



HAL
open science

“I’ll have the knave of trumps” : cartes et arnaques, ou l’art d’attraper les conils selon Robert Greene

Pascale Drouet

► **To cite this version:**

Pascale Drouet. “I’ll have the knave of trumps” : cartes et arnaques, ou l’art d’attraper les conils selon Robert Greene. Actes du Congrès 2005, Société Française Shakespeare, Mar 2015, Paris, France. pp.25-42, 10.4000/shakespeare.653 . halshs-01831712

HAL Id: halshs-01831712

<https://shs.hal.science/halshs-01831712>

Submitted on 6 Jul 2018

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.

« I'll have the knave of trumps » : cartes et arnaques, ou l'art d'attraper les conils selon Robert Greene

« I'll have the knave of trumps »: Cards and Cons, or Robert Greene's Art of Cony-Catching

Pascale Drouet

**Édition électronique**

URL : <http://shakespeare.revues.org/653>
DOI : 10.4000/shakespeare.653
ISSN : 2271-6424

Éditeur

Société Française Shakespeare

Édition imprimée

Date de publication : 1 novembre 2005
Pagination : 25-42
ISBN : 2-9521475-2-3

Référence électronique

Pascale Drouet, « « I'll have the knave of trumps » : cartes et arnaques, ou l'art d'attraper les conils selon Robert Greene », *Actes des congrès de la Société française Shakespeare* [En ligne], 23 | 2005, mis en ligne le 01 janvier 2007, consulté le 02 octobre 2016. URL : <http://shakespeare.revues.org/653> ; DOI : 10.4000/shakespeare.653

Ce document est un fac-similé de l'édition imprimée.

Shakespeare et le jeu



actes du Congrès

organisé par la

SOCIÉTÉ FRANÇAISE SHAKESPEARE

les 10, 11 et 12 mars 2005

textes réunis par

Pierre KAPITANIAK

sous la direction de

Yves PEYRÉ

COMITÉ SCIENTIFIQUE :

Margaret Jones-Davies
Gisèle Venet
Jean-Marie Maguin
Yves Peyré
François Laroque
Pierre Kapitaniak

COUVERTURE :

Edouard Lekston, *King and Kusun*, 2005
edlek@free.fr

conception graphique et logo
Pierre Kapitaniak

© 2005 Société Française Shakespeare
Institut du Monde Anglophone
Université de Paris III – Sorbonne Nouvelle
<http://recherche.univ-montp3.fr/SFS/>
5 rue de l'École de Médecine
75006 Paris

ISBN 2-9521475-2-3

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous les pays

« I'LL HAVE THE KNAVE OF TRUMPS¹ » : CARTES ET ARNAQUES, OU L'ART D'ATTRAPER LES CONILS SELON ROBERT GREENE

Pascale DROUET

On centrera notre étude sur le jeu « corrompu » par des partenaires déloyaux : les tricheurs professionnels sévissant dans les bas-fonds de Southwark. Le jeu de mauvaise société qu'on tentera d'analyser sera le jeu de cartes, en particulier « mumchance » et « decoy », et l'on s'attachera à faire ressortir le « double entendre » de cette terminologie. On s'intéressera au pamphlet de Robert Greene, *A Notable Discovery of Cozenage* (1591), et à ce qu'il présente comme « the art of cony-catching » : « a deceit at cards [...] growing by enormity into a cozenage ». En s'appuyant sur la typologie de Roger Cailliois, on verra que la tricherie vient d'abord de ce que l'*âgon* (l'esprit de compétition) et l'*aléa* (le rôle imparti à la chance) sont niés, et que l'on feint d'initier la dupe à cet art de la triche. Le jeu de cartes se double donc d'un jeu de séduction relevant du trompe-l'œil, celui de l'appât du gain immédiat, qui conduit la dupe au vertige (*ilinx*). On montrera que le tricheur, en revanche, maîtrise l'art du renversement et incarne l'aspect de la *mêtis* qui « s'oriente du côté de la ruse déloyale, du mensonge perfide, de la trahison » (Détienne et Vernant). Enfin, on avancera que le jeu de cartes perverti est étroitement lié à un jeu de rôles et participe de la *mimicry*, faisant ainsi se rejoindre les figures du tricheur, du « trickster » et de l'acteur. On en viendra donc à se demander quelle signification sociale peut recouvrir la tricherie aux jeux de cartes dans une société monolithique, fortement hiérarchisée et anti-« self-fashioning ».

«I'll have the knave of trumps»: Cards and Cons, or Robert Greene's Art of Cony-Catching
Our study will focus on games corrupted by underhand partners, the professional tricksters that plagued the Southwark suburbs. We shall pay particular attention to card games such as "mumchance" and "decoy" and to their double entendre. Robert Greene's A Notable Discovery of Cozenage (1591) and what the roguery pamphleteer terms "the art of cony-catching," i.e. "a deceit at cards [...] growing by enormity into a cozenage," will be at the heart of our analysis. Roger Cailliois' typology will also be used to first show that con tricks depend upon the negation of both âgon (competitive spirit) and aléa (the part left to chance) and that the gull's initiation into the art of cony-catching is mere pretence. Card games then work hand in hand with games of seduction and trompe-l'œil as the lure of an easy win sends the gull's head spinning (ilinx). On the other hand, the cony-catcher masters the art of reversal and epitomizes the aspect of the mêtis which "verges on unfair ruse, perfidious lying and treachery" (Détienne and Vernant). We shall hence suggest that cheating at cards is intimately related to role playing and mimicry and that the same can be said for tricksters and actors. This will lead us to question the social significance of cony-catching in a principally monolithic, markedly hierarchical and anti self-fashioning society.

En 1591, un an à peine avant sa mort, Robert Greene s'attaque à un genre nouveau pour lui, le « roguery pamphlet », qui se présente sous forme de brochure en prose et dresse une typologie de la marge, mettant à nu les confréries de va-nu-pieds ou

¹ Robert Greene, *A Notable Discovery of Cozenage*, éd. A. V. Judges, in *The Elizabethan Underworld*, Londres, Routledge and Kegan Paul, 1965, p. 127.

dénonçant les agissements frauduleux des filous, soit l'art de la gruge qui leur est propre. Robert Greene exploite ainsi le filon en or laissé par ses prédécesseurs, Thomas Harman, John Awdeley, Robert Copland et, en particulier, Gilbert Walker. *A Notable Discovery of Cozenage*² (1591), qui ouvre la série des six opuscules qu'il consacrera successivement au monde de la pègre, est en effet ouvertement inspiré de *A Manifest Detection of the most vile and detestable use of Dice-play, and other practices like the same* (1552) ; comme Gilbert Walker quarante ans auparavant, Robert Greene s'intéresse à la façon dont les tricheurs de cartes professionnels plument allègrement leurs pigeons. Si Greene expose à son tour, dans un exercice de franc plagiat, la méthode de triche appelée « barnard's law », c'est en fait pour servir un effet de gradation et d'originalité : « Thus, Gentlemen, I have glanced at the barnard's law, which though you perceive it to be a prejudicial insinuating cozenage, yet is the art of cony-catching so far beyond it in subtlety³ ». Cet art d'attraper les conils⁴, il le présente comme « a deceit at cards, which, growing by enormity into a cozenage, is able to draw (by the subtle show thereof) a man of great judgment to consent to his own confusion⁵ ».

Greene prend soin, néanmoins, de faire une distinction entre le jeu de la mauvaise société, celle des tavernes et des tripots, où les règles sont systématiquement perverties, et le divertissement salutaire (notamment pour celui qui se voit contraint de prendre son mal en patience). Si « honest recreation » est à dissocier de « prejudicial practice⁶ », c'est que les jeux d'argent et de hasard sont prisés tant dans les faubourgs malfamés de Londres que dans les salons de la haute société – sa majesté en personne aurait été coutumière des dés pipés⁷.

² *Une Exposition Notoire de la Tromperie* est la traduction qu'en propose Christiane Gallenca dans *La dupe élisabéthaine ou l'homme trompé*, coll. Études Anglaises, Paris, Didier Érudition, 1982, p. 242.

³ Robert Greene, *op. cit.*, p. 122.

⁴ On doit cette traduction à Marie-Thérèse Jones-Davies dans *Victimes et rebelles, l'écrivain dans la société élisabéthaine*, Paris, Aubier Montaigne, 1980, p. 66.

⁵ Robert Greene, *op. cit.*, p. 120.

⁶ *Ibid.*

⁷ « Bowling and cards were outlawed under Henry VIII, but the statute was a dead letter. The King himself continued to gamble, Elizabeth I is reputed to have played with loaded dice, and among the aristocracy the stakes outstripped the inflation of the 'Price

Les proclamations royales témoignent d'ailleurs d'une attitude ambivalente à l'égard des jeux de cartes : ces derniers, régulièrement dénoncés comme illégaux parce qu'ils favorisent le couple (moralement impensable) du gain et de l'oisiveté, sont tolérés (sous certaines conditions néanmoins) dès lors que la reine, *via* la personne de Ralph Bowes, s'en octroie le monopole. Ainsi, quelques années avant la publication de *A Notable Discovery of Cozenage*, sont proclamées : « Renewing Monopoly for Playing Cards » (1588) et « Enforcing Statutes on Artillery and Unlawful Games » (1585).

En dévoilant les pratiques des escrocs de la carte à jouer, Greene met alors en lumière une transgression qui s'opère à plusieurs niveaux – celui de la loi, celui du jeu à proprement parler, celui de la classe sociale, celui de la morale. Dans un premier temps, on examinera le discours législatif ; on verra que les jeux d'argent et de hasard y sont très souvent opposés à l'archerie, et que leur condamnation et leur protection sont étroitement liées à la place que le joueur occupe dans la société. On analysera ensuite l'art de la triche, la façon dont on feint de respecter l'esprit de compétition et le rôle imparti à la chance, ce que Roger Caillois nomme respectivement « âgon » et « aléa⁸ ». Enfin, on s'intéressera au théâtre de la duperie, à la mise en scène plus générale qui est nécessaire au parfait déroulement de l'escroquerie : stratégies de rapprochement en amont, recours au leurre, art du renversement, jeux de rôles ou « mimicry⁹ » qui permettront alors de rapprocher la figure du tricheur de celle de l'acteur.

Sous le règne Tudor, les jeux de cartes continuent d'être marqués du sceau de l'illégalité ; ils sont inclus dans ce que la législation qualifie de

Revolution'. Gambling was also popular among the populace, some of whom were prepared to impoverish their families in losing large sums. It was that kind of person who was the mark of the cony-catcher », A. L. Beier, *Masterless Men. The vagrancy problem in England, 1560-1640*, Londres, Methuen, 1987, p. 134.

⁸ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, coll. Folio Essais, Paris, Gallimard, 1967, p. 57.

⁹ Le terme est aussi de Roger Caillois. *Op. cit.*, p. 61-65.

« unlawful games » et dont la proclamation de 1526 nous donne un échantillon : « bowling, closh, quoiting, loggating, playing at tennis, dice, cards, and tables¹⁰ ». Sous Henri VIII, les rappels à la loi s'intitulant « Enforcing Statutes against Unlawful Games » se multiplient pour réaffirmer l'interdiction de s'adonner à ces divertissements improductifs. Trois raisons sont alors avancées : ces jeux encouragent l'oisiveté et la tricherie, *a fortiori* quand des paris sont en jeu, ils détournent les serviteurs – « any man's knaves¹¹ » – de leurs tâches, ils font de l'ombre à un art traditionnel, sain et utile à la défense nationale, celui du tir à l'arc.

En 1572, notant que la loi reste lettre morte, Élisabeth I^{re} reprend ces trois arguments tout en changeant légèrement l'orientation, car en dépit des efforts des souverains précédents, un constat d'échec s'impose :

In Shakespeare's time archery was in a critical condition. For many years [...] the bow had been considered the principal weapon of the English, and the one on which they depended in order to defeat their enemies. Successive enactments were passed enforcing its practice. These did not prove effective¹².

La préoccupation majeure de la proclamation de 1572, « Enforcing Statute on Artillery and Unlawful Games », c'est donc de remettre la pratique de l'archer au goût du jour – ainsi, ceux qui refusent de procurer un arc et des flèches à leurs enfants (et à leurs serviteurs), pour leur enseigner l'art du tir dès leur plus jeune âge, deviennent passibles d'une amende. La proclamation menace également de sanctions financières tout individu exploitant les jeux de hasard à des fins lucratives, ainsi que tout constable n'effectuant pas de descentes régulières dans les tripots. Enfin, contrairement à la proclamation de 1526 bannissant les jeux dits illégaux de toutes les franges de la

¹⁰ « Enforcing Statutes against Unlawful Games, and for Archery » [Westminster, 5 May 1526, 18 Henry VIII], in Paul Hughes & James F. Larkin (éds.), *Tudor Royal Proclamations. The Early Tudors (1485-1553)*, vol. 1, Londres, Yale University Press, 1964, p. 152.

¹¹ « Enforcing Statutes against Murder, Decay of Husbandry, Robberies, Vagabonds, Beggars, Unlawful Games » [Westminster, 18 February 1493, 8 Henry VII], in *TRP (1485-1553)*, vol. 1, p. 34.

¹² Colonel H. Walrond, « Archery », in *Shakespeare's England. An Account of the Life & Manners of his Age*, vol. II, Londres, Oxford, Clarendon Press, 1950, p. 376.

société¹³, la proclamation élisabéthaine introduit une distinction d'ordre sociale. L'interdiction concerne en particulier les serviteurs et petits artisans, à savoir « artificer or handicraftman of any occupation, husbandman, apprentice, laborer, servant of husbandry, journeyman, or servant, or artificer, mariner, fisherman, waterman, or any servingman¹⁴ ». En revanche, on réserve à certains le privilège de jouer tout à leur aise : « there is a provision in this statute for all men of worship which may dispend £100 yearly and upwards may use these games with discretion at their pleasures¹⁵ ». Or, quelques années plus tard, ce passe-droit s'officialise en monopole.

En 1576, Élisabeth I^{re} charge officiellement Thomas Cornwallis de délivrer des licences de jeux aux tripots londoniens de son choix¹⁶. En 1578, la reine délivre à Ralph Bowes et à Thomas Bedingfield des lettres patentes les autorisant à se charger de l'achat et de l'importation de jeux de cartes, ainsi qu'à en assurer la vente en gros et au détail, sans être inquiétés par la législation en vigueur. Ils contrôlent ainsi : « the whole trade and traffic and merchandise of playing cards¹⁷ ». En 1588, la proclamation « Renewing Monopoly for Playing Cards » et de nouvelles lettres patentes reconduisent Ralph Bowes à son poste pour douze ans et lui confient, en outre, la mise en place d'une fabrique de cartes nationale, et la détention du sceau royal d'authentification à apposer sur les jeux qui en sortent¹⁸. Il devient dès lors relativement facile de se procurer des cartes à jouer (voire de les contrefaire) et de se réunir dans des « gaming-houses » ayant obtenu une licence grâce à un

¹³ « His highness, by the advice of his council, straightly chargeth and commandeth that from henceforth no person within this his realm of what estate, degree, or condition he or they be, do play or use the said unlawful games », « Enforcing Statutes against Unlawful Games, and for Archery » [Westminster, 5 May 1526, 18 Henry VIII], in *TRP (1485-1553)*, vol. I, p. 152.

¹⁴ « Enforcing Statute on Artillery and Unlawful Games » [London, ? March 1572, 14 Elizabeth I], in Paul Hughes & James F. Larkin, éd., *TRP (1553-1587)*, vol. II, Londres, Yale University Press, 1964, p. 360.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Voir Frank Aydelotte, *Elizabethan Rogues and Vagabonds*, Oxford, Clarendon Press, 1913, p. 104-107

¹⁷ « Renewing Monopoly for Playing Cards » [Westminster, 13 June 1588, 30 Elizabeth I], in *TRP (1588-1603)*, vol. III, p. 9.

¹⁸ *Op. cit.*, p. 11.

pot-de-vin. Dans *Elizabethan Rogues and Vagabonds*, Frank Aydelotte en conclut :

The royal patents permitted what the laws forbade. It was an age which loved gaming ; in spite of the laws and proclamations [...] all manner of games of chance were increasing. Hence the government saw fit to licence what it could not restrain¹⁹.

Il attribue à l'échec de la mise en application des proclamations interdisant les jeux illégaux deux causes principales : d'une part, le monopole royal qui protège les jeux et va à contre-courant des textes législatifs ; d'autre part, l'habileté dont font preuve les filous pour passer à travers les mailles du filet – « The history of the legislation against cony-catchers [...] is the story of absolute failure [...], it was obviously difficult to legislate against a tribe whose pride it was to have a new trick for every occasion²⁰ ».

Les attrape-conils ne se contentent pas de transgresser la loi, ils malmènent aussi, l'air de rien, les règles du jeu ; le jeu de cartes devient le support d'une escroquerie reposant sur la tricherie. Pour reprendre les termes utilisés par Roger Caillois dans sa classification des jeux, c'est à la fois l'« agôn » (l'esprit de compétition) et l'« aléa » (le rôle imparti à la chance) qui sont ainsi niés : « La corruption de l'*agôn* commence là où aucun arbitre ni arbitrage n'est reconnu. Pour les jeux de hasard, il y a parallèlement corruption du principe dès que le joueur cesse de respecter le hasard²¹. » Il va de soi que, dans la brochure de Greene, les aigrefins soutiennent le contraire. « Respecting more the sport than the loss²² » : telle est leur devise, et ils multiplient les effets de trompe-l'oeil dans des affirmations comme : « a new game called mumchance, that hath no policy nor knavery, but plain as a pikestaff », « that's but mere hazard²³ ». Cette duplicité les associe à la Fraude aux

¹⁹ Frank Aydelotte, *op. cit.*, p. 104.

²⁰ *Op. cit.*, p. 103.

²¹ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 107.

²² Robert Greene, *op. cit.*, p. 126.

²³ *Ibid.*

deux visages : ils détiennent en effet un cœur double et arborent le masque de la dissimulation²⁴. Ainsi, ils s'approprient secrètement l'arbitraire comme pour se muer en des répliques miniatures de Fortuna, symbolisant le sort ; à leur échelle, ils font concurrence au divin. Aussi, dans les tripots douteux de Southwark, le jeu est contaminé par la réalité et un coup de dés (ou une carte tirée) toujours abolira le hasard. Métaphoriquement, le tricheur se rapproche de l'homme naturel : l'un ne respecte pas les règles du jeu, l'autre n'a que faire du contrat social. Selon Roger Caillois, « en cessant de jouer le jeu, il [le partenaire déloyal] a rouvert l'état de nature et permis à nouveau toute exaction, ruse ou riposte interdite²⁵ ».

Autour de la table de jeu, les règles peuvent se bafouer selon trois stratégies, non exclusives les unes des autres : paquet truqué, tour de passe-passe, réseau de signes. Avant Greene, Gilbert Walker lève le voile sur différentes façons de marquer les cartes maîtresses : les piquer presque imperceptiblement avec une aiguille, les pincer avec l'ongle, en corner légèrement les coins, y déposer de minuscules taches d'encre²⁶. Il ajoute, néanmoins, que la rouerie réside davantage dans l'habileté du joueur à battre les cartes, à en escamoter certaines, puis à les extraire une à une du paquet : « they have such a sleight in sorting and shuffling of the cards, that play at what game ye will, all is lost aforehand²⁷ ». Le tricheur rejoint ici l'illusionniste et, à cet égard, il est significatif que Reginald Scot consacre à cette dextérité particulière, qu'il appelle « [a] kind of witchcraft » ou « lewd juggling²⁸ », deux brefs chapitres dans *The Discovery of Witchcraft* (1584). Les intitulés parlent d'eux-mêmes : « Of cards, with good cautions how to avoid cousenage therein : special rules to conveie and handle the cards, and the manner and order how to accomplish all difficult and strange things wrought with cards », ou plus précisément « How to deliver out

²⁴ Voir Cesare Ripa, *Iconologia* (1593), Mathieu Guillemot, 1644, Seconde Partie, « Fraude », p. 154-155.

²⁵ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 14.

²⁶ « Some play upon the prick ; some pinch the cards privily with their nails ; some turn up the corners ; some mark them with fine spots of ink », in Gilbert Walker, *op. cit.*, p. 44.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ Reginald Scot, *The Discovery of Witchcraft* (1584), New York, Dover Books, 2005, p. 188.

four aces, and to convert them into four knaves ». Enfin, la tricherie ne pourrait prendre son envol sans la complicité d'un miroir ou d'un tiers pour voir le jeu de la dupe, et sans la mise au point d'un système de signes, aussi redoutable que discret, pour le communiquer. Aussi bien Gilbert Walker que Reginald Scot invitent leur lecteur-joueur à se méfier des surfaces réfléchissantes de tout type et des spectateurs susceptibles de voir leur jeu – parieur invétéré ou femme apparemment à son tricot²⁹. Dextérité et complicité ne seraient rien sans l'acuité du regard : il s'agit de décoder les signes d'un acolyte ou son jeu de physionomie sans éveiller les soupçons, de jeter un coup d'œil subreptice à la glace minuscule qui se cache dans le culot d'une pipe, d'apercevoir dans une fraction de seconde la carte qui se trouve sous le talon ou sous la coupe³⁰. Un des filous greeniens conclut : « it requires a quick eye, a sharp wit, and a reaching head to spy at the first [card]³¹ ». La tricherie visuelle et la connivence illicite relaient la parole, car tout échange verbal est prohibé, comme le suggère le jeu appelé « Mumchance », jeu de hasard où les joueurs sont censés rester bouche cousue³².

Si la liberté de parole se voit restreinte le temps de la partie de cartes, les rares mots échangés sont riches de double entendre, à commencer par le nom même des jeux. Certes, le terme de « mumchance » semble annoncer, en toute transparence, la part d'arbitraire sur laquelle le jeu se fonde et l'impossibilité de tricher oralement ; néanmoins, il a aussi pour signification « masquerade³³ », c'est-à-dire au sens figuré : « disguise ; false outward show ;

²⁹ Gilbert Walker raconte comment le mouvement plus ou moins rapide des aiguilles à tricoter participait d'un code permettant à celle qui avait les yeux rivés sur le jeu du pigeon, et non sur son ouvrage, de renseigner l'escroc lui faisant face sur la valeur des cartes du pigeon. *Op. cit.*, p. 44.

³⁰ Pour une description détaillée des diverses tactiques de triche aux jeux de cartes, voir Pierre Delannoy et Michel Pichol, *La triche et les tricheurs*, Paris, M. A. éditions (le Temps des jeux), 1983.

³¹ Robert Greene, *op. cit.*, p. 128.

³² *OED*, art. « mum », A. 1. : « An inarticulate sound made with closed lips, esp. as an indication of inability or unwillingness to speak ». *OED*, art. « mumchance », A. 1. : « A dicing game resembling hazard ». *OED*, art. « mumchance », A. 2. : « *To play mumchance* : fig. or allusively, to preserve a dogged silence ».

³³ *OED*, art. « mumchance », A. 3. (première occurrence, 1557).

pretence³⁴ ». Comme dans *Hamlet*, la pantomime cache une souricière ; le jeu est à entendre dans les deux sens de partie de cartes et de mise en scène. La manière qu'ont les faisans de présenter le jeu est, elle aussi, ambivalente : « a new game called mumchance, that hath no policy nor knavery, but plain as a pikestaff³⁵ ». Tout dans ce jeu nouveau est soi-disant clair comme de l'eau de roche. Or, à l'origine, le proverbe dit : « as plain as a packstaff³⁶ ». « Plain », l'absence de malice, est comme parasité et invalidé par « packstaff », le bâton au bout duquel le colporteur noue son baluchon, soit l'attribut de l'individu louche par excellence³⁷. L'autre jeu de cartes également très répandu dans les tavernes malfamées, c'est celui qu'on appelle « decoy » : les sens de « leurre », de « piège », d'« appeau » s'y font entendre d'emblée³⁸. Par déplacement métonymique, « a decoy » peut aussi désigner un individu et il signifie alors « escroc » ou « imposteur » : « a swindler, a sharper ; an impostor or shark who lives by his wits at the expense of his dupes³⁹ ». Autrement dit, il semble que l'on se joue de la dupe verbalement avant de la faire jouer aux cartes et miser pour finalement vider, avec force tricherie, l'intégralité de son gousset. Quel plus bel exemple que le tour de passe-passe des valets qu'un des filous exécute devant le joueur naïf ? Comme si de rien n'était, il annonce son tour de la sorte :

“I'll learn you a trick worth the noting, that you shall win many a pot with in the winter nights.” With that he culls out the four knaves, and pricks one in the top, one in the midst, and one in the bottom. “Now sir,” saith he, “you see these three knaves apparently. Thrust them down

³⁴ *OED*, art. « masquerade », 1. c.

³⁵ Robert Greene, *op. cit.*, p. 126.

³⁶ *OED*, art. « packstaff » : « A staff on which a pedlar supports his pack when standing to rest himself. In proverbial phrase *as plain as a packstaff* (obs ; now pikestaff) ».

³⁷ Voir les typologies de vagabonds de John Awdeley et de Thomas Harman.

³⁸ *OED*, art. « decoy » : « A pond or pool out of which run narrow arms or pipes covered with network or other contrivances into which wild ducks or other fowl may be allured and there caught » (1), « A place into which persons are enticed to the profit of the keeper » (2), « A bird (or other animal) trained to lure or entice others (usually of its species) into a trap ». Bien que ces acceptions soient légèrement postérieures à 1591, on peut penser que, dans les lieux interlopes, l'usage et les connotations ont précédé le recensement du sens à proprement parler.

³⁹ *OED*, art. « decoy », 4. a. (première occurrence, 1618).

with your hand, and cut where you will, and, *though they be far asunder, I'll make them all come together*⁴⁰.

Sous l'acception évidente de « knave » comme « the lower court-card of each suit, bearing the representation of a soldier or servant » s'entend, en filigrane, le sens de « unprincipled man, given to dishonourable and deceitful practices⁴¹ ». Les trois valets, apparemment séparés par d'autres cartes et qui se rejoignent comme par magie, se lisent alors comme une malicieuse mise en abyme des trois acolytes (« the setter », « the verser », et « the barnacle ») qui opèrent de concert à l'insu du nigaud. Or ce tour de cartes évoque aussi une stratégie de mise en scène. N'est-ce pas là l'indice que signes et truquages sont pris dans une dynamique plus large, celle des jeux de rôles que Roger Cailliois nomme « mimicry⁴² » ?

Dans *A Manifest Detection*, le personnage de M. déclare avec pertinence : « the first and original ground of cheating is a counterfeit countenance in all things, a study to seem to be, and not to be indeed⁴³ » – ceux qui renvoient l'image de « men of worship » sont en fait « such crafty company⁴⁴ ». Dans *A Notable Discovery*, Greene (et c'est là son originalité) présente les différents personnages que jouent les dupeurs professionnels et décortique les étapes successives de leur mise en scène. Le tripot devient une sorte de second théâtre où les tricheurs se livrent à un numéro d'acteur : les voilà « appavelled like honest civil gentlemen⁴⁵ ». Le déroulement de l'escroquerie tel que le relate Greene pourrait s'inscrire dans un schéma propre à la comédie⁴⁶,

⁴⁰ Robert Greene, *op. cit.*, p. 128. C'est nous qui mettons les italiques.

⁴¹ *OED*, art. « knave », 4 ; 3. a.

⁴² Voir Roger Cailliois, *op. cit.*, p. 61-67.

⁴³ Gilbert Walker, *op. cit.*, p. 36.

⁴⁴ *Op. cit.*, p. 33.

⁴⁵ Robert Greene, *op. cit.*, p. 123.

⁴⁶ Voir le rapprochement que fait Paola Pugliatti avec la « commedia dell'arte » dans *Beggary and Theatre in Early Modern England*, Ashgate, 2003, plus particulièrement chap. 8, « Theatricality : the Cony-catchers », p. 153-190.

s'articulant autour de jeux de (faux) rapprochement et de jeux de (vrai) renversement, avec trois actes divisés chacun en plusieurs scènes.

Le premier acte a pour décor une rue passante – « Paul's, Fleet street, Holborn, the Strand⁴⁷ ». Le rôle du premier attrapeur de lapins, surnommé « the setter », est primordial : il repère le campagnard naïf et s'emploie à l'attirer dans une taverne, sous couvert de prendre un verre amical. Comme le fait remarquer Blaise Cendrars quelques siècles plus tard : « N'est pas rabatteur qui veut. Il faut de l'entregent, une absence complète de dignité, peu de scrupules et beaucoup, beaucoup de bagout⁴⁸ ». Selon le degré d'ingénuité du pigeon, quatre scénarios sont possibles. Le rabatteur joue la carte de la courtoisie et feint de reconnaître en cet homme l'une de ses connaissances ; pour excuser sa méprise, il propose alors de lui offrir à boire. Si la dupe accepte, l'affaire est dans le sac ; si elle refuse, le gremlin passe à la deuxième stratégie. Il communique à son complice (le « verser ») toutes les informations que le benêt vient de lui donner pour le détromper. Complice qui, à son tour, va à la rencontre de l'éventuelle victime et se prétend l'ami ou le parent d'un de ses voisins (qu'il est désormais en mesure de nommer), et il propose de porter un toast à leur relation commune. Si la dupe persiste dans son refus, un troisième acolyte entre en scène : il place une pièce de monnaie sur le chemin du nigaud et, dès que celui-ci l'a vue et ramassée, il prétend l'avoir vue au même moment et suggère de la dépenser de concert dans une taverne (car l'argent trouvé porte malheur si on ne l'emploie pas dans l'immédiat). Enfin, si c'est encore un échec, l'un des attrape-conils feint à nouveau de reconnaître la dupe et l'approche sous prétexte d'un service à rendre, moyennant récompense : remettre une lettre de sa part à quelqu'un de son voisinage. Mais comme cette lettre n'est pas encore écrite, il le réglera de vin le temps de la rédiger. Greene affirme que l'homme simple cède soit par courtoisie, soit par appât du gain. Le deuxième acte se déroule donc dans une taverne où, comme par l'effet du hasard, un gremlin se joint à eux avec un jeu de cartes. Tandis que ce dernier joue le rôle du niais facile à plumer, l'autre imposteur se livre à

⁴⁷ Robert Greene, *op. cit.*, p. 124.

⁴⁸ Blaise Cendrars, *Panorama de la pègre*, Paris, Denoël, 1960, p. 349.

de fausses confidences pour faire du benêt son complice : il lui montre comment regarder subrepticement la carte de la coupe qu'il va ensuite appeler et qui va le faire gagner à tous les coups. Et c'est le novice qui se met à rafler immanquablement chaque mise. Puis, pour s'assurer qu'il l'a bel et bien dans la poche, le tricheur lui apprend un tour de magie. C'est alors qu'arrive le « barnacle », la prétendue oie blanche qui ouvre le troisième acte. Comme le « barnacle » veut se joindre à leur jeu et qu'il a l'air sans malice, le dupeur professionnel propose à nouveau à sa victime d'être son complice pour dépouiller le nouveau venu. Si, au début, la dupe s'enivre de l'illusion de gagner gros, arrive un moment où le « barnacle » renverse la situation et parvient à plumer le véritable pigeon, lequel n'est plus qu'une figure piteuse de l'arroseur arrosé :

and when he [the cony] laughs in his sleeve, thinking he hath fleeced the barnacle of all, then the barnacle's card comes forth, and strikes such a cold humour unto his heart that he sits *as a man in a trance*, not knowing what to do, and sighing while his heart is ready to break, thinking on the money he hath lost⁴⁹.

Il apparaît clairement que les « attrapeurs de jobards⁵⁰ », non contents d'enfreindre la loi et de truquer les règles, jouent sur le déplacement des catégories de jeu : l'« agôn » (l'esprit de compétition) et l'« aléa » (le rôle imparti à la chance) laissent place à la « mimicry » (l'art du simulacre) et à l'« ilinx » (la sensation de vertige). Ce que recréent, en miniature, les plume-pigeons dans leurs tavernes de prédilection, c'est ce que Roger Caillois appelle les « sociétés à tohu-bohu » (où la « mimicry » et l'« ilinx » dominant) par opposition aux « sociétés à comptabilité » (où l'« agôn » et l'« aléa » prévalent)⁵¹. Dans la réalité mouvante des lieux interlopes, le jeu de simulation devient capacité à saisir l'instant propice, le « kairós », et à recourir à une mise en scène déloyale, à se faire être de « mêtis », cette ruse de l'intelligence que Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant définissent ainsi :

⁴⁹ Robert Greene, *op. cit.*, p. 130. C'est nous qui mettons en italiques.

⁵⁰ L'expression est de Christiane Gallenca, *op. cit.*, p. 243.

⁵¹ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 171-172.

La mêtis est elle-même une puissance de ruse et de tromperie. Elle agit par déguisement. Pour duper sa victime elle emprunte une forme qui masque, au lieu de révéler, son être véritable [...]. [Elle] induit l'adversaire en erreur et le laisse, en face de sa défaite, aussi éberlué que devant les sortilèges d'un magicien⁵².

Si l'« agôn » et l'« aléa » permettent « la création artificielle entre les joueurs des conditions d'égalité pure que la réalité refuse aux hommes⁵³ », la « mimicry » et la « mêtis » font mieux en créant des conditions de supériorité : elles ouvrent la voie royale à une forme de transgression identitaire et hiérarchique qui n'avait pas échappée aux Puritains.

Ayant dévoilé par le menu ce qu'il appelle « the art of cony-catching », Robert Greene désigne d'un index en apparence accusateur les tricheurs : « such idle and licentious persons [...] preferring cozenage to labour, and choosing an idle practice before any honest form of good living⁵⁴ ». Ces individus se contentent, en effet, de déplacer la richesse d'une bourse à l'autre ; ils n'en créent aucune. Ils donnent le mauvais exemple de l'oisiveté et de la duplicité. Ils jouent un rôle (celui du gentilhomme au-dessus de tous soupçons), s'approprient une voix qui n'est pas la leur (celle de la courtoisie), recourent à des accessoires (la fausse lettre, la pièce de monnaie), se drapent de costumes et affichent des mines étudiées – « appavelled like honest civil gentlemen or good fellows, with a smooth face, as if butter would not melt in their mouths⁵⁵ ». Ils créent ainsi de toutes pièces une mise en scène aussi illusoire que lucrative. N'incarnent-ils pas magnifiquement ce « double dealing ambodexter » que Phillip Stubbes, dans *The Anatomie of Abuses* (1583), réservait avec mépris aux acteurs⁵⁶ ? Si les acteurs,

⁵² Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence. La mêtis des Grecs*, Paris, Flammarion (Champs), 1974, p. 29.

⁵³ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 60.

⁵⁴ Robert Greene, *op. cit.*, p. 125.

⁵⁵ *Op. cit.*, p. 123.

⁵⁶ Frederick J. Furnivall (éd.), *Phillip Stubbes's Anatomy of the Abuses in England in Shakespeare's Youth*, A.D. 1583, Londres, N. Trübner, 1877-79 (Part 1), 1882 (Part 2), Part 1, p. 141

comme les escrocs qui pratiquent la « mimicry » au quotidien, constituent une menace pour les détracteurs puritains, c'est qu'il est impossible d'imposer des limites à leur aptitude à contrefaire un personnage, impossible d'éviter que l'illusion théâtrale ne tourne à l'imposture sociale. Dès 1577, dans *A Treatise against Dicing, Dancing, Plays, and Interludes. With other idle pastimes*, John Northbrook accable (entre autres) les jeux de cartes de tous les maux :

Dice playing is the mother, and carde playing is the daughter, for they draw both with one string all the followers thereof unto ydlenesse, loytering, blaspheming, miserie, infamie, shame, penurie, and confusion⁵⁷.

Stephen Gosson, dans *The School of Abuse* (1579), invective les joueurs dans un style lapidaire : « Dicers and Carders because their abuses are as commonly cryed out on as usually shewen have no neede of a needlesse discourse, for every manne seeth them, and they stinke almosse in every mans nose⁵⁸ ». Ce sont les prémisses de l'année 1644 où les théâtres sont fermés et les jeux de cartes détruits.

Pour Greene, l'art d'attraper les nigauds ne suscite pas seulement une condamnation morale ; l'admiration qu'il porte en secret à la dextérité et à l'ingéniosité des faisans sous-tend sa narration. Il donne même l'occasion à un plume-pigeons d'avancer, pour sa défense, que l'escroquerie est un vice généralisé, qu'il n'est pas de professions qui y échappent, et que la tricherie aux jeux de cartes n'est, au regard des autres fraudes, qu'un moindre mal. Or, c'est cette vision relative de la rouerie sociale qu'il développe, à peine un an plus tard, sous le pseudonyme de Cuthbert Cunny-catcher, dans *The Defence of Conny-catching. A Confutation of those two injurious Pamphlets published by R. G against the practitioners of many Nimble-witted and mysticall Sciences* (1592)⁵⁹. C'est que Greene a donné à son expression un sens plus général : « the art of cony-catching » désigne

⁵⁷ John Northbrooke, *A Treatise against Dicing, Dancing, Plays, and Interludes. With other idle pastimes*, Londres, The Shakespeare Society, 1843, p. 142.

⁵⁸ Stephen Gosson, *The Schoole of Abuse, containing a pleasant invective against poets, pipers, plaiers, jesters and such like caterpillars of the commonwealth*. 8° (T. Dawson) F. T. Woodcocke (Anr. éd.) 1587. *STC* 1 / Reel 244: 4 (12098).

⁵⁹ Cuthbert Cunny-catcher, *The Defence of Conny-catching* (1592), coll. The Bodley Head Quartos, Londres, Curwen Press, 1924.

désormais l'art de la gruge quelle qu'elle soit. Les brochures qui s'inscrivent dans le sillage de *A Notable Discovery of Cozenage* s'intitulent : *The Second Part of Cony-catching* (1591), *The Third and Last Part of Cony-catching* (1592), *A Confutation between a He-cony-catcher and a She-cony-catcher* (1592). Témoignant par ailleurs de l'habileté de Greene à promouvoir ses écrits, cette série lucrative (les opuscules se vendent comme des petits pains) offre certes une « anatomie de la filouterie⁶⁰ », mais elle invite aussi à se demander si l'auteur en personne n'était pas passé maître en l'art d'attraper les conils, c'est-à-dire en l'art de bernier ses propres lecteurs⁶¹.

Pascale DROUET
Université de Poitiers

GLOSSAIRE

« Neither is it possible to make you grope the bottom of their art, unless I acquaint you with some of their terms », Gilbert Walker⁶².

Barnacle, the : dans l'art d'attraper les conils, le troisième acolyte qui entre en scène une fois que la dupe est déjà dans la taverne, cartes en main, avec le « verser » et le « setter ». Son rôle est de jouer la prétendue oie blanche facile à plumer. Métaphore ornithologique, avec les sens de : « 1. A species of wild goose nearly allied to the Brent Goose, found in the artic seas (where alone it breeds), and visiting the British coasts in winter », « 2. A companion or follower that sticks close, and will not be dismissed [...] Perhaps in this sense used as the cant term for a decoy swindler » (*OED*).

Barnard, the : l'acolyte qui fait l'appau, le faux ivrogne de mèche avec les tricheurs de carte, dans l'arnaque portant le nom de « Barnard's Law » dans *A Notable Discovery of Cozenage* de Robert Greene. Terme que Greene doit à Gilbert Walker. La métaphore provient sans doute d'un

⁶⁰ L'expression est de Marie-Thérèse Jones-Davies dans *Victimes et rebelles, l'écrivain dans la société élisabéthaine*, Paris, Aubier Montaigne, 1980, p. 64.

⁶¹ Voir Pascale Drouet, « L'homme de lettres et les artistes de la pince : les dernières créations de Robert Greene ». Colloque « Poètes et artistes : la figure du créateur en Europe au Moyen Age et à la Renaissance », Université de Limoges, 16-18 septembre 2004.

⁶² Gilbert Walker, *A Manifest Detection of the most vile and detestable use of Dice-play, and other practices like the same* (1552), éd. A. V. Judges, in *The Elizabethan Underworld*, Londres, Routledge and Kegan Paul, 1965, p. 36.

terme de vénerie. « Barnard » serait une variante de « berner » qui signifie : « one who waited with a relay of hounds to intercept a hunted animal » (*OED*).

Barnard's law : une escroquerie par le jeu de cartes que Robert Greene appelle « a drunken cozenage by cards », car elle met en scène un faux ivrogne, en réalité acolyte des tricheurs. C'est le huitième art des vilénies dénoncées par Robert Greene dans *A Notable Discovery of Cozenage*. En réalité, Robert Greene a repris quasiment mot pour mot l'escroquerie dévoilée par Gilbert Walker, en 1552, dans *A Manifest Detection*.

Bat-fowling : nouvelle appellation métaphorique (ornithologique cette fois) donnée à l'escroquerie par le jeu de cartes par les nouveaux pamphlétaires s'inscrivant dans la lignée de Robert Greene (*Greenes Ghost Haunting Conie-catchers*, 1602, de S. R. et *The Bellman of London*, 1608, de Thomas Dekker). Le glissement de sens littéral / métaphorique est attesté : « 1. The catching of birds at night when at roost » et « 2. Swindling, victimizing the simple » (*OED*).

Cent / Sant / Sent / Saunt : jeu de cartes prisé à l'époque de Shakespeare. D'origine espagnole, il est semblable au « piquet », et celui qui atteint le premier cent points remporte la partie.

Chop a card, to : changer, imperceptiblement, la place d'une carte dans le paquet.

Cog, to : tricher aux cartes ou aux dés. Il est précisé dans l'*OED* : « This verb appears in 1532, as 'Ruffians' terms' of dice-play [...]. As in other cant terms, the origin has not been preserved ; but the persistent notion is that of dishonest or fraudulent play, cheating ».

Cony, the : dans la terminologie de Robert Greene, le conil, soit le pigeon qui se fait plumer dans une escroquerie par le jeu de cartes. Ambroise Paré a traduit le terme par « connin ».

Cony-catching law : Robert Greene lui donne pour sens restrictif, l'escroquerie par le jeu de cartes, pour sens large, toute forme de duperie et d'arnaque.

Cote-card, a : une variante de « court-card », c'est-à-dire une carte à figure (roi, reine, valet).

Cousin, the : dans la terminologie de Robert Greene, le pigeon qui se fait plumer aux cartes dans l'escroquerie appelée « Barnard's Law ». D'où l'expression « to make a cousin of » (première occurrence : 1580) signifiant « to beguile, deceive, mislead, impose upon, gull, hoax » (*OED*).

Decoy : le jeu de cartes prisé par les attrape-conils. À prendre au sens premier de leurre, de piège pour gibier à plumes, de canardière – « A pond or pool out of which runs arms or 'pipes' covered with network of other contrivances into which wild ducks or other fowl may be allured and there caught » (*OED*). Renvoie, par métonymie, au tricheur en personne : « a swindler, a sharper ; an impostor or 'shark' who lives by his wits at the expense of his dupes » (*OED*).

Eagle, the : métaphore ornithologique désignant un des complices des tricheurs professionnels aux cartes ou aux dés, dont le rôle est de gagner et de rafler la mise de la dupe.

Even and odd : un jeu de hasard qui se joue avec des dés ou des cartes.

Fingerer, a : celui qui fait partie d'un groupe de tricheurs de cartes professionnels, sans doute appelé ainsi pour sa dextérité. Il est répertorié dans *The Fraternity of Vagabonds* (1561) de John Awdeley.

Forlorn hope, the : un joueur de cartes ou de dés dont le rôle est de perdre pour faire gagner ses acolytes, les tricheurs professionnels. Thomas Dekker l'a inclus dans sa typologie, dans *Lantern and Candlelight* (1608).

Gull, a : métaphore ornithologique désignant une dupe, un pigeon, avec, dans les pamphlets de Robert Greene, un emploi restrictif : une victime des manœuvres frauduleuses des joueurs de cartes ou de dés.

Haggard, a : métaphore ornithologique, un faucon (par opposition au pigeon). C'est donc celui qui résiste aux leurres mis en place par les attrape-nigauds passés maîtres en la matière – « a wild and intractable person ; one not to be captured » (*OED*).

Hazard : comme son nom l'indique, jeu de hasard se jouant aux cartes ou aux dés.

Lime-twigs : des cartes à jouer permettant de plumer les pigeons. Le sens figuré est probablement dérivé du sens propre : des brindilles recouvertes de glu pour attraper les oiseaux.

Mumchance : un jeu de hasard, se jouant avec des dés ou des cartes (« mumchance at cards ») pendant lequel les joueurs devaient rester bouche cousue.

Primero : jeu de cartes d'origine espagnole, introduit en Angleterre un peu avant 1530. A. Forbes Sieveking précise : « Primero was among the first favourites with royalty and other persons of distinction [...]. Elizabeth was fond of taking a hand at primero, but not recklessly [...]. It was a great gambling game, and large stakes were often played for [...]. There were the greater and the lesser primero—the former played with figured cards. At the latter the highest card was seven. The seven, six, and five had treble values, the ace counted sixteen, and the deuce, trey, and four had their nominal values. Each player had four cards dealt to him, and then he had to show them. He whose cards were of different suits won the prime ; if they were all of one colour, he won the flush, which was the best hand, although it might be numerically inferior to the others⁶³ ».

Purchase, the : dans la terminologie de Robert Greene, la mise qui est finalement raflée par les tricheurs dans l'escroquerie par le jeu de cartes.

Rutter, the : dans l'escroquerie appelée « Barnard's Law », selon la terminologie de Robert Greene, l'acolyte des tricheurs de cartes dont le

⁶³ A. Forbes Sieveking, « Games », in *Shakespeare's England. An Account of the Life & Manners of his Age*, vol. II, Oxford, Clarendon Press Oxford, 1950, p. 472-473.

rôle est de déclencher une bagarre dans la taverne pour faire diversion. Peut-être une métaphore militaire, le premier sens de « rutter » étant « a cavalry soldier (*esp* a German one), of the kind employed in the wars of the 16th and 17th centuries » (*OED*).

Set up one's rest, to : jouer son va-tout – « the 'rest' is the name given to the stakes kept in reserve ; when these were lost the game terminated. One's rest, therefore, became anything that one stood to win or lose, and 'to set up one's rest' was to venture one's final stake⁶⁴ ».

Setter, the : dans l'art d'attraper les conils de Robert Greene, le rabatteur, soit le tricheur de cartes dont le rôle premier est de « lever » le gibier, d'inciter la dupe à entrer boire un verre avec lui dans la taverne la plus proche.

Taker, the : dans l'escroquerie intitulée « Barnard's Law », celui qui commence par jouer le rôle du rabatteur. Robert Greene a repris le terme de Gilbert Walker.

Trump / Trump-card, a : une carte maîtresse, un atout.

Trump : un jeu de cartes de l'époque de Shakespeare – « the name of a game, otherwise called Ruff, which was the precursor of whist. It seems certain that 'trump' is an alteration of 'triumph', which is used in the same way [...] This may be the same game as *la triomphe* of the early editions of the *Académie des Jeux*, which is called by Cotton 'French Ruff', and resembles écarté⁶⁵ ».

Verser, the : dans l'art d'attraper les conils, le tricheur dont le rôle est, une fois dans la taverne, de proposer un jeu de cartes, de plumer (pour de faux) un de ses complices, d'initier très partiellement la dupe à quelques méthodes de tricherie pour le mettre en confiance, et finalement de faire participer la dupe au jeu pour finir par la plumer.

Woodpecker, a : métaphore ornithologique (un pivert) désignant le complice d'un joueur de cartes, ou de dés, qui se tient à proximité de la table de jeu, fait des paris et encourage les novices à en faire.

⁶⁴ *Op. cit.*, p. 473.

⁶⁵ *Op. cit.*, p. 475.