

Fabuleuses  
cartes  
à jouer

LE MONDE  
EN MINIATURE

Gallimard (BnF Éditions)



# Fabuleuses cartes à jouer

LE MONDE  
EN MINIATURE



sous la direction de  
**Jude Talbot**

Gallimard (BnF Éditions)



  
10  
**ORIGINE ET DÉBUTS  
DE LA CARTE À JOUER**  
XV<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> SIÈCLE

30  
  
**LE NOM  
DES CARTES**

  
40  
**DES CARTES  
POUR APPRENDRE,  
DES CARTES POUR JOUER**  
XVII<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> SIÈCLE

62  
  
**FABRIQUER  
DES CARTES À JOUER**

78  
  
**LES  
JOUEURS**

92  
  
**LE JEU DE COUCOU,  
DES CARTES  
SANS ENSEIGNES**

  
118  
**LES CARTES À JOUER  
ENTRENT EN POLITIQUE**  
1789-1822

140  
  
**LE JEU  
DE JACQUES-LOUIS  
DAVID**

144  
  
**LE PORTRAIT OFFICIEL  
1813-1853**

  
154  
**L'ÂGE D'OR  
ET L'AIR DU TEMPS**  
DE 1804 À NOS JOURS

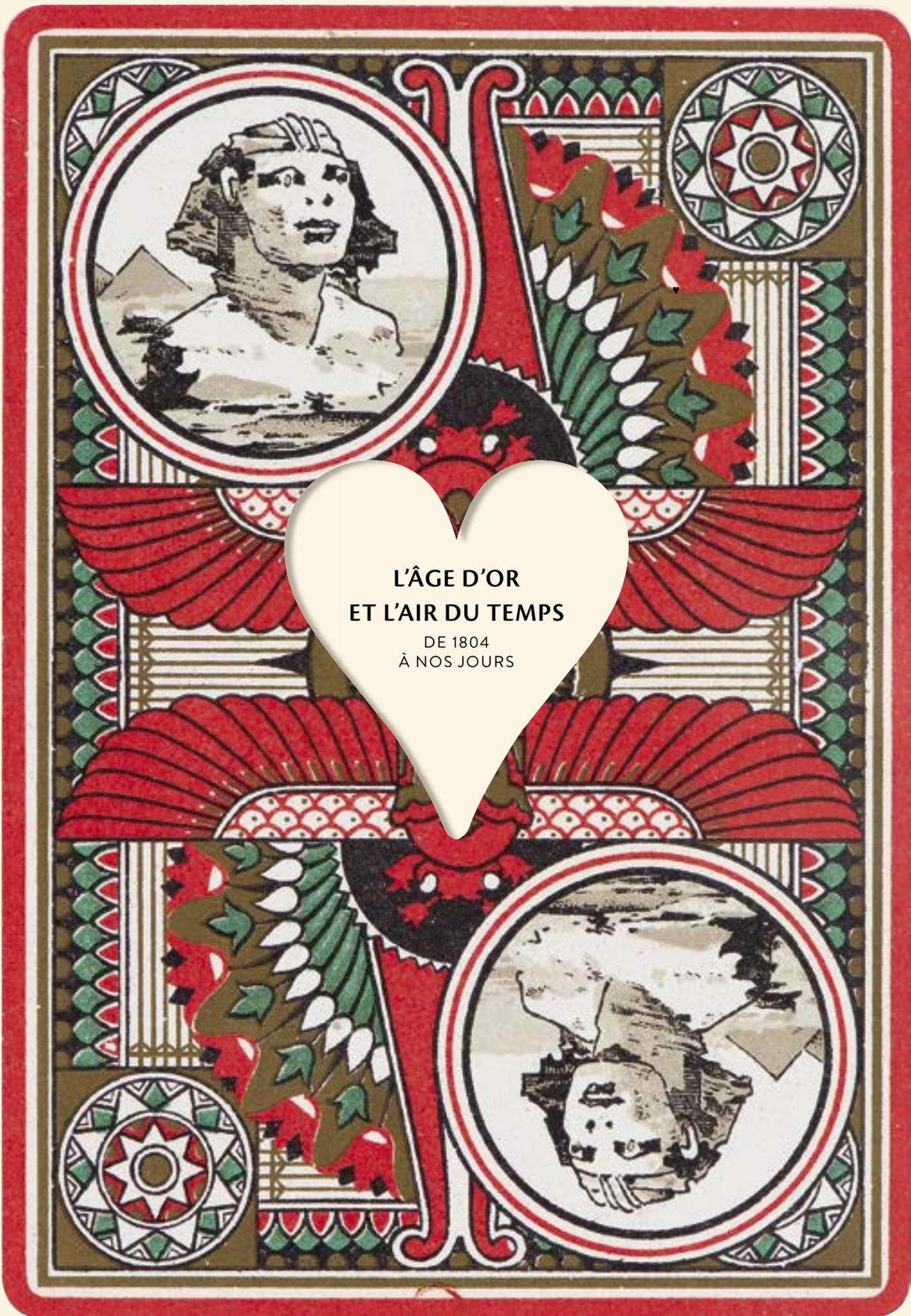
174  
  
**AU DOS  
DES CARTES**

218  
  
**LE JOKER**

  
  
236  
**ANNEXES**



L'ÂGE D'OR  
ET L'AIR DU TEMPS

DE 1804  
À NOS JOURS

Double-page précédente

♥ Dos de carte  
chromolithographié,  
entre 1840 et 1900

Jamais, au cours d'une existence déjà longue de cinq siècles, la carte à jouer n'a connu de période aussi faste que celle qui s'annonce au seuil du XIX<sup>e</sup> siècle. Les renouvellements iconographiques dont les prémices se sont fait sentir dès la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle ont investi les cartes d'une puissance politique et d'une portée ésotérique inédites qui les libèrent du jeu proprement dit. Paradoxalement, le XIX<sup>e</sup> siècle entérine aussi la fixation des portraits\* nationaux sur la base de modèles graphiques très anciens. Cette tension double et *a priori* contraire, nourrie par le formidable élan d'innovation qui traverse le siècle de la révolution industrielle, inaugure pour la carte à jouer un véritable âge d'or.

### INDUSTRIALISATION ET INNOVATION

Étroitement liée à l'art de l'estampe\*, la fabrication des cartes à jouer lui est redevable par de multiples aspects et surtout par le recours aux mêmes techniques d'impression. Le XIX<sup>e</sup> siècle a connu de notables évolutions dans ce domaine dont les cartiers n'ont pas manqué de profiter.

Majoritairement gravées en taille d'épargne\* à partir de moules\* de bois, les cartes à jouer ont pu être occasionnellement exécutées à l'eau-forte\*, mais n'ont pas bénéficié des enrichissements que la taille-douce\* a connus au cours des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles (manière noire\*, manière de crayon\* ou encore aquatinte\*), car ces apports de nature artistique étaient éloignés des impératifs de tirage en nombre. Des deux inventions majeures du début du XIX<sup>e</sup> siècle que sont la gravure sur bois de bout\* et la lithographie\*, cette dernière, seule, va s'imposer dans l'histoire de la carte à jouer. Inventée à Munich, en 1796, par Aloÿs Senefelder, elle est introduite dans les ateliers français à partir de 1815 et se répand alors dans toute l'Europe. Beaucoup plus économique que la taille-douce et permettant d'augmenter le nombre des tirages, le nouveau procédé d'impression à plat présente tous les atouts pour séduire les cartiers, *a fortiori* quand les développements de la chromolithographie\*, devenue opérationnelle dans les années 1840, les ont libérés de la nécessité de colorier à la main des cartes imprimées en noir.

En Europe comme aux États-Unis, le XIX<sup>e</sup> siècle marqué par une véritable course aux brevets qui couvre tous les domaines de l'industrie, des sciences et des arts appliqués. En France, de 1800 à 1900, on ne compte pas moins d'une centaine de brevets déposés pour protéger des inventions ou des applications directement liées à la fabrication des cartes à jouer et du matériel de jeu. Le confort et la sécurité du jeu sont concernés : on invente des distributeurs de cartes, des compteurs de points, des tapis... On revoit la conception des cartes, en s'aventurant parfois à modifier leur structure : on propose des vernis offrant une meilleure glisse, on met au point des techniques renforçant l'opacité des cartons et contrariant les tricheurs, on lance des cartes rondes,

♥ Cartes impériales et royales,  
Paris, Grimaud, 1858



ovales, en aluminium... On améliore enfin leur fabrication, en industrialisant leur découpage, leur mise en couleur, le façonnage et la dorure des coins, et en employant désormais des presses à vapeur. Dans cette course rapide au perfectionnement technique et à la productivité, l'ancien monde disparaît. Les héritiers et successeurs des artisans cartiers du XVIII<sup>e</sup> siècle n'y survivent pas longtemps, qui sont successivement et inéluctablement rachetés par des industriels avertis et opportunistes, des capitaines d'industrie qui exportent à l'international et érigent rapidement leurs sociétés en véritables monopoles, comme Baptiste-Paul Grimaud (1817-1899) et Jean-Baptiste Camoin (1819-1886) en France, Bernhard Dondorf (1809-1902) et Conrad Ludwig Wüst (1783-1843) en Allemagne, Heraclio Fournier (1849-1916) en Espagne, Édouard Alexis Daveluy (1812-1894) en Belgique, ou encore Thomas de la Rue (1793-1866) et Charles Goodall (1785-1851) en Grande-Bretagne.

### USAGES MODERNES ET JEUX NOUVEAUX

L'émulation industrielle propre au XIX<sup>e</sup> siècle coïncide donc avec la floraison d'innombrables cartes de fantaisie, d'une extrême variété, tant dans l'inventivité et la richesse de leurs décors que dans la variété des causes qu'elles défendent. Certaines cartes deviennent les supports d'une information qui n'est pas destinée au jeu, mais que l'on espère transmettre plus facilement par son biais : la pédagogie, la publicité, la politique, la satire, l'érotisme, les galeries de personnalités, la mode trouvent dans les cartes un médium idéal que celles-ci n'abandonneront plus et qu'elles investiront davantage encore au XX<sup>e</sup> siècle. Le phénomène n'est pas nouveau, car on produit des cartes porteuses d'une telle ambition depuis le XVI<sup>e</sup> siècle, mais l'ampleur et la gamme proposées sont sans précédent. Dans le même temps, les tentatives pour refonder les portraits des cartes *pour jouer* se poursuivent. Elles excitent l'appétit commercial de nombreux inventeurs et fabricants et recouvrent parfois des enjeux géopolitiques : le portrait officiel est fixé en France dès les années 1810 et des initiatives de renouvellement voient le jour en Grande-Bretagne, aux États-Unis ou en Espagne. Le jeu de tarot est refondé en France selon un nouveau modèle graphique, entériné par son grand succès populaire au XX<sup>e</sup> siècle. Ces initiatives témoignent de la vitalité de la carte à jouer et aboutissent à la fixation progressive mais définitive des portraits nationaux dans la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle.

Ce mouvement accompagne un renouveau des jeux de cartes eux-mêmes. Le poker, aujourd'hui omniprésent, est inventé aux États-Unis dans les années 1820, tandis que le bridge fait son apparition en Europe de l'Est vers 1870. La belote naît en France dans les années 1900 et y devient très populaire pendant l'entre-deux-guerres. Le jeu de sept familles fait ses premiers pas à Londres lors de l'Exposition universelle de 1851, où le fabricant anglais John Jaques présente ses *Happy Families*. Il essaime ensuite rapidement en Allemagne et en France. Fait inédit, une nouvelle carte apparaît dans les jeux américains vers 1860 et

gagne le Vieux Continent autour de 1900 : c'est le joker.

L'essor de la divination par les cartes est une autre caractéristique de l'époque contemporaine. Entrée dans les mœurs à la toute fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, la cartomancie devient un authentique phénomène de société et, soutenue par la personnalité des divers oracles, rencontre un succès croissant en Europe. Les jeux de divination entrent au catalogue des fabricants et on les y trouve encore aujourd'hui. Parmi eux, le tarot de Marseille, fait pour le jeu durant plus de deux siècles, décline à cet usage au cours du XIX<sup>e</sup> siècle pour renaître littéralement à la divination en 1930 – on ne l'emploie ni ne le connaît d'ailleurs autrement de nos jours.

### UNE CRÉATIVITÉ QUI NE SE DÉMENT PAS : JEUX D'ARTISTES ET JEUX NON CONVENTIONNELS

La carte à jouer, dont la vitalité s'est affichée aux tables des bistrotts comme dans les cercles de jeux pendant la majeure partie du XX<sup>e</sup> siècle, perd de sa superbe dans les années 1970. L'apparition de nouveaux lieux de sociabilité, les nouveaux loisirs que sont la télévision puis les jeux vidéo concurrencent sa pratique – mais les magiciens continuent de l'employer pour leurs tours de cartes. Cette désaffection, cependant, n'est que temporaire, et la carte à jouer renaît, sous d'autres formes, à d'autres emplois, auprès des artistes comme pour les joueurs.

La curiosité des artistes pour les cartes est ancienne, et nombreux sont ceux qui depuis le XVII<sup>e</sup> siècle se sont essayés à dessiner leur propre modèle. Cet intérêt ne se dément pas au XIX<sup>e</sup> siècle, mais c'est au XX<sup>e</sup> siècle qu'il s'avère le plus marqué. Dans la foulée du « jeu de Marseille » conçu par André Breton et son cercle surréaliste en 1941, mais aussi séduits par la fonction alternative et divinatoire des cartes et des tarots, de nombreux peintres et plasticiens se confrontent au jeu de cartes. Sans doute est-il tentant, face à un système



♥ Affiche publicitaire dessinée par Henri Bellery-Desfontaines pour Fossorier, Amar et Compagnie, 1898

si stéréotypé mais si mystérieux, quasiment inchangé dans sa forme et son graphisme depuis ses origines, d'en explorer et d'en déconstruire les codes, d'en recombinaison les figures, de le réinventer ; puisqu'on ne peut le changer, on peut se permettre, sans cesse, d'en proposer une lecture personnelle et artistique. C'est ce que font Sonia Delaunay, Salvador Dalí, Jean Dubuffet, qui dans les cartes qu'ils dessinent instillent leurs visions. Dans un temps qui nous est plus contemporain, l'intention de déconstruction est plus flagrante encore. Les artistes jouent sur les couleurs, le rouge et le noir ; ils rendent impossible l'usage des cartes pour le jeu, en mêlant les enseignes\* et en truffant les modèles anciens de repères absolument modernes, en offrant des décors antagonistes à la pratique projetée, par le détournement complet des fonctions sociales et familiales jusque-là attitrées. À ces exemples se joignent les innombrables initiatives qui aujourd'hui enrichissent l'offre de cartes à jouer de fantaisie, en lien avec la littérature grise et la culture pop, avec le design, la typographie et le graphisme.

Objet résolument matériel du point de vue de l'art, la carte à jouer tend néanmoins à se dématérialiser du point de vue du jeu. Les années 1990 et l'inexorable montée en puissance de l'informatique ont vu l'apparition des jeux de cartes sur ordinateur comme le solitaire, puis des jeux de cartes en ligne autour de 2000. Le grand engouement qui perdure pour le poker *online* marque à la fois un processus de dématérialisation de la carte à jouer et la montée en puissance du portrait américain face au portrait français, perceptible également au sein des casinos.

Si le XIX<sup>e</sup> siècle marque l'âge d'or de la carte à jouer, que dire alors du XXI<sup>e</sup> siècle naissant ? Car la diversité du jeu de cartes, sa richesse, sa variété ne s'y démentent pas, bien au contraire. Sa mutation en direction de jeux non conventionnels, depuis les jeux de sept familles jusqu'aux jeux de société, tels le *Uno* et autres cartes pour jeux de rôle comme *Magic* ou *Pokemon*, révèle une capacité intacte à intégrer des mécanismes et des dispositifs ludiques nouveaux, à produire une iconographie renouvelée. Gageons que la carte à jouer, fidèle compagne du jeu depuis sept siècles, n'est encore qu'adolescente.

J. T.



♥ As de carreau, carte de Dalí,  
1967 (p. 228)



## CARTES BARBOUILLÉES

Vilnius, 1814-1815

À l'instar des nombreux jeux de cartes transformées qui voient le jour au début du XIX<sup>e</sup> siècle, ces *Cartes barbouillées* doivent beaucoup aux jeux de Cotta (p. 162-163), dont elles reprennent certains motifs ou citent certains agencements. Elles sont l'œuvre du peintre d'origine arménienne et professeur à l'université de Vilnius Jan Rustem (1762-1835). Élève de Jean-Pierre Norblin de la Gourdain et connu surtout pour son activité de portraitiste, Rustem compose vers 1814 une centaine de dessins humoristiques étonnants, que le graveur Gottlieb Kissling traduit à l'eau-forte\* dans deux jeux distincts, intitulés *Cartes de fantaisie* et *Cartes barbouillées*. Formidable convocation de références mythologiques, exotiques, domestiques et religieuses les plus diverses, ces cartes transformées, qui se distinguent par un principe iconographique original en vertu duquel leurs enseignes\* font partie intégrante du décor dont elles composent, habillent et colorent certains détails à des fins comiques, font scandale à Vilnius. Davantage qu'à une démarche politique, ces cartes s'apparentent à l'exercice de style d'un dessinateur qui, les présentant comme mal et rapidement peintes, se prémunit à l'avance de toute censure – peine perdue, puisqu'une vingtaine d'entre elles feront les frais de l'indignation de l'Église catholique... J. T.

- ♥ Corps entremêlés, dix de cœur
- ♥ Christ tenant l'orbe crucifère, as de trèfle
- ♥ Deux de carreau, carte-titre
- ♥ Bacchus, as de cœur





## AU DOS DES CARTES

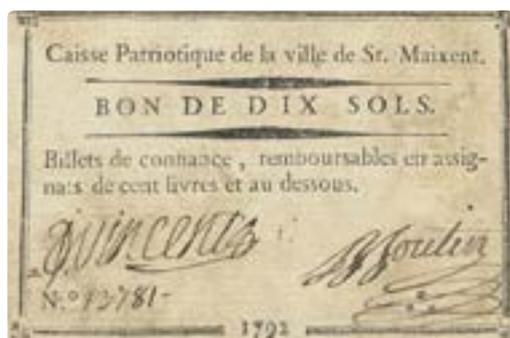
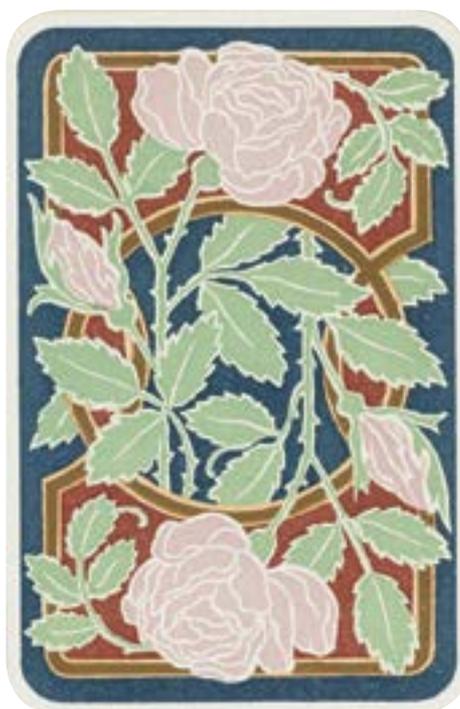


Produites en quantité pour satisfaire un usage répété, dotées à ce titre d'une existence que l'usure et l'incomplétude rapide des jeux ont rendue éphémère, les cartes à jouer anciennes des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles devraient être de la plus grande rareté. Ce n'est pas le cas – du moins pas tout à fait. S'il se trouve aujourd'hui encore de ces cartes dans les collections publiques et privées, dans les archives et dans les greniers, si ces cartes ont été conservées plutôt que d'être jetées, c'est paradoxalement grâce à leur dos. Jusqu'au début du XIX<sup>e</sup> siècle, il est blanc, uni, lisse, en un mot : vide. Or, le papier est cher et les cartes à jouer répandues. C'est donc tout naturellement qu'on les remploie, dès le XVI<sup>e</sup> siècle : elles deviennent listes, billets de correspondance ou

fiches. Voltaire y couche des idées, tout comme Jean-Jacques Rousseau. Quoi de mieux en effet que ces petits cartons épais, au format standardisé, offrant de surcroît en leur revers la place à une information ? Les notaires s'en servent comme étiquettes de liasses et de sacs à procès. Billets d'abandon, elles accompagnent les enfants confiés au tour d'hospices ; quittances, elles témoignent des transactions. Elles se glissent dans une poche comme elles tiennent dans les tiroirs : elles vivent une seconde vie en cartes de visite ou bien, combinées, viennent constituer des catalogues, des index entiers de bibliothèques, voire de changeurs quand elles sont estampées d'empreintes de monnaies. Réimprimées au dos, elles font d'excellents bons : bons de pains, bons



- ♥ Carte pour jeu de demande et réponse
- ♥ Carte de membre de la Société bourgeoise dramatique
- ♥ Carte pour cours de langue française
- ♥ Carte publicitaire d'un marchand orfèvre
- ♥ Contremarque pour leçons de danse
- ♥ Billet de confiance, papier-monnaie révolutionnaire
- ♥ Dos de carte chromolithographié, entre 1840 et 1900



pour rations ou pour munitions; billets d'entrée et d'invitations à dîner, cartes-adresse pour commerçants et artisans... On porte sur leur dos des syllabes et des mots dont les combinaisons font la matière des bureaux typographiques destinés à l'apprentissage de la lecture. Par comble d'ironie enfin, certaines cartes à jouer redeviennent jeux de cartes d'autres sortes, à l'image des jeux de demandes et de réponses imprimés au dos de cartes à jouer ordinaires. De nombreuses planches de cartes, mal imprimées ou mal peintes, ont aussi été sauvées du rebut par leur emploi en reliure, pour renforcer les dos et les plats des livres. Qui sait combien d'entre elles y dorment encore...

Au XIX<sup>e</sup> siècle, tout change. Les dos blancs, employés jusque-là comme garanties contre le

marquage des cartes et la triche, ne remplissent plus leur office, et, sur le modèle des tarots et des jeux à enseignes\* latines dont les dos se distinguent depuis longtemps par la présence de décors ou de motifs géométriques, on applique désormais une couleur ou un tarotage\* au dos de cartes. En Europe comme aux États-Unis, les cartiers usent d'abord de motifs répétitifs ou de couleurs unies. Dans la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle cependant, grâce aux progrès de la chromolithographie\*, apparaissent et se multiplient les dos chatoyants, aux décors complexes et inventifs, publicitaires, commémoratifs ou artistiques – à tel point que le dos des cartes devient rapidement un objet de collection en soi, comme le joker (dossier « Le joker », p. 218-219). J. T.



## HANAFUDA, LE JEU DES FLEURS

Entre 1800 et 1850

Le *hanafuda*, désignant littéralement des « cartes à fleurs », est un jeu typiquement japonais, dont la structure à quarante-huit cartes rappelle cependant l'influence des premiers jeux portugais introduits au pays du Soleil-Levant au XVI<sup>e</sup> siècle. Le jeu se décompose en douze séries de quatre cartes, symbolisant les douze mois de l'année : le *sakura*, fleur de cerisier du Japon, occupe les cartes de mars, et l'iris, ou *shobu*, celles du mois de mai, alors que le mois de février est paré des couleurs de l'abricotier du Japon, ou *ume*. L'esthétique sobre des cartes, toute de traits noirs et d'aplats de couleurs vives, rehausse leurs motifs floraux et animaliers, et leur donne l'apparence d'un jeu d'enfant. Allure trompeuse, car le *hanafuda* a bien souvent servi aux jeux d'argent ! Le but de ce jeu d'assemblage consiste à appairer par série les cartes de sa main avec celles disposées sur la table, et de former ainsi des associations dont la valeur dépend de celle des différentes cartes : *hikari* (20 points), *tane* (10 points), *tanzaku* (5 points) et *kasu* (1 point).

J. T.

♥ Fleur de cerisier (mois de mars) et rideau de campement, carte *hikari*

♥ Abricotier du Japon (mois de février) et fauvette, carte *tane*

♥ Iris d'eau (mois de mai), carte *kasu*





## UN CONTE DE FÉES AMÉRICAIN ?

*Society Game*, New York, vers 1938

L'auteur de ce jeu de cartes, Lina Manetto, née Lina Pieri, est mal connue. D'origine italienne, elle émigre aux États-Unis avec sa famille en 1901, quelques mois seulement après sa naissance. Elle fait un passage à la Leonardo Da Vinci Art School de New York dans les années 1930, où vraisemblablement elle enseigne. Elle a surtout travaillé dans le domaine des arts décoratifs, concevant notamment des motifs de papier peint. Ce jeu de cartes semble être le seul qu'elle ait conçu et on ignore dans quelles circonstances cette commande lui a été passée par la Society Game Company de New York. Les cartes sont réparties en quatre ensembles de treize cartes de quatre couleurs (bleu, jaune, vert, rouge). Une carte supplémentaire en noir et blanc figure une fée. Les règles du jeu nous échappent. Dans chaque teinte, on retrouve les figures de la reine ou de l'impératrice, du roi ou de l'empereur, du chevalier ou de l'officier. À chacune d'entre elles sont associées des idéologies : en rouge, le communiste et le fasciste, en vert, le socialiste et le républicain, en jaune, le monarchiste et l'anarchiste, en bleu, l'athée et le croyant. Dans chaque série figurent également des types sociaux, parmi lesquels le fermier, l'homme riche, le contremaitre, le juge, l'assassin, le mendiant, le voleur... Les personnages sont vêtus de costumes contemporains ou anciens choisis en fonction de l'iconographie courante de chaque caractère. Lina Manetto adopte une esthétique inspirée du courant Art déco, jouant élégamment sur une harmonieuse répartition entre les zones noires, blanches et colorées en aplat, dont l'équilibre est accentué par le jeu sur la symétrie des figures représentées en miroir, dans des compositions très graphiques.

- ♥ Communiste, cœur, I, 1
- ♥ Législateur, trèfle, X, 38
- ♥ Athée, pique, I, 4
- ♥ Banquier, carreau, X, 39

C. C.-C.





*ALGÈBRE DE L'HOURLOUBE :*  
*52 FIGURES EXTRAPOLATOIRES*

Paris et Bâle, 1968

*L'Hourloupe* est le cycle d'œuvres conçues par Dubuffet entre 1962 et 1974 : l'artiste dessine des formes sinueuses laissant deviner des formes incertaines afin de stimuler l'imagination du spectateur. « Ces graphismes aux références constamment ambiguës ont la vertu [...] de mettre en question le bien-fondé de ce que nous avons coutume de regarder comme réalité et qui n'est en vérité qu'une option collectivement adoptée pour interpréter le monde qui nous entoure parmi une infinité d'autres options tout autres, qui ne seraient ni plus ni moins légitimes. » Dubuffet compose ici ces dessins sous la forme d'un jeu de cartes, mais ce n'en est pas un à proprement parler, car il n'est pas possible de jouer avec. Il est composé de cinquante-deux figures\* curieuses et amusantes représentant des objets ou des personnages faits de formes imbriquées laissant libre cours à l'interprétation. Les premiers dessins de cet ensemble ont été conçus en février 1964 : Dubuffet en a alors créé quinze au marqueur noir, bleu et rouge sur fond noir rappelant les figures du petit livre intitulé *L'Hourloupe* qui marque le début du cycle en juillet 1962. Deux ans plus tard, entre mars et juillet 1966, il se lance complètement dans la conception d'un jeu de cartes, créant en tout plus de cent cinquante dessins, parmi lesquels il en sélectionne cinquante-deux. Ceux-ci furent imprimés en sérigraphie par le studio Kelpra à Londres pour le compte des éditions Alecto en 1967 et rassemblés sous le titre *Banque de L'Hourloupe*, cartes à jouer et à tirer, tirées à 380 exemplaires (Webel n. 996-1046). *L'Algèbre de L'Hourloupe* est une reprise de ce jeu dans un format de cartes à jouer, avec un tirage non limité.

C. C.-C.



- ♥ La pendule, carte 51
- ♥ L'escalier, carte 23
- ♥ La cantatrice, carte 28
- ♥ Le hochet, carte 2
- ♥ Dos de la carte 2



2. Le hochet

## CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Sauf mention contraire, les illustrations de ce volume sont issues des collections de la Bibliothèque nationale de France et les clichés en ont été réalisés par le département de la Reproduction et celui de la Conservation.  
Elles sont disponibles à la consultation sur Gallica : <gallica.bnf.fr> et à la vente auprès du département de la Reproduction : <reproduction@bnf.fr>.

La collection de cartes à jouer du département des Estampes et de la Photographie est accessible sur Gallica : <http://c.bnf.fr/vDV>.

© Topkapi Palace Museum : p. 13.  
© Salvador Dalí, Fundació Gala-Salvador Dalí / Adagp, Paris 2018 : p. 161, 228.  
© Gaston Quénioux / DR : p. 215.  
© Lina Manetto / DR : p. 224-225.  
© Pracusa 2018646 : p. 226-227.  
© Adagp, Paris, 2018 : p. 229, 230-233.  
© Lagautrière / Adagp, Paris, 2018 ; © Attila PC ;  
© El Kiropraktor / DR ; © El Rotringo : p. 234.  
© Le Dernier Cri : p. 235.

### **Bibliothèque nationale de France**

Présidente

Laurence Engel

Directrice générale

Sylviane Tarsot-Gillery

Directeur des collections

Denis Bruckmann

Directeur de la diffusion culturelle

Thierry Grillet

Directeur du département des Éditions

Benjamin Arranger

Délégué à la communication

Patrick Belaubre

Déléguée au mécénat

Kara Lennon Casanova



### **Éditions Bibliothèque nationale de France**

Direction éditoriale

Marie-Caroline Dufayet

Édition

Anne-Marike Linnebank

Iconographie

Gwennina Lussot

Suivi et coordination reprographique

Frédérique Savona et Lioubov Savova-Triangolo

Presse

Hélène Crenon

### **Éditions Gallimard**

Direction éditoriale

Nathalie Bailleux

Édition

Charlotte Écorcheville assistée de Caroline Jauneau

Direction artistique

Anne Lagarrigue

Conception et mise en page

Isabelle Flamigni

Chef de fabrication

Caroline Artémon

Suivi de fabrication

Marie-Agnès Naturel

Relecture des textes

Sandra Pizzo et Jocelyne Moussart

Presse

Béatrice Foti assistée de Françoise Issaurat

Directeur du partenariat

Franck Fertile

Responsable de projet

Chrystèle Delbos

© Bibliothèque nationale de France / Gallimard, 2018  
ISBN BNF : 978-2-7177-2743-2  
ISBN Gallimard : 978-2-07-270999-9

Dépôt légal : octobre 2018  
N° d'édition : 311734  
Photogravure : Reproscan (Italie)  
Achevé d'imprimer en octobre 2018  
sur les presses de LEGO (Italie)