



# Jeux de rôles et jeux d'argent dans La Cagnotte

Florence Fix

► **To cite this version:**

| Florence Fix. Jeux de rôles et jeux d'argent dans La Cagnotte. 2017. <hal-01441133>

**HAL Id: hal-01441133**

**<https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-01441133>**

Submitted on 19 Jan 2017

**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.

## Jeux de rôles et jeux d'argent dans *La Cagnotte*

Florence Fix, Université de Lorraine

*La Cagnotte*, pièce du célèbre dramaturge comique de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle Eugène Labiche, est un vaudeville, une pièce en 5 actes qui contient des passages chantés, représentée pour la première fois à Paris au théâtre du Palais Royal le 22 février 1864 avec un très grand succès. La pièce tint l'affiche quatre mois et atteignit sa millième représentation en 1905, soit deux ans avant que la loi de 1907 autorise de façon limitée la présence de casinos dans les stations thermales et balnéaires. À l'époque de la pièce, dont l'action se situe « de nos jours », la France est encore sous le coup de la loi de 1836 qui prohibe les jeux d'argent et de hasard, au cœur d'une période de stabilité apparente vouée à l'exclusion de l'accidentel, du hasard et de l'impromptu dont le théâtre comique s'entend toutefois à restituer la saveur et la surprise.

Le vaudeville se construit comme un corps social compact, validé par la musique chantée à l'unisson, reprise en cœur à intervalles réguliers par les protagonistes, mais pourtant poreux, soumis aux intrusions de ces fâcheux modernes que sont la cocotte, le noceur, le joueur, tous avatars d'un parasitage d'autant plus difficile à éviter qu'il en est l'émanation, une variante et non un corps totalement étranger. Parasitage aux deux sens du terme, au moins qui s'exhibe dans la figure du joueur : celui-ci en effet gaspille, ne produit rien, car le jeu soustrait des valeurs aux échanges et aux investissements, il est parallèle à l'économie de marché, si valorisée par le Second Empire qui voit l'essor d'un capitalisme fondé sur l'investissement dans l'industrie et les travaux publics, mais que hante aussi le risque de la spéculation et du scandale financier ; le jeu se dérobe à l'équilibre des transactions en imposant un autre rythme, celui, heurté et incohérent, du hasard et de la pulsion, fébrilité que la « comédie-cortège » de Labiche projette sur scène. S'ajoute à cette fébrilité une disparité sonore, car l'action dans *La Cagnotte*, est particulièrement bruyante, elle engage à la dispute, à la querelle, chez soi comme à Paris, ville de toutes les cacophonies : il convient donc également de souligner un parasitage sonore, le jeu impliquant une distorsion de l'écoute, favorable au malentendu, prompt aux éclats de voix et de rire. Fort loin du joueur compulsif que Dostoïevski en 1866 inscrit dans une représentation du mélancolique, solitaire voire claustré<sup>1</sup>, voué à la conscience malheureuse de son addiction à la roulette, qui marque durablement l'appréhension de ce personnage dans la littérature du XX<sup>e</sup> siècle, les joueurs du vaudeville jouent à des jeux de cartes, de société qui les engagent dans ce qui n'est pas une perte de soi mais au contraire une cohésion compacte et provinciale, qui ne devient une perte de repères endiablée et collective qu'une fois déplacée.

Dans *La Cagnotte* en effet les joueurs et les joués sont les mêmes personnages : il s'agit de notables de province, originaires de La Ferté sous Jouarre, qui jouent régulièrement aux cartes et se constituent ainsi, en jouant au brelan, une petite cagnotte qu'ils décident d'aller dépenser à Paris. Le jeu en province est plutôt terne, conforme à l'image qu'en donne Henry Monnier dans la gravure *Les cartes* : jeu de petits notables qui se retrouvent après dîner, sans passion ni audace, chacun restant ce qu'il est. Mais à Paris tout change... Le jeu ne constitue pas en lui-même un

---

<sup>1</sup> On pourra penser, entre autres nombreuses occurrences, au joueur d'échec de Zweig qui doit sa passion à la prison.

péril propre à faire battre le cœur, tout dépend de l'environnement dans lequel il prend place : monotone à La Ferté, il est excessif dans la capitale. Le premier acte montre la dernière partie de cartes et le décompte de la cagnotte constituée en une année de sages parties, les quatre suivants les péripéties catastrophiques qui échoient aux provinciaux dans la capitale en un jour et une nuit. Le jeu en tant que tel, parce qu'interdit à la ville, est peu présent à la scène à cette époque : Georges Feydeau, lui-même joueur invétéré, n'en utilise pas dans son personnel dramatique ; Eugène Labiche, qui se forge l'image d'un fin observateur de son temps, préfère décrire d'autres activités de loisir : le restaurant, le théâtre, le bal, les vacances. Il est par conséquent d'autant plus notable ici que le jeu soit représenté, mais peut-être n'est-il guère qu'un prétexte à mettre en scène avec adresse une déviance, une extrapolation de la petite société des cartes de brelan à la grande société du Second Empire parisien...

### Hors jeu

Le jeu est hors-jeu social et hors-jeu scénique chez Labiche. Alors que le cinéma nous a habitués aujourd'hui à s'attarder sur le visage, la gestuelle et le mutisme du joueur de cartes, le théâtre en parle, mais ne le montre guère. Le jeu est hors de soi, il impose un déplacement d'espace ; de fait l'issue du jeu (qui a eu lieu avant que la pièce ne commence puisque les personnages jouent depuis un an afin de se composer la fameuse cagnotte) est justement de partir, de sortir de chez soi... et d'entrer dans un espace bien connu des spectateurs, mais pas des protagonistes. Cet espace que le jeu autorise, c'est Paris. Ville où l'on joue à se faire peur, ville dont on espère du jeu dans tous les sens du terme, divertissement de société mais aussi et peut-être surtout jeu mécanique, espace de marge. Les personnages engoncés dans leur petit cercle espèrent tous une forme d'aventure singulière et individuelle de leur déplacement. Le jeu identitaire commence quand finit la partie de cartes.

En effet, Paris est un lieu où se concentrent les théâtres les plus en vue, mais aussi les intrigues des pièces, notamment comiques. François Cavaignac estime que soixante-quatorze pour cent des pièces de Labiche situent leur action à Paris<sup>1</sup>. Le vaudeville s'affirme comme une structure spéculaire, il émane d'une culture urbaine et la restitue en une composition très circulaire ; il parle de la ville, des habitudes des spectateurs, installe une connivence qui s'agrège contre les provinciaux, ces fâcheux maladroits qui fondent un inlassable ressort comique. Les spectateurs sont, à tous points de vue, en terrain connu, et leur rire vient du fait qu'ils voient des personnages qui eux, sont dans l'embarras, ne sont pas à leur place dans cet environnement. Paris représente alors pour les protagonistes une aventure, un événement qui les expulse du lieu de non-événement qu'est la petite ville où ils vivent jusque là – déliaison géographique que le critique Saint-Victor commente ainsi : « Un voyage en Afrique centrale serait moins fertile en tribulations<sup>2</sup>. ».

Que proposent-ils en effet de faire de leur cagnotte ? Une sortie. Un bon repas. À l'origine du jeu se trouvait le projet « que la cagnotte fût dépouillée le samedi de chaque semaine et que le produit en fût consacré à des libations de vin chaud et de bichof<sup>3</sup> », mais c'est justement le désir d'un repas plus ample qui a incité les joueurs à

---

<sup>1</sup> François Cavaignac, *Eugène Labiche ou la gaieté critique*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 58.

<sup>2</sup> *La Presse*, 7 mars 1864, cité par Jacques Robichez, in Eugène Labiche, *Théâtre II*, Paris, Robert Laffont, « Bouquins », 1991, p. 226.

<sup>3</sup> Eugène Labiche, *La Cagnotte*, Paris, Le Livre de poche, « théâtre », 1994, Acte I, scène 1, p. 23.

attendre un an avant d'ouvrir la cagnotte. Un vote loufoque a lieu alors avec l'objectif de départager Paris et la dinde truffée<sup>1</sup> ; Paris sort vainqueur, mais sur complot féminin car comme le déclare le pharmacien Cordenbois « Un voyage ! ça ne se mange pas ! On a dit qu'on mangerait la cagnotte... et il me semble qu'une dinde...<sup>2</sup> ». L'équivalence ainsi posée entre les deux alternatives n'est cependant pas aussi hétéroclite et incongrue qu'il y paraît ; l'une et l'autre convoquent le schème alimentaire : on passe de manger la cagnotte à manger à Paris, puis, à être mangé à Paris. Ainsi en réponse à la suggestion de sa sœur d'aller visiter les monuments de Paris, le rentier Champbourcy en dresse la liste : « Le Panthéon, la tour Saint-Jacques, Véfour, Véry<sup>3</sup>... » : deux restaurants – de ceux que les écrivains naturalistes comme Zola, Bourget ou Paul de Kock ont rendu célèbres dans leurs récits - sur quatre lieux à voir. Un lien constant s'établit entre jeu et alimentation. Le jeu dévore, avale, il ne peut être contrecarré, ses effets ne peuvent être rééquilibrés que par une action voisine : manger. Au corps havre, blême et décharné du joueur s'oppose la rondeur, l'opulence du notable provincial. Dans cet environnement de petits bourgeois prudents, manger un héritage au jeu, dévorer une fortune fragilise un corps social récent qui aspire à la solidité et à la permanence des patrimoines aristocratiques d'Ancien Régime qui eux, ne se mangeaient pas, ne se dilapidaient pas aussi rapidement. Aussi, dès que les bons bourgeois de la Ferté sous Jouarre ont peur de la dévoration, ils se mettent à dévorer à leur tour, entreprenant de récupérer en quelque sorte leurs gains en les ingérant sous forme d'un bon repas. Et à l'issue de leurs aventures, ayant été joués et affamés, leur premier projet afin de rétablir l'ordre est « Nous allons commencer par déjeuner<sup>4</sup> » - revenant ainsi à leurs habitudes, quand la cagnotte, mot qui en lui-même est rare et singulier<sup>5</sup> en 1864 a été mangée. Il est ici symptomatique que les personnages aspirent à faire un bon repas, à ré-ingurgiter pour ainsi dire les pertes du jeu. Ils reconstruisent leurs réserves. Là où le divertissement parisien serait à même de détruire l'édifice social, de déclasser un héritier, d'empêcher un mariage, tout l'enjeu de la comédie s'avère de le réintégrer dans le jeu social. Les scènes de jeux de cartes sont à cet égard révélatrices : chacun au cœur du jeu est resté fondamentalement ce qu'il est, comme le montrent les boutons laissés par l'avare dans la cagnotte à la place de pièces. Ces notables de province, très distinctifs de ceux qui, de la monarchie de Juillet à la III<sup>e</sup> République font à la fois le gros des spectateurs de vaudevilles et des personnages de vaudevilles, ont bien l'intention de récupérer la cagnotte en la mangeant, de ne rien perdre, d'entremêler le jeu de cartes (de société) et le jeu social, comme en témoigne la scène 5 de l'Acte I, scène de demande en mariage où les chiffres s'entremêlent : le bourgeois Champbourcy compte la cagnotte, s'agace d'y découvrir des boutons, tandis que le jeune notaire Félix tente de demander en mariage sa fille Blanche<sup>6</sup>.

Mais à Paris, ils risquent plus gros : la première des péripéties a trait elle aussi à des chiffres, qui ne sont pas lus. Les protagonistes commandent et mangent des plats très chers car ils n'ont pas vu le dernier chiffre du nombre du prix, habilement dissimulé sur la carte par un serveur. Le jeu parisien n'est pas le même que le jeu de

---

<sup>1</sup> Voir *ibid.*, Acte I, scène 8, p. 39-41.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>3</sup> *Ibid.*, Acte I, scène 7, p. 37.

<sup>4</sup> *Ibid.*, Acte V, scène 7, p. 125.

<sup>5</sup> Jules Janin dans *Le Journal des débats* du 21 mars 1864 explique le mot « cagnotte » considéré comme un néologisme et une incongruité non connue de tous.

<sup>6</sup> Voir *La Cagnotte, op. cit.*, p. 32-33.

la Ferté sous Jouarre : les très petites sommes engagées ne permettaient pas aux protagonistes, dans leur ville d'origine, d'écarts ou de risques notables. À Paris, le jeu est outrancier, comme décuplé par la ville, répondant en cela aux stéréotypes auxquels s'attendaient les braves provinciaux. En quelque sorte, ils n'en attendaient pas moins, et il y a dans *La Cagnotte* un plaisir à être joué, une bouffonnerie grandissante et communicative qui a souvent été comparée à celle du *Chapeau de paille d'Italie* : les émois des rencontres inopinées, les tracas d'une arrestation, les échauffourées au restaurant ou dans la rue feront de bien plus vivaces souvenirs qu'une dinde truffée. Cette dernière avait été écartée parce que l'un des personnages ne digère pas les truffes, mais par contre tous incorporent fort bien le séjour à Paris, ses aventures et ses extravagances.

La dinde c'est peut-être aussi la joueuse, comme le joueur provincial est le dindon de la farce jouée par de madrés garçons de café et des voleurs de rue ; la femme de province « dans un état de constante infériorité<sup>1</sup> » est une femme qui joue aux cartes, par désœuvrement, parce qu'elle ne participe pas au jeu social et mondain parisien : la première illustration du volume *La province* de la série *Les Français peints par eux-mêmes* montre deux couples de provinciaux maussades jouant aux cartes et débute en ces termes, après avoir vanté la dissemblance, la disparité et la multiplicité des femmes parisiennes : « en province il n'y a qu'une femme, et cette pauvre femme est la femme de province<sup>2</sup> », ajoutant qu'en voyage à Paris elle ne saurait s'y accommoder car « elle ne sait pas ! Ce mot l'explique<sup>3</sup> ». Si les protagonistes de *La Cagnotte* sont joués à Paris, c'est parce qu'ils se révèlent incapables de s'adapter, mais cela ne les prive pas pour autant de jeu et le théâtre comique leur restitue ce que l'univers romanesque plus sombre d'un Balzac ou d'un Flaubert leur ôte systématiquement. Ainsi Léonida Champbourcy, revient à la Ferté comme une Emma Bovary vieillie qui serait allée avec opiniâtreté au bout de ses fantasmes<sup>4</sup>, ayant accompli le voyage à Paris dont rêve la romanesque provinciale et qui ne l'a peut-être pas autant déçue qu'il y paraît.

En effet, les provinciaux en ont, à Paris, pour leur cagnotte... La ville se déploie obligeamment telle que l'imaginaire du péril urbain alors plus encouragé que révélé par les « romans des bas-fonds » étudiés par Dominique Kalifa l'a décrite ; les tranquilles et lents provinciaux aux habitudes immuables sont précipités à la dérive dans des lieux intermédiaires : salon d'un marieur professionnel, bureau de police qui les fait mettre au « dépôt »... dont ils s'échappent, bâtiment en construction où ils passent la nuit entre pluie et gravats. Paris apparaît en pleine restructuration haussmannienne comme un décor en construction, inachevé et lui-même décentré, un

---

<sup>1</sup> *Les Français peints par eux-mêmes*, encyclopédie morale du XIX<sup>e</sup> siècle, tome 1 Province, Paris, L. Curmer éditeur, p. 1.

<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>4</sup> À propos d'Emma Colombot, jeune fille mal mariée de la pièce *Célimare le bien aimé*, et de Léonida Champbourcy, demeurée vieille fille en dépit de ses aspirations au bonheur amoureux dans *La Cagnotte*, et pour ce faire instigatrice du voyage à Paris, Jacqueline Autrusseau parle de « vaincue grotesque » et ajoute que Labiche « lui inflige l'ennui des soirées de province sans lui accorder le charme d'Emma Bovary. Vieille, laide et hargneuse, Léonida Champbourcy, qui ose rêver d'amour, crée à ses dépens le comique de *La Cagnotte* », Jacqueline Autrusseau, *Labiche et son théâtre*, Paris, L'Arche, 1971, p. 108. Nous tenons à nuancer cette assertion : la vieille fille entraîne tout son entourage à Paris, séduit le commissaire de police, fait montre d'une audace que les commentaires fielleux de son frère ne parviennent pas totalement à émousser.

décor de théâtre. La capitale semble à la fois sous constante surveillance policière (avec quelle célérité se présente le sergent de ville et avec quel sérieux le commissaire de police interroge les malheureux provinciaux) et hors de contrôle, soumise aux aléas du hasard et d'un malentendu qui fait prendre les touristes pour des criminels et le notable obtus qui mène le groupe pour une sorte de M. Prudhomme chef des brigands. Si, à en croire les contemporains<sup>1</sup>, la véritable surprise de la pièce du point de vue de la censure, n'est pas qu'elle représente des joueurs, mais un commissaire de police et des sergents de ville, il convient de rappeler que le commissaire est lui-même à cette époque « homme de l'entre-deux<sup>2</sup> », dont la fonction et les statuts sont sur le point de prendre de l'ampleur sous le Second Empire. Entremetteur pour mariages difficiles, commissaire qui a « l'identité incertaine d'un homme charnière<sup>3</sup> », provinciaux en transit et rapidement en perdition, les protagonistes soumis à la fluidité de la rue et à la versatilité du temps urbain sont alors pris dans des jeux de rôles, provinciaux comme Parisiens, car la naïveté des uns révèle le désir des autres de jouer aussi.

### **Jeu de dupes**

De fait, le jeu a une force subversive qui les dépasse dès qu'ils sont hors de chez eux et ne peuvent plus le cadrer. C'est la ville qui se joue d'eux. L'aventure les met littéralement à leur tour hors jeu ou plutôt au cœur d'un autre jeu qu'ils ne maîtrisent pas, comme s'ils étaient sortis du jeu de société provincial pour entrer brutalement dans le jeu social parisien. « Comédie-cortège » dotée de huit personnages principaux tous enchaînés à une série de péripéties invraisemblables, la pièce en faisant se disjoindre le jeu de société et le jeu social amène une intrusion folle des possibles. Ils composent ce qu'on appelait alors une « société » et ils jouent à un jeu « de société », mais s'il y a déplacement tout se dérègle. Et il est remarquable que celui qui a raté le déplacement en groupe (le jeune homme qui a manqué le train pour Paris) soit celui qui rétablisse l'ordre. La pièce a tout d'une course-poursuite, égrenée à un rythme délirant, propre au cauchemar : le jeu fait entrer la fébrilité et l'urgence dans une vie par ailleurs très lente et réglée de gens qui se connaissent depuis vingt ans et jouent à la « bouillotte » (en fait le brelan, appelé ainsi depuis le Directoire, mais n'y verrait-on pas encore un jeu avec cet accessoire bien connu des gens épris de confort ?). Et dans le déferlement du langage, ils se condamnent eux-mêmes par l'inadéquation de leurs prises de parole<sup>4</sup>, notamment face à la police. Il y a un décalage entre leur discours et ce qu'attend, exige d'eux la conversation parisienne et ses conventions. En quelque sorte, leur discours est resté à la Ferté sous Jouarre tandis que le jeu les a projetés dans un autre cadre. Or ils restent captifs de ce qu'ils connaissent (mal) ; ainsi la plupart des effets comiques sont dus à une mauvaise interprétation des événements : la corde avec laquelle ils comptaient s'enfuir de prison a une cloche au bout, qui attire l'attention sur eux ; l'ensemble devient

---

<sup>1</sup> Dans *Le Siècle*, le 29 février 1864, E. D. de Biéville voit une « tolérance » bienvenue à ce que l'Empire ait autorisé la représentation de la police parisienne.

<sup>2</sup> Voir Dominique Kalifa et Pierre Karila-Cohen, « L'homme de l'entre-deux. L'identité brouillée du commissaire de police au XIX<sup>e</sup> siècle », in *Le commissaire de police au XIX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2008, p. 7-23.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>4</sup> Voir notamment Acte III, scène 3, p. 70-71 les prises de parole grandiloquentes de Champbourcy en inadéquation aux questions précises du commissaire et l'outrancier « il y a dans la vie des hommes, comme dans la vie des peuples, des moments de crise... », dont la cagnotte, absurde objet révolutionnaire, est le déclencheur chez ce M. Prudhomme, personnage dont on se souvient que sa première apparition sous la plume d'Henry Monnier, en 1830, se trouve dans les *Scènes de province*.

burlesque : lorsqu'ils sont accusés de vol, incarcérés et fouillés, on leur retire montres et éventails, mais pas une pioche. Le jeu implique un dysfonctionnement des mesures et des valeurs : alors qu'ils sont encore dans le symbolique, ils sont rattrapés par la réalité âpre de Paris. Tout se dérègle, ils chantent un air d'opéra pour couvrir le bruit de la pioche, abattent un mur et se retrouvent dans une caserne. Tout va de mal en pis au point que les joueurs de brelan deviennent eux-mêmes des marchandises que l'entremetteur Cocarel entend écouler moyennant rémunération, la dot donnée par le frère de la vieille fille pour s'en débarrasser installant une sorte de marché aux esclaves moderne :

CHAMPBOURCY, *qui est remonté, revient en scène*. Tenez, Cocarel... si vous pouvez me la caser... je suis disposé à faire un sacrifice. J'ajoute vingt mille francs à la dot.

LEONIDA, *avec sentiment*. Ah ! mon frère, ceci rachète bien des choses !

CHAMPBOURCY. Si on te case.

COCAREL. Cent vingt mille francs ! mais j'ai marié une négresse de cinquante-six mille francs !... Soyez tranquille ! !...

Investissement à perte, renversement des valeurs et des habitudes : les bourgeois prudents de la Ferté jouent à perte à Paris, proposent des sommes extravagantes pour une vieille fille dont un commissaire de police voudrait bien sans dot, sont emprisonnés pour des vols qu'ils n'ont pas commis dans une cavalcade de malentendus et de promesses virtuelles. C'est Carnaval à Paris et ils doivent leur évasion à une procession lors de laquelle ils échangent leurs places dans la voiture qui les ramène au commissariat avec des Pierrots. Les jeux de rôle dispersent les identités, proposent des possibilités inédites : se rencontrant fortuitement dans l'agence matrimoniale, le commissaire Béchut et la vieille fille Léonida pourraient se plaire à la fin de l'Acte IV s'ils jouaient à un autre jeu et entraient ensemble dans l'industrie du divertissement parisien. Le jeu pourrait bien alors réaliser un fantasme et peut-être une union subversive avec force différence d'âge. Ceci parce qu'ils se trouvent dans un espace de jeu : jeu de rôles dans lequel le rigoureux commissaire se rêve en galant homme du monde ; dans lequel la terne et acariâtre vieille fille provinciale se rêve en héroïne de roman, mystérieuse et envoûtante. L'annonce matrimoniale qui les a réunis a d'ailleurs été rédigée dans un style romanesque déjà passé de mode et largement raillé par le théâtre et le roman populaires. Ce ne sont pas tant les livres, comme dans *Madame Bovary*, qui sont vénéreux, que la lecture, posture oisive, hors du jeu social, impliquant torpeur et immobilisme combattus par l'esprit commerçant. La lecture, comme le jeu, font sortir de soi, proposent une immersion fictionnelle dans un ailleurs que condamne le mode d'appréhension du monde de ces notables : envisageant le mariage, un brave homme entend bien occuper sa femme et la voit déjà tenir son commerce. Le jeu n'est donc toléré qu'en tant que jeu de société, c'est-à-dire qui conforte la société, qui incorpore le jeu social, garant d'une forme de cohésion et de déplacement contrôlé, interne, circulaire, où l'argent perdu est en fait réinvesti en nourriture et réincorporé, où rien ne sort jamais du cercle. Si la cagnotte est mangée par ceux-là même qui l'ont composée, l'argent n'est pas perdu, il n'est pas dispersé, il prend la forme d'un investissement à moyen terme ou d'un (r)achat. De fait, ce théâtre comique dit la hantise de l'effritement, de la fragmentation, de l'éparpillement des fortunes et des identités<sup>2</sup>. Manger rassure. Jouer aussi – à condition que ce soit

---

<sup>1</sup> *Ibid.*, Acte IV, scène 7, p. 102.

<sup>2</sup> « Mais jamais plus l'idée ne leur viendra de dépenser des sommes superflues, leurs économies passeront à des investissements utiles, et le jeu de la bouillotte, n'ayant même plus l'attrait du gain, ne

dans le cercle familial et non dans quelque cercle de jeu parisien fourbe et inquiétant. Le jeu de cartes alors, comme le repas, exalte « la famille triomphante<sup>1</sup> », la cohésion de la vie privée consacrée par l'Europe du XIX<sup>e</sup> siècle en modèle social rétif aux solitaires et aux célibataires. C'est finalement une idée de jeune fille blonde qui sauve le corps de la société et ramène les égarés, y compris Sylvain le faux étudiant à Maisons-Alfort.

Car c'est bien de cela dont il s'agit et il faut à cet égard relire l'Acte I, le seul qui montre une partie de cartes : celle-ci n'est qu'un prétexte au jeu social. Le jeu et sa capacité de dispersion et de dévoration se trouvent désamorçés par leurs propres armes : dispersé, fragmenté par la conversation, les affaires personnelles, il n'est pas dangereux. Il n'est pas une aventure, il confirme l'existant : obsession de l'un pour l'agriculture, occasion pour les jeune gens de se parler, tribune pour le poseur volontiers rhéteur et pressé de se faire valoir. Et l'avare de province s'en tire en mettant des boutons dans la cagnotte...

Le jeu de société et le jeu social se superposent, s'entremêlent, ils ne se nuisent pas, aussi loufoques qu'ils puissent paraître ils ne sont ni hostiles ni dangereux car ils confirment l'identité entre le moi social (le fermier parle de navets et de viande pendant le jeu de cartes) et le moi ludique. Le jeu de cartes conforte un ordre, il est rigoureusement symétrique de la vie sociale de La Ferté sous Jouarre comme le montre l'entrelacs des répliques : chacun vaque à ses occupations et préoccupations en même temps qu'il joue, en cela fort proche de ce qui se joue dans les sociétés archaïques : « La vie sociale se manifeste sous des formes suprabiologiques qui lui confèrent une dignité supérieure figurée par les jeux. Dans ces jeux, la communauté exprime son interprétation de la vie et du monde<sup>2</sup>. » Mais la petite société provinciale dépeinte dans *La Cagnotte* se cantonne à un degré minimal de l'interprétation et c'est ce qui fait rire, car les personnages sont incapables d'adapter leur jeu à un nouveau lieu. Ainsi l'apparent caractère très décousu de ces protagonistes et de leur discours participe paradoxalement d'un tissage social, d'un maillage cohérent qui fait que tout cela tient ensemble et que rien ne se perd. L'argent, surtout, n'est guère fluide et ne se déplace pas : le compère a offert de fausses émeraudes à sa commère, les fermiers préfèrent manger que de donner une fête et regarder, toucher plutôt que dépenser... Ils auront ainsi dépensé une énergie folle et toute la cagnotte à Paris : revenus chez eux, ils s'économisent, inquiets mais aussi secrètement tentés de tout ce que le jeu aurait pu leur faire perdre : poids (l'un des petits bourgeois a acheté, à Paris, une ceinture censée masquer son embonpoint), vertu, réputation, argent... Mais l'aurait-il pu vraiment ? Le vaudeville inscrit tous les égarements au conditionnel, il n'offre qu'une variation musicale sur des possibles farfelus sur fond de Carnaval.

### **Jeu et jouet**

Faut-il rappeler avec Melanie Klein, que le jeu permet de maintenir un équilibre entre le monde intérieur et le monde extérieur ? Projetés hors de leur

---

fera plus que scander par son inlassable répétition le rythme des jours et des saisons », écrit Jacqueline Autruseau, *op. cit.*, p. 112-113.

<sup>1</sup> L'expression est de Michelle Perrot, *Histoire de la vie privée*, tome 4 (*De la Révolution à la Grande Guerre*), Paris, Seuil, « Points Histoire », 1999.

<sup>2</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, « Tel », 1951, p. 84.



environnement habituel, à Paris, les personnages se trouvent en situation de déséquilibre entre les deux pôles : tout se passe comme si leur monde intérieur prenait le pouvoir, dans une sorte de cauchemar échevelé où tous les désirs et fantasmes se réalisent. Ils ne jouent plus, ils sont joués – mais cette manipulation n'est pas malversation tant elle les autorise à vivre leurs désirs secrets.

Comme l'écrit Jacques Henriot « Tout jeu est organisé ou susceptible de s'organiser dans l'espace<sup>1</sup> », comme en témoignent d'ailleurs les jeux de société présentant un plateau de miniaturisation du monde, ou bien la configuration de jeux de cartes qui place les joueurs face à face et leur impose des postures empêchant de voir celles d'autrui, structuration intrinsèque qui fait dire à Roger Caillois que « la stabilité des jeux est remarquable. Les empires, les institutions disparaissent, les jeux demeurent, avec les mêmes règles, parfois avec les mêmes accessoires<sup>2</sup> » (en témoigne qu'on peut encore jouer aujourd'hui au jeu du brelan comme les personnages de la pièce). L'espace de jeu scénique exhibe également un espace codé, toutefois au théâtre il faut se souvenir que l'espace est fait en première (ou dernière) instance du corps de l'acteur, l'espace ludique est donc la structuration déterminante : ainsi dans *La Cagnotte* les corps s'échappent, se dispersent (et il n'est à cet égard par indifférent que le seul achat effectué en cachette par le bourgeois soit une ceinture qui lui comprime le buste afin de gommer son embonpoint) : ils courent dans la rue, s'échappent d'un fiacre, finissent par dormir sur le chantier d'un immeuble haussmannien. Voilà l'espace du corps happé par l'espace urbain réactivant les hantises de Babylone, de ville tentaculaire, non seulement ville de perte, comme l'installe le cliché sur les capitales européennes des vices et des plaisirs (on peut en effet en dire de même de Londres, et aux *Mystères de Paris* d'Eugène Sue font écho des *Mystères de Londres*), mais également ville de perte, ville où l'on perd sa montre, ses esprits, ses amis, ses habitudes, ses repères... Ville de liquidation (financière, sentimentale) et d'effondrement : le Paris traversé à grande vitesse par les provinciaux de la comédie-cortège est dévasté par les travaux haussmanniens et les personnages passent par des murs éventrés, dorment dans un chantier. Le délire du jeu amène une déstructuration spatiale dans lequel les règles deviennent absurdes : ainsi lorsque le jeune Sylvain se présente à l'agence matrimoniale où il doit retrouver son père, il est pris pour un figurant et reçoit son maigre salaire. « C'est la règle. », lui dit-on mais il ne la comprend pas puisque lui ont échappé les règles du jeu. Les provinciaux en perte, « petit groupe menacé de décomposition dans la capitale qui se bâtit<sup>3</sup> », courent dans tous les sens, courent des risques (relatifs), courent au mariage... mais il s'agit d'un vaudeville et ce dérèglement est plus jouissif qu'inquiétant.

Au cadrage de l'espace de jeu s'associent dans tout jeu des règles qui en agencent les mouvements à l'intérieur de ce cadre : or ici les règles sont variables ou incompréhensibles, car les personnages n'ont pas conscience qu'ils changent d'espace de jeu. On ne s'exprime pas de la même manière dans un restaurant, dans un commissariat, dans une agence matrimoniale : or les notables ont toujours le même langage figé, selon la mécanique plaquée sur du vivant analysée par Bergson ; ils ne jouent plus aux cartes, ils sont devenus le jouet d'une activité fébrile parisienne qu'ils

---

<sup>1</sup> Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, PUF, 1976 (1969), p. 19. L'auteur ajoute : Mais cette structuration spatiale se double d'une structuration temporelle. »

<sup>2</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, « folio essais », 1967 (1958), p. 161.

<sup>3</sup> Jacqueline Autrusseau, *op. cit.*, p. 112.

ne saisissent pas. Une autre limitation, trace du jeu de société, est le cadrage du temps : la « partie » devrait se dérouler en une seule journée, les protagonistes reprenant le train du soir pour La Ferté sous Jouarre. Mais là encore ils manquent l'échéance et ne maîtrisent plus rien. Si nombre de péripéties de la pièce sont liées, on l'a vu, à la nourriture, au désir de manger quelque chose d'exceptionnel (melon, tournedos), de manger gratuitement (des brioches), d'avoir faim ou de détruire de la nourriture (les œufs), l'ensemble participe d'un dysfonctionnement des repères et des valeurs (la note exagérée de 137 francs, soit 522 euros<sup>1</sup>, le verre d'eau sucrée qui coûte 8 sous.) Les restaurants (*Un garçon de chez Véry*), les ustensiles de cuisine (*Voyage autour de ma marmite*) et plus généralement l'activité sociale que constitue le repas sont structurants chez Labiche<sup>2</sup>, et *La Cagnotte* n'y déroge pas puisque tout un acte se passe dans un restaurant, mais avec d'emblée une forme de déviance puisque l'action a lieu en tout début de Carême. Choissant d'entrer dans un grand restaurant en temps d'abstinence, les protagonistes jouent d'emblée à contretemps et c'est précisément au moment du repas que la situation commence à dévier : si l'on convient avec François Cavaignac que « le repas pris en commun est le niveau le plus élémentaire de la sociabilité, créatrice de cohésion sociale<sup>3</sup> », alors les personnages présentés ici démontrent qu'hors de leur société ils ne savent pas s'intégrer à un autre environnement mais restent un groupe insécable. Jean Jourdheuil, qui travailla à la dramaturgie de la mise en scène de la pièce que donna Jean-Pierre Vincent à Strasbourg en 1971 estime que « là où nous croyions découvrir un comique de situations, nous ne trouvons, tout bien considéré, qu'un comique de caractère<sup>4</sup>. »

Dans leur petite ville, ils pratiquent deux activités analogues – le jeu de cartes et le jeu social – dont ils maîtrisent les règles : actions successives, dans un ordre déterminé, ponctuées d'interventions invariées et connues de tous. Ils ont ainsi invalidé et aboli la notion d'« asymétrie » que Lévi-Strauss assigne au jeu<sup>5</sup> quand il estime que c'est là l'issue de tout jeu, installant une différence entre gagnant et perdant. Ils ont lissé cela en rendant les gains collectifs. Mais force est de remarquer que déjà un élément perturbateur s'est immiscé dans ce lissage des affects : l'un des joueurs glisse des boutons de pantalon au lieu de pièces de monnaie dans la cagnotte ; cette légère variante va devenir la norme, érigeant l'égoïsme et le désir individuel en vecteur d'une force folle qui fait dysfonctionner l'ensemble des activités prévues. La raison en est la pratique du double-jeu : la vieille fille prétend aller à Paris pour faire plaisir à la future mariée mais en fait prévoit un rendez-vous secret ; le pharmacien veut faire l'acquisition d'une ceinture censée le valoriser et dissimuler ses rondeurs ; bref c'est le mensonge, la tricherie, le double jeu qui font vaciller le jeu révélant un

---

<sup>1</sup> Selon le calcul de François Cavaignac, *op. cit.*, p. 80.

<sup>2</sup> « Pour faire une pièce, il faut avoir un bon estomac. La gaité est dans l'estomac », cité in *La Cagnotte, Cahier de documentation, documents d'après Labiche*, Strasbourg, publications du TNS, n°42, 1971, s.p.

<sup>3</sup> François Cavaignac, *op. cit.*, p. 81.

<sup>4</sup> *La Cagnotte, Cahier de documentation, op. cit.*, s.p.

<sup>5</sup> « Le jeu apparaît donc comme *disjonctif* : il aboutit à la création d'un écart différentiel entre des joueurs individuels ou des camps, que rien ne désignait au départ comme inégaux. Pourtant, à la fin de la partie, ils se distingueront en gagnants et perdants. De façon symétrique et inverse, le rituel est *conjonctif*, car il institue une union (on peut dire ici une communion), ou, en tout cas, une relation organique, entre deux groupes [...]. Dans le cas du jeu, la symétrie est donc pré-ordonnée [...]. L'asymétrie, elle est engendrée ; elle découle inévitablement de la contingence des événements, que ceux-ci relèvent de l'intention, du hasard, ou du talent. » Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 46-47.

désir d'asymétrie et de désordre dans la tranquille et monotone « bouillotte ». Ce sont somme toute des personnages qui veulent devenir des acteurs. Ils veulent jouer, s'amuser, être quelqu'un d'autre : le gros notable voudrait être un homme plus jeune, plus mince, la vieille fille aigrie une femme belle et raffinée ayant ruiné sa jeunesse par son dévouement, le fils de fermier veut être photographe, le fermier lui-même qui connaît bien Paris au motif qu'il est allé à Poissy il y a quarante ans de cela, voudrait passer pour un Parisien averti, qui ne peut s'en laisser conter. Bref chacun veut être quelqu'un d'autre – sauf ceux jugés ternes et « blonds », les futurs mariés, Félix et Blanche, dont viendra le salut, belle revanche de la jeunesse moliéresque, confinée à la platitude monochrome dont le bon sens pourtant vient ici à bout des désordres urbains et psychiques. Peut-être est-ce aussi tout simplement parce qu'ils n'ont pas de rêves, ne projettent rien, par manque d'imagination ? On peut rappeler un peu cruellement que le jeune homme qui a raté le train parce qu'il ne s'est pas réveillé – ce qui lui vaut de ne pas participer à l'aventure et de pouvoir *in fine* en sauver ses amis - avait dit à sa fiancée la veille qu'il serait à l'heure à la gare parce que l'amour le réveillerait... Il ne sait pas jouer. Les autres se projettent tellement bien qu'ils oublient toute distance entre le rôle et le moi ; Paris est pour eux une scène de théâtre, un lieu où ils s'oublient et se rêvent temporairement autres. « On ne joue jamais qu'avec de l'absence<sup>1</sup> », rappelle Jacques Henriot à propos des jeux d'enfants en l'absence de leur mère et on peut étendre son approche du jeu comme « espacement des choses dans le temps, redistribution du réel par la pensée<sup>2</sup> » au jeu de cache-cache parisien auquel sont livrés, non sans émotion, *pris au jeu*, les protagonistes de *La Cagnotte*, jeu de pistes avec la police qui cesse quand apparaît le jeune homme venu chercher sa montre – et rétablir le sens du temps, de la mesure et de l'espace<sup>3</sup>.

Comme le rappelle Daniel Sibony, « Ce qui bloque le jeu identitaire, c'est ce qui bloque en général l'envie de jouer : c'est la crispation narcissique<sup>4</sup> ». Le vaudeville impose – très temporairement, dans un Paris de Carnaval - la situation inverse : les protagonistes joueurs de *La Cagnotte* ne sont pas assez crispés, ils veulent tellement être quelqu'un d'autre que l'envie de jouer dégénère en faille généralisée. On sera sensible, dans cette pièce, à toutes les péripéties parisiennes liées à une percée ou à une trouée : creuser un trou dans un mur de prison à coup de pioche, ouvrir des portes à tout va, entrer dans un chantier par une béance d'une construction inachevée... Ils ont un « manque-à-être » mais aussi un « excédent<sup>5</sup> » et c'est ce dont Paris les débarrasse : dans cette pièce on « purge » les personnages et non bébé. Il y a un corps encombrant, qui entrave le jeu, le dérègle, à l'instar de l'embonpoint du notable qui l'empêche d'être quelqu'un d'autre : Paris balaie, nettoie (il pleut le lendemain matin), « rince » dans tous les sens du terme les personnages de leurs fantasmes et de leurs rêves, mettant « les petits-bourgeois à leur place exacte qui n'est pas le centre du monde. Les rentiers sont à la traîne de l'Histoire et des grands de ce monde<sup>6</sup> », leurs idées comme leurs jeux composant des incursions dans des possibles

---

<sup>1</sup> Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer, la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p. 259.

<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> Jacques Henriot rappelle et commente ce mot de Freud : « Le contraire du jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité. », *ibid.*, p. 207.

<sup>4</sup> Daniel Sibony, *Le jeu et la passe. Identité et théâtre*, Paris, éditions du Seuil, 1997, p. 52

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>6</sup> *La Cagnotte, Cahier de documentation, op. cit.*, s.p.

qu'ils ne mènent pas à aboutissement, certes, mais dont ils jouissent de façon échevelée un jour et une nuit à Paris.