

Les jeux de cartes comme objets de propagande politique en Angleterre au cours du long XVIII^e siècle

Sophie LAMBEA

Université de Strasbourg, École Doctorale des Humanités, SEARCH

Résumé

Rumeurs et actualités sont représentées de façon très vivante sur des cartes à jouer qui circulèrent largement à Londres au tournant du XVIII^e siècle. Ces cartes semblent avoir eu d'autres fonctions que le jeu et peuvent être considérées comme des objets de propagande politique dont l'objectif était d'obtenir l'adhésion de l'opinion publique durant cette période d'instabilité. De par leur fonction éducative et grâce aux collectionneurs, les cartes à jouer contribuèrent à la diffusion de l'historiographie whig de cette époque.

Abstract

Rumors and news are vividly depicted on playing cards that circulated widely in London at the turn of the eighteenth century. These cards seem to have had functions other than playing, and can be seen as objects of political propaganda whose aim was to win the support of public opinion during this period of instability. Through their educational function and thanks to collectors, these playing cards contributed to the spreading of the Whig historiography of the period.

Mots-clés : cartes à jouer, propagande, Francis Barlow, Angleterre, whig, culture matérielle, XVIII^e siècle

Keywords: playing cards, propaganda, Francis Barlow, England, Whig, material culture, 18th century

Plan

Introduction

Des cartes pour jouer

Des cartes pour convaincre

Des cartes pour éduquer et écrire l'histoire

Conclusion

Bibliographie



Ill. 1, © Sophie Lambea (2022). Photo prise avec l'aimable autorisation des administrateurs du British Museum

Introduction

L'historiographie se renouvelle au cours des âges et elle est autant une étude d'une période historique qu'un miroir des préoccupations et des intérêts de notre temps. C'est donc probablement parce que l'on reconnaît l'importance des divertissements dans notre société que les études récentes s'intéressent à l'histoire des jeux, à leurs fonctions sociales, économiques, politiques mais aussi esthétiques, en tant qu'objets à part entière, parfois réalisés par de grands artistes et collectionnés comme de véritables œuvres d'arts. Les jeux d'échecs et les jeux de tarot ont fait l'objet de nombreuses études mais l'intérêt pour les jeux de cartes, souvent considérés comme des biens ordinaires destinés aux classes populaires, est assez nouveau. De plus, l'étude de la culture matérielle, comme partie intégrante des perspectives historiques, est très récente car les historiens privilégiaient auparavant les sources textuelles. En négligeant l'étude des objets et en les considérant comme inférieurs d'une certaine manière aux écrits, les conclusions auxquelles ils parvenaient étaient probablement partielles, du moins sur le plan social¹.

¹ Arthur Asa BERGER, *What Objects Mean: An Introduction to Material Culture*, Walnut Creek, Californie, Routledge, 2014 ; Ian WOODWARD, *Understanding Material Culture*, Los Angeles, SAGE Publications Ltd, 2007 ; Leonie HANNAN and Sarah LONGAIR, *History through Material Culture*, Manchester, Manchester University Press, 2017 ; Dan HICKS and Mary C. BEAUDRY, (éds.), *The Oxford Handbook of Material Culture Studies*, Illustrated edition, New York, Oxford University Press, 2010.

La présente étude propose de se pencher sur des jeux de cartes anglais du tournant du XVIII^e siècle. 14 jeux de cartes illustrés circulèrent à Londres de 1679 à 1720 et l'on peut établir la paternité de 5 de ces jeux de cartes à Francis Barlow. Né en 1626 ou 1628, ce peintre animalier et illustrateur fut bien connu de ses contemporains et relégué au second plan suite à une mauvaise critique parue après sa mort. La justesse de ses croquis d'animaux dans leur élément naturel ainsi que la qualité de ses peintures représentant des scènes de chasse est aujourd'hui reconnue et les œuvres de Francis Barlow sont exposées dans les plus grands musées de la ville de Londres. En revanche, ce n'est que très récemment, grâce à un carnet de croquis conservé au British Museum, que l'on comprit qu'il avait participé à la campagne de propagande whig en illustrant des cartes à jouer².

Chaque jeu se compose de 52 cartes, tout comme les jeux de cartes modernes que nous connaissons et la dimension des cartes est elle aussi très proche de celle d'aujourd'hui puisque les cartes mesurent environ 9 cm de haut et 6 cm de large. Par soucis de clarté, les historiens ont donné un nom distinct à chaque jeu de cartes, nous éclairant sur les événements rapportés et illustrés.

Francis Barlow semble être l'auteur des illustrations figurant sur :

—*The Knavery of the Rump* (1679) qui illustre les principaux événements de la guerre civile (1642-1652) et représente les personnes tenues pour responsables du régicide et du Commonwealth.

—*The Horrid Popish Plot* (1679) qui permet aux joueurs de voir les différents rebondissements du complot papiste révélé par Titus Oates en 1678.

—*The Meal Tub Plot* (c.1681) dont les cartes représentent un autre complot catholique.

—*The Orange Cards* aussi appelé *The Reign of James II- The Revolution*³ (1689) qui réaffirme la légitimité de Guillaume III et de sa femme, Marie, après la Révolution de 1688.

—*The Reign of Queen Anne* (1704) qui représente les victoires du duc de Marlborough pendant la guerre de succession d'Espagne.

Si aujourd'hui les cartes à jouer remplissent une seule fonction, celle du jeu, il semblerait qu'au cours du long XVIII^e siècle les cartes servent de support à la diffusion d'informations et de messages politiques.

Jouer, convaincre, éduquer sont quelques-uns des objectifs des cartes illustrées par Francis Barlow et constitueront les 3 parties de cet article.

Des cartes pour jouer

Les historiens s'accordent sur le fait que les cartes à jouer sont originaires de Chine, mais la manière dont elles sont arrivées en Europe au XIV^e siècle est encore inconnue. À l'époque, les jeux de cartes étaient des objets coûteux car ils étaient fabriqués et colorés à la main et n'étaient donc détenus que par les membres de la haute société. Puis, au XV^e siècle, les progrès techniques dans le domaine de l'impression et l'apparition de la gravure sur bois rendirent le processus de création plus rapide et

² Edward HODNETT, Francis BARLOW, *First Master of English Book Illustration*, Berkeley, University of California Press, 1978 ; Nathan FLIS, « From the Life: The Art of Francis Barlow (c.1626-1704) », 2012, <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:3805d2ad-18b5-4f23-a73d-e720a44107de>.

³ J. R. S. WHITING, *Handful of History*, Facsimile edition, Dursley, Alan Sutton Publishing, 1978.

moins coûteux, plusieurs cartes étant imprimées sur une seule feuille et découpées par la suite. Les cartes à jouer sont alors devenues des objets de production et de consommation de masse, populaires à tous les niveaux de la société. L'introduction de l'enseigne française (pique, cœur, carreau et trèfles) qui remplaça l'enseigne latine composée des épées, bâtons, coupes et deniers qui existe encore en Espagne, a également contribué à populariser les cartes au XV^e siècle car l'enseigne française comporte des motifs plus faciles à reproduire et ne nécessite l'ajout de couleurs que pour les habillés (valets, dames et rois). En Angleterre, les jeux de cartes furent très appréciés dès le XV^e siècle puisque la production en masse des cartes à jouer conduisit les fabricants à demander au roi Édouard IV, en 1463, l'interdiction des jeux de cartes étrangers. Plus tard, en 1495, Henri VII publia un édit qui interdit la pratique du jeu de cartes aux domestiques et aux apprentis, sauf pendant les vacances de Noël et seulement dans les maisons de leurs maîtres⁴. Ces documents révèlent le succès rapide des jeux de cartes auprès des Anglais, les monarques ayant très tôt senti le besoin de réglementer leur utilisation⁵.

The Compleat Gamester de Charles Cotton qui commença à paraître en 1674 est l'un des premiers ouvrages connus recensant et expliquant les règles des jeux auxquels jouaient les Anglais à l'époque où les cartes illustrées par Barlow furent vendues à Londres⁶. Les jeux sont proches de ceux que nous connaissons aujourd'hui et impliquent l'élaboration de combinaisons gagnantes comme la paire, la tierce ou la quarte et portent des noms telles que Ombre, Primero, Gleek, Whist et Picket. Toujours liés à des jeux d'argent, ils nécessitaient une mise de départ et le gain de plis. À la fin du XVII^e siècle, il était d'usage de jouer aux cartes avec les membres de sa famille ou ses amis dans sa maison ou dans des lieux publics tels que les tavernes ou les maisons de café. Ces lieux nouveaux dont la popularité allait grandissante dans la capitale anglaise étaient fréquentés par les marchands, les artisans, les apprentis qui composaient en majorité la société londonienne. Selon Jürgen Habermas, les débats sur des sujets scientifiques ou politiques qui se tenaient dans les maisons de café contribuèrent à la naissance de l'opinion publique⁷. Même si des études récentes tendent à nuancer les conclusions d'Habermas, il est possible de penser que dans les maisons de café et dans les tavernes les cartes à jouer illustrées par Francis Barlow circulèrent et furent utilisées pour le jeu⁸.

Les cartes à jouer illustrées par Francis Barlow, qui connurent un succès si grand que les plaques d'impression en cuivre durent être gravées de nouveau tant elles étaient usées, ne sont pas des cartes ordinaires qui ne servent qu'au jeu et ces objets de

⁴ Catherine Perry HARGRAVE, *A History of Playing Cards: And a Bibliography of Cards and Gaming*, (Annotated edition), Mineola, New York, Dover Publications Inc., 2003, p. 169.

⁵ Catherine Perry HARGRAVE, *A History of Playing Cards* ; David PARLETT, *The Oxford Guide to Card Games*, Oxford England, New York, Oxford University Press, 1990.

⁶ COTTON Charles, LUCAS Theophilus, *Game and Gamesters of the Restoration: The Compleat Gamester, by Charles Cotton, 1674, and Lives of the Gamesters, by Theophilus Lucas, 1714*. George Routledge and Sons, 1930.

⁷ Jürgen HABERMAS, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry Into a Category of Bourgeois Society*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 1991.

⁸ Markman ELLIS, *The Coffee-House: A Cultural History*, Hachette UK, 2011; Brian COWAN, *The Social Life of Coffee: The Emergence of the British Coffeehouse*, Yale University Press, 2008 ; Brian COWAN, « The Rise of the Coffeehouse Reconsidered », *The Historical Journal* 47, no. 1, 2004, p. 21-46 ; Brian COWAN, « What Was Masculine About the Public Sphere? Gender and the Coffeehouse Milieu in Post-Restoration England », *History Workshop Journal* 51, no. 1, 1 mars 2001, p. 127-57, <https://doi.org/10.1093/hwj/2001.51.127>.

consommation courante contribuèrent également à la diffusion du message politique whig.

Des cartes pour convaincre

À l'automne 1678, les révélations de Titus Oates concernant un complot papiste visant à tuer le roi et à rétablir le catholicisme inquiétèrent la population et le spectre politique commença à se polariser avec, d'un côté, les Whigs qui défendirent l'idée selon laquelle avoir un parlement fort, capable de limiter les prérogatives royales constituait le meilleur moyen d'empêcher les catholiques de mettre le pays à feu et à sang et de l'autre, les hommes qui furent connus sous le nom de Tories et qui affirmaient que le seul rempart possible contre le catholicisme était un roi fort, au pouvoir quasi absolu. Les Whigs lancèrent une vaste campagne de propagande afin de convaincre l'opinion publique qu'il fallait exclure le Duc d'York, Jacques, de la succession en raison de sa foi catholique. Ballades, pamphlets, affiches et journaux inondèrent les rues de Londres et les jeux de cartes illustrés virent le jour afin de répéter le même message et de le diffuser sur un support apprécié.

Le système de représentation politique étant bien différent de celui qui était en vigueur en France et dans la majorité des pays d'Europe au XVII^e siècle, l'opinion publique avait de l'importance en Angleterre. Les Anglais, des classes moyennes à supérieures étaient souvent appelés aux urnes et devaient choisir leurs représentants au parlement, leur maire, leurs échevins, leurs shérifs et les dirigeants des corporations. Ils avaient donc développé un goût pour la politique et comprenaient que leur avis comptait. De plus, après la Glorieuse Révolution de 1688, afin de garantir la réussite du changement de régime, il fut nécessaire de s'assurer que les Anglais allaient réserver un bon accueil au *Stadtholder* venu des Provinces Unies.

Afin d'obtenir l'adhésion de l'opinion publique, les cartes donnent à voir une version whig de l'histoire et l'artiste représente sans distinction des événements qui ont vraiment eu lieu et des rumeurs cherchant à attiser la haine des catholiques.



Ill.2, cartes reproduites avec l'autorisation de la Worshipful Company of Makers of Playing Cards

Trois cartes du jeu *The Meal Tub Plot* sont reproduites en illustration 2 et permettent de constater que Francis Barlow représente, sur certaines cartes, des événements réels auxquels l'artiste, issu d'un milieu assez modeste, n'avait probablement pas assisté mais pour lesquels il donne sa vision. Par exemple, le neuf de pique représente Dangerfield révélant aux membres de la chambre des Communes que des nobles catholiques lui avaient versé de l'argent pour monter de toute pièce un complot incriminant des leaders whigs. D'autres cartes illustrent des rumeurs, des complots, des rencontres secrètes dont la représentation est destinée à attiser la colère et la peur, comme sur le neuf de cœur où l'on voit Dangerfield soudoyé pour assassiner Lord Shaftesbury. Enfin, sur certaines cartes sont représentés des événements publics, auxquels Barlow mais aussi les utilisateurs des cartes ont pu assister, afin de donner du crédit et de la véracité au reste des cartes, comme sur la reine de carreau où l'on voit Elizabeth Cellier qui fut tenue pour responsable du complot et condamnée à se tenir trois fois au pilori.

Comme les journaux non officiels parus à la même époque, les jeux de cartes de Barlow ont bénéficié d'un relâchement de la censure en 1679 et de la relative liberté laissée aux éditeurs de diffuser les nouvelles qu'ils souhaitaient communiquer afin d'offrir une autre lecture des événements, différente de celle donnée par la *Gazette*, jusqu'alors le seul journal autorisé à paraître.

C'est probablement la raison pour laquelle les anglais du XVII^e siècle ont développé l'idée selon laquelle des informations secrètes, voire des complots ourdis par la classe dirigeante, pouvaient être mis au jour par des gens ordinaires s'ils disposaient des bonnes sources d'information. Les complots supposés, souvent révélés par les journaux whigs et qui devaient alimenter les conversations, sont représentés sur les cartes et donnent parfois lieu à un autre jeu, une sorte de méta jeu, en lien avec les personnalités qui faisaient les gros titres de l'époque.



Ill. 3, © Sophie Lambea (2022). Photo prise avec l'aimable autorisation des administrateurs du British Museum



Ill.4, carte reproduite avec l'autorisation de la Worshipful Company of Makers of Playing Cards

Sur la reine de pique du jeu de cartes Orange (Ill. 3), ce jeu politique est évident car le nom de la protagoniste n'est pas révélé et seules la première et les deux dernières lettres de son nom sont dévoilées, invitant le lecteur à jouer une sorte de jeu de devinette. Sur le 4 de pique du jeu *The Meal Tub Plot* (Ill.4) l'homme au premier plan n'est pas nommé et est surnommé « La grande bouche », Barlow invitant donc le joueur à deviner l'identité de cet homme et à combler le déficit d'informations. Ce procédé lui permit d'éviter de nommer les personnes représentées et d'être poursuivi pour diffamation mais aussi de créer une complicité avec les utilisateurs des cartes.

De plus, dans une société où encore peu de gens savaient lire, les illustrations sobres et la brièveté des textes faisaient sans nul doute de ces cartes des outils de propagande redoutables. Il faut rappeler également que la micro société constituée par les joueurs au moment du jeu semble créer un contexte idéal pour une propagande efficace car le joueur se retrouve dans ce que Jacques Ellul appelle une « foule solitaire » et qui constitue selon lui « le moment le plus favorable pour saisir l'homme et l'influencer »⁹. L'individu, lorsqu'il prend part à une partie de cartes, est en effet à la fois seul lorsqu'il joue et se confronte aux autres joueurs et aussi membre d'une société restreinte constituée par l'ensemble des joueurs. Cette situation le pousserait à modifier l'attitude qu'il pourrait avoir seul, pour se conformer au groupe et à ses attentes et placerait donc le joueur dans une position favorable à la réception de la propagande.

⁹ Jacques ELLUL, *Propagandes*, Paris, Economica, 1990, p. 20.

Des cartes pour éduquer et écrire l'histoire

Les cartes à jouer à vocation éducative sont apparues en France et ont rapidement gagné l'ensemble de l'Europe dans la deuxième partie du XVII^e siècle. Les historiens rapportent par exemple que Louis XIV apprit la géographie grâce à un jeu de cartes élaboré pour lui par Stefano Della Bella. Les cartes héraldiques ou reproduisant des partitions de musique, des proverbes ou des constellations, par exemple, rencontrèrent un franc succès. Les cartes à jouer semblent donc avoir eu une fonction éducative en plus de leur fonction ludique et les propagandistes décidèrent donc de les utiliser pour transmettre leur version de l'histoire de génération en génération. Dans ce cas, le jeu auquel se livrait l'enfant avec son enseignant était un jeu éducatif, l'enfant devant sans doute tirer une carte et commenter l'événement ou la personne représentés.

Ainsi, grâce aux cartes du jeu Orange, par exemple, l'histoire enseignée aux enfants est celle d'un Jacques II catholique que l'on ne parvint pas à écarter du trône par des moyens parlementaires (les *Exclusion Bills*) en raison des procédés déloyaux employés par son frère et prédécesseur, Charles II. On comptait alors aux enfants l'invitation envoyée au gendre du roi Jacques, Guillaume d'Orange, qui accepta de sauver les trois royaumes et de monter sur le trône laissé vacant après la fuite de Jacques vers la France, la patrie de son cousin Louis XIV.

Un autre aspect permet d'expliquer la persistance du mythe whig dans l'historiographie de cette période et trouve sa source dans les collections. Les cartes à jouer illustrées par Francis Barlow figurent dans les plus grands musées de Londres (British Museum, Victoria and Albert Museum, London Metropolitan Archives). D'autres exemplaires font partie de collections prestigieuses dans le monde entier comme celle du musée Fournier des cartes à jouer à Vitoria en Espagne ou de l'université de Yale (Beinecke Rare Book and Manuscript Library).



Ill. 5, © Sophie Lambea (2022). Photo prise avec l'aimable autorisation des administrateurs du British Museum

Comme le montre l'illustration 5, l'état de conservation des jeux de cartes est impeccable et semble soutenir la thèse selon laquelle certains acheteurs de ces jeux de cartes ont vu, dès le début, que ces cartes n'étaient pas des objets ordinaires mais des objets à collectionner et à transmettre. Ainsi, certains exemplaires des cartes à jouer illustrées par Francis Barlow n'ont peut-être parfois pas servi au jeu (jeu d'argent ou éducatif) mais ont été conservées et transmises comme des objets précieux.

En présentant les événements survenus à la fin du XVII^e siècle anglais comme des moments salvateurs et fondateurs de la monarchie parlementaire, les cartes à jouer faisaient sans nul doute partie de l'arsenal whig et contribuèrent à la persistance du mythe whig. Cette version de l'histoire domina l'historiographie pendant plusieurs siècles puisqu'il fallut attendre les années 1950 pour que des historiens tels que Jonathan Israel¹⁰, Christopher Hill¹¹ et plus récemment Steve Pincus¹² et Tim Harris¹³ commencent à la questionner et à présenter d'autres lectures des événements. On avait surnommé cette révolution la « glorieuse révolution » car les historiens whigs l'avaient présentée comme pacifiste et voulue par le peuple mais les batailles sanglantes qui eurent lieu en Ecosse et surtout en Irlande furent alors rappelées. De plus, cette révolution anglaise n'avait-elle pas plutôt été un coup d'état orchestré par une élite désireuse d'accroître son pouvoir et de limiter celui du roi ? Ou alors une invasion étrangère par le dirigeant des provinces hollandaises cherchant à agrandir ses troupes pour prendre l'avantage dans la guerre qui l'opposait à Louis XIV ? Ce ne sont là que quelques théories révisionnistes qui aujourd'hui tendent à remettre en question la version whig transmise par les cartes de Francis Barlow.

¹⁰ Jonathan I. ISRAEL, *The Anglo Dutch Moment: Essays on the Glorious Revolution and its World Impact*, Cambridge, Cambridge University Press, 2008.

¹¹ Christopher HILL, *The Century of Revolution: 1603–1714*, (2^{ème} éd.), Routledge, 2014 ; Christopher HILL, *The English Revolution, 1640*, Aakar Books, 2017.

¹² Steve PINCUS, *1688: The First Modern Revolution*, New Haven, Yale University Press, 2011 ; Steve PINCUS, « La Révolution anglaise de 1688 : économie politique et transformation radicale », *Revue d'histoire moderne contemporaine* n° 58-1, no. 1, 10 mai 2011, p. 7-52; Steven PINCUS, *England's Glorious Revolution, 1688-1689: A Brief History With Documents*, Boston, St Martin's Press, 2005.

¹³ Tim HARRIS, *Revolution: The Great Crisis of the British Monarchy, 1685-1720*, Londres u:a, Penguin, 2007 ; Tim HARRIS, *London Crowds in the Reign of Charles II: Propaganda and Politics from the Restoration until the Exclusion Crisis*, Cambridge University Press, 1987.

Conclusion



Ill.6, cartes reproduites avec l'autorisation de la Worshipful Company of Makers of Playing Cards

La valeur esthétique des cartes, qui pouvaient également être achetées sous forme d'affiche afin de décorer les intérieurs et les bureaux n'a pas été développée ici mais la narrativité des 52 tableaux que constituent chacune des 52 cartes des jeux ont permis à certains historiens, comme David Kunzle¹⁴, de considérer les jeux de cartes illustrés par Barlow comme les précurseurs de la bande dessinée. L'emploi de phylactères sur certaines cartes afin de rendre les images vivantes et parlantes est un des éléments qui permettent d'établir un parallèle avec la bande dessinée (Illustration 6). En outre, les cartes du jeu Orange et *The Reign of Queen Anne* sont numérotées pour donner un ordre chronologique à l'histoire globale. Ainsi, à la manière d'une bande dessinée, notre regard passe d'une carte à l'autre ou d'une case à l'autre et établit de manière inconsciente les liens de causalité ou de temporalité qui sont sous-jacents, procédé rhétorique également utilisé en bande dessinée.

D'autres historiens ont vu dans l'exagération des traits et des proportions chez certains personnages, les prémices de la caricature politique qui naquit en Grande Bretagne quelques décennies plus tard.

¹⁴ David KUNZLE, *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press, 1973.

Bibliographie

- BERGER, Arthur Asa, *What Objects Mean: An Introduction to Material Culture*. (2^{ème} éd.), Walnut Creek, Californie, Routledge, 2014.
- COTTON Charles, LUCAS Theophilus, *Game and Gamesters of the Restoration: The Compleat Gamester, by Charles Cotton, 1674, and Lives of the Gamesters, by Theophilus Lucas, 1714*. George Routledge and Sons, 1930.
- COWAN, Brian, « The Rise of the Coffeehouse Reconsidered ». *The Historical Journal* 47, no. 1, 2004, p. 21-46.
—, *The Social Life of Coffee: The Emergence of the British Coffeehouse*. Yale University Press, 2008.
—, « What Was Masculine About the Public Sphere? Gender and the Coffeehouse Milieu in Post-Restoration England ». *History Workshop Journal* 51, no. 1, 1 mars 2001, p. 127-57. <https://doi.org/10.1093/hwj/2001.51.127>.
- ELLIS, Markman, *The Coffee-House: A Cultural History*. Hachette UK, 2011.
- ELLUL, Jacques, *Propagandes*, Paris, Economica, 1990.
- FLIS, Nathan, « From the Life: The Art of Francis Barlow (c.1626-1704) », 2012. <https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:3805d2ad-18b5-4f23-a73d-e720a44107de>.
- HABERMAS, Jurgen, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry Into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 1991.
- HANNAN, Leonie, LONGHAIR, Sarah, *History through Material Culture*, Manchester, Manchester University Press, 2017.
- HARGRAVE, Catherine Perry, *A History of Playing Cards: And a Bibliography of Cards and Gaming*, (Annotated edition), Mineola, New-York, Dover Publications Inc., 2003.
- HARRIS, Tim, *London Crowds in the Reign of Charles II: Propaganda and Politics from the Restoration until the Exclusion Crisis*. Cambridge University Press, 1676.
—, *Revolution: The Great Crisis of the British Monarchy, 1685-1720*, Londres u.a: Penguin, 2007.
- HICKS, Dan, and Mary C. Beaudry (éds.), *The Oxford Handbook of Material Culture Studies*, (Illustrated edition), New York, Oxford University Press, 2010.
- HILL, Christopher. *The Century of Revolution: 1603–1714*, Routledge, 2014.
—, *The English Revolution 1640*. Aakar Books, 2017.
- HODNETT, Edward, *Francis Barlow: First Master of English Book Illustration*. Berkeley, University of California Press, 1978.

- ISRAEL, Jonathan I., *The Anglo Dutch Moment: Essays on the Glorious Revolution and its World Impact*, Cambridge, Cambridge University Press, 2008.
- KUNZLE, David. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press, 1973.
- PARLETT, David, *The Oxford Guide to Card Games*, New York, Oxford University Press, 1990.
- PINCUS, Steve, *1688: The First Modern Revolution*, New Haven, Yale University Press, 2011.
- , « La Révolution anglaise de 1688 : économie politique et transformation radicale ». *Revue d'histoire moderne contemporaine*, n° 58-1, (no. 1), 10 mai 2011, p. 7-52.
- , *England's Glorious Revolution, 1688-1689: A Brief History With Documents*. (1^{er} éd.,) 2006, Boston, St Martin's Press, 2005.
- WHITING, J. R. S, *Handful of History*, (édition facsimile), Dursley, Alan Sutton Publishing, 1978.
- WOODWARD, Ian, *Understanding Material Culture*, Los Angeles, SAGE Publications Ltd, 2007.