

GEORGES PEREC

Jeux intéressants

z

« La méthode Perec ne repose pas sur des jeux de langage gratuits, mais sur des contraintes qui libèrent l'imagination. » Nicolas Truong, *Le Monde de l'Éducation*

« Comment passer le temps quand on est un intellectuel condamné à suivre sa progéniture sur la plage ? Une seule solution : plancher sur les jeux de lettres imaginés par Georges Perec. » *Lire*

« Fidèle à ses aspirations oulipiennes, l'auteur se sert des mots comme des pièces d'un puzzle. » Clara Dupont-Monod, *Marianne*

« L'auteur comptait déjà de nombreux lecteurs, il a désormais ses joueurs. » *L'Expansion*



CASSE-TÊTE

La règle du jeu

L'art n'est pas qu'un divertissement, mais ce dernier peut se transformer en art lorsqu'il est composé par un joueur passionné, par un écrivain aussi rusé, amusé et amusant que Georges Perec. L'auteur de *La Vie mode d'emploi* aime jouer : il a tenu la rubrique « jeu » du mensuel *Ça m'Intéresse* de 1981 à 1982. Le chef de file de l'OuLiPo, cette école qui a introduit les mathématiques dans la littérature, aime Paris : il a publié, à la même période, une visite ludique, érudite et insolite de la capitale dans le magazine *Télérama*. Ce sont ces deux recueils que nous proposons les éditions Zulma, avec, en prime, quelques inédits. Dans le premier, tout récemment publié, *Jeux intéressants*, mots croisés, proverbes cachés, rébus, message codé, calcul, séries à intrus, acrostiches, anagrammes et jeux de lettres viennent exciter la curiosité du lecteur. Au café, celui-ci se cassera la tête sur un jeu d'allumettes où parfois l'imagination et l'humour servent autant à résoudre le problème que la logique classique mobilisée dans les tests d'intelligence.



Georges Perec :
un écrivain rusé, amusé
et amusant

Si son bistrot est parisien, et s'il possède dans sa poche *Perec/rination*, il pourra tester sa connaissance de la ville et tenter de rejoindre Turin, par exemple, grâce à un mode de transport plus rapide que le TGV, à condition d'apprécier le remuement des lettres : le « métagramme ». Qu'est-ce donc ? Une série de mots ne différant les uns des autres que par une seule lettre (exemple : Paris-Taris-Tarin-Turin. Ça a l'air simple, mais essayez donc d'aller à Milan en passant par Dijon!).

Pour mesurer la faible distance qui sépare, comme le dit Bernard Magné dans sa préface, la récréation de la création, il est possible d'écouter l'écrivain en pleine action, sur quatre disques enregistrés sur France-Culture. L'écrivain y lit des textes, transforme en lipogrammes (textes dont on a fait disparaître une lettre, ici le « e ») des poésies de Rimbaud ou de Baudelaire, et l'on comprend que la méthode Perec ne repose pas sur des jeux de langage gratuits, mais sur des contraintes qui libèrent l'imagination.

Ces puzzles que Perec aimait tant, on peut en sentir le lointain écho dans ceux que Marcel Proust reconstitue, pour aller à la recherche de sa mémoire, dans un texte qui s'insurge contre la méthode asséchante d'un célèbre critique de l'époque, où il écrit d'ailleurs que l'intelligence, que l'on voudrait aujourd'hui encore calculer pour mieux sélectionner, n'est pas première dans la création. Alors, inutile intelligence ? Non, explique-t-il, « car si l'intelligence ne mérite pas la couronne suprême, c'est elle seule qui est capable de la décerner. » ■

Nicolas Truong

Jeux Intéressants, Perec/rinations, Georges Perec, Zulma éditions, respectivement 137 p., 59 F et 94 p., 49 F.

Dialogue avec Bernard Noël, Poésie Ininterrompue, Je me souviens..., Georges Perec, André Dimanche éditeur/INA (quatre heures vingt minutes d'enregistrement), 390 F.

Contre Sainte-Beuve, Marcel Proust, Gallimard, « Folio ». 307 p., 39 F.

■ Comment passer le temps quand
on est intellectuel condamné à
suivre sa progéniture sur la plage ?
Lire, pardon... relire Proust ?
Déconseillé par fortes chaleurs.
Noircir les cases des mots croisés
de la gazette locale ? Quelle
déchéance ! Une seule solution :
plancher sur les jeux de lettres
imaginés par Georges Perec pour
différents magazines. Un conseil :
n'oubliez pas l'aspirine.
Jeux intéressants, 144 p., Zulma, 59 F

MARIANNE

10 PASSAGE DE LA MAIN D'OR
75011 PARIS

Tel: 01 49 29 29 00
17/23 NOV 97

(Hebdo)
- 645094 -

f l'Argus de la presse *f* PARIS



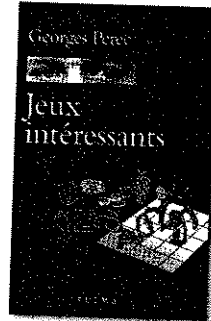
Jeux de mots

L'insoutenable légèreté de Perec et Topor

A ceux qui prétendent que l'art est d'abord affaire d'idées, Georges Perec et Roland Topor auraient pu répondre que l'art est avant tout un jeu. Un jeu d'enfance, en l'occurrence. Les éditions Zulma éditent l'intégralité des jeux proposés chaque mois par Perec dans le magazine *Ça m'intéresse* entre 1981 et 1982. Fidèle à ses aspirations oulipiennes, l'auteur se sert des mots comme des pièces d'un puzzle : « Sauriez-vous trouver neuf anagrammes du mot argent ? », « Avec les lettres du mot artifice, fabriquez 60 verbes à l'infinitif »... Roland

Topor possède la même jubilation ludique de l'écriture, en plus sombre. Sa cascade d'histoires drôles ne concerne que les défunts. Désacralisée, l'écriture est le seul outil capable de rendre compte de la « vie des morts » qui, somme toute, sont plus intéressants que les vivants. Tant de légèreté devrait rafraîchir « l'odeur organique » de la langue, comme disait Sartre. **CLARA DUPONT-MONOD**

Made in Taiwan, Copyright in Mexico, de Roland Topor, *Rocher*, 118 F. Jeux intéressants, de Georges Perec, Zulma, 139 p., 49 F.



L'exercice cérébral

« Jeux intéressants »,
Georges Perec, Editions
Zulma, 137 pages,
59 francs.

A quoi jouait donc
Georges Perec ?
Problèmes, énigmes,
messages codés,
rébus... le fondateur
de l'Oulipo (Ouvroir
de littérature potenti-
elle) a distillé des
petits jeux de mots et
de logique dans plu-
sieurs magazines :
*Ça m'intéresse, Jeune
Afrique et Jeune
Afrique économie.*
Ils sont rassemblés
dans un recueil, *Jeux
intéressants* (où figu-
rent des inédits).
L'auteur de *La Vie,
mode d'emploi*
comptait de nom-
breux lecteurs, il a
désormais ses
joueurs : « Ce qui a
été couché par écrit
se lira à plat
ventre », déclarait-il.
Au fait, sauriez-vous
trouver neuf ana-
grammes du mot
« argent » ?

Perec

Rien de plus ennuyeux, quand on est enfant, que les jeux auxquels on doit se livrer seul, assis, et par écrit. Mais dès qu'on est devenu grand, et que Georges Perec les organise, ils deviennent intéressants. De mai 1980 à juillet 1982, il a tenu dans le mensuel *Ça m'intéresse* une rubrique de jeux pour une société encore soucieuse d'astuce et de langage. Il s'agit de déplacer des allumettes pour modifier des nombres, ou des pièces de monnaie pour inverser des pyramides. Le plus intéressant, par rapport à l'œuvre romanesque de Perec, ce sont les jeux avec les mots ; ils consistent à changer l'eau en vin, par les intermédiaires vau et van, à faire entendre cinquante mots, de ganter à Tanger, en explorant « Argent », à glisser des messages codés dans des mots croisés. Bernard Magné a rassemblé ces jeux. Et avec une générosité dont on lui sait gré, il a publié les solutions.

(*Jeux intéressants*, Georges Perec, Ed. Zulma, 59 F.)

Jean Roudaut