

Auteur : Georges DE LA TOUR (1593 - 1652)
Titre : *Le Tricheur à l'as de carreau*
Date : Vers 1636 - 1638
Technique : Huile sur toile
Dimensions : 1,06 x 1,46 cm
Lieu de conservation : Musée du Louvre, Paris
Nature / Sujet Scène de genre



Cliquer sur l'image ou : <http://www.aidart.fr/galerie.maitres/classique/le-tricheur-a-las-de-carreau-la-tour-vers1635-2280.html>

LE CONTEXTE ET L'AUTEUR

Georges de La Tour est connu pour son travail sur les effets de **clair-obscur**. On sait peu de choses sur sa formation. Nombre d'adolescents de son époque se rendaient en Italie ; rien n'atteste que G. de La Tour ait effectué ce voyage. Il semble cependant influencé par **Le Caravage**. Il demeure un mystère autour de sa vie : entre 1613 et 1617, on ne trouve aucune trace de lui, ni dans les archives lorraines (où il vécut son enfance), ni dans les registres paroissiaux de Rome. En 1620, il devient bourgeois de la ville de Lunéville, côtoyant ainsi le monde de la haute société. Il va devoir satisfaire de nombreuses commandes. La guerre de trente ans va le pousser à fuir sa ville de Lunéville. Il se rendra dans un premier temps dans sa famille à Nancy avant d'être logé au Louvre et de recevoir en 1639 le titre de **peintre du roi** (Louis XIII). Il s'est hissé aux sommets de la reconnaissance artistique ainsi que sur le plan social et financier en empruntant des voies parfois tortueuses. A la fois très réputé à son époque et haï par le peuple, il va sombrer dans l'oubli total après sa mort en 1692. Nombre de ses travaux seront d'ailleurs attribués à d'autres auteurs, parmi ses contemporains. Ce n'est qu'en **1915**, grâce aux recherches de l'historien allemand Herman Voss que l'on va redécouvrir Georges de La Tour. Il sera ainsi reconnu comme **l'un des plus grands peintres français du XVIIème siècle**.

L'ŒUVRE

Découverte par Pierre Landry en 1926, dévoilée au public en 1934 lors de l'exposition "Peintres de la réalité" au musée de l'Orangerie, cette peinture permet à G. de La Tour de sortir de l'oubli et d'être artistiquement reconnu.

Derrière cette scène de genre montrant 3 personnages jouant aux cartes et une domestique servant le vin, se cache une **leçon de morale**. Au 17ème siècle, les jeux de hasard, réfutés par l'église, sont très répandus dans les enceintes militaires et malgré ces interdits royaux, nombreux sont ceux qui se laissent tenter. Dans cette œuvre, le jeu de cartes symbolise la débauche, au même titre que l'alcool et les femmes légères. En effet ce jeune courtisan, somptueusement bien mis, est en train de perdre la partie comme il pourrait perdre l'âme dans cette partie tronquée. **Le spectateur est associé à la complicité** entre les trois personnages de gauche par :

- Les échanges de regards entre la femme assise de face qui semble diriger cette partie, la domestique et le personnage de gauche, le tricheur.
- Les positions des mains des joueurs, la posture du tricheur tourné vers lui
- Le traitement du **clair/obscur** révélant le contraste entre le côté sombre et la mise en lumière des objets de la tricherie.

Seul à ne pas partager cette complicité : le jeune homme, isolé des comploteurs par sa mise à l'écart du trio. Son visage reflète une certaine assurance, il a le regard concentré sur son jeu car pour l'instant il gagne ! On peut observer les cocardes dénouées du personnage de gauche, signe de débauche et de libertinage qui contrastent avec les nœuds élégants du costume de notre jeune innocent.

Le choix des cartes n'est pas anodin : le tricheur détient dans son jeu le sept et l'as de carreau. Or, en se référant aux symboliques des jeux de cartes, le carreau est associé à l'argent, l'as marque le début de l'action et annonce une opération fructueuse (ici la tricherie) ; le sept garantit le succès de celle-ci.

Le jeu que pratiquent ces joueurs serait, "le jeu de prime" : jeu de pari se jouant à deux ou trois et dont l'une de ses combinaisons gagnantes est le "grand point" qui comprend l'as, le six et le sept de la même couleur. C'est cette combinaison que va réussir le tricheur avec cette carte qu'il extrait de son ceinturon.

L'artiste a peint une œuvre quasi similaire à celle-ci : "**Le tricheur à l'as de trèfle**" conservée au musée de Fort Worth au Texas. Bien que très voisines, ces deux œuvres présentent des différences notoires.

LA MAIN A L'ŒUVRE

• Dans le domaine de l'Histoire des Arts :

- **Arts du visuel :**
 - Travail de recherche, étude et comparaison d'œuvres mettant en scène des parties de cartes.
 - Travail de recherche, étude et comparaison d'œuvres mettant en scène des scènes de tricherie.
 - Mise en relation avec le film "*Marius*" (la partie de cartes) œuvre de Marcel Pagnol
 - Travail sur un extrait de *Carmen*.
- **Arts du son :**
- **Arts du quotidien :**
 - Recherche sur les différentes formes des jeux de cartes à travers l'histoire.
 - Travail sur les symboliques, les noms, les figures des jeux de cartes.
 - Travail sur les costumes de personnages et les représentations des différentes couches sociales (on peut comparer par exemple avec "*La famille de paysans*" de Le Nain).
- **Arts du langage :**
 - Mettre en relation avec des expressions liées à l'analyse de cette œuvre (ex : *cache son jeu, avoir la main, jouer double jeu, jeux de mains, jeux de vilains, se faire plumer...* etc).
 - Inventer des dialogues entre les personnages, voire leurs pensées.
 - Considérer ce tableau comme un instant d'un récit et en inventer la suite.
- **Arts du spectacle :**
 - *Les apartés* en théâtre : les moments où les acteurs prennent à parti les spectateurs et les mettent dans la connivence.

• Dans le domaine de la pratique plastique :

- Travailler plastiquement sur la thématique des jeux de cartes. Cf. le document "**Les Ans Jeux**", projet départemental PdC 2011-2013.