**INTRODUCTION Je vais partir de la toile du peintre vénitien  Pietro Longhi *Il Ridotto* réalisée vers 1750: la scène se passe à Venise, au XVIIIe siècle, ville en déclin économique, mais pour les aristocrates et aventuriers européens, ville bénie du jeu, du théâtre et du carnaval. Le peintre nous montre l’intérieur d’un palais transformé en maison de jeu, ancêtre du casino, ouvert jour et nuit pendant les six mois du carnaval, du premier dimanche d'octobre à Noël,** **puis de l'épiphanie à mardi gras, accessible à tous et à toutes: on appelait ce lieu le Ridotto publicco de San Moisè.** **Vous voyez des personnages masqués et vous apercevez quelques personnages non masqués. Les masques (la bauta : tricorne noir, masque blanc que portaient les deux sexes; la moretta : masque ovale de velours noir réservé aux femmes) dissimulent les identités sociales et rendent possibles des rencontres amoureuses autrement improbables : ainsi le vénitien Casanova raconte que l’incognito garanti par les déguisements ouvrait les portes des lieux protégés comme les palais et les couvents. (DIAPO) Dans cet autre tableau sur le même sujet peint quelques années après, on peut voir plus distinctement les personnages non masqués : ce sont les nobles vénitiens, les patriciens qui avaient le droit de conserver leur habit officiel et d’être à visage découvert : ils dirigeaient les jeux de cartes qui étaient des jeux de hasard et d’argent.**

**J’ai choisi ces deux tableaux parce qu’ils présentent deux catégories de jeu dans la classification du sociologue Roger Caillois, dont nous ont parlé Muriel Damon et Laïla Comin-Allié: l’Alea, le jeu de cartes fondé sur le hasard et la Mimicry, le jeu du travestissement, le jeu du faire semblant. Caillois propose deux autres catégories : l’Agon (combat et stratégie) et l’Illinx(vertige). Dans mon intervention, je ferai référence à trois catégories, le hasard, la stratégie, le faire semblant.**

**J’ai aussi choisi ces tableaux parce qu’ils suggèrent et laissent imaginer un lien entre le jeu et le désir amoureux : intensité émotionnelle, plaisir, déception, hasard, imprévu, stratégies, par capillarité, par osmose, l’esprit du jeu peut imprégner les comportements amoureux.**

**Mon fil conducteur épousera ce lien entre le jeu (sous plusieurs formes) et le désir amoureux. : *jeux du désir***

**Ce lien peut être littéral : le jeu, comme le carnaval, offre un alibi à la rencontre amoureuse, il se propose comme vecteur, médiateur de la relation.**

**Ce lien peut être aussi de nature métaphorique : on donne le nom de jeu à ces comportements amoureux codifiés, où l’homme et la femme obéissent à certains rituels, comme l’amour courtois au Moyen Âge, la préciosité au XVIIe siècle, le libertinage au XVIIIe siècle. Ce sont, comme le dit Roger Caillois, des phénomènes culturels où souffle l’esprit du jeu. La littérature a-t-elle traduit une réalité existante, ou l’a-t-elle influencée, voire créée ? On ne sait, ce que l’on ne peut nier, c’est que ces phénomènes sont inséparables de représentations littéraires.**

**Le XVIIIe siècle dont je vais parler n’est pas entièrement dominé par la raison, mais est aussi passionné par les jeux de société et par le champ amoureux conçu comme un espace ludique.  Y a-t-il un lien entre les deux? Oui, un vent de liberté pousse les gens à contester les interdits sociaux et surtout religieux dans les deux domaines. L’Eglise qui a toléré le jeu d’échecs, marqueur social de la noblesse, a condamné les jeux d’argent fondés sur le hasard, car pouvant bouleverser l’ordre hiérarchique voulu par Dieu et donc facteur de désordre social.**

**Une frénésie de jeu s’est alors emparée de l’Europe entière. Tous les jeux sont représentés : jeux d’adresse, d’habileté stratégique comme les échecs et le billard, mais une passion particulière est vouée aux jeux de hasard et d’argent (jeux de cartes, la loterie institutionnalisée en 1701) car ils contiennent la promesse d’être « des égalisateurs sociaux ». (DIAPO ACADÉMIE DES JEUX). Sociologiquement, le jeu va favoriser deux éléments porteurs de mutations futures: la mixité sociale et sexuelle. Plusieurs classes sociales, nobles, bourgeois, population en rupture de banc, vagabonds, aventuriers (DIAPO) se côtoient dans de multiples lieux, cafés, salons, salles de jeux chez les particuliers, en plein air et  dans des lieux clandestins, tripots, cabarets. Comme l’écrit la princesse Palatine : «  *les gens de haute lignée jouaient avec toute sorte de racaille* ». L’arrivée en masse des femmes dans les salles de jeux constitue aussi un événement. (DIAPO LA PARTIE DE WHIST).**

**Parallèlement s’installe une liberté de mœurs, un désir de s’affranchir des prescriptions de l’Église : à côté de la voie intellectuelle philosophique, se déploie le libertinage amoureux qui proclame le plaisir immédiat, le désir, au détriment d’une conjugalité imposée et du sentiment durable auquel le libertinage ne croit pas : il s’inspire de la philosophie empiriste et sensualiste (David Hume, Condillac) qui fait de la sensation et de l’expérience un accès privilégié au plaisir.**

**Il y a un personnage qui est emblématique du lien entre le jeu au sens littéral du terme et le libertinage : c’est Casanova, prototype de l’aventurier flamboyant du XVIIIe siècle,  joueur et séducteur quasi-professionnel, adepte des jeux de hasard et d’argent mais aussi des travestissements, des changements d’identité : il a été à bonne école avec le Carnaval. J’ai envisagé une première partie où le jeu est vecteur du plaisir érotique et médiateur de l’aventure galante et libertine : je l’ai intitulé « *Sous le signe du hasard et du plaisir*». Je me suis appuyée sur les mémoires de Casanova, un texte autobiographique « *Histoire de ma vie ».* (cf.plan)**

**Nous allons ensuite nous intéresser au libertinage aristocratique qui prend la forme d’un jeu mondain dans les salons et les boudoirs. Ceux qui y participent entrent dans un jeu de rôle où l’homme fait semblant d’attaquer et la femme de résister : c’est une « *guerre en dentelles* », titre de ma deuxième partie. On y décèle à la fois la dimension de jeu guerrier, stratégique et de jeu théâtral. Mon support est un roman de Claude Crébillon fils « *Les égarements du cœur et de l’esprit*». Sous sa forme originelle, dans la première moitié du XVIIIe siècle, le jeu libertin est conforme aux valeurs philosophiques d’émancipation, de culte du plaisir, d’égalité hommes-femmes.**

**Mais dans la deuxième moitié du siècle, ce jeu qui se voulait aimable et joyeux se pervertit : il pervertit les valeurs philosophiques du XVIIIe siècle et se transforme en jeu pervers où le partenaire n’est plus un acteur à part entière mais devient un jouet. Le roman le plus célèbre qui décrit cette dérive est « *Les liaisons dangereuses*» de P.A. Choderlos de Laclos. Titre de la troisième partie : *Les ailes sanguines d’Eros,* anagramme forgée par Etiennne Klein et Jacques Perry-Salkow.**

**Le libertinage qui veut se jouer du sentiment se tient sur une ligne de crête entre mensonge, faux-semblant et vérité. Aussi une réponse a-t-elle été donnée à son ambiguïté. C’est celle de Marivaux dramaturge. À l’intérieur de ses comédies, à travers la technique du théâtre dans le théâtre, ses personnages procèdent à des déguisements, à des changements d’identité, mais ces jeux n’ont pas pour objectif le pur plaisir : les héros de Marivaux utilisent le masque, le mensonge théâtral pour accéder à la vérité du sentiment. D’où le titre de la dernière partie : *masquer pour démasquer*.**

**Vous constatez que le jeu dominant dans les quatre parties est le jeu du faire semblant qui oscille entre mensonge et vérité. D’où le titre : *les jeux du désir et de la vérité.***

1. **SOUS LE SIGNE DU HASARD ET DU PLAISIR**

« ***HISTOIRE DE MA VIE***», récit autobiographique de Giacomo CASANOVA

JEU DE HASARD JEU DU FAIRE SEMBLANT

1. **LA GUERRE EN DENTELLES**

« ***LES ÉGAREMENTS DU CŒUR ET DE L’ESPRIT***», roman de Claude CRÉBILLON fils

JEU DE STRATÉGIE JEU DU FAIRE SEMBLANT

1. **« LES AILES SANGUINES D’EROS »**

« ***LES LIAISONS DANGEREUSES***», roman de Pierre-Ambroise CHODERLOS DE

LACLOS

JEU DE STRATÉGIE JEU DU FAIRE SEMBLANT

1. **MASQUER POUR DÉMASQUER**

*«****LE JEU DE L’AMOUR ET DU HASARD****»,* comédie de MARIVAUX

JEU DU FAIRE SEMBLANT JEU DE STRATÉGIE

**I. SOUS LE SIGNE DU HASARD ET DU PLAISIR** (DIAPO )

Giacomo Casanova appartient à cette catégorie inclassable qu’on appelle au XVIIIe siècle des « aventuriers ». Voici la définition qu’en donne le dictionnaire de l’académie : « *individu généralement désargenté qui mène une vie de hasard ou d'intrigues pour faire fortune*». Le roman picaresque est le territoire littéraire des aventuriers et Casanova semble sorti tout droit d’un de ces ouvrages : le héros, d’extraction modeste mais souvent instruit, mobile géographiquement, rêve d’ascension sociale, joue de sa séduction et n’hésite pas à recourir aux jeux de cartes pour gagner de l’argent. Casanova, lui, est bien réel mais on peut lire son autobiographie de 3700 pages, écrite en français, comme un roman picaresque. Il l’écrit en Bohême, à la fin de sa vie de 1789 à 1797, date de sa mort. Enfant de la balle, né à Venise en 1725, délaissé par ses parents comédiens, confié à une grand-mère, C. bénéficie d’une excellente instruction. Il aurait pu faire une carrière ecclésiastique, mais un libertinage précoce lui interdit cette voie. A partir de là, il place sa vie sous le signe du hasard : il affectionne tous les jeux de cartes fondés sur le hasard et l’argent et considère la vie comme un jeu de hasard.

Qu’est-ce le hasard pour lui ? Le contraire d’un destin écrit à l’avance, inéluctable. Le hasard, c’est ce qui n’est pas prévisible et qui survient à l’improviste, la surprise, la rencontre, l’occasion, la bonne fortune qui, dans les jeux de hasard, désigne de façon arbitraire son favori. D’ailleurs, le mot vient de l’arabe, *al-zahr*, « dés » (le jeu de dés). Voici la devise favorite de Casanova que vous apercevez sous la gravure de son portrait: ***Sequere deum*(Suivre le dieu). (DIAPO)** On peut observer le « d » minuscule, forme de bravade contre le Dieu monothéiste dont il a failli être un serviteur. Le dieu ou plutôt la déesse qu’il cite fréquemment est La Fortune, divinité païenne, à l’honneur dans l’antiquité romaine, souvent représentée les yeux bandés (**DIAPO**). Récupérée par le Moyen Âge chrétien, la Fortune signifie à la fois l’argent et le Destin. Sa réapparition a été souhaitée par les hommes du Moyen âge car elle comblait une lacune dans l’austère conception chrétienne du monde : elle y introduisait en effet la contingence, le hasard et le jeu, dont se méfiait le christianisme. Casanova se targue de suivre les signes et indices qu’elle placerait sur sa route : il prend, comme il le dit, toute invitation banale pour la voie de Dieu, ainsi quand un négociant prononce le mot «  Corfou » (l’île grecque), il y voit un appel de la Fortune : « *Au mot Corfou, j’ai cru mon même dieu qui m’ordonnait d’y retourner*». Aussi le jeu de hasard, avec la part de chance qu’il véhicule fait-il figure d’agent du Destin, il en révèle la faveur ou la disgrâce. Pour Casanova, comme pour certains individus d’extraction modeste, la chance est une forme de justice transcendante qui répare l’injustice de la naissance, fonctionne comme un « égalisateur des conditions » et permet de croire qu’on est aimé des dieux. La chance serait, comme on le disait joliment dans les sociétés archaïques grecques « la part aristocratique du destin ». Dans l’article « jeu » de l’Encyclopédie (sous la direction de Diderot et d’Alembert), le philosophe Louis de Jaucourt cite cette phrase de Montesquieu : le jeu de hasard  *«  flatte notre vanité, par l'idée de la préférence que la fortune nous donne…* » (DIAPO) Et dans une pièce de théâtre de 1696 « Le Joueur », voici ce qu’écrit le dramaturge J.F. Regnard  à propos du jeu:

*« Là, sans distinction, on voit aller de pair*

*Le laquais d’un commis avec un duc et pair ;*

*Et quoi qu’un sort jaloux nous ait fait*

*d’injustices,*

*De sa naissance ainsi l’on venge les caprices. »*

Casanova croit-il à l’existence de cette déesse ? C’est un homme du XVIIIe siècle entre rationalité et superstition. L’historien Johan Huizinga, auteur de « Homo Ludens », voit dans la personnification de forces abstraites comme la Fortune, la Pauvreté, une fonction ludique de l’imagination : dans cet entre-deux entre croyance et non-croyance, se situe d’après Huizinga, l’esprit du jeu. Casanova croit et ne croit pas à la déesse Fortune : il joue.

QUELS SONT LES JEUX PRATIQUÉS PAR CASANOVA ? il délaisse les jeux de calcul comme les échecs où il reconnaît n’être pas un bon joueur et affirme sa prédilection pour les jeux de hasard et d’argent aux noms évocateurs, la bassette, le biribi, la comète. Mais son favori est « le pharaon »(**DIAPO**) : jeu de hasard originaire d’Italie avec banque, entre un banquier qui a un jeu de 52 cartes et des joueurs appelés « pontes » qui ont chacun un jeu de 13 cartes et peuvent miser sur une carte. La table est divisée en deux parties, à droite et à gauche du banquier. Le banquier dévoile deux cartes simultanément, une à droite, l’autre à gauche. La carte placée à droite fait gagner le banquier, celle à gauche le ponte, par exemple si le ponte a misé sur un roi et que la carte à droite est un roi, le banquier gagne la mise du ponte. Si le roi sort à gauche, le ponte gagne.

Or, la déesse Fortune qui devrait ménager l’imprévu favorise toujours le banquier ! Ainsi, à Venise, dans le « Ridotto » (salle de jeux) de San Moïsé (**DIAPO**), seuls les patriciens avaient le droit de tenir la banque. D’ailleurs, le premier protecteur de Casanova, le riche sénateur Matteo Bragadin, lui avait conseillé la bonne place dans le jeu » *Puisque tu aimes le jeu de hasard, je te conseille de ne jamais ponter. Taille, tu auras l’avantage.*»Il y a donc une façon d’apprivoiser la chance. Mais dans un ouvrage paru en 1708 « *Essay d'analyse sur les jeux de hasard »,* des esprits plus rationnels, des mathématiciens, avaient essayé de comprendre pourquoi le banquier avait l’avantage, s ‘appuyant sur le calcul des probabilités dont Pascal et le chevalier de Méré avaient posé les bases au XVIIe siècle. On retrouve d’ailleurs ce recours aux mathématiques appliquées aux jeux de hasard dans l’article de L’Encyclopédie « Jouer » écrit par Diderot. (**DIAPO**)

Bien que Casanova ait compris que la bonne place était celle du banquier, dans certaines circonstances, il n’a pas le choix, il est obligé de ponter.

Et quand la chance se dérobe, la tentation est grande de « corriger la fortune », c.à.d. de tricher, ou bien selon l’expression de Goldoni « *savoir plumer la caille sans la faire crier*». Dans un petit roman savoureux « *Mémoires d’un tricheur*», Sacha Guitry exprime ce qu’est la tentation du tricheur et rejoint Casanova : Tricher « *ce n’est pas seulement s’opposer à l’œuvre du hasard, c’est se substituer à lui* ». On désigne les tricheurs sous le terme de « fripons », « coquins », ou « Grecs ». Casanova se défend de faire partie de cette « clique ». Cependant, il appartient à leur monde. Il peut être leur dupe comme il peut s’associer à eux. Ces aventuriers, joueurs, honnêtes ou fripons, gagnent des sommes colossales comme ils connaissent des ruines spectaculaires. (DIAPO) Il y a une figure médiévale, celle de la Roue de la Fortune (DIAPO)  qui en représentant ce mouvement vertigineux d’ascension fulgurante éventuellement suivie de descente dans les bas-fonds est le symbole même de l’impermanence et de l’arbitraire. La Roue de la Fortune est l’arcane X du jeu de tarots né en Italie au XVe siècle qui deviendra par la suite le tarot de Marseille : il prit au XVIIIe siècle une orientation divinatoire. **Tarot** est une anagramme de rota, le nom latin de roue.

**LE HASARD…C’EST MOI. (**DIAPO**)**

C’est toute sa vie que Casanova conçoit comme un jeu de hasard dont il est soit l’instrument, soit le maître. Il peut s’abandonner passivement au hasard qui décide de ses pertes et gains au jeu : il en est alors le jouet, mais inversement il lui arrive d’en être l’instigateur, pas seulement en voulant corriger la fortune c.à.d. en trichant, mais en créant un jeu. Par exemple l’invention des modalités de la loterie royale, lors d’un de ses séjours parisiens. Je précise les circonstances, très romanesques : il arrive à Paris en novembre 1756 (il a 31 ans) après une spectaculaire évasion de la prison des Plombs (DIAPO) à Venise. Son arrestation a plusieurs motifs : libertinage sexuel, tricherie au jeu, magie. La prison est située au dernier étage du palais de Doges, sous les toits faits de plaques de plomb : glaciaire en hiver, fournaise en été. Là encore, il fait confiance au hasard pour déterminer la date de son évasion. Il écrit sa question et décide que la réponse de l’oracle se trouverait dans l’ouvrage de l’Arioste « Le Roland furieux » qui se trouvait dans sa cellule. Il dessine une pyramide inversée composée du nombre des lettres de sa question. Il fait des calculs savants et obtient 3 chiffres le1, le 7, le 9 : d’après son interprétation, c’est le premier vers de la strophe 7 du neuvième chant. Il ouvre le livre le cœur palpitant et la réponse est : « *Tra il fin d’Ottobre e il capo di Novembre, Entre fin octobre et début novembre ».* Comme le futur héros romanesque de Dumas, Casanova fait preuve d’une ingéniosité et d’une ténacité remarquables : à l’aide de la tige cassée d’un verrou qu’il façonne et qu ‘il appelle son « esponton », il réussit à passer dans une cellule voisine et à gagner les toits puis à se glisser par une lucarne dans le palais des Doges. Grâce à son riche vêtement, un concierge le découvre au petit matin, le prend pour un fêtard attardé enfermé par erreur et le délivre « *C’est une prison d’état d’où personne n’a jamais pu se sauver ; mais moi, avec l’aide de Dieu, j’ai pris la fuite au bout de quinze mois, et je suis allé à Paris*. ». Il retrouve à Paris le cardinal de Bernis, ministre de Louis XV, qu’il avait connu à Venise en tant qu’ambassadeur de France et avec qui il avait partagé la même maîtresse. C’est une période difficile pour les finances royales à cause de la construction de l’École militaire à la gloire de Louis XV. Casanova soumet une proposition : l’idée d’une loterie pour remédier au déficit de la France ; le projet est accepté par le Conseil d’État. La loterie connaît un grand succès populaire, et les tirages se succèderont jusqu’en 1776, date à laquelle elle deviendra Loterie royale de France, l’ancêtre de notre Loterie nationale. Casanova apparaît alors comme l’incarnation du dieu Hasard sous son visage le plus avenant celui de la Chance, de la Providence, il s’improvise *Deus ex machina* : « *Dans toutes les grandes maisons où j’allais et aux foyers des théâtres, d’abord qu’on me voyait, tout le monde me donnait de l’argent me priant de jouer pour eux comme je voulais, et de leur remettre les billets (de loterie), puisqu’ils n’y comprenaient rien. Je portais dans ma poche des billets (de loterie) gros et petits, que je leur laissais choisir, et je retournais à la maison avec mes poches pleines d’or.*» (DIAPO), Sur cette estampe, La Fortune sur une roue distribue au hasard la richesse aux cinq numéros gagnants ; de l’autre main, elle tient une corne d'abondance qui attribue l’argent des perdants à une balance qui représente l’équilibre du budget royal. Casanova en cette fin de siècle a donc participé à la légitimation sociale de l’état de joueur et à la stimulation de la circulation monétaire par le jeu.

**PLAISIR OU JOUISSANCE ? (**DIAPO**)**

Ce n’est pas uniquement la perspective de gains d’argent qui aiguise sa passion du jeu. L’excitation partagée autour de la table de jeu était l'occasion d'avances galantes, mais le simple plaisir du jeu constituait un prélude à une autre forme de plaisir. Car, le jeu, en créant un processus d’attente fébrile, d’espoir que la chance soit au rendez-vous, convoque chez Casanova les frémissements du désir érotique. Comme avec une amoureuse dont on attend le consentement, le joueur ne disposant plus de son libre-arbitre, jouet dépendant des verdicts du hasard, est pris dans une grande agitation mentale. L’état physiologique de son corps subit des variations suivant les pertes et les profits du jeu. Quand il gagne, sa santé est florissante. *«L'amour du jeu comme fruit de l'amour du plaisir »* a été analysé par les Encyclopédistes comme comportant le danger de tenir *«  l'âme dans une émotion continuelle, dans une espèce d'agitation, de mouvement, d'extase »* ». Or, Casanova exploite cette sensation, il en jouit car elle éveille en lui le désir d’une autre extase. C’est tout naturellement que l’amour sous la forme libertine s’inscrit dans cette trame ludique. En effet, l’'amour et le jeu répondent en miroir à une même logique : remettre son bonheur aux mains de la déesse Fortune, se laisser surprendre par l’imprévu, l’occasion sans cesse renouvelée. Autour de la table de jeu se pressaient de belles inconnues, filles de joie, aventurières, actrices, danseuses, aristocrates : certaines animées par la passion du jeu étaient d’authentiques joueuses même si elles ne s’aventuraient pas dans les grands jeux d’argent risqués réservés aux hommes, car d’après la tradition judéo-chrétienne, les femmes sont faites pour donner et non pour prendre; d’autres étaient là pour user de leurs charmes auprès de joueurs favorisés par la Fortune. Casanova utilisait la gloire au jeu pour obtenir les faveurs féminines. Par une série de rebonds réciproques, les faveurs accordées par la femme désirée provoquent en retour la chance au jeu comme les déconvenues dans un domaine sont suivies de déceptions dans l’autre

Quand il convoite une femme, son désir passionné peut le distraire du jeu, mais il peut aussi utiliser le jeu comme stratagème par exemple accepter de perdre une partie pour gagner l’appui d’un homme dont il aime la sœur : « *Tandis qu’on nous faisait du café, je pris un jeu de cartes et, tirant vingt sequins de ma bourse, je n’eus pas de peine à persuader le jeune officier de hasarder pareille somme sur sa parole. Tandis qu’il jouait, je lui parlais de la passion que m’avait inspirée la jeune marquise. « C’est ma sœur » me dit-il. Je le savais, mais je fis semblant d’être surpris. Prenant mon temps lorsqu’il était tout à son jeu, je lui dis que dans l’embarras où j’étais d’exprimer mon amour à la jeune marquise, je ne voyais que lui qui pût me recommander. S’apercevant bientôt qu’en parlant de ma passion j’oubliais mon jeu, il commença à me promettre de me servir, et bientôt, il m’eût gagné les vingt sequins*. » Le jeune officier, ravi d’avoir gagné, accepte alors d’être son entremetteur.

Casanova n’est pas étranger à la fascination exercée par le principe même du jeu. *«  Je n’avais ni la force de quitter quand la fortune m’était contraire, ni celle de ne pas courir après mon argent »*.  Ainsi se laisse t-il entraîner dans des parties interminables dont la plus célèbre est une partie de 42h contre l’officier d’Entragues. Cet aspect diabolique du jeu avait été dénoncé par les moralistes chrétiens comme un péché ;(DIAPO) au XVIe siècle,  le médecin flamand Pasquier Joostens traite de l'addiction au jeu, du point de vue médical, comme une pathologie, et non plus un vice comme ses prédécesseurs. Au XVIIIe siècle, les Encyclopédistes-qui, -récusent aussi l’idée de péché- stigmatisent les travers susceptibles d’être engendrés par les jeux, l’oisiveté et l’avarice. Les écrivains du XIXe siècle vont insister sur les dérives fatales qui guettent les joueurs acharnés (Le Joueur de Dostoiewsky). À propos de ce roman, Philippe Mengue a utilisé l’éclairage psychanalytique pour parler de cette pulsion irrésistible qui pousse le joueur jusqu’à la ruine. Il a utilisé le terme de « jouissance » au sens lacanien, différente du plaisir parce qu’elle intègre l’excès, le débordement pouvant aller jusqu’à la pulsion de perte, de destruction. Or, Casanova, malgré son vif engouement pour le jeu, reste dans le plaisir : il ne sombre jamais dans la dépossession de son être pas plus qu’il ne le risque dans la relation amoureuse : car la galanterie libertine se défie plus que tout de l’amour-passion qui entraîne la dépendance, la fixation sur un seul objet et retire à l’individu les moyens de contrôler sa vie et sa liberté, la valeur la plus haute pour un libertin. Ainsi, Casanova dépense sans remords pour une femme l’argent gagné au jeucar « *il me semblait que l’argent gagné au jeu ne m’avait rien coûté*. », sinon, avouant un certain sentiment d’avarice, il regrette la dépense quand ce n’est pas le jeu qui lui fournit l’argent. Ce réflexe de sauvegarder sa liberté et peut-être aussi l’intégrité de son être permet à l’aventurier de tenir à distance passion amoureuse et passion du jeu.

(DIAPO) Chantal Thomas, spécialiste du XVIIIe siècle, a revalorisé la figure de Casanova en en faisant le chantre d’une libération sexuelle, miroir de celle qui avait cours dans les années 1970. Dans « *Casanova Un voyage libertin*», publié en 1985, elle voit dans ce culte du hasard, dans le jeu et l’amour, le signe positif de l’abandon d’une volonté de maîtrise, une allégeance à une « *combinatoire supérieure*» : elle l’interprète comme une caractéristique des gens issus de milieux modestes, des dominés et elle explique ainsi la connexion de Casanova avec les femmes, qui, quelque soit leur milieu, appartiennent au monde des dominés. Alors que les dominants choisissent la maîtrise.

**JEU DE DUPES :** « **SE JOUER DE » (**DIAPO**)**

Avec cette catégorie sociale des aventuriers, on glisse subrepticement du verbe « jouer » au verbe « se jouer de », « duper », « tromper ». Nous en avons eu un aperçu dans le fait de tricher au jeu de cartes. Mais il est un autre jeu que Casanova découvre au cours du carnaval de Venise : le jeu des travestissements, jeu du faire semblant. Ce jeu correspond à la personnalité psychologique de C., à son désir  d’usurper des identités qui ne sont pas les siennes. Sa vie, en effet, est organisée selon l’esthétique de la théâtralité. Pendant le carnaval, Casanova relate comment le masque de Pierrot le rendant méconnaissable lui a permis de s’introduire au couvent de Murano et de rencontrer MM, maîtresse de l’ambassadeur de France. Le masque qui crée une incertitude sur l’identité sociale et sexuelle de l’individu est un moyen idéal pour un libertin en quête de bonnes fortunes parce qu’il fait tomber les barrières sociales et les tabous sexuels. Les participants au carnaval acceptent tous cette convention et, dans ce cadre, il n’y a ni trompeur ni trompé.

Mais Casanova se glisse dans ce jeu bien au-delà du carnaval, et par son usurpation d’identité, il peut créer un jeu de dupes : il a le talent de transformer la vie en scène de farce ; Il manifeste alors une facilité d’improvisation digne des valets de comédie, des valets d’intrigue ingénieux et manipulateurs, comme le Scapin de Molière. Je vais prendre un exemple qui a frappé divers commentateurs, un épisode au cours duquel il se fait passer pour un magicien aux pouvoirs occultes. Casanova a alors 23 ans : un inconnu lui fait visiter son cabinet d’histoire naturelle et lui présente un couteau qu’il prétend être celui avec lequel saint Pierre aurait coupé l’oreille du serviteur d’un grand prêtre juif selon l’évangile de Jean. Casanova entre dans le jeu, fait semblant d’être crédule. Ce couteau aurait le pouvoir de détecter les trésors s’il était accompagné de son fourreau, d’époque bien sûr. Qu’à cela ne tienne ! Casanova passe sa nuit à confectionner un fourreau avec une semelle de botte. C’est le premier moment du jeu : Casanova s’y lance sans connaître le deuxième acte. Il dit simplement que c’est « une énorme bouffonnerie ».

Deuxième moment : il apprend qu’à Césène, ville à proximité de Rimini, un paysan pense qu’un trésor est enfoui dans sa cave. Il offre ses services de détecteur de trésor bénéficiant de l’aide du couteau magique. Il réclame l’attirail de sorcier nécessaire pour la cérémonie qui aura lieu de nuit: un cercle magique en papier, un déguisement de magicien, avec couronne, capuchon, sceptre. Ce rôle l’amuse: « *Il me tardait de jouer le rôle de magicien que j’aimais à la folie*» ; il reconnaît que son plaisir est dû à l’empire qu’il exerce sur les crédules.

Mais le plaisir ne serait complet si ne s’y ajoutait le plaisir érotique : pour que l’opération réussisse, il faut aussi une jeune vierge qui doit se baigner nue. Cela tombe bien : Javotte, la fille de la famille, 14 ans, répond à cette condition. Les ablutions dérivent vers les attouchements sexuels : Casanova avoue que là encore, il jouit de l’emprise qu’il exerce sur une fille soumise. Il concilie donc trois types de plaisir : celui de jouer (jouer un rôle), le plaisir de duper et le plaisir érotique.

Troisième acte : la cérémonie se déroule une nuit de pleine lune mais elle est perturbée par la violence d’un orage qui transforme le magicien en poltron frissonnant de terreur. Peut-être, pense-t-il, un Dieu vengeur le punit de ses scélératesses. C’est l’orage qui s’impose comme maître du jeu. Le jeu se renverse. A cause de sa crédulité, Casanova devient lui-même la dupe du jeu qu’il a élaboré. La nuit de plaisirs promise avec Javotte se révèle impossible : transgresser le tabou de la virginité serait puni de mort. Il décide de fuir pour ne pas être dénoncé par l’inquisition papale. La vie de C. est jalonnée de ces moments d’interruption du jeu de dupes : dans certains cas, il est emprisonné pour escroquerie. Mais il ne renonce pas à ce plaisir. L’un des commentateurs de ce passage, le psychanalyste Octave Mannoni hésite à qualifier psychiatriquement C. : est-ce un phobique ? Un pervers ? Il utilise le terme d’imposteur en constatant qu’il passe de l’imposture à la crédulité, mais refuse la vérité qui serait le renoncement au jeu. Chantal Thomas, spécialiste de C. défend la posture de son sujet d’étude, affirmant qu’il plaçait la magie de l’imaginaire au-dessus de la vérité et qu’il a misé son salut sur d’autres cartes dont celle de l’écriture. C., dans la préface de ses mémoires brouille les cartes au sujet de la vérité : il proclame à ses lecteurs son amour passionné de la vérité : il se livre sans fard. Mais il énonce ce paradoxe : « *J’ai commencé par mentir pour faire entrer (la vérité) dans des têtes qui n’en connaissaient pas les charmes…Je les trompais pour les faire devenir sages.* »Il découvre ainsi la finalité du jeu du faire semblant  qui est l’essence même du théâtre : traverser l’illusion pour faire surgir une vérité.

**HORS-JEU ? (**DIAPO**)**

Mais le hasard est un dieu capricieux et Casanova va s’apercevoir à ses dépends qu’il favorise la jeunesse et la séduction associée à la jeunesse. *« Ayant quarante-sept ans, je savais que j’étais dans l’âge méprisé par la Fortune et, c’était tout dire pour m’attrister, puisque sans la faveur de l’aveugle déesse, personne au monde ne peut être heureux*. ».Il se sent hors-jeu, perdant dans les jeux de cartes et perdant en amour. Il entre dans la période que le XVIIIe siècle considère comme la vieillesse. Affirmant, dans sa préface, avoir eu au cours sa vie plusieurs tempéraments, notamment le « sanguin » sensible aux attraits de la volupté, il reconnaît que sa vieillesse est dominée par le tempérament « mélancolique ».

C’est cet aspect mélancolique, voire pathétique que le cinéaste F. Fellini a voulu faire émerger dans « Le Casanova de Fellini », en déboulonnant le mythe du séducteur. Mais Fellini s’attache à montrer que la vieillesse de Casanova était contenue en germe dans le personnage spectral qu’il donne à voir, sorte de pantin fardé et blême, sans ressorts humains, capable d’aimer uniquement une poupée mécanique (DIAPO). Les spécialistes de Casanova ont reproché à Fellini de régler son compte à son propre aspect casanovien et d’être passé à côté de son personnage. FellinI , en effet, avait pour projet de démasquer Casanova, « l’Italien immature, le petit garçon gâté de sa maman »« *J’ai lu Casanova avec une défiance et une rage croissantes, en arrachant les pages : chaque fois que j’avais fini une page, je ne la tournais pas, je la déchirais..*. »

(DIAPO)Il est un aspect de Casanova absent du film de Fellini, c’est Casanova écrivain. Quand le hasard favorable le délaisse, Casanova substitue au jeu et à la séduction l’acte d’écrire sa vie. Vie réinventée, réenchantée destinée à séduire de futurs lecteurs. Il cherche à montrer que les pans de sa vie s’agencent selon une loi du hasard, un dieu des combinaisons ; et ce dieu, c’est lui en tant qu’écrivain, désormais maître du jeu, travestissant, embellissant son existence selon sa fantaisie. Et malgré les recherches assidues des historiens des mœurs qui traquent la vérité factuelle, il est difficile de savoir s’il joue avec nous, les lecteurs, comme avec les paysans crédules de Césène, s’il édifie sous nos yeux son mythe de séducteur irrésistible, comme il a fabriqué son personnage de magicien. En créant ce personnage romanesque d’aventurier prêt à tous les défis, l’écriture a peut-être eu le même pouvoir compensatoire que le jeu : le libérer de la précarité de sa condition sociale, « des limites de son moi ».

**CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE**: Pour un aventurier muni d’un certain capital culturel, le jeu est un moyen de se glisser dans les failles d’un système hiérarchisé, d’en déjouer les barrières, de redistribuer les cartes. Casanova n’a pas envie de renverser l’ordre des maîtres : pendant qu’il écrit ses mémoires, il a des échos de la Révolution française qu’il rejette car elle prône la vertu et est en train d’abattre la société de l’Ancien Régime dont il a pu jouir grâce à ses jeux de travestissement et de hasard. Il demeure un aventurier, joueur, libertin et conservateur.

Je vais passer du libertinage individualiste de l’aventurier au libertinage des maîtres, jeu de société, conçu pour et par l’aristocratie.

**II. LA GUERRE EN DENTELLES (**DIAPO**)**

Certes, dans les deux cas, il s’agit de la forme prise par la liberté des mœurs contre le carcan imposé par l’Église, ses interdits moraux et sexuels : c’est une extension de la philosophie de l’autonomie. Mais, l’aristocratie, s’emparant du libertinage amoureux lui donne une dimension de construction collective, de jeu codifié: d’abord jeu mondain, jeu de société (Crébillon fils) il devient, sous une forme extrême, pervertie, un jeu cruel, dangereux (Laclos). Le meneur de jeu, l’aristocrate masculin, manifeste une volonté de fer, de la ténacité, un acharnement à vaincre : le hasard ne dirige plus le jeu, c’est l’individu avec sa maîtrise et son habileté à imaginer des tactiques ou élaborer des stratégies qui devient l’artisan de sa marche vers la victoire . Dans la classification du sociologue Roger Caillois, on passe de la catégorie de l’ALEA à celle de l’ « AGON », du combat, de la compétition, comme les sports, les échecs, le billard. S’y adjoint le jeu théâtral du « faire semblant » au cours duquel les libertins explorent les facettes de l’art du comédien.

Comme on l’a vu dans l’introduction, le libertinage amoureux est dans l’histoire littéraire une des versions XVIIIe siècle des jeux codifiés définissant des règles de comportement amoureux comme la courtoisie au MA (XIIe siècle), la préciosité dans la première moitié du XVIIe siècle. (DIAPO) Dans certains romans courtois, le jeu d’échecs était utilisé comme représentation allégorique et iconographique à la fois du tournoi féodal et de la joute amoureuse. Dans cette enluminure que l’on trouve dans une épopée courtoise du trouvère allemand Wolfram, on devine un affrontement amoureux théâtralisé qui permet à chaque sexe de tester son pouvoir de séduction. L’idée sous-jacente est que le jeu courtois offrait un outil de pacification des rapports hommes-femmes, une mise à distance du désir masculin vécu comme trop pressant ; grâce au jeu, la guerre des sexes devenait une guerre en dentelles, un combat à fleurets mouchetés dans le domaine du désir.

Le jeu d’échecs comme allégorie convient naturellement au libertinage aristocratique du XVIIIe siècle qui exige au plus haut point stratégie, calcul et évaluation des forces de l’adversaire. Deux explications ont été données au succès du libertinage : des historiens de la littérature désignent comme cause l’oisiveté, le désoeuvrement des éléments masculins de cette aristocratie de cour et de salons,  dépouillés au cours des siècles précédents de leur vocation d’antan : l’art de la guerre, les exploits héroïques sur la scène du monde. Le narrateur du roman de Crébillon fils«  *Les égarements du cœur et de l’esprit* »  a cette phrase : « *La paix qui régnait alors me laissait dans un loisir dangereux.*». Selon cette explication, le libertinage serait le substitut, dans le domaine des relations amoureuses, de la stratégie militaire, le désir de conquête et la joie de vaincre. Des historiens avancent une autre idée : le libertinage serait solidaire du statut juridique de l’aristocratie masculine, il en constituerait son loisir, dans ce cas, il serait le prolongement ludique de l’art militaire.

(DIAPO)Des romans dits « du libertinage » mettent en lumière la structure mentale des libertins et la nature de leur jeu amoureux. Ce ne sont pas des romans érotiques (ils pratiquent l’écriture dite « gazée » qui recouvre d’un voile pudique les réalités les plus crues), mais des romans d’analyse et de mœurs. (Je ne parlerai pas de l’œuvre de Sade, à la fois pornographique et philosophique). Du roman de Crébillon fils « *Les égarements du cœur et de l’esprit*» à celui de Laclos « *Les liaisons dangereuses*», on passe de la première moitié du XVIIIe siècle (1736-1738) à la seconde (1782), du séducteur qu’on appelle le « petit-maître » au séducteur beaucoup plus inquiétant qu’on qualifie de « roué », c.à.d. condamné au supplice de la roue. Dans les deux cas, nous avons affaire à des nobles oisifs, avides de briller en société, mais le petit-maître n’est qu’un inconstant, sans arrière-pensée cynique ou machiavélique, s’il fait souffrir, c’est malgré lui, alors que le roué est un manipulateur. (DIAPO) Dans Mademoiselle de Jonquières d’Emmanuel Mouret, adaptation cinématographique récente d’un épisode de Jacques le Fataliste et son maître, de ­Diderot, le marquis des Arcis est une figure de petit-maître.

Dans son roman, Crébillon fils nous parle de la révolution des mœurs accomplie sous la Régence et les premières années du règne de Louis XV : on se déleste du poids des interdits religieux, du péché et de la souffrance pour entrer dans le monde apparemment égalitaire des plaisirs partagés entre hommes et femmes. Mais après la période d’euphorie célébrée par Watteau (DIAPO : LE FESTIVAL D’AMOUR : des couples entourent une statue de Vénus qui a confisqué un carquois plein de flèches à son fils), vient le temps de la banalisation de la rencontre et donc de l’ennui *«  Ce qu'alors les deux sexes nommaient Amour, était une sorte de commerce, où l'on s'engageait, souvent même sans goût…*

*On disait trois fois à une femme, qu'elle était jolie ; car il n'en fallait pas plus : dès la première, assurément elle vous croyait, vous remerciait à la seconde, et assez communément vous en récompensait à la troisième. »*

**UN JEU MONDAIN (**DIAPO**)**

Crébillon fils nous montre des personnages qui, repoussant à la fois la culpabilité d’antan et l’ennui de leur époque, élaborent le jeu mondain de la séduction libertine. Ce jeu comporte des règles non écrites mais tacites, partagées par les participants de ce microcosme, règles qui définissent la partition des deux sexes dans ce qui s‘apparente à un  jeu de rôles: le rôle de l’homme, tout à fait conforme à la tradition, est de prendre l’initiative, d’avancer ses pions alors que le rôle de la femme est de faire durer le plaisir, de l’intensifier par une résistance « feinte », susceptible de restituer l’excitation créée par les interdits du passé .  Et ce jeu, par sa durée, permet à la femme du monde de ne pas se sentir traitée comme une vulgaire servante.. Ce qui unit les deux partenaires est, selon un personnage du roman « *une amitié qui ressemble à l’amour par les plaisirs sans en avoir les sottes délicatesses*». La résistance feinte peut s’achever par un faux évanouissement, signal autorisant l’homme à un simulacre de viol, justifié par l’intensité du désir et l’exaltation des sentiments et donc pardonné par la femme. Pierre Hartmann, spécialiste du XVIIIe siècle, ose même cet oxymore qui n’est acceptable que dans le cadre d’un jeu de rôle : « le viol par consentement ». Simulacres de résistance, de respect et de viol : voilà les ingrédients du jeu amoureux libertin. Un historien comme G. Vigarello dans « *Histoire du viol*» a montré la grande tolérance de ce siècle vis-à-vis du viol des femmes adultes car toute résistance féminine était interprétée comme une stratégie. D’où l’ambiguïté d’interprétation du tableau de Fragonard « Le verrou » : s’agit-il d’une scène de viol où la femme est captive dans une chambre verrouillée, contrainte de céder à la pression masculine ou d’une scène d’amour suggérant le simulacre de résistance du jeu libertin ? De nos jours encore, aux dires de la sociologue Janine Mosssuz-Lavau, auteur de « *La vie sexuelle en France*» », publié en 2018, un pourcentage non négligeable de gens croient que lorsqu’une femme dit non, elle pense oui, un des vestiges de la résistance feinte?

Or, une des fonctions des romans du libertinage est de montrer les risques et les limites de ce jeu de la séduction : l’ignorance des règles, le surgissement du sentiment peuvent perturber le jeu de rôles. Dans *« Les Égarements du cœur et de l’esprit*», roman inachevé, un des éléments qui va compliquer le jeu, un des piments de la narration romanesque, consiste dans la naïveté du jeune narrateur, Meilcour : le roman se présente comme l’écriture de ses mémoires, il relate son entrée dans le monde à l’âge de 17 ans, monde dont il ne connaissait pas les usages : il ignore donc tout de la répartition des rôles dans ce jeu codé de la séduction mondaine, il est à l’âge où il croit encore à l’amour authentique : aussi l’amie de sa mère, Mme de Lursay qui pourrait jouer le rôle attendu de l’initiatrice, se trouve dans une situation embarrassante, celle qu’on qualifie de « séduction inversée » : parce qu’elle est face à un jeune homme qui ne sait pas interpréter les signes qu’elle lui envoie, elle est contrainte à une séduction active : or, le jeu codé impose à l’homme de faire les avances et à la femme d’opposer sa résistance. Elle tente donc de le mettre dans les rails du rôle qu’on attend de l’homme, mais sans expliciter les règles du jeu. Elle pratique donc la résistance feinte en maniant un langage équivoque. Et comme Meilcour n’est pas un homme « usagé », c.a.d. rompu aux usages du monde, il n’a pas les clés d’interprétation.: « *Avec un homme expérimenté, un mot dont le sens même peut se détourner, un regard, un geste… le met au fait s’il veut être aimé…Loin que j’offrisse tant de commodité à Mme de Lursay, elle avait éprouvé plus d ‘une fois que ma stupidité semblait augmenter par tout ce qu’elle faisait pour me dessiller les yeux…*». Au bout de deux mois où l’un et l’autre soupirent en secret, Mme de Lursay tente de suggérer au jeune homme qu’il est temps de faire sa déclaration. Elle a recours à une pièce de théâtre qui comporte une déclaration d’amour pour introduire le thème :

« -*Je suis persuadée, dit-elle, que cet aveu coûte à une femme … car vous n’imaginez pas sans doute qu’un homme risque quelque chose à le faire ?*

*— Pardonnez-moi, madame, lui dis-je : c’était précisément ce que je pensais. Je ne trouve rien de plus humiliant pour un homme que de dire qu’il aime.*

*— C’est dommage assurément, reprit-elle, que cette idée soit ridicule ; par sa nouveauté peut-être elle ferait fortune. Quoi ! il est humiliant pour un homme de dire qu’il aime !*

*— Oui, sans doute, dis-je, quand il n’est pas sûr d’être aimé.*

* *Et comment, reprit-elle, voulez-vous qu’il sache s’il est aimé ?* »

Devant l’innocence du jeune homme qui prend tout au pied de la lettre, Mme de Lursay multiplie les manœuvres : le jeu mondain s’apparente alors à une joute où la femme veut triompher en extorquant à son partenaire l’aveu de l’amour. Mais dès qu’il manifeste son intérêt, elle s’enferme dans la comédie de la résistance feinte, dont un des exemples est le décalage entre des regards tendres et un discours de prudence arguant de la différence d’âge. Ce double mouvement d’avancées hardies- c’est elle qui fixe un rendez-vous nocturne- et de retrait aggrave la timidité et l’angoisse de Meilcour, ce qui produit des effets comiques : *« Je ne me vis pas plutôt seul avec elle que je fus saisi de la plus horrible peur que j'aie eue de ma vie….elle s'aperçut aisément de mon embarras, et me dit, mais du ton le plus doux, de m'asseoir auprès d'elle sur un sopha où elle s'était mise. Elle y était à demi couchée, sa tête était appuyée sur des coussins, et elle s'amusait nonchalamment et d'un air distrait à faire des noeuds…..  
Vous faites donc des noeuds, madame ? lui demandai-je d'une voix tremblante.  
A cette intéressante et spirituelle question, Madame de Lursay me regarda avec étonnement. Quelque idée qu'elle se fût faite de ma timidité et du peu d'usage que j'avais du monde, il lui parut inconcevable que je ne trouvasse que cela à lui dire. »,*

Meilcour interprète l’attitude de Mme de Lursay comme celle d’une femme vertueuse touchée par l’amour, mais n’osant pas y céder. Heureusement pour lui, un homme va soulever un coin du voile : c’est le comte de Versac, un petit maître assez sulfureux, séducteur qui a, malgré lui, déchiré le cœur de certaines conquêtes. Il éclaire le jeune homme sur le personnage féminin de la « fausse prude » qui accumule les aventures galantes mais joue la vertu aux yeux du monde. Il démystifie ainsi Mme de Lursay révélant à Meilcour qu’il n’est pas le premier sur la liste des jeunes gens qu’elle a initié à l’amour : par son ignorance, M. serait donc victime d’un jeu de dupes.

**LA VÉRITABLE THÉORIE DU JEU** (DIAPO)

Versac se présente généreusement comme le professeur de mondanité qui livre enfin au novice les règles du jeu libertin : ce que Mme de Lursay s’était bien gardée de faire, voulant continuer à avoir le contrôle de la situation. Mais Versac va plus loin. Il se propose de lui donner les clés d’interprétation du rôle masculin du séducteur. Il va répondre à une première question qui ne lui est pas posée explicitement mais qui est à l’origine de la raison d’être du jeu : quel est l’objectif et quels sont les bénéfices de ce jeu mondain du côté masculin ? Versac révèle à M. le véritable mobile du séducteur : ce n’est plus le plaisir des sens, mais le prestige, la gloire, cette gloire qui n’est plus obtenue sur les champs de bataille, mais dans ce qu’il appelle « le monde » ou « le tout Paris »: le jeu de la séduction est un instrument pour conquérir cette gloire, il ne constitue qu’un prélude et un entraînement à un jeu autrement plus retors, celui du « faire-valoir mondain », la priorité étant de séduire non pas les femmes les plus désirables sensuellement, mais les plus en vue. L’enjeu apparent, la victoire sur la femme, ne fait que masquer un affrontement viril entre mâles où le gagnant aura accumulé le plus grand nombre de prises : ainsi s’établit une hiérarchie de la gloire au sein du libertinage.

Versac, désirant instruire Meilcour et en faire son disciple, répond à une seconde question : comment construire artificiellement un personnage de séducteur ? Comme un acteur élabore son personnage. S’appuyant sur son propre exemple, Versac explique qu’il a travaillé un rôle de composition, il a dissimulé son être authentique, ses qualités d’honnêteté, de sincérité sous un déguisement : celui d’un personnage superficiel, plein de fatuité et champion de la médisance afin de s’adapter, de plaire à une société fondée sur le factice : « *Je sacrifiai tout au frivole… je me créai les vices dont j’avais besoin pour plaire*. ». Pour créer ce personnage, il a eu recours à la volonté et il a multiplié les efforts : « *Ce ne fut pas sans une peine extrême que je parvins à me gâter l’esprit*». Il pourrait dire de ce personnage ce qu’il dit à propos du ton de la bonne compagnie : « *Je le méprise, mais je l’ai pris*». Dans «  Paradoxe sur le comédien », Diderot loue le bon comédien, celui qui garde la tête froide, ne se laisse pas submerger par son émotivité et maintient une distance avec le rôle. Versac met ces principes en application, à la différence fondamentale que Diderot parle du jeu théâtral qui est une convention consentie entre acteurs et spectateurs, alors que le personnage de Crébillon joue sur la scène des salons. Il invite le jeune Meilcour à le suivre dans cette voie, à l’imiter. « *Être passionné sans sentiment, pleurer sans être attendri, tourmenter sans être jaloux : voilà tous les rôles que vous devez jouer, voilà ce que vous devez être*». Au siècle précédent, dans la même société, on avait intérêt à dissimuler les manquements à la morale chrétienne sous une apparence vertueuse. Au XVIIIe, on continue à exiger des femmes le même paraître respectable, la même allégeance à la bonne réputation mais quand on est un homme, il est de bon ton d’afficher une façade de cynisme et le nombre de ses conquêtes. La force de Versac est qu’il n’est jamais dupe de ce jeu, qu’il ne s’identifie pas à son rôle et que le masque n’absorbe pas son être profond. Aussi tout en participant à ce jeu, peut-il en démonter les mécanismes et s’en faire le théoricien. Versac fait découvrir à Meilcour cette vérité qui va modifier son comportement : le jeu libertin n’est inoffensif que s’il est fondé sur une convention tacite, autrement dit si les deux partenaires en connaissent les règles. Car, pour jouer avec le sentiment amoureux et le déjouer afin d’en éviter les pièges, il faut deux partenaires au clair avec ces principes. Sinon, le jeu sort de ses limites, il devient un instrument de domination pour le plus expérimenté ou le plus cynique et un leurre pour le plus naïf ou le plus sentimental : souvent le très jeune homme et la femme dite « sensible ». Dans le monde décrit par Versac, celui du déguisement généralisé, sous des apparences faussement égalitaires de droit au plaisir réciproque, le jeu libertin peut s’avérer une duperie et ranimer une guerre des sexes que l’on avait cru jugulée dans l’euphorie de la libération des moeurs.

Par ses propos, Versac se glisse insensiblement dans le costume du roué, du séducteur rusé, calculateur et sans scrupule. Il préfigure Valmont, le protagoniste des « *Liaisons dangereuses* » et annonce le roman de Laclos qui a été publié en 1782.

**III. LES AILES SANGUINES D’EROS**

**Mon propos n’est pas de faire une lecture exhaustive de l’œuvre mais de mettre en relief les modalités du dérèglement du jeu libertin à travers deux relations. J’ai utilisé des photos issues de deux films : « *Les liaisons dangereuses*» de Stephen Frears de 1988 avec John Malkovich, Glenn Close, Michelle Pfeiffer et « *Les liaisons dangereuses 1960* » de Roger Vadim, avec Jeanne Moreau et Gérard Philipe, et des gravures d’époque.**

Les critiques ont fait un lien entre la stratégie des protagonistes des « *Liaisons dangereuses*» et le métier de leur créateur : Pierre-Ambroise Choderlos de Laclos était officier d’artillerie, appartenant à la noblesse récente et provinciale. On l’a comparé au héros du « Désert des Tartares » de Buzzati, car comme lui, il attendait désespérément un ennemi qui n’arrivait pas et une gloire inaccessible. Est-ce pour fuir l’ennui de la vie de garnison ou pour se venger de la haute aristocratie méprisante à son égard qu’il a écrit de 1779 à 1782 son seul roman qui aura un extraordinaire succès de scandale ? (DIAPO) Cependant Laclos retrouvera la gloire militaire, grâce à la Révolution dont il est un des acteurs modérés et grâce à son héros Napoléon Bonaparte qui le nomme général de brigade pour le récompenser de son rôle au 18 Brumaire. L’écriture a peut-être été pour lui un substitut de l’art militaire comme le jeu libertin l’est pour ses personnages. Baudelaire écrivait d’ailleurs dans ses notes sur « *Les Liaisons dangereuses*» : « *L’amour de la guerre et la guerre de l’amour*»

Laclos a mis en scène la combinatoire de deux types de jeu orchestrés avec maestria par un couple de libertins : un jeu agonistique reposant sur une stratégie guerrière et un jeu théâtral, celui du faire semblant que nous avons vu chez Crébillon, mais qui ici est mis en œuvre jusqu’aux dérives de la duplicité. Il s’agit d’un roman épistolaire polyphonique avec de nombreux émetteurs et récepteurs : les lettres s’échelonnent du 3 août au 14 janvier de l’année 17... Ce qui apparaît aux yeux du lecteur dès les premières lettres c’est la complicité qui unit le duo de libertins, la marquise de Merteuil et le vicomte de Valmont. Complicité édifiée sur des ressemblances : ils sont aristocrates, riches, oisifs, séduisants, maniant à merveille le persiflage, et amoureux de leur liberté : la liberté exceptionnelle dont jouit la marquise est due à son statut juridique de veuve. Une note en bas de page écrite par le rédacteur de la préface, en fait l’auteur, nous apprend que leur rapprochement s’est effectué à la suite de ruptures dont ils ont été les victimes : ils ont été amants et quand le roman commence, ils se proclament amis ; ils constituent à eux deux une sorte de société secrète qui a aménagé à son profit les règles du jeu mondain, mais un jeu où la femme n’est pas une simple participante et encore moins une proie, mais une instigatrice. Une instigatrice masquée car si le libertinage assure la gloire de l’homme dans les salons, il ruine la réputation de la femme.

**DU JEU SUBVERSIF AU JEU PERVERTI** (DIAPO) EN QUOI CONSISTE CE JEU ? Ces roués n’ignorent rien du jeu libertin codifié tel qu’en parle Crébillon. On retrouve chez eux cette même donnée fondamentale : Ils veulent séduire sans se laisser prendre aux pièges de l’amour, mais la différence est notable : les petits-maîtres de Crébillon acceptent les règles tacites d’un jeu de rôles dont ils savent que les mots d’amour ne sont que l’habillage d’un désir physique consenti avec réalisme. Les deux protagonistes de Laclos jouent la comédie de l’amour véritable afin que leur soi-disant partenaire abdique sous les feux de la passion ; le principe du jeu est donc de se faire aimer sans aimer, de prendre sans se laisser prendre. Voici comment Merteuil parle à Valmont du chevalier de Belleroche, son amant du moment, très amoureux d’elle : *« Je suis sûre que si j’avais le bon esprit de le quitter à présent, il en serait au désespoir ; et rien ne m’amuse comme un désespoir amoureux. Il m’appellerait perfide et ce mot de perfide m’a toujours fait plaisir*.  La part de provocation est présente, cependant, elle ne peut dissimuler que son plaisir est de posséder l’autre, qui ignore qu’elle joue. Elle raconte dans une lettre autobiographique, la lettre 81, qu’elle a appris très jeune et toute seule l’art du théâtre pour feindre le sentiment d’amour (DIAPO : photos du film de Frears où on voit, au cours du générique, la marquise et le vicomte se préparer comme des comédiens et entrer en scène): « *…pour y parvenir, il suffisait de joindre à l’esprit d’un auteur le talent d’un comédien. Je m’exerçais dans les deux genres et peut-être avec succès*. Cet art du théâtre, elle le met aussi au service de la construction d’un personnage de composition, la prude :« *Mon premier soin fut d’acquérir le renom d’invincible*». On sort des limites du jeu partagé, dont les règles sont édictées et connues des deux parties. On entre dans la zone dangereuse des jeux de pouvoir qui transforment le partenaire en ennemi, puis en victime. Mais la rouerie peut être encore plus retorse. Dès la deuxième lettre, pour se venger du comte de Gercourt qui l’a jadis quittée, Merteuil propose un projet à Valmont : déflorer la jeune Cécile de Volanges, promise à Gercourt, ingénue candide à peine sortie du couvent, puis la transformer en courtisane experte afin de faire de Gercourt « la fable de Paris ». La marquise semble travailler régulièrement en équipe avec son complice car elle lui écrit: « *ce sera une rouerie de plus à mettre dans vos Mémoires : oui, dans vos Mémoires, car je veux qu’ils soient imprimés un jour, et je me charge de les écrire*. »Or, Valmont décline l’offre car il a un projet plus ambitieux : rendre amoureuse une femme mariée, vertueuse et dévote, la présidente de Tourvel (on l’appelle « présidente » parce que son mari est « président à mortier »), en jouant le libertin repenti. Le roman saisit ce moment où le jeu libertin qui se voulait subversif se pervertit : Valmont comme M. jouent pour saper les valeurs morales et religieuses d’une société hypocrite, et sur cet aspect ils rejoignent la philosophie des Lumières. Ils opposent à l’hypocrisie sociale confondue avec la vertu leur duplicité de libertins : le mal contre le mal. Mais en utilisant les êtres humains comme les pièces que l’on déplace sur un échiquier, ils pervertissent le jeu dans les deux sens du terme : ils le détournent de sa nature originelle et l’orientent vers  la perversion (cf. « jeu pervers » dans la partie Merteuil-Valmont)

Dès les premières lettres, s’esquisse un autre jeu agonistique, un jeu qui oppose les deux libertins, partenaires apparemment à égalité puisqu’ils connaissent parfaitement la règle établie par leurs soins. « *il n’y a que vous et moi dans le monde qui valions quelque chose* » confie Valmont dans la lettre 20. Leur couple, en effet, est fondé sur le renforcement de leur compétence stratégique aux dépens des autres. Mais une compétition larvée sur le terrain de la séduction les anime, compétition qui va dégénérer en conflit, puis en guerre ouverte.

Que peut-on dire de la mise en pratique de ce jeu, de ce que les deux roués appellent leur « méthode », c.à.d. les moyens mis en œuvre pour obtenir la victoire ? Cette méthode est fondée sur la stratégie.  Dans le vocabulaire du jeu il y a une différence entre la tactique et la stratégie : la tactique s’applique à des manœuvres ponctuelles dans le déroulement de l'action ( par exemple, les manœuvres utilisées par Mme de Lursay pour manifester sa résistance feinte dans le roman de Crébillon), alors que la stratégie implique un projet à long terme, planifié, anticipé. L’écrivain Roger Vailland, qui se disait à la fois libertin et communiste et a écrit les dialogues du film de Vadim, « *Les liaisons dangereuses 1960*», adaptation contemporaine du roman, a divisé cette stratégie en quatre phases, quatre figures imposées: **le choix, la séduction, la chute, la rupture*.*** (DIAPO)

Or, cette *« pureté de méthode*» dont se vante Valmont va être perturbée dans son jeu par deux obstacles imprévus : le sentiment amoureux pour Mme de Tourvel et le défi de la marquise. Ce sont surtout les trois dernières phases qui vont en être affectées.

Ce roman offre donc l’image à la fois d’un jeu perverti et d’un jeu déjoué.

**LA PARTIE VALMONT-TOURVEL** (DIAPO)

La stratégie commence donc par le **CHOIX** de l’objet à séduire,  *choix qui doit être méritoire*:il doit présenter des difficultés, des obstacles, la route pour l’atteindre doit être semée de périls. Dans le jeu mondain selon Crébillon, la femme est consentante dès le départ et sa résistance n’est qu’un simulacre : c’est donc une femme accessible. Or, Valmont, lassé des intrigues faciles, s’attaque à une femme qui semble une forteresse imprenable. Voici ce qu’il écrit à Merteuil dans une de ses premières lettres (lettre 4): « « *Je vais vous confier le plus grand projet que j’aie jamais formé. Vous connaissez la présidente de Tourvel, sa dévotion, son amour conjugal, ses austères principes. Voilà ce que j’attaque, voilà l’ennemi digne de moi ; voilà le but où je prétends atteindre.* ». Car l’enjeu de ce type de libertinage est la gloire, différente de celle prônée par Versac, qui n’était que le succès de vanité remporté auprès de femmes sûres ; or, Valmont recherche : *la victoire complète, achetée par une campagne pénible, et décidée par de savantes manœuvres,* la gloire au sens cornélien du terme*,* l’estime qu’on doit à soi-même, au terme d’un combat comportant risques et défis,

Dans la deuxième phase : **LA** **SÉDUCTION,** s’exerce l’art de la conquête**:** «*conquérir est notre destin ; il faut le suivre*». C’est ainsi que Valmont envisage son entreprise comme une vocation. Il semble redonner vie aux vieilles valeurs aristocratiques chevaleresques, dont l’historien Johan Huizinga (dans « *Homo ludens*») souligne qu’elles sont marqués par le facteur ludique, comme le tournoi, jeu médiéval, combat simulé et sport de compétition, et aussi le jeu littéraire des cours d’amour. D’ailleurs, sa complice, non sans ironie se réfère à cette période : « *Telle, dans nos anciens tournois, la Beauté donnait le prix de la valeur et de l’adresse*» (Lettre 10). Ces roués seraient les héritiers parodiques, dévoyés de la période chevaleresque et courtoise. Roger Vaillant rapproche davantage cette phase de l’esprit de la chasse à courre : Valmont parle de Tourvel comme d’une future proie : « *Ce n’est pas assez pour moi de la posséder, je veux qu’elle se livre* » (lettre 110)

Or, Valmont situant l’obstacle à l’extérieur, voit émerger **un** obstacle intérieur : c’est la peur de céder au sentiment amoureux vécu dans l’idéologie libertine comme une aliénation, une dépossession et, de surcroît, dans les salons comme une forme de déclassement dans le championnat des séducteurs. D’où la phrase de Valmont lors de sa première lettre à Merteuil : « *J’ai besoin d’avoir cette femme pour me sauver du ridicule d’en être amoureux.* » Commentateur de ce roman, Pierre Hartmann décèle à l’origine du jeu libertin cette peur de l’amour qui fait courir au moi la crainte d’un effondrement parce qu’impliquant soumission et dépendance, contraires aux valeurs aristocratiques. Voici ce qu’écrit P. Hartmann : *« Valmont a rencontré sur son chemin en Mme de Tourvel une figure de l’amour qu’il lui faut affronter sous peine de déroger*. » Autrement dit, cette femme représente le véritable défi, non seulement parce qu’elle est mariée, dévote, vertueuse, mais surtout parce qu’en tant que figure de l’amour elle menace la figure du libertinage. Pour reprendre les métaphores militaires, elle représente l’épreuve du feu. À partir de là**,** on peut se poser cette question : l’amour va-t-il déjouer la stratégie du jeu libertin ? La stratégie de Valmont vise à persuader Mme de Tourvel de la sincérité de son amour, du regret d’avoir été égaré par des gens sans mœurs, de sa conversion à la vertu. Dans la phase de séduction, le libertin entre dans le jeu du faire semblant. Soit on peut considérer qu’il est amoureux dès le début et qu’il joue le personnage vertueux pour séduire jusqu’à organiser une scène édifiante où il porte secours à des malheureux (DIAPO); il s’exclame alors avec amusement : « *je ne ressemblais pas mal à un Héros d’un drame, dans la scène du dénouement.* ». Soit, comme le font d’autres critiques, on pense que Valmont n’est pas amoureux au début, il se joue la comédie de l’amour et se laisse prendre au jeu. Ce thème du masque qui finit par devenir une seconde peau, le véritable visage, la véritable identité, sera traité de façon tragique par les Romantiques, par exemple par Musset dans Lorenzaccio (Lorenzo prend le masque du vice pour s’introduire dans l’entourage du tyran de Florence Alexandre de Médicis et le tuer : « *Je me suis fait à mon métier.* *Le vice a été pour moi un vêtement, maintenant il est collé à ma peau » (III.3).* En inversant les termes, Valmont pourrait dire : « L’amour a été pour moi un vêtement, maintenant il est collé à ma peau. »

Mais quelque soit l’interprétation de la phase de séduction, tous les critiques s’accordent à dire que la victoire de Valmont sur Tourvel est une victoire à la Pyrrhus. La lettre 125 témoigne de la **CHUTE** de Tourvel, troisième phase selon Vailland, mais elle entraîne aussi la chute des principes libertins. Et elle menace de mettre Valmont en échec dans le jeu libertin. (DIAPO)

**125** *La voilà donc vaincue, cette femme superbe qui avait osé croire qu'elle pourrait me résister ! Oui, mon amie, elle est à moi, entièrement à moi, et depuis hier, elle n'a plus rien à m'accorder…*  
*Je suis encore trop plein de mon bonheur, pour pouvoir l'apprécier, mais je m'étonne du charme inconnu que j'ai ressenti… et ai-je trouvé nulle part le charme dont je parle ? ce n'est pourtant pas non plus celui de l'amour ; car enfin, si j'ai eu quelquefois, auprès de cette femme étonnante, des moments de faiblesse qui ressemblaient à cette passion pusillanime, j'ai toujours su les vaincre et revenir à mes principes. Quand même la scène d'hier m'aurait, comme je le crois, emporté un peu plus loin que je ne comptais ; quand j'aurais, un moment, partagé le trouble et l'ivresse que je faisais naître : cette illusion passagère serait dissipée à présent ; et cependant le même charme subsiste. J'aurais même, je l'avoue, un plaisir assez doux à m'y livrer, s'il ne me causait quelque inquiétude. Serai-je donc, à mon âge, maîtrisé comme un écolier, par un sentiment involontaire et inconnu ? Non : il faut, avant tout, le combattre et l'approfondir…*

*…et le surcroît de plaisir que j'ai éprouvé dans mon triomphe, et que je ressens encore, n'est que la douce impression du sentiment de la gloire. Je chéris cette façon de voir, qui me sauve l'humiliation de penser que je puisse dépendre en quelque manière de l'esclave même que je me serais asservie ; que je n'aie pas en moi seul la plénitude de mon bonheur ; et que la faculté de m'en faire jouir dans toute son énergie soit réservée à telle ou telle femme, exclusivement à toute autre…   
 Paris, ce 29 octobre 17..*

C’est un chant de victoire traduit par le lexique militaire et en même temps l’aveu de l’irruption d’un sentiment inconnu. La lettre met en évidence qu’un nouveau combat se joue, que le champ de bataille s’est déplacé : l’adversaire n’est plus Tourvel vaincue mais un nouvel adversaire est embusqué à l’intérieur de la conscience intime du libertin qui dialogue avec lui-même : les phrases interrogatives, les suppositions traduites par le conditionnel révèlent son état d’incertitude, d’écartèlement entre le désir de se laisser aller à la douceur d’un sentiment inconnu et la volonté de préserver ses principes : la maîtrise, le refus de la dépendance. Conscience libertine entamée par l’amour, Valmont est en train de transgresser les règles du jeu. Merteuil d’ailleurs n’est pas dupe et lui reprochera de bafouer leurs principes : « *Or, est-il vrai, Vicomte que vous vous faites illusion sur le sentiment qui vous attache à Mme de Tourvel ? C’est de l’amour ou il n’en exista jamais : vous le niez bien de cent façons ; mais vous le prouvez de mille.* » Le séducteur dont le projet est de jouer avec le sentiment est pris au piège : l’amour finit par déjouer la séduction en se jouant du séducteur.

Quel est le moyen de prouver que l’on n’est pas subjugué par le sentiment et entièrement libre ? La **RUPTURE**, c’est l’acte décisif qui prouve que l’amour est entièrement du côté de la personne séduite. Comme l’écrit Vailland : « *C’est la rupture qui donne sa signification à la totalité de l’entreprise libertine.* ». Dans le code libertin, tout engagement doit être rompu avec éclat, sans bavure pour ne pas déroger aux principes. Dans la rivalité qui l’oppose à Merteuil dans le champ de l’excellence libertine, Valmont est dominé. Par une sorte de mise en abyme, Merteuil lui fait le récit d’un homme qui n’avait pas le courage de rompre, auquel une de ses amies fit parvenir cette lettre à refrain « *comme un remède dont l’usage pourrait être utile à son mal* » : (DIAPO)

LETTRE 141 extraits *" On s'ennuie de tout, mon Ange, c'est une Loi de la Nature ; ce n'est pas ma faute. "   
" Si donc je m'ennuie aujourd'hui d'une aventure qui m'a occupé entièrement depuis quatre mortels mois, ce n'est pas ma faute. "   
" Si, par exemple, j'ai eu juste autant d'amour que toi de vertu, et c'est sûrement beaucoup dire, il n'est pas étonnant que l'un ait fini en même temps que l'autre. Ce n'est pas ma faute. "   
" Il suit de là que depuis quelque temps je t'ai trompée : mais aussi, ton impitoyable tendresse m'y forçait en quelque sorte ! Ce n'est pas ma faute. "   
" Aujourd'hui, une femme que j'aime éperdument exige que je te sacrifie. Ce n'est pas ma faute. "   
" Je sens bien que voilà une belle occasion de crier au parjure : mais si la Nature n'a accordé aux hommes que la constance, tandis qu'elle donnait aux femmes l'obstination, ce n'est pas ma faute. "   
" Crois-moi, choisis un autre Amant, comme j'ai fait une autre Maîtresse. Ce conseil est bon, très bon ; si tu le trouves mauvais, ce n'est pas ma faute. "   
" Adieu, mon Ange, je t'ai prise avec plaisir, je te quitte sans regret : je te reviendrai peut-être. Ainsi va le monde. Ce n'est pas ma faute. "*

*24 novembre 17..*

Comme un écolier obéissant, Valmont recopie intégralement le billet et l’envoie à Tourvel, provoquant indirectement sa mort. Merteuil, qui a utilisé la lettre comme une arme de guerre (DIAPO), remporte une victoire à la fois sur Valmont et sur sa rivale. (Cf. voix de Jeanne Moreau dans le film de Vadim : le télégramme se substitue à la lettre, mais c’est toujours Merteuil qui est à la manœuvre.). C’est au cours de la quatrième phase, la rupture, que le jeu agonistique, de conquête et d’émulation qui opposait les deux complices Merteuil-Valmont se transforme en guerre sans merci.

**LA PARTIE MERTEUIL – VALMONT (DIAPO)**

L’un des objectifs de la correspondance inter-libertine est de raconter à l’autre, de mettre en scène ses exploits et la réussite de manœuvres qui échappent au reste du monde. Car si chacun n’avait pas désigné l’autre comme spectateur privilégié, qui pourrait les admirer ? C’est surtout vrai pour Merteuil qui dissimule sa véritable personnalité de libertine cynique. Dans un premier temps, cette correspondance scelle leur complicité et laisse aussi percevoir leur compétition. « *Vous savez l’histoire de ces deux fripons qui se reconnurent en jouant : nous ne ferons rien, se dirent-ils, payons les cartes par moitié ; et ils quittèrent la partie.*» (Lettre 131). Ce conseil de la marquise de Merteuil pour éviter la rivalité mortifère a invité les critiques à comparer la complicité puis le conflit entre les deux libertins à un jeu stratégique : jeu par correspondance, à distance, comportant un **début de partie**, un « coup initial », un milieu et une fin de partie.

Deux stratégies s’offrent aux deux joueurs : la collaboration, le travail en duo qui abolit leur rivalité ou la prouesse solitaire qui réintroduit la compétition entre eux. Merteuil, dans la lettre initiale adressée à Valmont (Lettre 2) lui propose une collaboration parce qu’elle a besoin de lui pour corrompre Cécile de Volanges et se venger de Gercourt. Mais elle le place dans une position d’exécutant alors qu’elle est la conceptrice du projet. Valmont, en bon joueur, évalue les gains et les pertes. Il refuse au nom d’un projet individuel, plus satisfaisant pour sa gloire, la séduction de Tourvel. Ce choix stratégique initial prépare le conflit final. Face à ce refus de collaboration qui la gêne et peut-être l’humilie, Merteuil avance ses pions : elle se propose à Valmont comme récompense si celui-ci triomphe de la résistance de la « dévote » : « *votre succès en sera plus piquant en devenant lui-même un moyen d’infidélité*. ». Le début de la partie s’achève par une victoire indirecte de Merteuil, Valmont acceptant de séduire Cécile pour se venger de sa mère qui avait tracé de lui un portrait peu flatteur auprès de Tourvel.

**Le milieu de partie** voit le jeu devenir temporairement équitable, fondé sur une complicité épistolaire qui n’existe que parce que leurs attaques sont dirigées contre une tierce personne. En confiant à Merteuil la correspondance qu’il entretient avec Tourvel, Valmont la place dans la position surplombante du voyeur. Valmont met en place un dispositif épistolaire à trois personnes (DIAPO, les affiches des deux films font appel à ce dispositif très classique, mais qui dans le roman est renouvelé par l’écriture épistolaire). Ce dispositif à trois est indispensable pour pratiquer ce qui est un *topos* des romans libertins, le langage à double sens. Le double sens sous sa forme première, c’est une des déclinaisons de l’ironie, un jeu de mots avec un sens littéral et un sens figuré à connotations sexuelles. Valmont écrit à propos de la comtesse de B. qui fut sa maîtresse : « *son mari a le plus beau bois du monde*», « bois » désigne une forêt aussi bien que le sexe masculin ou féminin.

Le jeu du double sens est plus intéressant quand il envahit tout le texte ; plus que d’une figure de style, on peut alors parler d’une figure de pensée : il est l’expression de la duplicité du personnage libertin, de son double jeu. Merteuil parle de « conversation à double entente ». Un des exemples fameux est la lettre 48 que Valmont écrit à Tourvel et fait lire à Merteuil. Dans la lettre précédente destinée à la seule Merteuil, il raconte qu’il a choisi comme pupitre le postérieur d’une courtisane, Émilie, pour écrire à Tourvel. La lettre 48 qui a un double destinataire est probablement lue par Tourvel comme la scène d’écriture d’un amoureux courtois qui rêve de loin à sa belle et par Merteuil comme une scène érotique avec Émilie.

*C'est après une nuit orageuse, et pendant laquelle je n'ai pas fermé l'oeil ; c'est après avoir été sans cesse ou dans l'agitation d'une ardeur dévorante, ou dans l'entier anéantissement de toutes les facultés de mon âme, que je viens chercher auprès de vous, Madame, un calme dont j'ai besoin, et dont pourtant je n'espère pas pouvoir jouir encore. En effet, la situation où je suis en vous écrivant me fait connaître, plus que jamais, la puissance irrésistible de l'amour ; j'ai peine à conserver assez d'empire sur moi pour mettre quelque ordre dans mes idées ; et déjà je prévois que je ne finirai pas cette Lettre, sans être obligé de l'interrompre. Quoi ! ne puis-je donc espérer que vous partagerez quelque jour le trouble que j'éprouve en ce moment ? J'ose croire cependant que, si vous le connaissiez bien, vous n'y seriez pas entièrement insensible. Croyez-moi, Madame, la froide tranquillité, le sommeil de l'âme, image de la mort, ne mènent point au bonheur ; les passions actives peuvent seules y conduire ; et malgré les tourments que vous me faites éprouver, je crois pouvoir assurer sans crainte, que, dans ce moment même, je suis plus heureux que vous. En vain m'accablez-vous de vos rigueurs désolantes ; elles ne m'empêchent point de m'abandonner entièrement à l'amour, et d'oublier, dans le délire qu'il me cause, le désespoir auquel vous me livrez. C'est ainsi que je veux me venger de l'exil auquel vous me condamnez. Jamais je n'eus tant de plaisir en vous écrivant ; jamais je ne ressentis, dans cette occupation, une émotion si douce, et cependant si vive. Tout semble augmenter mes transports : l'air que je respire est brûlant de volupté ; la table même sur laquelle je vous écris, consacrée pour la première fois à cet usage, devient pour moi l'autel sacré de l'amour ; combien elle va s'embellir à mes yeux ! j'aurai tracé sur elle le serment de vous aimer toujours ! Pardonnez, je vous en supplie, le délire que j'éprouve. Je devrais peut-être m'abandonner moins à des transports que vous ne partagez pas : il faut vous quitter un moment pour dissiper une ivresse qui s'augmente à chaque instant, et qui devient plus forte que moi.*

Est-ce que ce dispositif épistolaire à trois places et la pratique du double sens produisent un jeu pervers ? Sans être un spécialiste de psychanalyse, on a envie de répondre affirmativement. Pour légitimer la réponse, je me suis appuyée sur Pierre Bayard, professeur de littérature et psychanalyste qui analyse « *Les Liaisons*» dans *« Le paradoxe du menteur* ». Voici ce qu’il écrit : « *Le jeu pervers fonctionne à partir de ce que l’autre ne voit pas, et que le pervers montre au troisième, celui qui voit. Le principe de ce jeu est donc l’exclusion, laquelle renvoie, en psychanalyse, à l’exclusion de la scène primitive*. » Quel est ce plaisir ? Celui de tromper l’autre (la dupe) devant un troisième (le ou la complice). La véritable destinataire est Merteuil devant laquelle Valmont veut prouver qu’en dupant Tourvel, il n’est pas amoureux d’elle. S’agit-il d’un véritable plaisir ? Pierre Bayard, en psychanalyste qui a lu Freud et Lacan, fait la différence entre le plaisir constitué à partir des pulsions d’Eros et la jouissance qui intègre la pulsion de mort, de destruction : par exemple considérer l’autre comme un objet que l’on peut tromper, mépriser. Et P. Bayard conclut sa démonstration en disant que Valmont est *« inapte à percevoir que la force de mort déployée contre Tourvel…est du même ordre que celle qu’il retournera un jour contre lui*. ». Est ainsi annoncée la fin de partie : P. Bayard interprète la mort de Valmont au cours d’un duel comme une forme de suicide.

**Fin de partie**: Les deux initiateurs et bénéficiaires du jeu pervers vont voir ce jeu se retourner contre eux : la lecture de la correspondance Valmont-Tourvel permet à Merteuil de percevoir l’éclosion et l’intensification du sentiment amoureux pour la présidente. Si Merteuil remporte une victoire temporaire par la fameuse lettre de rupture, elle ne pardonne pas à son complice de transgresser les règles du jeu libertin qui les soudait. Mais, elle aussi, est infidèle à une des règles qu’elle s’était fixée, en bafouant sa promesse d’être la récompense sexuelle : elle veut vaincre totalement Valmont devenu son adversaire en l’ humiliant, lui préférant comme amant Danceny, le jeune amoureux de Cécile de Volanges. Quand toutes les règles sont piétinées, éclate le déchaînement de violence et de haine. Valmont riposte dans la lettre 153 : « *je serai ou votre Amant ou votre ennemi…le moindre obstacle de votre part sera pris de la mienne pour une véritable déclaration de guerre…la réponse que je vous demande n’exige ni longues ni belles phrases. Deux mots suffisent* » Elle lui répond « *Hé! bien! la guerre*».

Pourquoi ? Jalousie ? Dépit amoureux ? Mais aussi probablement projet secret de la marquise : elle fait remarquer dans sa lettre autobiographique (81) que l’inégalité des participants au jeu libertin s’établit sur le plan du genre: « *Dans cette partie si inégale, notre fortune est de ne pas perdre, et votre malheur de ne pas gagner*». Donc la femme, même la plus avertie, la plus cynique et la moins sentimentale part avec un handicap. Pourquoi joue-t-elle alors ? « …*née pour venger mon sexe et maîtriser le vôtre*… »Elle joue donc pour régler des comptes avec l’autre sexe et Valmont, en utilisant le lexique de la vengeance, semble nourrir le même mobile secret. Le jeu libertin se transforme en guerre des sexes, avec cette originalité que le jeu, puis la guerre sont menés par une femme qui refusant d’être victime devient prédatrice. Dans son ouvrage théorique écrit l’année suivante en 1783 « Des femmes et de leur éducation », Laclos semble répondre à son personnage féminin : « *Apprenez qu'on ne sort de l'esclavage que par une grande révolution*» ; avec son roman, il établit la faillite d’un jeu mondain où les deux partenaires n’ont pas voulu se reconnaître des antagonistes de même valeur ; le jeu dégénère en combat se soldant par une double défaite.

Danceny provoque Valmont en duel et le tue. On peut voir dans cette mort un double aspect : chevaleresque car Valmont, blessé à mort, retrouve un certain panache aristocratique en reconnaissant en son meurtrier un valeureux combattant, et un règlement de compte final entre les deux anciens complices : le vicomte joue le dernier coup pour perdre la marquise post mortem : il rend publique sa correspondance avec elle en la confiant à Danceny. Il provoque ainsi la mort sociale de la marquise et la petite vérole, achève son œuvre, en la défigurant : « *à présent, son âme était sur sa figure.*»(DIAPO : la fin de Valmont dans le film de Frears, interprétée comme un suicide et une mort dans la tradition des romans courtois : topos de la neige et du sang, rappel onirique des roses rouges qui entourent le visage de Mme de Tourvel…)

Ce jeu aboutissant à un duel à mort pervertit les valeurs aristocratiques traditionnelles : la maîtrise dérive en emprise, la loyauté en duplicité. Mais surtout, il pervertit les valeurs philosophiques du XVIIIe siècle sur lesquelles était édifié le jeu libertin des origines. Comme l’écrit le commentateur Philippe Laroch : « *Valmont et Merteuil ne sont pas punis en vertu de critères moraux. Ils sont vaincus tous deux pour avoir discrédité la pratique du libertinage comme jeu.* » Et transformer l’homo *ludens* en homo *belligerens*.

**IIII. MASQUER POUR DÉMASQUER (DIAPO)**

Ce sont les jeunes gens qui redoutent d’être les victimes du jeu libertin que Marivaux va transformer en personnages de théâtre et auxquels il va donner la parole. Marivaux écrit pendant la première moitié du XVIIIe siècle, à un moment où il est de bon ton de pratiquer dans les salons le libertinage mondain, sous ses diverses formes. Voici ce que Marivaux écrit dans son journal *Le Spectateur français* : « *Les sentiments n’étaient plus à la mode, il n’y avait plus d’amants, ce n’était plus que libertins qui tâchaient de faire des libertines. On disait bien encore à une femme : je vous aime, mais c’était une manière polie de lui dire : je vous désire…*». Il va créer des personnages en quête d’authenticité de l’amour, de vérité du sentiment. C’est cet aspect de Marivaux que je vais privilégier, celui de l’auteur des comédies de sentiment, de la surprise, qui sont une réponse à l’inconstance libertine. Dans la seule scène que l’on ait retrouvée d’une pièce intitulée « *L’Amour et la Vérité*», les deux personnages allégoriques se plaignent de n’avoir plus leur place dans un monde où règnent la mascarade, le mensonge, la flatterie. Car la vérité du sentiment est parasitée de deux façons : d’une part, par les mariages arrangés dans les familles nobles et bourgeoises, ce qui interdit le hasard, la surprise ; et d’autre part, par le jeu libertin fondé sur l’inconstance. L’allégorie de l’Amour le déplore :« *L’un ouvrit sa bourse, l’autre gesticulait insolemment auprès d’une femme*» (« *L’Amour et la Vérité*») Est-ce-que les choses ont tellement changé ? Eh bien ! Pas vraiment, d’après le philosophe Alain Badiou, visage familier du festival d’Avignon. Dans *Éloge de l’amour*, petit ouvrage paru en 2009, il considère que l’amour est menacé, d’une part, par l’hédonisme généralisé, une variante du libertinage, d’autre part par une conception marchande et sécuritaire de l’amour : les sites de rencontre. Il cite deux slogans utilisés par un site de rencontre qui font référence à Marivaux en le détournant : « Avec Meetic, ayez l’amour sans le hasard » et « On peut être amoureux sans tomber amoureux » ; or, « tomber amoureux » est un néologisme créé par Marivaux. Badiou ajoute : *« Après tout, ce n’est pas loin d’être un mariage arrangé. Il ne l’est pas au nom de l’ordre familial, mais au nom du sécuritaire personnel qui évite tout hasard, toute rencontre et finalement toute poésie existentielle.* »

Alors comment faire surgir le hasard, l’imprévu de la rencontre, la poésie existentielle et finalement la vérité du sentiment dans un monde qui lui est hostile ? La réponse des personnages théâtraux de Marivaux est paradoxale : par un sur-travestissement, en jouant à être un autre ou une autre grâce au dispositif du « théâtre dans le théâtre » . Il faut rappeler que le principe du théâtre est d’avoir recours au déguisement, au masque pour dénoncer le masque social derrière lequel se dissimule une vérité. Le sociologue Roger Caillois insiste sur cette dimension : le masque libère la personnalité véritable. C’est le paradoxe du masque et du jeu théâtral : le recours à l’artifice, la traversée de l’illusion ( étymologie :in-lusio , entrée dans le jeu) sont nécessaires pour élucider une part de la réalité. A l’intérieur de la convention théâtrale, les personnages favoris de Marivaux introduisent une forme de « théâtre dans le théâtre » qui est l’expression dramatique la plus compréhensible de ce qu’on appelle la « mise en abyme » : quand les vrais spectateurs regardent des comédiens qui eux-mêmes regardent un spectacle (DIAPO). Le grand comédien Louis Jouvet disait du théâtre de Marivaux : *« Le mensonge, la convention, l’illusion habituelle du théâtre sont dépassées, surpassées par un « surmensonge », une « surconvention », une « surréalité »*. Chez Marivaux. Il s’agit souvent de « théâtre dans le théâtre » au sens large du terme c.à.d. qu’il y a sur scène des regardants et des regardés. Les regardés se déguisent, changent d’identité sociale, ne donnent pas forcément une représentation théâtrale, mais ils peuvent se lancer dans un jeu de rôles comme c’est le cas de la pièce la plus jouée et dont le titre correspond à notre sujet : « *Le Jeu de l’amour et du hasard*». Pièce en trois actes, créée en 1730 par les Comédiens Italiens, héritiers de la commedia dell’arte dont ils conservaient un jeu très corporel, un art de l’improvisation avec clins d’œil au public, mais qu’ils mettaient au service de comédies écrites en français (DIAPO). Marivaux s’est inspiré de leur univers fait de mascarades et de stratagèmes. (DIAPO)Pour faire la différence entre le jeu des Comédiens-Français et des Comédiens-Italiens, Marivaux a eu recours à la comparaison entre la Beauté (le jeu français) et le Je-ne-sais-quoi (le jeu italien) ; et celle qui a incarné ce Je-ne-sais-quoi, c’est la comédienne Silvia Balletti qui a offert aux héroïnes de Marivaux son prénom et aussi son jeu et sa personnalité (DIAPO).

On connaît l’argument de la pièce: Silvia, jeune fille de bonne famille, appartenant à la bourgeoisie ou à la petite noblesse, doit rencontrer son futur époux Dorante, qui passe pour un homme charmant et plein d’esprit. Mais ces qualités loin de séduire Silvia l’inquiètent car elle redoute que ce soit un masque destiné à briller en société et dissimulant dans la sphère de l’intime « *un homme sombre, brutal, farouche*» ou bien « *une âme glacée, solitaire, inaccessible*» ou quelqu’un « *qui s’emporte contre sa femme*». Cette préoccupation de Silvia, cette méfiance non pas vis-à-vis du mariage, mais des apparences trompeuses de l’autre sexe est à l’origine du stratagème qu’elle va imaginer. Cette inquiétude féminine à l’égard de la tyrannie et de la duplicité masculine témoigne d’un certain esprit critique correspondant au siècle et est partagée par d’autres héroïnes de Marivaux. Mais les jeunes hommes manifestent aussi des peurs, celle de la coquetterie féminine ou celle de la domination de la femme dans la sphère domestique. Aussi les personnages, au début de la pièce profèrent-ils un « non » radical (bien différent du « non » libertin qui veut dire « oui ») et, à la fin de la pièce, à l’issue de la mise en place de leur « jeu » peuvent-ils prononcer un véritable « oui ».

Silvia compte donc élaborer un stratagème, avec la complicité de sa femme de chambre Lisette : prendre sa place pour examiner à loisir son promis. Elle le confie à son père : « *Dorante arrive ici aujourd’hui ; si je pouvais l’examiner un peu sans qu’il me connût ! Lisette  a de l’esprit ; elle pourrait prendre ma place*. » Le père de Silvia, monsieur Orgon qui n’a plus rien des pères autoritaires de Molière et veut le bonheur de sa fille, accepte, se gardant de lui dire que Dorante et son valet Arlequin ont procédé à la même interversion des rôles. L’autre raison que Silvia avoue à son père et à son frère, c’est son ambition d’être aimée pour elle-même et non pour son statut social et à ce désir louable se mêle une part d’amour-propre : « *Je ne haïrai pas de lui plaire sous le personnage que je joue…Si mes charmes font ce coup-là, ils me feront plaisir, je les estimerai*. » Le double travestissement, ce procédé éprouvé de la commedia dell’arte, Marivaux lui donne un éclairage nouveau de type psychologique : tester la profondeur des sentiments chez l’autre mais aussi chez soi-même.

Silvia et Dorante utilisent le déguisement pour la bonne cause, mais le risque est que l’autre, à un moment ou à un autre, se sente victime d’une tromperie : se serait-on joué de lui ? Nous ne sommes pas dans l’atmosphère ludique du carnaval où se produisent aussi des inversions d’identités sociales, mais où il n’y a ni regardants ni regardés, ni trompeurs ni trompés. Là, ce jeu comporte une part de stratégie, de calcul.

Silvia et Dorante pensent maîtriser le jeu, en être les meneurs : une partie d’eux-mêmes entre dans le rôle de servante et de valet, en essayant d’adapter le langage et les gestes à cette nouvelle condition, une autre partie ne joue pas, elle est sur le mode observation. Leur stratagème initial est fondé sur un dédoublement acteur-spectateur. Mais leur compétence d’observateur va rapidement s’exercer et s’épuiser: Silvia, dès qu’elle voit le valet Arlequin déguisé en Dorante lui règle son compte : il est lourdaud, utilisant un langage ou trop familier ou trop cérémonieux. Et même si Lisette déguisée en Silvia manifeste plus de finesse, elle n’est pas en mesure de séduire Dorante. La raison d’être du travestissement semble n’avoir plus d’utilité. Ce qui bouleverse la règle du jeu initial, c’est l’attrait qu’éprouvent Silvia et Dorante déguisés et leur malaise devant la difficulté à vaincre leur préjugé de classe. On va le voir dans un extrait de la dramatique télévisée de Marcel Bluwal de 1967. J’ai choisi cette représentation car le jeu des comédiens tend vers le vraisemblable et le réalisme psychologique et permet de saisir les enjeux psychologiques du travestissement. Danièle Lebrun et JP Cassel : début de la scène 7 de l’acte I : « Ce garçon-là n’est pas sot…Quel homme pour un valet », avec Danièle Lebrun et JP Cassel. 2mn . Le travestissement a un double effet : il libère en partie les protagonistes des bienséances de leur classe. Vous avez pu observer que les maîtres déguisés s’autorisent, comme c’est le rituel entre domestiques, à se tutoyer, et que le garçon ose « dire des douceurs ».   Car les valets et les suivantes avaient un langage plus direct, osant exprimer leur attirance physique.

Le travestissement, le temps du jeu, les arrachant à leur cadre familier, permet à Silvia et Dorante de s’affranchir de leur surmoi familial et social. Ce passage temporaire d’une condition sociale à une autre produit le même effet que pour certains le séjour en terre étrangère où les interdits sont surmontés et les rencontres facilitées.

D’autre part, le double travestissement des identités favorise la surprise : les deux maîtres découvrent chez l’autre qu’ils croient de condition inférieure un langage spirituel et la distinction physique. D’où ce mouvement de surprise émerveillée et déstabilisante : tant d’attraits chez une soubrette et un valet !  Surprise bien différente de celle qui s’offrait à Casanova, aventurier libertin sans contrainte familiale, qui pouvait être séduit par une servante comme par une aristocrate. Ici, la surprise perturbe les schémas mentaux et les conditionnements sociaux des deux personnages. Le jeu du déguisement crée la possibilité ou l’illusion qu’une part de hasard s’introduise dans cette mécanique déterministe qu’est la« machine matrimoniale ».

Pourquoi la surprise est-elle importante pour Marivaux qui a introduit ce terme dans le titre de deux de ses pièces : *La surprise de l’amour, La seconde surprise de l’amour*? Parce qu’elle crée un mouvement spontané échappant à la volonté et à la maîtrise, un bouleversement émotionnel chez des personnages emprisonnés dans leurs peurs et corsetés dans les bienséances. Elle préside à la naissance du sentiment ; et le sentiment est pour Marivaux un moyen d’accéder à la vérité, un outil de connaissance plus sûr que la raison. Il écrit dans son roman *La Vie de Marianne*

« *Je pense , pour moi, qu’il n’y a que le sentiment qui nous puisse donner des nouvelles un peu sûres de nous, et qu’il ne faut pas trop se fier à celles que notre esprit veut faire à sa guise, car je le crois un grand visionnaire*. ».

Mais le travestissement a aussi des conséquences douloureuses pour les maîtres : le jeu ne s’accomplit pas toujours sur le mode léger: il représente une épreuve, l’épreuve sociale du déclassement. C’est d’ailleurs le titre d’une pièce de Marivaux en un acte, *L’Épreuve,* qui intègre aussi le travestissement pour tester la sincérité des sentiments. Pour Silvia et Dorante, il s’agit d’abandonner, certes temporairement, leurs atours de personne de condition, leur position de pouvoir au profit de leurs domestiques: ils font une expérience amère de perte de repères, de dépossession, de dépersonnalisation. Toujours dans l’adaptation télévisée de Marcel Bluwal, dans une courte scène avec Arlequin, Dorante (déguisés) et le père de Silvia, puis dans une scène muette, le réalisateur nous fait sentir la façon différente dont le passage est appréhendé par les maîtres et les serviteurs. (Claude Brasseur et Françoise Giret Scène X. Acte I 2mn 27) Silvia, dans la mélancolie de la perte, observe la jubilation des domestiques qui, eux, goûtent leur nouveau pouvoir.

Le temps du jeu, Silvia entre dans une zone d’inconfort où elle n’est plus Silvia et ne sera jamais Lisette. Elle malmène sa suivante qui ne sait plus comment elle doit se comporter : « *Je ne peux pas jouer deux rôles à la fois ; il faut que je paraisse, ou la maîtresse ou la suivante, que j’obéisse ou que j’ordonne.*  »Dans la scène VII de l’acte II (2mn), on découvre le sentiment d’humiliation de Silvia : son attirance pour le faux valet la met sur le même plan que sa suivante.

Aussi Silvia a-t-elle la tentation de faire cesser le jeu. À une question de son frère Mario : « *Dans quelle humeur es-tu, ma sœur ? Comme tu t’emportes*! » Silvia répond : « *C’est que je suis bien lasse de mon personnage ; et je me serais déjà démasquée, si je n’avais pas craint de fâcher mon père*. » Mais ceux qui vont vouloir prolonger le jeu c’est le père de Silvia, monsieur Orgon et son frère Mario, informés des stratagèmes des deux protagonistes, spectateurs attentifs de ce jeu de rôles où ils assistent à la naissance, à la surprise de l’amour entre deux êtres que l’arrangement matrimonial imposé de façon autoritaire aurait peut-être éloignés. Voici la réplique du père : « *Puisque j’ai eu la complaisance de vous permettre votre déguisement, il faut que vous ayez celle de suspendre votre jugement sur Dorante et de voir si l’aversion qu’on vous a donnée pour lui est légitime.*» Désormais le père et le frère sont les meneurs de jeu qui jouissent du spectacle, devenant les doubles du dramaturge : « *C’est une aventure qui ne saurait manquer de nous divertir*». Peut-on dire en se référant au titre « *Le jeu de l’amour*», que l’amour se joue des deux protagonistes, à moins que ce ne soit le père assisté du frère et que les deux héros, croyant être les instigateurs du jeu n’en sont plus que les jouets ?

Quand Dorante, lassé du déguisement révèlera son identité (à la fin du deuxième acte), Silvia, elle, garde le secret jusqu’à la fin du troisième acte et rejoint le clan des meneurs de jeu, imposant à Dorante la poursuite de l’épreuve jusqu’à ce qu’elle considère comme sa victoire : la proposition de mariage à une servante contre les impératifs familiaux, contre la fortune et la naissance, donc la victoire de l’amour sur le préjugé. Il lui faut avoir la certitude d’être aimée pour elle-même et non pour son statut, son rang, sa dot. Elle rajoute une difficulté à l’épreuve, en disant à son frère : « *Il me vient de nouvelles idées, il faudra feindre de m’aimer.* » Elle introduit une dimension de jeu guerrier: « *Je serai charmée de triompher. Mais il faut que j’arrache ma victoire, et non pas qu’il me la donne : je veux un combat entre l’amour et la raison*. » Car il lui faut une preuve d’amour assez puissante pour que ses réticences premières à l’égard des hommes disparaissent. Et son père est conscient de la dimension agonistique du jeu : *« Quelle insatiable vanité d’amour-propre ! »*C’est désormais un jeu asymétrique puisqu’ils sont trois à observer Dorante.». Silvia serait finalement la grande triomphatrice, la bénéficiaire du jeu ; elle le proclame à son frère et à son père (acte III scène IV) : « *Vous avez fondé notre bonheur pour la vie en me laissant faire ; c’est un mariage unique ; c’est une aventure dont le seul récit est attendrissant ; c’est le coup de hasard le plus singulier, le plus heureux, le plus…*»

Or, certains critiques et metteurs en scène ont considéré que le jeune homme pouvait à juste titre s’estimer berné par le trio. C’est le cas du metteur en scène Michel Raskine : dans un spectacle de 2009, il a envisagé le moment qui suit la fin du jeu, un quatrième acte muet (DIAPO) : les personnages se retrouvent dans la réalité conjugale: Dorante qui s’estime dupé par toute la famille, n’a plus confiance en Silvia et nous voyons un couple où chacun vit de son côté, ne se parlant ni ne se regardant.

On peut aussi braquer le projecteur sur le personnage de Lisette. C’est le cas du film d’Abdellatif Kechiche *L’esquive* de 2005, film qui n’est pas une adaptation de la pièce de Marivaux mais utilise cette dernière comme élément du scénario, variété de la mise en abyme (théâtre dans le film) : des lycéens d’une banlieue multiethnique de la Seine-Saint-Denis, doivent jouer Marivaux dans le cadre du spectacle de fin d’année. Pour eux et leur professeur de lettres, c’est une forme de défi car rien ne semble plus éloigné du langage de ces adolescents et de leurs préoccupations que cette pièce. Le personnage principal du film est la lycéenne Lydia (DIAPO) : elle doit jouer Lisette, la servante déguisée en maîtresse et pour entrer dans son personnage, elle achète une robe de princesse qu’elle promène au milieu des immeubles en béton. Un effet-miroir se produit entre le déguisement de la servante Lisette et celui de la lycéenne Lydia : elles prennent toutes les deux une revanche sur leur vie. Cependant le message du film est ambivalent : une lecture sociologique de la pièce, fondée sur les déterminismes sociaux, transmise par la professeur de français établit un parallélisme entre la situation des personnages de Marivaux et celle des lycéens. EXTRAIT DU FILM

La professeur reprend la théorie de Pierre Bourdieu : maîtres et valets tombent amoureux entre eux parce qu’ils ont le même habitus : cela signifie que le social est imprimé dans leur corps et leur esprit, devenant une seconde nature dont ils ne sont pas forcément conscients. Selon cette conception, la quête de Silvia et Dorante de découvrir l’être derrière le masque du paraître serait une illusion idéaliste. Ce jeu de rôle auquel croient les qui s’y engagent serait un leurre qui ne ferait que conforter le projet matrimonial des pères. Dans ce cas, le père, en acceptant le jeu des déguisements, ne prendrait aucun risque, étant sûr du résultat : pour lui, meneur de jeu, il n’y aurait ni imprévu ni hasard. Et le titre de la pièce comporterait une part d’ironie.

Je vous livre une interprétation moins désenchantée dans une perspective d’histoire littéraire: si on compare les fonctions du jeu de rôle libertin et du jeu de rôle théâtral, on voit que les objectifs des personnages sont aux antipodes et que le jeu revêt une fonction constructive chez Marivaux : c’est un dispositif expérimental au cours duquel est réhabilité le rôle de la femme qui n’entre pas simplement dans le jeu masculin comme dans le libertinage. Dans son journal *Le Spectateur français*, Marivaux a témoigné de son empathie pour les femmes parce qu’elles subissaient ou la loi du père ou celle du mari : il leur donne, par le biais des jeux, stratagèmes et déguisements théâtraux, les outils de la construction de leur individualité. D’autre part, au dénouement, les personnages féminins et masculins trouvent un équilibre entre l’amour et l’amour-propre que Marivaux ne rejette pas parce qu’il protège de l’aliénation amoureuse. Si les pièces de Marivaux n’appellent pas à un bouleversement des classes sociales, elles appellent à une révolution morale. Les héroïnes de Marivaux posent les jalons de l’idéal du mariage fondé sur l’inclination amoureuse tel qu’il sera défendu par Rousseau. Si le jeu libertin, troublant la frontière entre vérité et mensonge, ranimait la guerre des sexes, le jeu du faire semblant chez Marivaux, confrontant désir et vérité, s’ouvre vers un rééquilibrage des rapports masculin-féminin.