

Patrizia Lombardo
La passion du jeu

La passion du jeu indique l'objet d'une passion et implique une série de sentiments qui accompagnent l'être passionné. On analysera un aspect négatif et un aspect positif de cette passion, non seulement pour distinguer les jeux selon leur nature, mais pour étudier les comportements et les émotions de ceux qui éprouvent la passion.

La vision la plus habituelle est négative : l'excès, l'incapacité de s'arrêter, le démon de l'autodestruction possèdent le joueur. L'expression consacrée le dit bien : jeu de hasard. Le hasard domine le joueur : qu'il gagne ou qu'il perde, il ne parvient pas à freiner l'espoir d'augmenter son gain ou de corriger son mauvais sort. Qu'il joue aux cartes, ou qu'il regarde la boule tourner dans la roulette, il continue son défi à la déesse Fortune. Mais aucune prière, aucune constance ne peuvent plier l'inflexibilité de sa loi : les yeux bandés, elle poursuit son chemin, imprévisible, capricieuse et indifférente. Dans *Le Joueur* (1866) de Dostoïevski, le protagoniste, Alexeï Ivanovitch, ne le sait que trop bien :

Pour moi j'ai tout perdu, et très rapidement. J'ai misé d'emblé vingt frédéric sur le pair, et j'ai gagné, j'en ai misé cinq autres, et j'ai encore gagné et ainsi de suite deux ou trois autres fois. Je crois que je me suis retrouvé avec quelque chose comme quatre cents frédéric d'or entre les mains en quelques cinq minutes. Là, j'aurais dû me retirer mais j'ai éprouvé une sensation bizarre qui naissait en moi, quelque chose comme un défi au destin, une espèce de désir de lui faire la nique, de lui tirer la langue. J'ai misé la plus grosse somme autorisée, quatre mille gouldens, et j'ai perdu. Puis je me suis échauffé, j'ai sorti ce qui me restait, je l'ai mis à la même place, et j'ai perdu une fois encore, après quoi je me suis écarté de la table, complètement hébété.

Le joueur est l'esclave du sort : tous les sentiments sont avalés dans son êtreinte, dénaturés de leurs caractéristiques, convulsivement étirés dans le temps d'une attente qui est lente et vertigineuse à la fois.

Qu'on pense au récit célèbre de Balzac, *La Peau de chagrin* (1831), le jeu, cette « passion plus mortelle que la maladie », ne fait qu'un avec la débâcle de l'âme :

L'ivoire fit rendre un bruit sec à la pièce qui, rapide comme une flèche, alla se réunir au tas d'or étalé devant la caisse. L'inconnu ferma les yeux doucement, ses lèvres blanchirent ; mais il releva bientôt ses paupières, sa bouche reprit une rougeur de corail, il affecta l'air d'un Anglais pour qui la vie n'a plus de mystères, et disparut sans mendier une consolation par un de ces regards déchirants que les joueurs au désespoir lancent assez souvent sur la galerie. Combien d'événements se pressent dans l'espace d'une seconde, et que de choses dans un coup de dé !

L'aspect négatif de l'amour du jeu est le plus immédiatement évident, comme l'aspect destructeur des passions en général. Une théorie du jeu peut être tirée d'un traité sur les passions qui est un des premiers ouvrages de Mme de Staël : *De l'influence des passions sur le bonheur des individus* (1796). Il s'agit d'un livre peu cité, qui marque le passage d'un siècle à l'autre. La question du bonheur, typique de la pensée du XVIIIe siècle, est conjuguée avec le sens du vide de la vie, qui est un motif récurrent tout au long du XIXe siècle. Mme de Staël affirme la nécessité de la philosophie comme remède contre le caractère destructif des passions. Ces dernières « sont l'élan de l'homme vers une autre destinée ». Elles font ressentir le vide de la vie et s'y opposent, mais pour apporter du malheur, car elles « présagent, peut-être, une existence future, mais en attendant elles déchirent celle-ci ». Mme de Staël

considère les passions comme « un joug asservissant », et les êtres humains doivent trouver des moyens pour empêcher leur ravage : des sentiments comme l'amitié et la tendresse filiale, paternelle ou conjugale, ainsi que la religion, sont les intermédiaires entre les passions et les ressources qu'on trouve en soi pour éviter le malheur et accéder au bonheur (à condition que ces sentiments ne deviennent pas fanatiques).

Mme de Staël analyse l'ambition, la vanité, l'amour, l'envie, la vengeance, l'esprit de parti, le crime et un groupe de passions composé par le jeu, l'avarice et l'ivresse. Le chapitre qui suit l'étude de l'amour est consacré à l'ensemble du jeu, de l'avarice et de l'ivresse : il s'agit de passions qui n'ont rien du caractère sublime de l'affect « qui fait dépendre d'un seul objet le destin de notre vie », mais qui sont liées à quelque chose de matériel et « font triompher ce qu'il y a d'animal dans l'homme sur le reste de sa nature ». Selon Mme de Staël, l'avarice dépend de l'égoïsme, tandis que l'amour du jeu naît du besoin d'émotion. Certes, dans la passion du jeu, il faut aimer l'argent, néanmoins ce n'est pas là sa source véritable. Il faut la chercher dans la cause qui déclenche toutes les passions : « le besoin et le plaisir de l'émotion ».

L'ivresse du jeu réside dans la succession rapide des sensations, dans l'étourdissement du danger. La discussion, même brève, occupe une place importante dans l'ouvrage, car elle permet à Mme de Staël de dégager le motif qui serait à la base de toutes les passions humaines : l'envie de se sentir ému. Il faut déjà être dans l'esprit du XIXe siècle et ressentir le poids de l'ennui, du sentiment du vide, pour penser que les passions se fondent sur la nécessité de remplir ce vide, de meubler l'existence par le désir d'éprouver une sensation forte. L'émotion fait oublier la difficulté de vivre. Peu d'années plus tard, dans le *Génie du christianisme*, Chateaubriand parle d'un état d'âme où les facultés sont repliées sur elles-mêmes, sans but et sans objet. Il décrit le vide dans l'âme qui précède la formation même de la passion : il l'appelle le « vague des passions » et le définit comme une inquiétude secrète, une crainte sans motif. Il s'agit d'un sentiment tout moderne que les anciens ne connaissaient pas ou très peu. Chateaubriand insiste sur le caractère triste de ce phénomène : « On habite, avec un cœur plein, un monde vide : et sans avoir usé de rien, on est désabusé de tout. » C'est ce mal du siècle sur le fond duquel se tressent l'ennui et les tentatives de se libérer de son joug. À juste titre, tout le passage sur « le vague des passions » devint la préface de *René* en 1804 et stigmatise le type même de l'homme romantique.

Mme de Staël ne décrit pas l'acte du jeu, ni un jeu particulier, mais insiste sur le motif psychologique qui pousse à aimer le jeu : le besoin de s'enivrer, l'envie de cette émotion qui « qui soulage du poids de la vie », qui compense l'inquiétude humaine et l'existence « sèche, pauvre et désenchantée » dont parle Chateaubriand. Même, Mme de Staël remarque que les mots qui décrivent les autres passions sont souvent empruntés à la passion du jeu, car « elle est une image matérielle de tous les sentiments qui s'appliquent à des plus grandes circonstances », pour suggérer enfin que cette passion aide à comprendre l'amour de la gloire, ainsi que l'amour de la gloire explique l'amour du jeu. La passion du jeu n'est pas réduite au jeu proprement dit, mais comprend tout ce qui a affaire au risque, et prend une valeur toute métaphorique.

L'avertissement moral qui pousse Mme de Staël à mettre en garde contre le malheur de la passion du jeu – de toutes les passions – ne l'empêche pas de détailler le plaisir du danger, même et surtout lorsqu'il est sans but. La jouissance de l'instant du péril est si grande qu'elle pousse ceux qui l'ont éprouvée à la rechercher sans arrêt. Ainsi Mme de Staël explique le caractère de dépendance vis-à-vis de cet état fébrile

chez des marins qui traversent de nouveau les mers « seulement pour ressentir l'émotion des dangers auxquels ils ont échappé ».

L'écrivain qui veut faire un traité et se pose un but moral précis, parle en termes généraux, dans un langage qui tient du prêche ou de la maxime. Parfois Mme de Staël rappelle aux hommes leurs fâcheuses inclinations, et combien les sensations rapides gâtent « un long avenir ». Parfois elle prononce une sentence, telle cette phrase qui semble une pensée de moraliste : « Ce qu'il y a de plus difficile à supporter pour un joueur, ce n'est pas d'avoir perdu, mais de cesser de jouer. »

On peut appliquer cette déclaration à *La Peau de chagrin*, qui débute dans une salle de jeu du quartier du Palais-Royal. L'attente sur laquelle Mme de Staël s'était arrêtée pour illustrer la tension du joueur, apparaît dans le texte romanesque avec toutes les couleurs d'un événement précis, concret, bien fixé dans le temps et dans l'espace. Le joueur de Mme de Staël est théorique – il peut être un libertin, ou marin qui retourne en mer ou un homme dans une salle de jeu ; le jeu de Balzac se situe dans le lieu où l'on joue. Balzac s'épanche dans le pittoresque, il intervient pour commenter, expliquer, raconter : sa prose s'enchaîne, riche dans la description et dans le commentaire, tandis qu'une foule de détails présentent le monde extérieur et parlent déjà des sentiments des personnages :

Le soir, les maisons de jeu n'ont qu'une poésie vulgaire, mais dont l'effet est assuré comme celui d'un drame sanguinolent. Les salles sont garnies de spectateurs et de joueurs, de vieillards indigents qui s'y traînent pour s'y réchauffer, de faces agitées, d'orgies commencées dans le vin et décidées à finir dans la Seine. Si la passion y abonde, le trop grand nombre d'acteurs vous empêche de contempler face à face le démon du jeu.

Le rituel commence, on accueille le joueur à l'entrée, et, chez Balzac, la passion pour l'or ne manque pas d'accompagner celui qui franchit le seuil du casino. Ainsi Raphaël, le protagoniste du récit, pénètre dans le monde du hasard, et Balzac fait sienne la leçon de Rousseau au sujet du jeu :

Il entra résolument dans la salle, où le son de l'or exerçait une éblouissante fascination sur les sens en pleine convoitise. Ce jeune homme était probablement poussé là par la plus logique de toutes les éloquentes phrases de Jean-Jacques Rousseau, et dont voici, je crois, la triste pensée : *Oui, je conçois qu'un homme aille au jeu, mais c'est lorsque, entre lui et la mort, il ne voit plus que son dernier écu.*

Mais le récit de Balzac ne se limite pas à la salle de jeu, et la passion prend le sens plus large que Mme De Staël lui donne : l'amour du danger, l'envie de parier avec le destin poussent Raphaël, qui est désormais un homme ruiné et pense au suicide, à accepter le péril le plus extrême, celui même qui, littéralement, lui rongera la vie. Balzac tisse tout un réseau de passions autour de l'amour du jeu, qui devient l'emblème de toutes les passions humaines. Le désespoir, la loi cruelle de l'argent, la curiosité, la soif des désirs et le défi ne font qu'un : Raphaël veut posséder la terrible peau de chagrin qui peut satisfaire toutes ses envies, exaucer tous ses souhaits, mais qui décroît à chaque fois qu'un de ses souhaits est exaucé.

Dans le mystérieux magasin qui est comme un monde, dans le bric-à-brac confus d'objets en tout genre et de toute provenance, Raphaël ne peut pas résister à son démon et veut savoir ce qui contient une boîte étrange qu'il voit dans un grand cabinet. Balzac commente, en retrouvant la rapidité de l'émotion dont parle Mme de Staël, et esquissant le lien entre la curiosité et le sens du jeu :

Semblable en ses caprices à la chimie moderne qui résume la création par un gaz, l'âme ne compose-t-elle pas de terribles poisons par la rapide concentration de ses jouissances, de ses forces ou de ses idées ? Beaucoup d'hommes ne périssent-ils pas sous le foudroiement de quelque acide moral soudainement épandu dans leur être intérieur ?

On ouvre la boîte et la peau apparaît. Dans sa pureté philosophique, Mme de Staël voyait l'ennui et un abstrait poids de la vie comme la cause de la passion du jeu, du goût du risque. Balzac, lui, plonge dans les bouillonnements de l'énergie vitale, à l'œuvre même dans la détresse. Même désespéré, l'être humain est pour lui lié à la vie, et donc éternellement curieux. Raphaël, qui se dit « dans la plus profonde, la plus ignoble, la plus perçante de toutes les misères », observe la peau et veut comprendre la raison de la lumière qu'elle répand : « Cependant, animé d'une curiosité bien légitime, il se pencha pour regarder alternativement la Peau sous toutes les faces et découvrit bientôt une cause naturelle à cette singulière lucidité. » Le jeune homme qu'on avait vu au bord du suicide est complètement plongé dans l'envie de savoir, de connaître et retourne la peau de tous les côtés, « comme un enfant pressé de connaître les secrets de son jouet nouveau ».

La peau le met en garde : « À chaque vouloir je décroîtrai comme tes jours. » Peu importe cet avertissement ainsi que les mots du vieillard qui lui a montré cet objet fabuleux. Celui-ci lui explique les ravages des « deux actes instinctivement accomplis qui tarissent les sources » de l'existence humaine. « *Vouloir* nous brûle et *Pouvoir* nous détruit », dit le vieillard, qui recourt à l'argument habituel de l'opposition du cœur et de la pensée : « En deux mots, j'ai placé ma vie, non dans le cœur qui se brise, non dans les sens qui s'émoussent, mais dans le cerveau qui ne s'use pas et qui survit à tout. »

Mais rien ne peut arrêter l'homme en proie aux passions, et Raphaël sera condamné à mort par cette peau magique. Le choix du désir est une voie irréversible.

#

Dostoïevski pousse à ses extrêmes conséquences philosophiques la question du jeu : on n'y peut rien ; les hommes sont les jouets du sort. Dans *Le Joueur*, l'écrivain montre tout l'aspect sordide de la salle de jeu, car elle est le lieu même où les sentiments les plus nobles que l'homme pourrait ressentir sont inversés dans leur valeur. Alexeï Ivanovitch, le protagoniste et narrateur à la première personne du roman, le dit dans le *stream of consciousness* de ses réflexions : « Ce qui paraissait le plus laid, au premier abord, dans cette racaille de la roulette, c'était le respect pour cette occupation, le sérieux et même la vénération avec lesquels les gens se massaient autour des tables. » Balzac voyait dans les joueurs le même genre humain désespéré ; ici une distinction de classe s'impose, entre la pure cupidité, le désir plébéien de gagner, et la curiosité du gentleman, son envie « d'observer les possibilités » et de calculer.

Le Joueur de Dostoïevski révèle l'abîme sans fin de la passion. Roulettenbourg, peuplé d'Allemands, de Français, d'Anglais, de Russes, représente le monde même dans le vertige passionnel. Cet affolement humain autour du jeu est l'emblème de tout ce qui agite le cœur des hommes. Dostoïevski confirme l'idée de Mme de Staël : la passion du jeu donne le langage même pour exprimer toutes les passions. Dans sa lecture du *Joueur*, André Comte-Sponville dit que le jeu donne la formule même de la passion. Dans le roman de Dostoïevski, lui-même joueur, le protagoniste est pris entre l'amour fou pour une femme et le démon du jeu. Alexeï Ivanovitch joue d'abord pour Polina et par la suite pour soi-même. Entre la folie

amoureuse et la folie du jeu, il n'y a qu'un pas, et cette seconde passion devient plus importante que la première. Le jeu a gagné, il dévore l'esprit : au plus bas de sa misère, Alexeï Ivanovitch ne voit que le jeu, comme une hallucination qui ne lui donne plus de paix. La maxime du petit traité de Mme de Staël ne laissait pas de doute : ce qui est insupportable pour un joueur, ce n'est pas d'avoir perdu, mais de cesser de jouer.

« Rien ne va plus », voilà les mots consacrés du jeu avant que la roulette tourne et s'arrête sur le chiffre du destin. Un espoir sans espoir travaille l'âme : même lorsqu'on sait que tout est perdu, on continue, on voudrait continuer. Le roman de Dostoïevski peut être lu comme l'aveu le plus terrible de la nécessité de l'espoir pour les êtres humains. Ce sentiment auquel s'attache désespérément le joueur est le même qui fait vivre dans l'illusion tous les hommes.

#

Même si la littérature est riche d'exemples négatifs, la passion du jeu ne dépend pas seulement des caprices du sort, car il existe des jeux qui ne sont pas de hasard, mais qui relèvent de la raison. Pourquoi ne pas voir quelque chose de positif dans l'envie de jouer ? Ne pourrions nous pas faire virer du côté positif la curiosité et l'envie de savoir dont le protagoniste de *La Peau de Chagrin* faisait preuve ? Ne pourrait-on prendre comme emblème du jeu autre chose que la roulette, qui semble avoir jeté son ombre sur tous les autres jeux ?

La passion du jeu suit alors une autre configuration : loin d'être une victime de son obsession, le joueur utilise au maximum ses capacités intellectuelles, obtient des résultats positifs et possède un véritable talent dans la recherche. Edgar Allan Poe esquisse un petit traité des facultés liées au jeu dans sa nouvelle « The Murders in the Rue Morgue » (1800 ?), que Baudelaire a traduite sous le titre « Double assassinat dans la rue Morgue » (1800 ?). Oubliant la roulette et sa sombre réputation, Poe esquisse, dans quelques pages très célèbres au début du conte, la différence entre le jeu d'échecs et le jeu de dames, non sans passer par quelques considérations sur le whist. L'un demande une grande capacité de calcul, très laborieuse certes, mais non pas profonde. On se trompe, suggère même Poe, en prenant la complexité des pièces et des mouvements pour de la profondeur, car c'est l'attention qui est essentielle au joueur d'échecs, la mémoire et non pas la puissance de la réflexion. Poe soutient que c'est le joueur le plus attentif et non pas le plus habile qui gagne aux échecs. Dans le jeu de dames, en revanche, le mouvement est simple et subit très peu de variations : l'attention n'est donc pas la qualité principale, mais la perspicacité. Le parfait joueur est assimilé à l'analyste, et la passion du jeu à celle de l'analyse, mais, encore une fois, une foule de sentiments, comportements, humeurs, dispositions accompagnent cette passion.

Le type abstrait du joueur, du parfait joueur, possède donc à un haut degré les facultés d'analyse, qui sont « une source de jouissances des plus vives ». L'analyste veut comprendre, résoudre ce qui est difficile, trouver une explication à ce qui est inexplicable. Tout peut l'induire à mettre à l'épreuve ses facultés et il adore les énigmes, les rébus et les hiéroglyphes. L'analyste est toujours pris d'une envie irrésistible de mettre en jeu ses talents et ne manque aucune occasion, même la plus triviale, de le faire. C'est la passion du jeu à l'état pur, qui ne se fixe ni sur une roulette, ni sur un échiquier, ni sur des cartes, en trouvant n'importe où la possibilité de l'épreuve. C'est une passion qui ne vient pas du vide de l'existence, pour ainsi dire

d'une fatigue métaphysique, mais du plein de l'intelligence, du plaisir de conjecturer, de dominer le réel par une bonne intuition du possible.

Edgar Allan Poe, ou le narrateur du conte, en vrai philosophe logicien, détaille les caractéristiques psychologiques qui distinguent des types de joueur différents. Bref, il crée une taxonomie et une classification des comportements.

L'erreur la plus banale consiste en croire que le bon joueur est celui qui suit les règles, qui maîtrise les mécanismes du jeu, car « c'est dans le cas situés au-delà de la règle que le talent de l'analyste se manifeste : il fait en silence une foule d'observations et de déductions ». Mais, puisque tous les partenaires d'un jeu font des déductions, l'essentiel reste la qualité de l'observation. Le bon joueur sait quoi observer et ne néglige pas les observations qui viennent d'objets étrangers au jeu. On pourrait dire que, contrairement au joueur d'échecs qui est tout concentré sur les pions et les mouvements des pièces, le joueur analyste possède une sorte d'attention distraite, une *diligentia negligens*. Comme un dandy, froid et passionné à la fois, nonchalant et déterminé, il regarde les autres, leurs regards, leur manière des distribuer les cartes, l'expression la plus enfouie dans leur visage. Il sait détecter les moindres signes de déception, de triomphe, de surprise, de feinte. Il sait interpréter le moindre mot, même le plus involontaire, le moindre geste, même le plus imperceptible : « L'embarras, l'hésitation, la vivacité, la trépidation, – tout est pour lui symptôme, diagnostic. »

Le joueur de la roulette, on l'a vu, est aveuglé par le rythme du noir et du blanc, du pair et de l'impair ; s'il regarde les autres joueurs c'est pour voir sur leur visage le même désespoir qui l'habite. Son attente est scandée par l'arrêt de mort du « rien ne va plus ». L'attente de l'analyste est riche et patiente : après les deux premiers tours, dit Poe, « il possède à fond le jeu qui est dans chaque main, et peut dès lors jouer ses cartes en parfaite connaissance de cause, comme si tous les autres avaient retourné les leurs ».

La seconde erreur est de croire que la perception aiguë de l'analyste relève de l'intuition ou de la simple ingéniosité, « car, pendant que l'analyste est nécessairement ingénieux, il arrive souvent que l'homme ingénieux est absolument incapable d'analyse ». L'ingéniosité révèle tout simplement une capacité de combinaison, tandis que l'analyste est véritablement doué d'imagination, sait faire des conjectures, les plus diverses, les plus inattendues. On arrive aux traits les plus importants du joueur analyste : la capacité de conjecturer, jusqu'à ce puissant effort de l'intellect qui est l'habileté de s'identifier à son propre adversaire et d'imaginer ses pensées, ses mouvements, ses intentions.

Reprenons la différence entre les deux types de joueur – de hasard et d'intelligence. Le premier nourrit sa passion dominante de deux passions subsidiaires : l'amour de l'argent et l'espoir d'un coup de chance. Son présent, aussi noir soit-il, est coloré de futur, de la chose à venir : la roulette est l'image même de ce temps d'attente. La boule tourne : on retient son souffle ; quel sera le sort ? Des possibilités qui s'entrevoient, qui tournent vite, plus lentement, encore plus lentement, puis un petit sursaut et la boule s'arrête, un instant, bloquée dans la case du chiffre et de la couleur, irréversible, aveugle, pour repartir à nouveau. Il faudra attendre encore et encore, sentir le temps devenir épais dans le rituel, sentir le futur se rétrécir comme la peau de chagrin. Le vrai désespoir du joueur n'est pas la catastrophe réelle, sa ruine physique et morale, mais cette impossibilité de vivre dans le présent, cette soif jamais apaisée d'un futur, cette torture de vivre dans un temps qui est toujours déphasé, une attente constamment renvoyée – l'instant tendu à l'infini et par la suite le précipice, et cette fatigue de Sisyphe, cet effort toujours à recommencer, sans fin.

Ou alors le temps et le mode du joueur sont le plus-que-parfait du conditionnel, qui indique l'irréalité, ce qui n'est plus possible, qu'on aurait dû faire et que l'on a pas fait, exactement ce qu'exprime Alexeï Ivanovitch lorsqu'il raconte comment il a perdu la première fois qu'il a joué pour Polina en se laissant prendre par le démon de la roulette : « J'aurais dû me retirer. »

Poe montre qu'il en va bien autrement pour le joueur analytique. Celui-ci conjugue les possibilités, les conjectures : le présent du conditionnel est son mode et son temps. Et l'hypothèse coïncide avec la vérité : la chose devrait être ainsi et elle l'est. Le portrait du joueur-analyste dans le « Double assassinat dans la rue Morgue » se concrétise dans un personnage littéraire célèbre qui est à l'origine du type même du détective, c'est à dire de celui dont les suppositions sont confirmées : Auguste Dupin est l'homme des facultés analytiques, le détective dandy qui s'aventure dans les explications des mystères par goût, le goût même de résoudre l'énigme. Dupin nourrit ses passions, mais les maîtrise, administre ses plaisirs, ménage son temps, le domine, jusqu'à renverser le jour et la nuit ; ni la nature ni les conventions sociales ne peuvent lui imposer leurs règles. Amant de l'obscurité, des livres rares, des finesses de l'érudition, ainsi que le dit le narrateur de la nouvelle : « Mon ami avait une bizarrerie d'humeur, – car comment définir cela ? – c'était d'aimer la nuit pour l'amour de la nuit ; la nuit était sa passion. »

Le narrateur, après la longue dissertation sur la différence entre la faculté de calcul et celle d'analyse, raconte sa rencontre à Paris et son amitié pour ce personnage étrange, qui est l'exemple vivant de la passion du jeu à l'état le plus pur. Il ne cache pas l'étonnement qui lui procure souvent l'intelligence extraordinaire de Dupin : par exemple, un jour qu'ils se promenaient ensemble sans parler, soudainement, Dupin avait continué tout haut et tout naturellement les réflexions de son ami. La conjecture de ce que l'autre était en train de penser se révèle exacte.

Le reste de l'histoire, la célèbre découverte de l'assassin des deux dames qui habitaient la rue Morgue, découle de l'amour du jeu, qui ne fait qu'un avec la faculté d'analyse de Dupin. S'il n'était pas poussé par la passion, il ne se concentrerait pas sur le crime étonnant dont parlent tous les journaux de la capitale, en rapportant les récits des voisins des deux femmes, ainsi que beaucoup de détails sur l'état épouvantable dans lequel leurs corps ont été retrouvés – la fille poussée dans le foyer de la cheminée, la mère horriblement mutilée, avec la gorge coupée et la tête détachée du tronc.

Un terrible mystère est là, accru par le caractère discordant des témoins qui ont entendu des voix le soir du crime. Ils parlent tous de cris très forts, dont la sonorité indique une langue étrangère que le témoin lui-même avoue ne pas connaître : voilà de quoi défier les pouvoirs de l'intelligence. Inutile de dire que la police n'arrive pas à avancer dans l'énigme terrifiante. Mais Dupin a l'obstination que demande une passion : il trouve enfin la solution en réunissant tous les indices donnés par la presse, et en procédant à l'observation méticuleuse de l'appartement du crime et de tous les détails négligés par les policiers.

Le récit de Poe devient le récit de Dupin exposant à son ami les déductions qu'il a enchaînées. Il s'agit d'une *detective story* qui ne veut pas retenir l'attention par le suspense, mais par le parcours du raisonnement. Dupin suit sa logique implacable, même là où les faits sont apparemment incohérents. L'analyste ne manque pas de confirmer ses conjectures par des éléments factuels, ne se fatiguant jamais de conjuguer le possible avec l'impossible, et l'impossible avec l'improbable. Contrairement au calcul, l'analyse ne peut pas se passer de l'imagination : le jeu de dames est bien plus intelligent que les échecs. C'est ainsi que, morceau par morceau,

pièce par pièce, les hypothèses de Dupin sont correctes : l'auteur de l'effrayante boucherie est un orang-outang, échappé à son maître, un marin qui, cherchant son animal, était entré dans la chambre des deux dames pour la voir dans le même désordre épouvantable dans lequel l'avait trouvé la police.

L'assassinat de la rue Morgue n'est pas seulement l'histoire d'un crime, la fondation du genre policier, mais aussi et surtout l'histoire d'une passion : la passion du jeu qui amène l'analyste dans les méandres les plus inexplicables du mystère. Certes, ce joueur implacable annonce déjà les conjectures de la contemporaine théorie des jeux, mais surtout, cet homme passionnel, voué à la recherche pure, analyste et créateur, est l'image même de l'artiste, de celui qui imagine et invente. Tout bon artiste, de l'écrivain à l'acteur, doit relier les éléments des conjectures, sachant s'identifier à l'autre, à ses réflexions et à ses sentiments réels et possibles. La passion du jeu chez Poe suggère et exalte cet engouement éternel des êtres humains, identifié déjà par Aristote au début de sa *Poétique* par l'image joyeuse des enfants qui s'amuse à jouer : l'envie de la *mimesis*, le désir de créer des fictions, inventant le nouveau par la combinaison inattendue d'éléments déjà existants. La littérature est bien cela, et Poe ne s'arrête pas de le dire dans ses nouvelles comme dans ses textes critiques, tel son célèbre *The Poetic Principle*, traduit par Baudelaire sous le titre *Genèse d'un poème*. La littérature est la forme la plus pure, la plus enivrante de la passion du jeu.

BIBLIOGRAPHIE

- Germaine de Staël, *De l'influence des passions sur le bonheur des individus*, Paris, Mardan Libraire, 1818.
- Balzac, *La Peau de chagrin*, *La Comédie humaine*, t. X, Paris, Gallimard, Pléiade, 1979.
- Fédor Dostoïevski, *Le Joueur*, traduit par André Markowicz, postface d'André Comte-Sponville, Arles, Actes Sud, 1991.
- Edgar Allan Poe, *Œuvres en prose*, traduites par Charles Baudelaire, Paris, Gallimard, Pléiade, 1951.