
Sylvie Rosienski-Pellerin.

PERECgrinations ludiques: Étude de quelques mécanismes du jeu dans l'oeuvre romanesque de Georges Perec.
Toronto: Éditions du GREF. 1995.

Ce sérieux ouvrage, malgré le jeu de mots de son titre, éclaire agréablement à la fois les jeux de Perec et ceux de la littérature en général. Toute l'oeuvre de Perec est axée sur le ludique qui commence avec les exercices de l'*OuLiPo* (*Ouvroir de littérature potentielle*), mais se poursuit bien au-delà des simples jeux rhétoriques. En incluant dans son analyse de Perec des oeuvres romanesques jusqu'ici peu étudiées, Sylvie Rosienski-Pellerin¹ apporte une dimension nouvelle. Elle met en lumière la dialectique entre texte et lecteur, dont parle Riffaterre dans *La Production du texte*: «Écrire, soulignait lui-même Perec, est un jeu qui se joue à deux, entre l'écrivain et le lecteur.» Mais la recherche présentée ici se situe tant au niveau du contenu ludique qu'à celui de l'expression — jeux sur le signifiant, métaphores, techniques énonciatives. À cela s'ajoute une autre dimension intéressante, l'examen de ce que Genette appelle le *péritexte*, titres, première et quatrième de couverture, mise-en-page, typographie, etc.

Après une préface claire et précise de mise au point des recherches sur Perec, cette étude critique se développe en six chapitres. Le premier, de caractère oron-tohistorique, situe bien Perec dans le contexte de l'*OuLiPo*, dont il est l'un des virtuoses. SRP conclut à l'hypothèse, qui sera confirmée, selon laquelle «le jeu de la contrainte perecquienne s'inscrit en fait dans un jeu d'écriture plus vaste» (p. 21). Les cinq chapitres suivants examinent successivement des oeuvres dont SRP met en relief les caractères saillants. Ces romans sont étudiés par ordre chronologique, ce qui permet de suivre l'évolution de Perec.

Le chapitre 2, qui étudie surtout *Quel petit vélo à guidon chromé au fond de la cour?* et le chapitre 3, centré sur *La Disparition* et *Un cabinet d'amateur*, portent en fait tous les deux sur les jeux péri-textuels chers à Perec et remettent ainsi en question les limites du texte. Cette question de la matérialité sera également reprise dans le dernier chapitre avec «53 jours.»

Le chapitre 4 aborde, à propos d'*Un cabinet d'amateur*, ce que SRP appelle les jeux d'a/illusions. C'est probablement le chapitre le plus convaincant, fondé sur des bases théoriques solides. On y décou-

vre l'artiste dans l'oeuvre avec la mise en abyme énonciative; l'oeuvre dans l'oeuvre avec la mise en abyme (inter)textuelle. Toute création perecquienne (ou autre?) apparaît comme un leurre. Le faux est, rappelons-le, avec le manque, l'un des motifs perecquiens par excellence.

Le chapitre 5 est, lui aussi, très important d'un point de vue théorique, en ce sens que SRP nous y fait observer les jeux énonciatifs et l'énonciation du jeu chez Perec, en particulier avec l'emploi du *tu*, dans *Un homme qui dort*. Pour SRP l'emploi du *tu* n'est pas seulement un moyen de créer l'intimité; c'est aussi une actualisation de la dialectique identité/altérité, ce qui nous ramène encore à la thématique du miroir.

Le chapitre 6 repose sur un roman inachevé, «*53 Jours*,» dont la fin a été reconstituée par Harry Mathews et Jacques Roubaud. (Une dernière partie rassemble les notes et les brouillons non utilisés par les éditeurs). SRP met bien en relief ici ce que tout texte a d'arbitraire. Le lecteur peut reconstituer le texte à sa guise. Cela est évident, plus que partout ailleurs, chez Perec toujours en train de mettre le lecteur sur une fausse piste ou d'en faire son complice de jeu. Selon la

formule de Barthes, que nous rappelle SRP, le lecteur doit être «plus producteur que consommateur de texte.»

L'ouvrage de SRP est passionnant à lire pour tous ceux qui s'intéressent non seulement au ludique mais encore au processus de construction et de lecture de tout texte, perecquien ou autre. La méthodologie et le travail de recherche de l'auteur sont solides et sa démonstration toujours séduisante. Perec n'a pas manqué de déteindre un peu sur elle en lui soufflant un certain nombre de jeux de mots. Hors quelques termes techniques, toujours explicités, son style est clair et plaisant. L'étude se termine par une précieuse bibliographie des ouvrages de Perec et des études qui lui ont été consacrées. Deux index fort complets terminent cet ouvrage présenté avec le soin perfectionniste qui caractérise les publications du GREF. Un livre à lire absolument, pour les amateurs de jeu aussi bien que pour les chercheurs.

Pierre Léon
Université de Toronto

¹ Désormais SRP.