

La Réponse d'Audrey

Faites vos jeux, rien ne va plus !



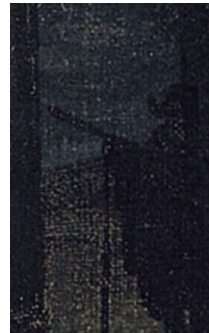
Michiel Sweerts, *Portrait d'une jeune femme*, 1661, collection Kremer en dépôt à La Haye

J'ai découvert l'artiste Michiel Sweerts avec ce portrait d'une jeune femme à la Mauritshuis de La Haye !

Ce maître fascinant est né à **Bruxelles** en 1618 puis part à **Rome** en 1640. Son commanditaire principal est le prince Pamphili (1622-1666), mécène éclairé et poète, pour lequel il sert également d'acheteur d'art. Grâce au prince, il compte l'aristocratie romaine dans sa clientèle, comme le prince Chigi qui lui achète deux toiles. Sweerts obtient le titre de chevalier (*cavaliere*) de la part du pape Innocent X, oncle du prince Pamphili. A **Paris** il entre à la Société des missions étrangères qui vient d'être fondée. Il s'installe à **Amsterdam** pour surveiller le chantier du bateau qui l'emmènera en expédition avec son groupe de missionnaires et embarque pour l'Orient à **Marseille** puis traverse la **Syrie**, l'**Arménie**, **Tabriz en caravane** avant d'être renvoyé pour son irascibilité !

En contact avec les Jésuites il se rend alors à **Goa** en **Inde**, ancienne colonie portugaise où il meurt en 1664.

Les soldats jouant aux dés ont été peints peu de temps après son retour de Rome à Bruxelles. Au premier plan, et éclairé par un puissant foyer de lumière, deux hommes assis jouent aux dés sur un tambour qui sert de table de fortune. Le personnage vu de face vient de lancer les dés, qui sont soigneusement examinés par l'autre joueur, vu de derrière.



Le sixième personnage : figure qui n'est visible que dans les contours et monte la garde dans l'embrasure de la porte qui s'ouvre sur la cour tout au fond de la scène

La scène se déroule à l'extérieur dans une cour, éclairée par une faible lumière du soir dont la lueur est à peine visible dans le fond du ciel. **Accompagnant ces deux « soldats » inactifs, Sweerts a peint quatre autres figures (donc 6 en tout) difficiles à détecter : deux assis à droite...**



et un autre enveloppé d'un manteau et d'un chapeau se tenant juste derrière la scène principale ; lequel, pour le plus grand nombre d'entre vous et à juste titre, a inspiré le moins confiance avec son allure de « bandit ». En peinture, dans l'iconographie de l'époque il est en effet souvent le complice d'un tricheur



Est-il un complice dans la peinture de Michiel Sweerts ? L'artiste nous laisse tout imaginer...



Voici les représentations de complices chez **Gerrit von Honthorst**, 1620 , Wiesbaden et **Valentin de Boulogne**, Le Tricheur vers 1620, Gemälde Galerie, Dresde



Le joueur en face de nous au chapeau curieusement penché a-t-il l'intention de tricher ou de plumer son adversaire d'une autre façon avec un complice ? Il est certain qu' il parvient à capter toute l'attention du jeune joueur lui faisant face en lui montrant du doigt le score de ses dés 1 et 6 mais une seule de ses mains reste visible , on imagine la deuxième posée sur son genou....



Aviez-vous vu à droite cet autre joueur assis sur le sol ?



Peut -être est ce à son tour de lancer les dés sinon pour quelle autre raison se tiendrait-il si penché vers les vêtements du jeune homme tout absorbé dans son jeu et dont le regard est caché par ses si belles boucles de cheveux ?

Sweerts a pris **la figure au manteau jaune de notre oeuvre** et l'a répétée dans la figure d'un des étudiants dessinant dans l'oeuvre intitulée *Scène d'atelier* et conservée au Musée Frans Hals, Haarlem.



Ce joueur que nous prenions pour un soldat et dont la mise soignée de couleur rouge et jaune attire notre regard semble être représenté de dos en plein cours de dessin d'après modèle vivant dans une autre oeuvre de l'artiste datée de 1660 ! En observant cette scène pour notre réponse j'ai surtout été troublée par la présence de dos du maître-enseignant dont la physionomie et le couvre-chef m'ont fait penser au contemporain de Sweerts : le génial Rembrandt (1606-1669) !



La peinture de notre quiz a été comparée à d'autres toiles de Sweerts dans lesquelles il dépeint des joueurs, comme ceux du Rijksmuseum d'Amsterdam, dans lequel deux personnages de basse vie jouent aux cartes sur un petit tonneau, et celui du musée du Louvre. **L'artiste a souvent dépeint les bas-fonds romains.**

Dans la ville éternelle, au début du XVIIe siècle, plus de deux cents artistes de toutes nationalités cherchent leur heure de gloire. Ils sont les bienvenus : l'Église, malmenée par la réforme, veut retrouver sa suprématie. Alors pour contrer l'austérité revendiquée des protestants, les lieux de culte catholique déploient leur faste.

C'est dans cette cité cosmopolite, où les peintres, les sculpteurs, les doreurs et les orfèvres rivalisent d'exubérance, que débarque **Valentin de Boulogne vers 1610** mais aussi les artistes hollandais comme **Gerrit von Honthorst** qui reprennent le thème du tricheur de **Caravage** (mort la même année) et qui exercera une grande influence sur le peintre lorrain **Georges de La Tour...**

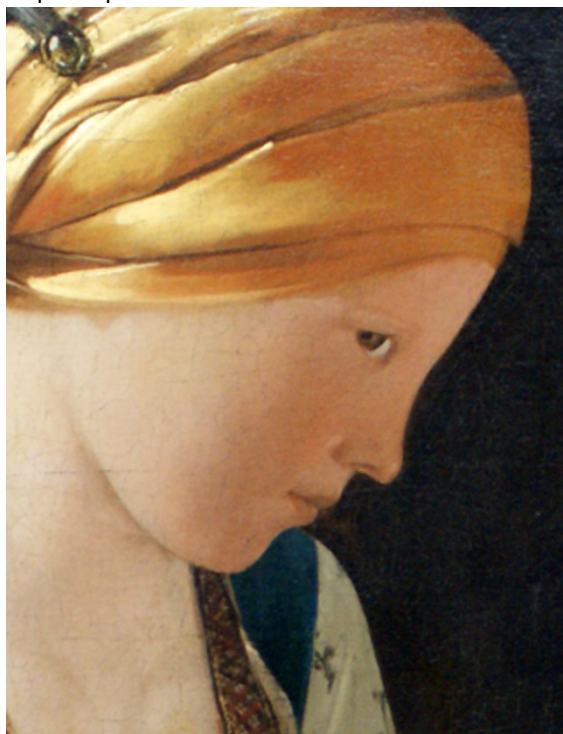
Le tableau de Georges de La Tour tire son nom du personnage de gauche, assis de trois-quarts dos, derrière la table. Son coude droit posé sur la table révèle son jeu au spectateur (vous êtes complices malgré vous !): il a dans la main trois cartes, dont deux carreaux visibles, un sept et, en toute logique, le six qu'il a rangé derrière lui.

De la main gauche, il tire de sa ceinture l'as de carreau qui y est glissé, en laissant l'as de pique en réserve. Les yeux en coin, un léger sourire aux lèvres, **il jette un regard vers l'espace situé au-devant de la toile.** Le vide du premier plan devant la table et le cadrage rapproché nous intime l'idée de participer à cette scène et à la tricherie...



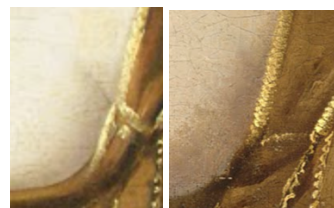
Elle porte une brassière qui se termine par un ruban passementé lie-de-vin, semblable à celui du col du tricheur signe visuel possible de leur connivence.

La femme située derrière la table, les épaules légèrement tournées vers la gauche du cadre (vers le tricheur) serait selon toute vraisemblance une courtisane :



L'œil droit en coin de la servante pourrait s'adresser au spectateur.

Une preuve **plus subtile de la complicité des personnages** : regardez les motifs qui se trouvent sur le col du tricheur et sur la brassière de la servante. Intrigant, non ?



C'est ce que suggèrent son large décolleté rectangulaire dans les deux versions ainsi que les grosses perles (qu'elle porte dans notre version du Louvre) en pendants d'oreilles en forme de poire, mais surtout rondes dans les bracelets autour des deux poignets, en collier autour du cou, et autour de la tête, pour décorer le rebord de sa coiffe.

Bien que le joueur de gauche parait un peu plus négligé car ses cocardes sont défaites ; les trois joueurs sont élégants. **Celui de droite a l'air particulièrement riche au vu de sa tenue, et au vu de son tas de pièces, c'est lui qui a la main sur la partie !** La demoiselle n'est pas en reste avec son magnifique collier de perles !



De l'index de la main droite légèrement replié, elle s'adresse au tricheur, qui ne la regarde pas. Ses yeux en coin regardent vers le haut, vers la servante.

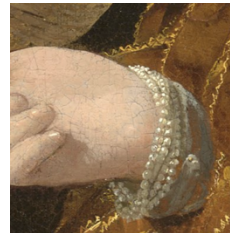
Le jeu de cartes auquel s'adonnent les trois personnages a été identifié comme le jeu de prime. Il s'agit d'un jeu de paris, ancêtre du poker, à quatre cartes.

On joue gros, comme le révèlent les pièces, essentiellement d'or, étalées sur la table. Mais les annonces de mises n'ont pas encore commencé, puisque le centre de la table est vide : **aussi la « courtisane » enjoint-elle, par un geste du doigt, au tricheur d'ouvrir les paris (à moins qu'elle ne nous convie par ce geste à regarder en direction du tricheur ?).**

Ci-dessous ce détail de l'œuvre suffit à regrouper le jeu, la richesse, la luxure et la boisson.

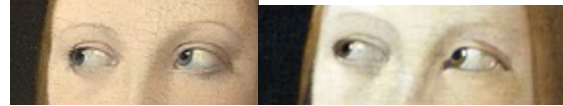


La version conservée au Texas présente toutefois des différences qui ne nous permettent pas du tout d'interpréter l'œuvre de la même manière ...en voici quelques-unes (je n'évoque pas ici la différence de palette chromatique):

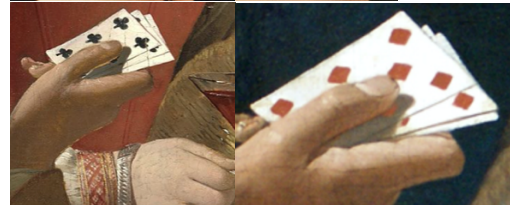


Des perles plus fines et délicates

L'orientation des regards

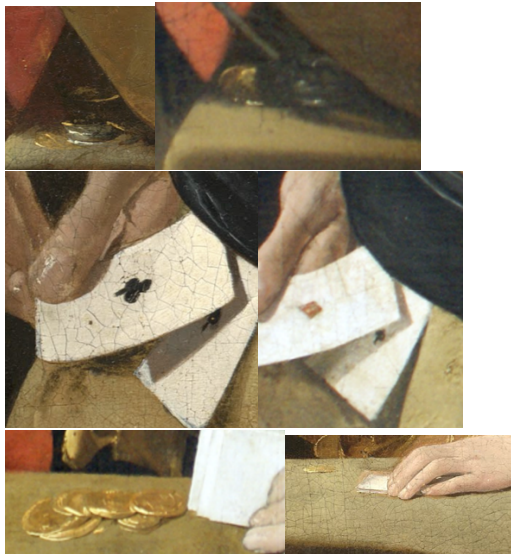


Le bracelet de cornaline dans la version du Louvre

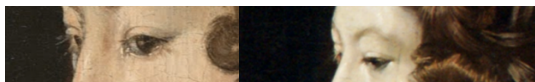


Dans la version du Texas une deuxième couleur de carte visible dans les mains du jeune homme : encore un pique !





Dans l'œuvre du Louvre, les attitudes et les regards du trio composé de la courtisane, qui s'adresse des yeux à la servante et du doigt au tricheur, de la servante, qui tend vers la courtisane un verre de vin tout en regardant vers l'avant du cadre — vers l'espace du spectateur, et du tricheur, qui fixe, le visage dans une ombre un peu inquiétante, un point situé devant lui, également en avant du cadre, ne laissent aucun doute sur la nature de la scène : **tous trois sont de mèche pour dépouiller le jeune naïf qui, les paupières baissées, absorbé dans la contemplation de son jeu, ne se rend pas compte du complot qui se trame à son encontre. Ce qui n'est pas le cas dans la version conservée à Fort Worth où les regards ne sont pas au même niveau et les connivences entre les trois personnages peu marquée visuellement.** Vous noterez d'ailleurs que la joueuse ne porte pas le même type de perle, la servante n'a pas son motif de brassière répété dans le col du tricheur et le jeune homme semble regarder la table en notre direction comme si c'était à notre tour de jouer ...



Outre les yeux, une attention toute particulière est portée aux mains, dont la dextérité est essentielle pour tricher. Le verre de vin qui arrive, on imagine bien qu'il est destiné **au jeune homme qui va se faire plumer dans la version du Louvre ! Enivré, il ne verra rien arriver.**

La portée morale du premier tableau est relativement claire : **le jeune naïf, fier de la richesse qu'il étale ostensiblement, par sa mise et son or, est entraîné dans le jeu par la courtisane, afin d'être dépouillé par le tricheur.** Le tableau pourrait illustrer l'opposition entre l'innocence et le vice, en représentant, **pour les condamner, trois des tentations majeures qui menacent un jeune homme entrant par le monde : le jeu, la chair et le vin.** Mais Georges de La Tour était aussi amateur de bon vin, nous savons que dans sa Lorraine natale sa famille était propriétaire de plusieurs vignobles. **Il savait donc capter la couleur rubis de la robe du vin ici associé au lieu de plaisir et à la débauche...**

Cette scène a parfois été lue comme une variation sur le début de la parabole du Fils prodigue de l'Évangile selon Luc (15:11–32), réactualisée et adaptée à l'époque contemporaine du peintre : le jeune homme abandonne le foyer en emportant la moitié de la fortune paternelle, et se voit rapidement dépouillé de ses biens par des gens sans scrupules. La Diseuse de bonne aventure ne représente d'ailleurs pas autre chose. Dans la connivence des regards se glissent tous les pièges du diable ...



La Diseuse de bonne aventure au Metropolitan Museum of Art, New York city

Une grande parenthèse à propos des lieux de plaisir et de débauche : à Venise les salles de jeux étaient souvent assorties d'une réputation sulfureuse.

C'est aussi un lieu où rois, prostituées, ambassadeurs, aventuriers, aristocrates et usuriers jouent côte à côte, dans un brassage et une promiscuité typique du carnaval vénitien, qui a d'ailleurs contribué pour une large part au mythe de Venise, la Venise licencieuse, celle-là même qui a fasciné des générations entières de voyageurs et d'artistes.

Mais c'est cette promiscuité et son caractère licencieux qui sont à l'origine de la fermeture du Ridotto. En effet, le 27 novembre 1774, à la suite d'une requête formulée par les Correcteurs des lois, le Conseil des dix en ordonne la fermeture malgré les protestations des clients et de ceux qui tirent avantage de l'afflux des joueurs. En réalité, cette décision d'ordre moral fut motivée par la dissipation des capitaux des familles vénitiennes, par la présence continue dans les salles d'entremetteuses et de prostituées et par les relations d'affaires illicites qui se nouaient là entre usuriers et *barnabotti* (les aristocrates qui tenaient les banques de jeu).



À l'extrême gauche, un *barnabotto* prête de l'argent à un gentilhomme masqué, tandis qu'à droite un autre *Barnabotto* se trouve en compagnie d'une femme tenant un fuseau et une quenouille – éléments distinctifs des sorcières et des prostituées

dans la peinture hollandaise du XVIIe siècle – et d'un homme qui lui remet une clef extraite d'un gros trousseau : un fait facile à interpréter, qui confirme la présence d'entremetteuses et de prostituées dans le *Ridotto*. Quelques années à peine après sa rénovation, ce lieu cessa donc de fonctionner.



Concluons sur notre sujet de la tricherie : l'Escamoteur de l'atelier de Hieronymous Bosch triche-t-il vraiment ?

Un badaud est absorbé par les manœuvres d'un prestidigitateur qui lui fait cracher ou avaler des grenouilles **et ne s'aperçoit pas qu'on lui dérobe sa bourse pendant ce temps.** L'iconographie avec la petite chouette dans le panier et le profil de l'homme aux bésicles qui s'exclame et lève les yeux au ciel tout en volant la bourse est caractéristique de l'œuvre de Bosch. Un homme qui tenait un jeu avec ses complices « les barons » aux abords de la Tour Eiffel a été condamné par la cour d'appel de Paris il y a deux ans pour organisation de jeu de hasard, bonneteau, sans autorisation. Il a écopé de 6 mois de prison.



Depuis 2018 des avocats s'occupent de cas avec des prestidigitateurs pour démontrer que certains tours de passe-passe relèvent d'un art et d'une dextérité car certains joueurs ont été interpellé sur motif d'escroquerie organisée avec des complices « faux joueurs » autour de la table.

En effet soit le tricheur n'a aucune bille sous le gobelet soit c'est un excellent manipulateur qui va perdre l'attention du joueur mais la bille est toujours là ! Depuis toujours on associe l'escamoteur à la ruse, le vol, la malhonnêteté et non à un artiste !

En France, l'article L. 324-1 du code de la sécurité intérieure interdit les jeux de hasard sur la voie publique dont l'enjeu est l'argent sans autorisation. Les avocats expliquent que l'état prélève sa dime sur La Française des Jeux.

Cette infraction est punie de six mois d'emprisonnement et de 7 500 euros d'amende...



L'escamoteur escamoté !

L'Escamoteur, c'est le tableau attribué à l'atelier du peintre JHieronymus van Aken, Bosch, peintre originaire de Bois-le-Duc, et mort en 1516. Un membre de son atelier : Gielis Panhedel collabore avec le maître vers 1510.

La version originale appartient au Musée municipal de Saint-Germain en Laye mais... personne ne la voit jamais ou à l'occasion de prêts exceptionnels. Le musée est fermé et le tableau est conservé dans un coffre-fort. Pourquoi escamoter aux regards du public cette huile sur bois qui représente

tout simplement un larcin pendant une partie de bonneteau ?

Histoire d'un tableau qui disparaît, dans un tour de passe-passe. Et qui réapparaît...Un vrai tour de magie...

Le 1er décembre 1978, le tableau a été volé au musée par un commando de deux hommes. Il a été finalement retrouvé le 2 février 1979. Un journal titre alors malicieusement « L'Escamoteur escamoté ». Deux hommes responsables du vol sont identifiés : l'un est le fils d'un commissaire de police, l'autre s'appelle Jean-Marc Rouillan, membre d'Action Directe. Il s'est longuement confié à Aurélien Gamboni qui a fait une recherche artistique autour de ce tableau... Un tableau qui finit – après une tentative de revente avortée - dans les mains d'Alain Tourre, le responsable de la PJ de Versailles de l'époque ... qui emporte le tableau chez lui pour la nuit... Qu'on se rassure, il le rendra le lendemain... Le lendemain donc, le musée est fermé et le tableau finit au coffre.

Que se passe-t-il l'année du vol du tableau ?

Afin de reprendre la marche en avant vers l'Union économique et monétaire, en 1978, le chancelier Helmut Schmidt accepte le principe d'un accord monétaire que lui propose le président Valéry Giscard d'Estaing. Le but de l'opération est de créer une zone de stabilité monétaire en Europe, d'éviter les dévaluations continues et de favoriser les échanges commerciaux, la croissance et la convergence économique. Le 5 décembre 1978, le Conseil européen de Bruxelles adopte les modalités de fonctionnement du Système monétaire européen .

Dans une caricature de l'époque le tableau l'escamoteur de Bosch est détourné avec Valérie Giscard d'Estaing en prestidigitateur désignant la muscade

comme monnaie européenne avec dans son sac Bruxelles et en face de lui l'oncle Sam qui va être dupé !

Dans le tableau un voleur caché dans la foule profite de la crédulité d'une personne pour lui dérober sa bourse.

Une petite foule compacte assiste tour de magie. À droite l'escamoteur effectue son jeu de « passe muscade » habillé d'une tunique rouge. Il porte à sa ceinture une jarrettière sous forme corbeille de laquelle émerge une tête de chouette :



La chouette (ou le hibou) placée dans le panier du magicien a une signification ambiguë, ambivalente. D'un côté, elle est l'oiseau de la sagesse dans la Grèce antique si associée à Athéna, l'intelligence, mais elle est aussi l'oiseau des ténèbres, volant la nuit en même temps que les sorcières. Par ailleurs, la chouette est également utilisée pour symboliser la folie dans l'imaginaire flamand. La Chouette peut signifier l'aveuglement, la méchanceté, le péché, la tentation, la séduction, le potentiel de malveillance dans la nature ! **La chouette était l'un des animaux favoris de Bosch qui la représente dans plusieurs tableaux, et notamment dans l'arbre qui figure dans La Nef des fous.** L'oiseau présent dans le panier attaché à la taille de l'escamoteur symbolise donc son intelligence, mais une intelligence diabolique. En effet, l'Église désapprouve le jeu et le gain facile.

Aviez-vous seulement remarqué dans l'œuvre les trois manières de traiter le cercle d'un même diamètre :

un trou au-dessus du détroussé avec une cigogne/ un trait avec le cerceau/ un volume avec le panier



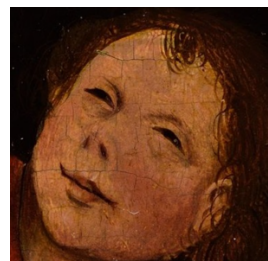
Par ailleurs nous retrouvons le même chien dans le tableau de la *Tentation de saint Antoine* daté de 1501 et conservé à Lisbonne :



D'autres versions de l'Escamoteur se trouvent à Philadelphie, Jérusalem enrichies de nombreux détails et d'anecdotes. L'esquisse ci-dessous du musée Louvre serait un prototype original dessiné par Bosch.



Si vous observez ci-dessus vous découvrirez que l'escamoteur fait réapparaître les balles dans la bouche du jeune garçon dans la foule qui les recrache.



La présence de l'enfant au regard malicieux dans le tableau renforce la sottise du personnage qui se fait dérober sa bourse. Par ailleurs un homme semble mettre en garde la femme du tour qui s'amuse de la scène en cours. Les personnages semblent représenter les couches de la société de l'époque. L'artiste ironise-t-il sur ses contemporains ? Est-ce une critique sociale de la religion et des dérives d'argent ?

Fasciné par une bille que montre le bateleur, un grand homme courbé en deux **vomit une grenouille sur l'éta**l. Ce tableau fait l'objet d'une érudite et passionnante analyse iconographique, fort bien illustrée de surcroît. Son auteur, philosophe, rapproche la scène peinte par l'atelier de Bosch d'une fable médiévale encore très populaire en cette fin de XVe siècle :

«La grosseesse de Néron». Voulant connaître les douleurs de l'enfantement, l'empereur maléfique (inverti, incestueux et bourreau des chrétiens) convoque ses médecins qui lui font avaler ver, têtard ou boisson miraculeuse selon les versions. Quelques jours plus tard, tordu de souffrance, le grand Néron finit par vomir une grenouille...



Sans chercher à décalquer exactement le tableau de la légende, Jacques Darrulat en souligne toutes les analogies, les symboles communs, les prolongements. Il livre alors plusieurs interprétations superposées dans L'escamoteur : corruption d'un prince - du pape même - par des conseillers perfides, séduction des faibles par l'Antéchrist, tentation de l'hérésie, scène bouffonne du monde à l'envers, inversion des hiérarchies... Dans ce tableau exécuté en pleine Renaissance, remarque l'auteur, règne encore l'esprit du Moyen Age, une pensée qui procède par association d'idées, par enchaînement d'images et qui se complaît dans l'accumulation des métaphores et des symboles.

Toutefois dans leur collection « L'univers de l'art », les éditions Thames & Hudson publient un Jérôme Bosch tout différent et complémentaire, une monographie de poche illustrée, où l'auteur américain, Walter Gibson, s'attache à dégager le peintre flamand des interprétations

contemporaines abusives, psychanalytiques **ou surréalistes, pour lui rendre son identité d'artiste puisant aux sources du folklore et des croyances de la fin du Moyen Age.**

« Avaler des grenouilles : miam ! »

D'abord, il faut savoir qu'autrefois, vers le XVIIIe siècle, lorsque notre expression est apparue, et avant que le cochon la supplante, les tirelires avaient principalement la forme de grenouilles.

Dès lors, on comprend bien que le mot 'grenouille' ait pu servir aussi à désigner "des fonds mis en **réserve par un groupe ou une association**" (une des significations officielles du mot à cette époque) et que l'image de 'manger' la grenouille corresponde à la dilapidation de cette somme d'argent. Dans l'argot militaire, la grenouille désignait la « caisse du régiment », parce qu'à l'époque les tirelires avaient souvent la forme d'une grenouille (qui avale les pièces par sa large bouche). Mais, selon Alain Rey, l'explication de l'origine de l'expression serait un petit peu moins évidente. S'il fallait effectivement voir le sens de 'manger' comme celui de 'croquer' (ou dilapider, encore) un héritage ou une somme d'argent, la 'grenouille' viendrait du verbe **argotique 'grenouiller' qui, jusqu'au XIXe siècle, voulait dire à la fois "faire ripaille et boire dans les cabarets", mais aussi "dépenser de l'argent mal gagné".**

Voyez aussi la citation du Courrier de Vaugelas, ci-dessous. Dans le Dictionnaire de l'Académie française, 7e édition (1884), on lit : « En termes populaires et particulièrement dans le langage des soldats, **Manger la grenouille, faire sauter la grenouille, Dissiper, dérober une somme dont on avait la garde** ».

Et la vérité dans tout cela ?
Il n'y a pas de consensus sur les
interprétations mais avouez que cette
œuvre n'a pas fini de nous subjuguier !

Les jeux de la Cour

Jeu d'argent à Versailles

Antoine Trouvain, graveur

Seconde chambre des appartemens

Vers 1694. Eau-forte et burin, épreuve coloriée, 33,5 x 43cm

BnF, Estampes, collection Smith-Lesouef n°. 4632 boîte fol.



À jeu omniprésent, multiplicité des formes...qu'ils soient de hasard, de commerce ou d'adresse, les jeux à la cour durant les trois règnes de Louis XIV à Louis XVI se maintiennent, apparaissent ou disparaissent, que leur nom changeant masque une réprobation réglementaire en ville ou que leur mode soit passagère. Les jeux de hasard avec cartes les plus fréquemment cités par les mémorialistes sont la bassette, le lansquenet, le trente-et-quarante, le brelan et le pharaon, dans lesquels les mises sont considérables. La bassette introduit à la cour en 1675 devient une grande mode, une folie même selon madame de Sévigné en 1678. Louis XIV et les princes préfèrent le lansquenet, traditionnelle occupation des soirées d'appartement, le roi honore même quelques officiers en les invitant à couper et à jouer avec lui. Plus sélectif est le jeu du roi à l'occasion des soupers du roi ou soupers des cabinets, autre institution du début du règne de Louis XV et ont été mis en place par le cardinal Fleury pour corriger la timidité de son jeune maître. À Versailles ils ont lieu dans l'appartement privé du roi, ou à l'attique selon les périodes.

Au retour de la chasse le roi dresse lui-même la liste des invités qu'un huissier appelle un à un.



On joue au billard en attendant le moment de se mettre à table. Le souper dure généralement jusqu'à minuit, puis la soirée s'achève dans le salon attendant pour prendre un café et jouer dans une atmosphère peu contrainte. En 1739 Marie Leszczyńska établit dans le salon de la Paix son jeu, confiné jusqu'alors dans sa chambre. Le changement de lieu consacre le changement de statut : en quelques années, le jeu de la reine qui dure tous les jours de 18 à 21h00, s'impose comme un rituel dont l'atmosphère entre majesté et familiarité rappelle les soirées d'appartement. En l'absence de la reine, la femme la plus éminente de la famille royale tient le jeu. Le jeu de la reine constitue en outre une étape formellement prescrite par l'étiquette dans le cadre des présentations à la cour : **tout nouveau courtisan se doit, le soir de sa présentation, d'assister au jeu de la Reine pour achever son parcours initiatique !** Séjournant à la cour de France en 1786, la baronne d'Oberkirch se récrie devant le jeu effréné qu'on y pratique quotidiennement. Louis XVI qui s'expose rarement à perdre plus de deux louis dans une soirée et ceux qui imitent sa retenue font figure d'exception. La fièvre du jeu est un trait caractéristique de la cour de Versailles. En fait les montants des gains et des pertes restent souvent difficiles à connaître : bien

des aspects de l'économie du jeu se dérobe à l'historien par manque de sources fiables. Les dires des courtisans sont sujets à caution : Saint Simon déjà se méfiait des affirmations des grands dont les pertes prétendument de plusieurs millions ne dépassaient souvent pas 50000 francs par an. Divertissement riche en émotions, il correspond pleinement, par ce qu'il implique de prise de risque, de courage et de mépris de l'argent, aux valeurs de la noblesse d'épée. Il représente en outre l'espoir d'une fortune rapide comme celle du marquis Dangeau venu à la cour de Louis XIV avec un patrimoine médiocre et qui devait sa situation brillante uniquement à sa bonne fortune au jeu !!!! **Pour gagner à coup sûr, les plus dénués de scrupules recourent à la tricherie, bravant le risque de disgrâce- car en l'absence des polices de jeu à la cour, les monarques sont les garants de la régularité des pratiques.** Les duchesses à la cour de Louis XV qui friponnent les banquiers de pharaon, sont généralement sanctionnées d'une simple remarque orale. Pris sur le fait, le marquis de Seissac, qui gagnait de l'argent au roi Louis XIV grâce à des cartes truquées, avait dû vendre sa charge de maître de la garde-robe du roi et prendre le chemin de l'exil !

Chaque jeu impose des tables spécifiques, même si l'on peut observer une certaine polyvalence. Sur un peu plus de cinq cents tables dénombrées dans l'inventaire général des meubles de la couronne de 1775, la première place revient aux tables de quadrille.



La table du musée Jacquemart André est une table de trictrac un jeu très spécial et complexe au point que sa pratique nécessite un professeur pour l'apprendre et des livres pour l'expliquer. Apparu au début du XVIème siècle, il tombera en désuétude après la Restauration dans les années 1830/1840. Le trictrac, plus rarement tric trac ou trictrac, est un jeu de société de hasard « **raisonné** » **pour deux joueurs qui se joue avec des dés sur un tablier semblable à celui du backgammon.** Il appartient à la famille des jeux de tables.

Son intérêt ludique réside dans les multiples combinaisons, dans l'importance des prises de décisions et dans ses règles très abouties. Il demande une attention permanente de la part des joueurs que ce soit ou non à leur tour de jouer. Son vocabulaire, très riche et qui peut paraître désuet à ceux qui ne pratiquent pas le jeu, se retrouve fréquemment dans la littérature française.

Le but du jeu n'est pas de sortir ses dames le plus rapidement possible, contrairement au jacquet ou au backgammon, mais de marquer un maximum de points.

Les parties se terminent le plus souvent avant que toutes les dames ne soient sorties.

Lelasseux-Lafosse, polytechnicien et auteur du dernier traité d'importance du XIX^e siècle, en 1852, cite les deux hypothèses sur l'origine du nom sans prendre parti :

« Beaucoup de personnes pensent que le trictrac tire son nom du bruit que font les dés, les dames et les cornets ; d'autres disent que ce nom vient de deux mots grecs qui signifient trois fois difficile. »

Il ressort de cette succession chronologique de citations que rien ne vient étayer aucune des deux thèses. Si celle sur l'origine grecque apparaît complexe, celle de l'onomatopée bien que séduisante n'en est pas moins incertaine et ne devrait être utilisée qu'avec des réserves. Cependant une autre définition ancienne du mot trictrac tend à renforcer l'hypothèse de l'onomatopée, trictrac étant aussi le nom donné au XVII^e siècle à une chasse à la battue selon le Dictionnaire de l'Académie française, première édition, 1694.

« Trictrac est, aussi, un terme de chasse et signifie une battue qu'on fait dans les bois avec grand bruit, pour faire sortir les bêtes que l'on chasse. »

Une piste n'a jamais été évoquée, celle d'une utilisation du latin pour créer le nom du jeu, *Triquetra* signifiant triangle qui est la forme caractéristique des cases du tablier de triquetrac.

LA MORALE DE L'HISTOIRE

Que recherche Lubin Baugin en représentant cette nature morte à part une démonstration de sa virtuosité?



Baugin est un peintre du XVII^e siècle, d'origine hollandaise.

L'image est structurée par des verticales (les pans du mur), des horizontales (bord de la table) et des obliques qui entraînent notre regard à l'intérieur du tableau. Les couleurs sont essentiellement chaudes à gauche (ocre, jaune, rouge) et plus froides à droite.

Si notre regard s'attarde quelques instants au premier plan sur le luth, il se déplace très vite par son biais vers le pain, la coupe de vin transparente et le bouquet d'œillets. Paradoxalement, ce sont les objets les plus modestes qui retiennent notre attention.

Cette nature morte sollicite nos cinq sens : la vue (miroir), l'ouïe (luth), l'odorat (œillets), le goût (pain, vin), le toucher (échiquier, cartes, bourse).

Il est indispensable de replacer cette peinture dans son contexte historique pour en découvrir la véritable signification. Peinte au XVII^e siècle, cette nature morte sollicite tous nos sens. Or le XVII^e siècle est profondément croyant ; et le rôle de l'artiste est de nous rappeler que notre vie terrestre n'est qu'un passage. **La recherche de l'Absolu prime avant tout.** C'est précisément le message que nous délivre ce tableau : l'instrument de musique, le jeu de cartes, l'échiquier, c'est le monde de l'oisiveté, du divertissement.

La bourse, la perle, c'est l'univers de l'argent, du luxe et de la sensualité. Le plat-miroir, c'est le symbole de la vanité.

Le peintre condamne t'il tous ces objets qui nous entraînent sur le chemin de la futilité ?

Au contraire, notre regard est attiré vers le pain, la carafe de vin, les œillets. Pourquoi ?

Le pain et le vin sont des objets chargés, au XVII^e siècle, de connotations sacrées. Ils renvoient au repas eucharistique. Quant aux œillets, ils symbolisent au XVII^e siècle l'amour sacré.

Cette nature morte du XVII^e siècle n'a donc pas qu'une fonction décorative. Il s'agit pour le peintre de nous amener à dépasser le monde du profane et de nous tourner vers les vraies valeurs : celles du sacré.

Depuis son lancement sur le marché américain en 1935, plus de 200 millions de jeux Monopoly ont été vendus dans le monde et le nombre de joueurs est estimé à 500 millions de personnes dans 80 pays. Mais connaissez-vous cette version ?



Monopoly story

En 1903, Elizabeth Magie invente *The Landlord's Game* (*Le Jeu du propriétaire foncier*), un jeu de société ayant pour but de montrer la « nature antisociale du monopole sur le sol », telle qu'expliquée par l'économiste Henry George, et souhaite une propagation de celui-ci la plus large possible.

Le brevet est enregistré le 5 janvier 1904. Durant les années 1910 et 1920, la diffusion de ce jeu politiquement marqué s'étend sur le territoire des États-Unis.

En 1931, Charles Darrow, au chômage depuis la crise de 1929, découvre le jeu grâce à des voisins qui le refuse notamment parce qu'il était trop complexe. Charles Darrow commercialise alors le jeu par ses propres moyens et obtient un succès tel qu'en 1935, Parker Brothers lui achète les droits du jeu.

Il y en a eu des fortunes, brillamment amassées à ce jeu puis perdues en quelques heures ! Il a conduit des personnes en prison, ou les a forcées à la faillite, avec comme seule issue de rendre tout leur patrimoine jusqu'au dernier centime à ces messieurs les créanciers. D'autres se sont connus en y jouant, sont parfois même tombés amoureux, puis se sont mariés. Et qui sait combien de disputes il a fait éclater ?

" Il " c'est bien sûr Monopoly, le plus célèbre des jeux de société dans le monde, distribué en France par Hasbro SAS.

« *Un coup de dé jamais
n'abolira le hasard* » poème en
vers libre de Stéphane
Mallarmé 1897

Artistiquement Vôtre !

Audrey