



HAL
open science

“ “Badinage à l’obscur”. Variations sur le jeu de colin-maillard dans l’Histoire de ma vie et dans Les Nuits de Paris ”

Virginie Yvernault

► To cite this version:

Virginie Yvernault. “ “Badinage à l’obscur”. Variations sur le jeu de colin-maillard dans l’Histoire de ma vie et dans Les Nuits de Paris ”. Etudes rétiviennes Revue de la Société Rétif de La Bretonne, 2021, Casanova et Rétif de La Bretonne: lectures croisées, sous la direction de Séverine Denieul, Jean-Christophe Igalens et Françoise Le Borgne, 53, p. 69-85. hal-03990831

HAL Id: hal-03990831

<https://hal.sorbonne-universite.fr/hal-03990831v1>

Submitted on 15 Feb 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Badinage « à l'obscur ».

Variations sur le jeu de colin-maillard dans l'*Histoire de ma vie* et dans *Les Nuits de Paris*

– Et vous, ma belle Armellina, vous refuserez-vous à ma tendresse ?
– Non, mon ami, mais dans les bornes que la sagesse ordonne. Point de Colin-Maillard par exemple.
– Ah ! mon Dieu ! C'est un si joli jeu. Vous m'affligez !

Zoroas se remémore un tour qu'il a joué à son amante, Pancharis, un beau jour d'été, à l'ombre des bosquets d'Ionie, lorsque celle-ci se divertissait innocemment avec ses compagnes en formant des rondes pastorales au son d'un atabale. Pancharis ayant eu l'idée de bander ses yeux d'une fine étoffe de lin, ses compagnes l'entourent et lui portent des baisers sans qu'aucune ne se fasse reconnaître. Profitant de la joyeuse confusion, Zoroas met en fuite les belles ingénues et « imprime sur [le] sein [de sa bien-aimée] trois baisers de feu² ». À l'ardeur qu'elle éprouve tout à coup, Pancharis reconnaît son amant sans oser dire son nom en dépit des questions que lui font ses compagnes. Cet épisode champêtre a pour titre « Le Colin-Maillard ». Il est tiré des *Amours de Zoroas et de Pancharis, poème érotique et didactique* de Philippe Petit-Radel, chirurgien-major et poète³. Scène de pastorale dans le goût néo-classique, décor à l'antique, galanterie, badinage et polissonneries : l'ouvrage, paru en 1802, reflète l'air du temps.

Pourtant, les affinités entre jeu de société et jeu érotique sont depuis longtemps cultivées dans la littérature et dans les arts : dès 1701, Dancourt fait jouer au Français un *Colin-Maillard* en un acte, quelques décennies avant les toiles de Lancret, de Fragonard ou de Pater, qui font de la représentation de ce jeu de société le prétexte à l'érotisme le plus raffiné. Motif pictural, les parties de colin-maillard, comme celles du jeu de la main chaude ou du jeu du pied de bœuf, se retrouvent aussi dans les arts décoratifs, où elles ornent de nombreuses porcelaines, et jusque dans l'art du vêtement et de la parure : Mercier évoque la mode des chapeaux à la Colin-Maillard dans son *Tableau de Paris*. D'après l'auteur d'un *Recueil des plus jolis jeux de société* paru en 1818, le colin-maillard « consiste, pour le jouer simplement, à tirer au hasard qui commencera ; la personne que le sort a désignée est obligée de recevoir sur ses yeux un mouchoir blanc. [...] Dans cet état, on prend par la main le Colin-Maillard, on lui fait faire trois tours, et on l'abandonne à sa destinée ; il ne quitte le bandeau que lorsqu'il a arrêté quelqu'un⁴ ». L'auteur prend soin de rappeler que ce jeu « plaît aux amans et déplaît aux mamans⁵ », et pour cause : privé momentanément de l'un de ses sens, la vue, à laquelle vient se substituer le toucher, le joueur s'accoutume à une expérience sensorielle où peuvent se révéler les convoitises les plus secrètes. Jeu de société et loisir mondain au même titre que la promenade

¹ Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, édition établie par Jean-Christophe Igalens et Érik Leborgne, Paris, Robert Laffont, 2013, t. III, p. 967. Toutes les citations tirées de l'*Histoire de ma vie* proviennent de cette édition, sauf indication contraire.

² *Les Amours de Zoroas et de Pancharis, poème érotique et didactique, ou Veillées d'un homme de loisir sur le culte de Cythérée*, Paris, C. F. Patris, An X – 1802, t. II, p. 73-75.

³ Voir Joseph Marie Quérard, *La France littéraire, ou Dictionnaire bibliographique*, Paris, L'Éditeur, 1854-57, t. XI, p. 414.

⁴ *Recueil des plus jolis jeux de société*, Paris, Audot, 1818, p. 14.

⁵ *Ibid.*

urbaine⁶, le colin-maillard excède souvent les bornes de la sagesse, en particulier dans la version où « le Colin-Maillard doit venir s’asseoir sur quelqu’un [...] ; et là, sans autres indices que le contact qu’il reçoit par la manière dont il est assis, [...] il doit nommer la personne sur laquelle il est assis, ou du moins la désigner le mieux possible⁷ ».

Emblématique de la culture galante du XVIII^e siècle que Johan Huizinga décrivait comme une culture du jeu, dans son ouvrage *Homo ludens*⁸, le motif intéresse autant l’histoire des pratiques sociales et culturelles que l’histoire du goût et de l’esthétique. Il n’est guère surprenant qu’il se retrouve à la fois sous la plume de Rétif de La Bretonne et de Casanova, même si l’usage qu’en font les deux écrivains présente autant de points de dissemblance que de ressemblance. Dans *Le Ménage parisien*, sous-titré « histoire naïve », sorte de facétie morale qui narre les aventures de Placide-Nicaise-Dégourdi Sotentout, « descendant en ligne directe des Sots les plus célèbres de l’Antiquité⁹ », et « la marche des Galanteries¹⁰ » de sa femme, qui entretient un essaim d’amants, Rétif décrit brièvement une partie licencieuse de colin-maillard. Mais il y consacre un plus long développement dans la 333^e nuit des *Nuits de Paris*, que le Hibou passe aux côtés de la Marquise et de quelques-unes de ses protégées, dont Zéphirette, de son ami du Hameauneuf, de sa femme, la Muette, et de sa tante. Au sortir du théâtre des Variétés, la compagnie se promène sous les arcades du Palais-Royal, entre 9 h et 10 h du soir, avant de se rendre dans une gaufrierie, où se présente un « beau grand jeune homme », très poli, qui plaît beaucoup à la Marquise. Puis, entraînés par le Hibou, tous se joignent à un groupe d’une dizaine de personnes qui jouent à colin-maillard dans les allées du jardin. Quelques instants après le début de la partie, le « spectateur nocturne » s’éclipse cependant afin de poursuivre sa déambulation. Plusieurs assemblées retiennent son attention, qui se querellent, qui jouant à la main chaude, qui s’entretenant de philosophie et de sciences naturelles. Le narrateur rétifien juxtapose ces saynètes à la façon d’un peintre multipliant les scènes secondaires dans son tableau, avant de retourner auprès de la Marquise et de ses compagnes pour se mêler au colin-maillard, qui se prolonge jusqu’à deux heures passées.

Quant à Casanova, au demeurant grand amateur de jeux de hasard, il sait fort bien user des occasions que lui procurent les amusements d’un colin-maillard¹¹. Il en propose plusieurs parties aux jeunes filles qu’il cherche à séduire, même si parfois la situation ne s’y prête guère, comme lors de la « nuit fâcheuse » durant laquelle le jeune Giacomo voit son désir pour Angéla

⁶ Voir Olivier Dautresme, « La promenade, un loisir urbain universel ? L’exemple du Palais-Royal à Paris à la fin du XVIII^e siècle », *Histoire urbaine*, vol 3, 2001/1, p. 83-102 ; ainsi que les travaux de Laurent Turcot, notamment *Le Promeneur à Paris au XVIII^e siècle*, Paris, Le Promeneur-[Gallimard], 2007. Sur ce thème, voir aussi Juliette Fabre, *Marcher, penser, écrire. La Promenade littéraire de La Motte Le Vayer à Rousseau*, Paris, Classiques Garnier, à paraître en 2023.

⁷ *Recueil des plus jolis jeux de société*, op. cit., p. 14-15.

⁸ Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* [1938], trad. Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951. Voir aussi Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.

⁹ Nicolas-Edme Rétif de La Bretonne, *Le Ménage parisien, ou Délicie et Sotentout*, La Haye, 1773, t. I, p. 4-5. Je modernise l’orthographe mais conserve la ponctuation. Placide-Nicaise Sotentout ne remarque aucune des nombreuses liaisons de son épouse Délicie, qui multiplie les occasions pour se retrouver seule avec ses galants. Le colin-maillard constitue un stratagème parmi d’autres pour tromper la vigilance du mari : « Un soir, que toutes les autres finesses avaient échoué, elle fit proposer ce dernier jeu par SOTENTOUT, qui l’aimait fort : *Cuculis* se plaça dans un coin obscur ; Colin-maillard devait s’asseoir sur les joueurs, les fouler... Ce furent toutes les circonstances de ce jeu que les deux amants firent servir à leurs vues. » *Id.*, t. II, p. 119-120.

¹⁰ *Id.*, p. 5.

¹¹ Dans la préface de son édition d’*Histoire de ma vie*, Gérard Lahouti souligne ce « qui rapproche le peintre et le mémorialiste » en insistant sur les aspects picturaux et dramaturgiques de l’œuvre casanovienne : « son écriture est “tableau” au sens dramaturgique et pictural. [...] Comme Watteau, il excelle dans le rendu d’un satin, dans l’évocation des frémissements d’une fête galante, dans le dévoilement d’une femme à sa toilette. Comme Fragonard, il sait restituer la grâce et la vivacité d’un visage, la légèreté d’un corps, la tension du désir et le ravissement de la jouissance. Si l’érotisme de Boucher ne l’alarme pas, il cède aussi au larmoyant Greuze. » Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, édition établie sous la direction de Gérard Lahouti et Marie-Françoise Luna, avec la collaboration de Furio Luccichenti et Helmut Watzlawick, t. I, Paris, Gallimard, 2013, p. xix.

s'épuiser dans une ronde cruelle qui suscite larmes et colère là où il attendait plaisir et jouissance. Cette débâcle amoureuse, généralement moins étudiée que la nuit de défloration de Giacomo, de Nanette et de Marton, qui en est le pendant et l'actualisation érotique et qui se déroule peu après, fait explicitement référence au jeu de colin-maillard que le protagoniste « [s]'imagin[e] de jouer », sans l'accord de ses compagnes.

Le Vénitien rapporte encore deux autres parties de colin-maillard dans ses mémoires : la première, fort brève, qu'il propose à Tonine afin de vaincre ses pudeurs, et la seconde, qu'il engage à Rome pour les mêmes motifs, avec Armelline et Émilie, deux jeunes pensionnaires d'une institution religieuse austère, que Casanova parvient à réformer grâce à l'appui du cardinal de Bernis et de la princesse de Santa-Croce. Deux fois, il conduit les jeunes filles à l'opéra, avant de les faire souper dans une auberge et de les régaler d'huîtres et de champagne. Durant la première nuit (le souper s'achève en effet trois heures après minuit), en dépit d'« un si joli jeu¹² » où ils se passent les huîtres de bouche en bouche, Armelline repousse les avances du séducteur. La seconde nuit apporte en revanche davantage de plaisir au Vénitien qui vole des baisers à Armelline à la faveur d'un colin-maillard improvisé, découvre sa poitrine et « contrefait l'enfant à la mamelle¹³ », sans parvenir à s'assurer un triomphe complet.

Ces différentes scènes déroulent des représentations contrastées du jeu de colin-maillard, lequel apparaît tantôt comme un divertissement de plein air à la manière de Lancret, tantôt comme son détournement érotique, à la faveur d'un souper d'auberge ; tantôt comme le prétexte aux observations d'un guetteur-philosophe, curieux de tout, tantôt comme le point d'orgue d'une entreprise de séduction amoureuse visant à abattre les derniers remparts de la pudeur. En réinvestissant le motif du colin-maillard, Rétif et Casanova en modifient la nature, mais aussi la finalité et en infléchissent la signification vers des enjeux d'esthétique et de morale qui leur sont propres, selon des modalités d'écriture qui appartiennent au récit de soi. Ainsi, paradoxalement, la représentation d'un motif qui figure une pratique sociale par essence collective (il faut être au moins trois pour jouer au colin-maillard si l'on veut compter sur le hasard), vient s'inscrire dans des formes narratives – mémoires ou récit à la première personne mettant en scène l'auteur lui-même, ou tout au moins son double fictif – qui privilégient l'expression de la sensibilité d'un sujet. Il s'agira donc de comprendre comment la peinture d'un motif esthétique et d'un loisir mondain s'articule au déploiement d'une telle subjectivité. Que le narrateur soit à l'écart du groupe, posté en guetteur, ou qu'il soulève son bandeau en plein badinage, ces colin-maillard galants sont propices à l'expression d'émotions contradictoires de la part du sujet narrant : le jeu n'est pas dénué de sérieux et suscite plaisir et ennui, joie folâtre et déception cuisante. Il rencontre de surcroît des préoccupations plus générales, d'ordre politique et social : parce que, selon les termes de Huizinga, il substitue aux normes en vigueur des « règle[s] librement consentie[s]¹⁴ », le jeu ouvre un espace de liberté qui interroge les définitions nouvelles de l'identité et la valeur accordée au processus d'identification¹⁵. En effet, le colin-maillard met en jeu des actions d'identification à rebours des techniques de surveillance des mouches et des policiers qui procèdent au signalement des individus, et que Rétif et Casanova ont éprouvées, le premier lors de ses déambulations nocturnes¹⁶, le second lors de ses missions d'espionnage pour le compte des Inquisiteurs. Par conséquent, le jeu de colin-maillard, tel qu'il apparaît dans l'*Histoire de ma vie* et dans *Les Nuits de Paris*, sera ici étudié non seulement comme motif esthétique propre à séduire des

¹² Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, éd. citée, t. III, p. 967.

¹³ *Id.*, p. 959.

¹⁴ Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, éd. citée, p. 51. Johan Huizinga démontre aussi que « L'opposition jeu-sérieux demeure à tout instant flottante » (*id.*, p. 25).

¹⁵ Voir l'étude de Vincent Denis, *Une histoire de l'identité : France, 1715-1815*, Seyssel, Champ Vallon, 2008.

¹⁶ Rétif raconte ainsi comment il a semé les mouchards qui le suivaient dans la 63^e nuit de Paris.

lecteurs-spectateurs qui, naturellement, partagent cet intérêt pour les jeux de société, mais aussi comme dispositif visant à explorer les procédures qui établissent l'identité d'un individu.

Variations sur un motif de scènes galantes

La fortune que connaît le motif du colin-maillard au cours des XVII^e et XVIII^e siècles, en particulier dans la peinture française, peut sans doute être attribuée à l'influence exercée par les peintres flamands et leurs fêtes rurales. Un tableau du peintre néerlandais Gerrit Lundens datant de 1647 et conservé au musée du Louvre donne une idée assez précise de ce motif de la fête villageoise, propice aux débordements sensuels¹⁷. Il représente un groupe de villageois s'égayant dans les bois, à la tombée du jour, et jouant à colin-maillard : au premier plan, sur la gauche, un couple s'étreint dans le feuillage d'un arbre, à la faveur de l'obscurité, tandis que les joueurs observent, hilares, une femme aux yeux bandés qui s'est écroulée sur son partenaire de jeu.

Les peintres rococo déclinent ce motif suivant le paradigme de la fête galante, scène de genre consacrée aux plaisirs folâtres de l'amour¹⁸. Les pastorales flamandes se trouvent généralement transposées dans un cadre urbain, qu'il s'agisse d'un jardin, d'un parc, ou plus rarement d'un salon aristocratique, comme dans le *Colin-Maillard* que Nicolas Lancret présente au Salon de 1737, et qui se distingue nettement de celui qu'il réalise, deux ans plus tard, pour l'Académie : plusieurs assemblées de jeunes gens y sont représentées, qui badinent, conversent, prennent une collation sur l'herbe d'un parc élégamment agencé ou tourmentent le Colin-maillard ; la lumière y est déclinante, comme sur les toiles flamandes. Outre ces deux *Colin-Maillard*, Lancret s'attache à peindre les jeux à la mode dans la bonne société en montrant des groupes d'enfants ou de jeunes gens – pour la plupart des « bergers vêtus avec cette élégance et ce luxe¹⁹ » qui étonnaient Diderot dans ses *Salons* – s'adonnant, en pleine nature, aux quatre coins, à la main chaude, au cache-cache Mitoulas ou au pied-de-Bœuf²⁰. Le succès des toiles de Lancret inspire d'autres artistes, tels Jean-Baptiste Pater qui, dans les années 1730-1733, propose un *Colin-Maillard* rustique, ou Noël Hallé qui, dans les années 1770, imagine un *Colin-maillard* à la baguette dans un décor italianisant²¹. Les paysages « d'après nature » sont au contraire privilégiés par Fragonard : son premier *Colin-Maillard*, réalisé dans les années 1750, forme le pendant de *La Bascule*, et met en scène un audacieux tête-à-tête, sous les auspices de charmants petits amours qui se taquinent avec baguette et bandeau. Le second *Colin-Maillard* de Fragonard, exposé au Louvre, représente plusieurs compagnies distinctes, qui prennent une collation, batifolent dans des bosquets labyrinthiques et jouent à colin-maillard sous un ciel nuageux, où filtre un seul rayon de lumière qui vient éclairer la jeune fille occupée à bander les yeux du colin-maillard qui en profite pour l'enlacer.

¹⁷ Ce tableau, qui est arrivé au musée du Louvre après la Seconde Guerre mondiale, n'a toutefois pas pu être étudié par les peintres du XVIII^e siècle.

¹⁸ À propos des fêtes galantes, voir l'excellent catalogue *De Watteau à Fragonard : les fêtes galantes*, publié à l'occasion de l'exposition au Musée Jacquemart-André, du 14 mars au 21 juillet 2014, sous la direction du Dr Christoph Martin Vogtherr et du Dr Mary Tavenor Holmes, [introductions du Dr Christoph Martin Vogtherr et Nicolas Sainte Fare Garnot], [préfaces de Bruno Monnier, Jean-Pierre Babelon et Dr Christoph Martin Vogtherr], [traduction de l'anglais par Marie-Françoise Dispa et Elisabeth d'Yvoire], Bruxelles, Fonds Mercator, 2014.

¹⁹ Denis Diderot, *Œuvres*, T. IV, *Esthétique-théâtre*, éd. Laurent Versini, Paris, Robert Laffont, 1996, p. 205.

²⁰ *Les Quatre coins*, Statens Museum for Kunst, Copenhague, 1734 ; *Le Jeu de la main chaude*, National Gallery of Art, Washington, D.C. ; *Le Jeu du Pied-de-Bœuf* (ou *Enfants jouant au pied de bœuf* ; collection privée, 1739). Ajoutons à cette liste non exhaustive l'étude de Jean-Antoine Watteau, « Le Colin-maillard », conservé au Département des Arts graphiques du Louvre.

²¹ À propos de ce tableau, voir notamment *De Watteau à Fragonard : les fêtes galantes*, *op. cit.*, p. 184-185. Les joueurs utilisaient parfois des « baguettes » pour rendre la tâche du Colin-Maillard plus ardue.

La composition de la 333^e nuit des *Nuits de Paris* emprunte beaucoup à l'esthétique galante de ces toiles, que les lecteurs de Rétif connaissent grâce aux nombreuses estampes qui circulent à partir des gravures de Larmessin, Cochin ou Beauvarlet. Le colin-maillard auquel la compagnie de la Marquise prend part se déroule dans le jardin du Palais-Royal, qui attire une foule de curieux de conditions si mêlées que le Hibou se méfie de la société qui joue à la main chaude, qu'il ne juge pas assez distinguée pour la Marquise. Des fêtes galantes, Rétif ne retient ni les paysages verdoyants de Fragonard, ni les balustres de Lancret, mais un certain type de sociabilité :

On s'amassait en petits groupes dans le jardin, et il y avait autant d'aventures que de groupes. La marquise nous dit, à mon ami et à moi, que nous étions ses aides-de-champ. Nous donnâmes des chaises, et quand notre groupe fut assis, nous allâmes à la découverte. Nous nous approchâmes d'abord d'un petit groupe, composé d'un vieillard, d'une femme, et de deux jeunes personnes. Nous écoutâmes un instant, en feignant de nous parler à l'oreille. Le vieillard faisait ses arrangements, avec un cynisme... qui révolta la femme, que nous ne supposions pas fort délicate. Nous aurions bien voulu savoir la position des deux jeunes personnes ; ce qu'elles étaient, s'il était possible de les sauver ? Du Hameauneuf resta ; je m'éloignai.

Une société honnête, composée de dix personnes, jouait à colin-maillard. Je vis qu'il me serait possible de m'y introduire, parce que le groupe s'était accru de trois inconnus, à ce que je pus comprendre aux discours d'une dame. Je voulus sonder le terrain. Pendant un déplacement, je m'emparai d'une chaise et je me mis en cercle. La jolie colin-maillard vint se poser sur mes genoux, et nomma je ne sais qui. Je lui arrachai aussitôt le bandeau, et je le mis sur mes yeux. Elle le lia, et je fus colin-maillard. Mais comment deviner ? Je ne savais pas un nom !... Je soulevai le bandeau, et je courus à ma compagnie. On criait après moi. Je proposai à la Marquise de goûter incognito cet amusement. Elle accepta, et je revins avec des femmes assez belles pour être bien reçues. On les accueillit avec transport ; on se donna des noms, on se reconnut, et l'on joua. Dès que je vis que la Marquise s'amusait, je m'évadai. Je retrouvai du Hameauneuf, qui savait que les deux jeunes filles étaient dans la misère ; que c'étaient deux sœurs, filles d'un procureur ruiné par une mauvaise affaire. Le vieillard était un homme à bureau. Mon ami savait les demeures de tout ce monde. Nous allâmes ailleurs.

Nous trouvâmes une compagnie qui jouait à la main-chaude, et ce qui nous parut singulier, elle était bien composée ! Mais les jeannotismes étaient son unique langage. C'est tout ce qu'on y trouvait à profiter... Je me garderai bien d'en rapporter un seul, pour ne pas avilir mon siècle aux yeux de la postérité.

Ces différentes scènes, qui associent le jeu de colin-maillard aux autres divertissements de société, ne sont pas unies par un simple rapport de contiguïté, mais par une subjectivité – celle d'un observateur principal dont le regard se porte à tous les angles de la toile. Ses déplacements, signalés par les nombreux verbes de mouvement, produisent une impression de simultanéité entre les différentes actions décrites, comme si celles-ci prenaient place sur la surface plane et horizontale d'une toile, tandis que les limites du lieu et du moment viennent borner le récit comme le ferait le cadre d'un tableau.

Une atmosphère de galanterie enveloppe le récit : le narrateur laisse entendre que les promeneurs du Palais-Royal ne sont pas indifférents aux charmes de Zéphirette, et confesse être enchanté qu'une jolie colin-maillard vienne se placer sur ses genoux. Les hardiesses du Palais-Royal n'égalent pourtant pas celles du jardin des Plantes, dont Rétif est le témoin involontaire dans la 112^e nuit de Paris, lorsqu'il entend « parler et rire dans un bosquet²² » et aperçoit « sur le gazon les débris d'une collation copieuse, autour de laquelle étaient couchés, quatre beaux

²² *Id.*, t. II, p. 681.

couples d'amants, qui riaient, jasaient²³... » et qui lui paraissent être « l'image du bonheur²⁴ ». Cette partie fine, qui pourrait être copiée d'après l'*Assemblée galante dans un parc* de Watteau, n'est possible que parce qu'elle est dérobée aux regards des honnêtes gens : « Un endroit est toujours décent, dès qu'il est public, parce que personne n'y est sûr de ne pas être vu²⁵ », écrit encore Rétif. C'est, au reste, la raison pour laquelle il ne trouve rien à redire aux distractions de la Marquise dans le jardin du Palais-Royal, qui sont l'occasion d'actions charitables comme de conversations sérieuses :

Plus loin je trouvai une société paisible, qui s'entretenait de philosophie. J'y gagnai une excellente idée ; que voici : « La chaleur du soleil (disait un homme), passe dans les milieux presque sans rien perdre, parce qu'elle ne communique rien. Je n'emploie pas en ce moment l'idée qu'elle n'est pas chaleur, mais ferment de chaleur et de lumière. Car si elle était chaleur et lumière substantiellement, il n'y aurait point de ténèbres, et nous ne verrions pas cet azur des cieux, qui n'est réellement qu'un fond noir ; nous ne sentirions pas le froid en nous élevant sur les hautes montagnes, ou ce qui est plus court, dans un ballon (invention trop négligée, après un fil enthousiasme) ! La substance solaire, qui produit la chaleur et la lumière (substance si essentielle aux animaux et même aux plantes, parce qu'elle est une émanation animale et nutritive), ne devient lumière et chaleur qu'en tombant sur des planètes et des comètes. Là, cette substance active par essence, non seulement rejaillit, ce qui la double, mais elle trouve une matière avec laquelle elle fermente, qu'elle embrase, qu'elle brûle, et qui produit avec elle lumière et chaleur. » [...] J'étais tenté de me jeter au cou de cet homme, qui parlait comme un étranger... Je lui dis que je venais de l'écouter, et que je le remerciais... « Ah ! Bernardin, Bernardin ! (m'écriai-je), qui ramènes l'ignorance et la barbarie, tu déshonores la France, que cet étranger honore²⁶ ! »

La discussion sur la chaleur du soleil prolonge ainsi la critique que Rétif avait formulée contre Bernardin de Saint-Pierre, qui « ne sait rien en physique²⁷ », lors de la 316^e nuit, et vient s'insérer dans le cadre ludique d'un récit qui, d'une certaine façon, emprunte les voies de la « promenade champêtre²⁸ » et « méditative ». Si le Hibou se mêle à cette « société paisible » qui devise de sciences naturelles, il conserve néanmoins toute latitude pour s'éloigner quand il le souhaite (les deux formes verbales conjuguées à la première personne sont au passé simple et marquent un mouvement de dégagement qui est l'affirmation volontaire d'une liberté : « je m'éloignai », « je m'évadai »). La reprise du motif pictural du jeu de société offre ainsi à Rétif un modèle d'écriture essentiellement dynamique : l'oscillation entre l'emploi du « nous » et celui du « je », la multiplicité des scènes secondaires, qui sont autant de contrepoints à l'action principale du colin-maillard, reflètent avant tout l'autonomie du « spectateur nocturne ».

« Elles durent aussi m'avoir triché de la même façon »

Dans les variations libertines qu'il propose sur le thème du colin-maillard, Casanova prend l'exact contre-pied du modèle du jeu en plein air : ses colin-maillard à huis-clos, diligemment menés dans l'atmosphère feutrée d'appartements privés, ne réunissent qu'un nombre fort limité de partenaires : Angéla, Nanette et Marton, qu'il retrouve à *l'obscur*, au troisième étage de la maison de Madame Orio ; Tonine, qu'il séduit sans difficulté dans

²³ *Ibid.*

²⁴ *Ibid.*

²⁵ *Id.*, p. 684.

²⁶ Nicolas-Edme Rétif de La Bretonne, *Les Nuits de Paris ou Le Spectateur nocturne*, éd. Pierre Testud, Paris, Honoré Champion, 2019, t. III, p. 1574-1576.

²⁷ *Id.*, t. III, p. 1509.

²⁸ Sur les différents types de promenades, voir Olivier Dautresme, « La promenade, un loisir urbain universel ? L'exemple du Palais-Royal à Paris à la fin du XVIII^e siècle », art. cité.

l'intimité de sa chambre ; et enfin Armelline et Émilie, qu'il emmène souper dans une auberge romaine : les pièces y sont fort étroites, il y fait très chaud et les domestiques sont congédiés pour que les jeunes filles puissent « se débarrasser de leurs robes fourrées de peau à poil²⁹ » et manger les huîtres en corset.

Cet adroit détournement d'un jeu de société en jeu érotique procède du brouillage des catégories nouvelles du privé et du public. Alors qu'une telle confusion avait pour effet de moraliser le récit rétinien (c'est parce que du Hameauneuf commet une indiscretion, en écoutant la conversation du premier groupe qu'il croise dans le jardin du Palais-Royal, qu'il pourra porter secours aux deux jeunes filles, victimes des arrangements du cynique vieillard), elle est, chez Casanova, au service d'un dessein libertin, lequel, une fois mis en récit, devient lui-même divertissement de société destiné à être raconté, au cardinal du Bernis par exemple, et à la princesse de Santa Croce qui, pour préserver les apparences, feint d'être sourde, de même que les joueurs feignaient d'être aveuglés par leur bandeau :

J'ai trouvé à trois heures la princesse de Santa Croce au lit, et le Cardinal qui lui tenait compagnie. La première chose qu'elle me demanda fut la raison qui m'avait fait quitter l'opéra à la fin du second acte. Je lui ai répondu que je me trouvais en état de lui raconter une histoire de six heures très intéressante eu égard aux détails ; mais que je ne pouvais la narrer qu'en recevant auparavant carte blanche, car il y avait des circonstances que je devais peindre trop d'après nature. Le Cardinal me demanda si c'était quelque chose dans le goût des veilles avec M. M., et ayant entendu que c'était précisément dans ce goût-là, il demanda à la princesse, si elle voulait être sourde. Elle répondit que je pouvais compter sur cela, et je leur ai narré toute l'histoire à peu près dans les mêmes termes dont je me suis servi pour l'écrire. Les huîtres ramassées, et le Colin-maillard la firent rire malgré sa surdité. Elle convint à la fin avec le Cardinal que je m'étais bien conduit, et elle se trouva sûre que je finirais l'ouvrage à la première occasion³⁰.

Le jeu des huîtres, baptisé « jeu de l'échange³¹ », et celui de colin-maillard constituent des séquences autonomes venant agrémenter le récit. Ce sont aussi des mises en bouche, qui s'offrent comme la compensation provisoire d'une jouissance différée. Le jeu n'est donc pas gratuit ; sa finalité est à chercher dans le surcroît de plaisir qu'il prépare : « Il me paraissait impossible qu'elle [Armelline] pût se refuser à ma tendresse après souper, à l'orgie des huîtres, et du punch³². » Casanova détourne ainsi les fonctions traditionnellement assignées au jeu de société, que Huizinga résumait en ces termes :

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'« être autrement » que la « vie courante³³ ».

²⁹ *Histoire de ma vie*, éd. citée, t. III, p. 946. Lors du premier souper qu'il organise pour les jeunes filles, Casanova précise aussi qu'il renvoie à dessein le valet pour préparer lui-même « un grand punch » (*id.*, p. 946).

³⁰ Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, éd. citée, t. III, p. 965.

³¹ *Id.*, p. 955.

³² *Id.*, p. 956. Cette orgie suit la dégustation de « l'esturgeon, et des truffes exquis », dont les prétendues vertus aphrodisiaques sont plaisamment rappelées par Brillat-Savarin dans sa *Physiologie du goût* (présentation de Jean-François Revel et Hervé This, Paris, Flammarion, 2017, p.102-104).

³³ Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, éd. citée, p. 51. Voir aussi Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 36-38 : « Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu : il deviendrait une contrainte, une corvée dont on aurait hâte d'être délivré. Obligatoire ou simplement recommandé, il perdrait un de ses caractères fondamentaux : le fait que le joueur s'y adonne spontanément, de son plein gré et pour son plaisir. [...] On ne joue que si l'on veut, que quand on veut, que le temps qu'on veut. En ce sens, le jeu est une activité libre. Il est en outre une activité incertaine. Le doute doit demeurer jusqu'à la fin du dénouement. »

Si l'espace de jeu défini par le Vénitien s'affranchit provisoirement des contraintes qui régissent la vie ordinaire, il échoue néanmoins à produire un plaisir systématique, sans doute parce que, comme le soulignait Winnicott dans son analyse du jeu, « les pulsions [en] constituent la plus grande menace³⁴ », sans doute aussi parce que le joueur ne se fie pas totalement au hasard. Alors qu'au XVIII^e siècle, le colin-maillard est considéré comme un « jeu d'action », distinct des « jeux de parole³⁵ » et mêlant étroitement hasard et adresse, il s'agit précisément pour le libertin d'abolir le hasard dans les récréations galantes qu'il propose à ses partenaires – autrement dit de faire en sorte que l'issue du jeu soit certaine –, ce à quoi il parvient sans effort avec Tonine puisque, comme dans le tableau de Fragonard conservé à Toledo, il connaît déjà l'identité de son unique partenaire de jeu³⁶. En somme, Casanova *joue à jouer* plus qu'il ne joue vraiment. Porté à l'extrême, ce « double jeu », pour ainsi dire, semble constituer un obstacle à la pleine jouissance. Avec Armelline et Émilie, Casanova triche en soulevant son bandeau et n'obtient aucune faveur décisive :

Après avoir bu nous nous bandâmes tous les trois, et ce fut alors que le grand jeu commença, et que se tenant debout devant moi elles se laissèrent mesurer plusieurs fois, tombant sur moi en riant toutes les fois que je les mesurais trop haut. Ayant assez élevé mon mouchoir je voyais tout, mais elles devaient faire semblant de ne pas s'en douter. Elles durent aussi m'avoir triché de la même façon pour voir ce que c'était que ce qu'elles sentaient entre les cuisses lorsque le rire les faisait tomber sur moi. Le charmant jeu ne parvint à sa fin que lorsque la nature excédée par le plaisir me priva de la force de poursuivre. Je me suis alors remis en état de décence avant qu'elles se débarrassent, ce qu'elles firent quand elles entendirent ma sentence. Émilie, dis-je à Armelline, a les cuisses, les hanches, et tout plus formé que vous ; mais vous devez encore grandir. Muettes, et riantes elles se mirent à mes côtés croyant, je ne sais pas comment, de pouvoir se désavouer tout ce qu'elles m'avaient laissé faire. Il m'a paru : mais je n'ai rien dit qu'Émilie avait eu un amant ; mais Armelline était à tous égards intacte. Elle avait l'air plus humilié que l'autre, et beaucoup plus de douceur dans ses grands yeux noirs. J'ai voulu prendre un baiser sur ses belles lèvres, et j'ai trouvé fort singulier qu'elle détournât sa tête en me serrant pendant les mains de toute sa force³⁷.

Les règles du jeu ne sont pas davantage respectées durant la première nuit passée chez Madame Orio. L'adhésion au jeu n'y est pas même simulée et Casanova se passe de l'accord de ses compagnes tandis que Nanette et Marton, effrayées, se démasquent aussitôt qu'elles sont attrapées. Le colin-maillard n'est plus qu'une course éreintante où Angéla demeure inaccessible. C'est au contraire en se livrant totalement au hasard, sans calcul ni préméditation, que le libertin parvient à goûter le plaisir du jeu, comme lors de la seconde nuit passée chez Madame Orio. Cette fois les règles, bien que tacites, sont acceptées de part et d'autre : Nanette et Marton feignent de dormir, Giacomo feint de les croire endormies. Le plaisir découle de cette nécessaire orchestration fondée sur l'intelligence muette – et aveugle – des corps³⁸ :

³⁴ Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité : l'espace potentiel* [1971], traduit de l'anglais par Claude Monod et J.-B. Pontalis, préface de J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, 1975, p. 106.

³⁵ C'est l'historienne Élisabeth Belmas qui souligne que l'on distinguait fréquemment « jeux de paroles » (« railleries spirituelles, bons mots, calembours, bouts rimés, logoglyphes ») des « jeux d'action », et parmi ceux-là, les jeux d'adresse des jeux de hasard. Une dernière catégorie réunit les « jeux mixtes, comme les cartes, où hasard et adresse sont entremêlés ». Voir Lucien Bély (dir.), *Dictionnaire de l'Ancien Régime : royaume de France, XVI^e-XVIII^e siècle*, Paris, Presses universitaires de France, 2002, p. 696.

³⁶ Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, éd. citée, t. I, p. 1131.

³⁷ Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, éd. citée, t. III, p. 960.

³⁸ Jean-Christophe Igalens a très finement analysé les ressorts de ce dispositif de la feintise, récurrent dans l'*Histoire de ma vie* dans *Casanova : l'écrivain en ses fictions*, Paris, Classiques Garnier, 2013, p. 293 *sqq.* Voir aussi, à propos de ce jeu de rôles lors de la nuit de dépuclage de Giacomo, François Roustang, *Le Bal masqué de Giacomo Casanova* [1984], Paris, Éditions Payot & Rivages, 2009, p. 25 *sqq.*

Elles m'avaient tourné le dos, et nous étions à l'obscur. J'ai commencé par celle vers laquelle j'étais tourné ne sachant pas si c'était Nanette ou Marton. [...] Elle se démasqua me serrant très étroitement entre ses bras, et collant sa bouche sur la mienne. Après le fait, je suis sûr, lui dis-je, que vous êtes Nanette.

–Oui, et je m'appelle heureuse, comme ma sœur, si vous êtes honnête, et constant.

–Jusqu'à la mort, mes anges, tout ce que nous avons fait fut l'ouvrage de l'amour ; et qu'il n'y ait plus question d'Angéla³⁹.

Nanette et Marton sont comme rebaptisées par l'amour. L'existence du groupe, de ce trio complice, qui s'enracine dans l'expérience singulière du premier colin-maillard manqué et qui se construira dans la répétition⁴⁰, vient panser les blessures infligées par Angéla. C'est encore par le jeu que se constitue le second trio formé par Casanova, Armelline et Émilie – laquelle, une fois mariée, sera remplacée par Scolastique.

Cette série de variations sur le colin-maillard, qui a partie liée avec l'esthétique des peintres de fêtes galantes comme avec celle des dramaturges de la période (le coup d'essai du jeune Giacomo fait songer aux pantomimes des drames de Diderot et de Beaumarchais aussi bien qu'au dispositif du *bed-trick*, fréquent dans les comédies anglaises de la première modernité), vient ainsi tisser des liens de nature sensible et affective entre les différents moments de l'existence et parcourir cette zone intermédiaire où le sujet se découvre en passant de l'enfance à l'âge adulte⁴¹. Bien qu'ils n'en partagent pas l'insouciance, les divertissements du Palais-Royal décrits par le Hibou font pendant à ces jeux enfantins que goûtait Monsieur Nicolas, lorsqu'« à la chute du jour, attiré par les cris et les ris de la jeunesse, [il] courai[t] à la prairie, où [il] trouvai[t] à jouer à l'*escarpolette*, à la *chèvre*, à la *belle-mère* ; ensuite à la *pucelle*, et dès que l'obscurité empêchait d'y voir, au *loup*, quand il y avait de grandes filles⁴² ». Propice aux frôlements et aux baisers volés, le jeu du loup est, en effet, rien moins qu'innocent. Aussi l'adolescent, qui tient le rôle du loup, embrasse-t-il la petite paysanne Marie Fouard en « feignant de la manger⁴³ » et se remémore en cet instant « toutes les sensations voluptueuses [qu'il avait] déjà eues, soit par le tact non volontaire sur Ursule Rameau, soit par les baisers enflammés de Nannette la moissonneuse, soit en dernier lieu par le contact des joues douces de [s]a cousine Nannon Gautherin, et [il] cherchai[t] à les renouveler sur la brune Marie⁴⁴ ».

La puissance de remémoration du jeu se vérifie aussi dans l'expérience rétivienne du colin-maillard, dans *Les Nuits de Paris*, qui est à bien des égards analogue à celle du jeune Giacomo : d'abord déçu par un jeu dans lequel il est entré en éclaircur, sans ordre ni réflexion, le Hibou se laisse gagner par l'entrain général à la seconde tentative, et encore s'échauffe-t-il moins que son ami du Hameauneuf, qu'il compare à Momus⁴⁵. À la peinture de ces scènes

³⁹ Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, éd. citée, t. I, p. 122-123.

⁴⁰ Huizinga avait déjà souligné que « La communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé. [...] le sentiment de vivre ensemble dans l'exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux normes générales exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu ». *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, éd. citée, p. 30.

⁴¹ Winnicott développe notamment cette idée en situant le jeu dans un espace intermédiaire, qu'il rapproche de ce qu'il nomme l'« espace potentiel », concept qu'il a forgé dans ses travaux pour rendre compte d'un lieu transitionnel entre la mère et l'enfant, qui met en rapport les réalités interne et externe au sujet, dont il favorise le développement. À ses yeux, l'activité ludique est une activité créatrice qui engage la constitution même du sujet : « c'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière. C'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi ». *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, éd. citée, p. 110.

⁴² Nicolas-Edme Rétif de La Bretonne, *Monsieur Nicolas*, éd. Pierre Testud, Paris, Gallimard, 1989, p. 59.

⁴³ *Id.*, p. 66.

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Nicolas-Edme Rétif de La Bretonne, *Les Nuits de Paris ou Le Spectateur nocturne*, éd. citée, t. III, p. 1576. Sur Momus, voir Dominique Quéro, *Momus philosophe. Recherches sur une figure littéraire du XVIII^e siècle*, Paris Honoré Champion, 1995.

variées succède cependant une phase de recomposition où la mémoire et l'imagination viennent jeter un voile sombre sur ces amusements folâtres du colin-maillard, le « je » narrant se dissociant du « je » narré pour envisager les malheurs que Zéphirette a évités (« Ô Diamant ! Diamant ! combien en est-il, comme toi, ensevelis dans la boue, qui n'attendent qu'une main généreuse, pour les en retirer, et les placer dans un endroit honorable⁴⁶ !... ») ou pour évoquer la perte douloureuse de la Marquise :

Nous avons sauvé les deux jeunes filles, par la marquise... Ô femme céleste ! Vous n'êtes plus ! qui vous rendra aux malheureux ! À nos larmes ! car je survis presque seul à toute sa petite société ! Je survis à mes nouveaux, comme à mes anciens amis ! Malheureux que je suis⁴⁷ !

Ainsi, l'expérience sociale du jeu conduit paradoxalement Rétif, comme Casanova, à un mouvement réflexif, porté par l'émotion la plus vive : la joie procurée par les plaisirs du jeu est une joie attendrie, perméable à la tristesse – la même qui se dégage du *Colin-Maillard* galant de Fragonard, où la clarté demeure crépusculaire, sans qu'il soit loisible de déterminer si les divertissements commencent ou s'ils prennent fin : les jeunes femmes représentées sur le côté droit de la toile sont-elles en train de dresser la table ou de la débarrasser en retirant la nappe blanche ?

« *Mais comment deviner ?* »

Cette intensification des émotions, que le détour par la peinture ou par le théâtre permet de mettre en lumière (car il ne s'agit évidemment pas pour Rétif ou Casanova d'imiter des toiles existantes, mais de recréer une atmosphère affective familière au lecteur et propre à l'expression d'une sensibilité particulière), provient aussi de l'expérience, périlleuse, de la reconnaissance. Détourné de son usage social, déplacé dans un cadre privé, le jeu de colin-maillard fait écho aux paradoxes de la reconnaissance sous la plume de Casanova : s'il s'agit de reconnaître l'autre, avec les yeux bandés, il s'agit surtout d'*être reconnu*⁴⁸. La reconnaissance attendue est d'abord morale avant d'être physique : le jeu acquiert une valeur d'apprentissage pour le jeune Giacomo, humilié par Angéla, comme pour l'homme mûr de quarante-six ans, contraint de disputer le cœur d'Armeline à un Florentin⁴⁹. La mesure incongrue des jambes d'Armeline et d'Émilie peut quant à elle être considérée comme une érotisation ludique des pratiques de signalement de la police, étudiées par Vincent Denis : taille, pesée, mensurations du thorax, des hanches ou encore du visage⁵⁰. Le corps des jeunes filles est même soumis à un examen attentif qui débouche sur une conclusion scabreuse : Armeline est « à tous égards intacte⁵¹ », tandis

Du Hameauneuf semble ici éprouver le « pouvoir de surexcit[ation]⁴⁵ » du jeu, décrit par Huizinga (*Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, éd. citée, p. 17).

⁴⁶ Nicolas-Edme Rétif de La Bretonne, *Les Nuits de Paris ou Le Spectateur nocturne*, éd. citée, t. III, p. 1576.

⁴⁷ *Id.*, p. 1577.

⁴⁸ Jean-Christophe Igalens a étudié la problématique de la reconnaissance dans l'*Histoire de ma vie* ; voir notamment *Casanova : l'écrivain en ses fictions*, op. cit., p. 96-104.

⁴⁹ Cette nuit qu'il passe à chercher Angéla à l'aveuglette est vécue par le jeune Casanova comme une humiliation et un affront insupportables ; elle conduit à son dessillement : il découvre la vraie nature d'Angéla et le peu d'amour qu'elle lui porte.

⁵⁰ Voir notamment Vincent Denis, *Une histoire de l'identité*, op. cit., en particulier le chapitre « Le signalement ou l'écriture du corps », p. 44 *sqq.* Voir également Vincent Denis, « Fiction dans les archives ? Le signalement au siècle des Lumières », dans Lise Andriès (dir.), *Cartouche, Mandrin et autres brigands du XVIII^e siècle*, Paris, Desjonquères, 2010, p. 33-43 ; et Michel Delon, « Du portrait au signalement. Pratiques romanesques, pratiques sociales », *ibid.*, p. 44-61.

⁵¹ Giacomo Casanova, *Histoire de ma vie*, éd. citée, t. III, p. 960.

que le corps d'Émilie porte la trace des passages de ceux qui l'ont déjà visité⁵². Lors de la nuit de défloration de Nanette et Marton, Casanova se livre de la même manière à un *signalement érotique* : couché près des deux sœurs, il entreprend l'une, puis l'autre, et identifie Marton à sa voix et à ses gestes.

Dès lors, deux régimes d'identification s'opposent dans les textes de Rétif et de Casanova : le premier, qui repose sur le nom (régime auquel souscrivent Nanette et Marton, qui se nomment spontanément, sous l'effet de la peur, lors de la débâcle du premier colin-maillard) ; le second, qui repose sur les sens et le contact avec le corps, les formes et la matière, et qui entraîne une redéfinition du nom et de l'identité : après l'acte amoureux, Marton déclare s'appeler désormais « heureuse », tandis que le colin-maillard rétivien retrouve les traits principaux de la mascarade. La partie est précédée d'une curieuse mais nécessaire « scène de reconnaissance » où chacun se présente sous un nom d'emprunt fantaisiste :

Je retournai auprès de la marquise : on riait aux éclats, et l'on s'amusait : Zéphirette était colin-maillard pour la protectrice, qui avait été devinée, sous son nom supposé de Sylvie (nom qui lui avait fait répandre deux larmes). Elle me devina, parce que je parlai, en arrivant, et elle me nomma le Hibou. Du Hameauneuf, qui arrivait aussi, ambitionnait ce nom ; il le réclama. Je n'en fus pas moins colin-maillard, au grand regret de l'honorable assistance, que Zéphirette enchantait... [...] Mme De-M*** reçut Zéphirette sur ses genoux, parce qu'il n'y avait plus de place pour elle : Du Hameauneuf avait pris la sienne. Je devinai bientôt mon ami, sous le nom de Hibou second. Il prit le bandeau. Ce ne fut pas l'Amour, mais ce fut Momus, ce fut la gaîté personnifiées. Il devina la jolie tante, qui ne fut pas très satisfaite, et à laquelle nous ne laissâmes faire qu'un tour : nous lui soufflâmes adroitement un nom... Le jeu finit à deux heures⁵³.

En somme, ces deux régimes d'identification délimitent deux espaces séparés et autonomes : le monde ordinaire, soumis à de nombreuses formes de contrainte et de surveillance, et le monde *fictif* du jeu⁵⁴, où les règles sont propices à l'excitation comme à la remémoration, qu'elles soient imposées ou librement choisies, sources de plaisir ou de mélancolie. Cet itinéraire que dessine le motif du colin-maillard permet ainsi de mettre en évidence, entre autres effets esthétiques et moraux, la sensibilité commune qui imprègne les textes de Rétif et de Casanova, une sensibilité galante, dont la frivolité apparente se laisse naturellement pénétrer par la douleur la plus vive.

Notice biographique

Virginie Yvernault est maîtresse de conférences à Sorbonne Université. Spécialiste de littérature française du XVIII^e siècle, elle est l'auteur d'un ouvrage consacré à Beaumarchais, paru chez Hermann en 2020 : *Figaromania. Beaumarchais tricolore, de monarchies en républiques (XVIII^e-XIX^e siècle)*.

⁵² Vincent Denis note aussi que « L'histoire et le caractère se lisent dans les corps », en analysant les archives judiciaires de la période (« Fiction dans les archives ? Le signalement au siècle des Lumières », art. cité, p. 37).

⁵³ Nicolas-Edme Rétif de La Bretonne, *Les Nuits de Paris ou Le Spectateur nocturne*, éd. citée, t. III, p. 1576.

⁵⁴ Pour reprendre les analyses de Roger Caillois dans *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 43 *sqq.*

