

G E O R G E S P E R E C

DU MÊME AUTEUR
CHEZ LE MÊME ÉDITEUR

Jeux intéressants
Peregrinations

JEUX
INTÉRESSANTS

« À LA MÉMOIRE DE ZULMA
VIERGE-FOLLE HORS BARRIÈRE
ET D'UN LOUIS »
TRISTAN CORBIÈRE

ZULMA
122, boulevard Haussmann
Paris VIII^e

JEUX / ENJEUX

En 1980, pour son premier numéro, *Jeux & Stratégies* interroge Georges Perec:

J. & S. *À quoi jouez-vous, Georges Perec?*

G.P. *Les jeux que je préfère, ceux auxquels je joue le plus, ce sont des jeux sur le langage.*

[...]

J. & S. *Qu'en est-il maintenant des jeux de chiffres?*

G.P. *Alors, là, je ne suis pas doué du tout.*

[...]

J. & S. *Et les jeux logiques?*

G.P. *Je ne suis pas très à l'aise non plus avec les jeux logiques.*

J. & S. *Vous n'aimez pas les merveilleuses histoires de Lewis Carroll?*

G.P. *Ah oui: la logique sans peine, les jeux booléens? Non, vraiment, j'ai beaucoup de peine à les résoudre. [...] Même quand on me donne la solution, je n'arrive pas à voir le cheminement. Ce n'est pas du tout mon domaine... Je suis vraiment très limité à l'univers des lettres et des mots.*

Copyright © Zulma, 2008.

ISBN : ~~978-2-84304-442-7~~

N° d'édition : ~~112~~

Dépôt légal : ~~mars 2008~~

Diffusion : Seuil — Distribution : Volumen
zulma@zulma.fr

Si vous désirez en savoir davantage sur Zulma
et être régulièrement informé de nos parutions

n'hésitez pas à nous écrire
122, boulevard Haussmann
Paris VIII^e

et à consulter notre site
www.zulma.fr



Alors, Georges Perec virtuose de l'alphabet mais handicapé arithmétique et logique? Pas vraiment, si l'on en juge par les jeux qu'il donne chaque mois à *Ça m'intéresse*. Le souci de variété dans l'équilibre semble évident, confirmé d'ailleurs par un feuillet manuscrit où l'écrivain, fidèle à ses habitudes taxinomiques, a disposé dans un tableau à double entrée les jeux qu'il imagine pour *Ça m'intéresse*, *Jeune Afrique* et *Jeune Afrique Économie*. Il les a classés en huit catégories: mots croisés sans noirs ou mots carrés, proverbe caché, rébus, message codé, logique classique ou calcul, séries à intrus, vrai ou faux, acrostiches, anagrammes ou jeux de lettres. On le voit: logique et chiffres n'en sont pas absents, mais c'est quand même, il faut bien l'avouer, «l'univers des lettres et des mots» qui domine. Les jeux de Georges Perec sont bien ceux d'un écrivain.

Pour lui, écrire et jouer, c'est (presque) tout un.

Il l'a maintes fois répété: l'écriture est «un jeu qui se joue à deux». À l'instar du puzzle auquel il ne manque jamais de la comparer, «en dépit des apparences, ce n'est pas un jeu solitaire». Chaque tâtonnement du lecteur, chaque intuition, chaque espoir, chaque découragement, ont été décidés, calculés, étudiés par l'auteur. Voilà pourquoi le roman policier, avec ses pièges et ses ruses, reste pour lui un des modèles les plus efficaces du fonctionnement romanesque, quelque chose comme le

degré supérieur de l'activité ludique.

Par ailleurs, fidèle à Queneau déclarant qu'«on n'écrit pas pour emmerder les gens», il soutient dans le « Post-scriptum » de *la Disparition*, qu'«on n'inscrit pas pour assombrir les populations». Il y a donc un plaisir du texte, comme il y a un plaisir du jeu. À la jubilation de l'écriture – autre thème perecquien récurrent – correspond une jubilation de la lecture. Ce qui a été couché par écrit se lira «à plat ventre sur son lit»; c'est bien ainsi que Perec se plaît à imaginer son lecteur et, pourquoi pas, son joueur.

Mais au-delà de ces ressemblances générales, ces *Jeux intéressants* multiplient les échos plus directs du travail de l'écrivain. Ménageons quelques pistes, juste pour inviter le lecteur à poursuivre la quête.

Certains jeux sont évidemment d'inspiration oulipienne.

Ainsi, fabriquer des mots avec les lettres de TSUNAMI, PETROLE, COULEURS, JAPONAIS, ARTIFICE ou ORAGES, etc. équivaut à préparer un lexique pour des *beaux présents* (textes de circonstances écrits avec les seules lettres du nom de leur dédicataire), genre où Georges Perec excelle, comme en témoignent ses *Beaux présents belles absentes*.

Ou encore: supposons que, comme on l'y invite, un joueur dresse une liste de mots n'utilisant que

la voyelle E ou la voyelle A. Alors il aura commencé à écrire un monovocalisme en E ou en A, comme l'écrivain l'a fait avec *les Revenentes* et *What a man!* Je suggère d'ailleurs à mon tour un petit jeu: que le lecteur perecquien compare *What a man!* avec la solution du problème intitulé *le CARNAVAL*. Je lui promets quelques surprises... notamment du côté des noms propres!

Ou bien encore: trouver des titres de films incluant les quinze premiers nombres revient à établir une «filmothèque ordonnée», qui ressemble furieusement à la «bibliothèque ordonnée» de Paul Braffort, «composée d'ouvrages dont le titre comporte un nombre entier ou une expression arithmétique exécutable» (*Les bibliothèques invisibles*, Bibliothèque oulipienne, n° 48).

D'autres jeux évoquent des pratiques plus spécifiquement perecquiennes. Soit par exemple ces proverbes cachés, ces messages codés dissimulés dans des grilles de lettres. Les solutions supposent qu'on y effectue des parcours réglés – en diagonale, en boustrophédon ou selon le déplacement du cavalier aux échecs: autant d'explorations de la page que Perec connaissait bien, pour les avoir lui-même utilisées, non seulement dans des textes mineurs et ouvertement ludiques comme les *Deux cent quarante-trois cartes postales en couleurs véritables*, mais aussi dans des grandes œuvres comme *Alphabets*, la

Vie mode d'emploi ou «53 jours».

Convenons-en:

–dissimuler un message codé dans les six mots

D	E	C	E	D	E
C	H	A	R	G	E
R	A	M	E	U	R
A	N	I	S	E	E
P	E	N	S	E	E
H	O	T	E	L	S

–construire, au chapitre LI de *la Vie mode d'emploi*, les trois strophes du *Compendium* autour d'un strict réglage de lettres,

–encrypter, comme dans «53 jours», un 13^e mot grâce à 12 autres:

L	A	M	E	N	T	A	T	I	O	N	S
C	A	L	L	I	G	R	A	P	H	I	E
S	E	C	H	E	C	H	E	V	E	U	X
S	A	C	H	E	R	M	A	S	O	C	H
M	I	T	R	A	I	L	L	E	U	S	E
R	E	A	D	E	R	D	I	G	E	S	T
C	A	R	I	C	A	T	U	R	A	L	E
I	N	T	E	M	P	O	R	E	L	L	E
F	O	O	T	B	A	L	L	E	U	S	E
H	A	M	P	T	O	N	C	O	U	R	T
Q	U	E	L	Q	U	E	C	H	O	S	E
F	O	R	T	D	E	F	R	A	N	C	E

tout cela relève en définitive d'une même stratégie d'écriture ludique.

Dans *Je me souviens*, Perec déclare: «Je me souviens du mal que j'ai eu à comprendre ce que voulait dire l'expression "sans solution de continuité".» Espérons que le lecteur n'aura pas les mêmes difficultés, car si ces *Jeux* sont *intéressants*, ils le sont *à la fois* par leur ingéniosité propre et par leur cohérence avec le reste de l'œuvre: de l'espace ludique à celui de l'écriture, le passage s'effectue, justement, "sans solution de continuité".

De ces liens profonds, la fiction elle-même offre une sorte de symbole, au chapitre LXXXV de *la Vie mode d'emploi*, en la personne d'Abel Speiss, dit «le Russe»:

«C'était un Alsacien sentimental, ancien vétérinaire aux armées, qui [...] résolvait avec une facilité déconcertante [...] les "d'un mot à l'autre"»

VIN	HOMME	POÈME
VAN	GOMME	POÈTE
VAU	GEMME	PRÊTE
EAU	FEMME	PROTE
		PROSE

les problèmes mathématiques

Prudence a 24 ans. Elle a deux fois l'âge que son mari avait quand elle avait l'âge que son mari a. Quel âge a son mari?

Écrivez le chiffre 12 en vous servant de quatre "8"

les anagrammes

MARIE = AIMER
 SPARTE = TRÉPAS
 NICOMÈDE = COMÉDIEN

les problèmes de logique

Qu'est-ce qui vient après U D T Q C S S H N?

Quel est l'intrus dans l'énumération suivante: français, court, polysyllabique, écrit, visible, imprimé, masculin, mot, singulier, américain, intrus?

les mots carrés, croisés [...], etc.»

Loin de toute solution... de facilité, reprendre pour *Ça m'intéresse* quelques-uns des jeux favoris de l'ancien locataire du 11, rue Simon-Crubellier, n'est-ce pas pour Georges Perec la meilleure manière d'adresser à ses lecteurs un clin d'œil

amical et désinvolte pour leur signaler qu'avec lui, ils seront toujours en terrain familier? Car s'il y a loin de la coupe aux lèvres (peut-être est-ce un des proverbes cachés?), en revanche il n'y a guère d'écart entre les leurres du jeu et les enjeux de l'œuvre.

Bernard MAGNÉ

C'est à l'invitation de Jean-Pierre Sergent, rédacteur en chef de *Ça m'intéresse*, que Jacques Bens et Georges Perec ont tenu, de mars 1981 à juillet 1982, pour ce magazine la rubrique des *Jeux intéressants*. J'ai regroupé ici tous les jeux proposés par Georges Perec, en utilisant les tapuscrits du fonds Perec. Les derniers qu'il avait préparés sont ceux d'avril 1982. Malgré la double signature, les jeux habituellement perecquiens (mots croisés, anagrammes, etc.) de mai, juin et juillet sont tous dus à Jacques Bens : pour ces trois numéros, il avait en effet accepté de remplacer Georges Perec, malade et occupé à la rédaction de «53 jours». En témoignage de cette connivence amicale, ces jeux ont été ici conservés.

B.M.

MAI 1980

LES SANDWICHES

Quatre amis partent en pique-nique: Alain, Brigitte, Charles et Denise. Chacun emporte un sandwich différent: salade, fromage, poulet, rosbif. Si l'on vous dit que :

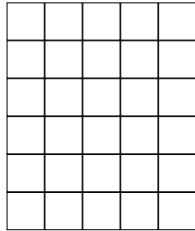
- ce qui garnit le sandwich d'Alain est de couleur jaunâtre,
- Brigitte est végétalienne,
- Charles ne supporte pas les laitages,
- Denise n'aime pas la viande,

saurez-vous attribuer un sandwich à chacun ?

Complétez cette grille en introduisant le moins possible de cases noires. (Si vous en utilisez moins de 10, ce sera très bien !)

V	E	L	O	D	R	O	M	E
A	R	A	N	E	I	D	E	S
L	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>				F	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>		C
O	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>				I	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>		A
R	I	V	A	L	I	S	E	R
I	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>				A	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>		O
S	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>				N	<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>		L
E	L	E	C	T	R	I	S	E
R	E	S	S	E	M	E	E	S

MOTS CROISÉS SANS NOIRS



Horizontalement

I. Il en faut 24 pour être pur. - II. Fait monter, monter. - III. Se répète. - IV. Rond sur le sable. - V. Gloire, et à l'envers ! - VI. Vint du dehors.

Verticalement

1. Un vase en terre cuite. - 2. Souvent sur le métier... - 3. Ornement gothique. - 4. Poivrer, d'une certaine façon. - 5. Tirera au flanc.

(Inédit)

LA FICELLE ET L'ÉQUATEUR

Supposons que l'équateur de la Terre soit parfaitement circulaire et qu'une ficelle convenablement tendue en fasse exactement le tour. Cette ficelle mesurerait 40 000 km de long. De quelle longueur devrait-on l'allonger pour qu'elle soit également tendue, à 1m du sol cette fois, toujours au niveau de l'équateur ?

Il existe un anagramme du mot GYMNASTE.
Le connaissez-vous ?

(Inédit)

LE JEU DES ALLUMETTES

Avec trois allumettes disposées comme ceci, faites un carré en n'en déplaçant qu'une seule.

