



LE JEU DE L'OYE
Gravure de P. L. SURUGUE le fils
d'après le célèbre tableau de
J. B. Siméon CHARDIN

HENRY-RENÉ D'ALLEMAGNE

LE NOBLE JEU DE L'OIE

en France, de 1640 à 1950

QUARANTE-HUIT TABLEAUX ET NOTICES



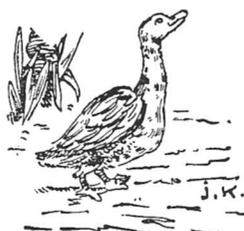
LA VIE QUOTIDIENNE A PARIS

de 1820 à 1824

D'après les lithographies de MARLET et de CARLE VERNET

PRÉFACE DE M. GUILLAUME JANNEAU

*Ouvrage comprenant quarante-huit gravures hors texte dont neuf en couleurs
et cent dix illustrations dans le texte (Dessins de Jean Kerbor).*



PARIS
LIBRAIRIE GRÜND

60, RUE MAZARINE, 60

1950



PRÉFACE

C'EST UN JOLI JEU

QUE LE JEU DE L'OIE...

REGNARD.

EN leur compétition passionnée mais pacifique, les joueurs de l'Oie ne songent guère à philosopher. Les inventeurs des mille variations du thème triséculaire y ont-ils, eux, songé? Cette récréation cache-t-elle un sens profond? Et ces amusants tableaux sont-ils des documents? L'un d'eux l'affirme : c'est l'estampe de Surugue, d'après le *Jeu de l'Oie* de Chardin. C'est « l'image de la vie » dit sa légende. Qui donc se fût avisé de supposer un fonds si solide à ce jeu de société? Il fallait, pour découvrir en lui la valeur d'un témoignage, la puissance d'attention d'un érudit et l'imagination d'un savant. C'est en effet la révélation d'un domaine nouveau qu'on doit à M. Henry-René D'Allemagne.

Assembler des œuvres illustres, constituer un musée de pièces d'exception est à la portée de quiconque, s'il est favorisé des « biens de fortune ». Réunir des objets dont le groupement même comporte une leçon est déjà plus original. Mais discerner un tel mérite en des catégories d'éléments subalternes ordinairement négligés est infiniment plus rare : c'est là l'essentielle qualité des collections qu'a formées, avec autant de patience que de sagacité, l'éminent initiateur du présent ouvrage. Depuis bien des années, M. D'Allemagne le préparait, poursuivant ses recherches, guidé par la conception qu'il se faisait à l'avance, et lui seul, de l'étude qu'il met enfin au jour. Lui seul : car il nous faut bien avouer qu'au premier examen, son projet d'un tel ouvrage nous avait paru fort amusant mais assez court et léger. Toutefois le sérieux du travail de M. D'Allemagne, son vaste savoir et la sincérité de son esprit nous avertissaient qu'une

apparence frivole devait en cette occasion cacher une réalité substantielle. Et c'est vrai. Une véritable philosophie se dégage de cette suite de pièces, parfois charmantes en elles-mêmes, et toujours pleines de sens.

C'est la chronique populaire, la petite histoire, la confidence des réactions de l'opinion publique à l'endroit des événements du jour : tantôt conformistes et visiblement inspirées, tantôt rétives, et parfois satiriques, fertiles en allusions parfaitement saisissables. Moralités, actualités de toute nature, inventions, succès du jour, modes, événements politiques alimentent ces feuilles en thèmes ingénieusement traités. C'est bien une image de la vie que ce cheminement obstiné, hérissé d'obstacles et de dangers, coupé d'accidents et de coups de fortune, avec des retours en arrière, des chutes, des délivrances, des recommencements, et cette leçon de persévérance et même de résignation. Avec quelle habileté les éditeurs de ces calvaires placent l'idée morale dans la réalité pratique ! L'accident, heureux ou funeste, est naturellement lié au sujet choisi. L'anecdote s'en développe logiquement, dans la chance et dans l'infortune.

Aussi bien est-on bientôt séduit par la saveur de ces images. L'émouvante présence d'un esprit, d'un auteur et d'un exécutant, s'y inscrit avec force. Elles n'ont rien d'une production industrielle et mécanique — du moins les anciennes. Elles ne sont pas les répétitions sempiternelles de modèles antérieurs. Chaque jeu nouveau est positivement une création. A la vérité la technique même de son exécution devait assurer son originalité. Son tableau dut être, d'abord, un travail de dominoterie, lequel est une autre chose que l'estampe, tout en en étant parente. Les dominotiers procédaient par impression typographique sur papier, et rehaussaient l'image tirée en noir de couleurs à la détrempe : ainsi opéreront plus tard les producteurs de papiers peints. Papillon, au début du XVIII^e siècle, n'avait pas d'autre méthode. Nous sommes d'ailleurs assez mal renseignés sur l'œuvre de ces praticiens. Sans doute leur outillage nous est-il connu par les figures emblématiques et jumelles de la Dominotière et du Dominotier, gravées environ 1735 dans le précieux *Assemblage nouveau des Manouvriers habiles*, de Martin Engelbrecht, d'Augsbourg. Le godet aux couleurs, la brosse à frapper, la potence à faire sécher les feuilles fraîches ne pouvaient servir qu'à certain traitement. Mais l'image même, comment l'exécutaient-ils ? Sur ce point, ce ne sont qu'hypothèses. Il n'y avait toutefois, du XVI^e au XVIII^e siècle, que deux moyens de reporter sur le papier un dessin qui ne fut pas entaillé dans le métal : l'un était le travail de taille d'épargne, sur bois, l'autre l'emploi des pochoirs. Il est probable que ce procédé fut, dans le passé, très largement exploité. Il devait, d'ailleurs, faciliter l'intervention du peintre. Telle était la dominoterie. Son nom singulier tenait à ses origines : les dominotiers avaient d'abord appliqué leur talent à l'édition des images pieuses, des prières au Seigneur, à *Domino*. Leur collectivité professionnelle formait corps avec celle des patenostriers.

La plus ancienne table du jeu de l'oie qu'on sache, le joli jeu vénitien daté de 1640 et dont M. D'Allemagne possède une épreuve, est encore gravée sur bois. La taille-douce va lui succéder. Il est évident que ce moyen d'exécution, plus économique, permettait de plus grands tirages. On voit d'emblée les éditeurs l'adopter. Les collectionneurs s'attacheront donc à rechercher les épreuves particulièrement nuancées et nettes, imprimées sur des planches encore incisives, avant l'écrasement des arêtes que détermine un long usage. Puis, dès l'invention de Senefelder, au début du XIX^e siècle, c'est la lithographie qu'utilisent les éditeurs. Du point de vue technique, ces amusantes pièces posséderont parfois un véritable mérite ; mais ce ne sera pas toujours la mieux et plus correctement faite qui présentera le plus de caractère. Leur essentiel intérêt leur vient d'elles-mêmes, du choix de leur sujet, de la nature et de la portée des allusions, c'est-à-dire de la valeur de la déposition qu'elles proposent.

Le domaine sur lequel s'étend leur critique est immense : sur quoi l'opinion publique

n'a-t-elle son mot à dire ? On s'en rend compte à l'examen non seulement des pièces conservées mais des trouvailles iconographiques de notre érudit confrère René Poirier. C'est une revue des actualités, une encyclopédie du nouveau, mais à la mesure populaire, et c'est là son trait physiognomique. C'est du point de vue du public que sont présentés les thèmes exploités ; par rapport à leurs incidences pratiques, au degré de connaissance que peut en acquérir la foule, qu'ils sont interprétés. Il y a, dans les jeux de l'oie, quelque chose qui les apparente aux pasquinades romaines, aux *graffiti* pompéiens, aux plaintes des rues et aux *tracts* de propagande. Quiconque ironise Voltaire, *quiconque, Maréchal de France ou pendu, n'a pas été chansonné, n'a pas connu la gloire*. Et c'est vrai. La gloire n'est pas une adhésion confidentielle de spécialistes ; elle est l'expression d'un élan populaire. La vraie gloire est ce souvenir qui se prolonge en échos infinis, fussent-ils déformants, dans l'amour ou dans l'horreur des hommes : celle de Duguesclin ou celle de Barbe-Bleue, celle de saint Vincent de Paul ou celle de Mandrin. Dans chaque secteur, c'est pareillement la longue résonance d'un nom qui est la gloire. On vénère encore Turenne, père du soldat, Napoléon, cher au grognard, Vauban, ménager des hommes : qui donc, hors les historiens, connaît Beribier du Mets qui créa l'artillerie de Louis XIV et Puysegur, le stratège ? On chérit Pasteur ; à peine connaît-on l'œuvre de Claude Bernard. Les grandes œuvres dépassent ordinairement l'appréhension commune. On aime les figures légendaires, d'accès facile. On préfère assurément le bonhomme Franklin, qui n'a pas inventé grand-chose, à Pascal, qui domine de trop haut. Lui aussi donne le vertige, comme les espaces infinis.

Tout est moyen, comme il convient à ce qui s'adresse au grand nombre, dans le choix des thèmes issus du jeu traditionnel, et dans leur interprétation. Et cela encore est un signe des temps : le Moyen Age, la Renaissance, eussent traité des sujets plus dramatiques avec une énergie d'expression plus fière. Voici, parmi tant d'autres, le tableau qui s'intitule *Récréation spirituelle* ; les religieuses jouaient, sur ses cases meublées de sentences, une sorte de jeu de l'oie. On conçoit très bien qu'un tel divertissement, très innocent, servit les fins pieuses ; tous les accidents qu'il comporte rappellent les pièges du malin. Embûches et tentations, erreurs et péchés commandent la contrition : les pénitences prévues par le jeu faisant penser à de plus hautes rédemptions. Mais, on l'observera, ce sont de menus péchés qu'imagine l'éditeur du jeu, des péchés de saintes filles confites en dévotion, des péchés douilletts, ouatés, mollets.

Tel autre jeu, fort joliment gravé, daté de 1640, porte une dédicace à Mme de Rouvil, abbesse de Saint-Julien. De même inspiration, curieusement intitulé *Jeu du Point au Point pour la fuite des vices et la pratique des vertus*, il est toutefois plus réaliste en ses amusantes naïvetés. Le joueur est-il conduit par le sort au mariage ? Il devra séjourner sur la case où l'attendait cet accident : le temps, précise la règle du jeu, *d'acquitter la dîme à son curé*. C'est là descendre à la verticale des hauteurs mystiques. Le jeu du Chemin de Croix, édité vers 1830, s'élèvera-t-il au niveau qu'il est permis de concevoir ? Pas davantage. Le thème, fertile en allusions, en correspondances, en leçons morales, et même, traité pour lui-même, en accents dramatiques, reste étrangement stérile. Il n'est que le prétexte à figurations, d'ailleurs excellentes, de personnages sacrés et de solennités cultuelles. Quel écart entre ces pompes officielles et les estampes médiévales interprétant des sujets analogues, l'*Ars Moriendi*, le *Dict des trois morts et des trois Vifs*, la pathétique *Danse macabre*, échos des « mistères » qui poignaient d'une immense pitié les foules bouleversées !

Mais sur ce point même, le contraste est révélateur. C'est une révolution qui sépare des suites gravées du xv^e siècle cette imagerie, non moins populaire et tout aussi soignée d'exécution. Le vieux langage, le vieux style expriment une émotion directe, humaine, jaillie du cœur ;

l'académisme à la Népomucène Lemerrier traduit le conformisme d'un monde embourgeoisé. Sa polémique même reflète l'esprit démocratique dont l'Église ne s'est pas défendue. Il y a, dans la collection D'Allemagne, un tableau dont le sujet n'est autre que la *Constitution*. La Constitution, comme on l'appelait en 1721, c'est l'ensemble des propositions jansénistes qu'une décision de concile finit par condamner : en ces temps heureux, les conflits en lesquels se heurtaient les passions avaient pour motif une glose évangélique. Le *Jeu de la Constitution* ressortit nettement à la controverse; il est une manière de tract, un instrument d'action et d'influence et, de ce point de vue documentaire et critique, une des pièces cardinales de la collection. On y voit s'opposer les solides raisons qu'on défend à la fragilité de la doctrine adverse; on y relève un appel à la modération qui condamne par corrélation la violence du parti contraire; le sujet même de la discorde y est déclaré « digne des contes de ma mère l'Oye ». Autres indices remarquables du caractère tendancieux du document : avec un irrespect qui n'est pas sans surprendre, les cases normalement réservées aux oies sont occupées par les apôtres, qui, insiste le règlement du jeu, « en tiennent la place ». D'autre part, décorant le chapiteau des deux pilastres qui cantonnent la composition, se voit une assemblée de treize oies mitrées et cravatées d'une croix. Le moyen de contester la signification de ce jeu, dont l'élégante facture favorisa sans doute la diffusion ! La conclusion de son texte explicatif suffirait au reste à l'attester, puisqu'elle annonce la victoire finale des *appelants*, minorité du début, sur les *Acceptans*, dont le grand nombre est la règle, mais qui perdront cette force au bénéfice de leurs adversaires. Où diantre la politique va-t-elle se nicher ?

Mis en garde par un tel exemple, faudra-t-il désormais suspecter de desseins ténébreux ces tableaux d'aspect si bénin qu'a recueillis M. D'Allemagne ? Qu'allons-nous apprendre d'eux ? Voici des jeux à thème littéraire : et depuis Hésiode, nous le savons, « le poète porte envie au poète, comme le potier au potier ». Auront-ils répandu par le monde l'éloge perfide ou l'« éreintement » brutal ? Que peut bien cacher le nouveau jeu des aventures de Télémaque, cette véritable mine d'allusions ? Mais on respire. L'alerte n'est pas suivie d'effet. Télémaque fait paisiblement sur les traces du héros son père, son voyage instructif de brillant élève de l'école d'Athènes.

C'était environ 1814. L'Antiquité régnait dans les lettres, dans l'architecture, dans le mobilier, dans les modes. En même temps qu'une édition complète de Fénelon venait de paraître l'*Anacharsis* de Barthélémy. Érudits et archéologues reconstituaient à force d'analyses et de confrontations une Hellade authentique, jusqu'alors offusquée par son démarquage romain. Une méthode critique s'élaborait. Comment la curiosité passionnée qu'éveillait une telle découverte n'eût-elle gagné la foule ?

Le public ignorait, cela va sans dire, les savants travaux de Winckelmann, les premiers relevés architecturaux des grands monuments grecs, faits par Soufflot et par Huvé, mais on publiait avec succès les comptes rendus des fouilles pompéiennes, et les récits des voyageurs. A l'audition des pièces tirées de l'antique, la foule se pressait. Crébillon avait déjà réveillé le goût d'une espèce de sauvagerie primitive. Après Lekain, Talma tentait d'en évoquer le climat par le costume antique dont l'apparition sur la scène avait d'abord scandalisé. Et coup sur coup, l'on jouait la *Mérope*, l'*Oreste*, le *Catilina* de Voltaire, les *Troyennes* de Chateaubrun, l'*Iphigénie* de Guimond de la Touche, l'*Hypermnestre* de Lemierre, la *Briseïs* et l'*Ajax* de Poincette, dont le « vérisme », comme nous disons aujourd'hui, fait la principale beauté. Tout ceci, de 1743 à 1762, coïncide avec l'établissement du style « à la grecque » : il devait évoluer dans un sens de plus en plus austère, et de plus en plus pédant. Le cénacle des *Penseurs*, élèves de David quelque peu dissidents, postulait un art entièrement dépouillé, purgé des coquetteries

« Pompadour ». Il fallait en revenir à l'étrusque, rude et nu. Et l'architecte des Barrières de Paris, Ledoux, élaborait le style cyclopéen dont il subsiste quelques vestiges. Comment le sentiment public n'eût-il pas subi l'empire de cette massivité grandiose et sans mystère? L'ameublement lui-même s'en inspirait. Les lits et leurs mortiers de veille imitaient les modèles étudiés sur les sarcophages. Les meubles reproduisirent ceux qu'avaient exhumés les fouilles, le bronze remplaçant l'acajou. Et pour conjurer les erreurs archéologiques, on consultait l'*Anacharsis* et le *Télémaque*. Le rapport de causalité qui lie le succès de ces ouvrages à la publication du *Jeu du Télémaque* vers 1814 est direct et certain. Sans doute l'histoire du goût français n'avait-elle pas besoin de ce document nouveau : il n'en a pas moins sa valeur. En cette matière, il n'est rien de surrogatoire.

C'est encore une actualité qui explique l'édition du jeu de *Cendrillon*, paru vers 1812. Une féerie avait, deux ans auparavant, remis en vogue le joli conte de Perrault. Un succès théâtral a toujours été l'occasion d'une mode : ainsi le *Panurge* de Grétry déterminait-il, non seulement certaines formes vestimentaires, témoin les chapeaux clabauds, mais tout un ornementation du mobilier. L'Histoire générale a moins bien inspiré les éditeurs des Jeux de l'Oie. D'où vient qu'en somme cette richesse n'ait pas été mieux exploitée? Celle de la Grèce fournit, vers 1815, le thème d'un jeu, celle de Rome en fournit trois, dont les deux premiers parurent la même année 1773 et l'autre vers 1810, la chronologie des Rois de France une dizaine. La suite des grands événements eux-mêmes se résume en trois ou quatre tableaux. L'esprit de polémique aurait-il fait défaut aux Français? Car le passé, perpétuel renouvellement des mêmes illusions, des mêmes déboires et des mêmes fautes, est singulièrement fertile en allégories, et le public singulièrement habile à saisir le sens actuel d'apologues placés en les temps reculés. Or, quelque attention qu'on apporte à détecter des allusions dans les vignettes du *Jeu de l'Histoire de France*, publié par Basset en 1837, il faut se résigner à n'en trouver aucune.

Ce beau document n'en est pas moins révélateur. Il atteste l'immense curiosité du Moyen Age qui s'était emparée du public. On remarque en effet, la disproportion numérique des images relatives aux deux fractions de notre histoire : le Moyen Age et les temps postérieurs à la Renaissance : des 63 cases du jeu, 52 représentent des actes antérieurs à François I^{er}. Le xvi^e siècle obtient quatre cases, le règne de Henri IV, une, celui de Louis XIV, une autre. Par contre les plus minimes incidents de l'ère médiévale, le meurtre de Childéric III, la répudiation d'Ingeberge, le couronnement de Louis le Bègue, sont élevés au niveau d'événements cardinaux. Erreur d'optique historique? Intention critique? En aucune manière. L'étrange déséquilibre, la démesure frappante de ces commémorations décèlent simplement le vif intérêt qu'en 1837 on portait aux choses du Moyen Age.

N'oublions pas qu'il se manifesta dès la fin du xviii^e siècle. Il n'est nullement apparu subitement à l'époque romantique, associé aux poèmes allemands : le romantisme lui-même dominait depuis longtemps les esprits : de l'*Ossian*, Napoléon n'avait-il dit qu'il lui faisait oublier Homère? Le goût gothique s'était manifesté dès 1786 dans le décor de l'hôtel du « ci-devant Beaujon ». En 1790, HARRY avait construit, rue Pigalle, une maison en forme de chapelle ogivale; en 1795, Brunau suivait son exemple en élevant, faubourg Saint-Honoré, la maison Fortin, à décor gothique. Bientôt s'élaboraient le style « troubadour » et l'ornementation « à la cathédrale ». Mais ces symptômes annonçaient une rénovation profonde des idées. En fait, les archéologues venaient de découvrir un art non moins méconnu que l'était encore, à la fin du xviii^e siècle, celui de la Grèce. Trois siècles de classicisme avaient recouvert l'œuvre du génie proprement national, aussi bien dans les lettres que dans les arts. Il avait fallu l'initiative trop oubliée d'Alexandre Lenoir, abritant pendant la Révolution dans son musée des Monuments

Français les témoins d'un passé suspect pour que s'en révélât aux esprits objectifs l'admirable originalité. « Je me rappelle encore, écrira Michelet, l'émotion, toujours la même et toujours vive, qui me faisait battre le cœur quand, tout petit, j'entrais sous ces voûtes sombres, et contempais ces visages pâles... Que d'âmes ont pris, dans ce musée, l'étincelle historique, l'intérêt des grands souvenirs, le vague désir de remonter les âges ! »

Peut-être le *Génie du Christianisme* est-il sorti de ces muets colloques. Par ce chef-d'œuvre, si neuf, en 1802 Chateaubriand inaugurerait l'ère moderne. Il éveillait la passion des études historiques et le respect des ruines, non plus comme au temps d'Hubert Robert pour le pittoresque, mais pour la valeur documentaire. En 1810 Alexandre de Laborde et le comte de Montalivet obtenaient, arrachaient des pouvoirs publics la réglementation conservatoire qu'en 1833, Montalembert par sa courageuse *Lettre sur le Vandalisme*, fera renforcer : Guizot, lui-même historien, grand historien de la civilisation médiévale, instituera en 1835 le Comité des Travaux Historiques, avec lequel, deux ans plus tard, la Commission des Monuments historiques partagera la lourde mission de sauvegarder le patrimoine architectural et technologique français. Dès 1825, l'intelligente vulgarisation du baron Taylor, puis les savants défrichements scientifiques des Vitet, des Arcisse de Caumont, des Émeric David, précédant Viollet-Le-Duc et Mérimée, avaient initié le public à la résurrection d'un art qui éveillait en lui de lointaines résonances. Amédée Thierry publiait en 1828 son *Histoire des Gaulois*. Son frère Augustin Thierry préparait ses *Récits des Temps mérovingiens*. En 1831, une voix retentissante réveillera brusquement tout ce passé qui surgira dans sa diversité, haut en couleur, spontané, prompt à l'émotion comme à l'action, dans le décor magnifique de *Notre-Dame de Paris*. « De l'histoire sans le roman », disait Hugo de son chef-d'œuvre : c'en est le roman qui remua la foule : l'histoire n'y avait pas suffi : mais il habitua les esprits à l'objet même qui l'avait inspiré. On va s'intéresser à l'histoire pour elle-même. A ce goût répondra le jeu que publia Basset en 1837. Il n'a rien d'un apologue ou d'une fiction romanesque : c'est une énumération didactique de faits historiques.

Beaucoup plus limités sont les autres thèmes de cette catégorie. Ils n'en déposent pas moins des tendances du moment. En 1835, coup sur coup, se sont imprimés deux jeux : celui du « Grand Homme », chez la Vve Turgis et, chez Langlumé, celui de la *Vie de Napoléon*, dont M. D'Allemagne possède une épreuve. Aucun événement contemporain n'explique leur publication ; l'Empereur était mort en 1821, le Retour des Cendres s'effectuera seulement en 1844. Les incidents qui pensèrent opposer la France à l'Angleterre, tels que l'affaire Pritchard se produiront après 1835. Mais la nation, cruellement humiliée en 1815 et qui aspirait à recouvrer la grandeur qu'elle avait connue, associait à son réveil militaire, à ses premiers succès en Algérie, le souvenir prestigieux et symbolique du chef qui l'avait conduite à la gloire. Les officiers réformés, les « demi-soldes », pour la plupart encore jeunes, amers, agressifs, professaient avec intransigeance leur culte de l'Empereur, que Louis-Philippe, soucieux d'asseoir la monarchie constitutionnelle en lui ralliant ces opposants, affectait de partager. La Couronne avait besoin d'hommes de guerre : aussi bien les instruments de propagande que laisse paraître sa censure célèbrent-ils la science militaire, le courage personnel, la diplomatie d'autorité de Napoléon, voire sa politique intérieure axée, comme celle des Rois, sur l'adhésion populaire. Un piège était tendu sous les pas de l'éditeur : la politique religieuse de Napoléon s'était montrée nettement gallicane. Mais une remarquable inadvertance a fait oublier à Langlumé la captivité de Pie VII à Fontainebleau, de même que l'incident du couronnement.

On peut s'étonner de l'absence de jeux à caractère commémoratif qui fussent contemporains de l'événement, pendant la période révolutionnaire et impériale, alors que l'infaillible érudition de René Poirier signale quatre tableaux de la formule traditionnelle parus entre 1806

et 1815. Car le jeu classique, *renouvelé* (sic) *des Grecs*, s'est constamment réédité, de faibles variantes marquant ses versions successives. L'on sait même de beaux meubles anciens dont le dessus de marqueterie présente le dispositif originel avec ses oies jalonnant le cheminement des joueurs : la célèbre collection Doucet comportait une table ainsi décorée, œuvre de Denis Genty, lequel avait pris la maîtrise en 1754 et mourut en 1762. On trouve seulement un *Jeu de la Révolution française*, daté de 1791, intéressant document publié rue des Mathurins, à Paris, sans nom d'éditeur. Il exprime ouvertement les sentiments du Tiers, hostile tout d'abord aux Parlements de province, organismes de police autant que d'administration, cordialement détestés pour ces deux raisons : ces assemblées, résumées par quatre volatiles en robe rouge ou noire, occupent, dans le tableau, la place réservée traditionnellement aux oies : l'intention caustique est indubitable. Moins significative est l'énumération, case par case, des actions évoquées, encore qu'on y trouve entérinées certaines conquêtes auxquelles nous n'attachons plus beaucoup d'importance, mais que nos pères, eux, jugèrent essentielles. Ainsi la case 3 annonce-t-elle l'affranchissement de la chasse : c'était un des vœux les plus pressants et les plus unanimes des cahiers du Tiers. La libération générale du travail sera sur le même plan que la sécularisation des biens de main-morte. Une analyse minutieuse de ces vignettes, facilitée par le relevé descriptif qu'a fait d'elles M. D'Allemagne, nous révélerait les principales directions des idées populaires avant la grande crise de 1793.

Hormis la satire des Parlements provinciaux, aucun accent caricatural ou violent ne trahit la division intestine qu'allait aggraver l'affaire de Varennes. Celle-ci même, de l'arrestation de la famille royale au retour à Paris, est présentée comme une anecdote, objectivement et sans passion. Pour la raillerie des « rats de cave » précipités dans un puits, ou celle du clergé réduit à la besace, depuis le Moyen Age ce sont là les objets classiques de l'ironie populaire. La France de 1791 était encore euphorique. Le ton ne s'échauffera, semble-t-il, qu'un peu plus tard ; deux jeux de *La Poule au Pot*, édités l'année suivante, rappellent à Louis XVI la bonne administration de son ancêtre. Ce sont des espèces de pamphlets. Les jeux allégoriques ou même figuratifs à caractère historique ne reparaitront qu'en 1814, pour commémorer un des événements les plus singuliers des annales de Paris, son occupation par les Cosaques.

Pour la première fois depuis les grandes invasions barbares, la France voyait camper sur son territoire les hordes des rives cimmériennes. Mais celles-ci ramenaient et consolidaient la contre-révolution. Elles étaient les alliées du roi légitime, contre la nation révolutionnaire, terrassée. L'autorité recouvrée par les monarchistes ne pouvait que ménager les agents de leur restauration. En ces conditions, ce n'est pas la relative modération du portrait des occupants dans le jeu qui les représente, c'est la vigueur de sa critique qu'il y a lieu de noter. Le mépris du peuple civilisé pour le barbare s'y manifeste à dix reprises : le tableau montre le Cosaque maraudant, forçant les portes pour voler, détraquant les prisonniers, dépouillant les blessés, ravissant même une jeune fille. Ce n'est certainement pas là le certificat de bien vivre que s'honoraient de recevoir, à l'étranger, les armées de la République. Le *Jeu des Cosaques*, tout publié sous l'occupation russe, apparaît donc nettement comme une protestation populaire contre la loi de la force.

A la vérité l'actualité politique, sous l'Empire comme sous la Terreur, avait été pour les éditeurs, un terrain dangereux. Les nouveautés qu'ils publièrent en ont en effet prudemment évité les abords. Ce sont des thèmes généraux et purement anecdotiques, monuments, enseignes, cris de Paris que traitent les jeux publiés entre 1803 et 1815. De cette catégorie, celui des « Monuments » est le plus inoffensif. Il n'en est pas moins intéressant pour nous. D'une excellente facture, il nous présente un Paris de 1810 fort complet, dont cent quarante années de destruc-

tions stupides et de constructions horribles ont dénaturé la physionomie. Le caractère d'unité qui devait à la prédominance dans l'architecture d'une échelle, d'une proportionnalité, d'un rythme communs ou de faible écart, s'est trouvé détruit par l'abominable prétention des architectes du XIX^e siècle de se distinguer. Le caractère incohérent, désordonné, décousu, grimaçant de toute cette bâtisse avide de trancher sur le voisinage, cette négation du goût, de la raison, du style, de la paix spirituelle, s'accusent avec une force étonnante par le contraste que nous offrent ces représentations du Paris monumental ancien, toujours calmes et claires.

On n'en considère qu'avec plus d'intérêt les images des édifices disparus, les fontaines des Saints Innocents, de la place de la Bastille, du Grand Châtelet, des Invalides, le Château-d'Eau, le théâtre Italien, le vieil Hôtel-Dieu, la Barrière de la Gare, la Halle aux Blés, Sainte Pélagie; il n'est jusqu'à l'Obélisque du Pont-Neuf et les Bains chinois qui n'aient apporté leur contribution pittoresque à l'aspect du vieux Paris. D'autres monuments ont été modifiés, qui n'ont pas toujours gagné au change : ni la fontaine de la place Saint-Sulpice, ni le monument de la place des Victoires ne sont aujourd'hui ce que le jeu de 1810 montre qu'ils étaient : On peut en regretter la simplicité. Sans doute, le graveur de ces jolies vignettes n'a pas entendu nous donner une leçon de style : son trait cursif, son croquis résumé, vont au plus court. Il nous dit cependant très bien ce qu'il a vu. Avec un sens fort juste de l'effet, peut-être simplement conduit par l'expérience, par l'habitude de voir des formes architecturales heureuses, il place chacun de ses motifs dans la situation la plus propre à suggérer son échelle, son rapport avec l'extérieur. Il était certainement sous l'influence esthétique du grandiose codifiée par Ledoux : il n'en pouvait aller autrement. Il se montre donc sûr et compréhensif dans l'interprétation des architectures nouvelles. Par contre, il est étrangement vague, approximatif et superficiel en traçant, de mémoire ou d'après un croquis expéditif, la façade de Notre-Dame.

La censure accueillait avec bienveillance des publications aussi peu suspectes. Il en allait de même du *Jeu des Enseignes*, un des plus intéressants, du point de vue documentaire, qui soient dérivés du type traditionnel. Il est, par bonheur, un des plus copieux, comportant quatre vingt-dix cases : toute la physionomie de Paris de 1803. Mais les enseignes n'y sont plus remarquables que par leur texte. C'en était fait, depuis vingt ans, de cette extraordinaire végétation dont le vieux musée Carnavalet, avant qu'il fût devenu académique, rassemblait les spécimens : Gabriel de Sartine, lieutenant de police de Louis XVI, avait mis bon ordre à leur prolifération. Les enseignes de tôle découpée, de bois taillé, de fer battu, étaient auparavant si grandes, grosses et lourdes qu'elles obscurcissaient les rues, par elles-mêmes étroites, et menaçaient, par grand vent, la sécurité des passants. Elles avaient, témoigne Sébastien Mercier, « un volume colossal et en relief (*sic*). On voyait une garde d'épée haute de six pieds, une botte grosse comme un muid, un éperon large comme une roue de carrosse, un gant qui aurait logé un enfant de trois ans dans chaque doigt, des *testes* monstrueuses, des bras armés de fleurets, qui occupaient toute la largeur de la rue... quand le vent soufflait, toutes ces enseignes devenues gémissantes, se heurtaient et se choquaient entre elles, ce qui composait un carillon plaintif et discordant, vraiment incroyable pour qui ne l'a pas entendu ». C'est cet étrange orchestre que bâillonna M. de Sartine. Le pittoresque y a perdu. L'art décoratif aussi; car la nécessité qui s'imposait aux enseignes de se faire lire de loin, nettement, avec esprit, déterminait l'élaboration d'un véritable style simple et vigoureux analogue à celui de l'affiche.

De l'affiche, mais aussi de l'étalage. L'écart n'est pas des plus grands qui sépare l'enseigne classique du mannequin moderne en tige de fer coudée, silhouette à peine cernée laissant à l'imagination du spectateur le soin de terminer l'indication qu'elle esquisse. Et les *Pandores* dont parlera plus en détail René Poirier, poupées de bois ou de son, sur le corps simplifié desquelles

s'en allaient hors de France, fût-ce à travers les lignes ennemies, en vertu d'un remarquable privilège, les modes parisiennes; et les « Sidonies » des perruquiers, coiffées au goût du moment, ressortissent au même formulaire esthétique que les figures d'enseigne des marchandes de frivolités.

La rue de Paris, en 1803 encore, avait d'autres particularités originales que ses boutiques. Une faune particulière l'animait qui, depuis le Moyen Age, s'annonçait par ses appels, de texte et de modulation consacrés par une longue tradition. On imagine volontiers qu'en ces villes resserrées sur elles-mêmes et piquetées de jardins, chaque maisonnée formait une communauté complète; il n'en était rien. Nombre de besoins ne pouvaient être satisfaits que de l'extérieur. L'eau manquait : le porteur, escorté des deux seaux accrochés à sa palanche, pièce de bois courbe qui emboîte les épaules, ou bien à l'appareil reproduit plus loin, d'après Vernet, par l'habile et scrupuleux crayon de Jean Kerhor, le porteur montait à domicile, moyennant six liards, la « voie » tirée aux fontaines ou bonnement à la Seine. Le lait, la marée, les produits maraîchers venaient de loin. On les signalait par des cris. Dès le XIII^e siècle, Guillaume de la Villeneuve faisait des *Crieries de Paris* le sujet d'un poème. Environ 1660, un texte de même nature attestera la longévité de ces coutumes populaires. Imprimé à Troyes, reproduisant, très fautivement, un document d'un siècle antérieur, on le connaît par la réédition qu'en a faite Paul Lacroix dans son précieux *Paris ridicule et burlesque*. L'estampe n'a pas été moins diligente à recueillir ces traits de la vie parisienne. L'Arsenal en conserve une suite, du XVI^e siècle. Abraham Bosse, Pierre Brebiette, Callot, Larmessin, Nicolas Cochin, Bouchardon, gravé par Caylus, Carle Vernet, ce Marlet qu'étudie ici Mlle Juliette Niclausse, identifieront tour à tour les sonorités que « lançait par-dessus les toits » l'organe aigu des gagne-petit et qu'harmonisera finalement le musicien de *Louise*. Il n'est jusqu'au tissu d'ameublement qui n'y ait trouvé son décor : dans la succession de Catherine de Clèves, duchesse douairière de Guise, veuve de Henri de Lorraine, qui mourut en 1633, figurait une tenture de satin de Bruges blanc où, note l'inventaire, « sont représentés les cris de Paris ».

La collection D'Allemagne possède un jeu « bruiant » de cris de Paris, qu'édita Basset en 1800, d'après un original de 1795 et sa réplique de 1805 : il apporte une contribution substantielle à l'histoire de ce curieux sujet. Il nous montre, par exemple, la laitière de Gonesse arrivant, chargée d'une hotte où s'échafaudent plusieurs pots. Elle s'annonçait impérieusement : « C'est la laitière, allons vite ! » Deux siècles auparavant, Perrette parlait autrement : non moins fermement, mais en un langage plus direct : « Ça ! tost le pot, nourrices ! » clamait-elle. Il y eut évidemment succession des deux formules. L'énergie du vieux texte n'eût plus été comprise à la fin du XVIII^e siècle. A la vérité, les cris dont résonnait le ciel de Paris étaient plus curieux par leur tonalité, que par leur sens. Rares sont les formules qui contiennent une espèce de philosophie : la plupart se bornent à signaler le passage du praticien : « Bouquets pour Margot ! » crie la fleuriste ambulante. « Ciseaux, couteaux à repasser » annonce le rémouleur. La fripière, coiffée de plusieurs chapeaux d'homme était certainement plus pittoresque sous cet accoutrement que par son mélancolique « habits à vendre ? » Il en va de même aujourd'hui.

Par contre les marchands d'alphabets ouvraient d'amples perspectives : « Beaux A.B.C. en parchemin, chantonnaient-ils : le premier livre des docteurs ». Et les bouquetières allaient psalmodiant un verset qui n'est pas plus sot qu'un autre :

*A mon pot d'œillets
Il est plantureux
Pour faire bouquets
Pour les amoureux.*

« Excellent vin de Bourgogne, qui rougit la trogne » recommandait le « sacavin ». « Les éguilles pour les femmes et les filles » offrait le mercier itinérant, et le marchand de jouets donnait à ses jeunes clients une première leçon de tactique :

*Pleurez, pleurez, petits enfans,
Vous aurez des moulins à vent.*

Voilà d'agréables exceptions dans la banalité des cris du gagne-petit. Deux traits en caractérisent la primitive éloquence : d'une part sa bonhomie; d'autre part l'instinct verbal qui s'y manifeste. Un obscur sentiment d'art induit les marchands ambulants à *composer* leur appel. Ils le riment, du moins par le son. Ils le scandent suivant un certain rythme ordinairement pair. En somme ils obéissent à l'impératif psychologique que Baudelaire a si fortement défini : *l'immortel besoin de monotonie et de symétrie*. Mais ils ne le savent pas, et cela vaut mieux ainsi, car ils feraient de la littérature. D'ailleurs, cette bigarrure haute en couleurs de la rue parisienne s'est éteinte. Les derniers ambulants sont rarement pittoresques. Le magasin, grand et petit, voire l'éventaire réglementé de Crainquebille ont tué le gagne-petit, réduit à la sauvette. La verve comique de la rue souffre de cette promotion bourgeoise. Il faut parcourir les marchés de quartier pour y saisir au vol ces reparties instantanées et saisissantes qui sont le sel de la langue populaire. Il y aura là, pour les éditeurs de jeux de l'oie nouveaux un fonds inépuisable.

Fort judicieusement, leurs devanciers ont tiré, d'une autre mine, la mode, un parti qui dépasse aujourd'hui l'importance qu'eux-mêmes lui pouvaient prêter. Ce sont d'authentiques documents comparatifs que ces jeux sur le tableau desquels voisinent, fort exactement dessinés, les coiffures, les vêtements, les atours au goût du jour. On en est à déplorer que, découragés par le volume de la matière, les éditeurs se soient résolus à choisir entre les modèles : de quel prix en serait l'encyclopédie ! Et quels horizons pour le rêve ! Mais la règle du *Jeu des Modes Françaises*, imprimé pour Sayer, de Londres en 1780, se résigne à n'évoquer qu'une « faible partie des coëffures inventées depuis environ trois ans... parce qu'au lieu des soixante-trois cases qui composent ce jeu, il en aurait fallu près de mille si on avait prétendu n'en exclure aucune des inventions relatives aux ajustemens du sexe qui fait le bonheur et l'agrément du monde ». On savait dire les choses. Il est impossible de mettre plus de grâce à consoler le joueur des accidents qui vont troubler son cheminement : les dés conduisent-ils à la case numérotée 22 ? La règle banale le condamne à rester deux coups sans jouer. Mais comment le regretterait-il ? On va loger dans la case fatidique la Petite Maîtresse : le joueur, on ne dira plus malchanceux, « s'y attardera à lui conter fleurette pendant que chacun jouera deux coups. » Dans la case 33, c'est l'Élégante qu'il rencontrera : le même retard le punira de séjourner près d'elle. Atteint-il la case 50 ? Il s'arrêtera pour « dire des riens » à la Pimpante, et n'y sera supplanté que par un autre joueur. Mais un incident plus grave menace sa sécurité. Le sort le conduit-il à la case 59 ? C'est une Nymphe tirant son bas sur « une jambe faite au tour » qu'il y surprend. « Il paiera quatre jetons pour ce plaisir » mais recommencera la partie.

Et, derechef, c'est la revue des ajustements de tête qu'il va passer : chapeaux minuscules perchés sur un himalaya touffu, plumets jaillissant d'un ballon, panaches monumentaux, « poufs au sentiment » formés d'un coussin de crin, de masses de gaze et de cheveux d'emprunt, mêlés aux mèches naturelles et supportant les accessoires les plus inattendus, poupées, fleurs, légumes, volatiles rares, selon les préférences de l'élégante qui s'en parait. Or, c'est à partir de 1775 qu'apparaît dans la coiffure féminine, cet extraordinaire caprice. Le règne de Louis XV avait, jusqu'à son déclin, observé une certaine simplicité. Mais l'influence d'une bourgeoisie fort coquette et non soumise aux règles du cérémonial officiel, peut-être aussi l'exemple des

modes anglaises alors extrêmement fastueuses, témoin les portraits de Gainsborough et de Reynolds, allait déchaîner les génies de la fantaisie. Tout d'un coup règnent en profusion les modèles inédits, souvent exquis, quelquefois saugrenus, toujours ingénieux, féminins, merveilleusement adaptés à la grâce physique de la personne. La duchesse de Lauzun parut un jour à la cour coiffée d'un pouf que toutes jugèrent « délicieux ». La comtesse d'Adhémar le décrit en ses *Souvenirs* : « Il offrait tout un paysage en relief : une mer agitée, des canards nageant sur ses bords, un chasseur à l'affût prêt à les coucher en joue; sur les sommets, un moulin dont la meunière se faisait courtiser par un abbé, et dans le bas le meunier conduisant son âne ». Par quel miracle une jolie femme est-elle encore plus jolie, en un tel équipage? N'est-ce pas sa volonté d'être belle et de plaire qui la rend plus émouvante et plus charmante encore? On cherche en vain des coiffures aussi surprenantes en la suite des soixante-trois chefs-d'œuvre du jeu de 1780. Mais l'éditeur n'avait pas d'imagination; c'était une manière d'érudit. Il prend son sujet très au sérieux. C'est pourquoi nous lui devons beaucoup.

Langlumé, publiant le ravissant *Jeu des Costumes des Dames Françaises* n'est ni moins précis ni moins fidèle. Le tableau qu'il dresse est d'un vif intérêt documentaire. On y relève une amusante particularité. Habilement, le Sayer avait éludé le problème de la figuration des oies; ce sont des effigies féminines en pied qui séparent les suites d'effigies en buste. L'attention dispersée, absorbée par les vignettes et les coiffures, se détourne de ces importuns volatiles. Langlumé, lui, l'attire sur la solution qu'il a trouvée. Ce sont des figures masculines qu'il utilise pour scander la marche de son jeu. Elles occupent donc la place des oies. On n'est pas sans en sourire. Mais un ensemble de détails, plus importants, attendu leur caractère chronologique, appelle un examen critique plus sévère.

Les modes qu'introduit l'éditeur en son tableau nous apparaissent d'emblée comme tout à fait nouvelles : c'est la collection de l'année. La cour de Louis XVI avait jusque-là porté ces robes dont un système ajusté sur les hanches, le panier, déterminait un ample rebondissement, accusé par des falbalas brodés. En 1786, le *Cabinet des Modes* signalait une véritable révolution du goût, sans d'ailleurs en indiquer les causes qui sont l'expansion de l'anglomanie, et celle de l'humanisme de Rousseau, que venait d'exhausser la publication des *Confessions* en 1782. La mode tourne à la saine simplicité. Les paniers sont abolis, les robes à traîne démodées. C'est est fait des polonaises, des circassiennes, des chemises à la Reine, des justes à la Figaro, des caracos, des robes à la Suzanne. Les femmes adoptent une sorte de redingote masculine, complétée par le chapeau de castor, la cravate et les deux montres. Or, aucun modèle de cette sorte ne figure dans le tableau de Langlumé. Sans exception, les robes qu'il publie comportent la taille haute et la jupe lâche, que l'on considère communément qui régnaient en 1795. En 1795 seulement.

Nombre des figurines qui voisinent ici portent le *shall* à l'anglaise, mode qui semble apparue sous le Directoire, et dont l'insistante représentation atteste la nouveauté. Le shall se portait flottant, couvrant négligemment les épaules et tombant simplement par devant. Il est donc une autre chose que l'écharpe de 1788, croisée dans le dos pour revenir se nouer par devant, laquelle l'avait précédé. Détail à noter : l'un des shalls représentés ici, le n° 41 — est dit « égyptien ». La vogue de l'Égypte n'a certainement pas pour origine les absconses recherches de Champollion. Elle date de l'expédition de Bonaparte, en 1798. Autre détail : la toilette féminine occupant la case de départ est un « spincer ». Or, le *spencer à l'anglaise*, courte veste à manches, n'est connu du *Journal des Modes* qu'en 1799. Les habits des hommes ne sont pas moins insolites : *garriks* anglais, chapeaux hauts de forme et massifs, et ce curieux bicorne à coiffe haute et longues pointes appelé chapeau russe que rien ne permettait de penser qu'on

eût porté avant le Directoire. Voilà une étrange accumulation d'indices. L'hypothèse d'un parachronisme n'est pas à retenir. Il eut été possible, à la rigueur, que le jeu de Langlumé eût enregistré quelque détail vestimentaire encore inconnu des grandes gazettes spécialisées; un détail, soit. Mais pas une mode entière. Ce très beau document daterait de 1796. Soit. Mais au plus tôt.

Le *Jeu des Modes* s'adressait aux grandes personnes. Celui des *Écoliers*, édité par Jean vers 1810, est fait pour la jeunesse. Il représente les vicissitudes de la condition scolaire : études qui ne s'effectuent pas sans peine, exercices mondains et militaires, jeux variés qui paraissent occuper une part notable de l'activité des élèves, sanctions assez dures de leurs fautes : exhibition du coupable coiffé du bonnet d'âne, cachot et finalement exclusion. On est quelque peu surpris du ton badin, satirique même qui singularise ce document : la formation de la jeunesse est une chose grave. Le *Jeu de la Civilité* qui paraîtra vers 1815, teinté d'esprit confessionnel, est évidemment beaucoup plus soucieux de pédagogie réfléchie. Il se garde de railler les usages et même les routines, redoutant d'éveiller l'insidieux esprit de critique et de scepticisme. C'est un véritable traité d'éducation puérile et honnête; aussi bien les préceptes de bonne tenue, que les vieux ouvrages appelaient « le maintien » en occupent-ils, mis en action par d'aimables saynettes, nombre de cases. Un garçon bien élevé n'aura pas l'air, en marchant, de compter ses pas. Il n'ira pas balançant ses épaules, ni sautillant, mais non plus sur la pointe des pieds; se promener les mains derrière le dos « n'est pas honnête ». Marcher les bras pendants fait niais, les épaules voutées fait laid, le chapeau « sur le coin de l'oreille » fait indécent. Remuer ses pieds quand on est assis est « incivil »; pareillement de poser ses poings sur ses hanches « comme les poissardes ». Il ne convient à l'homme bien élevé ni de croiser ses jambes l'une sur l'autre, ni de souffler sur sa soupe : il attend qu'elle ait perdu sa chaleur. Comment ces conseils rappelés par le jeu, confirmant ceux que répétaient inlassablement les précepteurs, n'eussent-ils pas laissé dans les jeunes têtes une empreinte profonde?

Mais les belles manières ne suffisent pas à former un honnête homme; il y faut joindre le savoir. Basset s'en préoccupe; il publie en 1814 le *Jeu instructif des Merveilles de la Nature et de l'Art*, bon travail de vulgarisation. De ces merveilles du monde qui s'élèvent à soixante-trois, le choix, bien qu'inégal, n'est pas absolument mauvais. C'est la commune mesure, l'instrument de calcul et d'appréciation de l'intérêt relatif qui manque. Les grottes de Fingal et d'Antiparos, les chutes du Niagara, sont assurément de grandes et superbes singularités physiques. Une aurore boréale, un phénomène sismique n'ont tout de même pas ce caractère. La grande Pyramide, la Tour de Canton, le Colisée, sont des chefs-d'œuvre du travail humain. Mais bien d'autres monuments insignes les égalent au moins, auxquels l'éditeur substitue d'agréables constructions d'un mérite plus ordinaire. Du moins le choix des sujets suggère-t-il des réflexions critiques, et c'en est assez pour remplir en partie le programme qu'on s'était donné. Basset fut moins bien inspiré quand l'année suivante, il publia son *Jeu instructif des Peuples et Costumes des Quatre parties du Monde*; la gravure en est fine, la coloration délicate, les thèmes amusants. Les récits des voyageurs et leurs témoignages graphiques ont inspiré ces jolies vignettes, mais on sait ce que valent ces dépositions : l'incertitude des notions générales et l'inexactitude des relations elles-mêmes privent le document de toute valeur pédagogique. Dans la notice qu'il consacre à cette pièce de sa collection, M. D'Allemagne en a relevé les erreurs; il en est d'énormes. Au lendemain du succès de l'*Anacharsis* ne place-t-il pas la Grèce en Asie? A la vérité, pour nous, ce sont de telles bévues qui font le prix de ces publications : nous ne leur demandons pas des informations scientifiques, mais l'écho de ce qu'on croyait et qu'on répandait au début du XIX^e siècle.

Basset n'avait pas à craindre de telles méprises en publiant son *Jeu universel de l'Industrie humaine*, aussi physionomique dans le détail des actions représentées qu'adroitement gravé. Trait caractéristique de l'esprit du temps, aucune hiérarchie n'y distingue les occupations des hommes. Sans doute, aujourd'hui, composant un tableau de cette nature, y placerions-nous le mécanicien, le vernisseur, l'électricien, sur le même plan que l'ingénieur et l'artiste. Ce sont là, en effet, des valeurs sociales égales, si leur valeur spirituelle est inégale. Mais nul ne s'aviserait de faire voisiner, comme le fait Basset tout naturellement, l'astronome, le médecin, l'architecte, l'imprimeur, le chimiste, le musicien, le laboureur, avec le baladin de carrefour, l'homme-orchestre, Polichinelle et l'arracheur de dents. Sans doute, cette Babel de situations offre-t-elle une image de la vie réelle, mobile et diverse, indifférente aux hiérarchies inventées par les hommes : mais c'est là une philosophie bien haute. Plus vraisemblablement faut-il discerner dans ce curieux nivellement par le bas des industries humaines l'aveu naïf du mépris en lequel restait tenue l'activité professionnelle, fût-elle transcendantale, dans une société qui, récemment encore, « n'avait pas besoin de chimistes ».

Elle appréciait, par contre, l'homme de lettres : peut être parce que l'écrivain donne la forme aux aspirations plus ou moins confuses qui l'animent, qu'il l'éclaire sur elle-même et souventes fois exalte en les objectivant ses émotions. On sait la puissante influence de Jean-Jacques sur les mœurs de son temps, celle de Beaumarchais sur l'état d'esprit public, celle de Voltaire enfin, sur la conscience universelle. L'un des jeux que reproduit ici M. D'Allemagne, daté par la mort du grand homme en 1778, est un curieux hommage à sa gloire. Ce *Jeu de la Vie humaine* se joue sur quatre-vingt-quatre cases, nombre des ans que vécut le poète. C'est une suite de physionomies d'expression et de types humains, peut-être suggérée par l'apparition de la *Physiognomique* de Lavater en 1775, laquelle souleva des débats passionnés. Mais le distrait, le studieux, le malin, le bourru, l'ambitieux, qui sont des caractères y coudoient l'auteur tragique, le prosateur, l'historien, le romancier, le poète, l'orateur, l'auteur comique, le « dramatisé », le géographe, le philosophe, le savant, le satirique, promu à cette dignité, voire le célibataire, qu'on ne savait pas qui constituât une forme de tempérament. Sont-ce les multiples aspects de la carrière de Voltaire qu'a voulu rappeler l'éditeur ? Et cette variété des tendances psychologiques qu'il énumère signifie-t-elle le domaine immense que parcourut son observation ? Le graveur, lui, n'a pas laissé de consulter aussi les modèles contemporains : de notables réminiscences des « mises en place » de Chardin, de Latour, d'Aved, de Greuze, de Raphaël Mengs se discernent sous l'apparente liberté de ses vignettes. Mais il n'y avait alors là rien d'incorrect. Le démarquage de l'œuvre d'autrui n'était nullement illicite. Aussi bien l'une des vignettes — la 51^e — du *Jeu de la Fortune* qu'édita Basset, vers 1812 reproduira-t-elle sans vergogne le Prud'hon fameux, *la Justice et la Vengeance divine poursuivant le Crime*, exposé en 1808 avec un éclatant succès. Ce jeu de la Fortune, à la vérité, n'est point des mieux équilibrés ; il n'en est pas moins des plus intéressants pour les amusantes saynettes qui en occupent les cases.

Est-ce l'esprit moralisateur qui suggérait à Jean, vers 1805, une charmante mise en vignettes des *Fables de La Fontaine* ? Plutôt la recherche d'un thème général où la censure impériale ne trouvât rien à reprendre : on est surpris, en effet, du caractère anodin des images, d'ailleurs soignées, qui forment le jeu. Mais peut-être Jean qui était sûrement homme de goût était-il aussi paisible. C'est à lui qu'était dû le *Nouveau jeu d'Histoire naturelle* de 1786, de fort belle exécution, et des moins chargé d'intentions polémiques. Du tigre au chat domestique, de l'hyène au rat, la faune classique y défile. Pour piquer l'attention, l'éditeur a seulement recherché des figures d'animaux rares : tamanoirs et carajous, isatis et cabieris, ancouberts

et ratels, unaux et moriaux, nagors et palatouches, hôtes de la ménagerie royale peu familiers au Français moyen, en dépit de l'*Histoire naturelle* de M. de Buffon, que justement on publiait. C'est encore Jean qui produira, en 1809, le très *Joli Jeu des Fleurs*, un des joyaux de la présente collection. Par quel symbole y remplacer les oies ? Développer en « gros plan » l'image de la fleur choisie, comme il avait fait celle des animaux du jeu précédent ? Jean eut une idée charmante : il jalonna le jeu de corbeilles de sensitives, taillées en pyramide. Ce choix est symptomatique. La tourmente politique, les guerres, la misère, n'avaient pas détourné de son orientation romantique la « sensibilité » du XVIII^e siècle : l'âme humaine est ainsi faite qu'elle ne retient des événements qu'une impulsion dans son propre sens. Elle n'examine pas les contingences pour obéir à leur loi, mais pour prendre conscience des réactions qu'elles provoquent en elle, et se manifester. Jean aurait pu chercher, pour signaler les accidents classiques du jeu, les fleurs qui emprisonnent, ou les vénéneuses, ou les trompeuses. Il opta pour la sensitive, et son public, certainement, l'en approuva.

Si l'analyse critique trouve à s'exercer même à l'occasion d'un *Jeu des Fleurs*, comment ne s'appliquerait-elle pas avec plus d'efficacité à la composition de ce *jeu de Melpomène*, *Momus et Thalie* publié par Basset en 1810, et dont le titre, académique et quelque peu pédant, se ressent des pompes oratoires du temps ? M. D'Allemagne en a commenté la grande valeur documentaire ; c'est toute la « tradition » des attitudes, des entrées, des costumes, qu'enregistrent ses vignettes précises et joliment gravées et c'est une vive lumière qu'il projette sur le théâtre et son public à l'époque où triomphait officiellement le drame préromantique de Lemercier et de Pixérécourt. Talma, traité par l'Empereur avec une véritable familiarité, dominait la scène classique, dont sa conception du réalisme et de la couleur locale avait, non sans incidents, rénové les routines. Or, le grand tragédien n'est représenté qu'une fois dans cette suite d'effigies ; il en occupe la seizième case, drapé du manteau de Manlius Capitolinus et le poignard levé. Par contre, le comédien populaire qui jouait les jocrisses, Brunet, fait l'objet de treize mentions ; Thiercelin, son compère, de six ; Joly, qui caricaturait les Anglais, de quatre. Ainsi vont les choses humaines. Le jeu de l'oie, voire sous ses formes dérivées, est en principe un jeu populaire, qui parle au commun de ce qui lui plaît et de ce qu'il connaît : et ce n'est pas l'œuvre de l'esprit qui intéresse la masse. De nos jours, la renommée de telle chanteuse rauque ne dépasse-t-elle pas infiniment, sur le plan quantitatif, celle d'André Gide ? D'ailleurs, il faut beaucoup de talent pour jouer bien quoi que ce soit : le malheur est qu'il ne reste rien de ce talent, déployé sur les petites scènes, parce que le public auquel il s'adresse jouit de ses effets sans en admirer les ressorts.

Il advient même qu'on garde un souvenir plus durable des célébrités du cirque, parce qu'une certaine ostension de la technique y est inséparable de la réussite. La collection D'Allemagne possède un document inappréciable sur les grandeurs et servitudes de l'acrobatie, le *Grand jeu des Danseurs de corde, sauteurs et voltigeurs* très bien édité par Basset en 1812. Les habiles et courageux artistes qui pratiquent cette originale profession étudieraient certainement avec fruit les postures représentées dans ses soixante-trois vignettes, attendu l'extrême précision de leur dessin. Culbutes comiques, exercices de souplesse, de force, et d'équilibre, tours de funambules, jongleries, toutes manifestations d'un merveilleux sang-froid se succèdent de case en case, en un pittoresque et feint désordre, sans se commander l'une l'autre, dans un tumulte adroitement réglé, dans l'entrain savant des gestes inattendus et des cris multicolores. Selon toute apparence, le jeu publié par Basset représente les prouesses du fameux cirque monté, dans les premières années du siècle par les frères Franconi, gloires du chapiteau. On eût aimé qu'un discret hommage à leur talent l'eût rappelé, mais le passé ne pensait pas encore à la postérité.

L'examen comparatif des jeux de l'oie, s'il pouvait porter sur un nombre suffisant de

pièces, permettrait certainement de dégager de l'indécision qui la voile, la personnalité respective de ces vieux éditeurs. Ainsi Basset paraît-il réserver ses préférences aux productions de caractère documentaire : ses thèmes, ce sont, on l'a vu, l'Histoire de France, les Cris de Paris, la Nature et l'Art, l'Industrie humaine. C'est encore lui qui publie, en 1812, un jeu des « Fortifications » dont l'opportunité dut assurer le succès et justifie encore aujourd'hui, autant que sa qualité, l'intérêt qui s'y attache. Ses plans de bastions, de redoutes et de demi-lunes, apparemment tirés d'ouvrages spéciaux, ne pouvaient laisser d'intéresser non seulement la jeunesse mais le grand public, en une époque où les guerres découlaient l'une de l'autre comme des conséquences. Mais elles dévoraient les effectifs. Le recrutement des armées devenait une des préoccupations majeures de l'État. En exhaussant de la sorte la science militaire, Basset, peut-être à son insu, servait la politique impériale, comme son devancier Crèpy fit en 1768, par ses moyens, celle de Louis XV en publiant son très beau *Jeu de la Marine*. Il est vraiment intéressant d'y relever, dessinées avec goût, et même avec un sens décoratif élevé, les silhouettes des beaux vaisseaux grésés de diverses manières, selon leur vocation : caravelles d'escadre et frégates, galères et galions; les activités du bâtiment, ses comportements à la mer, en rade, au feu; la nomenclature des pavillons; la terminologie navale, tout y est réuni pour éveiller ou fomentier l'attrait de la mer. Ce précieux document est dédié au duc de Penthièvre, amiral de France. Mais il est plus qu'un hommage au chef suprême de la flotte : il est d'une portée tout autre. Le traité de 1763 avait avantagé l'Angleterre; Choiseul, chargé du ministère, s'appliquait énergiquement à relever la puissance militaire et navale de notre pays, pour reprendre à la grande rivale au moins une partie de ce qu'elle venait de nous arracher. Il « travaillait » l'opinion, suscitait dans la jeunesse un réveil de fierté nationale, ranimait la passion des hommes pour l'honneur des armes et pour l'aventure. Habilement, agréablement présenté, le jeu de la Marine tenait sa modeste partie dans ce concert. Sous sa forme bénigne, c'est un tract.

On va voir se répéter le même phénomène à la chute de l'Empire; nous étions battus, occupés, humiliés : conditions favorables à un redressement militaire quand les pouvoirs publics le désirent. La France de Louis XVIII et surtout de Talleyrand ne se tenait pas pour écrasée. Elle va reforger l'instrument d'une autorité politique. Et c'est, pour l'infatigable Basset, l'occasion de lancer un nouveau *Jeu des Troupes Françaises* dont les quarante-trois vignettes coloriées représentent, non sans goût, les uniformes au prestige invaincu. Il n'a garde, on le remarquera, de faire aucune allusion aux éventualités funestes de la guerre, plus discret en cette occasion qu'il ne l'avait été dans son *Jeu des Fortifications*, semé d'évocations meurtrières, embuscades, explosions de mines, assauts, mort du général. Cette fois tous ses brillants figurants, cavaliers, canonniers, sapeurs, seront dynamiques et sûrs d'eux-mêmes. C'est là l'esprit de l'imagerie de propagande, celle que perpétuera Pellerin, d'Épinal, dans son *Jeu du Conscrit*, d'environ 1860. Cette pièce n'est sans doute pas des plus parfaites : ses couleurs sont dures et bouchées, ses silhouettes sans grand esprit. Mais elle est certainement des plus significatives. Elle montre au jeune homme la voie qu'il faut suivre : d'étape en étape, gravissant avec régularité les échelons de la hiérarchie, le conscrit va gagner en Afrique, puis en Crimée, la croix, les galons, les étoiles jusqu'au bâton de maréchal de France que recérait sa giberne. Sans doute quelques vilaines taches pourront-elles altérer la sérénité de cette carrière : il y a de mauvais soldats, des déserteurs, qui seront punis, mais ce sont les autres. Il y a, aussi, dans la bataille, des blessés et des morts; mais ce sont les ennemis : quelle expérience de la psychologie ! Quelle efficace formation du complexe de supériorité!

C'est évidemment un appel de même espèce que lança Gangel, en 1864, en publiant son intéressante lithographie d'un *Jeu du Chemin de fer*. Certes, le tableau s'en produit

comme purement anecdotique : la « rame » telle qu'on la concevait alors, avec sa *diligence*, — le wagon de première classe actuel, — et sa locomotive à poumons étroits; la station et ses guichets, l'aménagement de la voie, le « télégraphe électrique », l'accident même, figuré par le corps sectionné d'un cheval représentent bien ce dont dépose toute la documentation graphique de l'époque. Mais une raison d'opportunité tout à fait sérieuse explique le soudain intérêt qu'on s'efforce de fomentier dans le public en faveur des chemins de fer. Depuis 1832 qu'avait été construite la petite ligne de Paris à Saint-Germain, l'incrédulité des esprits forts, dont était M. Thiers, s'était dissipée. En trente ans, l'immense réseau des grandes voies s'était achevé; l'on en était aux lignes de rocade, et les compagnies qui les entreprenaient, émettaient coup sur coup les emprunts qui devaient leur en assurer le moyen. Précisément, l'ingénieur en chef Hanry venait d'inventer un système de traverses expérimenté sur la ligne de Sarrebruck à Nancy. On en voulait généraliser l'emploi dans l'Est; il y fallait intéresser le public. Gangel s'y emploie : il ne négligera pas de signaler, dans sa notice, la valeur technique de l'invention Hanry.

Le *Jeu du Tour du Monde*, publié par Coyen en 1875 ne paraît pas avoir, lui, d'autre motivation que le sens de l'actualité. Il était simplement inspiré par la publication du fameux roman de Jules Verne, en 1873. Fertile en accidents, aucun sujet ne se prêtait mieux aux complications qui retardent le cheminement des pions jusqu'à la dernière case. Il appartient en somme à la catégorie des jeux de l'oie classiques plutôt qu'à celle des dérivations, sous la seule réserve que l'oie fatidique est remplacée par quelque aventure de Philéas Fogg lui-même.

Mais le développement de la vie publique qui s'accomplit alors détermine toute une prolifération de jeux inspirés par elle. La savante iconographie qu'en a dressée René Poirier mérite d'être méditée. Sans doute, sur un plan traditionnel, inoffensif et quasi technique, nombre de jeux se publieront-ils, qui ne sont « renouvelés des grecs » et des formules antérieures que par le sujet de leurs saynettes. Mais la plupart d'entre eux sont entièrement allégoriques, allusifs ou satiriques. Ce sont naturellement les plus intéressants, étant les plus chargés d'intentions contemporaines.

On en relève de toutes sortes. Il n'est jusqu'au prix Goncourt, qu'on s'étonne un peu de trouver mêlé à cette affaire, qui n'ait fourni le thème de deux tableaux édités en 1935 et 1949. Mais le prix Goncourt ne serait pas seulement comme nous le croyions bonnement, un hommage d'ainés illustres au talent d'un cadet. Il serait aussi le couronnement de ténébreuses intrigues de librairies rivales, une victoire aux points dans un ring un peu truqué. Du moins les jeux qui l'interprètent font-ils de lui l'occasion d'une humoristique mais assez cruelle étude des mœurs littéraires modernes. La faune politique n'est pas épargnée : depuis les démocraties grecques, on est las d'entendre appeler Aristide le Juste, et l'on sait combien d'Aristides les événements récents ont révélés ! D'ailleurs, l'obscur instinct de meute qui rassemblait au pied de la machine de Samson les foules saoulées du sang aristocrate assure toujours une large audience aux appels à la curée. La fameuse Thérèse Humbert imagine-t-elle cette colossale escroquerie dont la société parisienne fournit les dupes, le *Jeu du Lapin de la Grande Thérèse* brocardera, non la coupable, mais les victimes. Celui de la *Casserole* est une critique acerbe des lois laïques de 1905; celui de l'*Escargot*, en 1934, celle, non moins âpre des mômeries, des tergiversations, des lâchetés judiciaires de la triste affaire Stavisky. Ces deux derniers jeux ont des auteurs avoués : Fernand Fau pour le premier, Lucien Boucher pour le second. Ce n'est en effet qu'en ces dernières années qu'on a nommé les compositeurs de ces jeux : Madeleine Luka, pour le *Jeu de Paris*; Lucien Métivet, qui fit du cirque le motif de *Miousic*, Guy Arnoux, illustrateur du *Jeu du Pas de l'Oie*, publié pendant la Grande Guerre; toutefois Allard et Laval avaient signé,

dès 1889, le curieux *Grand Jeu de la Tour Eiffel*, à cent et une cases. Pour le *Jeu du Cinéma*, qui date de 1949, il offre la particularité d'être illustré par la photographie.

La polémique est la littérature des périodes troublées. En 1905, l'horizon se chargeait de menaces. L'opinion voulait encore se les cacher; mais, plus alarmée qu'elle ne se l'avouait, elle retrouvait un intérêt au *Jeu du Soldat* que publiait Pellerin, d'Épinal. Et la crise éclatait. Pendant l'héroïque bataille, on verra paraître le jeu du *Jusqu'au bout*, celui du *Soldat Français*, d'autres encore, également animés de l'instinct national brusquement réveillé. Puis, à la veille de la dernière guerre mondiale, alors qu'expirait la longue permission de détente qui durait, toujours précaire, depuis 1919, l'esprit défaitiste éclate, profond découragement des hommes devant l'inéluctable retour du même drame, lassitude de Sisyphe. Le jeu des *Décrets l'Oie* paraît en 1938, celui de *la Francisque* en 1942, celui du *Rutabaga* qui recommandent la résignation.

Nous en verrons certainement publier d'autres, inspirés des mêmes mobiles, et qui tendront également à notre démission. A leur tour, ils enrichiront le musée de M. D'Allemagne; ils y justifieront la passion des collectionneurs et des historiens pour ces feuilles volantes de la vraie chronique, celle qui déforme les faits non par des arrangements postérieurs, mais par des intérêts présents, et de la sorte, par une antinomie paradoxale, crée le vrai en mentant.

GUILLAUME JANNEAU.

