

Franco Pratesi ET SI LE BRIDGE ÉTAIT NÉ A PARIS ?

On le sait, le bridge dérive du whist. L'époque de sa naissance remonte désormais à un siècle et nous n'en avons pas de témoignage direct. Or, à l'époque, le whist était, déjà depuis longtemps, universellement connu : voilà qui nous place, pour une recherche documentaire, dans une situation tout autre que pour un jeu complètement nouveau.

L'attention doit notamment embrasser une diffusion à grande échelle, même au début, plutôt que de se préoccuper à tout prix des quatre « premiers » joueurs à avoir mis en pratique les nouvelles règles. Il est alors possible que le « nouveau » jeu nommé bridge ne soit pas si nouveau : si l'on reconstituait en détail l'évolution qui conduit du whist au bridge, la distinction entre les deux ne se situerait peut-être pas là où on la place habituellement.

Pour avoir une vision d'ensemble de la genèse du bridge, il faut considérer que le processus s'est développé sur la base de variantes successives – bridge-whist (1), bridge aux enchères, bridge-contrat – qui, tout en exploitant au mieux les possibilités offertes par la formulation du jeu, prendront à la fin le seul nom de bridge. La succession de variantes où l'on a d'abord un atout déterminé par la retourne de la dernière carte, puis où c'est le donneur qui fixe l'atout, et enfin où une compétition ouverte permet de déterminer l'atout, se vérifie dans au moins une dizaine de jeux, et ce développement semble généralement se produire de façon irréversible dans l'ordre indiqué. Pour se convaincre de cette tendance générale, il suffit de parcourir les index des ouvrages récents consacrés aux jeux de cartes : les *Official rules of card games* (2) donnent sept jeux dont le nom débute par « auction » (« aux enchères ») ; l'excellent recueil de David Parlett (3) en offre au moins dix ! On peut dire que le bridge a été le premier jeu à ouvrir la voie (4) et qu'en outre il est allé plus loin grâce à une marque propre au contrat, ce qui a entraîné de nombreuses modifications dans les enchères conventionnelles.

Mais il y a un autre problème qui touche à l'origine du jeu : alors que tous les jeux à enchères avaient déjà le même nom quand l'atout était encore déterminé à la retourne, le bridge s'appelait... mort et il était tenu pour une variante étrangère du whist. Toute la question de l'origine du bridge tourne autour de l'attitude adoptée vis à vis du *dummy whist* ou whist avec un mort. Comment considérait-on une telle variante étrangère en Angleterre où le whist était jeu national ? Comment le voyait-on dans les autres pays ? Si l'on se fie à certains manuels, il s'agissait d'une variante où l'on joue à trois, faute d'un quatrième : pour ne pas rester à attendre sans jouer, on trompait le temps en pratiquant cette forme à trois. C'est pourquoi – et cela n'est pas surprenant – presque tous les traités de whist ne font qu'une allusion à son existence, et encore en annexe !

Nous avons pourtant quelques témoignages de la grande diffusion de cette variante. Par exemple, R.F. Foster, qui fut peut-être le plus grand spécialiste des jeux

de cartes au tournant des XIX^e et XX^e siècles, insiste sur la sous-estimation du *dummy* dans les manuels de jeux (5), au point qu'on peut penser que cette forme du jeu n'était pas seulement un pis-aller, mais un jeu apprécié pour lui-même. Ainsi un tableau anglais de 1871, peint par John Everett Millais et conservé à la Tate Gallery de Londres, représente trois jeunes filles, cartes en mains, avec un quatrième jeu étalé sur la table (*Hearts are trumps*) ; elles ne paraissent pas attendre de quatrième joueur et semblent habituées à ce type de jeu (6).

En Angleterre, le *dummy* se caractérisait par le fait que le donneur « faisait » le mort et que les honneurs pouvaient compter de façon significative dans le résultat. Son équivalent français, le *mort*, était probablement encore plus répandu. Déjà en 1839, dans son *Traité du whiste*, Deschappelles dit explicitement que la variante à trois a autant de succès que la forme traditionnelle du whist à quatre : « Le mort, c'est-à-dire le whiste à trois, est une déviation admise partout et qui offre tant de charmes qu'elle est aussi répandue que le whiste lui-même. » (7).

Pourtant, le fait est que le passage du whist au bridge ne s'est pas fait par la transformation d'un jeu à quatre en jeu à trois : le jeu, en effet, doit être joué par trois joueurs en présence d'un quatrième ! Ce simple constat implique un véritable renversement des valeurs : il ne s'agit plus de trois joueurs qui acceptent en fin de compte une adaptation à trois d'un jeu normalement pratiqué à quatre, mais de quatre joueurs qui choisissent directement une variante à laquelle on joue à trois. Plus que les diverses modifications des règles et de la marque, c'est peut-être là l'aspect fondamental de l'introduction du nouveau jeu qui prendra le nom de bridge. Si l'on cherche alors à reconstituer la diffusion initiale de cette forme du jeu, en embrassant une échelle assez vaste, il faut certainement abandonner Londres et New York au profit de... Paris.

Ce n'est pas faire preuve d'une grande originalité que d'affirmer que Paris a joué un rôle de premier plan dans la diffusion des jeux de cartes. Déjà, au XVI^e siècle, l'Arétin comparait le jeu pratiqué à la cour de France à celui de toutes les autres foires italiennes et françaises réunies. Depuis des siècles, on oppose les jeux parisiens aux « petits jeux » de la Province. Or on a un témoignage exceptionnel sur les débuts du bridge parmi les joueurs parisiens. Dans *Le Figaro* du 26 novembre 1893, Adrien Marx raconte en première page du célèbre quotidien : « Comme le whist, dont il est un fort agréable dérivé, le bridge a eu l'Angleterre pour berceau. On ne le connaissait pas à Paris quand – un tantôt, chez Meilhac – Ludovic Halévy nous expliqua son fonctionnement et ses surprises. » (8).

On sait aussi que le mort fut à la mode à Paris pendant un temps ; issu du whist, dont il est une variante à trois joueurs, il acquit une telle popularité qu'il se substitua au whist normal. A mon avis, un point de distinction important eu égard à la date d'origine du nouveau jeu, qui s'appellera par la suite bridge, peut être le moment où,

à Paris, on a commencé à jouer régulièrement au mort à une table de quatre joueurs ; mais on ne peut aujourd'hui déterminer cette date avec exactitude.

A ma connaissance, le témoignage le plus complet sur cette forme typiquement parisienne se trouve en 1886 dans *Le whist à trois ou mort*, de Ch. Lahure (9). Le jeu y est décrit en détail et on y explique que plus personne ne joue désormais le whist traditionnel : dans tous les clubs et les cafés de la capitale, l'unique variante pratiquée est le mort, première forme à admettre la présence de quatre joueurs pour jouer... à trois. On notera aussi que cette popularité du mort dans tout Paris n'était pas une mode passagère mais qu'elle durait depuis plusieurs décennies. Il semble en particulier que l'on soit passé lentement du jeu normal à trois personnes à celui pratiqué avec quatre joueurs présents.

En 1839, Deschappelles n'évoque pas de quatrième joueur. Dans le *Manuel complet du jeu de whist* (10), qui accompagnait vraisemblablement un jeu de cartes, la présence possible d'un quatrième joueur est signalée ainsi dans la partie consacrée aux « Règles du mort ou whist à trois » : « Le mort se joue à trois, le quatrième jeu est abattu à découvert sur la table. », et l'article 10 précise : « Lorsque l'on admet un rentrant... ».

Mais dans le texte de Lahure déjà cité, celui-ci affirme qu'une table est complète avec trois ou quatre joueurs. Bien sûr, il ne s'y ajoute aucune subdivision en deux camps adverses comme cela sera le cas par la suite. Le mort n'est pas encore identifié avec un quatrième joueur, lequel reste ici en dehors du décompte des points faits en son absence. Mais de telles différences ne sont pas suffisantes pour isoler une variante de la famille à laquelle elle appartient. S'il en était ainsi, on ne pourrait pas parler de variantes de l'ombre ou du tressette, mais on devrait les considérer comme des jeux à part entière.

Outre le mort, il y a d'autres particularités qui rapprochent cette forme du futur bridge. Comme dans le whist pratiqué aux Etats-Unis, les honneurs ne comptent pas. D'autre part, le chelem a sa propre valeur : 20 points, que l'on marque à part des 5 points nécessaires pour gagner la partie et que l'on obtient par des levées faites au-delà de la sixième (en réalité, pour le décompte final, on doit ajouter au nombre des levées faites en plus de la sixième un nombre compris entre 5 et 7, qui dépend de la marque des adversaires ; à son tour, celle-ci est déduite de la somme précédente pour former le total).

Dès que le bridge a commencé à être diffusé à grande échelle, grâce, notamment, aux Américains, sa possible « naissance » parisienne a été oubliée par les historiens. Un certain chauvinisme n'est peut-être pas absent. Quand on lit, par exemple, l'opinion de Cavendish, le grand expert anglais de la fin du XIXe siècle, on comprend comment les modifications des règles et des termes du whist ont pu être considérées comme un bien national par les Anglais (11). Il était plus facile d'imaginer pour le bridge une origine exotique, que celle-ci soit située dans les pays slaves, près de l'Inde ou dans la légendaire Constantinople. Il aurait été difficile d'accepter que le jeu national des Anglais ait gagné l'Angleterre après avoir été adopté puis transformé en plusieurs décennies à Paris, c'est-à-dire dans la capitale la plus proche, du moins géographiquement. C'est la raison

pour laquelle, à cause d'une erreur de baptême, on n'a pas encore reconnu ce jeu parisien comme la première forme du bridge. Première, parce qu'on continuait d'y fixer l'atout à la retourne, mais déjà forme du bridge, puisqu'on y jouait avec un mort à quatre joueurs ; c'est que l'intérêt du nouveau jeu était désormais compris et apprécié.

notes

1. Ce terme désormais habituel est utilisé ici, bien que son introduction soit probablement récente.

2. *Official rules of card games*, New York, 1983 (réimpression d'une édition de 1964). Dans l'index, les noms de jeux précédés de *Auction* («aux enchères») sont : Bridge*, Euchre*, Fifty-five, Hearts*, Pinochle*, Pitch*, Sheepshead. Les cinq jeux porteurs d'un astérisque figuraient déjà dans l'index de la 20e édition, Cincinnati, 1915-1916.

3. D. Parlett, *The Penguin book of card games*, Londres, 1979. Tous les jeux cités en note 1 se retrouvent dans l'index, plus Cribbage, Piquet, Sixty-Six et Solo. Seul le Sheepshead n'y figure pas.

4. Non pas pour l'introduction des enchères en général. Th. Depaulis a exposé en détail la question de l'ombre et d'autres jeux. Voir « Ombre et lumière. Un peu de lumière sur l'ombre (III) », *The Playing-Card*, vol. XVI, n° 2, 1987, p. 51-52.

5. Voir par exemple R.F. Foster, *Foster's Complete Hoyle, revised and enlarged to February 1916*, New York, 1916, p. XXI-XXII : « We are inclined to agree with Clay that the French game of Mort is "charming and highly scientific". He says English dummy is a "very slow game". (...) It is certainly true that writers on whist pay little or no attention to dummy... ».

6. O. Jacoby et A. Morehead, *The fireside book of games*, New York, 1957, qui présentent une reproduction du tableau (fig. 7) et qualifient le jeu de « earliest form of the game we now call Bridge ».

7. A.L.H. Deschappelles, *Traité du whiste. IIe partie. La législation*, Paris, 1839, p. 284. C'est Th. Depaulis qui a attiré mon attention sur l'importance de cet auteur aussi à propos du mort.

8. Adrien Marx raconte ensuite que « les vieux whisteurs, cristallisés dans leur habitude, ne voulurent point, d'abord, en entendre parler. Pour les plus têtus, toucher à leur mort accoutumée frisait à la profanation ! », mais ajoute que, désormais, « ces rétifs (...) brûlent ce qu'ils ont adoré et le bridge possèdent en eux ses plus chauds partisans ! ». Passant en revue les caractéristiques du nouveau jeu, il termine en disant « en dehors de ces stipulations la marche du bridge est identiquement celle du "mort" ordinaire. »

9. Ch. Lahure, *Le whist à trois ou mort*, Paris, 1886, 204 p. Citons ici quelques articles : « Art. 13. Une table de Whist à Trois ou Mort se compose de trois ou quatre joueurs. — Art. 20. Si quatre joueurs se sont présentés pour former une table, ils tirent chacun une carte du même paquet. Celui qui a la carte la plus élevée attend pour jouer que le premier ait fait son mort. — Art. 22. Lorsque le deuxième joueur a fini son mort, il se lève et celui qui a fait le mort le premier se rassied à la table comme adversaire du nouveau mort et ainsi de suite jusqu'à ce que le quatrième joueur ait fini son mort. »

10. Deuxième édition. Paris, 1844, p. 37-38 (1ère éd. en 1841, 3e en 1846, puis réimpr. en 1847 et 1852).

11. Cavendish (Henry Jones), *Card essays, Clay's decisions, and card-table talk*, Londres, 1879, p. 70 : « After the swabbers were dropped, our national card-game having been known as Trump, Ruff-and-Honours, Slam, Whisk, and Whist-and-Swabbers, finally became WHIST. (...) Whist, a game (so far as I know) of purely English invention, is now the King of Card-Games, and seems destined, for many a long year, to retain that distinction. »