

Barbey d'Aurevilly

Le Dessous de cartes
d'une partie de whist

Préface de Johan Huizinga



folio
classique

COLLECTION
FOLIO CLASSIQUE

Jules Barbey d'Aurevilly

Le Dessous de cartes
d'une partie de whist

Préface de Johan Huizinga

Édition de Jacques Petit

Gallimard

Nouvelle extraite des *Diaboliques* (Folio classique n° 3910).

© Éditions Gallimard, 1973 et 2003, pour la Note sur l'histoire du texte, la Chronologie et les Notes ; 2019, pour la présente édition revue et augmentée.

Couverture : Illustration © Agnès Audras.

PRÉFACE¹

Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. Les règles d'un jeu sont absolument impérieuses et indiscutables. Paul Valéry l'a dit un jour en passant, et c'est une idée d'une portée peu commune : au point de vue des règles d'un jeu, aucun scepticisme n'est possible. Car le principe qui les détermine est donné ici pour inébranlable. Aussitôt que les règles sont violées, l'univers du jeu s'écroule. Il n'y a plus de jeu. Le sifflet de l'arbitre rompt le charme, et rétablit pour un instant le mécanisme du « monde habituel ».

1. Ce texte est extrait de *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (paru en 1938 et en traduction française chez Gallimard en 1951) (chapitre I, « Nature et signification du jeu comme phénomène de culture ») de l'historien néerlandais Johan Huizinga (1872-1945). Dans cet ouvrage majeur, il montre que le jeu est ce qui unit les hommes dans une communauté et une culture. Le jeu définit l'humanité. Désormais, aux côtés d'*homo sapiens* (l'homme qui juge avec prudence) et d'*homo faber* (l'homme qui fabrique), on doit ajouter *homo ludens* (l'homme qui joue). Cette double fonction humaine et sociale du jeu, tel est ce qu'illustre Barbey dans sa nouvelle.

Le joueur qui s'oppose aux règles, ou s'y dérobe, est un briseur de jeu. La notion de fair est étroitement liée au comportement dans le jeu : il faut jouer « honnêtement ». Le briseur de jeu est tout autre chose que le faux joueur. Ce dernier feint de jouer le jeu. Il continue à reconnaître en apparence le cercle magique du jeu. La communauté des joueurs lui pardonne plus volontiers qu'au précédent, car celui-ci détruit leur univers. En se dérobant, il découvre la valeur relative et la fragilité de cet univers, où il s'était momentanément enfermé avec les autres. Il enlève au jeu l'illusion, inlusio, littéralement « entrée dans le jeu », mot chargé de signification. Aussi doit-il être éliminé, car il menace l'existence de la communauté joueuse. La figure du briseur de jeu se dessine le plus clairement dans le jeu des enfants. La petite communauté ne demande pas si le briseur de jeu devient renégat par incapacité ou par manque d'audace. Ou plutôt elle ne lui reconnaît pas d'incapacité et le taxe de manque d'audace. Le problème de l'obéissance et de la conscience ne s'étend pas d'ordinaire pour elle au-delà de la crainte du châtement. Le briseur de jeu lui brise son monde magique, c'est pourquoi il est lâche et se trouve expulsé. Même dans l'univers du grand sérieux, les faux joueurs, les hypocrites et les imposteurs ont toujours eu plus de chance que les briseurs de jeu : les apostats, les hérétiques, les réformateurs et ceux qui sont prisonniers de leur conscience.

À moins que, selon le cas fréquent, ces derniers ne fondent à leur tour une nouvelle communauté

pourvue d'une nouvelle règle propre. Le réprouvé précisément, le révolutionnaire, l'homme des sociétés secrètes, l'hérétique sont extraordinairement forts pour former des groupes et, au surplus, presque toujours marqués d'un caractère fortement ludique.

La communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé. Non que le moindre jeu de billes ou la moindre partie de bridge conduise à la formation de clubs. Toutefois, le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu. Le club appartient au jeu comme le chapeau au chef. De là il serait trop facile d'aller ranger pêle-mêle dans les communautés de jeu tout ce que l'ethnologie désigne du nom de phratries, d'éphébie ou de groupements d'hommes. Néanmoins, on sera bien forcé d'observer sans cesse à quel point il est difficile de distinguer nettement les relations sociales durables, surtout celles des civilisations archaïques, de la sphère du jeu avec leurs fins suprêmement importantes, solennelles et même sacrées.

Le caractère exceptionnel et exclusif du jeu revêt sa forme la plus frappante dans le mystère dont celui-ci s'enveloppe volontiers. Les petits enfants, déjà, relèvent l'attrait de leur jeu en en faisant un « petit mystère ». Ceci nous appartient et n'est pas pour les autres. Ce que font les autres en dehors de notre cercle ne nous concerne pas momentanément. Dans la sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie

courante n'ont pas de valeur. Nous sommes et nous agissons « autrement ». Cette abolition temporaire du « monde habituel » est déjà tout à fait manifeste dans la vie enfantine. Elle apparaît d'ailleurs aussi clairement chez les adultes dans les jeux rituels du culte des peuples primitifs. Pendant la grande fête d'initiation, où les jeunes gens sont accueillis dans la communauté des hommes, les néophytes ne sont pas seuls exemptés de la loi et de la règle ordinaire. Dans toute la tribu, les querelles sont suspendues. Tous les actes de vengeance sont ajournés. L'abolition temporaire de la vie courante de la communauté à l'occasion d'une grande période de jeux sacrés se décèle aussi à de nombreux indices dans les cultures plus évoluées. Tout ce qui regarde les saturnales ou les mœurs de carnaval en relève. Un passé national de mœurs locales plus rudes, régi par plus de privilèges de classe et une police plus débonnaire, tenait encore les licenciées saturnales des jeunes gens pour des « extravagances estudiantines ». Dans les universités anglaises, celles-ci subsistent encore, codifiées dans le « ragging », décrit par le dictionnaire comme an extensive display of noisy, disorderly conduct carried on in defiance of authority and discipline¹.

La faculté d'être autre et le mystère du jeu se manifestent dans la mascarade. Ici le caractère « insolite » du jeu est parfait. Le travesti ou le masque « joue » un autre personnage. Il « est » un autre personnage !

1. « Un déploiement intense de conduite bruyante et désordonnée, poursuivi au mépris de l'autorité et de la discipline. »

La terreur enfantine, le divertissement débridé, le rite sacré et l'imagination mystique pénètrent, de manière indissoluble, tout le domaine de la masquerade et du déguisement.

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.

La fonction du jeu, sous les formes supérieures envisagées ici, peut, pour la plus grande part, se ramener immédiatement à deux aspects essentiels. Le jeu est une lutte pour quelque chose, ou une représentation de quelque chose. Ces deux fonctions peuvent également se confondre, en ce sens que le jeu « représente » un combat pour quelque chose, ou bien est un concours, qui peut le mieux rendre quelque chose.

Étymologiquement, représenter a une signification aussi forte que faire voir. Cette opération peut se réduire à la vision d'une donnée naturelle placée devant les yeux de spectateurs. Le paon ou le dindon présentent aux femelles la splendeur de leur plumage ; mais cette présentation comporte déjà la mise en évidence, aux fins de provoquer l'admiration, d'un phénomène inhabituel, très particulier. Si

l'oiseau y ajoute des pas de danse, la chose devient alors un spectacle, une évasion de la réalité ordinaire, une transposition de cette réalité sur un plan plus élevé. Nous ignorons ce qui alors se passe chez l'animal. Dans la vie enfantine, pareilles représentations sont, déjà très tôt, pleines d'imagination. On représente quelque chose d'autre, de plus beau, de plus noble ou de plus dangereux que ce qu'on est d'habitude. On est prince, père, méchante sorcière ou tigre. L'enfant éprouve en outre ce degré d'enthousiasme qui le mène très près d'un « croire-qu'il-est » sans lui faire perdre la conscience complète de la « réalité ordinaire ». Sa représentation est de la réalisation d'une apparence, de l'imagination, c'est-à-dire une reproduction ou une expression par l'image.

Si l'on passe à présent du jeu enfantin aux représentations sacrées dans le culte de civilisations archaïques, on y rencontre alors, en comparaison du jeu enfantin, un élément spirituel davantage « dans le jeu », très difficile à préciser. La représentation sainte est plus que la réalisation d'une apparence, plus aussi qu'une réalisation symbolique : elle est une réalisation mystique. Quelque chose d'invisible et d'ineffable prend ici une forme belle, réelle et sainte. Les participants au culte sont persuadés que l'action concrétise une certaine félicité et met en œuvre un ordre de choses plus élevé que celui de leur vie habituelle. Néanmoins cette réalisation par le spectacle garde à tous égards les caractéristiques formelles du jeu. Elle est jouée, montée dans les limites d'un espace actuellement circonscrit, comme

une fête, ce qui signifie dans la joie et la liberté. Un univers propre, de valeur temporaire, est enclos à son intention. Pourtant son action ne cesse pas de s'exercer une fois le jeu fini ; elle projette sa splendeur au-dehors sur le monde ordinaire et prépare sécurité, ordre et prospérité pour le groupe qui a célébré la fête, jusqu'au nouveau retour de la saison sainte. [...]

Nous nous trouvons ici dans des sphères difficiles à pénétrer, soit par les moyens de la psychologie, soit par la théorie de notre faculté de connaissance même. Les questions qui se posent à présent touchent au plus profond de notre conscience. Le culte est la forme la plus haute et la plus sainte de la gravité. Peut-il néanmoins être en même temps du jeu ? Dès le début, il a été établi que : tout jeu, d'enfants ou d'adultes, peut s'effectuer avec le sérieux le plus complet. Serait-ce au point que la qualité ludique doive toujours demeurer associée à la sainte émotion d'une action sacramentelle ? À ce propos, notre réflexion est plus ou moins entravée par la fixité des concepts que nous avons formulés. Nous avons coutume d'envisager comme absolue l'antithèse jeu-sérieux. Pourtant, selon toute apparence, elle ne constitue pas une règle fondamentale.

Que l'on considère un instant la gradation suivante. L'enfant joue avec un sérieux parfait – l'on peut dire à juste titre : sacré. Mais il joue et il sait qu'il joue. Le sportif joue avec un sérieux convaincu et avec la fougue de l'enthousiasme. Il joue et sait qu'il joue. L'acteur est pris par son jeu. Néanmoins il joue et en est conscient. Le violoniste éprouve

la plus sainte émotion ; il vit un monde extérieur et supérieur au monde ordinaire : cependant son activité reste un jeu. Le caractère « ludique » peut demeurer propre aux actions les plus élevées. Est-il permis de prolonger la série jusqu'à l'action sacrée pour prétendre que le prêtre aussi, dans l'accomplissement de son rituel, demeure un homme qui joue ? L'admettre pour une religion oblige à l'admettre pour toutes. Les notions de rite, de magie, de liturgie, de sacrement et de mystère pourraient alors venir se ranger dans le ressort du concept jeu. Ici il faut se garder de trop étendre cette notion. Nous jouerions avec un mot, si nous étendions trop la notion ludique. Il me paraît pourtant que nous ne versons pas dans cet abus en qualifiant de jeu l'action sacrée. Quant à la forme, celle-ci est jeu à tout point de vue, et elle est jeu quant à l'essence, dans la mesure où elle transporte les participants dans un autre univers. Pour Platon, cette identité du jeu et de l'action sacrée était reconnue sans réserve. Il n'hésitait pas à englober les choses saintes dans la catégorie du jeu. Il faut, dit-il¹, traiter sérieusement ce qui est sérieux, et c'est Dieu qui est digne de tout le sérieux béni, tandis que l'homme est fait pour être un jouet de Dieu, et c'est là sa meilleure part. Aussi chacun, homme ou femme, doit passer sa vie à jouer les jeux les plus beaux conformément à ce principe, et au rebours de son inclination actuelle. Car, poursuit-il, les hommes tiennent la guerre pour une chose sérieuse, « mais la guerre ne comporte ni

1. *Les Lois*, VII, 803.

Jules Barbey d'Aureville

Le Dessous de cartes d'une partie de whist

Édition de Jacques Petit

Un mystérieux joueur de whist (l'ancêtre du bridge) fait sensation dans le cercle mondain d'une petite ville de province. Qui est ce bel Écossais possédé par le démon du jeu – qui, impassible, gagne toutes les parties ? Quelles relations entretient-il avec la non moins mystérieuse baronne qui reçoit les joueurs, une femme dont la froideur cache une sensualité maléfique ? Le jeu devient bien vite sérieux quand des empoisonnements sont suspectés. Les masques tombent... et le dessous des cartes a l'odeur de la mort.

Cette magnifique nouvelle, portrait de joueurs désabusés et amoraux, dégage une angoisse diffuse, une fascinante « inquiétante étrangeté ».

Texte intégral

Suivi d'une petite anthologie du jeu de whist dans la littérature

Dans la même série





Le Dessous de cartes
d'une partie de whist
Jules Barbey d'Aurevilly

Cette édition électronique du livre
Le Dessous de cartes d'une partie de whist de Jules Barbey d'Aurevilly
a été réalisée le 20 décembre 2018 par les Éditions Gallimard.

Elle repose sur l'édition papier du même ouvrage
(ISBN : 9782072831355 - Numéro d'édition : 344844).

Code Sodis : U22552 - ISBN : 9782072831386.

Numéro d'édition : 344847.