.mi.it

Ingresso libero

Chers amis,

Je vous propose de prendre un peu de recul afin de resituer les cartes à jouer dans l'histoire des jeux à la Renaissance. En effet, en matière de jeux "de société", un changement profond s'opère aux XVe et XVIe siècles. Le renouvellement et l'accroissement des pratiques ludiques entre 1400 et 1600 sont si nets qu'on ne peut les passer sous silence. L'apparition du jeu de cartes et des loteries, mais aussi du jeu de dames et du jeu de l'oie, ainsi que les mutations affectant certains jeux plus anciens – échecs ou trictrac – forment un puissant phénomène de société. Comme on pourra le voir, beaucoup de ces apports nous viennent d'Italie. La place du papier, devenu plus abondant en Occident dès le XIVe siècle, est ici déterminante.

1. Une offre de jeux considérablement élargie

Le plus spectaculaire est l'augmentation du nombre de jeux dès la fin du Moyen Age. Jusque-là l'homme médiéval avait peu de jeux sédentaires : dés, "tables" (= backgammon), échecs, méréelles (italien *filetto*, *mulino*, *smerelli*, etc.).

• Des jeux nouveaux

L'arrivée des cartes à jouer constitue une petite révolution, en introduisant une dimension nouvelle, celle de l'*information cachée*. Non seulement, le jeu de cartes est un jeu "de hasard", comme les dés, bien connus depuis l'Antiquité, mais il apporte une incertitude complémentaire. Les cartes des autres joueurs étant invisibles, on ne dispose que d'une partie de l'information. Le jeu de cartes partage cette caractéristique rare avec les dominos. Les Chinois nous avaient précédés dans cette voie quelque siècles auparavant.

Le caractère novateur du jeu de cartes ne s'arrête pas là. En attribuant à chaque pièce deux paramètres – couleur et valeur (roi *de* trèfle, huit *de* deniers) – le jeu de cartes offre de nombreuses combinaisons inconnues des dés. Ce jeu, complètement nouveau, allait de surcroît entraîner de nouveaux gestes, un nouvel environnement sonore – plus feutré, moins bruyant que les jeux de dés ou de pions –, une nouvelle civilité, que marque en outre la possibilité, inédite elle aussi, d'alliances entre joueurs partenaires. Enfin, avec le jeu de cartes, le papier, encore peu répandu, va faire une entrée triomphale dans l'univers des jeux.

Il est admis aujourd'hui que les premières mentions des cartes à jouer en Europe se situent autour de 1370. Attesté d'abord dans le sud de l'Europe – Catalogne, Toscane – dès les dernières décennies du XIVe siècle, le nouveau jeu se répand très vite. Déjà fixé dans sa forme à quatre couleurs, il est connu dès 1377 à Florence et dans la vallée du Rhin ; en 1379, il a déjà gagné le Brabant belge. À partir de 1400, l'Europe occidentale est conquise, du haut en bas de la société, du prince au laboureur.

Dès le début de XVe siècle, les variations foisonnent : ajout d'une quatrième figure, d'une cinquième couleur ou, au contraire, réduction du nombre de cartes. De toutes ces expérimentations, l'une d'elles va prendre corps. D'abord baptisé *trionfi* (ou *ludus triumphorum*), le tarot a son berceau dans l'une des grandes cités de l'Italie du Nord – Milan ou Florence, on en discute – mais a vite gagné les cités les plus actives, puis le reste de la péninsule, avant d'arriver en France, via Lyon, autour de 1500. De là, le tarot conquiert le royaume en quelques décennies et devient, entre 1560 et 1650, un des jeux les plus prisés des élites françaises. Vers le milieu du XVIe siècle, le tarot gagne la Suisse (où il prend le nom de *troggenpiel*).

Comme si le jeu de cartes ne suffisait pas à étancher la soif de nouveauté, voilà qu'émergent les premières loteries publiques, jeux collectifs où l'on parie de l'argent sur la sortie d'un ou plusieurs numéros tirés au sort. La première ville où l'on repère ce nouveau jeu est Gênes, où la loterie est attestée – sous le nom de *floreni sortium* – en 1374. Dès le début du XVe siècle, à Bruges et dans d'autres villes flamandes, mais aussi à Milan, nous voyons apparaître une forme de pari et de tirage au sort avec redistribution, baptisée en Flandres *lotene* ou *lootinghe*, en Lombardie *ventura* ou *fortuna*. De Bruges, le jeu s'est répandu dans les Pays-Bas bourguignons. Les pays de langue

allemande ne sont pas épargnés : des *Glückshäfen* ("urnes de la chance" fleurissent à Zurich, Bâle, Munich, Augsbourg, Strasbourg, Nuremberg, dès la deuxième moitié du XVe siècle.

À Milan, s'ajoutent Recanati (1462), Ferrare et Modène (1476), puis Venise. Avec l'entrée en lice de Venise, dès 1504, le jeu prend le nom de *lotto* (*lotho della Segnorìa*), qui trahit nettement les apports venus du nord de l'Europe. En France, c'est sous le nom de *blanque* (de l'italien *bianca*) que, toujours via Lyon, le jeu s'introduit dans le royaume au début du XVIe siècle. En mai 1539, le roi François Ier autorise l'établissement d'une loterie. En 1644, Mazarin décide de favoriser la création d'une "blanque royale". Avec Louis XIV, le mot *loterie*, venu de Hollande, s'impose.

À ces loteries publiques il convient d'ajouter des loteries "de salon". Il s'agit ici aussi de parier de l'argent sur la sortie d'un numéro, mais le jeu se déroule autour d'une table entre un banquier et des parieurs, avec un résultat immédiat. On aura reconnu là le principe de la roulette. Si celle-ci reste à inventer – elle ne se fixe vraiment qu'à la fin de l'Ancien Régime –, ses ancêtres apparaissent sous la forme de jeux simples à numéros, où l'on peut déjà miser sur des chances multiples. Né en Catalogne au début du XVIIe siècle et resté populaire jusqu'au XIXe, l'*auca* (devenue *hoca* en français) est un jeu de hasard où le banquier dispose d'un tableau de trente cases numérotées sur lequel les joueurs placent leurs mises. Comme à la roulette, on peut jouer *en plein*, *en deux*, *en quart*, etc. Trente billets roulés, portant ces mêmes numéros, sont logés dans un chapeau ou dans un sac, d'où une main présumée innocente doit tirer l'un d'eux, qui fait gagner. Le jeu débarque à Paris en 1654. En décembre de cette année, Mauro Rambotti, un officier de la maison du roi d'origine italienne, se voit accorder le privilège exclusif d'"établir à Paris et dans les faubourgs un jeu appelé le hoc[a] de Catalogne". Privilège vite menacé, d'abord par un concurrent, qui a obtenu le même droit par brevet du 30 septembre 1658, privilège que Rambotti fait casser par arrêt du Conseil du Roi dès le 7 décembre, puis par les multiples interdictions qui pleuvent, à partir de 1661, sur ce jeu jugé trop "dangeureux". Le *hoca* a probablement gagné l'Italie assez tôt et y a donné naissance au *biribissi* (*biribis*, *biribisso*, *biribisse*, etc., appelé aussi *giuoco romano*, français *biribi*) dont les multiples versions se distinguent par le nombre de numéros. Le *gioco reale* – aussi parfois *lotto reale* – est un *biribisso* compliqué par la présence de symboles (fruits, fleurs, armoiries, personnages, etc.) sur lesquels on peut aussi parier. C'est de cette famille de jeux qu'est dérivée la *cavagnola* (en français, *cavagnole*, au masculin), sans doute née comme à Gênes (aussi). Mais ce jeu appartient surtout au XVIIIe siècle.

Le XVIe siècle voit aussi naître plusieurs petits jeux de hasard sur papier, où l'on n'a pas besoin de jouer gros jeu. Parmi eux, le jeu de *pelachiu*, probablement né vers 1580, avec un décor de comédiens italiens (de la *Commedia dell'arte*) et une forme typiquement ovale. Passé en France, peut-être au prix d'un crochet par les Pays-Bas, le jeu y est devenu *jeu de la chouette*, et y prend une forme ronde. On retrouve ce jeu ensuite en Allemagne sous le nom de *Eullen Spiel*. D'autres jeux, aujourd'hui oubliés, avaient cours en Italie au XVIIe siècle : ainsi, les jeux du *barone*, du *gambaro*, de *scarica l'asino*, etc., ou encore le *gioco della barca*, plus récent et peut-être d'origine allemande. Celui-ci nécessite deux dés et un tableau moins complexe, avec 11 cases (de 2 à 12). Son iconographie, assez simple, a été transformée en France dans une optique vaguement antisémite, sous le nom de *jeu du Juif*.

Je ne pouvais oublier le jeu de l'oie, qui est lui aussi un jeu de hasard. Les origines du jeu sont obscures, mais la Toscane en est le berceau le plus probable. Dans son livre *Il giuoco degli scacchi* (Militello, 1617), Pietro Carrera écrit : «...altre inventori, come è noto essere avvenuto al ritrovamento del giuoco dell'Oca ne' tempi de' nostri padri, perchè questo giuoco essendosi ritrovato in Firenze, e piacendo sommamente parve à Francesco [I] di Medici gran Duca di Toscana [r. 1574-1587] di mandarlo alla Maestà del Re Filippo II. in Ispagna, ove publicato diè materia à buoni ingegni di ritrovarne altri poco differenti dal primo, fra' quali vi è il giuoco detto la Filosofia Cortegiana ritrovato da Alonso di Barros spagnuolo. » Carrera semble bien informé, car ce livre espagnol existe, il a été retrouvé : *La filosofia cortesana moralizada*, Madrid, 1587, livret d'instructions pour un jeu de parcours à 63 cases avec accidents (non canoniques) sur le thème de la vie de l'homme de cour (un seul exemplaire conservé, mais tablier perdu, dans une bibliothèque de Cambridge). Réimprimé à Naples en 1588, on a conservé l'estampe qui accompagnait le livre (au

British Museum). Son titre : *Filosofia cortesana de Alonso de Barros criado del rey n[uest]ro s[eñ]or*, jeu gravé par Mario Cartaro. C'est le plus ancien jeu "de l'oie" daté. Comme on le voit, le jeu de Barros s'inspire nettement d'un jeu de l'oie populaire. D'autres jeux de cette époque, tel *Il novo bello et piacevole gioco della scimia* (1588), se trouvent aussi au British Museum.

Vers 1600, à Lyon, les héritiers de Benoît Rigaud impriment *Le jeu de l'oye, renouvelé des Grecs*, à ce jour le plus ancien exemplaire français connu. Au-delà du modèle canonique, inlassablement répété par les éditeurs d'estampes populaires, le jeu de l'oie va donner naissance en France et ailleurs à de multiples variantes, éducatives, commémoratives ou de propagande, tels *Le jeu chronologique* (1638), *Le jeu des François et des Espagnols pour la Paix* (1660), *Le jeu du Blason*, par Nicolas de Fer, géographe de sa Majesté Catholique (1680), ou encore *Le Jeu de la sphère ou de l'univers selon Tycho Brahé* (1661), *Le jeu du Canal royal* (1682), etc. La veine ne s'est pas tarie jusqu'à nos jours.

• Des jeux renouvelés

Aucun des jeux présentés jusqu'ici n'existait avant 1350. C'est dire l'accroissement considérable de l'offre de jeux. Dans le même temps, l'historien observe des changements profonds affectant les règles et la stratégie de jeux plus anciens, devenus classiques.

Le jeu d'échecs a gagné l'Europe autour de l'an Mil et occupe au Moyen-Âge une place centrale dans les loisirs de l'aristocratie. Mais les Européens trouvent les parties trop lentes. À la fin du XV^e siècle, les maîtres espagnols – et plus particulièrement valenciens – introduisent de nouvelles règles. C'est la "révolution échiquienne", survenue dans la deuxième moitié du XV^e siècle. Dès 1495 paraît le premier traité imprimé – hélas perdu – consacré aux échecs, écrit en catalan par Francesch Vicent, et publié à Valence. Peu après, Luis de Lucena fait paraître, en castillan, *Repeticion de amores e arte de axedrez*, imprimé à Salamanque, sans doute en 1497. Avec Damiano da Odemira, nous tenons enfin un auteur de dimension européenne qui contribue à répandre les nouvelles règles. Son traité, écrit en italien, *Questo libro e da imparare giocare a scacchi*, est imprimé à Rome en 1512. Il est suivi de nombreuses réimpressions et de quelques traductions, en français entre autres. Le traité de Ruy Lopez de Sigura, *Libro de la invencion liberal y arte del juego del axedrez*, Alcalá, 1561, est lui aussi traduit en français (en 1609), et sera réédité en 1615, 1636, 1674. Mais le vrai "best-seller", c'est le livre de Gioachino Greco, dit "le Calabrais", écrit vers 1620, d'abord manuscrit (souvent calligraphié) puis imprimé, en anglais d'abord (*The Royall Game of Chesse-Play*, Londres, 1656) puis en français (*Le jeu des eschets, traduit de l'italien de Gioachino Greco, Calabrois*, Paris, 1669). La version française sera réimprimée jusqu'à la fin du XVIII^e siècle !

Rajeuni, dynamisé, le jeu d'échecs va cependant rencontrer la concurrence de deux jeux eux aussi rénovés : le trictrac et les dames. L'un et l'autre sont issus de jeux médiévaux, les "tables", qui désignent la famille des jeux du tablier dont le backgammon est le représentant moderne, et un jeu discret au passé obscur que la grande encyclopédie des jeux du roi de Castille et Léon Alphonse X le Sage (1283) décrit en détail sous le nom d'*alquerque de doze*. Tout indique que ce dernier était connu aussi en France, en Italie et en Angleterre. Ce qui change, c'est le tablier : à l'*alquerque de doze*, on joue sur un tableau fait de lignes entrecroisées et les pions se placent sur les intersections ; aux dames, c'est un échiquier qui sert de terrain de manœuvre. Cette substitution a pu se faire au XV^e siècle, car nous ne rencontrons l'expression « jeu de dames » qu'à partir de 1508. Il est vrai qu'une gravure, illustrant un incunable genevois de 1492, montre indiscutablement des joueurs de dames. Dès lors, le jeu progresse, d'abord en Espagne – ici encore Valence, où sont imprimés les premiers traités en 1547, 1591, 1597 – puis en France, où paraît le livre de Pierre Mallet, *Le jeu des dames, avec toutes les maximes & règles tant générales que particulières qu'il faut observer au [sic] icelui et la méthode d'y bien jouer* (Paris, 1668).

Dès 1500, la grande famille des "tables" – le backgammon d'aujourd'hui – se fragmente en variantes régionales. Les Allemands privilégient le *Puffspiel*, les Italiens adoptent le *sbaraglio*, les Français préfèrent le trictrac, les Hollandais adoptent le *verkeerspel* ; avec le *irish*, les Anglais préparent la voie du backgammon. Un même matériel – un tablier à deux rangées de douze flèches, quinze dames ou pions par joueur, deux dés pour faire avancer les pions – unit tous ces jeux,

comme il unissait les "tables" au Moyen-Âge. Né peut-être en France au tout début du XVI^e siècle – ou peut-être en Italie, car on est surpris de trouver un jeu nommé *triche-trach* mentionné dans quelques documents italiens des années 1513-1520 – le trictrac connaît au XVI^e siècle une carrière discrète mais réelle, avant de se hisser au premier rang des loisirs sédentaires de l'élite française puis européenne aux XVII^e et XVIII^e siècles. La publication de manuels, dès 1607, n'est sans doute pas sans avoir donné à ce jeu complexe, où il faut en plus marquer des points, un supplément de prestige. En Italie paraît *Il nobile et dilettevole giuoco dello sbaraglino, nuovamente dato in luce, da M. Mauritio Martinelli, cittadino di Novara, et ampliato dal Sig. Soardino Soardo* (Bergame, 1607), dont le titre laisse entendre qu'il y a une édition précédente (le "Proemio" est daté 1604). Ce livre aura plusieurs rééditions (1619, 1635, 1669 et encore 1715). En France, c'est Euverte de Jollivet, sieur de Votilley, qui signe *L'excellent jeu du triquetrac, tres-doux esbat és nobles compgnies* (première édition Paris, 1634), suivi de pas moins de dix rééditions jusqu'en 1696.

Pour finir...

• *Des jeux plus complexes*

L'émergence de jeux nouveaux ou renouvelés, particulièrement au cours du XVI^e siècle, ne doit pas masquer une évolution des règles – plus complexes, plus strictes – et des instruments – plus techniques, plus fiables.

Ce processus évolutif est particulièrement sensible dans les jeux de cartes. Une typologie simple montre que la période qui va de 1400 à 1600 privilégie les jeux où l'on parie sur la sortie d'une carte (condennata/condemnade, bassetta, lansquenet), sur la constitution d'une combinaison supérieure (flusso/flux, primera/prime, brelan) ou d'un nombre à ne pas dépasser (trentuno/trente et un). On le voit, nombre de ces jeux sont nés en Italie et se sont répandus dans l'Europe entière.

Les jeux de levées, dont le mécanisme exploite mieux la combinatoire des cartes mais appelle aussi plus de réflexion et d'attention, semblent moins présents : si le *picchetto*/piquet émerge dès 1600, la triomphe, prototype des jeux de levées avec atout, l'homme, aussi appelé la bête, le reversis, où il faut éviter de faire des plis, sans oublier le tarot, sont moins cités dans les sources du XVI^e ou du XVII^e siècle. Toutefois, on note une place croissante accordée de ces jeux et une nette prise de conscience de leur caractère plus réfléchi. Ainsi, Daniel Martin, auteur de savoureux dialogues français-allemands (*Parlement nouveau, ou centurie interliniare de devis facetieusement sérieux et sérieusement facetieux*, Strasbourg, 1637), plaide pour un jeu modéré, insistant sur le plaisir de la réflexion. C'est là un fait nouveau. L'arrivée de jeux plus savants, tel l'homme, venu d'Espagne avec ses enchères novatrices et son jeu alambiqué, est un phénomène marquant de la fin du XVII^e siècle. On n'aura garde d'oublier que, dès le milieu du XVII^e siècle, Pascal et Fermat ont résolu le "problème des partis", et ainsi ouvert la voie au calcul des probabilités et à la maîtrise du hasard. Les joueurs vont vite s'en emparer et, dès 1679, l'abbé Joseph Sauveur démontre dans le *Journal des Sçavans* que le banquier de la bassetta est toujours assuré de gagner un peu sur les joueurs (parieurs). Le comportement des joueurs va s'en trouver durablement modifié.

On pourrait aussi parler des jeux pédagogiques, sans équivalent au Moyen Âge, de la professionnalisation de ceux qui fabriquent les jeux – cartiers, tabletiers (qui font échiquiers, dés, damiers, etc.), éditeurs d'estampes ("imagiers"), etc. – et même de la fiscalisation du jeu, avec l'impôt sur les cartes à jouer qui fait ses premiers pas en Castille dès 1543, mais ce serait abuser de votre patience.

Aussi je vous remercie de m'avoir écouté.