



HAL
open science

Tricheuses! Jeux de cartes et de regards dans la peinture de la première modernité

Antonella Fenech

► **To cite this version:**

Antonella Fenech. Tricheuses! Jeux de cartes et de regards dans la peinture de la première modernité. Clio. Femmes, Genre, Histoire, 2022, 2 (56). hal-03781455

HAL Id: hal-03781455

<https://hal.science/hal-03781455v1>

Submitted on 9 Nov 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Tricheuses !

Jeux de regards dans la peinture de la première modernité

Antonella Fenech

DANS **CLIO. FEMMES, GENRE, HISTOIRE** 2022/2 (N° 56), PAGES 93 À 114

ÉDITIONS **BELIN**

ISSN 1252-7017

ISBN 9782410025569

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-clio-femmes-genre-histoire-2022-2-page-93.htm>



CAIRN.INFO
MATIÈRES À RÉFLEXION

Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour Belin.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Tricheuses !

Jeux de regards dans la peinture de la première modernité

Antonella FENECH

La mère La Marlière [gagnait] toujours parce qu'elle trichait. Elle convenait elle-même que le jeu sans tricherie l'ennuyait, c'est pourquoi elle ne voulait point jouer d'argent.

À ce court passage de son autobiographie, George Sand ajoute cette note en bas de page :

« J'ai fait depuis une remarque qui m'a paru triste : c'est que la plupart des femmes trichent au jeu et sont malhonnêtes en affaires d'intérêt. Je l'ai constaté chez des femmes riches, pieuses et considérées. Il faut le dire, puisque cela est, et que signaler un mal c'est le combattre. Cet instinct de duplicité, qu'on peut observer même chez les jeunes filles qui jouent sans que la partie soit intéressée, tient-il d'un besoin inné de tromper, ou à l'âpreté d'une volonté nerveuse qui veut se soustraire aux lois du hasard ? Cela ne vient pas plutôt de ce que leur éducation morale est incomplète ? Il y a donc deux sortes d'honneur dans ce monde : celui des hommes porte sur la bravoure et sur la loyauté des transactions pécuniaires ; celui des femmes n'est attaché qu'à la pudeur et à la fidélité conjugale. Mais nieront-ils qu'une honnête femme, qui serait en même temps un honnête homme, auraient doublement droit à leur respect et confiance ? »¹

¹ George Sand, 1855, *Histoire de ma vie*, Paris, Victor Lecou, tome 2, p. 317-318.

Jeux truqués

Depuis toujours, jouer et tricher ont partie liée. En tout cas, dès que la victoire aux jeux s'est constituée en désir, puis en jouissance², car « l'enjeu » ludique peut, de tout temps, s'incarner dans un gain dont la nature et la forme sont disparates. Le gain peut être pécuniaire ou consister en avantages de type matériel (biens et objets non-monnaïres) ; il peut aussi prendre la forme d'actes et d'agissements divers, d'avantages d'ordre comportemental et/ou éthico-moral (humilier le perdant, prendre une revanche sur quelqu'un, avoir la satisfaction d'une victoire sur un adversaire particulier, ou encore mettre en scène l'affirmation de soi par l'entremise du jeu). Enfin (et cette énumération n'est pas exhaustive), l'enjeu de la tricherie peut être plus métaphysique : plaisir de plier, bluffer le Hasard-même ! On risquerait de réduire le spectre de la tricherie en l'associant univoquement aux jeux d'argent. En effet, on peut vouloir « forcer le jeu » pour des raisons qui, paradoxalement, sont d'ordre moral, voire même éthique.

Inextricablement liés à l'une et à l'autre, la tricherie peut donc être pensée comme un jeu dans le jeu : comme le jeu, elle a souvent ses propres règles, dont l'application ne peut s'exercer que pendant l'espace-temps du jeu lui-même, mais auxquelles seule une partie des joueurs adhère. Par la tricherie, on détourne les règles premières du jeu pour en intégrer d'autres.

Si l'on peut tricher dans à peu près n'importe quelle pratique ludique, il demeure très difficile de saisir l'instant décisif de la tromperie, sous peine qu'elle soit inefficace. Aux cartes ou aux dés, les modalités de trucage des instruments de jeu (marques, entailles, poids, nombres, etc.) se doivent de rester indiscernables³. Outre ces altérations matérielles, dans les jeux de cartes, la tromperie nécessite souvent l'aide extérieure d'un ou d'une complice suggérant le jeu de l'adversaire par une gestualité particulière et bien d'autres techniques. Par essence, donc, la tricherie ambitionne « l'invisibilité ». Et si l'on considère les scènes peintes de jeux de cartes, il est d'autant plus ardu de donner à voir sa mise en œuvre.

² Vaillant 2021.

³ Cardan 1663 : 286-269 ; Ore 1953 : 210-212.

Parallèlement à l'essor et à la diffusion exponentielle des cartes à jouer en Europe entre la fin du Moyen Âge et la première modernité, la culture visuelle a fait des parties de cartes et de la tricherie un sujet à part entière, puis un genre pictural se substituant aux scènes de jeu d'échecs qui avaient auparavant servi les imaginaires à la fois chevaleresques et amoureux, liés au monde courtois.

Dès la fin du XV^e siècle, dans les pays germaniques, aux Pays-Bas, en Espagne ou encore en Italie, à la diffusion des cartes répond leur condamnation, totalement inefficace, par les autorités. Intégrées à l'arsenal édifiant et répressif pour contrer le succès de ces pratiques socialement dangereuses⁴, les images adoptent une voie ambivalente, voire ambiguë. En effet, pour certains artistes la figuration de parties de cartes, mêlant genres et classes sociales, a moins été l'occasion de condamner des jeux globalement interdits⁵, que de s'intéresser à des questions relevant du régime de visibilité des images, de leur temporalité, de leur réception et du rôle « actif » du spectateur.

Dans les cas qui seront ici présentés⁶, les images visent à saisir sur le vif la tricherie dans des parties où participent aussi des femmes⁷. En quelque sorte, ces scènes sont autant d'« arrêts sur image » prenant en flagrant délit les coupables des infimes artifices de l'art de la triche. Ainsi, le *freeze frame on cheat* devient un dispositif de maintes peintures et gravures avant même l'avènement au XVII^e siècle de ce genre pictural particulier, et avant même les tableaux matriciels que sont *Les Tricheurs* (vers 1595) de Caravage et

⁴ Les moyens d'endiguer la prolifération allaient des prêches publics aux répressions policières et juridiques. À la fin du XVI^e siècle, cette politique conduit à l'inscription de ces pratiques dans des « inventaires » de jeux diaboliques. Smoller 1986 ; Mehl 1990 ; Rizzi 1995 : 120-129 ; Arcangeli 2003 : ch. 4 ; Belmas 2006 : ch. 3 ; Depaulis 2013.

⁵ En cela, je nuance ce que j'ai pu affirmer il y a quelques années (Fenech Kroke 2016, 2017 et 2020). Tout en me concentrant sur l'imaginaire de la joueuse de cartes, mes analyses avaient donné une place importante à la condamnation de ces jeux et aux formes de « discrimination » de la femme qui joue.

⁶ Par souci de cohérence, le groupe d'œuvres étudiées est essentiellement septentrional.

⁷ De nombreux tableaux prémodernes figurent aussi bien des parties de cartes ou de dés où les joueurs sont uniquement des hommes, que des joueurs affrontant des joueuses. Les parties entre femmes sont rares et je ne connais pas de scènes de tricherie avec uniquement des joueuses et/ou tricheuses.

les deux parties truquées de Georges de La Tour (1630-1634 et 1636-1638)⁸. L'essor du genre de la tricherie se construit donc en parallèle à la mode des jeux de cartes entre le milieu du XV^e et le XVI^e siècle⁹. Reconsidérer les représentations de la tricherie, et plus particulièrement celles menées par des femmes, est l'occasion de repenser à nouveaux frais des questions qui s'entremêlent et s'entrechoquent, relevant à la fois de l'histoire de l'art et de l'histoire d'un genre, de la nature de la tricherie elle-même, et de la représentation de la femme dans la culture visuelle de la première modernité.

Tricheuses en images

Dès la période de « gestation » du genre pictural, les femmes jouent en effet un rôle important dans l'imaginaire du jeu truqué. Il n'est pas anodin par ailleurs de relever que, dans la plupart des langues européennes, le mot « tricherie » – intimement lié à tromperie, fraude, collusion – appartient à une nébuleuse terminologique¹⁰ qui se confond avec celle associée dès le Moyen âge à la prétendue « faiblesse » intellectuelle et morale des femmes ou à leur penchant inné pour la tromperie (amoureuse, sexuelle, sociale, matérielle, etc.). Superposition troublante mais fonctionnelle, car tromper c'est tricher.

⁸ *Les Tricheurs* de Caravage et le *Tricheur à l'as de trèfle* sont aujourd'hui au Kimbell Art Museum (respectivement inv. AP 1987.06 et inv. AP 1981.06) ; *Le Tricheur à l'as de carreau* est au Musée du Louvre (inv. RF 1972-8). Voir entre autres, Feigenbaum 1996 et 2014 ; Langdon 2001 ; Pericolo 2008.

⁹ Fenech Kroke 2020.

¹⁰ Le terme français « tricher », le provençal *trichar*, et l'italien *treccare* (qui donne *treccone*, « l'imposteur »), auraient une origine étymologique commune qui est le verbe latin *tricarī*, « chercher des détours, tromper ». Le verbe italien *barare* et son substantif *baro* viendraient du latin *baro*, *baronis*, « balourd, mercenaire », ou de l'adjectif *varus*, « tordu » ; d'autres pensent trouver l'origine dans l'espagnol *baruca*, « l'embrouille, la tromperie », ou encore de l'anglais *bare*, « nu », qui aurait donné *baro*, « celui qui dépouille » ; cf. *Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana* d'Ottorino Pianigiani (www.etimo.it). L'anglais *cheat* viendrait d'*escheat*, de l'ancien français « eschoir », bien confisqué à un seigneur. Le sens de fraude commise par tromperie remonterait au XVII^e siècle ; auparavant le mot aurait eu le sens de « chose volée » et même, significativement, de « dé à jouer ». L'allemand *falschspielen* et le néerlandais *vals spelen* se passent de tout commentaire.

Je me propose ici de faire un double pas de côté dans l'observation de quelques tableaux qui figurent des parties truquées avec des femmes comme tricheuses : le premier, par rapport à une approche iconographique et iconologique qui regarderait univoquement ces œuvres au filtre de la littérature édifiante et des textes juridiques ou religieux contemporains ; le second, par rapport à une interprétation de ces scènes¹¹ selon laquelle la joueuse et, de surcroît, la joueuse malhonnête de la peinture de genre ne seraient que la trace des discours misogynes liés au « pouvoir de la femme »¹² (dans le Nord) et encore de la notion d'*infirmitas* ou d'*imbecillitas sexus* héritée du droit romain¹³. Je pose donc la question autrement : que donnent à voir ces représentations, si on observe attentivement les formes et les contenus visuels ? Quels types d'expériences transposent-elles en image ? Quel est le spectre des réactions et des émotions sur lesquelles elles font levier chez l'observateur d'hier comme chez celui d'aujourd'hui ?

Il m'importe de souligner que les œuvres choisies n'ont très probablement pas toutes été conçues en réponse à des commandes ayant des visées moralisatrices contre les dangers du jeu ou contre les femmes¹⁴. Tant de peintres et graveurs (vraisemblablement des joueurs eux-mêmes) auraient-ils été d'acharnés misogynes fustigateurs des jeux ? Ces représentations de parties truquées ne seraient-elles pas plutôt adressées à des publics passionnés par ces expériences ludiques partagées où désir et plaisir des hommes comme des femmes se mêlent ? Ces jeux sont des passe-temps qui comportent un travail cognitif, des capacités de déduction et de programmation logiques, une intelligence des interactions avec

¹¹ Büttner 2007 ; Wörner 2010. Approche, toutefois, que j'ai partiellement adoptée moi-même en l'articulant à d'autres perspectives d'analyse (Fenech Kroke 2016 et 2017).

¹² Davis 1979 ; Smith 1995 ; Bleyerveld 2005.

¹³ Les expressions *fragilitas sexus*, *infirmitas sexus*, *sexus infirmus* et *imbecillitas sexus* apparaissent aussi chez les Pères de l'Église puis dans le droit canon. Voir en particulier Dixon 1984 et aussi Graziosi 1993 et 2002 ; Kuehn 1991 ; Kuehn 2001 : 99 ; Solazzi 1960.

¹⁴ Pensons, pour ne citer que deux exemples, à la gravure *L'Amour mercenaire* (1511) conçue par Urs Graf ou encore à la série de Jacob Matham *Les Conséquences de l'alcoolisme* (vers 1600).

adversaires et partenaires, enfin, un sens aigu de la tactique et de la ruse. Ruse non pas au sens « moral » mais en tant qu'adresse, selon l'acception politique et « machiavélienne » que l'on donne à ce terme à la Renaissance.

Pour mieux comprendre cela, il faut relire le *De Ludo aleæ* de Jérôme Cardan¹⁵. Si ce livre est connu comme un traité sur le jeu de dés et sur la théorie des probabilités¹⁶, il permet aussi de comprendre historiquement les jeux de cartes et la tricherie, d'autant plus qu'il est écrit par un joueur passionné¹⁷. Contrairement à une grande partie de la littérature du XVI^e siècle, Cardan ne fait pas tomber le couperet du censeur sur les pratiques auxquelles il s'intéresse, pas plus qu'il ne les parodie comme le font poètes et polygraphes, tels Francesco Berni (*Capitolo del gioco della Primiera*, Rome, 1526), Pietro Aretino (*Carte parlanti*, Venise, 1543) en Italie, ou encore Hans Sachs dans les pays germaniques. Avec un esprit scientifique, Cardan analyse enjeux et problèmes liés aux dés et aux cartes¹⁸. Il est très significatif qu'il examine les modes opératoires de la tricherie dans la section du chapitre 17 (voir **Annexe**) qu'il consacre aux cartes. S'il choisit cet emplacement, c'est parce que dans ce type de jeux les ruses sont bien plus variées que dans les dés et davantage propices à créer des interconnexions complexes entre joueurs et spectateurs.

Ces potentialités interactionnelles et leur spectacularisation ont suscité l'intérêt des artistes et l'émergence d'un genre. Dans ces représentations ce sont très souvent des figures féminines qui suscitent, portent ou font advenir visuellement et narrativement les échanges

¹⁵ Écrit autour de 1564, mais publié seulement en 1663, le *Liber de Ludo aleæ* participe, en l'inaugurant, d'une littérature sérieuse sur les jeux de hasard qui ne cesse de se développer entre la fin du XVI^e et XVII^e siècles, littérature à laquelle appartient aussi le traité de Joostens *Alea, sive de curandi pecuniam ludendi cupiditate* (1561). Cette littérature se répand parallèlement à la diffusion de petits traités et autres brochures dévoilant diverses techniques de prestidigitation, d'illusionnisme ainsi que de manipulation des cartes.

¹⁶ Bellhouse 2005.

¹⁷ Cardan 1643.

¹⁸ À ces dernières il consacre cinq chapitres, en plus de nombreuses références aux cartes dans des sections sur les dés ou d'argument général.

frauduleux, mais de manière différente que leurs « homologues » masculins¹⁹.

Jeux de mains et de regards

Au tout début du XVI^e siècle, Lucas de Leyde va bouleverser profondément le topos de la tricheuse lié au motif mi-parodique, mi-moralisateur du « pouvoir de la femme ». Il le fait dans la (soi-disant) *Tireuse de cartes* du Louvre (vers 1508), dans *Les Joueurs de cartes* de Wilton House (vers 1520, collection Earl of Pembroke) et dans *Les Joueurs de cartes* (vers 1520, Musée Thyssen-Bornemisza)²⁰. Dans les *Joueurs de cartes* (fig. 1) de Wilton House la tricherie n'est pas ostensiblement figurée, ni la ruse « portée » par une joueuse. Dans un intérieur, six figures jouent aux cartes avec, derrière elles, trois personnages assistant à la partie. Le peintre renonce à utiliser tout signe codifiant la scène en termes sociaux et économiques. Aucun jugement moral ne se dégage donc de l'image. Seul est figuré le jeu dont la nature est toutefois difficile à déterminer.

La table s'offre comme un champ ouvert captivant le regard : dans cet espace, se distribuent les mises, les mains, les cartes. L'œil et l'attention glissent progressivement sur les observateurs et les joueurs. Le plus âgé, au centre, mise tout en scrutant énigmatiquement la joueuse en face qui abat ou distribue une carte. À gauche, un homme au grand chapeau à plume pointe de l'index le geste du joueur placé au centre de la composition. Alors que les autres poussent leurs mises vers le centre de la table, à l'arrière-plan gauche un joueur observe sa main et réfléchit, aidé (ou bien distrait) par un spectateur qui l'encercle de ses bras lui indiquant une carte (qui reste toutefois invisible pour l'observateur extérieur au tableau). De l'autre côté de la table, au premier plan à droite, un joueur de dos tient ses cartes, bien visibles (un as de trèfle et un 8 ou 9 de pique), et mise des pièces en tournant légèrement la tête vers la joueuse de droite, figure immobile dont on ne voit que le torse et le visage. Au fond à gauche, un couple paraît indifférent à la partie en cours.

¹⁹ Dès la deuxième moitié du XVI^e siècle, la figure tournant le dos au spectateur devient le « type » du complice-tricheur le plus répandu dans le genre des parties de cartes et de dés.

²⁰ Büttner 2007 ; Kelly 2014 ; Fenech Kroke 2017 et 2020.



Fig. 1. Lucas de Leyde, *Joueurs de Cartes*, v. 1515, 36x46 cm, Wilton House, Salisbury, Collection of the Earl of Pembroke. © Alamy

Une pléthore de détails mobilise et attire l'œil : regards, gestes, inclinations et expressions des têtes, mains manipulant cartes et mises. Comme dans les autres peintures « ludiques » imaginées par Lucas de Leyde, le peintre travaille la temporalité et le régime de visualité de l'image : les figures à mi-corps laissent visible la table de jeu comme si le spectateur réel et les joueurs peints étaient associés dans une seule et même partie et dans un seul et même espace. Lucas fait presque toujours coïncider le bord inférieur de la table de jeu et le bord inférieur du champ pictural : puissante relation de contiguïté qui vient solliciter l'engagement physique du spectateur extérieur. Alors que dans les peintures antérieures de même sujet le spectateur est maintenu à distance, les scènes de jeux de Lucas de Leyde activent son rôle. Ce dispositif donne à celui qui le regarde un rôle très étonnant : le peintre en fait un participant potentiellement actif de la partie mais *aussi* un complice de la tricherie en cours. Seul le spectateur est en mesure de voir les cartes du joueur se tenant dans l'angle droit de l'image, celui qui pousse une grosse mise au centre de la table, fort peut-être de l'as de trèfle. Parallèlement, le spectateur

est entièrement capté par le regard que l'une des joueuses, à droite, oriente de manière effrontée vers lui. Il serait erroné de considérer cette dernière comme une simple figure de l'*admonitor* albertain²¹. Par le fait d'être regardé par la joueuse et de connaître la main du joueur du premier plan, celui qui observe le tableau est non seulement virtuellement inclus dans la partie mais devient le complice potentiel de la femme qui est une tricheuse.

Pratiquement inédit avant Lucas de Leyde, ce dispositif se retrouvera plus tard dans *Les Joueurs de cartes* aujourd'hui à Washington (fig. 2)²².

Ici, deux femmes et deux hommes jouent très probablement au *Fluyssen*, jeu originaire d'Italie qui atteint les Pays-Bas vers 1500²³ et qui consiste à combiner des cartes de même couleur.

Dans le *De Ludo Aleæ*, Cardan explique que le flux se jouait avec des mains de trois cartes²⁴ ; les combinaisons gagnantes consistaient dans le « flux » (trois cartes d'une même couleur), dans le « point » (deux sur trois) qui était évalué en fonction de la valeur faciale des cartes. Le « point » conventionnellement le plus élevé était le 21 obtenu avec l'as plus une figure ou bien l'as et deux cartes de même couleur. Quoique les règles soient connues, les cartes visibles dans le tableau ne permettent de saisir que très partiellement les équilibres de la partie. Le joueur en rouge (avec un as de pique) pointe l'index afin que la femme au centre mise ; mais on ne voit pas les cartes qu'elle dissimule de sa main posée. En revanche, la joueuse à gauche, interpellant ostensiblement le spectateur, lui dévoile son jeu (un six et une figure de cœur, plus une carte de pique). Elle ferait « point », certes, mais d'une valeur inférieure à 21. Or, elle brandit sa carte de cœur (rappelant le topos du « pouvoir de la femme »), ce que signale

²¹ Dans les deux éditions (latine de 1435 et italienne de 1436) de son traité *De la peinture*, le théoricien de l'art et humaniste Leon Battista Alberti définit l'admoniteur comme la figure qui, dans la peinture, « attire l'attention des spectateurs sur ce qui se passe, [et qui] de la main appelle le regard [...] ou indique là quelque danger ou quelque chose à admirer ». Alberti 2004 : 149.

²² Copie d'après Lucas de Leyde ou œuvre d'un suiveur. National Gallery, Washington, inv. 1961.9.27. Voir Smith Lawton 1992 : 175-176 ; Büttner 2007.

²³ Ce jeu est lui aussi un précurseur du poker, et ancêtre direct de la *primiera* qui en reprend quelques éléments.

²⁴ Cardan 1663 : ch. XXV ; Ore 1953 : 224-225.



Fig. 2. Lucas de Leyde (d'après), *Les Joueurs de cartes*, v. 1570, 55,2x60,9 cm., National Gallery, Washington, inv. 1961.9.27.

© National Gallery of Art, Washington.

le geste de son voisin et « collaborateur » dont l'une des mains rejoint celle de la joueuse tenant les cartes, pendant que l'autre glisse sur sa poitrine. Le geste de la femme est tout aussi explicite : elle tient sa carte tout en désignant les mises disposées par son adversaire. Ce geste indicial, le regard qu'elle adresse au spectateur et la manière dont elle lui montre son jeu ont, encore une fois, la fonction d'introduire ce dernier dans la partie, de l'encourager presque pour qu'il puisse lui aussi piocher une carte dans le pli. À l'arrière-plan, une autre femme est dans l'assistance ; tournée vers les joueurs de droite, elle pose sa main sur l'épaule de l'un d'entre eux. Son majeur déployé désigne, entre autres choses²⁵, la valeur d'une carte, probablement l'as du joueur au premier plan, faisant de la femme la complice d'une

²⁵ Fenech Kroke 2020 : 181-185.

tromperie dont le spectateur est le seul à pouvoir saisir, du moins partiellement, la teneur.

La tricherie advient ainsi par l'entrecroisement de regards, par les mimiques des visages et des corps, par les gestes qui captivent celui qui regarde la peinture comme autant de pièges visuels.

Jeux truqués et jeux troubles se retrouvent aussi dans la partie représentée par Nicolas Régnier, artiste né dans les Flandres, mais actif en Italie. Ici l'on entre dans la peinture des tricheurs/tricheuses après les expérimentations caravagesques des artistes septentrionaux actifs à Rome et l'on sort des intérieurs de la bourgeoisie marchande de la première peinture de genre septentrionale. On est plongé dans l'atmosphère enfumée et populaire de *La Taverne* (fig. 3, cahier central)²⁶.

Chuchotements, mouvements subreptices, dissimulations et dévoilements... Le spectateur voit *presque* tout, il subodore la nature et les enjeux suspects de la partie. Parmi les quatre joueurs, deux hommes : l'un trop concentré sur ses cartes, l'autre totalement distrait par quelque chose situé hors-champs, hors de portée pour le regard. Cependant, on perçoit la manière dont les deux femmes jouent faux : tout en épiant la main du jeune homme à droite, celle à l'arrière-plan gesticule pour en informer la ou le complice (le spectateur lui-même !). Quant à celle de gauche, elle se présente comme figure d'interface, *admonitor* qui capte notre attention en dévoilant effrontément son jeu. Derrière, dans l'ombre, un soldat cache derrière son dos une carte truquée – un six de pique. Foisonnement de gestes, d'indices, de signes, à propos desquels Cardan avertit :

Si vous jouez devant une grande foule de gens [...] ils peuvent vous nuire de bien des manières : par exemple, en donnant ouvertement à votre adversaire des conseils et des informations, ce qui est un double mal, car non seulement cela favorise ses actions, mais encore cela vous met en colère et vous trouble. [...] D'autres vous perturberont l'esprit, même s'ils ne donneront d'informations confuses. Certains vous consulteront à dessein sur des affaires sérieuses [...] d'autres, plus modestes, indiqueront à votre adversaire par des signes du pied ou de la main, que la décision qu'il a prise n'est pas la

²⁶ Musée des Beaux-arts, Budapest, inv. 610. Sur Régnier et ce type de scènes de genre, voir Lemoine 2007 et Lemoine & Cappelletti 2014 : 169-181.

bonne ; d'autres encore, un peu plus éloignés, le feront d'un signe de tête, peut-être sans autre but que de l'aider en emplissant votre esprit de soupçons²⁷.

La tricherie vise ainsi à être invisible et, pour ce faire, se sert d'expédients divers aptes à distraire, à détourner l'attention portée au jeu et à parasiter la mémoire de la séquence des cartes jouées, indispensable à tout bon joueur, expédients qui l'affectent dans ses capacités cognitives (inattentions, défaillances dans la mémorisation, etc.) et émotionnelles (soupçons, colère, curiosité, intérêt, crainte, émoi, etc.).

Miroitements

Le problème est décliné autrement dans une scène septentrionale de bordel, *Les Joueurs de cartes* (vers 1626), réplique d'une œuvre de Theodor Rombouts (fig. 4, cahier central)²⁸.

La table de jeu est repoussée au deuxième plan et à la droite de la composition. Seuls deux femmes et un homme s'affrontent ; ce dernier considère attentivement ses cartes, aidé par un compère, tandis qu'une joueuse à gauche regarde songeuse en direction de l'extérieur de la scène – lieu visuellement inaccessible au spectateur –, détournant son attention de la partie. La distraction de l'une et l'application de l'autre laissent le champ libre aux jeux de la tricherie : dans un geste déconcertant et incohérent, une deuxième joueuse brandit haut son jeu de cartes. Mais contrairement aux tricheuses vues auparavant, elle ne lorgne pas en direction du spectateur mais oriente son geste et son regard vers un jeune serviteur qui soulève un carafon en terre-cuite dont il ouvre le couvercle. Dans l'instant saisi par l'image, jeux d'yeux et jeux de reflets deviennent le double instrument de la tromperie mise en œuvre par la tricheuse et son complice. En effet, le métal poli du couvercle sert de miroir où viennent se réfléchir les cartes, exposées et orientées à dessein par la joueuse.

À l'intérieur de la scène, à quel complice la ruse s'adresserait-elle ? Impossible de le savoir. Seule certitude, il n'y a que le spectateur pour voir les cartes grâce à l'orientation que leur donne la femme.

²⁷ Traduction de l'autrice. Cardan 1663 : 266 ; Ore 1953 : 190.

²⁸ Muzeum Narodowe, Varsovie, inv. M.Ob.320. Mirimonde 1965 : 139-142.

En outre, le peintre propose un point de vue légèrement surplombant qui rabat le plan de la table vers la surface du tableau dans le but de rendre (artificiellement) visibles les jeux et les mises. Or, si Rombouts offre au regard de nombreux éléments et indices de cette partie, par le cadrage choisi, il dissimule une partie des informations utiles pour que le(s) sens et les enjeux du moment puissent être entièrement saisis par le spectateur.

Ces jeux de visibilité-dissimulation dans le tableau correspondent à ceux qui structurent les jeux de cartes et la tricherie. Comme Cardan, Horatio Galasso alerte le joueur contre toute tentative de mettre à nu son jeu :

Que le joueur n'ait pas des compagnons près de lui [...] qu'ils puissent voir les cartes et, qu'avec des gestes ou avec le regard, ou les pieds et d'autres signaux, les dévoiler aux autres joueurs [...] ; que vous soyez attentif de ne pas faire voir les cartes à d'autres qu'à vos amis²⁹.

Généralement, les joueurs doivent se méfier non seulement des distractions malveillantes mais aussi des regards indiscrets et sournois des personnes à proximité. Or, d'autres ruses opèrent tant que les cartes n'ont pas encore été abattues sur la table. « Certains joueurs examinent l'aspect d'une carte au moyen de miroirs placés dans leurs anneaux », écrit Cardan, repris par Galasso presque mot pour mot : « Ne jouez pas avec quelqu'un qui porte des bagues avec des petits miroitants car il pourra facilement voir les cartes qui viennent. »³⁰ Anneaux miroitants, objets métalliques divers ou encore, plus ostensiblement, miroirs de toilette ou d'ameublement comme dans les *Joueurs de cartes* de Gabriel Metsu (**fig. 5**)³¹, où l'on observe une partie disputée, dans l'intimité d'un intérieur bourgeois, entre une joueuse et un joueur, avec pour seuls spectateurs un autre couple.

²⁹ Galasso 1593 : 34.

³⁰ Galasso 1593 : 35.

³¹ Muzeum Narodowe, Varsovie, inv. M.Ob.2751. Sur Metsu, Waiboer 2010 et 2011.



Fig. 5. Gabriel Metsu, *Joueurs de cartes*,
Muzeum Narodowe, Varsovie, inv. M.Ob.2751 MNW.
Domaine public

Dans ce tout petit panneau, le spectateur est à nouveau pris à parti par les deux tricheuses : l'une assise de dos, dans ses beaux habits et sa coiffure élégamment tressée, s'apprête à jouer un as de pique contre son adversaire dont les cartes, elles-aussi, nous « tournent le dos », restant ainsi invisibles. Même chose pour les cartes sur la table, dont la valeur et l'enseigne ne sont pas figurées. Mais, sous le regard mi-amusé, mi-malicieux d'un homme accoudé

à une chaise, la complice place un miroir ouvragé au dos du joueur, offrant ainsi à la tricheuse le reflet des cartes de son adversaire et, par anticipation, la possibilité d'une victoire. Que l'effet de miroitement soit le levier que le spectateur doit saisir pour « entrer » dans l'image est prouvé par un autre détail, petit mais signifiant : le reflet que la lumière venant d'une fenêtre – elle aussi totalement invisible, car hors-champ – projette sur le lustre en métal surplombant la table de jeu.

Le jeu de la tricherie n'est en effet efficace qu'en donnant artificiellement à voir – par la ruse des joueurs et des artistes – ce qui ne doit, ne peut ou bien n'est pas visible. La tromperie se greffe à la partie de cartes comme un jeu capable de surcharger l'enjeu et la tension naturelle du jeu, en l'enrichissant d'une forme d'espièglerie qui n'enlève rien à l'idée du *serio ludere*.

Toutefois, on peut déceler dans ces représentations autre chose de plus fondamental. Par-delà les distinctions établies par Roger Caillois dans la typologie des jeux³², les joueurs et joueuses figurés paraissent y faire l'expérience de trois des quatre grandes catégories de pratiques ludiques. Tous les participants (joueurs, tricheurs, complices et spectateurs) semblent expérimenter à la fois l'*agôn* (compétition), l'*alea* (le hasard) mais *aussi*, si l'on triche, une forme mentale, intellectuelle et visuelle d'*ilinx* (vertige)³³. Plus particulièrement, prises par le vertige et l'émotion du défi et par l'enivrement de la tricherie, les joueuses/tricheuses, telles qu'elles sont imaginées par ces peintres, donc perçues par un regard masculin, montreraient non pas leur « mauvaise nature », mais un double goût du défi. Le premier défi concerne la nature-même des jeux de cartes : la plupart d'entre eux sont dits à « information incomplète » car, si la distribution des cartes est soumise au hasard, chaque joueur/joueuse connaît ses

³² Caillois 1967. Pour mieux cerner et définir le phénomène particulier qu'est le jeu, Caillois le pense entre les catégories : la *paidia*, activité spontanée et chaotique, et le *ludus*, activité réglée. Par ailleurs, au sein des pôles, il divise l'expérience ludique en quatre sections, chacune régie par un principe distinct : l'*agôn* (jeu de compétition) et la *mimicry* (jeu d'imitation), l'*alea* (jeu de hasard), et l'*ilinx* (jeu provoquant le vertige).

³³ Cette imperméabilité trop stricte des catégories mérite d'être repensée. Je me réserve de le faire ailleurs.

propres cartes et celles qui sont abattues par ses adversaires. En fonction de ces informations partielles, peuvent donc s'établir stratégies, alliances et échanges entre joueurs (mais aussi entre ceux-ci et les spectateurs internes ou externes à la scène). Dans son premier livre sur l'addictologie ludique *Alea, sive curandi pecuniam ludendi cupiditate* (1561), le philosophe et médecin flamand Pasquier Joostens commente le goût spécifiquement féminin pour le jeu de manière aussi éclairante qu'étonnante :

Pourquoi les femmes sont-elles fortement attirées par le jeu de hasard – écrit-il – alors qu'elles sont presque toutes plutôt enclines à la bonne gestion, et pourquoi semblent-elles posséder, dans une matière qui réclame de la grandeur d'âme et de la force, quelque chose comme une vigueur masculine³⁴ ?

Sa réponse s'éloigne des propos moralisateurs dominant le discours prémoderne³⁵. L'auteur observe le phénomène en se basant sur la théorie des tempéraments³⁶ et considère que les joueuses et tricheuses ne sont pas mues par leur (supposée) cupidité naturelle. Le jeu rusé relèverait plutôt d'une forme d'élan « viril ». Sous sa plume, comme sous celle de George Sand, ce terme ne prend pas le sens d'une qualité masculine. Il s'agit plutôt de l'expression d'un désir ardent et courageux dans la volonté d'analyser, de gérer et de négocier intellectuellement les incertitudes et les stratégies du jeu, et de corriger les aléas du hasard.

Le second défi relève du désir de déjouer doublement le hasard, comme le suggèrent les attitudes des tricheuses dans les scènes de genre du XVI^e et XVII^e siècles. En forçant et en détournant les règles du jeu, en dépit de leur féminité parfois outrecuidante, elles prennent position³⁷ et agissent « virilement », c'est-à-dire audacieusement, en sachant prévoir, prévenir et corriger par la tricherie les possibles revers du hasard. On peut penser cette audace comme une forme de prudence, proche de ce que décrit Baldassar Castiglione

³⁴ Joostens 2014 : 91.

³⁵ Et par ricochet la littérature critique d'aujourd'hui.

³⁶ Depaulis 2009-2010.

³⁷ Face à leur nature prétendument « faible » et/ou « trompeuse » qu'exprime souvent la littérature contemporaine.

dans le *Courtisan* : « Prudence humaine [...] corrige souvent la mauvaise fortune, comme le bon joueur corrige les mauvais coups de dés en agitant habilement les plateaux. »³⁸

Incertitudes et plaisirs des yeux

Ces diverses observations sur le phénomène et les imaginaires de la tricherie menée par les femmes, ou à laquelle des femmes participent, ouvrent d'autres voies de réflexion. S'attarder sur ce qu'offrent au regard ces femmes et ces images, c'est en effet se donner la possibilité de repenser, en histoire de l'art et des images, la question du jeu, de la joueuse et de la tricherie au filtre des modalités de réception et des effets produits par ces représentations. Par le truchement de la tricherie, elles entretiennent chez l'observateur en chair et en os le suspens, et même une participation « par procuration » à l'action du jeu en déclenchant une immersion fictionnelle dans l'image³⁹. Les dispositifs visuels (cadrages serrés, les gestuelles hétérogènes, les éclairages dramatiques, les montages complexes, etc.) invitent ainsi le spectateur à évaluer, anticiper, imaginer des stratégies ludiques, tout en le contraignant à rester dans un état d'incertitude. État émotionnel qui est celui par excellence de celui qui joue ! À l'instar des jeux de cartes, les représentations sont donc, elles-aussi, des jeux visuels à « information incomplète ».

Ces arrêts-sur-image maintiennent le spectateur dans un état d'incertitude, et les peintures l'interpellent pour obtenir de lui sa participation. Pour mieux le saisir, je reviens brièvement sur un détail du tableau d'après Theodor Rombouts (**fig. 4, cahier central**). Au fond à gauche de la composition, trois figures s'agglutinent devant une cheminée ; à demi-caché, énigmatique, le personnage au centre jette une

³⁸ Castiglione 1528 : IV, XXXII. « Prudenza umana [...] corregge spesso la mala fortuna, come buon giocatore, i tratti mali de' dadi col menare ben le tavole. » Dans la version française de Pons l'expression « en menant habilement le jeu » ne traduit pas correctement « menar le tavole », une formulation par laquelle Baldassar Castiglione exprime plutôt l'idée d'une intervention captieuse du joueur. Je propose de traduire ce passage ainsi : « en agitant habilement les plateaux ».

³⁹ Dans cette participation virtuelle du spectateur, affectant cependant ses émotions, il faut aussi considérer le risque de *concupiscentia oculorum*. Sur ces questions, Hamburger 2002 ; Rothstein 2012.

œillade entendue au spectateur du tableau tout en faisant un étrange geste de la main. Ce visage dans le fond est probablement l'(auto)portrait de Rombouts. Il interpelle l'observateur furtivement mais avec insistance pour dire que c'est bien à lui qu'il adresse son invention et sa ruse en image ; que c'est bien le spectateur qui demeure le seul en mesure de voir, sans pour autant saisir autre chose que l'instant incomparablement bref mais décisif de la tricherie figée par son art. Son tableau n'a qu'une narrativité potentielle, incertaine : c'est à celui qui le contemple de créer et recréer le récit en puissance.

Bien plus que le support visuel d'injonctions morales, d'intentions symboliques et allégoriques relatives au statut des femmes, les scènes de parties truquées deviennent pour les artistes le champ d'expression des artifices de la peinture et du régime de visibilité qu'elle instaure⁴⁰. Les détails formels souvent orchestrés par les peintres pour représenter les figures féminines (jeu entre ce qui est visible et ce qui est dissimulé, figures d'*admonitor*, dispositif du miroir⁴¹, etc.) sont autant d'éléments désignant le « pouvoir de l'image »⁴², les potentialités étendues de l'art de peindre, sa capacité à activer l'intellect et le corps du spectateur. Dans la curiosité du regard s'incarne l'expression spécifique d'un désir, un regard qui est entièrement capté, voire même piégé, par l'image, et qui jouit de celle-ci et de ses ruses. Dans ces dispositifs visuels ce sont donc les joueuses et les tricheuses qui suscitent un « plaisir du spectacle » et se font le levier de ce désir.

Bibliographie

- ALBERTI Leon Battista, 2004, *La Peinture* (1436), texte latin, traduction française, version italienne, éd. de Thomas GOLSENNE et Bertrand PRÉVOST, Paris, Éditions du Seuil.
- ARCANGELI Alessandro, 2003, *Recreation in Renaissance: attitudes toward leisure and pastimes in European culture, c. 1425-1675*, New York, Palgrave MacMillan.
- BELLHOUSE David, 2005, « Decoding Cardano's *Liber de ludo aleae* », *Historia Mathematica*, 32, p. 180-202.

⁴⁰ Et on pourrait dire aussi, des artifices et de la visibilité des femmes elles-mêmes, telles qu'elles étaient perçues pendant la première modernité.

⁴¹ Summers 2007.

⁴² Freedberg 1989 ; Mitchell 2005.

- BELMAS Élisabeth, 2006, *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècle)*, Paris, Champ Vallon.
- BLEYERVELD Yvonne, 2005, « Powerful women, foolish men: the popularity of the “power of women” in art », in Dagmar EICHBERGER (dir.), *Women of Distinction*, Turnhout, Brepols, p. 161-175.
- BÜTTNER Katharina, 2007, « Das Motiv der “Femina ludens” in Werk von Lucas van Leyden. Exemplarische Analysen », thèse de doctorat, Université de Karlsruhe.
- CAILLOIS Roger, 1967, *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1^{re} édition.
- CARDAN Jérôme, 1643, *De propria vita liber*, Paris, Jacques Villery.
- , 1663, *Liber de ludo aleae*, in *Hieronimi Cardani Mediolanensis Opera Omnia*, Lyon, Huygetan et Ravaud, vol. 1, p. 262-276.
- CASTIGLIONE Baldassar, 1528, *Il Libro del Cortegiano*, Venise.
- , 1987, *Le Livre du courtisan*, trad. française par Alain Pons, Paris, Flammarion.
- DAVIS Natalie Zemon, 1979, « La chevauchée des femmes », in *Ead., Les cultures du peuple. Rituels, savoirs et résistances au XVI^e siècle*, Paris, Aubier, traduit de l'américain par Marie-Noëlle Bourguet, p. 210-250.
- DEPAULIS Thierry, 2009-2010, « Cardan et Joostens : portraits croisés de joueurs du XVI^e siècle (Les jeux excessifs à la Renaissance) », *Ludica*, 15-16, p. 135-142.
- , 2013, « “Breviari del diavolo so’ le carte e naibi”. How Bernardine of Siena and his Franciscan followers saw playing cards and card games », in Jörg SONNTAG (dir.), *Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, Berlin-Boston, De Gruyter, coll. « Arbeiten zur Kirchengeschichte », p. 115-134.
- DIXON Susan, 1984, « Infirmis sexus: womanly weakness in Roma law », *Tijdschrift voor Rechtsgeschiedenis*, 343, p. 343-371.
- FEIGENBAUM Gail, 1996, « Gamblers, Cheats, and Fortune-Tellers », in Philip CONISBEE (dir.), *Georges de La Tour and his World*, Washington, National Gallery of Art, p. 149-181.
- , 2014, « Perfectly True, Perfectly False: cardsharps and fortune tellers by Caravaggio and La Tour », in Lorenzo PERICOLO & David STONE (dir.), *Caravaggio: reflections and refractions*, Farnham, Ashgate, p. 253-271.
- FENECH KROKE Antonella, 2016, « Jouer au féminin dans la culture visuelle septentrionale (XV^e-XVII^e siècle) », in Vincent COUSSEAU (dir.), *Jeux interdits. La transgression ludique de l'Antiquité à nos jours*, Limoges, PULIM, p. 29-50.
- , 2017, « Ludic Discrimination: Women playing in Early Modern Visual Culture », in Allison LEVY (dir.), *Plaything in Early Modernity: party games, word games, mind games*, Kalamazoo, Western Michigan University, p. 49-71.
- , 2020, « Geste et désir dans les imaginaires du jeu (première modernité) », in Valérie BOUDIER, Giovanni CARERI & Elinor MYARA KERIF (dir.), *L'Invention du geste amoureux dans la peinture de la Renaissance (1500-1650). Résurgences, codifications, transgressions*, Bruxelles, Peter Lang, p. 167-198.

- FREEDBERG David, 1989, *The Power of Images: studies in the history and theory of response*, Chicago/Londres, The University of Chicago Press.
- GALASSO Horazio, 1593, *Giochi di carte bellissimi di regola e di memoria*, Venise.
- GRAZIOSI Marina, 1993, « *Infirmis sexus*. La donna nell'immaginario penalistico », *Democrazia e diritto*, 2, p. 99-143. [En ligne : <https://www.juragentium.org/topics/women/it/sexus.htm>]
- , 2002, « *Fragilitas sexus*. Alle origine della costruzione giuridica dell'inferiorità delle donne », in Nadia Maria FILIPPINI, Tiziana PLEBANI & Anna SCATTIGNO (dir.), *Corpi e storia. Donne e uomini dal mondo antico all'età contemporanea*, Rome, Viella.
- HAMBURGER Jeffrey, 2002, « *Idol Curiosity* », in Klaus KRÜGER (dir.), *Curiositas: Welterfahrung und ästhetische Neugierde in Mittelalter und früher Neuzeit*, Göttingen, Wallstein, p. 19–58.
- JOOSTENS Pasquier, 2014, *Alea, sive de curandi pecuniam ludendi cupiditate*, Libri II, J. Operinus, 1561, traduction française par Jean-François Cottier, in Marc VALLEUR & Louise NADEAU (dir.), *Pascasius ou comment comprendre les addictions suivis du Traité sur le jeu (1561)*, Montréal, Presses Universitaires de Montréal.
- KELLY Jessen, 2014, « *The Value of Play in Early Genre Painting. Lucas van Leyden's card games* », in Arthur DIFURIA (dir.), *Genre Imagery in Early Modern Northern Europe: new perspectives*, London, Routledge, p. 27-50.
- KUEHN Thomas, 1991, *Law, Family, and Women: toward a legal anthropology of Renaissance Italy*, Chicago, Chicago University Press.
- , 2001, « *Daughters, Mothers, Wives and Widows. Women as legal persons* », in Anne Jacobson SCHUTTE, Thomas KUEHN & Silvana SEIDEL MENCHI (dir.), *Time, Space and Women's Lives in Early Modern Europe*, Kirksville, Truman State University Press, p. 97-115.
- LANGDON Helen, 2001, « *Cardsharps, Gypsies and Street Vendors* », in Beverly Louise BROWN (dir.), *The Genius of Rome, 1592-1623*, Londres, Royal Academy of Arts, p. 42-65.
- LEMOINE Annick, 2007, *Nicolas Régnier*, Paris, Arthena.
- LEMOINE Annick & Francesca CAPPELETTI, 2014, *I bassifondi del Barocco. La Roma del vizio e della miseria*, Rome, Officina Librazia.
- MEHL Jean-Michel, 1990, *Les jeux au royaume de France du XIII^e au début du XVI^e siècle*, Paris, Fayard.
- MIRIMONDE Albert Pomme, 1965, « *Les sujets de musique chez les Caravagistes Flamands* », *Jaarboek Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen*, p. 139-142.
- MITCHELL William J. Thomas, 2005, *What do Pictures Want?: the lives and loves of images*, Chicago, University of Chicago Press.
- ORE Oystein, 1953, *Cardano: the Gambling Scholar*, Princeton, Princeton University Press.

- PERICOLO Lorenzo, 2008 « Caravaggio's "The Cardsharps" and Marino's "Gioco di Primera": a case of intertextuality? », *Memoirs of the American Academy in Rome*, 53, p. 129-152.
- RIZZI Alessandra, 1995, *Ludus, ludere: giocare in Italia alla fine del Medioevo*, Rome-Trévis, Viella.
- ROTHSTEIN Bret, 2012, « Beer and Loafing in Antwerp », *Art History*, 35/5, p. 886-907.
- SMITH LAWTON Elise, 1992, *The Paintings of Lucas van Leyden, A New Appraisal, with Catalogue Raisonné*, Columbia, University of Missouri Press.
- SMITH Susan L., 1995, *The Power of Women: a topos in medieval art and literature*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- SMOLLER Laura W., 1986, « Playing Cards and Popular Culture in Sixteenth-Century Nuremberg », *The Sixteenth Century Journal*, 17/2, p. 183-214.
- SOLAZZI Siro, 1930, « *Infirmas aetatis e infirmitas sexus* », in Francesco SITZIA (dir.), 1960, *Scritti di diritto romano*, Napoli, Jovene, vol. III, p. 357-367.
- SUMMERS David, 2007, *Vision, Reflection and Desire in Western Painting*, Chapel Hill, The University of North Carolina Press.
- VAILLANT Alain, 2021, *L'Anthropocène ou l'âge de l'addiction cognitive*, Lormont, Le Bord de l'eau.
- WAIBOER Adriaan E. (dir.), 2010, *Gabriel Metsu, 1629-1667*, catalogue d'exposition, New Haven, Yale University Press.
- WAIBOER Adriaan E., 2011, *Gabriel Metsu, life and work. A catalogue raisonné*, New Haven, Yale University Press.
- WÖRNER Ulrike, 2010, *Die Dame im Spiel: Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzeit*, Münster, Waxmann.

Annexe

Traduction du chapitre 17 du *Liber de ludo* de Jérôme Cardan⁴³

De la tricherie dans ce type de jeux

Les cartes ont ceci de commun avec les dés, que ce que l'on désire peut être obtenu par la fraude : et la tricherie plus méprisable est celle qui a l'habitude de l'épée ; une deuxième sorte est liée à la reconnaissance des cartes – dans sa pire forme, elle consiste à utiliser des cartes marquées, et dans une autre forme, plus excusable, à savoir, lorsque les cartes sont mises dans un ordre spécial et qu'il est nécessaire de se souvenir de cet ordre. De ce fait, [ces joueurs] ont l'habitude, lorsqu'ils savent [où se trouve la carte désirée], de la garder au fond et d'en distribuer d'autres, que le hasard seul n'appellerait pas, jusqu'à ce qu'ils obtiennent pour eux la carte cachée. D'autres cités plus haut réalisent des fraudes très dangereuses et

⁴³ CARDAN Jérôme, 1663, *Liber de ludo aleae*, in *Hieronymi Cardani Mediolanensis Opera Omnia*, Lyon, Huygetan et Ravaud, vol. 1, p. 262-276. Traduction française de l'autrice.

dignes de mort, comme l'est aussi l'autre, mais plus dissimulée. Ceux, au contraire, qui connaissent [les cartes], par une simple attention, qui sont attendues, ne sont pas habituellement appelés tricheurs, mais sont considérés comme des hommes prudents.

Quant à ceux qui utilisent des cartes marquées, certains les marquent en bas, d'autres en haut, d'autres encore sur les côtés. [Les premières] sont marquées tout près du fond et peuvent être soit rugueuses, soit lisses, soit dures ; [les secondes] sont marquées par la couleur et par de légères empreintes au couteau ; tandis que [les cartes marquées] sur les bords, [comportent] une figure, une tache rugueuse, des nœuds ou des bosses entrelacées, ou des rainures creusées à la lime.

Il y en a qui examinent l'aspect d'une carte au moyen de miroirs placés dans leurs anneaux. Je passe sous silence les dispositifs des complices – [tels que] l'organum, le consensus et d'autres. Certes, compte tenu du peu de plaisir que procure le jeu et surtout de l'inconstance avec laquelle il exauce nos vœux, il présente tant de difficultés et tant d'obstacles qu'il n'y a vraiment rien de mieux que de ne pas jouer du tout. Il y en a aussi qui enduisent les cartes de savon pour qu'elles glissent facilement et qu'elles glissent les unes sur les autres. C'est le tour que m'a joué le célèbre Thomas Lezius de Venise, un patricien, lorsque, dans ma jeunesse, j'étais dépendant au jeu. En général, les jeux de hasard ne sont que fraude, nombre et chance. Contre la fraude, le seul remède est de se méfier des gens à l'esprit trompeur ; car, de même que quelqu'un de bon ne peut être un tricheur, de même un tricheur ne peut être un bon. Lorsque vous soupçonnez une fraude, jouez pour de petites mises, invitez des spectateurs, mélangez les cartes au lieu de simplement les ramasser, et si un autre les ramasse sans les mélanger, il agit frauduleusement. Ayez vos propres cartes, et si les autres envoient en acheter, laissez-les acheter à des hommes en qui vous avez confiance. Examinez-les à l'intérieur, à l'extérieur et sur les bords ; touchez les coins ; si elles sont rugueuses, ou trop lisses, ou dures, ou inégales, ne jouez pas ; car avant que vous puissiez reconnaître ce qui ne va pas, vos adversaires vous ruineront peut-être. Enfin, que personne n'examine les cartes en privé. Dans la *primaria* (que l'on appelle aussi *primero*), il est d'usage de découvrir les cartes par le dos et par le dessus le moins possible, afin que les spectateurs ne puissent rien voir, car une grande partie de l'art consiste en cela, et les joueurs se vantent de cette habileté.

Un point suscite une grande perplexité puisque les prestidigitateurs sont capables d'exploits aussi admirables ; pourquoi donc la plupart sont-ils malchanceux aux jeux ? On constate en effet que, de même qu'ils sont capables de nous tromper avec des boules, des gobelets et des pièces, ils sont également capables de le faire avec des cartes et qu'ils en sortent invariablement gagnants. Mais l'Espagnol condamné a reçu l'ordre – en fait, l'interdiction, dit-on, sous peine de mort – de ne pas jouer, vu qu'il pouvait à volonté produire quatre cartes faisant chorus, soit en trompant les yeux, soit en les échangeant rapidement de la main ; il faut attribuer à l'un ou à l'autre l'art prodigieux de la prestidigitation. Mais Franciscus Sorna de Naples (dont j'ai parlé ailleurs [*De Subtilitate*, livre 18]) pouvait changer les cartes de telle manière que rien de plus merveilleux ne pouvait être imaginé.

Antonella Fenech,
Tricheuses ! Jeux de regard dans la peinture de la première modernité



Fig. 3. Nicolas Régnier, Scène de taverne, 1623-1626, Musée des Beaux-arts, Budapest
© Musée des Beaux-arts, Budapest.



Fig. 4. Theodor Rombouts (copie de), *Joueurs de cartes*,
Muzeum Narodowe, Varsovie, huile sur toile, 169,2 × 212 cm, inv.
M.Ob.320 MNW
Domaine public