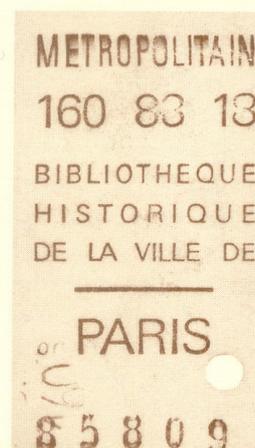
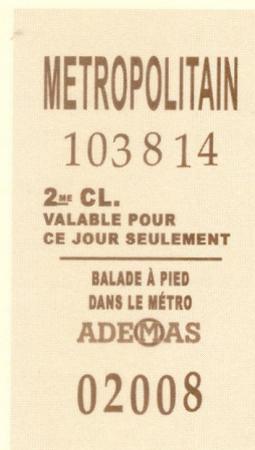


LE VIEUX PAPIER

Publication de la Société « Le Vieux Papier »
pour l'étude de la vie quotidienne
à travers les documents et l'iconographie

Fondée en 1900



dans ce numéro

- Un jeu retrouvé : la *Filosofia cortesana* d'Alonso de Barros
- Faux tickets pour une vraie pub
- Lion Noir & Crème Éclipse
- Les tabletiers et les éventailistes à Paris au XVIII^e siècle

Con cordiali saluti
M. Folli

Un jeu retrouvé : la *Filosofia cortesana* d'Alonso de Barros

par Manfred Zollinger

LE JEU DE L'OIE ne cesse d'alimenter la curiosité des historiens du jeu. De temps en temps, des découvertes et analyses étonnantes nous permettent de mieux connaître son histoire. C'est ainsi avec le plus ancien spécimen connu et décrit par Thierry Depaulis dans ce bulletin¹. Si ce jeu nous amène aux premières décennies du XVI^e siècle, c'est seulement à partir des années 1580 que les documents commencent à se multiplier. Après 1585, le savant bolonais Ulisse Aldrovandi donne les règles de ce jeu, qui est déjà assez répandu en Italie et qui connaît même des variantes régionales². Dès cette époque, on constate une diffusion remarquable : en dehors de l'Italie, le jeu apparaît en Espagne (1587), en Bavière (1589), en Angleterre (1597) et en France (1597 ou 1598). Parfois, les oies sont remplacées par des Fortunes ou par des singes.

Très tôt, dès avant 1600, le jeu sert de support à des messages non ludiques, politiques, pédagogiques, etc. Le plus ancien exemple connu de cette application est la *Filosofia cortesana* d'Alonso de Barros (1540/45-1604), maréchal des logis de la cour de Philippe II et Philippe III et plus connu pour ses *Proverbios morales*. De ce jeu on ne connaissait qu'un livre intitulé *FILOSOFIA CORTESANA MORALIZADA Por Alonso de Barros*, imprimé à Madrid par Pedro Madrigal en 1587 et reimprimé dans une version incomplète en 1588 à Naples par Josep (Giuseppe / Giuseppe) Cacchij³. Le texte se réfère à un jeu, dont le livre est le commentaire moralisant. Ses règles sont données à la fin dans la « Declaracion del juego y orden de jugarle ». Le privilège du roi parle d'une « pintura intitulada Filosofia Cortesana con ciertas diferencias y letras que se contiene en vn pliego gra[n]de »⁴. L'auteur précise qu'il s'agit d'un « papel grande pintado con sesenta y tres casas o divisiones ». Voilà les 63 cases du jeu de l'oie, dont le livre ne fait pourtant pas mention. Si deux exemplaires du livre de 1587 (Cambridge, Emmanuel College et Lisbonne, Biblioteca Nacional) et un de l'édition de Naples (Vienne, Österreichische Nationalbibliothek) sont connus, le jeu était estimé perdu... jusqu'en 2008, quand il fut découvert par un internaute australien, qui pour autant n'avait pas compris de quoi il s'agissait⁵.

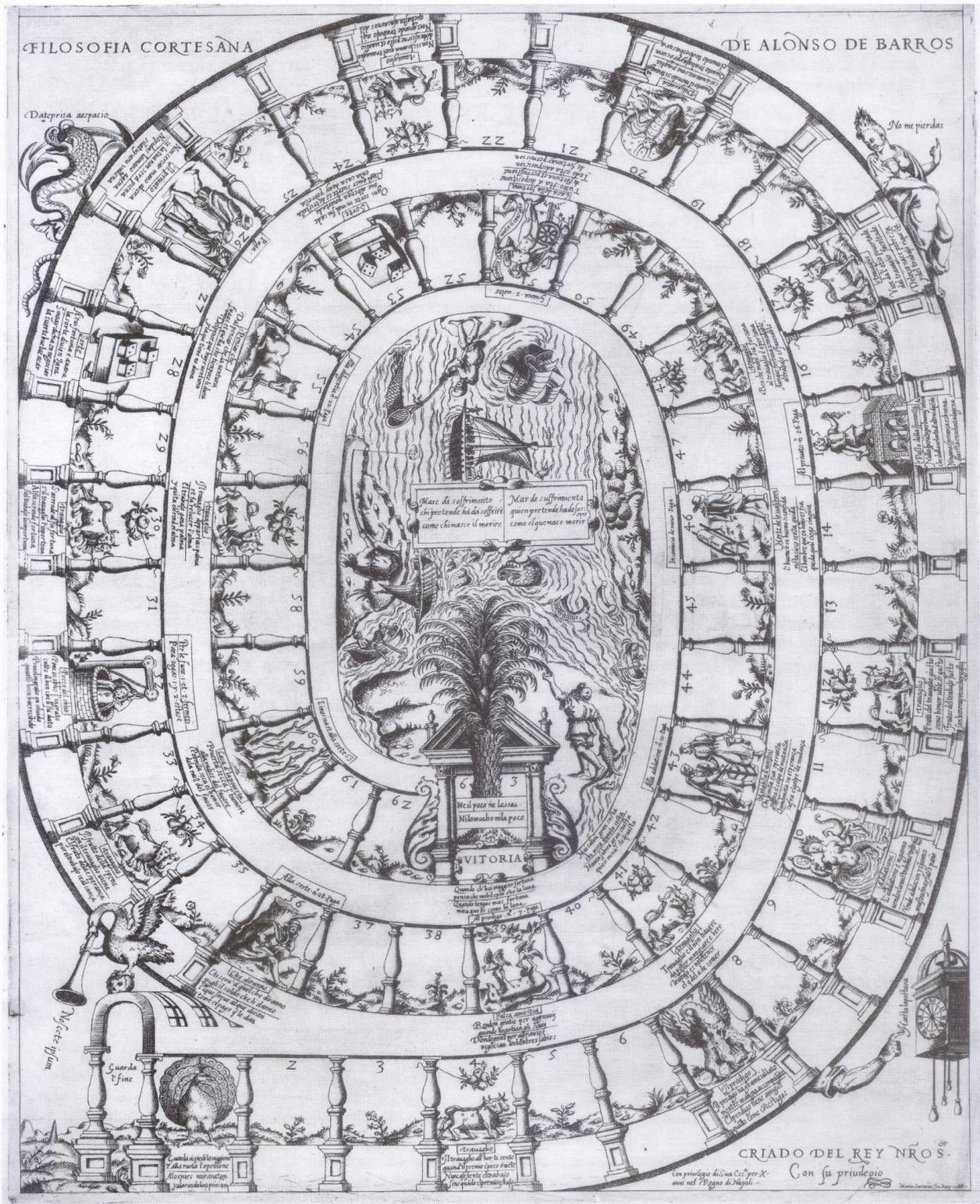
1. Thierry DEPAULIS, « Sur la piste du jeu de l'oie », *VP*, fasc. 345 [recte 346], octobre 1997, p. 563-565 ; « Sur la piste du jeu de l'oie, II », *VP*, fasc. 352, avril 1999, p. 269-270. T. DEPAULIS et M. ZOLLINGER, « Le jeu de l'oie », dans Annemie BUFFELS (dir.), *L'art du jeu*, Bruxelles, Loterie nationale, 2009, p. 71-77.

2. Cf. M. ZOLLINGER, « Zwei unbekannte Regeln zum Gänsespiel : Ulisse Aldrovandi und Herzog August II. von Braunschweig-Lüneburg », *Board Game Studies*, n° 6, 2003, p. 61-84.

3. Alonso DE BARROS, *Filosofia cortesana* (Madrid, 1587). Estudio y edición de Trevor J. Dadson, Madrid, 1987. Je remercie Víctor Infantes, qui dirigeait cette édition avec Rafael G. Colomer, de m'avoir donné un exemplaire de cette réimpression. Cacchij, parfois « dell'Aquila », était actif entre 1569 et 1593, selon les entrées dans le catalogue collectif italien en ligne ICCU.

4. « Une image peinte intitulée *Philosophie courtisane* avec certaines variations et paroles contenues en une grande feuille. »

5. <http://bibliodysséy.blogspot.com/2008/11/board-games.html> (20 novembre 2008). Ce mystérieux « Peacay » (P.K. = Paul K.), de Sydney, anime depuis 2005 un blog consacré aux images curieuses nommé BibliOdyssey.



La FILOSOFIA CORTESANA DE ALONSO DE BARROS
 CRIADO DEL REY N[UEST]RO S[EN]or,
 Naples, 1588, gravure par Mario Cartaro («Marius Cartarius Inc Neap. 1588»)
 British Museum, P&D (© Trustees of the British Museum)

La feuille se trouve au British Museum, dont le fonds iconographique (Prints & Drawings) est partiellement mis sur Internet⁶.

La gravure de la FILOSOFIA CORTESANA DE ALONSO DE BARROS CRIADO DEL REY N[UEST]RO S[EN]or [fig.] a été faite, non à Madrid, mais à Naples en 1588 par Mario Cartaro (« Marius Cartarius Jnc Neap. 1588 »). Ce graveur, natif de Viterbe, était le cartographe officiel du vice-roi de Naples entre 1583 et 1594⁷. C'est pourquoi il y a deux privilèges sur le jeu, l'un du roi (« Con su priuilegio ») et celui de son représentant : « Con priuilegio di Sua Ecc.a per X anni nel Regno di Napoli ». Il s'agit du plus ancien jeu de l'oie daté connu. Gravé sur une feuille de 531 x 404 mm, il se présente en format oblong, conformément au modèle italien⁸. Typiquement italienne aussi est l'entrée du jeu, une case non numérotée formée par un arc supporté par deux colonnes, tout comme la division des cases séparées par des balustres, qui semble être une spécialité italienne⁹. Les règles sont placées dans des encadrés au-dessus des « hasards » et elles sont en italien, tandis que les maximes ou devises se trouvent au-dessous et, dû à la particularité du pays de production, sont en italien et en espagnol.

Ce jeu allégorique et emblématique représente le parcours d'un ambitieux avec ses réussites et désagréments ses revers de fortune ; les 36 cases seraient les années de la vie qu'on passe dans cette prétention. Le jeu se joue à deux ou plusieurs joueurs à l'aide de deux dés ou « con seys arellinadas pintadas por una [parte] »¹⁰. Avant de jouer, chaque participant met une certaine somme dans la poule (*la polla*). Comme règle générale, chaque case ne peut être occupée que par un pion. Si un autre joueur arrive en deuxième, le premier doit aller à la place d'origine de l'arrivant. Et chaque fois qu'on rétrograde, on met à la poule.

Dès le début, il faut se rendre compte que des choix initiaux naissent souvent les difficultés de la fin : « Guarda l' fine ». De la trompette du cygne sort : « Nosce te ipsum » (« Connais-toi toi-même »). On entre par la « porte de l'opinion » (case 1) où on lit, sous le paon : « Guarda ai piedi la raggione / e alla ruota l'openione » et « A los pies mira razón / y a la rueda la opinión »¹¹. Le numéro 4 est l'une des neuf cases nommées *trauaglio*, qui remplacent les oies. Ici, ce sont deux bœufs labourant et les fruits du juste travail. L'ordre n'est pas « classique » car, selon l'auteur, les fruits du travail n'ont pas besoin d'ordre. Ainsi, ces cases se trouvent aux numéros 4, 12, 17, 23, 30, 34, 41, 48 et 57. Toutes sont munies de maximes. Par exemple, la case 48, où l'inconstante Fortune se montre favorable au travail : « Ben che mobil sia fortuna / al trauaglio è oportuna » et « Aunque fortuna es mudable / al trabajo es fauorable ».

Il y a quinze cases « hasards » qui ont pour sujets les vicissitudes du parcours d'un ambitieux. Selon la logique narrative du livre, la première décrite est le numéro 15, le « Passo della speranza ». Mais le nouveau courtisan sur un pont, les mains pleines d'argent, pense : « Nulla spera[n]za buona s'intende / che dalla uolunta d'altrui dipe[n]de » et « Ninguna esperanza es buena / que esta en uoluntad agena »¹². Il faut payer le péage et avancer : « Al priuato. n°. 26. Paga. » Arrivé chez « Jl priuato » on paye de nouveau (*Paga*). La devise dit : « Non cercar mano aliena / se la tua non serà piena » et « No[n] pidas la mano agena /

6. On y trouve également le plus ancien jeu de l'oie avec oies daté. *Il nvovo et piacevole gioco dell ocha* est de 1598 et fait par Lucchino Gargano à Rome ou à Venise.

7. John MARINO, « Administrative mapping in the Italian states », dans David BUISSET (éd.), *Monarchs, ministers and maps : the emergence of cartography as a tool of government in early modern Europe*, Chicago, 1992, p. 3-35, ici 12-13.

8. Seuls les jeux de l'oie français sont au format horizontal.

9. Voir, pour comparaison, le tableau de Sébastien Vranckx, *Fête dans le jardin du duc de Mantoue* (vers 1595), au Musée des Beaux-Arts de Rouen (image visible sur le site internet du musée).

10. C'est-à-dire avec six dés marqués seulement sur une face. Les *harinillas* ou *arenillas* (de *harina*, farine) étaient connus en France sous le nom de *farinets* et en Italie sous celui de *farinacci*. Ces dés sont à l'origine du jeu de Cloche et Marteau (*Glocke und Hammer*), sur lequel on pourra lire prochainement l'article de Geneviève Perrot, « Le jeu du Cheval blanc : thème et variations », à paraître prochainement dans *Le Vieux Papier* (ndlr).

11. « Aux pieds regarde la raison et à la roue [du paon], l'opinion ».

12. « Il n'y a pas de bon espoir s'il vient de la volonté d'autrui. »

si la tuya non va llena »¹³. La case 32 est le « Pozzo del obbligo », le puit de l'oubli : « Pone in oblio l'ingrato / tutto il ben che li fu dato » et « Pone el ingrato en oluido / quanto bien hae recebido ». On paie à chacun des joueurs la somme plus deux fois la somme à la poule pour les cordes de la libéralité nécessaires pour sortir. Seule la règle est en deux langues : « Per le fune .1. et .2. fermesi » et « Para sogar .1. y .2. estese ». Le numéro 36 s'appelle « Che diranno » avec la maxime : « Chi seru' a quel che diranno / pigli il soldo che li danno » et « El que sireue [lire sirve] al que diran / tome el pago q[ue] le dan »¹⁴. La règle prescrit : « Alla sorte .n°. 28. Paga. » Il faut payer et retourner à la recherche d'une meilleure chance. Mais c'est une chance mineure, les trois dés offrant 1, 2 et 3 points. « A' cui fortuna è auara / la sorte diuien zara » – une intéressante distinction entre fortune, sort et hasard – et « Si no ay dicha en negociar / la suerte buelue açar »¹⁵.

À la case 39 se trouve « Falsa amicitia » dont la morale est : « Rendon gratie per aggraij / quando negotian gli sauij » et « Donda [lire Dando] gra[cia]s por agraiuos / negocian los honbres [lire hombres] sabios »¹⁶. Il ne faut pas se faire d'ennemis. On paie et on retourne à la case 7 : « Al prodigo. n°. 7. Paga ». « JI Prodigo » est symbolisé par un pélican qui nourrit des chats ennemis : « JI prodigo ha gli amici allato / mentre mangia accompag[n]ato » et « El prodigo tiene amigos / qua[n]do come co[n] testigos ». Suit un malheur non moins grand au numéro 43, la « Mutanza d' ministri », qui ruine les faveurs qu'on s'était assurées : « Che limita su speranza / soffra il colpo de mutanza » et « Quin [lire Quien] limita su esperança / sufra el golpe de mudança »¹⁷. On paie et on est renvoyé à la case 10 : « Alla adulatione .n°. 10. Paga ». Là, une sirène avec un miroir et un caméléon – la morale dit : « L'adulatione e inganno / uendon la mostra bona è tristo pa[n]no » ou « Vende adulacion y e[n]ganno [engaño] / muestra fina y falso paño »¹⁸. Le plus grand malheur est la « Muerte de lo ualitore » au numéro 46 : « L'huom chi in huomo si confida / resta cieca senza guida » et « El hombre que en hof[m]bres fia / queda qual ciego sin guia ». Il faut recommencer le jeu et payer : « Incomincia de nueue » et « Paga ». Une meilleure chance est offerte par la « Casa della fortuna », numéro 51. La Fortune, qui est différente de celle décrite et gravée dans le livre, tient un calicot disant « Cambio et muto il consiglio ». La morale est : « Tutto sta à dispositione / di fortuna et permissione » et « Todo esta a dispucion / de fortuna y permission ». On peut jouer deux fois : « Gioca .2. uolte ». C'est la chance de gagner le jeu.

À la case 55, on trouve « Pensar che », l'âne paresseux : « Dal pensar che la uentura / fugge et quella che tiene poco li dura » et « Del pense que huye uentura / y la que tiene no dura »¹⁹. Le joueur est renvoyé et paie : « Alla diligentia .n. 20 Paga ». À la « Diligentia », représentée par un scarabée, on lit : « Quanto il mondo si trauaglia / cosa uana e come paglia » et « Quanto trabaja y procura / el mundo todo es basura ». Au numéro 60, l'ambitieux est dans la pauvreté, la « Casa d'la pouerta » : « Pouertà secca l'humore / alla radice del fauore » et « Pobreza seca el humor / dela raiz del fauor ». Il reçoit un aumône de chacun des joueurs et va au numéro 53 (« Limosina alla sorte. 53 »), où les trois dés donnent 11 points. Mais la case « Sorte » relativise : « Ogni sorte in mal fine cada / oue alberga pouertade » et « Qualquier suerte es de tristeza / en la casa do ay pobreza ».

Le jeu se termine à la « VITORIA », où on lit : « Ne il poco ne lassai » et « Ni lo mucho ni la [lire lo] poco »²⁰. Cela tient à la règle selon laquelle on ne doit pas dépasser le nombre de points nécessaires pour y arriver, sinon il faut revenir sur ses pas d'autant de cases en trop et payer chaque fois que le joueur retourne (donc pour chaque case). Mais s'il arrive ainsi à la case de la pauvreté (60), il reçoit de chacun des joueurs une somme. Qui arrive au but, gagne la poule. Or la morale prévient : « Quando ch'hai maggior fortuna / pensa che mobil e più che la luna » et « Quando tengas mas fortuna / mira que es como la luna »²¹. Le vain-

13. « Ne cherche pas la main d'autrui si la tienne n'est pas pleine. »

14. « Qui sert celui qui ordonne prend l'argent qu'on lui donne. »

15. « A qui la fortune est auare le sort devient hasard. »

16. « Quand les sages négocient, ils rendent grâces pour les injures. »

17. « Qui limite ses espoirs, risque le coup (le choc !) du changement. »

18. « L'adulation et la ruse vendent le bon échantillon et la mauvaise étoffe. »

19. « La chance fuit l'insouciant, et quand il la tient, elle ne dure pas. »

20. « Ni trop ni trop peu. »

21. « Quand tu as plus de chance, regarde : tu es comme la lune. » L'italien précise : « la chance est plus changeante que la lune. »

queur touche la palme de la victoire et enlève un poisson, en perdant une chaussure : « Mai salirà gran costa / che mira quanto costa » et « Nunca subira gran cuesta / Quien mirare lo q[ue] cuesta ». Au centre du jeu, on voit « la mer de souffrance » : « Mare di soffrimento / chi pretende hà da soffrire / come chi nasce il morire » et « Mar de suffrimento / quien pretende ha de sussrir [*lire* souffrir] / como el que nace morir ».

Comme épilogue et signification, l'auteur a mis des emblèmes supplémentaires dans trois des écoinçons de la feuille. Le dauphin et l'ancre symbolisent vitesse et fermeté : « Date prisa a espacio ». Une femme, les cheveux moitié rasés, moitié dressés sur sa tête est l'occasion qu'il ne faut pas rater : « No me pierdas ». En bas, une main et une horloge, signifiant « jusqu'à la dernière heure » : « Haesta [*lire* Hasta] la postrera ».

Avec ce jeu retrouvé une lacune est comblée. Il fait écho au fait que François de Médicis (1547-1587) avait envoyé un jeu de l'oie à Philippe II d'Espagne. Puisque, dans l'histoire du jeu de l'oie, nous pouvons maintenant remonter à la fin du XV^e siècle²², nous attendons d'autres découvertes.

22. Claude GAIGNEBET, « Bridoye et le jeu de l'oie », dans *Hasard & Providence XIV^e-XVII^e siècles. XLIX^e colloque international d'études humanistes (3-9 juillet 2006)*, résumés des interventions (pdf sur internet). C'est Thierry Depaulis qui m'a transmis cette trouvaille et l'a vérifiée. Elle est importante pour l'histoire des jeux.