Flann O'Brien : Jeu et Double-Jeu

Gallagher Monique

Pour citer cet article
Gallagher Monique, « Flann O'Brien : Jeu et Double-Jeu », *Cycnos*, vol. 10.2 (À quoi jouent les Irlandais ?), 1993, mis en ligne en juin 2008.
http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/492

Lien vers la notice http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/492
Lien du document http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/cycnos/492.pdf

Cycnos, études anglophones
revue électronique éditée sur épi-Revel à Nice
ISSN 1765-3118 ISSN papier 0992-1893

AVERTISSEMENT

Les publications déposées sur la plate-forme épi-revel sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle. Conditions d'utilisation : respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle.

L'accès aux références bibliographiques, au texte intégral, aux outils de recherche, au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs. Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement, notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site épi-revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés ou imprimés par les utilisateurs. L'université Côte d'Azur est l'éditeur du portail épi-revel et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site. L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe d'épi-revel.

EPI-REVEL
Revues électroniques de l'Université Côte d'Azur

Flann O'Brien : Jeu et Double-Jeu

Monique Gallagher

Université de Nice-Sophia Antipolis

"A Caper through Irish Literature", "Elaborate Irish Joke", "Whimsy Art", "O'Brien Rampant", "Sheer Side Splitting", "Flann's Frolic" : un parcours rapide de la bibliographie critique sur Flann O'Brien[1] fait sentir que les facéties de l'auteur sont un élément d'unité dans toute sa carrière littéraire à travers la diversité des formes de publication. Plaisantin dans la vie sous son identité de Brian O'Nolan, il poursuit ses fantaisies, ses impertinences, ses trouvailles imaginatives et ses jeux linguistiques non seulement sous le masque de Myles na Gopaleen, le "fou" de *The Irish Times*, mais dans l'ensemble de ses écrits. C'est cette constante ludique que nous nous proposons d'examiner ici, ce jeu de Flann O'Brien quand il semble davantage se divertir ou détendre son lecteur que vouloir l'élever ou l'instruire. S'agit-il d'un jeu "gratuit", de ce type d'activité qui, selon la définition de Lalande "n'a pas de but immédiatement utile, ni même de but défini, et dont la seule raison d'être, pour la conscience de celui qui s'y livre, est le plaisir même qu'il y trouve"[2] ? L'art d'O'Brien se réduirait-il à proposer au lecteur de le contempler en train de prendre son plaisir? Mais le jeu de l'écriture n'est-il pas précisément lié à ce lecteur avec lequel, ou aux dépens duquel l'auteur pourrait s'amuser? N'y aurait-il pas manipulation du jeu, et à quelles fins? Nous serons amenés à nous demander si le jeu auquel O'Brien semble s'abandonner n'est pas aussi une activité "réfléchie" par l'auteur, objectivée, l'oeuvre n'étant pas seulement une aire de jeux, mais aussi un espace de projection et d'observation de l'acte de jouer, dont l'auteur se distancierait en le thématisant.

"A Life Spent Making Merry", croit pouvoir écrire Paul Gray dans un article de la revue *Time* consacré à Flann O'Brien (9/1/1978). Histoires drôles, farces de collégien, calembours : ceux qui ont connu l'homme évoquent les innombrables canulars dont il fut l'inspirateur ; tout sujet était vu par O'Brien dans ses implications comiques, ou dans les fantaisies qu'il pouvait en tirer et faire entrer dans ses textes. Blagues, jeux de mots, situations cocasses s'accumulent dans ses pages, où les divertissements s'enchaînent comme au spectacle, le narrateur se faisant animateur de revue, invitant le lecteur à participer à la fête, lui proposant des jeux et dialoguant avec lui.[3] Le jeu d'O'Brien consiste surtout à bousculer les habitudes de perception et de jugement, accumulant les fantaisies contre toute vraisemblance, les situations loufoques où les personnages ont des comportements en opposition avec la logique de leur caractère ou les exigences d'une situation donnée. Il jette le lecteur de surprise en surprise, faisant surgir des images d'un monde renversé où les maisons sont construites de haut en bas, où au théâtre les spectateurs tournent le dos à la scène, où les autobus urbains peuvent transporter des familles de … phoques. Des créatures irréelles viennent côtoyer les hommes de Dublin ; les saints du paradis jurent comme des poissonnières ; Joyce parle d'entrer chez les Jésuites... Ces constructions de mondes saugrenus découlent souvent d'un jeu avec la langue, O'Brien ayant l'habitude de réduire les expressions imagées à leurs composantes, et de substituer au sens global la somme des unités de sens, ce qui produit des scènes surréalistes, parfois illustrées de dessins empêchant le lecteur de revenir mentalement au sens usuel de l'expression-cliché. O'Brien prive volontiers les mots de leur fonction de signifiants pour en faire des objets élastiques et malléables, qu'il s'amuse à modeler, effriter, recomposer, retourner, prendre à

---

[1] Les titres cités sont respectivement extraits des publications suivantes : *Washington Post* (15/4/1951), *Daily Telegraph* (2/2/1962 et 29/9/1965), *The Guardian* (30/9/1965), *The Irish Press* (28/9/1965), *Sunday Independent* (9/2/1986)

[2] André Lalande, *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, P.U.F., 14e édition, 1983, p. 546.

[3] J'ai présenté les procédés utilisés par Flann O'Brien, amuseur public, dans le chapitre "Le rire populaire" de ma thèse, *Flann O'Brien, l'homme et l'œuvre*, Lyon, 1987.

rebrousse-poil. Il se fait Monsieur Loyal à la grande parade des mots, avec des numéros de dressage et de domptage (kyrielles d'homophones), de jonglage, d'équilibrisme (palindromes), de contorsionnisme (anagrammes et passages périlleux d'une langue à l'autre), de magie (quand un mot apparaît avec un sens pour ressortir à la ligne suivante doté d'un sens nouveau), avec des déguisements derrière des rébus, avec des numéros de clowns dans les calembours et contrepèteries. Il serait possible de dresser à partir des exercices d'O'Brien un véritable catalogue des multiples formes que peut prendre ce jeu verbal.[4] Ces jongleries avec le mot ne sont pas réservées à sa chronique ; elles apparaissent dans tous ses écrits, et c'est sur un jeu de mots que repose d'ailleurs la structure même de The *Dalkey Archive*, autour du mot "pneuma", qui permet de réunir des sujets aussi disparates que la chimie, l'Esprit Saint, et des ... pneus de bicyclette.

O'Brien fait de son écriture un milieu artificiel où il peut offrir au public une démonstration de ses pouvoirs. Il s'impose des problèmes à résoudre, il se soumet à des règles exigeant habileté et astuce. Ayant hérité de son père la maîtrise du jeu d'échecs, il a aussi dans ses gênes la passion des énigmes logiques, qu'il conçoit lui-même ou s'amuse à résoudre, les proposant à son entourage ou à ses lecteurs ("The son of Pharaoh's daughter was the daughter of Pharaoh's son. Know that old one?"[5]). La première impulsion d'O'Brien à écrire est liée à de tels paris intellectuels. Étudiant à University College, à Dublin, il fait partie d'un groupe de jeunes gens tapageurs qui rivalisent d'imagination pour surprendre le milieu universitaire, perturbant les séances de la "Literary and Historical Society", rédigeant des articles provocateurs pour *Comhthrom Feinne,* le journal estudiantin de U.C.D., où ils se distinguent par leurs jeux de mots, calembours, pastiches, et par leur inventivité. Ces étudiants qui pourraient donner l'impression d'esprits paresseux car on les voit plus souvent fréquenter la salle de billard et les tables de poker que les amphithéâtres, manifestent une grande vitalité intellectuelle dans leurs lectures et leurs exercices de style - discours types pouvant servir en toutes circonstances, projet de roman collectif dont l'éclectisme et l'encyclopédisme les mettraient à égalité avec Joyce. Présomptueux sans doute, mais non paresseux, dans le pub qui leur sert de salon littéraire ils jouent avec les modes et les styles. C'est ainsi que, dans ce contexte d'innovation, naît *At Swim-Two-Birds*, où O'Brien fait une magistrale démonstration de virtuosité. Voilà, semble-t-il vouloir dire, ce que je sais faire, de l'équilibrisme sur quatre niveaux narratifs, faisant se côtoyer des personnages historiques et des fées, mêlant réel et imaginaire, passé et présent. Un "tour de force", commentera la critique.[6] En écrivant sur plusieurs modes, en proposant trois variantes pour ouvrir son livre et une superposition de conclusions successives, en jonglant avec les styles, il s'impose des obstacles et des gageures. Par exemple, le défi qu'il s'est lancé de dépasser Huxley dans ses emboîtements structuraux le mène à multiplier les effets de canon où il superpose les voix, et à exploiter la technique du point et du contrepoint jusqu'au morceau de bravoure où l'on voit un Pooka et une fée soutenir un long dialogue de plusieurs pages sur cinq sujets traités simultanément. L'écriture est ainsi pour O'Brien un moyen de mettre en activité des dimensions valorisantes de sa personnalité — son ingéniosité, son inventivité.

Dès son premier roman, O'Brien s'est spécialisé dans les numéros de haute voltige, et toute sa vie il prendra plaisir dans l'innovation. Quand il présentera ses projets dans sa correspondance, il insistera toujours sur le côté inédit des thèmes et des situations. Une de ses caractéristiques est de ne pas s'imposer de limites dans ses trouvailles et de pousser jusqu'à l'extrême les implications de ses inventions, s'étalant, épuisant à fond son sujet, examinant à partir d'une situation imaginée toutes les combinaisons qui peuvent en découler : s'il s'amuse

---

[4] Voir Danielle Jaquin, "Le langage, R 2JE favorite de Flann O'Brien," *Etudes Irlandaises,* IV, décembre 1979, pp. 107-124, et le chapitre "Jeux de langue et de style" de ma thèse.

[5] "Cruiskeen Lawn", *The Irish Times,* 12 août 1942.

[6] "Nest of Novelists", *The Times Literary Supplement,* 18 mars 1939.

à proposer de coudre un vêtement avec un fil de savon, le costume moussera à la première pluie, et il faudra alors s'arrêter chez un coiffeur pour le faire raser. Qu'un personnage d'auteur tombe amoureux de son héroïne, et de leur union consommée naîtra un fils, qui, héritant des dons de son père pour l'écriture, pourra à son tour devenir auteur, poursuivant l'emboîtement. On pense aussi à cette présentation de la théorie moléculaire qui explique qu'un facteur cahoté sur sa selle de bicyclette puisse par phénomène d'osmose perdre de son humanité au profit de son véhicule et acquérir lui-même certaines propriétés de sa monture. Par les inventions irrationnelles et les extravagances, la prose d'O'Brien crée de nouveaux rapports entre les êtres et les choses, de nouveaux espaces, et par les excès de l'arbitraire et de la fantaisie, elle est baroque plutôt que représentative, jouant avec les éléments du réel pour recréer un autre monde, se jouant de la routine, passant au-delà des limites de la raison, du bon sens, de l'expérience, de la logique aristotélicienne, transportant le lecteur dans un univers truqué, un monde factice, artificiel, un théâtre.

Il est difficile de percevoir un quelconque point de vue cohérent exprimé par l'auteur. Toute idée ou théorie est exploitée pour ses implications ludiques. De même que, selon ses proches, il était rare d'entendre O'Brien participer à une discussion soutenue sur un sujet dit sérieux, il traite dans ses écrits les théories scientifiques, les problèmes sociaux ou politiques, les questions littéraires, l'art et la religion sur le mode de la dérision, bousculant avec audace la respectabilité des dogmes et des mythes. L'icône sur laquelle il prend le plus de plaisir à s'acharner est sans doute Joyce. Loin d'entraîner chez O'Brien la ferveur exégétique qui caractérise les "hordes d'Américains" envahissant l'Irlande pour écrire une thèse sur *Ulysses*, l'oeuvre joycienne est utilisée comme un terrain de jeux — "a garden in which some of us may play".[7] C'est surtout l'aura de Joyce qu'il malmène, dans une sorte de plaisir sadique à réduire et torturer. Quand il fait laver des verres à Joyce au fond d'un pub obscur ou suggère qu'il aille repriser les sous-vêtements usagés des Jésuites, son jeu ressemble à une vengeance exercée sur cette ombre dont la grandeur le poursuit et l'inquiète. On perçoit en effet dans les jeux d'O'Brien une impulsion agressive ou défensive à l'égard d'une force, ou d'une transcendance qui lui rappelle ses limites, et qu'il cherche à réduire pour se revaloriser.

Les libertés prises par O'Brien dans son écriture, son jeu avec les grands, les audaces de ses propos contrastent avec ce que l'on sait de l'homme tranquille qu'il pouvait aussi être. Il est vrai qu'O'Brien a laissé dans les pubs le souvenir de ses vitupérations, qu'il lui arrivait d'être forcé de quitter telle salle de spectacle pour avoir invectivé trop fort les acteurs de son siège ; mais c'est sous l'influence de l'alcool qu'il se laissait aller à crier ses haines, quand il ne maîtrisait plus les forces profondes de son moi, et perdait le souci de sa dignité. De tels épisodes montrent qu'il existe au fond d'O'Brien une agressivité vis à vis de son entourage ; cependant, demeurant le bourgeois respectable qui jamais n'abandonna l'Irlande, ni sa famille, ni sa religion, c'est sous des masques qu'il se permet de jouer avec les valeurs établies et d'exprimer ses inquiétudes. Derrière le jeu imaginatif, dissimulé sous ses noms de plume, il assouvit ses colères ; l'univers fictif de ses pages lui permet, par procuration, d'épancher ses rancœurs. L'écriture d'O'Brien, expression indirecte de cette personnalité critique de son milieu, lui permet de dissimuler et de fuir ce qu'il y a de schizoïde en lui. Le jeu, que nous avons vu comme un instrument de valorisation, est aussi un milieu artificiel où il peut sans être identifié jouer son propre rôle, ou jouer d'autres rôles. Avec l'habileté dont il sait faire étalage dans l'art d'imiter les styles, O'Brien manifeste sa mobilité à endosser une variété de personnages. Quand, avec ses amis étudiants, il consacre des soirées à imiter des personnalités politiques ou universitaires, quand, associé à Niall Sheridan il envoie à la rédaction de journaux dublinois des piles de lettres signées de noms d'emprunt et arborant des points de vue divergents, il dissimule son "moi" à ses amis, à son public. L'accumulation des

[7] Brian Nolan, "A Bash in the Tunnel", *Envoy*, V, 17 avril 1951, p. 11.

pseudonymes révèle son obsession à dresser des obstacles pour protéger l'intimité de son identité. Dans ses notes de service adressées à ses collègues fonctionnaires, il choisit les détours de périphrases pour exprimer des jugements aussi simples que relever une faute d'orthographe[8], fuyant la spontanéité de l'expression directe et naturelle et choisissant une pose artificielle, préférant les relations épistolaires quand le dialogue direct et oral aurait été possible. Évoquant *The Dalkey Archive* dans ses lettres à son ami Niall Montgomery, il dissimule le titre derrière des jeux de langue — "Dalkey Ark-Hive", "Dalkey Alcove"[9] — comme s'il voulait occulter dans sa communication avec autrui le lien intime de paternité qui le lie à son œuvre.

Ainsi O'Brien joue à tromper, à duper, se délectant des doutes qu'il entretient sur l'identité de l'auteur derrière ses pseudonymes, se réjouissant par exemple de ce qu'il prétend être les faux renseignements biographiques qu'un journaliste fort de ses confidences a cru bon de publier dans *Time*.[10] Le travesti, l'incognito, sont des ruses pour dissimuler la personne; le jeu de l'écriture est également un camouflage. Les constructions extravagantes, baroques, artificielles, la technicité de ses formulations, l'encyclopédisme, sont autant d'obstacles à l'expression de son moi. En effet, alors qu'il est possible de considérer *At Swim*, où tant de camarades d'université ont pu se reconnaître, comme un recueil de témoignages de sa vie d'étudiant — propos échangés, lettres reçues, etc. — O'Brien ne fait pas de son roman l'expression de sa subjectivité. Prêtant certes à son narrateur conçu à son image des intentions introspectives et le souci de tout exprimer de sa conscience, il bloque toute intimité avec sa vie émotive par l'usage même du style réaliste qui, par sa technicité, ne suggère pas la vie intérieure mais l'artifice ; les constantes références aux procédés littéraires utilisés rompent la spontanéité de l'expression ; le réalisme sert donc de masque ; il est ce "protective language" dont parle William H. Gass[11], qui crée une distance formelle entre le locuteur et l'interlocuteur. Notons que dans *At Swim* O'Brien, qui utilise le réalisme pour masquer le moi, pousse son jeu de cache-cache jusqu'à dissimuler l'impression de réalisme par l'introduction du mode mythologique ; et quand le lecteur pourrait penser qu'O'Brien y exprime sa nostalgie d'un passé héroïque ou d'une poésie imagiste, le jeu parodique vient à son tour bloquer cette interprétation. Non seulement l'écriture d'O'Brien refuse d'être "expressive", mais ses jeux successifs empêchent de l'enfermer dans une catégorie.

O'Brien joue donc avec son lecteur, brouillant les pistes, ne s'engageant fermement dans aucune direction, et courant le risque d'être jugé irresponsable. Or il se trouve que la profession de futilité fait aussi partie de son jeu. Si le caractère gratuit de certains effets et les pitreries du clown ont pu justifier certaines accusations de superficialité — "the fun often falls to the level of professional undergraduate humour"[12] — O'Brien de son côté s'applique à entretenir son image d'amuseur public, s'exhibant lui-même dans des rôles de jongleur et d'illusionniste, et ne cherchant pas toujours à ce qu'on le respecte en tant qu'artiste : non seulement il ébranle volontiers le piédestal du poète ou de l'écrivain, mais, quand il évoque ses propres romans, il les présente surtout sous leur aspect de plaisanterie ; *At Swim* est "an elaborate joke" (*Irish Press*, 4.1.1939), *The Third Policeman* "a very funny book" (lettre à William Saroyan, 25.9.1939). Cette insistance à se figer dans un rôle de fantaisiste, "only fooling" (première page de *The Dalkey Archive*), "only for the moment clowning" (lettre à Gerald Gross, 16.1.1962), est un moyen pour lui de déjouer les critiques. Il se déguise en

---

[8] Entretien avec John Garvin, août 1974.

[9] Correspondance conservée à la bibliothèque universitaire de Carbondale, Southern Illinois.

[10] L'article en cause, commenté dans "Cruiskeen Lawn" le 13 avril 1960 est "Eire's Columnist", paru dans *Time* le 13 août 1943, pp. 88, 90, 92.

[11] "Protective language names, it never renders. It replaces events with speech", William H. Gass, *Fiction and the Figures of Life*, New York: Alfred A. Knopf, 1970, p. 89.

[12] Edwin Muir, *The Listener*, 13 avril 1939.

joueur et, respectant toutes les implications des règles qu'il s'est données, il pousse les fantaisies jusqu'à la limite de ce que le lecteur peut tolérer. Son contrat avec *The Irish Time*s, la nécessité de constamment renouveler ses sujets, le choix d'un masque de fou pour "Cruiskeen Lawn" encouragent le débordement des fantaisies d'écriture — il lui arrive de commencer un article par une parenthèse ; il propose un jour de présenter un livre par la fin, toutes les lettres ayant été inversées. Art ou excentricité? L'auteur ne se joue-t-il pas de son lecteur quand il donne l'impression du "n'importe quoi", s'autorisant à lui livrer en pâture un assemblage de lettres seul produit du hasard de ses doigts sur les touches d'une machine à écrire[13] ? Ce jeu anarchique, qui fait penser aux saccages d'une débauche primitive, inspire parfois du mépris au lecteur, et l'envie de se distancier de ce fêtard solitaire. Mais n'est-ce pas précisément l'effet recherché par l'auteur ? Celui qui se laisse emporter dans sa folie typographique n'est pas le "je" de Brian O'Nolan, mais un "je" d'emprunt, la persona de Myles na Gopaleen, création fictive d'un auteur qui peut s'en distancier et inviter le lecteur à une semblable démarche. Le jeu n'est donc pas seulement une activité dont l'auteur est le sujet; c'est aussi un objet d'observation : O'Brien joue un jeu ; O'Brien joue un rôle de joueur ; il mime le joueur ; il joue avec le jeu. Le jeu dans l'oeuvre d'O'Brien est donc un double jeu — jeu de l'auteur et jeu d'emprunt.

Le divertissement peut être le thème privilégié de certains articles, dont les titres sont éloquents : "Going to the Dogs", "The Dance Halls", "Drink and Time in Dublin". Dans les romans, les personnages sont souvent présentés "au jeu"; ils se racontent des blagues, se font des farces, abordent le jeu comme sujet de conversation. Le jeu peut donc être observé à plusieurs étages — jeu de l'auteur, jeu des personnages, jeu présenté par les personnages. Cette imbrication est particulièrement évidente dans *At Swim* où le personnage du narrateur est une "objectivation" de l'auteur dans son jeu littéraire ; le héros est présenté dans une activité littéraire récréative, qui reproduit le passe-temps de l'écriture dans la vie de l'auteur ; quand le personnage de narrateur, calquant les exercices innovateurs et les théories fantaisistes de son "père littéraire", reproduit l'acte de création, il introduit par effet de miroir des situations de jeu littéraire et des images de joueurs. Ainsi le roman, jeu d'écriture sur plusieurs niveaux narratifs, peut être considéré comme un enchâssement de cadres ludiques. Dans la multiplicité des plans, des styles, des modes abordés, le jeu constitue une constante thématique : chansons, musique, jeu de poker, d'échecs, cache-cache, sauts, réceptions, jeux d'esprit, jeu sportif, jeu social, jeu d'astuces, ne sont pas seulement caractéristiques de l'Irlandais moderne ; toutes les strates de la civilisation qui cohabitent dans *At Swim* sont concernées, et par jeux de reflets, on passe des bonds de Sweeny à travers la lande irlandaise du Moyen Age aux sauts athlétiques d'un sergent de police de notre siècle, de Finn McCool qui offre sa cuisse de géant comme fronton pour des jeux de balle aux étudiants qui s'envoient des projectiles dans les amphithéâtres de U.C.D. Le jeu affecte tous les personnages, farfadets et créatures plus vraisemblables, intellectuels et esprits simples, ce qui explique qu'un critique irlandais ait pu assimiler At Swim à "Us at Play"[14].

Les structures narratives superposées, chacune étant à la fois engendrée par le niveau précédent et génératrice du niveau suivant, permettent de mettre en évidence l'ambiguïté de ces jeux : en effet les personnages sont simultanément joueurs et jouets du jeu, selon qu'ils exercent ou subissent ce jeu. Tout personnage est soumis au jeu d'un plus fort ; s'il a parfois l'illusion de mener le jeu, il est toujours manipulé par la volonté d'un auteur qui détient les ficelles et qui, malgré l'impression de liberté conférée aux personnages, a le dernier mot, et mènera ultimement ses pions où il l'entend. Ces personnages soumis au jeu d'un maître, cet Orlick condamné à subir les influences maléfiques d'un "pooka" par un coup de poker entre deux esprits rivaux, ce Furriskey né du jeu autoritaire d'un Trellis rivalisant avec le Dieu de la

---

[13] "Cruiskeen Lawn", 19 janvier 1942.

[14] RTE Radio I, *The Irish times*, 26 février 1985.

Création, finissent par parler ensemble ; et ces pièces sur l'échiquier dans la main de forces contingentes ou d'un créateur capricieux évoquent une humanité soumise à une puissance supérieure qui joue avec elle. O'Brien laisse percevoir, dans la récurrence de certains thèmes, une présentation angoissée de la précarité du faible vis-à-vis d'une influence supérieure : dans *The Dalkey Archive* l'humanité est à la merci d'un savant-fou qui s'apprête à l'anéantir; dans *The Third Policeman*, les hommes sont manipulés par les décisions erratiques d'un tout-puissant policier qui s'amuse à "faire des rubans de l'univers".

O'Brien invite donc, par le spectacle de tels jeux, à une prise de conscience douloureuse de la faiblesse existentielle de l'homme, et à une méditation critique où il paraît lui-même s'engager en se plaçant du côté des victimes. Nous sommes dans le monde absurde, et le jeu appartient alors à la poétique de l'absurde; il est à la fois signe de l'absurde et réponse à l'absurde. Car le divertissement constitue aussi un espoir d'évasion des contraintes de l'existence. Le narrateur d'*At Swim* cherche à échapper à la grisaille de l'hiver dublinois et du climat étouffant de la société de son oncle en se retranchant dans le jeu imaginatif. Il semble qu'O'Brien vienne au secours de ses contemporains quand il leur offre jeux et devinettes, énigmes et rébus, ou qu'il propose des romans divertissants, affirmant son refus d'une littérature réservée à une élite intellectuelle, regrettant que les critiques méprisent la simple distraction de la lecture pour privilégier profondeur et philosophie : "they look for overtones, undertones, subtones, grunts and "philosophy", they assume something serious is afoot"[15]. O'Brien défend la fantaisie ludique comme une grâce conférée à ses lecteurs, pour qui le divertissement est un droit légitime — "tiny periods of temporary release from intolerable suffering is the most that any individual has a right to expect"[16].

Le jeu thématisé par O'Brien est souvent subversif : le jeu du personnage qui torture son créateur, les sévices infligés par l'imagination à des figures de père sont des gestes de révolte de créatures en quête de liberté. Le jeu est un refus de servitude. L'oeuvre abonde en signes d'agression contre des images de pères — pères de l'Église (saints ou clercs), pères de la littérature (Keats, Joyce), jeu avec le sacré, les tabous, les institutions, les bienséances, l'ordre et la raison. Tout en dissimulant le "je" derrière les bouleversements du système communicatif, l'œuvre exprime le seul moyen dont dispose le "je" pour manifester sa liberté par rapport au jeu de l'"autre". La persona de Myles est une projection de l'instinct de subversion latent dans le subconscient collectif ; elle permet au lecteur de se plonger par procuration dans une atmosphère dionysiaque où il peut détruire l'ordre social, insulter et offenser, infliger des brimades comme dans les rites du carnaval. Le jeu exprime indirectement par le biais des constructions imaginaires et du langage l'impulsion à maîtriser, à dominer ses contraintes, comme Freud l'a bien noté : "nous dépeignons cet ennemi sous des traits mesquins, vils, méprisables, comiques, et, grâce à ce détour, nous savourons sa défaite"[17]. La force à réduire n'est pas toujours un ennemi déclaré ; elle peut être une transcendance créant chez l'individu une tension inconfortable, une exigence difficile à atteindre. La raison fait partie de ces contraintes. Le jeu verbal, les contorsions imposées aux mots et à la syntaxe, sont des chiquenaudes à l'autorité de l'esprit logique, aux lois du langage, aux structures imposées. Toutes les propositions "folles" exprimées dans l'œuvre d'O'Brien correspondent à une forme de révolte contre la raison, l'intellect, les philosophies, les sciences et les arts. Ce qu'il y a d'irrationnel dans les jeux de langue, d'irréalisable dans les constructions imaginaires, est l'expression d'un désir de passer dans un autre monde, "de l'autre côté du miroir". Le jeu tel qu'il est thématisé dans l'oeuvre d'O'Brien est une réponse par l'absurde à l'absurde, le jeu intervenant quand il y a menace pour l'intégrité de l'individu, dans un mouvement d'affirmation archaïque de la survie des forces vitales, expression d'une

---

[15] Lettre de Brian O'Nolan à Gerald Cross, 16 janvier 1962.

[16] "Cruiskeen Lawn", 2 mars 1966.

[17] S. Freud, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, Paris : Gallimard, 1930, p. 152.

réserve d'énergie permettant de contrebalancer la routine et l'ennui. Myles serait donc une projection de la verve de fantaisie, de l'énergie passionnée, qui habitent O'Brien. Toutefois, parce qu'il s'agit d'une création, la persona reste soumise à l'autorité de son auteur, qui se distancie de Myles pour l'observer et le manipuler. En effet, tout en proposant des rêves fous comme protection contre les contraintes du monde raisonnable, O'Brien introduit une distance critique par rapport à cette exubérance, et une voix ironique qui dénigre ce qu'il peut y avoir d'excessif et de dégradant dans ce jeu.

C'est en faisant de Myles une créature grotesque et en composant des images négatives du jeu qu'il s'y emploie. Les outrances du personnage, ses négligences, ses approximations, sa vulgarité, ses rodomontades expriment le regard ironique d'O'Brien sur ce masque. Même le lecteur qu'il prétend vouloir amuser pour le libérer est projeté sous les traits d'un public de guignol, trépignant bruyamment, infantile et irresponsable, laissant imaginer "the creak of coarse country braces as the body bends double in writhes of mirth"[18]. Les jeux sont parfois prétextes à révéler le rire grossier et vulgaire des "Plain People of Ireland" et à obtenir du lecteur de se rire de ce rire, permettant ainsi un détachement ironique par rapport à ceux qui s'amusent. La multiplicité des points de vue arborés permet à O'Brien de retourner son esprit critique sur ce choix du jeu comme instrument libératoire. Le jeu est fréquemment présenté comme dangereux pour l'individu. Dans l'atmosphère de carnaval, la vie devient une mascarade. L'individu qui se récrée dans le divertissement, dans les bals, les sports, se re-crée dans une situation factice où il risque de ne plus voir la réalité mais des images. Le jeu chez O'Brien est souvent la projection des activités irresponsables d'une humanité en perte de dignité. Beaucoup de personnages remplacent l'action par le jeu, jouant à vivre au lieu de vivre. Les personnages d'*At Swim* qui se retranchent de la vie dans un univers fictif ne font plus la distinction entre le réel et l'imaginaire. Accaparés par leurs loisirs, divertis de leurs responsabilités, ils jouent des rôles et finissent par ne plus distinguer le rôle d'emprunt de leur propre identité. *At Swim*, cette suite de variations sur le thème du jeu, exprime la lucidité d'O'Brien à l'égard de la pratique exclusive du jeu imaginatif : le poète, le romancier, croyant se libérer du carcan des autres, s'enferment dans un jeu de miroirs qui n'ont plus qu'eux-mêmes à réfléchir, et se perdent dans le labyrinthe de leur être ; quand le jeu ne se nourrit que de lui-même il mène à une impasse, aux images de folie et de suicide de la dernière page du roman. La tentation du jeu n'est positive que si le joueur ne s'enferme pas dans l'activité ludique. Pour que le jeu soit salutaire, il faut qu'il y ait un constant va-et-vient entre le jeu et la réalité, qu'il soit possible de sortir à n'importe quel moment de l'un comme de l'autre.

Le jeu d'O'Brien a donc des fonctions ambiguës : d'une part il est proposé comme divertissement, comme fuite du réel, comme réécriture du réel, appelant à la fête le rebelle primitif et passionné, frustré par l'ordre social et les lois de l'existence ; d'autre part il est utilisé, dans la projection de ses excès, comme garde-fou contre l'aliénation où il risque de mener. O'Brien utilise le jeu pour s'amuser et amuser, mais veille à s'exhiber en train de jouer : ainsi, tout en faisant partager à son lecteur les bienfaits libératoires du jeu, il le purge de l'envie de s'y abandonner totalement. Dans sa thématisation du jeu il permet au lecteur de ne plus seulement être joueur, mais de se distancier de l'acte de jouer, et de bénéficier des effets salutaires d'un tel détachement ; le jeu est doublement thérapeutique, le lecteur étant à la fois soigné par le jeu et guéri du jeu. Cette ambiguïté entre l'apologie et le dénigrement du jeu rappelle la binarité d'un être divisé, à la fois indiscipliné et rigoureux, passionné et modéré : alors que ses jeux d'écriture répondent à une impulsion anarchique, O'Brien utilise l'exigence de sa lucidité pour empêcher la pratique du jeu de le faire culbuter dans le délire et la folie. Le jeu reflète donc la dichotomie de son "je" privé. Mais il est aussi l'expression de son "je" public : en effet, c'est parce qu'O'Brien est sensible au jugement d'autrui qu'il met

[18] "Cruiskeen Lawn", 19 juin 1942.

en valeur son ingéniosité dans ses jeux, flattant ainsi son image publique ; c'est probablement aussi par crainte de déplaire qu'il refuse de révéler son être intime et le protège par un masque futile et superficiel qui ne doit rien révéler de profond. Or ce masque public, qu'il entretient parce qu'il flatte des tendances profondes de son moi privé, s'oppose aux exigences de sa loi morale, ce qui explique pourquoi, dans sa rigueur critique, il méprise la vulgarité de sa persona et s'en distancie dans la caricature. Le choix d'un "je" public pour masquer le "je" intérieur perpétue donc le clivage entre les tendances conflictuelles de son être, la sobriété et la démesure, et ce jeu de doublage finalement le ramène à l'inéluctabilité de son double-je.