

***Le jeu dans les récits de Claude Jasmin. Thèse de maîtrise ès arts (littérature québécoise), 22 décembre 1975, 147 p.***

Claire Gaucher

Volume 9, Number 2, août 1976

Linguistique et littérature

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/500406ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/500406ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Département des littératures de l'Université Laval

ISSN

0014-214X (print)

1708-9069 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Gaucher, C. (1976). *Le jeu dans les récits de Claude Jasmin*. Thèse de maîtrise ès arts (littérature québécoise), 22 décembre 1975, 147 p. *Études littéraires*, 9(2), 397–400. <https://doi.org/10.7202/500406ar>

reste de *La Recherche*. Il sert à révéler au héros son destin. Récit d'un récit, *Un Amour de Swann* se présente comme une sorte de synopsis de l'œuvre à l'intérieur même de cette œuvre, soit une « mise en abyme ». Aussi la troisième partie de notre thèse s'attache-t-elle à révéler les correspondances qui tissent *Un Amour de Swann* avec le reste de l'œuvre.

Swann et le héros, devenu le narrateur de la fin, sont les deux termes d'un réseau fonctionnel immanent à l'œuvre et nécessaire à sa réalisation. Et cela est vrai non seulement au niveau du récit mais aussi au niveau de l'histoire. Marcel n'aurait pas pu devenir romancier s'il n'avait pas eu Swann comme précurseur pour l'initier à l'art. Swann n'a de signification que par le narrateur en qui il trouve son accomplissement. En ce sens il est un type selon l'acception biblique du terme et le héros un anti-type. Dans le plan de Proust, Swann est une sorte d'ébauche de Marcel. Modèle imparfait, il préexiste au héros. Son rôle inachevé préfigure par opposition l'action esthétique et salvatrice du héros-narrateur. Le narrateur abolit en même temps qu'il achève l'action commencée par Swann.

Aussi osons-nous dans la dernière partie de notre thèse intitulée « Au Jugement dernier de l'art », manifester notre désaccord avec certains des plus grands critiques, parmi lesquels Georges Poulet. Celui-ci se fait en quelque sorte leur porte-parole, lorsque, comparant le monde proustien au jansénisme, il prétend que « ... Swann est de ceux qui ne seront pas sauvés et qu'il appartient aussi à l'immense masse des êtres non rédimables »<sup>3</sup>. Dans l'univers proustien

sont sauvés non seulement Swann et le héros, mais aussi tout ce monde grand et petit, « ... les êtres les plus bêtes, [avec] leurs gestes, leurs propos [...] aussi les méchants et les ingrats... »<sup>4</sup>, qui sont les figurants de cette comédie humaine — qu'on pourrait dire divine — qu'est l'œuvre de Proust, tournée dans le temps vers l'éternité.

Ghislaine GRAVEL-BERNIER

*Directeur de thèse :*

Louis Morice

<sup>4</sup> Marcel Proust, *Le Temps retrouvé*, III, p. 901. (Édition de la Pléiade).

□ □ □

Claire GAUCHER, *Le jeu dans les récits de Claude Jasmin*. Thèse de maîtrise ès arts, (littérature québécoise), 22 décembre 1975, 147 p.

Trop d'expériences et de situations vécues nous rappellent l'existence du jeu sous toutes ses formes pour qu'il nous soit désormais possible d'en ignorer la réalité. Si cette activité a toujours joui d'une popularité certaine, il semble bien que le vingtième siècle est prêt à lui accorder une plus grande attention encore. De nombreux chercheurs, de disciplines très diverses (je pense surtout à la sociologie, à la psychologie, à la pédagogie et à la philosophie) tentent d'étudier les modalités et les significations du jeu et d'en évaluer les bienfaits et les méfaits. Le jeu suscite donc un intérêt grandissant.

Intéressée d'abord à cerner de plus près cette attitude sociale qui nous pousse à jouer un certain rôle selon la fonction occupée et la situation à vivre (on parle maintenant de théâtralité), j'ai trouvé chez Claude Jasmin assez d'éléments pour faire une recherche sur l'importance de cette

<sup>3</sup> Georges Poulet, *Entretiens sur Marcel Proust*, Centre culturel de Cerisy-La-Salle, sous la direction de Georges Cataui et de Philip Kolb, Paris, La Haye, Mouton, 1966, p. 206.

forme de jeu dans la vision personnelle d'un auteur. Sujet et auteur se sont donc rejoints presque simultanément. Au même moment paraissaient en librairie: *Le réel et le théâtral* de Naïm Kattan et *Les apparences* de Marie-Claire Blais. Ces deux œuvres, au titre bien évocateur dans les circonstances, venaient à point pour confirmer l'intérêt d'un tel sujet et la présence constante de ce thème dans la littérature. La fréquentation des œuvres de Jasmin nous a obligé cependant à élargir sensiblement notre point de vue. Il devenait impossible de traiter de ce sujet sans aborder les jeux de compétition, les jeux de hasard et la part de jeu qui existe dans la littérature. L'interaction auteur-sujet nous a donc permis de mettre en lumière les différentes perspectives du jeu dans une œuvre.

Il ne nous importait donc pas tant de découvrir un génie méconnu, que d'aborder un auteur connu et sur lequel il n'existait, à l'époque, aucune étude élaborée. La présence constante et dynamique de Claude Jasmin sur la « scène » littéraire, le cumul de ses fonctions, la variété de ses récits nous ont paru être des motifs suffisants pour justifier une telle recherche. De plus, les différentes valeurs accordées au jeu dans son œuvre offraient un tremplin favorable à l'étude de ce thème.

Pour mieux faire ressortir l'impact et les variantes du jeu, nous avons choisi d'aborder ce thème par le biais des récits, activité littéraire la plus abondante et la plus riche de Claude Jasmin. On peut classer ces récits en trois catégories. Ces catégories se distinguent par le mode de narration et correspondent à trois états ou trois étapes dans la production de Jasmin. L'ordre chronologique de publication nous renseigne fort sur la démarche intérieure de l'écrivain. D'abord, les

récits fictifs nous proposent de suivre l'itinéraire de personnages imaginaires à la recherche de leur identité et de leur authenticité malgré le simulateur, le mensonge et les jeux d'évasion: c'est le cas des héros de *La corde au cou*, *Délivrez-nous du mal*, *Ethel et le terroriste*, *Les cœurs empaillés* et *Pleure pas, Germaine*. Les récits-témoignages nous invitent, eux, à une réflexion sur l'actualité, l'histoire, l'acte d'écrire et l'enfance de l'auteur, lequel choisit de nous parler sans déguisement. Cela nous a donné *L'Outaragasipi* et *Rimbaud, mon beau salaud!* Finalement, par le biais du récit autobiographique, un narrateur adulte nous fait remonter à la source de son enfance pour se reconnaître, reconnaître ses appartenances et l'origine de son goût pour l'écriture et la création. Dans *La petite patrie*, *Pointe-Calumet*, *Boogie-Woogie* et *Ste-Adèle la vaisselle*, le jeu devient un facteur d'émulation pour l'enfant en situation d'apprentissage et, de plus, l'aide dans le développement de sa personnalité.

Mais, si l'ordre chronologique de publication est révélateur, il nous a semblé bon de refaire cet ordre selon un point de vue propre à faire ressortir les impulsions qui mènent à la naissance du projet littéraire et au choix des différentes catégories de récits. Il faut bien le dire, le jeu chez Jasmin ne se dissocie pas de son rapport à la littérature et l'expérience de l'écriture. Cette découverte nous a guidé dans l'élaboration de notre plan de travail. À ce titre nous avons d'abord étudié les récits autobiographiques car ils nous expliquent l'itinéraire parcouru pour atteindre la fabulation littéraire à partir des premières transformations de la réalité. La description de l'environnement moral nous permet de mieux saisir comment les jeux président à la création

d'un espace physique et d'un espace intérieur où l'enfant pourra jouer de son imagination pour conquérir et sauvegarder son originalité et son autonomie. Paradoxalement, c'est par ces créations de décors imaginaires, par son accession à une seconde réalité et donc à la création, que l'enfant arrive à se percevoir et à se définir.

Jasmin, devenu romancier, ne fait pas autrement. Les récits fictifs peuvent alors se définir comme étant la création d'un décor imaginaire. D'emblée, pour rendre compte de son univers intérieur, il invente des personnages à la recherche de leur identité. Ceux-ci, pour en arriver à la découverte de leur vérité, doivent traverser le mur de toutes les apparences, de tous les masques de l'amour, de la révolte, de l'action. Ils supportent en eux le conflit de l'être et du paraître, expérimentent tour à tour les mécanismes d'évasion avant de se soumettre à l'aléa, situation fatale qui définit leur relation au monde. Ils démasquent enfin le jeu du monde et accomplissent leur véritable quête du bonheur par un retour aux sources de l'enfance. Cette attitude correspond à celle de l'écrivain qui, par la fabulation et la création de masques-personnages, arrive à prendre contact avec ses propres tensions intérieures. Il se cache pour mieux s'épier.

Justement, les récits-témoignages nous font mieux comprendre comment s'élabore le jeu de l'écriture, celui de la production littéraire et, finalement, le sens de la démarche d'écrivain de Claude Jasmin. À la lumière de ces récits, nous découvrirons, dans ce phénomène de communication qu'est l'œuvre, un jeu de perspectives à trois dimensions. Existe chez Jasmin, le jeu comme activité de personnages, le jeu du

narrateur qui se déguise ou tente d'abattre les masques et, enfin, le jeu de l'auteur qui, pour se mieux vivre, fait de son livre le lieu de son aventure intérieure. À cet égard, quand il affirme dans *Rimbaud, mon beau salaud!* que : « Dans celui-ci de brouillon, je ne joue plus (...) je cherche des cœurs ouverts » il nous engage à examiner de plus près ses modes de narration. Comme l'enfant, il se crée un espace personnel et son attitude de narrateur, dans chacun de ses récits, devient indicative de sa manière de vivre ses tensions intérieures et de sa conception de la littérature. Ainsi certaines notions techniques comme le point de vue, le temps des verbes, le voisinage de certains mots nous permettent de comprendre que dans les récits autobiographiques le narrateur utilise, d'une part, tous les moyens propres à faire revivre le monde de l'enfance et, d'autre part, les moyens lui permettant de garder une distance à l'égard de cette évocation. Deux mondes sont donc en lutte et l'œuvre, en les mettant en scène, permet à l'auteur de se situer dans ce jeu de force. Au contraire, dans les récits de fiction, le narrateur se déguise et vit par procuration alors que dans le récit-témoignage, il emprunte le ton de la confiance dans un immense respect de ses premières fabulations et de sa réalité présente.

Cette interprétation nous amène à dire que l'écriture est, chez Jasmin, un jeu des plus sérieux. Mais là ne s'arrêtent pas les incidences de ce thème dans son itinéraire d'écrivain car dans le monde littéraire lui-même existent certaines formes de jeux : nous pensons ici à la concurrence, à la ruse. Jasmin en parle avec abondance. Mais si le jeu est méfait dans certaines occasions, il devient mode d'action et dynamisme à certains moments. Quand la littérature devient

une nécessité, une foi, alors Jasmin ne joue plus.

Donc, si l'enfant et l'adulte ont besoin d'un cadre imaginaire pour mieux se regarder et se découvrir, ce regard, distance prise à l'égard du vécu, va définir en partie l'attitude de l'écrivain vis-à-vis de cette mise en scène qu'est l'écriture. Le jeu, présent à tous les niveaux dans l'œuvre, devient une composante essentielle de la vision du monde de Claude Jasmin. La littérature est une manière de contrer les forces aliénantes et sa propension au rêve. Elle est un jeu où le moi s'abandonne peu à peu dans un cadre précis en oubliant le théâtre des personnages, celui des jeux enfantins et peut-être son propre théâtre.

Jasmin parle de lui sous le masque de personnages, parle de l'homme à travers le spectacle littéraire mais le jeu des formes, des couleurs, des idées et des mots a un débouché où il se sent utile. C'est cette lecture qu'il faut faire des œuvres de Jasmin.

Claire GAUCHER

*Directeur de thèse :*  
Maximilien Laroche

□ □ □

Mary TECHMEIER, **Patrice de La Tour du Pin: Étude thématique.** Thèse de doctorat ès lettres (Études françaises), août 1975, iii + 229 p.

Notre travail porte sur les trois « Sommes » de Patrice de La Tour du Pin, poète français contemporain. Celles-ci parurent respectivement en 1946, 1959, et 1963.

Nous avons choisi l'approche thématique parce que celle-ci nous acheminait vers une compréhension plus objective de l'œuvre. L'étude des thèmes nous a permis de saisir en

profondeur une poésie très dense et qui nous paraissait au premier abord d'accès difficile, car il nous a fallu remonter jusqu'à l'origine d'une sensation, d'une perception ou d'un rêve pour en suivre le déploiement et les mouvements particuliers et pour découvrir comment ceux-ci s'harmonisaient et s'ordonnaient entre eux dans l'espace unique d'une recherche d'être.

Notre méthodologie a donc consisté en un procédé de dévoilement progressif par lequel nous avons tenté de montrer comment l'imaginaire de La Tour du Pin a tendance à s'organiser autour d'un centre où convergent les diverses données de l'œuvre qui s'expriment dans le retour périodique de certaines images, dont nous nous sommes efforcé d'établir l'enchaînement et les principes d'organisation.

Dans cet esprit, nous avons essayé de circonscrire le foyer de l'œuvre en interrogeant d'abord le Temps. Ce cheminement nous invitait normalement à parcourir le présent, le passé, le futur, la durée et la mémoire, pour en saisir la perception personnelle du poète et en exploiter les ressources. L'expérience temporelle de La Tour du Pin s'est révélée empreinte de tous les malaises qui accompagnent une profonde angoisse, dont lui-même attribue la cause à la chute originelle. Il s'ensuit que cet univers se place, d'emblée, sous le signe de la nuit, de l'ombre, de la mort, et de l'enfer. À ces images viennent s'associer des sentiments de lourdeur, de clausturation, d'équivocité de l'être livré aux méfaits de l'irréversibilité du Temps.

Cette sombre perspective se retrouve aussi au niveau de l'espace où le temps s'actualise dans les relations que le poète entretient avec les objets et les êtres. La Tour du Pin nous en