

UNE BONNE PIPE



— Saperlipopette ! Une si bonne pipe...



... Je vais toujours emporter ça : c'est quelquefois utile d'avoir un bon tuyau !

CARTES A JOUER

La gentille Odette distraitait avec les premières cartes l'infortuné Charles VI ! Elle était bien intéressante, cette pauvre petite, fille d'un marchand de chevaux, laquelle le roi avait remarquée dans un de ses rares moments de lucidité. Odette mourut fort jeune, vingt-six ans avant Charles VI. Elle était douce, bonne et patiente. On l'appelait la petite reine, parce qu'à elle seule obéissait le malade.

Les cartes à jouer venaient d'être inventées. Elles étaient longues, larges, chargées de belles images variées et naïves. C'est avec ces joujoux aux riches enluminures qu'Odette endormait son "vieil enfant", comme on chante dans *Charles VI*. C'est depuis ce moment, autant par compassion pour l'infortuné monarque que par esprit d'imitation, que les cartes devinrent populaires en France.

Elles ne sont ni de provenance indienne, ni d'origine arabe comme on l'a dit. Elles semblent être nées en Italie.

Les premières cartes étaient loin de ressembler aux nôtres. Elles figuraient généralement la danso macabre. Était-ce une prédiction ? Le fait est que, depuis, elles ont souvent conduit à la danse des morts ! On sait ce qu'étaient au XIV^e siècle ce qu'on appelait les *Danses*, série d'images pointes, représentant, entre gens de tout âge, des scènes où la Mort jouait le principal rôle, et dont les personnages affectaient toutes sortes de poses expressives.

La plus célèbre a été attribuée à Holbein ; ses premières épreuves parurent à Lyon, uno des grandes patries de l'imprimerie, en 1538.

C'est au règne de Charles VII que fut créée la forme moderne. Il y eut les quatre couleurs : le *trèfle*, figurant la garde d'une épée ; le *carreau*, le fer carré d'une flèche ; le *pique*, la lance d'une pertuisane ; le *cœur*, la pointe d'une arbalète. Les quatre rois, David, Alexandre, César et Charles, symbolisèrent les quatre monarchies juive, grecque, romaine et française. Les quatre dames, Judith, Pallas, Rachel, Argine, remplacèrent les quatre vertus des anciens tarots des bohémienues. Les valets Hector, Ogier, Lancelot et Lahire, furent l'image des quatre âges de la chevalerie. Une compagnie de soldats numérotés de deux à vingt furent rangés sous chaque couleur. Les, représentant l'agent pour la paye de la compagnie, servit d'enseigne et marcha le premier.

Sous la Révolution, les valets furent remplacés par des personnages représentant l'égalité de rang, l'égalité de couleur, l'égalité des droits et l'égalité des devoirs. Aux dames succédèrent la liberté des cultes, la liberté des professions, du mariage et de la presse. Les rois furent détrônés par les philosophes, Voltaire, Rousseau, la Fontaine et Molière. Les nouveaux dessins avaient été faits par le grand peintre et conventionnel David. Rien que cela !

Sans vouloir médire des joueurs, un grand fait est à l'éloge des cartes : elles conduisirent à l'invention de l'imprimerie et de la gravure sur bois. Elles se faisaient, à l'origine, avec des formes représentant les figures convenues et s'imprimaient en noir sur du papier. Ceux qui exerçaient ce métier s'appelaient des *tailleurs de formes* ; les *enlumineurs* complétaient leur travail. C'est en cherchant à perfectionner cette fabrication primitive que Gutenberg, Faust et Schæffer trouvèrent le grand art qui devait luire sur le monde.

Gérard de Nerval, ce grand écrivain, si injustement délaissé aujourd'hui, a fait sur Faust, qui devait servir de type à l'immortel Faust de Goethe, de bien curieuses recherches.

Strasbourg célèbre Gutenberg, Mayence célèbre Faust. Quant à Schæffer, il n'a jamais passé que pour le serviteur des deux autres. Faust était orfèvre à Mayence ; Gutenberg, simple ouvrier, l'aide dans sa découverte, et cette union du capitaliste inventeur avec le travailleur ingénieux produisit l'imprimerie.

Faust était le gendre de Laurent Costes, imagier à Harlem, qui avait déjà trouvé l'art d'imprimer les figures des cartes. Faust eut l'idée, à son tour, de tailler sur bois, les noms de Lancelot, de Pallas et d'Alexandre, qui jusque-là avaient été écrits à la main. Cette pensée en fit naître une autre chez Faust, ce fut de sculpter des lettres isolées, en bois de poirier, afin d'en former facultativement des mots.

Gutenberg eut à son tour l'idée de les faire fondre en plomb, et Schæffer, le travailleur en sous-ordre, qui, à ses moments perdus, était vigneron, conçut la pensée d'employer, pour la reproduction des caractères, une sorte de machine établie dans le système du pressoir qui foule les raisins.

Le grain de sable des reins de Cromwel changea la face de l'Angleterre : les cartes à jouer devaient enfanter la science par le livre ! Les petites causes produisirent les plus grands effets.

Étonnez-vous après cela que les cartes à jouer aient eu d'illustres et nombreux monographes ! L'un des plus célèbres fut l'abbé Bullet, professeur de théologie à Besançon, mort en 1775 : *Recherches historiques sur les cartes à jouer*, grand volume in-8, imprimé à Lyon en 1757, ouvrage fort curieux et devenu très rare.

On n'en finirait pas si l'on voulait raconter l'étymologie de toutes les combinaisons de cartes en usage. Il y en a de fort curieuses : celle du lansquenet, de l'écarté qui s'appelait d'abord d'un nom fort gaulois, du boston adopté à la fin du XVIII^e siècle en l'honneur de la prise de cette ville par Washington et la sympathie de la France pour l'Amérique du Nord luttant contre l'Angleterre, de la bouillotte créée sous le Directoire, dans les salons de Barras au Luxembourg...

Au lieu de nous perdre dans ces nomenclatures, il vaut mieux finir par un mot spirituel du vieux Louis XVIII, jouant au whist avec deux ducs et pairs de la monarchie restaurée. On sait qu'au whist une carte seule, dans un des quatre jeux, s'appelle un *singleton*. A un moment donné, en dépit de la présence royale, un bruit léger, discret, inattendu, mais très perceptible, échappa à l'un des ducs... "J'espère que c'est un *singleton*", fit le vieux roi.

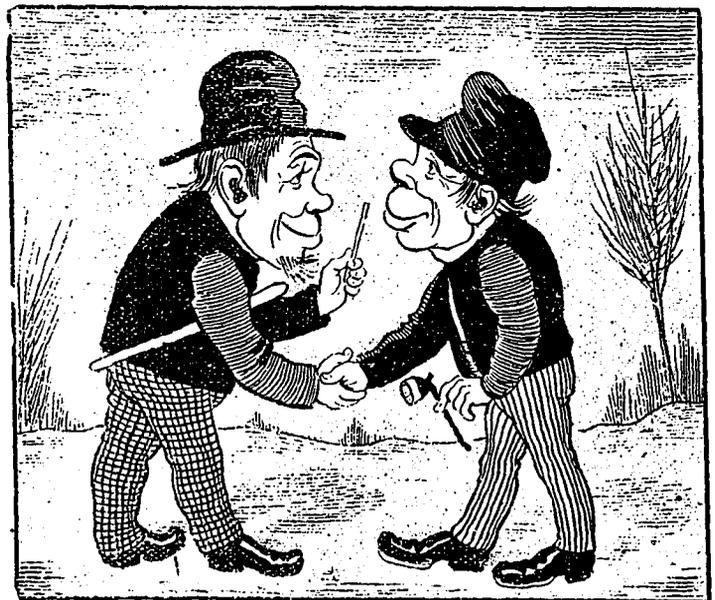
AVEU

Le petit Bob, qui est très espiègle, a entendu dire, en classe par son professeur, que l'homme, d'après Darwin, descend du singe.

Il demande donc à son père si cela est vrai.

Le père impatienté, lui répond :

— Pour toi, c'est possible, mais pas pour les autres hommes.



— Tiens ! tu arrives bien : prête-moi donc ta pipe, je viens de casser la mienne.