

**QUELQUES THÈMES FONDAMENTAUX DE**  
***LA VIE MODE D'EMPLOI***  
**DE GEORGES PEREC**

**Mémoire de master**

**Irene Brekke Nielsen**



**Numéro d'étudiant: 202198**

**Département des langues et littératures étrangères**

**Université de Bergen**

**Novembre 2011**



## RÉSUMÉ EN NORVÉGIEN

Dette arbeidet tar for seg romanen *La vie mode d'emploi* av Georges Perec (på norsk *Livet bruksanvisning*)<sup>1</sup>. Oppgaven har en tematisk tilnærming til Perecs tekst, og konsentrerer seg særlig om to sentrale temaer som går igjen gjennom hele teksten: hevn og forfalskneri. I oppgaven er det blitt lagt mindre vekt på innflytelsen fra gruppen Oulipo - en litterær gruppe med interesse for å sjonglere med ord og bokstaver for på den måten å skape nye litterære former. Denne gruppens innflytelse på Perec har ofte preget analyser av hans tekster, men er ikke en nødvendig forutsetning for å ha glede av forfatterskapet til Perec. Hensikten i dette arbeidet er å formidle noe av Perecs fortellerkunst, samt hans evne til å skape de mest fascinerende og absurde historier ved bruk av humor og fantasi.

Hevn og forfalskneri er sentrale temaer ikke bare i *Livet bruksanvisning*, men også i en rekke andre bøker av Perec. Oppgaven reiser spørsmål om disse temaene kanskje gjenspeiler noe sentralt i Perecs liv. Gjennom å skrive "hevner" Perec seg kanskje på det forferdelige som skjedde med foreldrene under 2.verdenskrig. Videre spørres det om hva grunnen kan være til at *Livet bruksanvisning* i så stor grad handler om forfalskneri, i form av temaer som falskhet, eller rett og slett i form av falsk informasjon gitt i teksten, for eksempel i indeksen og i kapitlene. Et mulig svar er at den grusomme historien til Perec vanskelig lar seg fortelle uten noen form for moderasjon. Dette arbeidet åpner for muligheten til at Perec opplevde å måtte beskytte seg mot tekstene sine. Gjennom å skrive om temaer som preget barndommen hans kunne sannheten kanskje komme litt for nær. Derfor lar Perec det falske opptre som et slags modererende, og dermed beskyttende, element i tekstene. Kanskje vil han også si at sannheten uansett unnslipper oss og at åpenbar løgnaktighet er ærligere enn å gi inntrykk av at man kan si noe helt sant?

*Livet bruksanvisning* kan oppfattes som en fragmentert tekst, med flere hundre historier og personer. Det kan være vanskelig å få øye på noen gjennomgående rød tråd i teksten, i og med at historiene som fortelles blant annet spenner over flere epoker og kontinenter. Oppgaven konkluderer allikevel med at det er en tematisk sammenheng, og at *Livet bruksanvisning* fungerer som et utsnitt av en gjennomsnittlig bygård i Paris. Eksempelene som er brukt i oppgaven for å belyse temaene, kan på den måten fungere som et utsnitt av befolkningen i akkurat denne franske bygården.

---

<sup>1</sup> Til norsk ved Truls Winther, Gyldendal 1996. Ny versjon 2011

## REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier Truls Winther, mon directeur de mémoire, pour ses conseils, pour ses encouragements et pour nos conversations. Ensemble nous avons beaucoup réfléchi sur les textes de Perec, et sans lui ce travail aurait été impossible. Merci aussi à Margery Vibe Skagen qui m'a aidée pendant les dernières semaines du travail.

Merci à Fanny Verrax qui a bien voulu relire mon mémoire.

Finalement un grand merci à ma famille et mes amis, surtout à Berit Fjermestad avec qui j'ai beaucoup discuté et qui m'encourage toujours.

Irene Brekke Nielsen

Bergen, novembre 2011

# TABLES DES MATIÈRES

<b>Résumé en norvégien</b>	2
<b>Remerciements</b>	3
<b>INTRODUCTION</b>	
1.1 Introduction générale	6
1.2 Méthodologie	6
1.3 Présentation de Perec	8
1.4 OULIPO	9
1.5 Manières de lire Perec	10
1.6 Parcours du travail	12
-----	
<b>Chapitre 1 : <i>La vie mode d'emploi</i></b>	
1.1 Présentation de <i>La vie mode d'emploi</i>	14
1.2 La forme, le(s) narrateur(s)	17
<b>Chapitre 2 : Les protagonistes</b>	
2.1 Percival Bartlebooth	20
2.1.1 Manières de comprendre Bartlebooth	26
2.1.2 Signification du nom	28
2.1.3 Bartlebooth comme figure d'analyste	31
2.2 Gaspard Winckler	32
2.2.1 Gaspard Winckler dans <i>W ou le souvenir d'enfance</i>	33
2.2.2 Gaspard Winckler dans <i>La vie mode d'emploi</i>	34
2.2.2.1 Winckler l'artisan	35
2.2.2.2 Marguerite Winckler	38
2.2.3 Perec et Gaspard Winckler/Gaspard Hauser	38
2.3 Serge Valène	40
2.3.1 Le tableau	42
<b>Chapitre 3: Thèmes centraux</b>	
3.1 La vengeance	46
3.1.1 Beaumont	48
3.1.2 Blunt Stanley et Ingeborg Skrifter	50
3.1.3 Hélène Brodin	51
3.1.4 Massy et Margy	52
3.1.5 Bartlebooth et Winckler	53
3.1.5.1 La relation entre Bartlebooth et Winckler	54
3.1.5.2 Le puzzle comme moyen de vengeance	57
3.1.5.3 Pourquoi Winckler se venge-t-il ?	61
3.1.5.4 La vengeance dans un aspect psychanalytique	63
3.1.6 Perec et la vengeance	64
3.2 Le faux	65
3.2.1 Le faux dans <i>W ou le souvenir d'enfance</i>	67
3.2.2 Le faux dans <i>La vie mode d'emploi</i>	69

3.2.2.1 Gaspard Winckler	70
3.2.2.2 Franz Hutting	71
3.2.2.3 Dr. Dinteville	74
3.2.3 <i>Un cabinet d'amateur</i>	75
<b>Chapitre 4 : Questions centrales</b>	
4.1 Y a-t-il une relation entre la vengeance et le faux ?	78
4.2 Perec et le faux	81
<b>Chapitre 5 : Les jeux</b>	
5.1 Le faux et les jeux	84
5.2 Perec et les jeux	85
5.3 Les jeux dans <i>La vie mode d'emploi</i>	86
<b>Chapitre 6 : Quel est l'objectif de <i>La vie mode d'emploi</i></b>	91
-----	
<b>CONCLUSION</b>	94
<b>Bibliographie</b>	98

# INTRODUCTION

## 1.1 Introduction générale

Ce mémoire tâche d'élucider quelques thèmes fondamentaux dans le roman *La vie mode d'emploi* de l'écrivain français Georges Perec. Ce chef-d'œuvre de Perec est un livre grandiose de 700 pages environ, avec des centaines de personnages et d'histoires. Il peut apparaître comme un livre fragmenté. Toutefois nous voulons essayer de montrer qu'il y a certains thèmes principaux autour desquels les personnages se regroupent. Quels sont ces thèmes ? A travers la multitude de récits qui constituent ce roman, y a-t-il une cohérence thématique ?

## 1.2 Méthodologie

En analysant un roman il y a plusieurs approches possibles, et il n'y a pas une méthode qui détrône toute autre. Cependant, pour ce qui concerne Georges Perec – nous allons le voir –, nous avons l'impression que l'aspect existentiel<sup>2</sup> de ses œuvres est souvent négligé au détriment d'autres aspects, comme par exemple l'appartenance au groupe Oulipo ou l'approche autobiographique. Les nombreux jeux, c'est-à-dire des anagrammes, des rébus, des cryptogrammes, etc., que Perec introduit dans ses textes sont des objets de fascination pour des critiques. De cette manière, la technique qu'utilise Perec reste alors souvent primordiale pour les chercheurs, et ils se laissent fasciner par ce côté ludique dans ses romans, en se précipitant peut-être plus sur l'organisation du texte que sur ce que le texte peut communiquer à un lecteur « ordinaire ». Le texte lui-même c'est aussi son organisation.

Pierre Jourde, l'écrivain, professeur d'université et critique littéraire, s'est interrogé sur la question de l'utilité de la littérature. Il écrit dans son blog que

la littérature a au moins fonction de témoignage. L'histoire reconstitue *a posteriori* la vie des hommes du passé. [...] Elle est leur mémoire. Le savoir littéraire ne nous demeure pas extérieur. Il atteint l'ensemble de notre espace mental et de notre individualité. Il nous engage ([www.pierrejourde.fr](http://www.pierrejourde.fr)).

---

<sup>2</sup> Le Trésor de la Langue Française informatisé définit le mot existentiel comme ce « qui concerne l'existence en tant que réalité vécue personnellement et concrètement ». Nous employons alors le terme « l'aspect existentiel » pour désigner ce qui concerne une dimension existentielle à laquelle le lecteur peut s'identifier.

Jourde continue en écrivant que

la littérature ne se contente pas de nous représenter, elle nous change. [...] La littérature nous donne accès à l'autre. [...] C'est par elle [la littérature] que communiquent la singularité et l'universalité (ibid.).

Aussi bien que de répondre à la question de la fonction de la littérature, ces phrases résument bien le but du projet de Perec. Ses textes fonctionnent comme des témoignages du destin entre autres de ses parents. La littérature est leurs mémoires. Dans *W ou le souvenir d'enfance*, Perec écrit justement que « j'écris parce qu'ils [les parents] ont laissé en moi leur marque indélébile et que la trace en est l'écriture » (*W* : p. 64).

Puisque Perec a investi une grande partie de lui-même dans ce texte, ainsi que dans l'ensemble de ses textes, il mérite d'être lu d'une manière qui insiste sur l'aspect existentiel du roman. A travers la littérature, Perec a peut-être eu accès à quelque chose de fondamental et existentiel, ce qui donne un engagement au lecteur. L'approche thématique nous permet justement d'aborder *La vie mode d'emploi* en tenant compte de la dimension existentielle et peut-être universelle de l'œuvre.

Dans ce travail, nous nous intéressons tout d'abord aux thèmes que nous y trouvons, notamment ceux de la *vengeance* et du *faux*. A partir des habitants de l'immeuble, nous essaierons de montrer comment par exemple la vengeance a un impact différent selon les personnages, et comment la vengeance devient en fait un projet à vie pour les habitants de l'immeuble. Le faux est un autre thème important dans le livre, ainsi que dans l'ensemble de l'œuvre de Perec. Ces thèmes, ont-ils un lien avec la vie personnelle de Perec ? Et éventuellement de quelle manière ? Finalement, y-a-t-il une relation entre ces deux thèmes ?

Certains diraient peut-être que nous reconstituons les pièces du puzzle d'une autre manière que d'autres chercheurs, nous ne sommes par exemple pas toujours tout à fait d'accord avec certains critiques. Cela a probablement à faire avec l'objectif de notre lecture, notamment de lire *La Vie mode d'emploi* comme un roman qui engage, sans trop réfléchir sur les énigmes possibles qui s'y trouvent, et sans prendre en considération l'influence du groupe l'Oulipo.

Le fait que l'œuvre soit organisée autour d'un puzzle, attire beaucoup d'intérêt surtout de la part de ceux et celles qui cherchent à trouver des « effets spéciaux » dans un texte. Par conséquent, il peut sembler difficile d'aborder ce roman, car on a tendance à croire qu'il faut être une sorte de spécialiste ou de théoricien pour l'étudier et pour le comprendre. Nous tentons de contester cela, car Perec lui-même n'était pas un spécialiste ; il avait par exemple

interrompu ses études d'histoire, et comparé à d'autres écrivains, Perec n'était pas un intellectuel. Il préférait par exemple les romans policiers aux classiques, et sa manière d'écrire peut se caractériser comme plus simple que celle de beaucoup d'autres grands auteurs français.

### 1.3 Présentation de Perec

Georges Perec est né à Paris en 1936 de parents juifs, d'origine polonaise. Pendant les premières années de sa vie, Perec fut entouré d'une vaste famille. Ses parents, ses grands-parents, des oncles et des tantes vivaient tous à proximité de lui. Il fut donc élevé dans un environnement juif où la langue parlée alternait entre le français, le polonais et le yiddish. La seconde guerre mondiale eut une grande influence sur sa famille – son père fut mortellement blessé en 1940, alors que Perec avait seulement quatre ans. Un an plus tard, en 1941, sa mère l'expédia au village de Villard-de-Lans par un train de la Croix-Rouge pour lui sauver la vie. Ce moment, à la gare, fut la dernière fois que Perec vit sa mère. Elle disparut, et fut probablement déportée à Auschwitz. A six ans, Perec était donc orphelin. Adopté par sa tante paternelle après la guerre, il se retrouva de nouveau à Paris, mais cette fois la famille était constituée de quatre personnes seulement. Personne ne parlait jamais de ce qui était arrivé avec ses parents, ils furent entourés de mystère pour ainsi dire. Son enfance fut relativement heureuse, mais l'absence des parents lui laissa un vide irremplaçable. Malgré la forte influence juive, Perec fut baptisé dans l'église catholique lors de sa première année scolaire à Villard-de-Lans. Dans son autobiographie *W ou le souvenir d'enfance*, il raconte qu'il rêvait de devenir un enfant de chœur, mais le fait qu'il était un juif l'en empêcha. Alors, dès la prime enfance, il y avait chez Perec et dans son environnement une confusion concernant son identité. Était-il français ? Était-il juif ou catholique ? Cela s'est manifesté dans ses livres : la question de l'identité est souvent abordée, et l'auteur laisse souvent une impression de vide, de neutralité au lecteur. « Je sais que ce que je dis est blanc, est neutre, est signe une fois pour toutes d'un anéantissement une fois pour toutes » (*W* : 63)<sup>3</sup>.

À sa mort précoce en 1982, Perec laissa une grande production littéraire derrière soi. Très jeune il exprimait le vœu d'écrire, mais c'est seulement en 1965 que son premier roman *Les Choses, Une histoire des années soixante* fut publié. Avec ce récit « sociologique », Perec a

---

<sup>3</sup> *W ou le souvenir d'enfance*, désormais abrégé en *W*

connu un grand succès, ce qui s'est manifesté avec la réception du Prix Renaudot la même année. Ce prix considérable encourageait Perec à continuer le travail d'écrivain. Néanmoins, ses activités d'écrivain ne lui rapportaient pas suffisamment d'argent, alors de 1961 à 1978 il travailla comme documentaliste au Centre national de la recherche scientifique (CNRS), tout en continuant d'écrire presque chaque jour. Le succès de *La vie mode d'emploi* lui permit finalement de devenir un écrivain à temps plein.

Pendant les dix ans de 1965 à 1975, la plupart des œuvres perecquiennes sont écrites sous une contrainte quelconque, justement à cause de son adhésion au groupe Oulipo en 1967. C'est peut-être pourquoi Perec a longtemps été considéré comme un écrivain un peu marginal. *W ou le souvenir d'enfance* (1975) fut le second roman qui lui donna un certain succès. Ce livre autobiographique apporta quelque chose de nouveau au genre, car la partie autobiographique alterne avec une histoire de fiction. La partie autobiographique avait déjà été publiée cinq ans auparavant sous forme de feuilleton dans le magazine littéraire *La Quinzaine littéraire*, sans que Perec ait beaucoup attiré l'attention des lecteurs. *Je me souviens* (1978) fait aussi partie de son époque autobiographique. Ce texte est un rassemblement des souvenirs quotidiens collectionnés entre sa 10<sup>e</sup> et sa 25<sup>e</sup> année et ayant la forme suivante : « « Je me souviens que Reda Caire est passé en attraction au cinéma de la porte de Saint-Cloud. », « Je me souviens des parties de barbu aux Petits-Dalles », etc. (*Je me souviens* : p. 13, 15).

Cette même année paraît aussi son chef-d'œuvre, *La Vie mode d'emploi*, un roman qui a été couronné par le prix Médicis. Perec avait toujours rêvé d'écrire un gros texte, et *La Vie mode d'emploi* témoigne de sa capacité à le faire. L'accueil du livre fut enthousiaste, mais c'est seulement à partir des années 80 et surtout après sa mort, que Perec a connu une véritable gloire littéraire et que ses œuvres ont été reconnues par le public.

## 1.4 OULIPO

En 1967, Perec est devenu membre de l'OULIPO : L'Ouvroir de littérature potentielle. Ceci est un groupe international fondé par Raymond Queneau et François Le Lionnais en 1960. Parmi les membres du groupe, on trouve entre autres des mathématiciens et des écrivains, et ensemble ils ont comme but d'inventer de nouvelles formes poétiques ou romanesques. Un auteur Oulipien « est un rat qui construit lui-même le labyrinthe dont il se propose de sortir »,

selon le site Internet du groupe ([www.oulipo.net](http://www.oulipo.net)). Le fait d'écrire un roman de contrainte force l'auteur à utiliser son intellect et ses facultés d'invention. La contrainte devient donc un remède contre la stérilité et le blocage. L'écriture se pratique à travers le jeu, et c'est l'auteur lui-même qui se donne les règles. Il s'agit de jongler avec les lettres, les mots, les structures, etc. Pour Perec qui avait toujours voulu écrire, mais qui avait certaines difficultés par rapport aux thèmes et à la forme, ce groupe l'a beaucoup aidé en ce qui concerne le développement d'un style littéraire.

Il y a surtout deux structures oulipiennes qui semblent avoir fascinée Perec : le palindrome et le lipogramme. Le palindrome est un mot, une phrase ou un texte qui peut se lire dans un sens ou un autre. Roma/amor en est un exemple. Perec aurait réalisé le plus long palindrome de la langue française, avec plus de cinq mille lettres, selon le chercheur Bernard Magné. Le lipogramme de son côté, consiste à supprimer une ou plusieurs lettres dans un texte. Perec est surtout connu pour le roman lipogrammatique *La Disparition*, paru en 1969. Ce texte est écrit sans la voyelle e. *Les Revenentes* (1972) est un autre roman lipogrammatique, où seule la voyelle e est autorisée. Son chef-d'œuvre *La vie mode d'emploi* peut aussi se caractériser comme un livre de contrainte, ce que nous allons voir dans la deuxième partie.

### **1.5 Manières de lire Perec**

Perec est un écrivain complexe, un écrivain qui se laisse difficilement situer dans un genre littéraire quelconque. Il a lui-même dit qu'il cultivait plusieurs champs : sociologique, autobiographique, ludique et romanesque, et qu'il avait comme objectif de ne jamais écrire deux livres semblables. Cependant, selon Magné, Perec aurait dit que « j'encrypte dans mes textes (et, je le crois bien, dans tous) des éléments autobiographiques » (Magné 1999 : 21). Alors, même si *W ou le souvenir d'enfance* se caractérise comme une autobiographie, et que *La vie mode d'emploi* est un roman, les deux ont des traits autobiographiques et se ressemblent par rapport aux thèmes.

Puisque la vie personnelle de Perec se manifeste aussi fortement dans ses œuvres, plusieurs critiques l'étudient en prenant compte de cet aspect autobiographique. David Bellos en est un des représentants principaux. Sa biographie, *Georges Perec, une vie dans les mots*, sert comme un outil central pour connaître et pour comprendre Perec. Son livre volumineux couvre tous les aspects de la vie de Perec, et entre bien dans les détails pour ce qui concerne à

la fois la vie personnelle, et la vie d'écrivain. Il indique qu'il y a une certaine ressemblance entre les personnages de Perec et l'écrivain lui-même. Un exemple est le personnage dans *W ou le souvenir d'enfance*, Celia Crespi et l'enfant qu'elle met au monde. Bellos indique qu'elle peut se comprendre comme la mère de Perec, et que l'enfant est Perec lui-même. La mère de Perec s'appelait justement Cyrla, francisé en Cécile.

Le professeur de littérature et l'ancien ami de Perec, Claude Burgelin, est un autre nom central pour la compréhension de Perec. Avec son livre *Georges Perec*, il tente d'analyser les livres les plus centraux en tenant compte de la biographie de Perec. Ici il indique par exemple que le personnage Gaspard Winckler, qui figure entre autre dans *W ou le souvenir d'enfance* et dans *La Vie mode d'emploi*, ainsi que dans le manuscrit inédit *Le Condottière*, reflète en fait Georges Perec lui-même. Bellos et Burgelin essaient dans ses livres de trouver des liens et des rapports entre ce que Perec écrit et sa vie personnelle. Philippe Lejeune, avec son livre *La mémoire et l'oblique*, se rapproche aussi de Perec d'une manière autobiographique. Dans ce livre, trois œuvres perecquiennes sont étudiées de près : *W ou le souvenir d'enfance*, *Lieux* et *Je me souviens*, pour montrer le lien important entre Perec et l'autobiographie.

D'autres chercheurs ont choisi d'analyser quelques figures perecquiennes dans un cadre psychanalytique. Georges Perec avait consulté un analyste à trois reprises pendant sa vie, et par conséquent certains critiques ont essayé de trouver des figures qui représentent Georges Perec devant un analyste. Maurice Corcos avec le livre *Penser la mélancolie*, et Frédéric Yvan qui a écrit l'article *Figure(s) de l'analyste chez Perec*, sont deux des représentants de l'approche psychanalytique. Le livre *Les parties de dominos chez monsieur Lefèvre* de Burgelin traite aussi l'aspect psychologique de Perec, et constitue peut-être le livre principal pour comprendre la fonction de la psychanalyse chez Perec. « A travers *La Vie mode d'emploi*, *Perec s'est lancé – je tenterai de le prouver – dans un projet d'une exceptionnelle hardiesse : restituer ce qu'est une psyché humaine », écrit Burgelin. (Burgelin 1996 : 9).* Puisque Perec a consulté des analystes, Burgelin trouve qu'il serait invraisemblable que certains éléments de l'analyse ne soient pas encryptés dans ses textes, par exemple dans *La Vie mode d'emploi*. Il peut être intéressant de prendre ces pensées en considération lorsqu'on cherche à comprendre certaines figures perecquiennes, c'est donc pourquoi nous présenterons certains de ses points de vue lors de la présentation des personnages centraux figurant dans *La vie mode d'emploi*. Cependant, nous nous bornerons à présenter les points de vues de Burgelin, non pas à en faire une analyse, car cela va en dehors de nos qualifications, et en dehors de l'objectif de notre travail.

Nombreux sont aussi ceux et celles qui étudient Perec d'un aspect oulipien. Le professeur et connaisseur de Perec, Bernard Magné, en est un nom central. Dans son livre *Georges Perec*, il donne une brève introduction à Perec et développe en même temps les aspects oulipiens les plus importants dans les œuvres de Perec. Le fait que Perec appartenait au groupe Oulipo l'a inspiré à insérer certaines structures oulipiennes dans ses œuvres. Perec dit dans son texte *Notes sur ce que je cherche* que

[...] presque aucun de mes livres n'échappe tout à fait à un certain marquage autobiographique (par exemple en insérant dans un chapitre en cours une allusion à un événement survenu dans la journée) ; presque aucun non plus ne se fait sans que j'aie recours à telle ou telle contrainte ou structure oulipienne [...] (*Penser/classer* : p. 11<sup>4</sup>).

L'aspect autobiographique et l'appartenance oulipienne sont alors les deux fils conducteurs structurant la plupart des études consacrées à Perec, et ce sont des aspects importants pour l'écrivain lui-même. Cependant, on a parfois tendance à attribuer à ces formes techniques une si forte influence que le contenu des œuvres et du texte viennent en second lieu. Néanmoins, notre impression est que cet aspect oulipien n'est pas nécessairement déterminant pour la compréhension générale de ses œuvres.

## 1.6 Parcours du travail

Afin de comprendre Georges Perec en tant qu'écrivain, il est pertinent de connaître certains éléments de sa vie, et particulièrement son enfance. C'est donc pourquoi nous avons consacré autant de place à Perec, la description de ses œuvres, et au groupe d'Oulipo dans l'introduction. Le premier chapitre commencera avec une présentation de *La Vie mode d'emploi*. C'est un roman qu'il est difficile de résumer brièvement, premièrement à cause du nombre de personnes et d'histoires, deuxièmement parce qu'il couvre plusieurs époques, pays, situations, etc. Nous nous limiterons alors dans un premier temps à présenter l'habitant « typique » de l'immeuble. Pour élucider les thèmes que nous allons traiter, nous avons choisi de nous servir des personnages comme exemples, et nous espérons qu'à la fin de ce travail, le lecteur aura une image plus complète de l'immeuble et l'intrigue de *La Vie mode d'emploi* que celle qui est donnée au début.

---

<sup>4</sup> *Penser/classer* est un recueil de textes publiés par Perec dans divers journaux et revues entre 1976 et 1982. Dans ce recueil nous trouvons des textes qui traitent toute sorte de questions, par exemple: « De quelques emplois du verbe habiter », « Douze regards obliques » ou bien le texte « Considérations sur les lunettes ». À travers ces textes, Perec essaie donc de classer son monde dans un certain ordre.

Avant de présenter le livre et les trois personnages principaux, nous dirons quelques mots sur la forme, et nous poserons quelques questions concernant le narrateur. Enfin nous analyserons les thèmes centraux de *La Vie mode d'emploi* ; la vengeance et le faux. La question centrale est : y-a-t-il une cohérence entre ces thèmes ? Éventuellement laquelle ?

Pour terminer la question de la fausseté, nous avons choisi de parler des jeux – un aspect assez important pour Perec. Nous tentons de considérer les jeux comme faisant partie du faux, et de cette manière il convient de terminer l'analyse de deux thèmes centraux en traitant les jeux. A la fin, nous posons la question suivante : quel est l'objectif du roman ? L'objectif varie en fonction de la manière qu'on emploie en étudiant Perec, alors il n'y a pas une seule réponse à cette question. Nous ne nous attardons par conséquent pas sur cette question, pour éviter que notre interprétation soit comprise comme la seule possible. Ensuite vient la conclusion qui termine le sujet de mémoire.

Même si la présentation du livre et des protagonistes peut-être appartient plus à l'introduction, nous avons choisi de les situer dans le premier chapitre par souci de clarté. Le roman étant fragmenté, il peut être difficile de s'apercevoir des cohérences dans le texte – y-a-t-il vraiment un fil rouge dans le roman ? Si l'œuvre que nous analysons n'a pas une structure fixe, il est alors presque impossible que notre texte ait une structure fixe. Tout ce qui concerne le roman se trouve donc dans les chapitres du texte, pour que le lecteur se souvienne plus facilement des points dont nous avons déjà parlé. Même si nous présentions les trois protagonistes dans le premier chapitre, nous revenons à ces personnages tout au long de cette partie.

# Chapitre 1 : *La vie mode d'emploi*

## 1.1 Présentation de *La vie mode d'emploi*

*La vie mode d'emploi* est souvent considérée comme le chef-d'œuvre de Perec. Le roman est constitué de 99 chapitres, en plus d'un préambule, d'un épilogue et des pièces annexes qui comprennent un index, des repères chronologiques, un rappel de quelques histoires centrales et finalement un post-scriptum.

Le point de départ du texte est un grand immeuble parisien. Perec s'est imaginé l'immeuble comme une maison de poupée, une maison sans façade :

J'imagine un immeuble parisien dont la façade a été enlevée [...] de telle sorte que, du rez-de-chaussée aux mansardes, toutes les pièces qui se trouvent en façade soient instantanément et simultanément visibles. Le roman – dont le titre est *La vie, mode d'emploi* – se borne (si j'ose employer ce verbe pour un projet dont le développement final aura quelque chose comme quatre cent pages) à décrire les pièces ainsi dévoilées, et les activités qui s'y déroulent [...] (*Espèces d'espaces*, p.57).<sup>5</sup>

L'organisation du texte lui avait demandé beaucoup de temps, et déjà en 1972 il présenta les premières traces de son projet lors d'une séance de l'Oulipo. Là il évoqua entre autres le fait que le roman s'était inspiré du tableau de Saul Steinberg : *The Art of living*, et que la figure de base du livre est une grille de 10 x 10. Au total, ces 100 cases représenteraient chacune un appartement, un lieu ou tout simplement un espace quelconque de l'immeuble. Ces cases ou pièces font l'objet d'un chapitre du roman. Pour encore compliquer les choses, Perec fera voyager le lecteur dans les cent cases de la même façon qu'un cavalier du jeu d'échecs se déplace ; c'est-à-dire un déplacement de deux cases verticalement suivi d'un déplacement d'une case horizontalement, ou inversement. Ces déplacements déterminent le nombre et l'ordre des chapitres.

*La Vie mode d'emploi* raconte alors les histoires des personnes qui ont ce grand immeuble comme domicile. A partir d'un appartement dans l'immeuble, le lecteur sera présenté à la personne qui y habite actuellement, ou qui y habitait autrefois. Les histoires racontées des personnages mènent le lecteur à d'autres lieux, à d'autres pays, à d'autres époques même. Une

---

<sup>5</sup> *Espèces d'espaces* est un petit livre, publié en 1974, livre dans lequel Perec traite les questions concernant l'espace. « Le problème n'est pas d'inventer l'espace, [...], mais de l'interroger, ou, plus simplement encore, de le lire ; [...] (Le quatrième de la couverture d'*espèces d'espaces*).

histoire prend place par exemple au XIXe siècle, tandis qu'une autre histoire peut se dérouler sur plusieurs continents. Les habitants viennent de toutes couches sociales, vieux ou jeunes, hommes et femmes, riches ou pauvres, travailleurs ou chômeurs – bref, ensemble ils représentent un échantillon de n'importe quelle société ou ville. Leur seul point en commun est l'adresse : 11 rue Simon-Crubellier.

Chaque histoire racontée peut se caractériser comme un roman, avec ses personnages principaux et ses histoires centrales – d'où le sous-titre *Romans*. Le fil rouge du texte est par conséquent difficile à percevoir – y en a-t-il vraiment un ? Les histoires varient en fonction du temps, du thème, de l'objectif, etc. Apparemment, il n'existe aucun trait en commun entre les personnages. Frappantes cependant, sont la solitude et l'existence un peu morose des résidents. Un bon nombre d'entre eux sont des vieillards, des solitaires, des malades et alités. Et comme Perec, ils n'ont presque jamais de famille, et le lecteur a l'impression que tout lien avec le passé est coupé. Pourtant, cela ne semble pas avoir un impact sur les habitants. L'habitant « typique » de l'immeuble a un projet à effectuer, ou il a terminé son projet et n'a plus rien à faire. Les habitants sont souvent presque obsédés par leurs projets, leurs idées, ou par leurs recherches.

L'immeuble est rempli de nombreux artistes, artisans, collectionneurs, chercheurs, joueurs, professeurs, etc. Pouvons-nous soupçonner que les personnages par ces activités cherchent à remplacer quelque chose ou à compenser le passé? Ils ne donnent pas l'impression d'avoir peur de se lancer dans des voyages extrêmes, peur de faire faillite ou d'échouer. Pour donner quelques exemples : il y a par exemple le trapéziste qui pour se perfectionner, reste sur son trapèze jour et nuit : « [...] dans le train on faisait réserver un compartiment tout entier où il pouvait chercher à vivre un peu comme sur son trapèze, et se coucher dans le filet » (*VME* : p. 71)<sup>6</sup>. Un jour il refuse de descendre, et se suicide. Il y a aussi l'histoire de Marcel Appenzell qui voulait étudier la vie d'une tribu à Sumatra à un tel point que sa vie se confondit avec celle de la tribu. Appenzell s'obstina à les poursuivre même si la tribu refusa tout geste ou approche aimable. Quand on le trouva presque six ans plus tard, « il pesait vingt-neuf kilos et était seulement vêtu d'une espèce de pantalon fait d'innombrables petits bouts tissus cousus ensemble [...] » (*ibid.*: p. 142).

Nous avons l'impression que l'âge moyen des habitants est plutôt élevé, car peu d'enfants y habitent ou sont mentionnés. L'ambiance qui marque l'immeuble n'est pas tout à fait bonne,

---

<sup>6</sup> Le roman *La Vie mode d'emploi* désormais abrégé en *VME*

sans qu'il soit facile de mettre le doigt sur une raison possible. Comme illustration, nous pouvons mentionner le jeune couple Réol, qui peu après leur installation dans l'immeuble annoncèrent leur mariage. La concierge Madame Nochère faisait une quête dans l'immeuble pour leur offrir un cadeau, mais elle reçut seulement 41 francs. Cela montre peut-être l'indifférence des personnages vis-à-vis de ses voisins, ou du monde extérieur.

Un aspect étrange de ce roman est la notion du temps. Le narrateur hésite un peu avant de commencer le récit : « Oui, cela pourrait commencer ainsi, ici, comme ça, d'une manière un peu lourde et lente [...] » (ibid. : p. 21). Puis, l'histoire sera abordée : « Oui, ça commencera ici : entre le troisième et le quatrième étage, 11 rue Simon-Crubellier. Une femme d'une quarantaine d'années est en train de monter l'escalier [...] » (ibid. : p. 22).

En fait, le texte raconte et décrit tout ce qui se passe dans les différents appartements au moment du 23 juin 1975 vers huit heures du soir. Souvent les chapitres commencent par une description de l'appartement, avec les verbes employés au présent. Cela marque alors bien le temps actuel. Pour citer les mots d'Alain Goulet dans son article *La vie mode d'emploi, archives en jeu* :

Contrairement à Bartlebooth qui s'abstrait de l'histoire et nie le temps, Perec introduit le temps pour raconter des histoires. Le tableau figé s'anime, chaque cellule produit de l'histoire pour raconter la genèse des choses et des personnes, et ces constellations d'histoires font éclater l'espace confiné (Goulet 1984 : p. 196)

Ce n'est qu'à la fin du roman que le lecteur comprend que le texte en fait est un roman d'un instant. L'ultime chapitre du roman constitue le temps « réel » du texte. Le lecteur se trouve pour la première fois dans la chambre d'un des protagonistes, Bartlebooth. Tout au long de l'œuvre nous avons entendu parler de cet homme au passé, mais dans le dernier chapitre, on en parle alors au présent. Dans six petits paragraphes, tous commençant de la même manière – « C'est le vingt-trois juin mille neuf cent soixante-quinze et il n'est pas loin de huit heures du soir » (ibid. : p. 576) –, le lecteur trouve un résumé pour ainsi dire de ce qui se passe avec les différents personnages. (Plus précisément, le narrateur utilise six manières différentes de dire qu'il est près de huit heures.) Voici quelques exemples pour illustrer ce point :

C'est le vingt-trois juin mille neuf cent soixante-quinze et il est près de huit heures du soir. Mademoiselle Crespi dort ; dans le salon du Docteur Dinteville deux clients attendent encore ; la concierge dans la loge remplace un des fusibles qui commandent les lumières du vestibule ; un inspecteur du gaz et un ouvrier vérifient l'installation du chauffage central [...] (VME : p. 577).

Il y a une certaine tension dans les six paragraphes, et dans le dernier des six paragraphes le lecteur apprend que Bartlebooth vient de mourir. Le roman est de cette manière à la fois un roman d'un moment, à la fois un roman qui ne prend pas le temps en considération. Les histoires parcourent des décennies et des pays, mais elles ont toutes le grand immeuble parisien comme point de départ, un soir d'été en 1975.

## 1.2. La forme, le(s) narrateur(s)

Avant d'aborder les personnages principaux et les histoires centrales, il est important de dire quelques mots concernant la forme du roman, ainsi que le rôle du narrateur. Nous avons déjà vu que l'aspect temporel varie ; le présent se confond avec le passé, et c'est seulement à la fin du livre que le lecteur s'aperçoit que l'histoire de l'immeuble prend place à une date précise.

La notion du temps est aussi liée au rôle du narrateur. Car une question que plusieurs lecteurs se sont posée est : qui est le narrateur de *La vie mode d'emploi* ? La raison pour laquelle on hésite est le projet du peintre Serge Valène, un personnage que nous présenterons plus en détail dans le chapitre suivant. Valène a comme projet de peindre un immeuble parisien : « [...] il y aurait dans chaque pièce les gens qui y avaient vécu et les gens qui y vivaient encore et tous les détails de leur vie, leurs chats, leurs bouillottes, leur histoire... » (Quatrième de couverture de *VME*). Ce projet est révélé pour le lecteur déjà à partir de la quatrième de couverture du roman. La question naturelle à se poser est de savoir si le contenu dans le roman *La vie mode d'emploi* se trouve déjà dans le tableau de Valène ? Si c'est le cas, le peintre fonctionne-t-il comme un narrateur puisque c'est lui qui a tout peint ? Autrement dit, est-ce que le narré dans *La vie mode d'emploi* constitue la vie déjà peinte du tableau et non pas la vie « réelle » du roman ?

On se réfère au tableau de Valène tout au long de l'œuvre, par exemple dans le chapitre *VII, Chambres de bonne, 2. Morellet*, où le tableau est mentionné explicitement pour la première fois. D'abord, le chapitre parle de Morellet, ensuite, dans le dernier paragraphe, nous pouvons lire à propos du tableau :

Sur le tableau la chambre est comme elle est aujourd'hui [...]. Trois ouvriers sont en train de sortir de la pièce. Ils ont déjà commencé les travaux nécessaires à la réunification des deux logements (*VME* : p. 48).

Est-ce que c'est dans le tableau que les ouvriers sortent ? Ou est-ce que c'est dans le roman qu'ils sortent, dans le temps « réel » ?

Bernard Magné indique dans un article du livre *Perecollages* qu'il y a une focalisation forte sur Valène, mais le plus souvent on parle de lui à la troisième personne. Voici un exemple : « Valène avait évidemment un crayon dans sa poche [...] » (ibid. : p. 215). D'autres fois, le peintre vient interrompre le récit, il raconte au lecteur ses propres souvenirs ou pensées, sous la forme du pronom personnel « il ». Par exemple, « il y avait bien sûr des gens dont il ne savait presque rien, qu'il n'était même pas sûr d'avoir vraiment identifiés [...] » (ibid. : p. 89).

Dans *Le Magazine littéraire* qui date d'octobre 1978, Perec résume ainsi son livre :

Le livre est l'histoire du combat de Bartlebooth avec Winckler son frère jumeau, celui qui fait les puzzles et qui a trouvé le moyen de faire totalement disparaître de l'aquarelle reconstituée les traces de découpe. Et tout cela raconté par un troisième personnage, le narrateur, qui est censé peindre la maison (Magné 1989 : p. 66).

Dans un autre entretien, Perec, après avoir mentionné Valène comme « le vieux peintre qui donne l'histoire de la maison », ajoute : « Il y a enfin ce quatrième personnage qui n'apparaît jamais : le narrateur » (ibid. : p. 67). Perec se contredit alors lui-même en disant cela. Mais même si Perec ne semblait pas être tout à fait sûr de l'identité du narrateur, il est vraisemblable que Valène ne remplit pas complètement ce rôle. Dans l'épilogue du roman, le lecteur apprend que le tableau du peintre n'a guère été commencé. Rien n'est peint, et nous devons alors tirer la conclusion qu'il n'y a aucun rapport entre ce qui est narré dans *La vie mode d'emploi* et le projet du tableau de Valène.

Le narrateur du texte apparaît à travers d'une voix qui s'exprime sous le pronom personnel « nous ». Il est néanmoins impossible d'identifier ce « nous ». Magné, dans son article affirme que ce pronom personnel peut se comprendre de plusieurs manières. « [...] **nous**, pronom fortement polysémique, pouvant équivaloir tantôt à **je**, [...], tantôt à **je + tu**, [...], tantôt à **je + il** [...] » (ibid. : p. 65). Le narrateur est l'objet d'une déstabilisation et cause donc une hésitation chez le lecteur. Cette voix sans identité décide où le récit commencera ; elle parle du futur : « Bientôt, le vieux appartement deviendra un coquet logement [...] » (*VME* : p. 24) ; elle guide le lecteur à travers les appartements : « Maintenant nous sommes dans la pièce que Gaspard Winckler appelait le salon » (ibid. : p. 25) ; et elle commente des passages : « On a tout lieu de supposer que le contrat qu'il [Gaspard Winckler] avait signé avec le milliardaire contenait une clause explicite [...] » (ibid. : p. 54).

Pour conclure, nous pouvons donc dire que le narrateur reste anonyme, mais il est omniprésent et raconte et commente des passages où il trouve que cela est nécessaire. Pour ce qui concerne le peintre, nous soutenons Goulet qui écrit que :

Valène est ce « il » qui échappe à toute localisation particulière, qui transcende sa condition de personnage et qui constitue un second point de vue complémentaire ou autonome qui fait de lui une instance autorail privilégiée (Goulet 1984 : p. 203).

Nous n'allons pas donner une analyse formelle de *La vie mode d'emploi*, mais il peut être intéressant de noter qu'il n'y a presque aucun dialogue dans ce vaste roman. C'est par ailleurs un trait caractéristique pour l'ensemble des œuvres perecquiennes ; dans *W ou le souvenir d'enfance*, dans *Les Choses* ou dans *La vie mode d'emploi* n'apparaissent des dialogues qu'exceptionnellement. Cela crée peut-être un milieu « figé », ce qui renforce notre impression de l'immeuble dont il est question dans *La vie mode d'emploi* comme un peu raide peut-être. Valène fit la même observation à propos du tableau qui allait présenter l'immeuble : « L'idée même de ce tableau qu'il projetait de faire [...] lui faisait l'effet d'un mausolée grotesque [...] » (*VME* : p.164). Les dialogues aident normalement à donner l'impression d'une vitalité dans un texte. Donc quand il n'y en a pas, il est peut-être plus difficile pour le lecteur de s'imaginer le texte comme « vivant ». Un trait caractéristique de *La vie mode d'emploi* est justement un manque de vitalité, renforcé peut-être par l'absence des dialogues.

Nous parlerons plus de Valène dans le chapitre 2. Remarquons seulement que Perec s'est servi d'un pseudonyme une seule fois en 1959, notamment sous le nom de Serge Valène.

## Chapitre 2 : Les protagonistes

Dans *La vie mode d'emploi* énormément de personnages apparaissent, à ma connaissance il y a entre 1500 et 2000 noms différents mentionnés. Certains ne sont mentionnés qu'une fois, d'autres apparaissent régulièrement tout au long du livre. Justement à cause du sous-titre *Romans*, il est clair qu'il est difficile de dire qu'il y a un ou plusieurs personnages principaux, car il n'y a pas une histoire qui est plus importante qu'une autre. Toutefois, nous pouvons peut-être dire qu'il y a une histoire qui domine le livre, une histoire à laquelle le narrateur revient tout au long du livre. C'est l'« Histoire de l'homme qui peignit des aquarelles et en fit faire des puzzles », avec son personnage principal Percival Bartlebooth. Cette histoire a un impact sur d'autres personnes et d'autres histoires, par exemple sur l'« Histoire du faiseur du puzzle », avec le protagoniste Gaspard Winckler, et sur l'« Histoire du peintre qui peignit l'immeuble »<sup>7</sup> dans laquelle Serge Valène est la figure centrale.

Nous allons, dans ce qui suit, donner une présentation de ces personnages qui semblent être supérieurs aux autres personnages, et qui d'après nous en quelque sorte « dominant » *La vie mode d'emploi*.

### 2.1 Percival Bartlebooth

L'un des protagonistes de *La vie mode d'emploi* est le milliardaire Percival Bartlebooth. Sans lui il n'y aurait pas de projet de puzzle, et nous ne trouverions pas cette ambiance de tension qui marque le livre ou plus précisément l'immeuble entier. D'origine anglaise, Bartlebooth est venu s'installer à Paris pour des raisons inconnues. Il fut l'héritier d'une fortune énorme qui lui permettait de mener une vie dissipée sans jamais rencontrer de problèmes financiers. A vingt ans il se posa alors la question : que faire ? Rien de particulier ne l'intéressa, et son seul désir était

de saisir, de décrire, d'épuiser, non la totalité du monde – projet que son seul énoncé suffit à ruiner – mais un fragment constitué de celui-ci : face à l'inextricable incohérence du monde, il s'agira alors d'accomplir jusqu'au bout un programme, restreint sans doute, mais entier, intact, irréductible (*VME* : p. 152).

---

<sup>7</sup> Dans « les pièces annexes » à la fin de *La vie mode d'emploi* Perec a consacré quatre pages au *Rappel de quelques-unes des histoires racontées dans cet ouvrage*. Les titres des histoires sont tirés de là.

Une idée vague s'accroît, contenant trois principes directeurs ; un d'ordre moral, le second d'ordre logique et le troisième principe d'ordre esthétique. Plus précisément il s'agissait d'un projet qui devrait être difficile mais non impossible, et qui devrait gouverner la vie entière de Bartlebooth. Le principe logique excluait tout recours au hasard et

ferait fonctionner le temps et l'espace comme des coordonnées abstraites où viendraient s'inscrire avec une récurrence inéluctable des événements identiques se produisant inexorablement dans leur lieu, dans leur temps (ibid. : p. 153).

Le troisième principe était circulaire : « parti de rien, Bartlebooth reviendrait au rien, à travers des transformations précises d'objets finis » (ibid.). Selon Bartlebooth, le jeu de puzzle couvrait tous ces principes, et son projet fut alors de faire des puzzles basés sur des images créées par lui-même.

Son programme fut le suivant : de 1925 à 1935 Bartlebooth s'apprendrait l'art de l'aquarelle. De 1935 à 1955 il peindrait 500 ports du même format, de partout dans le monde. Au fur et à mesure que les aquarelles s'achèveraient, elles seraient envoyées à un fabricant de puzzles qui découperait chaque aquarelle en un puzzle de 750 pièces. Ensuite, de 1955 à 1975, bien installé dans son appartement à Paris, Bartlebooth reconstituerait les puzzles en l'image originale. Chaque aquarelle-puzzle finie, elle serait soumise à un procédé chimique qui permet de la décoller de son support, et ensuite transportée au port où elle avait été peinte il y a vingt ans, où elle serait plongée « dans une solution détergente d'où ne ressortirait qu'une feuille de papier Whatman, intacte et vierge » (ibid. : p. 154). De cette manière, Bartlebooth consacrerait cinquante ans de sa vie à un projet duquel il ne resterait aucune trace.

Bartlebooth n'est pas un bavard, il ne s'intéresse presque à rien, et sa vie se déroule entièrement autour de son projet grandiose. Aucun doute que Bartlebooth est un personnage bien respecté par les autres habitants de l'immeuble. Cela a peut-être à faire avec sa richesse, son origine – étant anglais et venant de la haute bourgeoisie –, mais aussi avec son projet énigmatique et mystérieux. Un exemple du respect des autres est montré lors du décès de Winckler. Les biens personnels de Winckler furent tous sortis de son appartement, et Smautf, Morellet et Valène se sont demandés s'ils auraient dû sauver un ou plusieurs objets auxquels Winckler tenait particulièrement.

Ils en parlèrent entre eux, et ils se dirent qu'après tout il valait peut-être mieux qu'ils n'y soient pas allés, que la seule personne qui aurait dû le faire était Bartlebooth mais que ni Valène, ni Smautf, ni Morellet ne se seraient permis de le lui faire remarquer (ibid. : p. 51).

Cette phrase montre alors combien les habitants respectent et vénèrent Bartlebooth.

Néanmoins, plusieurs personnes deviennent au fur et à mesure impliquées dans le projet de Bartlebooth – volontairement ou non. Il était aussi important pour lui que « la personne qui l'aiderait dans ses recherches habitât dans l'immeuble même, ou le plus près possible » (ibid. : p. 44). Il y a par exemple son valet Smautf, maître d'hôtel étant son titre préféré, qui a consacré plus de cinquante ans de sa vie au service de Bartlebooth. A l'âge de quatre-vingt ans il refuse encore de prendre sa retraite. C'est Smautf qui a préparé tous les voyages en organisant les visas et les papiers nécessaires pour que les voyages puissent être effectués. Il est resté fidèle à côté de Bartlebooth pendant les vingt ans de voyage, tenant en main un grand parapluie pour protéger son maître et son aquarelle de la pluie, du soleil ou du vent.

Madame Hourcade est celle qui s'occupe de la fabrication des boîtes noires dans lesquelles les pièces de puzzles sont mises quand celles-ci sont terminées. Vu qu'elle a travaillé dans une fabrique de cartonnages, Bartlebooth est venu la voir pour commander les cinq cent boîtes nécessaires peu avant son départ en 1934. Les boîtes devaient toutes être identiques ; noires à ruban gris.

Le cinéaste Rorschash entend parler du projet de Bartlebooth au début des années soixante-dix. Sa carrière à la télévision n'a jamais été une grande réussite, mais en entendant parler du projet il a l'idée d'une émission gigantesque : reconstituer le projet entier de Bartlebooth. L'Anglais refusa bien sûr une telle idée, et aucune chaîne de télévision n'accepta son projet. Mais justement à cause de l'idée de Rorschash, le projet de Bartlebooth eut des conséquences imprévues, et Bartlebooth se vit donc forcé de renoncer à la dernière séquence du troisième principe directeur du projet.

Charles-Albert Beyssandre est un critique d'art, embauché par une société d'investissement hôtelier nommée Marvel Houses International. L'objectif des hôtels appartenant à cette chaîne serait de comporter « tout ce qu'une clientèle riche, exigeante et paresseuse, pourrait avoir envie de voir ou de faire sans sortir [...] » (ibid. : p. 498). Au total, 1% de son budget global devrait être consacré à l'achat d'œuvres d'art contemporaines. Mais pour défendre leur politique de prestige et de luxe, Beyssandre proposa de rassembler seulement un petit nombre d'œuvres majeures :

pas un musée, pas un ramassis, pas davantage un chromo au-dessus de chaque lit,  
mais une poignée de chefs-d'œuvre jalousement conservés en un endroit unique que

les amateurs du monde entier rêveraient de contempler au moins une fois dans leur vie (ibid. : p. 504).

Alors, étant à la recherche de ces œuvres rarissimes, le projet de Bartlebooth vint aux oreilles de Beyssandre. Il lut une interview de Rorschach, qui de son côté se référait à Bartlebooth :

- Rémi Rorschach, dites-nous, quels sont aujourd'hui vos projets ?  
- On m'a raconté l'histoire d'un homme qui a fait le tour du monde pour peindre des tableaux, et qui ensuite les a détruits scientifiquement. Je crois que j'ai assez envie d'en faire un film... (ibid. : p. 507).

Tout de suite, Beyssandre décida que la collection d'art de Marvel Houses International devrait être constituée des œuvres de l'homme dont on parle dans l'interview. Beyssandre commença à s'intéresser au projet de Bartlebooth, pas à cause de la qualité des aquarelles, mais plutôt à cause de son originalité. Pendant trois mois, Beyssandre essaya de se mettre en contact avec Bartlebooth, sans succès. Ensuite il vint voir Smautf pour déclarer la guerre à Bartlebooth : « [...] si l'art, pour Bartlebooth, consistait à détruire les œuvres qu'il avait conçues, l'art, pour lui, Beyssandre, consisterait à préserver, coûte que coûte, une ou plusieurs de ces œuvres, et il défiait cet Anglais obstiné de l'en empêcher » (ibid. : p. 508). Bartlebooth comprit enfin la gravité de la situation.

Bartlebooth connaissait assez, ne serait-ce que pour les avoir expérimentés sur lui-même, les ravages que la passion peut exercer sur les individus les plus sensés, pour savoir que le critique ne parlait certainement pas à la légère (ibid.).

Depuis longtemps, pour achever la phase ultime du projet, Bartlebooth avait demandé aux contacts locaux résidant dans le lieu d'origine des aquarelles de détruire les aquarelles. Il n'avait pas le temps de le faire lui-même, alors il choisit de faire confiance aux autres.

Pourtant, depuis que Beyssandre l'avait contacté, il n'osait plus continuer de cette manière ; il avait peur que les aquarelles tombent entre de mauvaises mains. Après beaucoup d'hésitation, il demanda à Rorschach de l'aider.

Nul ne sait comment il [Bartlebooth] parvint à obtenir son concours mais en tout cas c'est par l'intermédiaire du producteur qu'il put confier à des opérateurs de télévision qui portaient en tournage dans l'océan Indien, la mer Rouge ou le golfe Persique le soin de détruire ses aquarelles selon le protocole habituel et de filmer cette destruction (ibid. : p. 509).

Cependant, à la suite d'un inexplicable accident de voiture dans lequel quatre hommes furent tués, Bartlebooth décida enfin de renoncer à ses destructions rituelles. A partir de maintenant, avril 1975, les aquarelles furent remises dans la boîte noire de Madame Hourcade et jetées dans un incinérateur. Néanmoins, comme nous le savons, Bartlebooth ne terminera jamais le

puzzle qu'il commencerait cette semaine, donc « cette décision fut à la fois tardive et inutile » (ibid. : p. 511). Il y a tout lieu de croire que Beyssandre était l'homme derrière ce crime. Personne n'eut plus jamais de nouvelles de Beyssandre.

Outre des figures mentionnées ci-dessus, il y a surtout deux personnes auxquelles Bartlebooth devient particulièrement lié : le fabricant de puzzle Gaspard Winckler, et celui qui lui apprend l'art de l'aquarelle – Serge Valène. Une fois en janvier 1925, Bartlebooth est venu voir Valène. Il lui demanda s'il pourrait lui apprendre l'art de l'aquarelle – une leçon quotidienne pendant dix ans. Pour Valène qui avait du mal à joindre les deux bouts, cela mettrait fin à ses problèmes financiers, et il accepta. Le peintre habitait déjà 11 rue Simon-Crubellier, et pour ne pas perdre de temps en allant aux cours, Bartlebooth s'acheta un appartement dans le même immeuble.

Bartlebooth était un homme sans aucun talent artistique, et Valène fit de son mieux pour lui apprendre la technique et le corriger afin d'éveiller un talent éventuel. « À votre place, la plupart de mes élèves se seraient découragés depuis longtemps » (ibid. : p. 152), dit Valène dans une des rares conversations entre ces deux hommes. Ils ne se parlaient presque pas, même s'ils avaient le même âge. Bartlebooth ne montrait aucun intérêt envers Valène, et Valène de son côté avait du mal à trouver un sujet intéressant pour mener une conversation. Alors chaque jour à deux heures, les deux hommes se retrouvaient dans la limousine noire et blanche de Bartlebooth pour se rendre à un lieu avec un motif satisfaisant. Côté à côté, que ça soit dans la forêt de Fontainebleau, à Versailles, à Saint-Germain ou à Senlis, Bartlebooth et Valène peignaient des aquarelles en silence. Au bout de dix ans, Bartlebooth peignait les aquarelles de façon satisfaisante, mais « d'une facture toujours un peu scolaire » (ibid. : p. 403).

Bartlebooth, avec Smautf à sa suite, effectua les vingt ans de voyage de manière efficace. A chaque port il avait deux semaines à sa disponibilité – le voyage compris. Les 500 ports différents étaient tous choisis au hasard ; en feuilletant des atlas, des livres de géographie ou des guides touristiques, Bartlebooth décidait où aller. A chaque port les routines étaient les mêmes : les deux premiers jours il se promenait au bord de la mer et parlait avec les locaux pourvu qu'ils parlent une des cinq langues qu'il connaissait. Ensuite il choisissait un motif plaisant et commençait à peindre. Il peignait très vite, et il ne recommençait jamais. Environ un jour était donc consacré au travail de l'aquarelle. Le restant de son séjour, Bartlebooth

rendait visite au consul d'Angleterre s'il y en avait un, ou une autre notabilité locale. Puis, il était temps de quitter le port, et d'en trouver un autre.

Les années de voyage furent terminées en 1955, et Bartlebooth rentra alors dans son appartement à Paris. La première boîte noire contenant des pièces de puzzle l'attendait, suivie d'une autre boîte identique quinze jours plus tard. Au début, Bartlebooth aima beaucoup le travail de puzzle. De reconstituer les pièces en une aquarelle qu'il avait peint vingt ans auparavant lui plaisait. Les puzzles n'étaient pas trop difficiles, et il avait du temps libre pour s'amuser. Pourtant, les deux dernières années de sa vie il ne sortit quasiment pas de chez lui. C'étaient les puzzles qui demandaient presque toute son attention, ils étaient devenus de plus en plus difficiles au cours des années. Il avait interdit qu'on le dérange, mais au moindre signe de vie, Smautf et la bonne Hélène se tenaient prêts pour lui rendre service. Toutefois, la plupart du temps Bartlebooth restait « enchaîné à sa table » (ibid. : p. 404) et essayait de reconstituer les puzzles sous la lumière intense d'un scialytique – lampe qu'on utilise dans les salles d'opération. Les puzzles

n'étaient plus que les pions biscornus d'un jeu sans fin dont il avait fini par oublier les règles, ne sachant même plus contre qui il jouait, quelle était la mise, quel était l'enjeu, petits bouts de bois dont les découpes capricieuses devenaient objets de cauchemars, seules matières d'un ressassement solitaire et bougon, composantes inertes, ineptes et sans pitié d'une quête sans objet (ibid. : p. 163).

Le lecteur a été averti depuis longtemps du développement du projet. Le plaisir et l'amusement sont remplacés par les sentiments du désespoir et de l'obligation. Bartlebooth est devenu un homme qui ne sort jamais de sa chambre, et qui est totalement obsédé par les puzzles. Lorsqu'il commence le 439<sup>e</sup> puzzle, il a déjà été forcé de renoncer à un de ses principes directeurs, celui qui assurait qu'aucune trace ne resterait de son projet. Il avait seize mois de retard, et sa vue était constamment en baisse. Le 23 juin 1975 vers huit heures du soir, Bartlebooth est mort en tenant en main la dernière pièce du 439<sup>e</sup> puzzle. Paradoxalement, il n'aurait jamais pu terminer ce puzzle, car

le trou noir de la seule pièce non encore posée dessine la silhouette presque parfaite d'un X. Mais la pièce que le mort tient entre ses doigts a la forme, depuis longtemps prévisible dans son ironie même, d'un W (ibid. : p. 578).

La signification de l'X et du W est énigmatique et a été l'objet de plusieurs recherches et spéculations. Nous ne tâcherons pas de donner une réponse exacte, mais nous reviendrons sur la signification des lettres dans le chapitre cinq.

### 2.1.1 Manières de comprendre Bartlebooth

Le fait que Bartlebooth soit d'origine anglaise a sûrement une certaine importance pour pouvoir le comprendre. Cela renforce l'image d'un homme qui appartient à la bourgeoisie, une figure de l'establishment ; toujours correct, poli, arrogant mais aussi raffiné. Claude Burgelin, dans le livre *Les Parties de dominos chez Monsieur Lefèvre* écrit qu'

il n'est pas indifférent que Perec ait fait de lui [Bartlebooth] un Anglo-américain. Les figures de l'establishment, les images de légitimité bourgeoise style W.A.S.P., parfait mélange de courtoisie, de raffinement et d'arrogance sont pour lui l'objet d'une fascination, d'une jalousie et d'une haine extrêmes, comme le prouvent de deux manières différentes *Les Choses* et *W*, où les fondateurs de l'île olympico-sadique sont des Anglo-saxons (Burgelin 1996 : p. 14).

Le professeur français Frédéric Yvan fait aussi une remarque à propos de l'origine de Bartlebooth dans son article *Figure(s) de l'analyste chez Perec* :

L'anglo-saxon, ou l'anglo-américain, est une figure majeure de l'ethno-imaginaire de Perec. Cette figure associe le raffinement et la courtoisie à la richesse ; mais c'est aussi une figure travaillée par la puissance et la violence (Yvan 2005 : p. 147)

Ses vêtements renforcent l'image d'un homme aisé : « Il portait son habituel pantalon de flanelle grise, une veste à carreaux, et une de ces chemises en fil d'Ecosse qu'il affectionnait tellement » (*VME* : p. 162), et pendant ses vingt-cinq ans de voyage son valet Smautf s'arrangeait toujours pour maintenir un certain confort. Aussi son appartement témoigne-t-il d'une richesse énorme : « Bartlebooth est assis devant la table, dans le fauteuil de son grand-oncle Sherwood, un fauteuil Napoléon III, basculant et tournant, en acajou et cuir-de-vin » (*ibid.* : p. 575), et son lit « aux montants de cuivre, recouvert d'une indienne à fleurs, flanqué de deux tables de nuit Empire » (*ibid.* : p. 461).

Même si son appartement est grand, il est meublé de façon parcimonieuse. « C'est une pièce presque vide » (*ibid.* : p. 148), telle est la description de l'antichambre chez Bartlebooth. « Les murs sont peints en blanc » (*ibid.*), et son bureau est un espace « strict et neutre » (*ibid.*). Un appartement ou une maison reflète généralement les personnes qui y habitent. À l'aide des meubles on se crée une image du style que les habitants ont – ou qu'ils veulent montrer qu'ils ont. Bartlebooth maintient aussi un certain style chez lui ; les quelques meubles dans les chambres presque vides témoignent de la richesse et d'un style bourgeois. L'impression d'un certain ordre vient alors automatiquement, et s'ajoute à l'image de Bartlebooth comme un homme toujours correct et un peu sévère.

Les adjectifs employés pour décrire son appartement sont les mêmes que ceux qui ont été employés pour décrire Bartlebooth lui-même : « [...] ses yeux étaient devenus presque blancs » (ibid. : p. 162), son regard était vide. Pour ne pas mentionner la couleur ou plutôt le manque de couleur dans ses aquarelles ; elles ne sont pour la plupart que des variations de gris. Le blanc, le gris, le vide ; est-ce que ce sont des traits qui caractérisent l'indifférence ?

Une autre caractéristique de Bartlebooth concerne sa manière de dormir. Il dort les yeux ouverts. C'est rare qu'on arrive à dormir de cette manière, et l'on a peine à croire que ce soit possible. En fermant les yeux, les images de nos pensées et de nos fantasmes apparaissent. Avec les yeux ouverts nous apercevons plus difficilement ces images intérieures, il faut que nous nous concentrons sur le monde réel. Le fait que Bartlebooth ne ferme quasiment jamais les yeux, est-il alors un signe de panique ou de peur de quelque-chose ? A-t-il peur de ce qui se cache en son for intérieur ? Peut-être y a-t-il des souvenirs ou des images qu'il ne veut pas voir – et au lieu de se confronter à ces pensées ou souvenirs incommodes, il n'ose pas fermer les yeux. La dernière rencontre entre Bartlebooth et Valène s'achève sur les mots suivants :

Il y avait dans ce regard qui l'évitait quelque chose de beaucoup plus violent que le vide, quelque chose qui n'était pas seulement de l'orgueil ou de la haine, mais presque de la panique, quelque chose comme un espoir insensé, comme un appel au secours, comme un signal de détresse (ibid. : p.162).

De l'autre côté, Bartlebooth s'imagine des fois être un voyant. Cela arrive quand il parvient à « une sorte d'état second » (ibid. : p. 404) lors du travail avec des puzzles. Dans cet état, son esprit s'ouvre à tout, il est disponible à tout, et il arrive à voir autrement. C'est-à-dire qu'il peut tout percevoir, tout comprendre. Cet état de transe est cependant rare, le plus souvent c'est un homme au regard indifférent, aux yeux vides et blancs – qui ne fait que penser à « un sac de sable, une masse inerte » (ibid.). En 1972, Bartlebooth devient complètement aveugle. Il ne voit plus rien, mais il refuse d'abandonner son devoir. Il est alors aidé par la jeune fille Véronique Altamont ; presque chaque jour elle vient passer une ou deux heures avec Bartlebooth pour l'aider à placer les pièces de puzzles. Elle-même est une amatrice de puzzles, et s'intéresse aux aquarelles.

Nous devons nous demander pourquoi Bartlebooth n'abandonne pas son projet, surtout lorsqu'il devient aveugle. Pouvons-nous supposer que c'est le fait qu'il entre des fois dans un état second qui le pousse à continuer ? Que l'aspiration à entrer dans une stase constitue une sorte d'élément moteur de son projet ?

### 2.1.2 Signification du nom Percival Bartlebooth

Le nom de Percival Bartlebooth, Perec l'a choisi soigneusement. Premièrement il faut peut-être noter la ressemblance des lettres entre le prénom Percival et Perec. Deuxièmement, Perceval fut, selon la légende, un des chevaliers de la table ronde dans la légende du roi Arthur. C'est aussi Percival qui part pour la quête du Saint-Graal, un objet qui depuis la légende a été entouré de beaucoup de mystère. Selon d'anciennes légendes chrétiennes le Graal est la coupe ou le vase utilisé par Jésus et ses apôtres lors de la Cène, et c'est la même coupe qui plus tard fut utilisée pour recueillir le sang qui s'écoula du Christ lors de la crucifixion. Les mêmes légendes racontent qu'afin de trouver l'objet le plus saint au monde, il faut s'exposer aux plus dures épreuves et combattre les ennemis les plus puissants. Si, après avoir passé ces rudes épreuves, on arrive à trouver le Graal, on obtient de la sagesse, du bonheur et des pouvoirs magiques. Perceval y arriva, selon la légende.

Le grand-oncle de Bartlebooth, James Sherwood, était constamment à la recherche des 'unica'. « Un *unicum*, dans le jargon des libraires, des chineurs et des marchands de curiosités, est, comme son nom le laisse deviner, un objet dont il n'existe qu'un exemplaire » (VME : p.115). Sherwood croyait qu'il avait découvert la trace du Saint - Graal, alors tout son temps fut dès lors consacré à la recherche du Graal. La fin de l'histoire c'est que « cet homme – James Sherwood - fut la victime d'une des plus célèbres escroqueries de tous les temps [...] » (ibid. : p. 114) Nous sommes alors en droit de nous demander : est-ce par hasard que le fils de sa nièce, Percival Bartlebooth, a ce nom qui se réfère à la légende ? Et est-ce par hasard que Bartlebooth a comme objectif de peindre 500 ports – notons qu'un port a la même forme qu'une coupe ? Le port peut en quelque sorte symboliser le point de départ pour l'homme. Les villes se sont organisées au bord de la mer, là où les marchandises sont importées et exportées. Un port nous offre la possibilité de rester ou de partir. Il est un lieu d'action, un lieu d'interaction entre des personnes différentes. Autrement dit, le port signifie la vie, le lieu où la vie naît. Nous pouvons aussi nous demander ce que Bartlebooth cherche à travers le dernier principe du projet : qu'aucune trace ne rester de ses aquarelles à l'exception du papier blanc. Veut-t-il retourner à l'originel ? Cherche-t-il l'origine des choses, une signification qu'on attribue parfois au Graal, et de la même façon que le port peut symboliser l'origine de tout ?

Aussi le nom Bartlebooth est tout à fait remarquable. La première partie du nom, Bartle, fait référence au protagoniste du livre *Bartleby the scrivener*, roman écrit en 1853 par Herman

Melville. Le narrateur de ce texte raconte comment sa vie au travail a changé après qu'il a engagé un certain monsieur nommé Bartleby. Le narrateur est un homme d'affaires situé en plein cœur de Wall Street, qui engage Bartleby pour recopier des textes et des documents d'affaires. Au début, Bartleby apparaît comme un homme tranquille, fidèle à son devoir et efficace. Bref, le narrateur croit qu'il a trouvé l'homme parfait pour ce travail de recopiage. Cependant, au fur et à mesure que le temps passe, Bartleby refuse de travailler. « I would prefer not to », répond-il aux questions qu'on lui adresse. Le narrateur se trouve enfin forcé de quitter à la fois son bureau et à la fois Bartleby, mais ce dernier ne montre aucun signe de vouloir quitter le bureau. Bartleby s'est en fait installé dans son bureau, il y vit et il y dort. Une fois de plus, le narrateur se trouve forcé d'agir, et sur sa demande la police vient et amène Bartleby en prison. Là il continue de vivoter sans manger, bouger ou agir. À chaque énoncé dirigé vers lui il répond de la même manière : « I would prefer not to », ou en français : « Je ne préférerais pas ». Après sa mort, l'ancien employeur partage une rumeur qu'il a entendue avec le lecteur. Bartleby aurait travaillé dans le département de Service de Lettres au rebut. Ce sont des lettres qui ne trouvent jamais leur destinataire : « Messages de vie, ces lettres coururent vers la mort » (Melville 1853 : p. 137).

La dernière séquence du nom, Booth, se réfère au texte *A. O. Barnabooth, son journal intime*, écrit par Valéry Larbaud en 1908. Contrairement à Bartleby, Barnabooth est un milliardaire et il profite de la vie. Nous le suivons dans ses nombreux voyages, dans ses villes favorites – il est un véritable homme du monde. Il n'est pas radin, mais il n'aime pas non plus que les pauvres viennent lui demander de l'argent, ni être associé uniquement à sa fortune.

Ces deux personnages différents se sont donc unis en le personnage de Bartlebooth. Burgelin le dit ainsi : « Bartlebooth : moitié l'homme qui ne désire rien sinon faire grève, moitié l'homme aux désirs erratiques et mal fixés » (Burgelin 1988 : p. 188). En quelque sorte nous pouvons aussi dire que Bartleby représente Perec comme écrivain. Il copie les phrases des autres, comme Perec le fait à plusieurs reprises. Nous allons le voir dans le chapitre trois. Aussi le personnage de Gaspard Winckler peut se réincarner dans la figure de Bartleby, puisqu'il copie des œuvres des autres. Pour Perec, le personnage de Bartleby « est tout entier contenu dans ce sentiment de trouble – l'étrangeté, l'éloignement, l'irréparable, l'inachevable, le vide, etc... » (*Littératures* 1983 : p. 63). Dans une lettre inédite parue dans la même revue, Perec continue : « *Bartleby* n'est pas l'histoire de Bartleby, mais l'histoire de celui qui le voit vivre, qui veut l'aider, le comprendre, l'intégrer, lui faire avoir une 'attitude

raisonnable'... » (ibid. : p. 64). Ceci vaut aussi pour l'histoire de Bartlebooth, qui, comme Bartleby, est indifférent à tout.

Dans *La vie mode d'emploi* Bartlebooth est connu pour sa richesse, mais non pas pour sa gentillesse. Sa richesse aurait pu faire de lui un homme insupportable, prétentieux, bavard et vantard. Au contraire, Bartlebooth nous donne l'impression d'être un homme discret, solitaire et indifférent à presque tout. Toutefois, nous avons raison de croire qu'il n'a pas toujours été cet homme silencieux, constamment sous pression de nombreuses préoccupations.

Bartlebooth a probablement toujours été un homme aux idées originales, ou absurdes mêmes. Son projet, et les trois principes sur lesquels le projet est basé, montrent que nous avons à faire à un homme qui ne laisse jamais rien au hasard. Le lecteur ne sait pas par exemple si l'Anglais a déjà eu une relation amoureuse mais ceci est peu probable vu qu'une telle relation reposerait pour une grande partie sur le hasard et sur des facteurs incertains. Il est aussi clair que cet homme révèle une passion – et en fait un besoin – pour ce qui est mesurable dans le temps et l'espace. Il est tout à fait dépendant d'un système pour régler sa vie – alors il s'en est créé un. Mais derrière ces systèmes et le besoin intense de fonctionner à travers un emploi du temps, nous trouvons un homme sincère et amical. Longtemps avant que les puzzles aient pris le contrôle de Bartlebooth, il emmena parfois Valène, Marguerite et Gaspard Winckler pour visiter les châteaux de la Loire ou pour d'autres visites. Un fois il invita les mêmes personnes à bord de son yacht, les convia de passer deux mois avec lui. Et après les années de voyages, Bartlebooth donna des dîners réputés, il sortit fréquemment et invita volontiers les personnes dont il avait fait la connaissance au cours de ses voyages. Il se prit même d'affection pour une madame Elzbieta Orłowska : « À plusieurs reprises, avant que sa passion morbide ne le condamnât à jamais à une solitude de plus en plus stricte, il l'invita à dîner » (VME : p. 326).

Cependant, dès 1960, ces activités furent de plus en plus rares. Ainsi c'est uniquement dans les quinze dernières années de sa vie, lorsque l'activité de reconstitution des aquarelles à partir des pièces de puzzle commence, que Bartlebooth devient un homme antipathique et quasiment hostile. C'est à cause des puzzles qu'il s'enferme dans sa chambre, qu'il perd le contact avec autrui, et qu'il perd sa propre raison. Au lieu de se développer, il est devenu une victime de la stagnation.

### 2.1.3 Bartlebooth comme figure d'analyste

Certains critiques ont indiqué que Bartlebooth peut être compris comme une figure d'analyste. Perec lui-même a consulté un analyste à trois reprises : en 1949 à l'âge de treize ans seulement, en 1956-57, et ensuite de 1971 à 1975, la séance la plus longue. Par conséquent, il est très probable que la figure d'un analyste se retrouve dans les œuvres de Perec, et les critiques Frédéric Yvan et Claude Burgelin indiquent que l'expérience d'un analyste chez Perec s'est manifestée entre autres dans la figure de Bartlebooth.

En étudiant son nom, Yvan montre qu'une variante anglaise du mot « Bartle » peut être « to barter ». « "To barter away" désigne l'action de liquider – au sens de bazarder » (Yvan 2005 : p. 142). « Booth » peut se traduire en « cabin », alors « isoloir ». Et si nous omettons une voyelle, « booth » devient « both » - l'adjectif anglais pour « l'un et l'autre ». « Bartlebooth formule donc le lieu particulier d'une lutte qui se joue à deux ; l'un avec l'autre/l'un contre l'autre ; lieu de l'isolement et lieu isolé [...] » (ibid.). Aussi l'appartement de Bartlebooth peut être comparé à un cabinet d'analyste : neutre, vide, les meubles bien rangés. Son projet de puzzle s'achève selon une échelle de temps fixe : dix ans, vingt ans puis vingt ans. Tous les quinze jours entre 1935 et 1955 Bartlebooth peint un nouveau port, et tous les quinze jours les dernières vingt années, Bartlebooth reconstitue les puzzles que Winckler lui a préparés. Chez un analyste les séances s'achèvent aussi selon une certaine durée de temps. Chaque séance est une répétition et une continuation de la précédente.

Bartlebooth semble éviter tout contact possible avec autrui, sa vie se déroule dans sa chambre et autour de son projet. De cette manière nous pouvons dire qu'il existe hors du monde et hors du temps – exactement comme chez un analyste : « [...] l'analyste trace, en désinsérant l'espace et le temps de leurs repères, un lieu qui est formule topologique d'un hors monde et d'un hors temps [...] » (ibid. : p. 144). De la même manière que l'analyste cherche à faire fonctionner le temps et l'espace dans un certain système, le projet de Bartlebooth cherche à faire « fonctionner le temps et l'espace comme des coordonnées abstraites » (VME : p. 153). L'objectif de l'analyste est de rencontrer l'autre, de l'écouter, de représenter un être neutre et objectif et, en premier lieu, d'éviter d'avoir des préjugés. Devant les puzzles Bartlebooth rencontre ce défi : « Le problème principal était de rester neutre, objectif, et surtout disponible, c'est-à-dire sans préjugés » (ibid. : p. 399). Il se force « de procéder avec discipline et méthode, de ne pas se précipiter sur les pièces » (ibid.). Ensuite après avoir écouté le client, l'analyste va essayer de reconstituer les fragments, il situera chaque énoncé

dans un certain ordre pour que l'image devienne complète. Le jeu de puzzle traite les mêmes défis ; l'objectif est de reconstituer les éléments en une image entière.

Ce n'est par ailleurs peut-être pas par hasard que Perec se rapporte à la Gestalt-théorie dans le préambule de *La vie mode d'emploi* pour expliquer l'art du puzzle – étant un courant en psychologie qui concerne les théories de la forme, selon le Petit Robert – : « la connaissance du tout et de ses lois, de l'ensemble et de sa structure, ne saurait être déduite de la connaissance séparée des parties qui le composent » (ibid. : p. 17).

## 2.2 Gaspard Winckler

Un autre personnage central dans *La vie mode d'emploi*, une figure qui d'ailleurs est centrale dans plusieurs œuvres de Perec, est Gaspard Winckler. Depuis 1960 Perec avait une idée d'un texte qu'il allait intituler *Gaspard*, mais ce texte n'a jamais été édité ni mené à bien. À la place de ce livre, il existe un manuscrit intitulé *Le Condottiere* dans lequel un certain Gaspard Winckler figure comme personnage principal.

Selon la biographie de David Bellos, *Georges Perec, une vie dans les mots*, le personnage de Gaspard Winckler fait référence au poème « Gaspard Hauser chante » de Verlaine. Ce poème à son tour se réfère à l'histoire mystérieuse de Kaspar Hauser, francisé en Gaspard. Celui-ci était un jeune Allemand qui soudain apparut à Nuremberg, Allemagne en 1828. Il ne parlait guère et gesticulait les mots d'une façon plutôt incompréhensible. Ce garçon d'environ 17 ans attira l'intérêt de plusieurs personnes considérables, et selon l'histoire un lord anglais l'aurait adopté en 1833. Peu à peu l'enfance de Gaspard Hauser fut révélée ; il avait été élevé dans une sorte de cage sombre de laquelle il n'était quasiment jamais sorti. Par conséquent, il n'avait jamais eu de contact avec le monde extérieur, d'où dérivait sa façon bizarre de parler et de se comporter. Plus loin, l'histoire indique que Hauser est mort suite à des blessures au flanc gauche. On ne sait pas trop si ce fut lui-même ou quelqu'un d'autre qui lui infligea ces blessures.

Surnommé l'orphelin de l'Europe, la figure de Gaspard Hauser fit sensation et constitua une source d'inspiration pour de nombreux artistes et poètes – par exemple pour Verlaine qui donc a écrit le poème « Gaspard Hauser chante ». Nous pouvons aussi mentionner qu'en 1974 un film traitant du destin de Gaspard Hauser fut réalisé, *L'énigme de Kaspar Hauser*. On sait que ce film réalisé par l'allemand Werner Herzog, a beaucoup impressionné Perec, ce qui

renforce peut-être la théorie que Gaspard Winckler est un personnage inspiré par Gaspard Hauser.

Tout comme Gaspard Hauser, Gaspard Winckler est orphelin et il ne sait rien de sa famille. Dans le manuscrit inédit *Le Condottiere*, Gaspard Winckler est un garçon qui vient de Belleville, Paris. Il commence par travailler comme charpentier, mais abandonne ce métier pour devenir un pickpocket. Son père est mort en 1940, et sa mère a disparu avec un officier en Allemagne en 1945. Dans sa biographie sur Perec, Bellos décrit ce qui est le rêve de Gaspard : « de devenir le plus grand criminel que la terre ait jamais porté, le roi des faussaires, le prince des escrocs, l'Arsène Lupin du vingtième siècle » (Bellos 1994 : p. 217). Voilà l'intrigue du texte : il rêve de créer un vrai Condottiere d'Antonello de Messine, c'est-à-dire qu'il veut réaliser un tableau tout à fait original, qui est à la fois l'œuvre d'Antonello de Messine et de la sienne. Durant sept mois Winckler prépare le tableau, mais il constate qu'il y a quelque chose d'essentiel qui manque – le Condottiere de Winckler n'a pas de vie. Au moment où il se rend compte qu'il n'est pas un vrai peintre et qu'il ne sera jamais rien d'autre qu'un faussaire, Winckler se venge de son commanditaire en l'assassinant.

### **2.2.1 Gaspard Winckler dans *W ou le souvenir d'enfance***

Gaspard Winckler est aussi un personnage central dans l'autobiographie *W ou le souvenir d'enfance*<sup>8</sup> de 1975. Là, Gaspard Winckler apparaît comme deux figures différentes. Le premier et le « vrai » Gaspard Winckler est un enfant de huit ans, sourd-muet et très mal incorporé dans la vie quotidienne : « Il passait la plupart de ses journées accroupi dans un coin de sa chambre négligeant les fastueux jouets que sa mère ou ses proches lui offraient quotidiennement, refusant presque toujours de se nourrir » (*W* : p. 40). Pour cette raison, sa mère Caecilia Winckler – cantatrice mondialement connue –, décide de l'amener à bord d'un yacht qui ferait un tour du monde. Remarquons aussi que la mère de Perec s'appelait Cyrla, francisé en Cécile. Elle espère qu'une telle expédition aiderait son fils à recommencer à parler et à entendre, et que de nouveaux horizons lui ouvriraient l'esprit. Malheureusement, le bateau sombre à cause d'une tornade près de la Terre du Feu. Cinq personnes sur six à bord du bateau ont été retrouvées mortes.

---

<sup>8</sup> Nous parlerons plus de ce texte dans le chapitre 3, partie 3.2.1

Le « héros » de la partie fictive de l'autobiographie porte aussi le nom de Gaspard Winckler. Nous ne savons pas grand chose de lui, et seule la lettre majuscule des noms propres pouvant indiquer une information exacte apparaît. Par exemple : « Je suis né le 25 juin 19..., vers quatre heures, à R., petit hameau de trois feux, non loin de A » (ibid. : p.15). Son père est mort à la suite d'une blessure lorsque Winckler avait six ans. À l'âge de seize ans il quitta sa ville natale, et rejoignit l'armée pour effectuer son service militaire après avoir exercé quelques métiers divers. Après quinze mois il déserta, gagna l'Allemagne et c'est là alors qu'il acquit sa nouvelle identité – Gaspard Winckler. Nous ne savons rien de son ancienne identité.

Ce « faux » Gaspard Winckler reçoit un jour une lettre d'un certain Otto Apfelstahl, qui insiste pour obtenir un rendez-vous. Ni lui ni le lecteur ne connaissent ce monsieur. Après avoir pris le temps de la réflexion, Winckler se rend à l'hôtel indiqué dans la lettre écrit par Apfelstahl, ne sachant pas quelle est la raison du rendez-vous<sup>9</sup>. Ils se rencontrent, puis Apfelstahl confronte Winckler à l'histoire du garçon qui apparemment porte le « vrai » nom de Gaspard Winckler. « Vous êtes-vous déjà demandé ce qu'il était advenu de l'individu qui vous a donné votre nom ? » (ibid. : p.33), Apfelstahl lui demande. Le lecteur apprend comment le « faux » Winckler a eu l'identité d'un autre, tout à fait par hasard. Ainsi Apfelstahl l'encourage, ou plutôt le force, à aller essayer de retrouver le « vrai » Gaspard Winckler. Cinq personnes sur six à bord ont été retrouvées mortes par les gardes-côtes suite au naufrage, mais il n'y avait aucune trace du garçon. Puisque le « faux » Gaspard Winckler porte la même identité que cet enfant, Apfelstahl trouve que c'est tout à fait naturel que ce soit lui qui le parte à sa recherche. Winckler se pose la question si Apfelstahl croyait qu'il allait avoir plus de chance que les gardes-côtes : « mais c'était une question à laquelle, désormais, je pouvais seul répondre... » (ibid. : p.87). Et nous ne saurons jamais ce qui est arrivé au « vrai » Gaspard Winckler, ni si le « faux » Winckler effectue jamais en fait la mission.

### **2.2.2 Gaspard Winckler dans *La Vie mode d'emploi***

Nous retrouvons le personnage de Gaspard Winckler aussi dans l'œuvre majeure de Perec – *La vie mode d'emploi*. Encore une fois l'apparition de cet homme est un peu mystérieuse. En

---

<sup>9</sup> L'hôtel où le rendez-vous eut lieu se situait dans Nurembergstrasse. Remarquons alors la ressemblance entre la ville Nuremberg, où Gaspard Hauser apparut, et le nom de la rue de l'hôtel indiqué par Otto Apfelstahl.

fait, tout au long du roman il y a une sorte d'énigme qui entoure son personnage. Le lecteur n'arrive pratiquement jamais ni à le saisir ni à le comprendre.

Au moment où le roman débute, le 23 juin 1975, Winckler est mort il y a environ deux ans. Pourtant, ce décès ne l'empêche pas de continuer à avoir un impact sur la vie de Bartlebooth, et ainsi indirectement sur ceux qui sont impliqués dans le projet de l'Anglais. Même s'il fait naturellement partie des protagonistes du texte, nous n'arrivons pas à le connaître, car très peu est dit par rapport à son enfance et à ses origines.

À la ressemblance des autres personnages de Gaspard Winckler, Gaspard Winckler dans *La vie mode d'emploi* est orphelin. Un certain Monsieur Gouttman avait pris soin de Winckler après la disparition de ses parents. Après sa mort, Winckler se rend dans sa ville natale, La Ferté-Milon. Une fois qu'il s'y trouve, Winckler apprend que son père est mort, et que sa mère habite en Egypte. À la recherche de sa sœur, Gaspard Winckler se rend à Paris. Il ne l'a malheureusement pas trouvée, même s'il connaissait le nom de son mari et le lieu où celui-ci travaillait. Après l'avoir recherchée soigneusement, en vain, Winckler finit par se faire engager dans l'armée. Dix-huit mois plus tard son engagement militaire se termine. Winckler se rend alors à Marseille où il ne connaît personne par ailleurs. Cependant, assis dans un café, il rencontre la femme qui va devenir son épouse. Peu après ce rendez-vous ils se marient, et décident de commencer une vie ensemble à Paris. Ils emménagent alors 11 rue Simon-Crubellier, et les deux commencent à travailler. Winckler commence à travailler chez un marchand de jouets. C'est sa femme Marguerite qui découvre l'annonce que Bartlebooth avait publié dans une revue de jeu, et c'est alors grâce à elle que Winckler quitte le commerce et se fait embaucher par Bartlebooth.

### **2.2.2.1 Winckler l'artisan**

Bartlebooth était à la recherche d'une personne qui pouvait transformer ses aquarelles en puzzles. Ayant été presque élevé chez Monsieur Gouttman, Winckler est très adroit de ses mains et il peut transformer quoi que ce soit en des objets fantastiques, et son travail consiste alors à transformer les aquarelles faites par Bartlebooth en puzzles. Les habitants de l'immeuble lui complémentaient sur ses œuvres et sur sa capacité artistique. Avec ses mains, Winckler fabriquait des objets, des bagues, des bahuts, des dentelles etc., tout plus fantastiques les uns les autres. Il distribuait volontiers les objets aux voisins de l'immeuble, et

même à ceux qu'il ne connaissait pratiquement pas. Mais que faisait-il avec tous ces petits jouets ? Il ne semblait avoir aucun intérêt à les vendre ou à faire fortune. Comme nous le verrons dans la partie suivante, la femme de Winckler meurt en couches. Peut-être cela est une des raisons pour lesquelles Winckler fabrique autant de jouets – pour se souvenir de l'enfant qu'il n'eut jamais ?

Tous les quinze jours entre 1935 et 1955 Winckler reçut une aquarelle de Bartlebooth. Les aquarelles étaient envoyées des ports partout dans le monde, et le travail de Winckler était toujours le même ; le premier jour Winckler regardait l'aquarelle sans la toucher. Le deuxième jour, il collait l'aquarelle sur un support, avec une colle spéciale de couleur bleue, et intercalait entre le papier d'aquarelle et le bois une mince feuille de papier blanc pour que la séparation de l'aquarelle et du contreplaqué soit plus facile. Les trois, quatre jours suivants il étudiait l'aquarelle à la loupe pour apercevoir tous les détails. La semaine d'après le véritable travail commençait, c'est-à-dire le découpage du puzzle. En 1955, Winckler acheva, comme prévu, le dernier puzzle.

L'artisan ne cessa cependant pas de travailler après avoir accompli cette tâche. Il continuait de fabriquer avec la plus grande précision des petits objets (in)utiles : des petits jouets en bois, des cubes pour les enfants, et puis des bagues, appelées « anneaux du Diable » par les Turcs (*VME* : p. 52). Ces bagues étaient en effet aussi une sorte de puzzle, « et parmi les plus difficiles qui soient », selon Winckler (*ibid.*). Les bagues de Winckler étaient cependant différentes de celles produites par les Turcs :

L'admirable, dans les bagues de Winckler, était que les anneaux, une fois entrelacés, ménageaient, sans rien perdre de leur stricte régularité, un minuscule espace circulaire dans lequel venait s'enchâsser la pierre semi-précieuse qui, une fois sertie, serrée de deux minuscules coups de pince, fermait pour toujours les anneaux. « C'est seulement pour moi, dit-il un jour à Valène, qu'ils sont diaboliques. Bartlebooth lui-même n'y trouverait pas à redire » (*ibid.*)

Nous nous référons à Burgelin pour essayer d'expliquer cet énoncé : « Celui qui piègent diaboliquement les anneaux du Diable, c'est celui-là même qui les confectionne ; et ce traquenard, même le plus compétent des analystes de puzzles peut ne pas le voir » (Burgelin 1996 :35). Autrement dit, même Bartlebooth ne serait pas capable de les ouvrir. Burgelin écrit aussi qu'il faut peut-être noter qu'il y a cent bagues, de la même façon qu'il est cent cases de l'immeuble : « chaque chapitre serait à lui seul un anneau du Diable » (*ibid.*)

La dernière œuvre de Winckler fut ce qu'il appelait des « miroirs de sorcières ».

Il fignolait chaque cadre pendant des jours et des jours, les découpant, les ajourant sans cesse jusqu'à ce qu'ils deviennent d'impalpables dentelles de bois au centre desquelles le petit miroir poli semblait un regard métallique, un œil froid, grand ouvert, chargé d'ironie et de malveillance. Le contraste entre cette auréole irréaliste travaillée comme un vitrail flamboyant, et l'éclat gris et strict du miroir créait une impression de malaise comme si cet encadrement disproportionné, en quantité comme en qualité, n'avait été là que pour souligner cette vertu maléfique de la convexité qui semblait vouloir concentrer en un seul point tout l'espace disponible (VME : p. 53).

Un miroir reflète l'image qu'on donne au monde qui nous entoure. Cette image est fixe et immuable. Nous ne pouvons rien changer à ce qui est reflété, même si nous ne l'aimons pas, justement parce que le miroir est en possession d'une vérité, pour ainsi dire. Il faut tout à fait accepter l'image que ce miroir reflète. « Les miroirs de sorcières » que Winckler fabrique sont entourés par des cadres qui deviennent au fur et à mesure aussi ravissants que des dentelles. Il employait énormément de temps à les fignoler et à les parfaire, mais le miroir-même refusa de changer son apparence, et n'avait rien de vivant en soi. Tout simplement le miroir était dégoûtant et donnait un sentiment de malveillance – les autres habitants dans l'immeuble n'aimaient pas ses miroirs. En dépit de ce travail de perfection, Winckler n'arrivait pas à faire du miroir autre chose qu'« un regard métallique, un œil froid, grand ouvert, chargé d'ironie et de malveillance » (ibid.). Ce regard métallique et froid, reflète-t-il le regard même de Gaspard Winckler ? Gaspard Winckler n'est-il pas un homme froid, ironique, causant une situation de malaise partout où il va ?

Le personnage homonyme dans *Le Condottiere* avait comme but de créer un nouveau « Condottiere » d'Antonello de Messine. Après sept mois il découvre qu'il y avait peut-être une certaine ressemblance entre les deux versions, mais que la sienne manquait de vie et d'ardeur. C'est peut-être la même découverte que Winckler dans *La vie mode d'emploi* fait par rapport au travail des miroirs. Il fait de son mieux pour rendre ses œuvres vivantes, mais c'est comme s'il ne réussissait jamais à le faire.

Les « miroirs de sorcière » furent parmi ses derniers travaux. Quatre ans avant sa mort, Winckler finissait toute activité, et graduellement il cessait aussi de sortir de chez lui, et au cours de la dernière année il ne mettait pas les pieds en-dehors de son appartement.

### 2.2.2.2 Marguerite Winckler

Nous ne pouvons pas parler de Gaspard Winckler sans mentionner sa femme Marguerite. Parmi les trois personnages centraux, Winckler est la seule personne qui est mariée. Tout comme son mari, nous ne savons rien de l'origine d'elle. Gaspard et Marguerite se sont rencontrés dans un café à Marseille en 1939. Lui étant arrivé la veille après avoir fini son engagement militaire, elle venant juste de rentrer en France, mais nous ne savons pas d'où. Quelques jours après seulement ils se sont mariés, et ils s'installent un peu plus tard à Paris.

Lorsque Gaspard, cet homme solitaire et mystérieux rencontre Marguerite, le lecteur en éprouve presque du soulagement. Marguerite lui paye son café et ses tartines beurrées, et accepte de le suivre à Paris. Nous avons presque l'impression qu'elle se sacrifiait pour lui. Le lecteur n'a que des sentiments chaleureux envers cette femme, et comme le lecteur aussi le peintre Valène « se sentit attiré par cette femme douce et rieuse qui posait sur le monde un regard si limpide » (ibid. : p. 300). Nous avons aussi l'impression qu'elle est très généreuse. Par exemple lorsque Valène avoue qu'il l'aime, au lieu de le réprimander en quelque manière, elle lui donne « un ineffable sourire » (ibid. : p.301). En lisant la description de Valène à propos de Marguerite nous devenons contents pour Gaspard, qu'il ait trouvé cette femme belle et magnifique. Malheureusement, elle meurt trop tôt, en couches. Ce décès laisse évidemment un espace vide difficile à remplir pour l'homme veuf. Désormais, l'existence de Winckler ne se tourne qu'autour des puzzles et de ses travaux de nombreux objets. Il néglige l'entretien de son appartement, en particulier la chambre de Marguerite. Plus tard il cessera même de prendre soin de lui-même ; il cesse toute activité, et arrête même de sortir de son appartement. C'est alors comme s'il commençait à devenir totalement indifférent.

La chambre [de Marguerite] est aujourd'hui une pièce grise de poussière et de tristesse, une pièce vide et sale avec un papier terni ; par la porte ouverte sur le cabinet de toilette délabré, on découvre un lavabo maculé de tartre et de rouille sur le rebord ébréché duquel une bouteille entamée de Pschitt orange achève depuis deux ans de verdir (ibid.).

### 2.2.3 Perec et Kaspar Hauser/Gaspard Winckler

Nous avons vu qu'il y a une certaine ressemblance entre les Gaspard Winckler chez Perec. Prenons par exemple Gaspard Winckler dans *La vie mode d'emploi* et le « faux » Gaspard Winckler dans *W ou le souvenir d'enfance* : les deux ont perdu leurs parents pendant

l'enfance – leur père à l'âge d'environ six ans. Ensuite ils ont exercé plusieurs métiers, mais en dépit de cela ils n'ont aucune expérience professionnelle. Le service militaire les « sauve » pour ainsi dire, puis après seize - dix-huit mois ils apparaissent à nouveau, dans un monde inconnu. Il ne va pas de soi qu'il y a un rapport entre tous ces différents personnages de Gaspard Winckler, mais c'est très probable que les Winckler ont la même source d'origine, et qu'ils se sont fondés sur la même idée. En rassemblant toute l'information que nous possédons par rapport aux Winckler dans l'ensemble des œuvres perecquiennes, nous obtenons peut-être une image un peu plus complète du Gaspard Winckler qui figure dans *La vie mode d'emploi*.

Nous pouvons nous demander pourquoi Perec a apparemment été si attiré par l'histoire de Kaspar Hauser, qui s'est manifesté en Gaspard Winckler dans ses œuvres. En étudiant le personnage de plus près, nous nous rendons compte que Gaspard Winckler ressemble un peu à Perec lui-même. L'enfance de Perec a été marquée par la perte imprévue de ses parents. Ce vide qu'une telle perte doit laisser, ainsi que l'incertitude – personne n'en parlait – se sont peut-être manifestés chez Perec comme un besoin de s'identifier avec quelqu'un. Peut-être le personnage de Gaspard Winckler ou de Gaspard Hauser fonctionne-t-il comme une sorte de copie ou d'« idéal » pour Perec ? Voici un jeune garçon, orphelin, qui tout d'un coup apparaît dans une ville, ne sachant guère parler ou écrire. Le monde lui semble étrange, tout le monde le regarde, mais lui-même ne comprend rien. Peut-être Perec a eu ce sentiment aussi, que tout le monde savait quelque chose de lui, mais qu'ils n'en parlaient pas, qu'ils le regardaient seulement. « Le cercle de la famille m'entoure complètement », écrit Perec à propos de son premier souvenir d'enfance (*W* : p. 26). De cette manière Perec sera peut-être traité comme un étranger parmi les autres, sans que ceux-ci s'en rendent compte. Perec s'était aussi engagé dans le service militaire comme parachutiste, à la ressemblance de Gaspard Winckler. Et si Perec ne fabriquait pas nécessairement de petits jouets, il réalisa divers formes de jeux pour des journaux et des revues. Claude Burgelin est parmi les nombreux critiques qui ont commenté la ressemblance entre Georges Perec et Gaspard Winckler. Dans son livre sur Perec, il écrit justement que « Gaspard Winckler = Georges Perec : la lecture de *W* paraît l'imposer ; rien de neuf ici » (Burgelin 1996 : p. 14).

### 2.3 Serge Valène

Serge Valène, personnage déjà mentionné dans le premier chapitre, fait aussi partie des personnages centraux du roman. Il est le plus ancien habitant de l'immeuble, pendant 55 ans il a vécu dans le même appartement. Le lecteur a donc l'impression qu'il a une influence sur tout ce qui se passe dans l'immeuble. C'est lui qui en quelque sorte a une vue d'ensemble sur l'immeuble. Valène est venu s'installer à Paris un jour en octobre 1919. Il avait 19 ans et arrivait à Paris pour s'inscrire aux Beaux-Arts. Il n'allait pas rester longtemps à Paris, seulement le temps nécessaire pour devenir célèbre et marié. Après avoir atteint ces buts, il retournerait à Étampes, sa ville natale. Cependant, depuis 1919 il est resté à Paris dans le même immeuble, se rendant compte qu'il est devenu trop attaché à sa chambre et ses biens pour les quitter.

Comme est le cas pour la plupart des habitants de l'immeuble, Valène ne montre pas beaucoup d'intérêt vis-à-vis du monde extérieur. Un exemple remonte à la seconde guerre mondiale ; « des quatre qui vivent encore aujourd'hui dans l'immeuble et qui étaient alors en âge de prendre parti, un seul s'engagea activement dans la Résistance, [...] les deux autres, Mademoiselle Crespi et Valène, furent plutôt indifférents » (*VME* : p. 269). Valène donne alors l'impression d'être un homme tout à fait ordinaire, un peintre plutôt médiocre, mais jovial et bien aimé par tout le monde. Dix ans après son installation, il fait la connaissance de Bartlebooth et accepte de l'initier à l'art de l'aquarelle. Puis, quelques années plus tard il rencontre Winckler, mais il ne lui prête véritablement d'attention qu'à partir des années soixante, se rendant enfin compte « qu'il n'était pas un buffet comme les autres » (*ibid.* : p. 50).

Une autre caractéristique du peintre est son penchant pour la nostalgie, et peut-être nous pouvons aussi dire qu'il a un esprit mélancolique. Plusieurs fois il exprime une peur du passé, ainsi que de l'avenir ; il a peur de ce qui peut arriver aux habitants de l'immeuble et à l'immeuble-même. C'est pratiquement avec angoisse qu'il s'imagine qu' « un jour surtout, c'est la maison entière qui disparaîtra, c'est la rue et le quartier entiers qui mourront » (*ibid.* : p. 165). Le lecteur le trouve souvent dans les escaliers où il rêve du passé, d'anciens habitants, d'odeurs et du bruit.

Dans les escaliers passent les ombres furtives de tous ceux qui furent là un jour [...]. Les escaliers pour lui, c'était, à chaque étage, un souvenir, une émotion, quelque chose de suranné et d'impalpable, quelque chose qui palpait quelque part, à la flamme vacillante de sa mémoire [...] (*ibid.* : p. 90).

De cette manière nous pouvons dire que Valène se montre comme l'un des personnages les plus « humains » de l'immeuble puisque le temps a une aussi forte influence sur lui. A la différence des autres habitants, il se permet de réfléchir sur ses voisins, sur l'avenir et sur le passé. Un exemple est sa réaction au décès de Bartlebooth :

Cela faisait près d'un mois qu'il n'avait pratiquement plus quitté sa chambre. La mort de son ancien élève et la disparition de Smautf, qui avait quitté l'immeuble le lendemain même, l'avait terriblement affecté (ibid. : p. 579).

Son projet, peindre un tableau d'un immeuble parisien, s'est peut-être inspiré de son rapport au temps – le désir de peindre le temps pour ainsi dire. Le lecteur comprend facilement que l'immeuble du 11 rue Simon-Crubbellier, l'immeuble dont il est question dans *La vie mode d'emploi*, constitue le modèle du projet. Les personnes qui figurent dans le tableau sont les habitants de ce même immeuble. Le tableau serait grand, et Valène s'accorderait une place minuscule au milieu, comme le faisaient les peintres de la Renaissance :

non pas une place centrale, non pas une place privilégiée et significative à une intersection choisie [...], mais une place apparemment inoffensive, comme si cela avait été fait comme ça, en passant, un peu par hasard, parce que l'idée en serait venue sans savoir pourquoi [...], quelque chose comme une marque dont le commanditaire du tableau aurait tout juste toléré que le peintre signât son œuvre [...] (ibid. : p. 279).

Son tableau commencerait par le cadre et l'architecture de l'immeuble : la cage de l'ascenseur, les escaliers, la loge de la concierge, etc. Son tableau serait des images en abyme, le peintre serait en train de peindre le peintre et ainsi de suite jusqu'à l'infini. Le peintre dans le tableau serait entouré de personnages, « et tout autour, la longue cohorte de ses personnages, avec leur histoire, leur passé, leurs légendes » (ibid.).

Quel est l'objectif du projet de Valène ? Ayant un penchant pour la nostalgie et des soucis concernant le déroulement du temps, peut-être cherche-t-il à interrompre le cours du temps pour un instant, ou bien à sauvegarder ses souvenirs ? En faisant un tableau, Valène peut conserver tous les souvenirs qu'il souhaite garder, il peut ranimer le passé et ceux et celles qui sont mort(e)s ou disparu(e)s. Mais tout comme Bartlebooth et d'autres personnages dans l'immeuble, Valène devient presque obsédé par son projet. L'idée du tableau hante le moindre de ses instants, meuble ses rêves et force ses souvenirs. L'idée de l'immeuble

lui faisait l'effet d'un mausolée grotesque dressé à la mémoire de comparses pétrifiés dans des postures ultimes [...], comme s'il avait voulu à la fois prévenir et retarder ces morts lentes ou vives qui, d'étage en étage, semblaient vouloir envahir la maison entière (ibid. : p. 164)

Le lecteur a bien raison de croire que le tableau est presque achevé puisque son idée est aussi bien développée. Le texte fait référence au tableau plusieurs fois, et le lecteur tend par conséquent à croire que le tableau est près de l'achèvement. Néanmoins, dans l'épilogue du roman le lecteur apprend que Valène n'a guère commencé le tableau. Dans sa chambre, à côté de la fenêtre se trouve une grande toile de deux mètres :

La toile était pratiquement vierge : quelques traits au fusain, soigneusement tracés, la divisaient en carrés réguliers, esquisse d'un plan en coupe d'un immeuble qu'aucune figure, désormais, ne viendrait habiter (ibid. : p. 578).

Peut-être Valène ne s'est pas rendu compte qu'un tableau ne peut saisir que de courts instants du temps, et non pas une vie entière ? Cela est peut-être la raison pour laquelle il n'achève jamais son tableau – il se rend compte qu'il ne peut pas y reconstituer l'histoire entière de l'immeuble. L'idée du grand tableau semble alors provoquer une tristesse chez lui : le fait qu'il va peupler le tableau avec des figures appartenant au passé, lui fait peur. Car ce qui est déjà arrivé aux autres, va bientôt lui arriver à lui. Autrement dit, le tableau semble en quelque sorte susciter une peur de la mort chez Valène.

En tant que personnage, Valène est un peu mystérieux. Il est le seul personnage que le lecteur arrive à connaître un peu, car ses pensées sont décrites. Comme déjà mentionné dans le chapitre 1, Valène vient « interrompre » le récit, et donne l'impression d'être un personnage omniprésent. Ces exemples l'illustrent bien : « Il se souvenait de Marguerite [...] » (ibid. : p. 87), « Il était le plus ancien habitant de l'immeuble. », « Les escaliers pour lui, c'était, à chaque étage, un souvenir [...] » (ibid. : p. 90). Ensuite apparaît la voix neutre du narrateur, et Valène n'est qu'un personnage entre les autres du texte. Tout au long de l'œuvre Valène vient « interrompre » le récit de cette manière, ainsi que pour disparaître et réapparaître un peu plus tard. C'est comme si le narrateur prenait en considération le fait que Valène est le résident le plus vieux de l'immeuble, et c'est comme si le narrateur avouait que celui-ci connaît certains aspects mieux que le narrateur lui-même. Il laisse donc Valène guider le lecteur autour de l'immeuble, et à l'aide de ses pensées et de son tableau le lecteur comprend peut-être un peu plus ce qui se cache dans l'immeuble.

### **2.3.1. Le tableau**

En parlant du tableau de Valène, le narrateur écrit que le peintre serait entouré de « ses » personnages : « et tout autour, la longue cohorte de ses personnages » (ibid. : p. 279). Cette

phrase pose plusieurs questions : premièrement, qui sont ces personnages ? Pour illustrer « ses » personnages, se succèdent 179 « phrases » qui font référence aux 179 personnages. Les personnages dont il est question correspondent exactement aux personnages figurant dans l'immeuble de *La vie mode d'emploi*. Prenons par exemple la phrase numéro six : « Le faiseur de puzzles s'acharnant dans ses parties de jacquet », phrase qui évidemment se réfère à Winckler ; le numéro 24 qui parle de Bartlebooth : « Le jeune milliardaire étudiant l'aquarelle en knickerbockers », ou bien la phrase ultime : « Le vieux peintre faisant tenir toute la maison dans sa toile », étant bien sûr Valène. Ces phrases ou fragments si l'on veut, correspondent exactement aux histoires mentionnées par le narrateur dans les pièces annexes de *La vie mode d'emploi*<sup>10</sup>.

Deuxièmement, à qui appartiennent les 179 personnages ? S'agit-il des personnages fictifs qui se trouvent seulement dans l'imagination de Valène, ou est-ce que ce sont des personnages « réels » qui lui donnent de l'inspiration, c'est-à-dire des personnages qui apparaissent dans *La vie mode d'emploi* et qui habitent dans l'immeuble ? Est-ce que c'est peut-être le narrateur qui laisse le peintre « emprunter » ses personnages ? Ces questions sont encore plus pertinentes si nous avons en tête la dernière phrase du livre, citée plus haut : « La toile était pratiquement vierge [...] » (ibid. : p. 578). En lisant cela, le lecteur devient facilement perturbé. Nous venons de finir le roman, nous avons lu toutes les histoires avec d'intérêt, puis d'un coup une pensée frappante apparaît : l'action du roman se passe-t-elle seulement dans l'imagination de Valène ? Valène est-il à la fois le narrateur du roman et à la fois le peintre du tableau ? *La vie mode d'emploi* constitue-t-il l'image incomplète du tableau de Valène ? Justement parce que Valène emploie le pronom personnel « ses » au lieu de « les » en parlant des figures du tableau, nous pouvons nous poser de nombreuses questions, auxquelles nous n'aurons jamais une réponse exacte<sup>11</sup>. Burgelin le dit ainsi :

Valène s'est borné à proposer un cadre, une architecture. Il n'a rien peint ; le peintre a disparu dans l'écrivain. Le peintre-narrateur fait faux bond à la peinture pour faire aussi faux bond à la littérature dont il désagrège certaines procédures (Burgelin 1988 : p. 202).

Ici il importe de souligner que les 179 phrases peuvent se lire comme un poème ; un poème composé de soixante vers de soixante signes chacun – moins la dernière strophe. En mettant ensemble la dernière lettre du premier vers de chaque strophe, le mot « âme » se révèle au

---

<sup>10</sup> Nous avons déjà mentionné trois de ces histoires qui par ailleurs parlent des mêmes personnages au début du chapitre 1.

<sup>11</sup> Nous avons déjà discuté la question du narrateur dans le premier chapitre, et comme conclusion nous avons dit qu'il paraît vraisemblable que Valène ne fonctionne pas comme un narrateur.

lecteur. Pour donner un exemple, la dernière lettre du dernier mot dans les trois premiers vers constituent ensemble le mot « âme » : Covadonga, Amsterdam, étage. Burgelin indique qu'« une âme, c'est donc aussi une pièce cachée ou un vide, un trou ». Le tableau de Valène est justement constitué de vide et de blanc. Ses personnages, sont-ils donc l'image de l'autoportrait de l'âme de Perec, se demande Burgelin :

C'est bien dans la confrontation et le conflit entre la toile blanche de Valène et la plénitude comblante de cette longue cohorte de personnages, d'objets et d'histoires rassemblées autour du peintre en train de se peindre à sa place « apparemment inoffensive » qu'il faut chercher l'autoportrait de l' « âme » de Georges Perec (Burgelin 1996 : p. 60).

Nous n'entrons pas dans les détails de l'âme ici, mais il peut néanmoins être intéressant de prendre ces pensées en considération.

Les trois personnages que nous venons de présenter sont tout à fait différents, et nous avons l'impression qu'ils ne se fréquentent pas trop souvent. Cela caractérise d'ailleurs tous les personnages dans *La vie mode d'emploi*. Malgré le fait qu'ils vivent à proximité de leurs voisins ils ne montrent pas un grand intérêt vis-à-vis d'eux. Néanmoins, le projet de Bartlebooth force les trois protagonistes à se fréquenter et maintenir un certain, ce qui peut-être va résulter en des relations plus profondes qu'on aurait pensé à première vue. Cela nous amène à la partie principale du mémoire : les thèmes fondamentaux. Dans cette partie nous étudierons plus profondément la relation entre les deux protagonistes Gaspard Winckler et Bartlebooth, car une des histoires principales du livre concerne justement leur relation et la vengeance de Winckler sur Bartlebooth.

### Chapitre 3 : Thèmes centraux

Le titre du roman peut faire l'objet de beaucoup d'interprétations. Le lecteur peut facilement, à partir du titre, être tenté de croire que le texte va présenter un exemple de mode d'emploi de la vie. Autrement dit, nous pouvons penser qu'en lisant le roman nous aurons le mode d'emploi exact de comment une vie devrait être menée. Cela est cependant une simplification du roman, et nous trouvons que c'est aussi une fausse interprétation du titre. Pour mieux expliquer, nous pouvons séparer le titre en deux tranches : *La vie* et *mode d'emploi*. Ce faisant, nous voyons qu'il n'y a aucun article défini qui précède *mode d'emploi*, alors il ne s'agit pas du tout d'un mode d'emploi quelconque : ni de la vie ni de quelque chose d'autre. En fait, il est difficile de trouver la bonne signification du titre en général, car en analysant les mots de la manière dont ils sont agencés, le titre ne veut rien dire. Pourtant, dans certaines traductions du roman le titre a une signification plus claire. Dans la version anglaise, le titre est traduit par *Life : a user's manual*. Nous pouvons donc peut-être nous demander si la traduction est tout à fait bonne ou non, justement parce que le titre contient une phrase correcte, ce qui n'est pas le cas dans la version originale du livre.

Un mode d'emploi garantit en quelque sorte qu'il y a une solution fixe à ce qu'on cherche à faire. « Notice expliquant la manière de se servir d'un objet », est la définition du mot selon Le Petit Robert. En suivant un mode d'emploi, pas à pas, le résultat définitif réussit. Autrement dit, il y a une bonne et une mauvaise manière de faire les choses, mais en suivant le mode d'emploi le succès est garanti.

*La vie mode d'emploi* raconte de nombreux personnages, leurs histoires et leurs vies en général. Bref, le roman contient des exemples de différentes manières de mener une vie, présentés par le narrateur. C'est-à-dire que le lecteur n'y trouve aucune exhortation au bien ou au mal, et le narrateur ne promet aucune solution « fixe » à la vie. Finalement, c'est au lecteur de décider ce qu'il pense du comportement des différents personnages, et de se faire son propre jugement. Autrement dit, il s'agit alors des différents modes d'employer la vie, et non pas d'un seul mode d'emploi de la vie. Pour être plus exact, nous pouvons dire que *La vie mode d'emploi* représente un extrait d'un immeuble standard à Paris ou en France en général, et le roman montre comment les vies y sont menées.

Cette petite remarque concernant le titre, nous mène à la question des différents thèmes que figurent dans *La vie mode d'emploi*. Le titre est très ambitieux, indiquant probablement qu'il

décrit de différentes manières de mener une vie. La vie constitue alors évidemment le thème central du roman, mais vu que le texte contient une centaine d'histoires, il est clair qu'énormément de sous-catégories de ce thème sont traitées. Nous aurions alors pu parler par exemple de la solitude comme thème, puisque le résident « typique » de l'immeuble est solitaire, plutôt vieux, souvent malade et alité. Léon Marcia, Madame Moreau, Rorschach, Mademoiselle Crespi et Olivier Gratiolet constituent tous des exemples. Sinon, il y a des nombreux collectionneurs qui habitent l'immeuble. Collectionnent-ils pour remplacer quelque chose, par exemple un vide ? Toutefois, nous avons choisi de focaliser sur deux sous-catégories de ce thème vaste, notamment la vengeance et le faux.

### **3.1 La vengeance**

La vengeance constitue en quelque sorte une thématique surprenant dans la littérature moderne. Elle repose sur une réaction primitive chez l'homme ; il s'agit de protéger nos sentiments ou nos instincts, pour ainsi dire. Comme nous allons le voir, la vengeance en tant que thème littéraire, était plus « à la mode » dans la littérature ancienne. Que ce thème soit d'une telle importance pour un écrivain moderne et réfléchi, comme Perec l'était, est alors intéressant. Peut-être son intérêt pour la vengeance vient de l'intérêt pour les romans policiers ? Dans ce genre littéraire, l'intrigue principale tourne souvent autour de la vengeance. Pour de nombreux habitants de l'immeuble, la vengeance est d'une grande importance : soit ils ont agi par vengeance, soit ils en ont été victimes. L'histoire centrale du livre tourne aussi autour du thème. Cependant, nous avons l'impression que les sentiments autour de la vengeance ne reposent pas nécessairement sur de la haine, comme c'est le cas habituellement dans d'autres situations de vengeance. Dans *La vie mode d'emploi* elle est un peu différente. Peut-être nous pouvons dire que les habitants se vengent d'une situation au lieu de se venger d'une personne. Ce n'est pas la haine envers une personne qui est l'élément moteur de la vengeance, mais la situation que cette personne peut-être a causé ; une situation qui devient si insupportable qu'elle demande une vengeance. Un exemple est la vengeance de Winckler, nous en parlerons plus en détails dans la partie 3.1.5. Nous allons voir que Winckler n'exprime nulle part dans le texte qu'il hait Bartlebooth, alors ce n'est pas de la haine envers ce dernier qui cause la vengeance envers Bartlebooth.

La vengeance comme phénomène existe depuis toujours et elle se trouve ancrée dans la nature de l'homme. Elle fait partie de nos instincts, pour ainsi dire. Quand nous ressentons une

offense c'est notre dignité qui est perdue, et à l'aide de la vengeance nous cherchons à la retrouver. La vengeance est donc un sentiment naturel pour l'homme, un sentiment qui s'exprime à travers un acte quelconque. Elle se trouve exprimée surtout dans la littérature, mais peut-être la vengeance comme thème littéraire était plus centrale et importante avant qu'elle ne l'est aujourd'hui. Les tragédies grecques traitent dans une grande mesure la vengeance comme thème central. Nous pouvons par exemple mentionner l'histoire de Médée : son mari Jason l'avait répudiée pour une autre femme, et pour se venger elle égorga ses deux enfants et empoisonna la nouvelle épouse de Jason. Les sagas islandaises traitent également de vengeance, où la vendetta est constituée comme une obligation pour maintenir l'honneur de la famille. L'Ancien Testament défend de son côté la mentalité d'œil pour œil, dent pour dent.

La vengeance sert en quelque sort à rétablir la balance entre deux partis. La vengeance s'effectue de plusieurs manières, mais peut-être pouvons-nous dire que l'objectif principal est d'empêcher que l'offenseur réitère ses actions et fasse du mal dans l'avenir.

En introduisant *La vie mode d'emploi*, nous avons dit que plusieurs personnages ont effectué ou sont en train d'effectuer des projets. Les histoires de vengeance contenues dans le texte ont ceci en commun qu'elles deviennent une sorte de projet, un projet qui occupe quasiment tous les aspects de la vie des personnages impliqués. Une vengeance suppose que le vengeur ait une bonne mémoire, le passé restant apparemment inoubliable. Selon Isabelle Dangy-Scaillierez, auteur du livre *Perec et l'énigme criminelle*, c'est la mort qui a le dernier mot dans une vengeance. « Même si le vengeur s'en tire vivant, même s'il n'y a plus personne pour lui contester sa victoire, il est condamné à différentes sortes de morts réelles ou figurées » (Dangy-Scaillierez 2002 : p. 165-166). Hélène Brodin et Sven Ericsson, personnages que nous étudierons de plus près dans les parties suivantes, en constituent des exemples. A propos de la vengeance chez Perec et dans *La vie mode d'emploi*, Dangy-Scaillierez écrit que « comme toute entreprise à long terme, la stratégie de vengeance constitue une tentative pour maîtriser le temps et pour donner sens à un monde obscur » (ibid.).

Si nous pouvons dire qu'il y a une histoire principale dans le roman, c'est l'histoire de la vengeance entre Bartlebooth et Winckler. Elle est donc la raison principale pour laquelle nous avons choisi de focaliser sur ce thème. Avant d'aborder l'histoire de vengeance de Winckler et de Bartlebooth, nous allons donner quelques exemples d'autres histoires qui ont comme

thème central la vengeance, entre autre pour montrer que les histoires de vengeance sont toutes différentes. L'histoire de la famille Beaumont, une histoire tragique avec des meurtres, des suicides, en est un exemple qui montre les conséquences possibles d'une vengeance.

### 3.1.1 Beaumont

Fernand de Beaumont est un archéologue, qui se suicide pour des raisons inconnues en 1935. Il a laissé une veuve, Madame de Beaumont, Véra Orlova étant son nom de jeune fille, et une petite fille ; Elizabeth. Elle fut élevée par sa grand-mère, car Véra Orlova, étant une cantatrice célèbre, avait peu de temps pour s'occuper de sa fille. Elizabeth de sa part, a fui la France dès qu'elle en eut la possibilité, et s'est rendue en Angleterre pour travailler comme jeune fille au pair. Là elle travaillait pour un diplomate suédois, Sven Ericsson. Avec sa femme Ewa, il avait un fils de cinq ans dont Elizabeth s'occupait. Un soir en juin 1953, Sven Ericsson assista à la grande réception que donnait le couple royal, et Ewa Ericsson se reposa dans sa chambre. Probablement sans faire exprès, Elizabeth laissa le garçon se noyer pendant qu'il prenait son bain. Elle a tout de suite compris ce qui s'était passé et les conséquences fatales que cela allait entraîner. Ewa s'est suicidée le soir même en apercevant le cadavre de son fils. Sven Ericsson n'est revenu que quarante-huit heures plus tard, ce qui donnait à Elizabeth un certain temps d'avance pour se cacher.

Comme si cet épisode n'était pas assez tragique, il devient au fur et à mesure presque plus incompréhensible et pathétique que tragique. Suite aux décès d'Ewa et de son fils, le diplomate suédois décide de consacrer tout son temps et tous ses moyens à retrouver la jeune fille au pair. Sous aucun prétexte il ne laisserait Elizabeth échapper à l'incident, quoi que cela lui en coûte. « Je jurai alors de consacrer ma vie, ma fortune et mon intelligence à me venger » (*VME* : p. 183). Le suédois ne l'avait vue qu'une seule fois, et puisque Elizabeth avait travaillé sous pseudonyme, il lui fallut presque un an pour découvrir l'identité de la fille qu'il allait tuer. Mais cela ne le décourageait pas. Étant diplomate, Ericsson avait les moyens et les excuses pour mener des enquêtes, l'une plus absurde que l'autre. Il chargea plusieurs agences de détectives privés de retrouver la fille, peu importe que ça soit en France ou ailleurs. Ayant enfin relevé l'identité de la fille, il lui fallut encore trois ans pour retrouver sa trace, et pendant ce temps il organisait « plusieurs expéditions archéologiques plus fictives les unes que les autres [...] » (*ibid.* : p. 186).

Six ans se passèrent avant que qu'il ne puisse assouvir sa vengeance, et entre-temps Sven Ericsson vécut une vie plus malheureuse que jamais :

À la fin de l'année mille neuf cent cinquante-six, je piétinais toujours et j'avais dépensé plus de trois quarts de ma fortune ; j'avais vendu tous mes titres, toutes mes terres, toutes mes propriétés. Il me restait ma collection de tableaux et les bijoux de ma femme. Je commençai à les disperser l'un après l'autre pour continuer à payer les armées d'enquêteurs que j'avais lancées aux trousses de votre fille (ibid.).

A plusieurs reprises, Sven Ericsson arriva à retrouver la trace d'Elizabeth, mais à chaque fois il hésitait à mettre fin à la chasse. La vengeance était devenue un projet dont il avait presque oublié la raison initiale. « [...] plus il me devenait facile d'assouvir ma vengeance, plus j'y répugnai » (ibid. : p. 189). Elizabeth Breidel de son côté lui envoyait une lettre en 1958 où elle écrivit qu'elle s'était rendue compte depuis longtemps déjà qu'elle était sous surveillance. « A partir de là ma vie est devenue un long cauchemar [...] » (ibid.: p. 190). Dans la même lettre elle lui donne son adresse actuelle, et dans une seconde lettre elle le supplie de venir la tuer, « c'est maintenant ou jamais ». Elle avait mis au monde deux filles, et elle sentait alors que le bon moment était venu. Deux jours plus tard, la vengeance d'Ericsson s'assouvit. « En la tuant, j'ai compris que la mort la délivrait comme, après-demain, elle me délivrera moi-même » (ibid. : p. 192). Et encore deux jours plus tard, Sven Ericsson se suicide dans la villa où a été tué sa femme et son fils. Le restant de sa fortune il l'a donné aux enfants d'Elizabeth Breidel.

Sven Ericsson avait tout expliqué dans une lettre. Cette lettre serait envoyée à Madame de Beaumont six ans après son suicide, à moins que quelqu'un vienne parler d'Elizabeth de Beaumont à l'ancienne femme de ménage des suédois. Ericsson lui avait ordonné de garder la lettre et de ne la mentionner à personne, sauf donc si quelqu'un en parle explicitement. C'est ce que fait l'avocat de Madame de Beaumont. Il soupçonne que la femme de ménage cache une information importante, et après qu'il avait parlé le mystère est résolu. La mère d'Elizabeth avait chargé un avocat de déchiffrer l'énigme, parce que la police n'était pas capable de mener à bien l'enquête sur le meurtre de sa fille. De la même façon que Sven Ericsson est devenu presque obsédé par sa vengeance, l'avocat Salini n'eut pas de repos avant que l'énigme soit résolue.

Dans cet exemple nous voyons que la vengeance est devenue un projet en soi. Sven Ericsson met six ans de sa vie, ainsi que sa fortune entière, à se venger d'Elizabeth. Et lorsqu'enfin Elizabeth se trouve à sa portée, c'est comme s'il avait peur de mettre un terme à son projet de

vengeance. Car en tuant Elizabeth il met aussi fin au projet existentiel que la vengeance est devenue. Il n'aurait rien à faire, puisque sa fortune, ses terres, son intégrité pour ainsi dire ont disparu. Par conséquent, il sait qu'il doit se suicider après l'assassinat d'Elizabeth, parce que sa disparition laissera un vide qu'il ne pourra jamais combler.

L'histoire de cette vengeance a des conséquences pour plusieurs personnes : les deux filles d'Elizabeth grandissent sans jamais connaître leurs parents – Sven Ericsson a dû tuer à la fois Elisabeth et à la fois son mari François Breidel. La mère d'Elizabeth, Madame de Beaumont, engage son avocat pour que celui-ci reprenne l'enquête que la police n'était pas capable de résoudre. L'avocat de son côté, consacre tout son temps à essayer de résoudre les meurtres – l'enquête devient en quelque sorte son projet.

### **3.1.2 Blunt Stanley et Ingeborg Skrifter**

L'histoire de vengeance a aussi des conséquences fatales pour le couple américain qui résidait dans l'un des appartements de l'immeuble que Sven Ericsson fit surveiller.

Dans un appartement de l'immeuble parisien vécu dans les années cinquante un couple américain et un philippin énigmatique. Leurs vies se croisèrent en 1948 alors que Blunt Stanley était un officier dans l'armée américaine. Un soir il rencontra la danoise Ingeborg Skrifter, et il y eut un coup de foudre entre eux. Malheureusement, Stanley dut partir pour la Corée peu après leur rencontre. Il déserta quelque temps après car il se rendit compte qu'il n'était pas capable de vivre loin d'Ingeborg. Avec un guide, le philippin, il décida d'abandonner sa patrouille et les abandonner à une mort certaine, tandis que les deux hommes s'enfuirent près de Chine. A partir de là, Blunt Stanley fut à la merci du philippin. Ce dernier lui demanda six mille dollars pour qu'il ne raconte à personne ce que l'officier avait fait avec sa patrouille. Stanley réussit à entrer en contact avec Ingeborg et lui expliqua la situation. Elle vendit tous ses biens, et peu de temps après elle gagna Hong-Kong avec l'argent requis. Après avoir payé le philippin, Blunt et Ingeborg se retrouvèrent seuls avec quelques dollars seulement. Pour gagner de l'argent ils se sont mis à créer et à présenter un spectacle avec plusieurs numéros d'attractions ; Ingeborg prétendait être une voyante et entrait dans des transes, tandis que Blunt de son côté obtenait du succès sur la scène seulement s'il ne faisait rien ou s'il ne disait rien. Au fur et à mesure, à la demande du public, leur spécialisation fut de faire apparaître Méphistophélès.

Ce numéro remporta un grand succès et rapporta des sommes exorbitantes qui leur permirent de rentrer en France. Malheureusement, le philippin ne les avait pas oublié, et il exigea de s'installer avec eux dans l'appartement à Paris. Là, il prit les commandes ; c'était lui qui négociait avec les candidats qui souhaitaient voir le diable, et c'était lui qui gardait tout l'argent. Blunt Stanley ne se montrait jamais, et Ingeborg ne sortait de l'appartement qu'en cas d'un numéro. « Sa surveillance était constante et lorsqu'il sortait faire des achats, il obligeait l'ex-officier et sa femme à se déshabiller et enfermaient à clé leurs vêtements, n'entendant pas laisser s'échapper cette véritable poule aux œufs d'or » (ibid. : p. 377). Ingeborg fit apparaître le diable plus de 82 fois, pour des prix qui atteignaient jusqu'à trente mille Francs.

Enfin, Ingeborg arriva à convaincre son mari qu'il fallait qu'il tue le philippin et qu'ils s'enfuient. Alors en 1954, Blunt étrangla le philippin avec une paire de bretelles. Cependant, juste avant de sortir de la maison, Blunt regarda par la fenêtre ; là il aperçut les deux hommes que Sven Ericsson avait embauchés, et qui surveillaient l'immeuble. Il eut peur et s'imagina que le philippin les avait fait surveiller depuis longtemps. Ayant un pistolet dans sa main et étant fâché contre sa femme, à qu'il reprochait de ne pas avoir remarqué la présence des deux hommes, il la tua par accident. Blunt Stanley fut alors arrêté et condamné à la prison à vie. Cependant, la rumeur se répandit qu'il était en possession de pouvoirs surnaturels. Par conséquent, la vie en prison ne se révélerait pas si difficile, et Blunt Stanley serait selon l'histoire l'un des dix plus riches prisonniers condamnés à perpétuité du monde.

### **3.1.3 Hélène Brodin**

Les histoires de vengeance dans *La vie mode d'emploi* impliquent toutes sortes de personnes et montrent que la vengeance concerne et frappe n'importe qui. Même les personnages les plus frêles et les plus cultivés ont peut-être de sang-froid planifié une vengeance horrible. Un exemple est Hélène Brodin, une vieille dame qui semble ne jamais pouvoir faire de mal à personne.

Hélène Gratiolet fut une des quatre héritières de Juste Gratiolet, qui avait acheté l'immeuble dont il est question dans *La vie mode d'emploi*. Le fils aîné, Émile, hérita de l'immeuble entier alors qu'Hélène, la seule fille, reçut les tableaux qui avaient décoré l'immeuble. Elle les vendit, et en tira une somme exorbitante avec laquelle elle s'expatria aux États-Unis avec son

mari Antoine Brodin. Les deux étaient des danseurs professionnels, et aux États-Unis ils menaient une vie de joueurs professionnels. Malheureusement, Antoine fut assassiné par trois hommes parce qu'un jour il avait refusé de les faire entrer dans une salle de jeux. Les trois hommes – les deux frères redoutés Ashby et le nain vicieux et cruel Nick Pertusano – annoncèrent tout de suite qu'ils allaient se venger. Deux jours plus tard Antoine fut donc assassiné.

Sa femme Hélène décida de se venger de ces voyous. Elle avait en effet déposé une plainte auprès du gouverneur car le shérif local avait refusé d'arrêter les trois assassins de son mari. Comme réponse, elle reçut alors un message ne lui laissant pas d'autre issue que de se venger. De sang-froid elle les tua, l'un après l'autre. Ses méthodes ne laissèrent rien au hasard ; Jeremiah Ashby fut tué par suite de l'explosion d'une bombe, elle précipita le nain dans une marmite géante « où mijotait un énorme ragoût de mouton » (ibid. : p. 483), et elle tua Ruben par un coup de pistolet.

Après avoir accompli sa vengeance, Brodin se rendit en France. Son neveu la laissa habiter dans un petit appartement dans l'immeuble hérité par son père. Elle passa les douze ans restant de sa vie en ayant peur que la police la trouve et l'arrête, « mais jamais la Justice américaine n'osa imaginer que cette petite femme frêle avait pu tuer de sang-froid trois voyous pour lesquels elle trouva sans peine des assassins bien plus plausibles » (ibid. : p. 486).

### **3.1.4 Massay et Margy**

Une autre histoire remarquable de vengeance est l'histoire du bourrelier, de sa sœur et de son beau frère. Le bourrelier Albert Massy découvrit à l'âge de seize ans qu'il était un cycliste exceptionnel – capable de maîtriser tous les aspects du cyclisme. Il était à la fois un bon grimpeur, rapide en sprint ainsi qu'excellent au train et à l'attaque. Bref, Massy avait toutes les possibilités de devenir un champion mondial, si seulement il n'avait pas cassé sa fourche lors d'une chute à la suite d'un virage dérapé. Il fut aussi victime de plusieurs circonstances défavorables, par exemple lorsque sa performance et son record ne furent pas homologués. Il subit les conséquences et renonça au cyclisme professionnel. Néanmoins, il n'était pas capable d'abandonner du cyclisme, et il devint entraîneur – ou pacemaker – pour un jeune garçon.

En dépit du succès de Lino Margay, Massy ne supportait pas les acclamations que le public adressait au jeune garçon et non pas à Massy. « Il se mit à haïr ces foules hurlantes qui l'ignorait et adorait stupidement ce héros du jour qui ne devait ses victoires qu'à son expérience à lui, sa volonté, sa technique, son abnégation » (ibid. : p. 421).

Alors l'idée d'une vengeance est née : Massy force Margay à prendre de plus en plus de risques, il lui demande de plus en plus d'efforts, et aucune victoire ou aucun record ne semble être suffisant pour l'ancien héros. Jusqu'à ce jour où tout va mal. Margay roulait avec une vitesse d'environ cent kilomètres à l'heure lorsque d'un coup il perdit l'équilibre et tomba sur plus de cinquante mètres. Par bonheur il ne mourut pas, mais il devint complètement défiguré. Massy se sentit coupable et il rendit visite à Margay chaque jour pendant six mois à l'hôpital. En plus, il recueillit Margay chez lui à sa sortie de l'hôpital, et accepta que Margay épouse sa sœur Josette pour décharger sa conscience.

Une nouvelle époque tragique commença pour ces trois personnes, et aucun d'entre eux ne se sentit heureux ; Josette à cause de ce monstre défiguré qu'était en effet son mari ; Margay à cause du malheur qu'il causait chez sa femme ; et Massy qui justement était la cause de ce mariage tragique, conçu par compassion pour Margay.

Margay subit les conséquences et s'enfuit en Amérique du Sud. Pour la première fois depuis l'accident la chance lui sourit. Son attitude et sa laideur inspiraient pitié et confiance à tous ceux et celles qu'il rencontrait. De cette manière, et à l'aide de sa mémoire étonnante, il fit fortune comme receleur. Avec l'argent que ses occupations lui rapportèrent, il se fit opérer. Le résultat fut formidable. Devenue beau et riche, Margay rentra en France, dans l'immeuble du 11 rue Simon-Crabbellier à Paris pour retrouver la femme à qui il avait toujours pensé. Massy de son côté quitta Paris quelques semaines plus tard.

### **3.1.5 Bartlebooth et Winckler**

Une des histoires centrales du texte, l'histoire de Bartlebooth et son projet de puzzles, est aussi une histoire de vengeance. Dès le début du roman le narrateur du livre indique ce qui va fonctionner comme le fil conducteur dans le roman, notamment la relation entre Gaspard Winckler et Percival Bartlebooth. La dernière phrase du premier chapitre le constate justement : « Gaspard Winckler est mort, mais la longue vengeance qu'il a si patiemment, si minutieusement ourdie, n'a pas encore fini de s'assouvir » (ibid. : p. 24). Le chapitre *LXXX*

*Bartlebooth*, 3 rappelle encore une fois au lecteur le drame qui est entrain se dérouler : « [...] le programme que l'Anglais s'était fixé succomba sous l'attaque résolue de Beyssandre et sous celle, beaucoup plus secrète et subtile, de Gaspard Winckler [...] (ibid. : p. 461).

Peu est écrit en ce qui concerne la vengeance de Winckler. Envers qui la vengeance est-elle dirigée ? Et pourquoi ? Comment la vengeance s'effectue-t-elle ? Quelles en sont les conséquences ? Même à la fin du roman ces questions ne sont pas tout à fait élucidées, l'objectif de la vengeance reste vague.

Avant d'étudier plus profondément cette histoire de vengeance, nous dirons quelques mots sur la relation entre Winckler et Bartlebooth, nécessaire pour comprendre l'histoire de la vengeance.

### **3.1.5.1 La relation Bartlebooth-Winckler**

Comme nous l'avons vu à travers la présentation des protagonistes, les habitants du 11 rue Simon-Crubellier préfèrent apparemment rester seuls dans leurs chambres, au lieu de fréquenter leurs voisins. Les personnages entrent le plus souvent en contact avec autrui à cause des projets qu'ils effectuent, non par volonté. On pourrait dire que la relation avec autrui dépasse rarement le stade professionnel. La relation entre les deux protagonistes Bartlebooth et Winckler a aussi débuté de cette manière, professionnellement ; Bartlebooth a fait embaucher Winckler comme fabricant de puzzles.

Leur rencontre remonte à 1932, l'année où Bartlebooth cherchait une personne ayant une connaissance des puzzles, et qui pouvait transformer ses aquarelles en puzzles. Marguerite Winckler trouva l'annonce de Bartlebooth dans une revue de jeu, et la montra à Winckler. Celui-ci fabriquait alors un puzzle, qui en fait satisfaisait toutes les attentes chez Bartlebooth. Bartlebooth embauche alors Winckler comme un fabricant de puzzle, et leur relation s'est formalisée à l'aide d'un contrat.

Winckler devient à la fois partenaire, à la fois adversaire de Bartlebooth – en supposant que le puzzle soit un jeu à deux. Pourtant, pour les deux vieillards solitaires, leur relation prend une tournure un peu différente de celle initialement prévue, dans le sens que le contrat les rend plus dépendants l'un de l'autre qu'ils auraient peut-être pensé. Ce contrat imposé par Bartlebooth stipule le mode de livraison des puzzles, ainsi que d'autres principes pertinents

pour la collaboration entre les deux. Il joue un rôle essentiel pour comprendre leur relation. Un contrat formalise le contact entre deux parties, et il indique ce qui est permis et ce que l'on ne peut pas faire. Il a comme objectif de sécuriser les deux parties, et de créer une ambiance de confiance entre les personnes impliquées. Nous comprenons alors que Bartlebooth et Winckler sont forcés de maintenir le contact entre eux, qu'ils le veulent ou non. Et si nous croyons que le contact entre ces deux hommes est lacunaire et superficiel, nous nous trompons car c'est le contrat qui décide de tout et exclut tout hasard. À première vue le lecteur n'aperçoit ou ne perçoit peut-être pas de quelle manière les deux protagonistes sont liés, et c'est pourquoi nous insistons sur l'importance du contrat signé.

Bartlebooth reconnaît Winckler comme son partenaire, et peut-être même comme son ami. En dépit de la différence d'âge entre eux – Winckler étant dix ans plus jeune que Bartlebooth – ce dernier semble avoir du respect pour Winckler, probablement parce qu'il est le seul à répondre aux attentes exactes de Bartlebooth. Il a des attentions envers Winckler, lui envoie par exemple plusieurs bouteilles de vins et d'alcools du monde entier, bien que ce dernier ne boive que rarement. Nous avons aussi raison de croire que Bartlebooth a ordonné à Smautf d'aider Winckler ; deux fois par jour Smautf monte l'escalier pour donner à manger à Winckler, plus de s'occuper de son linge. Et après la mort de Winckler, ce fut Bartlebooth qui chargea un notaire de retrouver ses héritiers éventuels.

Nous trouvons que ces exemples contredisent peut-être ce que plusieurs chercheurs ont tendance à penser, à savoir que Bartlebooth comme un homme froid et hostile. Burgelin le décrit par exemple par les mots suivants :

Perc a tout fait pour que le lecteur voie en Bartlebooth un personnage médiocre et plus qu'antipathique : indifférent pour ne pas dire nihiliste, froidement monstrueux, assassin de la mémoire, renvoyant à l'inanité l'art et les artistes, iconoclaste au sens strict du mot, amoureux de la mort et du néant (Burgelin 1996 : p. 26).

C'est vrai que Bartlebooth à la fin du roman ressemble à ce personnage-là. Mais d'après notre impression ce sont les puzzles et les défis par rapport aux puzzles qui l'ont rendu tel. Son existence s'est figée autour d'un projet absurde, le rendant indifférent et hostile. Nous trouvons néanmoins qu'il est important de souligner que l'indifférence n'a pas nécessairement une connotation négative. Il s'agit plutôt d'une neutralité envers le monde – rien n'est ni bonne ni mauvais.

Néanmoins, s'il y en a un qui se comporte mal envers l'autre, nous sommes plutôt tentés de mentionner Winckler. À travers le texte, il donne l'impression d'être complètement

indifférent au projet du milliardaire. Il n'a posé des questions ni sur l'objectif du projet ni sur sa réalisation. Une fois seulement, Serge Valène a entendu Winckler prononcer le nom de Bartlebooth, ce qui indique peut-être qu'il n'a pas un penchant pour l'Anglais. C'est aussi Winckler qui se venge de Bartlebooth, et non l'inverse.

En dépit de leur différence d'âge, ces deux hommes ont plusieurs traits en commun. Par rapport à l'origine de Bartlebooth et de Winckler nous ne savons pas grande chose. Les deux vivent seuls dans leurs appartements, leurs existences semblent être assez moroses. Celle de Winckler plus que celle de Bartlebooth peut-être, surtout après la mort de sa femme. Pendant les dernières années de leurs vies, ils cessent de sortir et préfèrent rester chez eux. Winckler ne fait rien, Bartlebooth s'occupe des puzzles. Tous les deux sont considérés comme des hommes tranquilles ; Bartlebooth à cause de son « flegme britannique » (*VME* : p. 403) et Winckler n'ayant apparemment pas besoin de se faire remarquer. Néanmoins il leur arrive d'entrer dans d' « épouvantables colères » :

Alors parfois, au bout de ces heures d'inertie morose, il arrivait à Bartlebooth d'entrer à coup d'épouvantables colères, aussi terribles et aussi inexplicables que pouvaient l'être celles de Gaspard Winckler quand il faisait sa partie de jacquet avec Morellet chez Riri (*ibid.* : p. 403).

Le contrat entre les deux hommes a une durée prévue de vingt ans. Pendant vingt ans, Winckler transforme les aquarelles de Bartlebooth en puzzles, soit 500 aquarelles-puzzles au total. Bartlebooth, en rentrant à Paris après ses voyages, reçoit un puzzle soigneusement préparé par Winckler chaque quinze jour. Il est alors évident que leur relation se développe, et qu'ils deviennent dépendant l'un de l'autre. Deux fois par mois pendant vingt ans – comment éviter qu'une relation ne se développe ? Pour encore nous référer à Burgelin, il écrit, (un peu trop catégorique peut-être ?) que « la raison d'être de Winckler est de tendre des pièges à Bartlebooth » (Burgelin 1996 : p. 15.). Plus loin dans son texte il continue :

Une implacable dialectique du maître et de l'esclave se met tout aussitôt en place puisqu'on ne sait rapidement plus qui de Winckler ou de Bartlebooth est le maître de l'autre : celui qui déploie tant d'obstination renouvelée et de talent pour piéger Bartlebooth ou celui qui impose le contrat et voue au néant le travail et la subtilité de Winckler quinzaine après quinzaine (*ibid.*)<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Nous ne sommes pas tout à fait d'accord avec ce que Burgelin écrit ici, et quand il écrit qu'« en même temps se met en place un étonnant rituel sado-masochiste [...], c'est un redoutable dialectique du maître et de l'esclave qui se noue entre Gaspard Winckler, le fabricant de puzzles, et celui qui devient son partenaire solitaire (Burgelin 1988 : 189). Mais pour qu'une telle signification soit juste, il faudrait que Bartlebooth soit plus « présent » dans le texte. Actuellement, selon notre impression, le narrateur le présente comme une figure qui préfère rester seul chez lui, qui n'a pas besoin ni envie de se lier avec d'autres.

Leur relation est donc décrite comme semblable à celle entre un maître et une esclave, mais on ne sait pas qui de Winckler ou de Bartlebooth est le maître de l'autre. Ensuite Burgelin poursuit en écrivant que :

Ce n'est que lorsqu'il est absorbé par la ruse de Winckler que Bartlebooth s'éprouve passionnément vivant ; de même verra-t-on Winckler sombrer dans la dépression et la mort quand il cessera de construire ses pièges *pour* Bartlebooth (ibid. : p. 23).

D'après ce que nous venons de voir, nous pouvons tirer la conclusion suivante que Bartlebooth et Winckler sont profondément liés l'un à l'autre, et que leur relation est unique dans le sens que les relations entre les habitants dans l'immeuble sont assez rares.

### **3.1.5.2 Le puzzle comme moyen de vengeance**

Deux ans s'écourent entre le moment où Winckler et Bartlebooth formalisent leur collaboration à l'aide du contrat écrit par Bartlebooth, et le commencement de la transformation de l'aquarelle en puzzle. Bartlebooth et Smautf ont besoin d'un certain temps pour planifier leur voyage, et entre-temps Winckler projette probablement son plan de vengeance. La première aquarelle qu'il reçoit arrive dans les derniers jours de 1934, puis elles se succèdent sans interruption pendant vingt ans, soit deux aquarelles par mois en général.

Il est clair que le puzzle constitue le moyen principal de la vengeance. Il faut d'abord connaître et comprendre l'art du puzzle pour savoir les défis qui se cachent dans les puzzles.

Dans le préambule de *La vie mode d'emploi*, Perec écrit :

L'art du puzzle commence avec les puzzles de bois découpés à la main lorsque celui qui les fabrique entreprend de se poser toutes les questions que le joueur devra résoudre lorsque, au lieu de laisser le hasard brouiller les pistes, il entend lui substituer la ruse, la piège, l'illusion, [...] tous les éléments figurant sur l'image à reconstruire [...] serviront de départ à une information trompeuse (VME : p. 19).

Ensuite il est important de souligner que le jeu du puzzle n'est pas un jeu solitaire, mais un jeu à deux :

chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur de puzzle l'a fait avant lui ; chaque pièce qu'il prend et reprend, qu'il examine, qu'il caresse, chaque combinaison qu'il essaye et essaye encore, chaque tâtonnement, chaque intuition, chaque espoir, chaque découragement, ont été décidés, calculés, étudiés par l'autre (ibid.: p. 20).

En pratique cela veut dire que Winckler connaît en avance les réactions, les questions et les problèmes que Bartlebooth rencontrera lorsqu'il essayera de faire un puzzle. C'est alors autour de la forme et de la découpe des pièces de puzzles que la vengeance va s'effectuer.

Winckler percevait évidemment les 500 puzzles comme faisant partie d'un puzzle énorme. Chaque aquarelle constituait une pièce d'un ensemble, une pièce qui de son côté contenait 750 pièces. De cette manière il est évident que chacune des aquarelles demandait une méthode unique, une formule différente du puzzle précédent.

Bartlebooth essayait d'attaquer chaque puzzle sans avoir de préjugés – de rester neutre, objectif et disponible en toutes circonstances. Il ne fallait pas qu'il cherche parmi les pièces des éléments spécifiques qui pouvaient constituer un souvenir, et il ne devait pas se précipiter sur la signification d'une seule pièce. Il devait laisser à côté la passion et le rêve, et procéder avec patience et « une rigueur cartésienne (ibid. : p. 398) ». Bartlebooth essayait toujours de procéder selon un certain ordre ; « diviser les problèmes pour mieux les résoudre, les aborder dans l'ordre, éliminer les combinaisons improbables [...] (ibid.). Déjà ici il a commis une faute, car un puzzle ne peut pas être résolu à l'aide d'analyse et de classement. Au contraire, il faut essayer « de voir *autrement* ce que fallacieusement l'autre lui donnait à voir » (ibid. : p. 400), principe principal pour Winckler en ce qui concerne les puzzles.

Pour un homme dont la vie s'est déroulée comme un projet prédestiné, nous pouvons nous imaginer que cette manière de penser pose certains défis. Les expériences qu'il avait accumulées au cours des années de voyage ne lui serviraient à rien. Un peu d'imagination, au contraire, l'aurait peut-être aidé. Bartlebooth peut sans doute être caractérisé comme un homme qui est peu flexible et qui manque d'esprit innovateur. Aborder 500 puzzles, chaque fois d'une nouvelle manière, lui pose assurément des problèmes. En plus, il ne peut pas se permettre d'abandonner le travail, car il y a toujours une nouvelle boîte noire qui l'attend. Deux fois par mois un nouveau puzzle arrive, c'est-à-dire qu'il a deux semaines à sa disposition avant l'arrivée d'un autre. Le plus souvent ces deux semaines suffisent pour achever un puzzle ;

[...] le puzzle se complétait dans les délais prévus, s'acheminant vers cette inéluctable fin où tous les problèmes ayant été résolus, il ne restait qu'une aquarelle honnête, d'une facture toujours un peu scolaire, représentant un port de mer. À mesure qu'il l'avait assouvi, dans la frustration ou l'enthousiasme, son désir s'était éteint, ne lui laissant d'autre issue que d'ouvrir une nouvelle boîte noire (ibid. : p. 405).

Le projet de Bartlebooth commençait comme un projet de plaisir, pour faire passer le temps. Pourtant, nous avons l'impression que le projet est devenu un véritable devoir ne lui laissant aucun temps pour se reposer entre deux puzzles. Il ne peut pas se permettre de se donner congé à cause de son emploi du temps strict. Par conséquent, le milliardaire devient totalement obsédé par les puzzles ; parfois il reste plus de quarante heures devant le même puzzle avant qu'il arrive à faire un pas en avant. Les puzzles l'occupent tant qu'il peut oublier de dormir ou de manger. Il ne s'agit pratiquement plus d'un projet de plaisir, au contraire c'est comme si le puzzle était devenu le maître de son existence, et que Bartlebooth faisait de son mieux pour lui obéir.

Il n'avait ni faim ni soif, ni chaud ni froid ; il pouvait rester sans dormir plus de quarante heures, sans rien faire d'autre que prendre une à une les pièces non encore rassemblées, les regarder, les retourner et les reposer sans même essayer de les placer, comme si n'importe quelle tentative devait être inexorablement vouée à l'échec (ibid. : p. 404 - 405).

Le but de Winckler, de « susciter chez Bartlebooth un désarroi chaque fois renouvelé » (ibid. : p. 402), a tout à fait été une réussite.

Au cours des dernières années de la vie de Bartlebooth, les puzzles deviennent de plus en plus difficiles à résoudre. Les pièces se ressemblent, et Bartlebooth essaie de son mieux de se souvenir de la nuance des paysages qu'il a peints il y a si longtemps. Les pièges tendus par Winckler sont conçus de telle façon que par exemple lorsque Bartlebooth croit avoir trouvé la silhouette d'un oiseau, cette pièce se montre plus tard n'être qu'une autre variante du paysage gris. Cela doit être extrêmement exaspérant et énervant, surtout quand le but du projet n'est autre que d'en commencer un nouveau.

Winckler meurt en 1972, alors qu'il reste encore trois ans avant que le projet de puzzle puisse se terminer selon l'emploi du temps que Bartlebooth s'est fixé. Winckler a terminé la transformation des puzzles il y a vingt ans – comme prévu par le contrat. Son décès n'a cependant aucune influence sur sa vengeance. Pour Bartlebooth alors, le décès de Winckler est presque fatal. Il ne peut pas lui demander de l'aide, en plus Bartlebooth a enlevé toute trace des aquarelles pour qu'il ne soit pas tenté de les regarder pour y trouver du secours. Le projet de Bartlebooth devient de plus en plus impossible à réaliser, notamment à cause du fait que les puzzles sont de plus en plus complexes, et que Bartlebooth devient progressivement aveugle à partir de 1972. Le sentiment d'échec personnel de Bartlebooth se montre

explicitement dans le chapitre XXVIII. Le peintre Serge Valène rencontre Bartlebooth dans l'escalier pour la dernière fois :

[...] ses yeux étaient devenus presque blancs : c'est cela qui avait le plus frappé Valène : ce regard qui n'était pas arrivé à rencontrer le sien [...]. Il y avait dans ce regard qui l'évitait quelque chose de beaucoup plus violent que le vide, quelque chose qui n'était pas seulement de l'orgueil ou de la haine, mais presque de la panique, quelque chose comme un espoir insensé, comme un appel au secours, comme un signal de détresse (ibid. : p. 162).

Cette rencontre brève a donc lieu en 1972, l'année même où Bartlebooth est en train de devenir aveugle. Après cet épisode, Bartlebooth n'est observé qu'exceptionnellement, il ne sort presque plus jamais de son appartement. Est-il pris de panique à l'idée de ne pas arriver à finir tous les 500 puzzles ? Vient-il au bout de comprendre qu'il ne connaîtra jamais la fin de son projet ?

Dans le dernier chapitre du roman la vengeance s'achève finalement. Bartlebooth vient de mourir le 23 juin 1975, à presque huit heures du soir.

[...] le trou noir de la seule pièce non encore posée dessine la silhouette presque parfaite d'un X. Mais la pièce que le mort tient entre ses doigts a la forme, depuis longtemps prévisible dans son ironie même, d'un W (ibid. : p. 578).

Le puzzle dont il s'agit constitue seulement le 439<sup>e</sup> puzzle, et Bartlebooth n'aurait jamais réussi à le terminer puisque la pièce restante n'avait pas la même forme que le trou noir.

Le narrateur pose la question de savoir si Bartlebooth aurait pu mener son projet à terme, en excluant les petits décalages temporels du programme. Autrement dit, si Bartlebooth avait pu se permettre d'assouplir le règlement strict du projet, il n'aurait peut-être pas échoué. Rien de cela ne l'aurait aidé, selon le narrateur. L'échec global revenait à Bartlebooth lui-même, qui « ne parvint pas à mener à terme sa tentative en respectant les règles qu'il s'était données » (ibid. : p. 462). Le narrateur implique-t-il ici que c'est dans le troisième principe directeur du projet que se trouve une des raisons pour lesquelles le projet fait faillite ? Comme nous l'avons vu dans le premier chapitre, Bartlebooth a dû réorganiser la destruction rituelle des aquarelles à cause du critique d'art Beyssandre. Au lieu de les détruire dans le lieu où les aquarelles furent peintes, elles seront jetées dans un incinérateur.

### 3.1.5.3 Pourquoi Winckler se venge-t-il ?

Gaspard Winckler organise une vengeance qui dure et dure, et qui ne se termine pas à sa mort. Il est probable que la planification de la vengeance commence au moment où il est embauché comme faiseur de puzzle par Bartlebooth, et c'est alors Bartlebooth qui devient la victime de la vengeance longue et minutieuse de Winckler. Mais pourquoi Winckler s'est-il vengé sur Bartlebooth ?

A partir du texte, il n'est pas évident que Bartlebooth devienne la victime de la vengeance de Winckler. Comme évoqué dans la partie précédente, à partir du livre il n'y a aucun indice que Bartlebooth a mal agi envers Winckler, bien au contraire. Alors, la raison pour laquelle la vengeance de Winckler se dirige envers Bartlebooth se trouve peut-être dans la mentalité des deux personnes, dans ce qui a à faire avec la psychologie ? Pourtant, c'est un champ qui va en-dehors de notre objectif ici, et en-dehors de nos capacités. Nous allons donc seulement vaguement essayer d'esquisser quelques hypothèses et propositions pour expliquer la vengeance dans ce qui suit.

Winckler eut une enfance sombre et dure, premièrement à cause de ses parents qu'il a perdus très jeune ; son père est mort pendant la Grande guerre, et sa mère a fui au Caire. Dès l'âge de douze ans, un certain Monsieur Gouttman l'a pris comme apprenti. Ce monsieur fabriquait des articles de piété, notamment des croix, des médailles et des chapelets. Il apprit à Winckler tout ce qu'il savait faire, et c'était donc grâce à lui que Winckler était devenu un artisan si doué. Cependant, leur relation prit une fin tragique quand on trouva Gouttman mort de froid sur la route. Ne sachant pas quoi faire, Winckler s'était engagé dans l'armée. C'est probablement cela qui le sauva de l'oisiveté. À vingt-deux ans Winckler commença à travailler pour Bartlebooth. Il est marié avec Marguerite, qui est probablement la seule personne qui le connaît à fond. A l'exception des années avec Monsieur Gouttman, Winckler a toujours été seul et responsable de ses propres actions. Bartlebooth est donc l'une des premières personnes avec qui il doit maintenir une relation professionnelle. Plus important peut-être, comme déjà remarqué, leur relation est formalisée à l'aide d'un contrat. C'est-à-dire que Winckler est forcé, par sa signature, de ne pas quitter la coopération avec Bartlebooth avant que le contrat ne le permette. Et comme nous le savons, ce contrat durera vingt ans.

Se peut-il que cette dépendance à quelqu'un d'autre indispose Winckler de telle manière qu'il cherche à se venger ? Nous avons devant nous un jeune homme très indépendant, qui a vécu une enfance dure sans avoir de famille autour de lui. Cet homme se trouve tout d'un coup lié à

un homme riche, égoïste, n'ayant qu'un objet dans sa vie – son projet absurde de puzzle. La grande différence entre ces deux hommes est claire ; l'un plus riche qu'on ne peut se l'imaginer, l'autre sans éducation et si pauvre et qu'il doit se contenter d'un travail quelconque. Vu de près, ce n'est peut-être pas si anormal que Winckler se sente humilié à la pensée de devoir travailler pour un tel homme, autrement dit – qu'il est tout à fait dépendant d'un tel homme.

Il est aussi possible que tous les décès autour de Winckler se soient manifestés en lui comme de la haine. Peut-être une vengeance peut-elle l'aider à remplir le vide qu'il sent après la perte de tous ceux et celles qu'il a connus et perdus ? Ainsi, lorsqu'il rencontre Bartlebooth, un homme auquel l'argent ne pose aucun problème, se peut-il que cet homme l'irrite tellement qu'il décide de le punir ? Winckler a eu une vie remplie des liens coupés, et cela doit nécessairement avoir de l'impact sur une personne. Il n'a jamais vu son enfant grandir, ni vu sa femme ou ses parents vieillir. Il n'a pas non plus pu trouver sa sœur et son mari. Sa vie paraît-elle être une vie incomplète ou inachevée ? C'est comme si rien n'avait été comme Winckler l'a imaginée. La vengeance fonctionne peut-être comme un remplacement d'un vide, comme un projet qu'il va pouvoir suivre et finir jusqu'au bout.

Une autre raison possible pour laquelle Winckler cherche à se venger de Bartlebooth se trouve peut-être dans le troisième principe du projet de l'Anglais. Ce principe d'ordre esthétique indique que « le projet se détruirait lui-même au fur et à mesure qu'il s'accomplirait » (*VME* : p. 153). Plus loin le narrateur indique qu'

[...] il voulait que le projet tout entier se referme sur lui-même sans laisser de traces, comme une mer d'huile qui se referme sur un homme qui se noie, il voulait que rien, absolument rien n'en subsiste, qu'il n'en sorte rien que le vide, la blancheur immaculée du rien, la perfection gratuite de l'inutile [...] (*ibid.* : p. 462).

C'est-à-dire que le travail entier de Bartlebooth et aussi celui de Winckler, va disparaître. Winckler a mis vingt ans de sa vie à faire de puzzles, mais selon le plan de Bartlebooth le résultat ne sera que la disparition de son œuvre. Nous pouvons bien comprendre que Winckler soit désabusé, n'obtenant absolument rien de ces vingt ans de travail.

Nous pouvons de l'autre côté nous demander si Bartlebooth n'est qu'une victime innocente. Il fut à la portée de Winckler au moment où une haine envers quelqu'un s'est développée. S'il y avait eu une autre personne présente, il est bien possible que celle-ci eût été la victime de la vengeance de Winckler. Les hypothèses mentionnées ci-dessus se trouvent à la limite de la spéculation, mais nous trouvons qu'il vaut peut-être la peine de les mentionner.

### 3.1.5.4 La vengeance selon un aspect psychanalytique

Comme nous l'avons vu dans la partie parlant de Bartlebooth, certains critiques ont indiqué que Bartlebooth peut se comprendre comme une figure d'analyste. Burgelin, dans son livre *Les parties de dominos chez Monsieur Lefèvre*, étudie la vengeance de Winckler dans un aspect psychanalytique.

Winckler apporte des pièces à Bartlebooth qui à son tour a comme tâche de les reconstituer en une image. Les choses se passent de la même manière dans une séance d'analyse ; c'est à l'analyste de reconstituer les bribes et les fragments de l'analysant en une image complète. Comme dans la relation entre Winckler et Bartlebooth, la relation entre l'analyste et l'analysant est basée sur un contrat. Le contrat a comme but d'exclure tout recours au hasard, le même objectif qui se manifeste dans le second principe directeur du projet de Bartlebooth.

Aussi le jeu-même du puzzle a des références claires à la psychanalyse ; les deux s'organisent « autour de la recherche indéfiniment relancée de retrouvailles d'un objet perdu, d'une image ultime, d'une figure disparue » (Burgelin 1996 : p. 25).

Tout art laisse une trace quelconque. L'art exprime entre autres les pensées, le style, l'attitude de l'homme. A cause du dernier principe du projet, Bartlebooth efface toute trace de l'œuvre d'art, y compris le puzzle. Autrement dit, il efface toute trace de Winckler en tant qu'artiste. Rien ne reste ni de ses aquarelles ni des puzzles de Winckler. Burgelin pose alors la question de savoir si Bartlebooth exécute une sorte de vengeance muette à l'égard de l'art – supposant que l'art laisse des traces quelconques. Alors peut-être Winckler cherche-t-il à se venger de Bartlebooth ? Une raison possible de la vengeance de Winckler, est que Bartlebooth méconnaît ses travaux. Il impose ses règles et ses lois à Winckler, et « a maintenu (sadiquement ?) Winckler dans une dépendance presque interminable (il faut qu'il [Winckler] meure pour qu'elle s'arrête...) » (ibid. : p. 40). Le contrat joue encore un rôle central. Winckler est le fabricant des puzzles, mais sa créativité artistique ne rencontre aucun écho chez Bartlebooth.

Nous savons que Bartlebooth ne terminera jamais les puzzles, et que le dernier principe ne fonctionne pas comme prévu. Il reste des traces des œuvres de Bartlebooth et de Winckler. L'art gagne, la vengeance de Winckler triomphe de Bartlebooth.

Apparemment, c'est quand même la vengeance – avec ce qu'elle suppose de haine, d'offense ressentie, sans doute même d'honneur bafoué – qui triomphe. Gaspard

Winckler l'humilié, l'exploité, celui dont la créativité et les talents sont méconnus et méemployés, se venge de ce débrouilleur de puzzles et d'énigmes glacé, distant, tyrannique, silencieux, rigide – et surtout – méprisant et arrogant (ibid.).

### 3.1.6 Perec et la vengeance

Georges Perec perdit ses deux parents durant la seconde guerre mondiale. A-t-il eu un besoin de se venger sur quelqu'un ? Le fait de perdre ses parents, ou ses proches en général, révèle souvent un besoin ou un souhait de se venger sur quelque chose, ou d'agir d'une manière ou d'une autre. L'écriture a peut-être été la vengeance de Perec, ou mieux, l'écriture a peut-être remplacé le besoin d'une vengeance. Même si ses parents sont morts, même s'il s'est senti seul, il a voulu montrer aux autres qu'il était vivant. Comme déjà mentionné dans l'introduction, Perec écrit dans *W ou le souvenir d'enfance* : « ... l'écriture est le souvenir de leur [les parents] mort et l'affirmation de ma vie » (*W* : p. 64). Comme nous l'avons vu à travers différents personnages, la vengeance peut devenir un projet à temps plein, et elle sert à remplir un vide. Perec a cherché durant sa vie entière à remplir le vide qu'ont laissé ses parents. L'écriture l'aidait, et de cette manière il n'avait peut-être pas besoin d'effectuer une vengeance explicite.

Burgelin implique que Perec, à travers l'écriture, se vengeait sur ses expériences d'analyse parce qu'elles n'ont pas pu l'aider, elles n'ont pas remplacé le vide qui tourmentait Perec. Dans la psychanalyse tout dépend de l'analysant et de ce qu'il raconte volontairement. Mais même si Perec raconta ses souvenirs, l'analyste ne l'a pas aidé à remplacer ses souvenirs par autre chose. Les souvenirs sont seulement des métaphores de traces de quelque chose qui existait autrefois. Alors, si nous analysons la vengeance de Winckler dans un cadre psychanalytique où Bartlebooth représente l'analyste, et Winckler représente Perec, c'est Winckler et Perec qui gagnent respectivement sur Bartlebooth et l'analyste. Burgelin se demande :

Faut-il conclure du triomphe final de ce *W* que le match entre l'artiste et l'analyse se solderait par la victoire de l'artiste ? Et faire de la vengeance de l'art sur l'analyse une sorte de butée du livre ? (Burgelin 1996 : p. 41)

Ce sont Perec et Winckler qui inventent des nouvelles expressions à travers de l'art et de l'écriture, qui de son côté sont des moyens d'exprimer le sentiment de manque et de vide. Là où l'analyste et Bartlebooth ne font rien de particulière, l'artiste arrive à travailler ses souvenirs et créer des nouvelles formes. Plus précisément, l'analyste écoute passivement et

fonctionne peut-être comme une sorte de dépôt de souvenirs, de la même manière que Bartlebooth est assis et ne résout pas les puzzles au temps prévu. Les représentants de l'artiste – Perec en parlant de ses souvenirs et Winckler en transformant les aquarelles en puzzles – essaient au moins de remplacer les trous par quelque chose. La vengeance peut-elle donc se comprendre comme une revanche sur l'impuissance entre autres de l'analyste de remplacer le vide ?

Dans *La Vie mode d'emploi* l'assouvissement de la vengeance semble être difficile à accepter. Les personnages hésitent souvent à mettre fin au projet existentiel qu'elle est devenue. Sven Ericsson en est un bon exemple ; à plusieurs reprises il eut la chance d'effectuer sa vengeance, qui fut d'assassiner Elizabeth Breidel. Néanmoins il hésite, car en la tuant il met fin à la fois à la vie de la fille, à la fois à sa propre raison d'être. Hélène Brodin de son côté est peut-être allée trop loin dans son acte de vengeance. Après être rentrée en France elle n'ose plus mener une vie normale parce qu'elle a constamment peur que son acte horrible soit découvert. Elle est devenue frêle et angoissée. Autrement dit, sa vengeance a eu des conséquences imprévues pour elle-même, loin de son objectif initial. Ceci est aussi le cas pour Massy. La vengeance contre Margay peut en quelque sorte se caractériser comme infructueuse parce qu'elle a finalement apporté du bonheur et de l'amour à Margay et à Josette, tandis que le sentiment de culpabilité n'a jamais quitté Massy lui-même.

Pour ce qui concerne la vengeance de Winckler c'est différent. La haine qui est le moteur de vengeance n'est pas exprimée. Peut-être Burgelin a-t-il raison lorsqu'il écrit que Perec n'a jamais vécu la mort, mais la disparition ? Ainsi, « le chagrin n'a pas pu se fixer et s'extérioriser » (Burgelin 1984 : p. 32). Par conséquent, « la vengeance est métaphore d'une haine et d'un désir de tuer jamais dits et elle vient colmater une souffrance jamais énoncée » (ibid. : p. 42). Si nous, comme Burgelin, considérons Winckler comme une figure représentant Perec, nous comprenons peut-être mieux la raison pour laquelle Winckler se venge de Bartlebooth.

### **3.2 Le faux**

La peinture ou l'aspect de l'art en général semble jouer un rôle particulier dans les œuvres de Perec. *Le Condottiere*, roman inédit de Perec, est éponyme d'une œuvre d'Antonello de Messine ; *La vie mode d'emploi* fait allusion à un tableau ; et *Un cabinet d'amateur*, la

dernière nouvelle écrite par Perec, a comme personnage principal un homme qui consacre une partie de sa fortune à l'achat de tableaux célèbres. L'omniprésence des peintures dans les livres dérive peut-être du désir de Perec lui-même : « J'ai longtemps voulu être peintre », dit-il en 1972 (Van Montfrans 1999 : p. 260).

Avant de continuer, nous devons souligner la différence entre un artiste et un artisan. Selon Le Petit Robert, un artiste est une personne qui se voue à l'expression du beau, une personne qui pratique les beaux-arts. Un artiste est un créateur d'une œuvre d'art ou d'une œuvre plastique. Dans cette catégorie nous trouvons entre autre le peintre et le dessinateur. Un artisan de son côté, est une personne qui exerce un métier manuel pour son propre compte, aidée souvent de sa famille, de compagnons, apprentis, etc. Un artisan d'art est quelqu'un qui fait des objets, ou plus précisément des bibelots d'art.

Dans l'Antiquité et le Moyen Âge on ne distinguait pas entre l'artiste et l'artisan de la même manière qu'on le fait aujourd'hui. La différence remonte à la Renaissance, lorsque l'artisan fabriquait des productions en série et devait laisser l'expression artistique venir en second. L'artiste de son côté fut défini presque comme un génie. Plusieurs chercheurs ont indiqué que Perec est l'un des premiers auteurs qui favorise l'artiste/l'artisan de l'Antiquité et du Moyen-âge. L'artiste pour lui peut se comprendre comme un artisan qui exprime sa créativité dans ce qu'il réalise. Gaspard Winckler en est un exemple.

Dangy-Scaillierez indique que l'artisan rivalise avec et détrône même le rôle de l'artiste dans les œuvres de Perec. Pour conceptualiser la différence entre l'artiste et l'artisan, elle écrit que

[...] les productions en série, l'humilité, la minutie d'un travail outillé appartiennent au registre de l'artisanat, tandis que la conception dominante de l'œuvre d'art fait apparaître de plus grandes ambitions au regard de la Beauté et véhicule en outre le présupposé du chef-d'œuvre unique et irremplaçable. Perec, c'est clair, n'a pas beaucoup d'intérêt ni de sympathie pour cette vision usée de l'Artiste à majuscule. Il privilégie à la contrainte le registre modeste de l'artisan, auquel il accorde le pouvoir de produire, et de produire par manipulation (Dangy-Scaillierez 2002 : p. 53).

L'art est donc important pour Perec, mais encore plus frappant dans les œuvres de Perec est l'intérêt pour le copiage et le faussaire en relation avec l'art. Entre autres dans *W ou le souvenir d'enfance*, *La vie mode d'emploi* et *Un cabinet d'amateur*<sup>13</sup> les thèmes du faussaire, de la tromperie, du faux sont bien importants, et dans cette partie nous allons étudier comment

---

<sup>13</sup> Nous en parlerons plus de cette nouvelle à la fin du chapitre.

le faux apparaît dans les trois livres sur mentionnés. A ce propos il convient de donner une définition du faux, trouvée dans l'ouvrage *Larousse de la peinture* :

Le faux est une œuvre exécutée ou commercialisée dans une intention frauduleuse précise. Il peut être soit une copie pure et simple de l'œuvre d'un peintre exécutée dans l'intention de la faire passer pour authentique, soit une œuvre originale imitant la manière de l'artiste à qui elle est faussement attribuée (Van Montfrans 1999 : p. 275).

Déjà l'un des premiers textes de Perec, *Le Condottiere*, traite le thème de la falsification. Le protagoniste rêve de recréer le *Condottiere*, tableau fait par le peintre italien Antonello de Messine. Le personnage principal Gaspard Winckler achève son œuvre, mais le résultat ne lui plaît pas. L'œuvre originale reste l'idéal parfait, alors que la sienne ne dépasse jamais le niveau de copie. Winckler se rend compte qu'il n'est rien d'autre qu'un faussaire. Cette découverte mène en effet au crime ; Winckler se venge de l'homme qui a commandé le faux *Condottiere*. Winckler le tue parce qu'il n'était pas capable de créer le tableau de la façon souhaitée.

### **3.2.1 Le faux dans *W ou le souvenir d'enfance***

Dans les textes qui suivent *Le Condottiere*, Perec continue de traiter le thème du faux. Dans l'autobiographie *W ou le souvenir d'enfance* il est question du faux ; l'existence même du protagoniste Gaspard Winckler est questionnée. Deux personnages ayant le même nom apparaissent, mais qui d'eux est le vrai Gaspard Winckler ? Le texte est divisé en deux parties, qui chacune contient deux histoires différentes. Les histoires racontées alternent entre l'enfance de Perec – partie autobiographique –, et une histoire fictive. L'histoire autobiographique se poursuit tout au long du texte, et elle est seulement interrompue çà et là par des histoires fictives.

*W ou le souvenir d'enfance* contient alors trois histoires : premièrement, la partie du livre qui est tirée de la vérité. Ensuite vient l'histoire fictive de la première partie, histoire dans laquelle le protagoniste s'appelle Gaspard Winckler. Le lecteur apprend que ceci n'est pas sa vraie identité. Il a acquis ce nom par hasard, et le « vrai » Gaspard Winckler est en fait un garçon de huit ans, dont nous ne savons pas s'il est encore vivant ou mort. À un moment donné, un certain Otto Apfelstahl demande au « faux » Winckler d'aller trouver le « vrai » Winckler. Les dernières traces de ce jeune garçon remontent à une place près de la Terre de feu. Comme

déjà indiqué dans la partie 2.2.1, l'auteur laisse son lecteur plutôt confus : est-ce que Gaspard Winckler va chercher le jeune garçon ou non ?

La troisième histoire se trouve dans la deuxième partie. Le lecteur croit peut-être que l'histoire des Winckler continuera, mais on n'entend plus parler des Gaspard Winckler, ni du vrai ni du faux. La deuxième histoire fictive se poursuit quand-même en racontant et en décrivant les conditions de vie dans une île qui s'appelle W. Elle se trouve probablement près de la Terre de feu, l'île où se trouvaient les dernières traces du bateau à bord duquel était le « vrai » Gaspard Winckler. Au départ, l'histoire de l'île est tout à fait fictive, et le narrateur a vraiment réussi à créer un univers tout à fait original. Le lecteur a l'impression que la vie sur cette île est heureuse et sans soucis, et que les nombreuses règles qui sont appliqués sur l'île assurent une certaine harmonie. Cependant, au fur et à mesure nous découvrons que l'histoire de l'île W devient une histoire vraie qui en fait renvoie aux camps de concentration.

Le texte se termine par un article tiré du livre *L'univers concentrationnaire*, traitant justement des camps de concentration. Ce dernier chapitre n'est pas écrit en italique, ce qui indique que le chapitre parle du vrai. Le lecteur comprend alors que les deux histoires se sont rejointes en une seule histoire vraie ; la partie autobiographique et l'histoire fictive sont devenues la même histoire.

L'alternance entre les deux histoires semble presque inutile au départ, et peut facilement rendre perplexe le lecteur. Mais à la fin du livre l'histoire de l'île W, étant fictive au départ, correspond à la description réaliste d'un camp de concentration. C'est donc comme si le narrateur avait voulu remettre en question la différence entre l'histoire vraie et l'histoire fausse – laquelle des histoires est-elle vraie ?

Nous ne cherchons pas ici à donner une analyse de *W ou le souvenir d'enfance*, c'est en premier lieu le roman *La vie mode d'emploi* qui nous intéresse dans ce travail. Cependant, les thèmes du faux et de l'identité semblent encadrer ce roman. Puisqu'il s'agit d'une autobiographie nous pouvons peut-être tirer la conclusion qu'aussi la vie même de Perec a été encadrée de faux. Justement parce qu'il a eu une enfance marquée par les non-dits, sa vie a été basée sur le faux, pour ainsi dire. Il ne sait rien du destin. Cela a dû marquer Perec profondément puisque les thèmes entre n de ses parents, notamment celui de sa mère, ni de ses origines. Cela a dû marquer Perec profondément puisque les thèmes entre autres du faussaire, de la disparition, et des enfants orphelins marquent et encadrent non seulement W, mais l'ensemble des œuvres perecquiennes. Van Montfrans, dans son livre *Georges Perec : la*

*contrainte du réel*, indique que Perec, en adoptant un nom francisé et une culture qui n'est pas celle de sa famille, s'est en quelque sorte familiarisé avec le faussaire et le plagiaire.

« Je n'ai pas de souvenirs d'enfance », ainsi s'ouvre le chapitre II dans *W ou le souvenir d'enfance* (W : p. 17). Le « je », qui par ailleurs est Perec lui-même, se contredit lui-même en disant cela, justement parce que le reste du livre va parler de ses souvenirs d'enfance. Dans le même paragraphe il essaie d'expliquer son énoncé : son histoire ne se laisse pas comparer à celle avec un grand H, l'histoire qui a filé la période contemporaine – la seconde guerre mondiale. Par conséquent, il cherche à effacer ses premiers souvenirs, en disant qu'ils n'existent pas, car « cette absence d'histoire m'a longtemps rassuré » (ibid.). De cette manière nous pouvons peut-être dire que Perec se comporte d'une manière fautive vis-à-vis de lui-même. Il n'a pas été fidèle envers lui-même et ses souvenirs. En situant son histoire, ou son enfance à proprement parler, sous celle plus importante de l'Histoire avec un grand H, il atténue ses propres souvenirs. Cet effacement de son enfance peut probablement être considéré comme un faux comportement envers lui-même. C'est comme s'il voulait se créer une illusion de son existence. L'alternance entre le faux et le vrai Gaspard Winckler souligne aussi la présence du faux dans le livre.

### **3.2.2 Le faux dans *La vie mode d'emploi***

Dans *La Vie mode d'emploi* nous notons que l'aspect de l'art est révélateur. L'immeuble est le domicile de nombreux artistes et d'artisans, et l'art est un aspect important entre autres pour les trois personnages centraux, l'un étant peintre, le second un excellent artisan, le troisième l'apprenant l'art de l'aquarelle en autodidacte pendant dix ans. Nombreuses sont aussi les allusions faites à différentes peintures, par exemple dans l'appartement de Bartlebooth :

Plusieurs tableaux sont accrochés sur les murs ; [...] c'est une *Descente de Croix* du Groziano, sombre et sévère ; à gauche, une marine de F. H. Mans, *L'Arrivée des bateaux de pêche sur une petite plage hollandaise* ; sur le mur du fond, au-dessus du grand canapé, une étude sur carton pour *L'Enfant bleu* (« *Blue Boy* ») de Thomas Gainsborough [...] (VME : p. 496).

Comme mentionné dans l'introduction, le narrateur s'est inspiré d'un tableau pour écrire *La vie mode d'emploi* : *The art of living* de Saul Steinberg. Cependant, les seuls personnages qui ont du succès artistique, sont ceux et celles qui imitent l'art, à travers le copiage, le faussaire, le trompe-l'œil, etc. Les « vrais » artistes échouent, par exemple Valène puisqu'il n'a

quasiment pas commencé son grand tableau. Les aquarelles de Bartlebooth, et par conséquent ses aspirations artistiques ne dépassent jamais le stade scolaire. De Gaspard Winckler nous pouvons peut-être dire qu'il a du succès en tant qu'artisan, mais non en tant qu'artiste puisqu'il hésite à créer une originalité dans ses objets.

### **3.2.2.1 Gaspard Winckler**

Comme nous l'avons vu dans la partie 2.2, Gaspard Winckler est un artisan excellent, il est le fabricant de puzzles de Bartlebooth – le seul qui répondait à toutes les attentes de l'Anglais. Il est très adroit de ses mains, et il est parfaitement capable de créer toutes sortes d'objets. Le lecteur a l'impression que Winckler, en plus d'être un artisan, a des aspirations artistiques, c'est-à-dire qu'il cherche à créer une certaine expression dans ce qu'il fabrique. Winckler peut de plusieurs façons correspondre à l'artiste/l'artisan selon la notion qu'on trouve dans l'Antiquité ou le Moyen Âge. Il est un artiste au sens qu'il crée ou réalise des objets de base, mais les motifs, il les emprunte aux autres. De cette manière, il peut être difficile de classer Winckler dans la catégorie artistique sans soulever d'objections. Tout ce qu'il fait, c'est de recopier des motifs, des dessins et des esquisses déjà faits. Aucun doute que cela demande un certain talent, mais aucun vrai artiste ne cherche à recopier un motif. Alors même si Winckler crée des reproductions plus fantastiques les unes que les autres, il ne dépasse jamais ses bornes ou ses capacités artistiques.

Un véritable artiste cherche plutôt à créer sa propre expression et à être original. Cela demande un vrai effort de la part de l'artiste, il faut qu'il ose « parler sa propre langue » et employer des termes conformes à son expression. Être un artiste signifie aussi qu'on s'expose aux critiques, il faut courir le risque que le public n'aime peut-être pas ce qu'on crée. Il s'agit aussi d'avoir de la fantaisie, de s'exprimer d'une façon nouvelle et non conventionnelle. Une nouvelle expression est créée dès qu'une pensée acquiert une touche personnelle. Pour résumer, nous pouvons dire que tout artiste commence par le plagiat puisque c'est en imitant qu'on acquiert la maîtrise des règles de l'art. Le défi repose alors sur la capacité à être original dans ce qu'on réalise.

Comme son mari, Marguerite Winckler partage un intérêt pour l'artisanat, et comme lui elle travaille dans le métier, comme miniaturiste. Mais elle avait le même souci que Gaspard ; elle avait du mal à trouver sa propre voie, elle préférait copier des objets déjà existants :

Elle avait comme clients des collectionneurs particuliers, des marchands de curiosités, des porcelainiers désireux de rééditer des services prestigieux Retour d'Égypte ou Malmaison, des bijoutiers qui lui demandaient de représenter sur le fond d'un pendentif destiné à recevoir une unique mèche de cheveux, [...] (ibid. : p. 297).

Ces deux artisans sont alors très doués chacun dans sa catégorie. Cependant, vu de près c'est comme s'ils vivaient dans une maison de poupées. Dans leur appartement rien n'est vrai ou vivant. Tous les objets qu'ils ont créés sont des imitations et du copiage. Rien de mauvais en cela, mais ils ne sont jamais entrés dans la profondeur des choses, tout se passait à la surface.

Justement parce que Marguerite travaillait avec des objets minuscules, elle avait peut-être du mal à obtenir une perspective d'ensemble, à voir les grandes lignes, et ceci résulte peut-être en une superficialité Ces deux descriptions illustrent bien en quoi son travail consista :

« Marguerite peignit dans deux cercles de trois centimètres de diamètre, deux portraits [...] » (ibid.: p. 300) ou bien « Dans un cadre long de quatre centimètres et large de trois, elle faisait entrer un paysage tout entier avec un ciel bleu pâle parsemé de petits nuages blancs [...] » (ibid.: p. 297). Les Winckler ne sont pas non plus très sensibles à la qualité des œuvres. Le tableau préféré de Gaspard Winckler montre leur goût plutôt médiocre :

[...] ce n'était pas une peinture, mais une photographie retouchée découpée dans *La Petite Illustration* ou dans *La Semaine théâtrale*. Elle représentait la scène 1 de l'acte III des *Ambitions perdues*, mélodrame sombre d'un imitateur médiocre d'Henry Bernstein nommé Paulin-Alfort [...] (ibid. : p. 296).

Gaspard Winckler, en tant que fabricant de puzzles, peut-il se comprendre comme un exécuteur du faux ? Car un puzzle achevé est une copie d'une image, mais elle peut aussi se considérer comme une fausse image.

### 3.2.2.2 Franz Hutting

Un autre personnage qui se porte vers le faux est Franz Hutting. Il est un des nombreux peintres qui habitent l'immeuble, mais un des rares artistes qui ont connu un véritable succès. Nous ne savons rien de ses origines. Il habite seul, et il n'a aucune relation familiale. Il a fait fortune grâce à sa « période brouillard », à moins que ce ne soit grâce à de bons placements financiers ? (En tout cas il a eu de l'aide de conseillers financiers, et il a consacré six ans à une querelle avec l'administration des contributions concernant une question d'impôts.) Dans cette période il a généralement copié des tableaux très connus, tels que *La Joconde*, *La leçon*

*d'anatomie* et *L'Angélu*s. Cependant, il a ajouté une touche personnelle à ces tableaux en les faisant plus brumeux que les originaux. Les reproductions sont par conséquent devenues à tel point brumeuses qu'on aperçoit à peine les motifs originaux, et le peintre a remporté un franc succès. Ces tableaux firent penser à un peintre new-yorkais, Huffing, qui avait expérimenté de la même façon. Peut-être n'est pas un hasard si leurs noms ressemblent ?

Après avoir terminé la « période brouillard » Hutting s'est mis à faire des portraits. Depuis longtemps il rêvait d'en faire, et ses admirateurs l'encouragèrent – ils souhaitaient tous avoir un portrait d'eux-mêmes. Toutefois, comme nous pouvons peut-être nous l'imaginer, Hutting eut des problèmes à trouver sa propre voix. Par exemple, les œuvres appartenant à la période brumeuse avaient toutes eu d'autres œuvres comme source d'inspiration. Et si un acheteur voulait qu'on lui fasse un portrait, Hutting n'avait donc aucune source autre que son visage. Le fait de devenir un portraitiste reconnu pour un peintre qui avait l'habitude de s'appuyer sur d'autres peintres causa alors quelques difficultés. Pour faire face à ce problème Hutting utilisa une méthode qu'il avait apprise par un mendiant mulâtre.

Il s'agissait de choisir les couleurs d'un portrait à partir d'une séquence inamovible de onze teintes et de trois chiffres-clés fournis, le premier par la date et l'heure de la « naissance » du tableau, « naissance » voulant dire première séance de pose, le second par la phase de la lune au moment de la « conception » du tableau, « conception » se référant à la circonstance qui avait déclenché le tableau, par exemple un coup de téléphone proposant la commande, et le troisième par le prix demandé (ibid. : p. 338).

Pourtant, même si la recette devait assurer une certaine originalité à ses tableaux, Hutting n'obtint pas vraiment le succès désiré. Mais il ne se découragea pas, et il eut toujours de nouveaux projets en tête. Les œuvres comportaient toutes une méthode quelconque, des chiffres, des couleurs – bref ses œuvres se sont schématisées selon une loi spécifique qu'il avait créée. A ce propos nous pouvons remarquer que Perec probablement a voulu faire référence au groupe Oulipo, avec les méthodes et les chiffres et les schémas.

Hutting n'était pas non plus à l'origine de l'idée des « Mardis de Hutting », réunions qui eurent lieu chaque mardi dans son appartement dans les années cinquante-cinq - soixante. Là se réunissaient des artistes en tous genres, afin de voir si un tel rassemblement d'artisans résulterait en une nouvelle inspiration. Parmi les nombreux contributeurs il y avait un garçon d'environ douze ans. Son rôle était d'improviser des « poésies métaphysiques ». Ces poèmes aux titres remarquables, par exemple *Évaluation de la situation*, *Dénombrement des choses et des êtres perdus en cours de route*, ravirent le public. Malheureusement on découvrit que ce

n'était pas le garçon qui composait les poèmes, mais sa mère. Elle, de son côté, les avait recopiés et forçait son fils à les apprendre par cœur. Le garçon fut par conséquent remplacé par d'autres « talents » ; « un ouvrier mystique, une vedette de strip-tease, un marchand de cravates, [...] » (ibid. : p. 563). Au fur et à mesure d'autres happenings artistiques remplacèrent les Mardis de Hutting, et lui-même ne fut guère triste de ce changement. Les mardis l'avaient ennuyé et finalement ils ne lui avaient rien apporté de nouveau. Il n'est cependant pas étonnant que les Mardis soient ennuyeux et n'apportent rien de nouveau – tous les artistes présents effectuèrent d'une manière ou d'une autre du faux.

Nous voyons alors que Hutting a, comme beaucoup d'autres artisans dans l'immeuble, des problèmes en ce qui concerne la création d'œuvres originales. Son inspiration, il la trouve dans des œuvres déjà faites, et il n'ose pas trouver ses propres méthodes ou idées. Il arrive quand même à vivre grâce à son art, et il a plusieurs ateliers situés un peu partout dans le monde. L'atelier à Paris est grand, mais reste vide. Il préfère travailler dans sa loggia, qui est « impeccablement rangée, n'offrant absolument pas le désordre habituel des ateliers de peintres » (ibid.: p. 335). Si Hutting peut être caractérisé comme un véritable peintre reste donc à discuter.

La description de l'habillement d'Hutting lorsqu'il est en train de peindre, fait probablement plus penser à un homme plein de clichés qu'à un peintre. Il porte « un pantalon d'indienne, des chaussettes de grosse laine blanche, un foulard de fin batiste autour du cou et une dizaine de bracelets multicolores au poignet gauche » (ibid.: p. 336). Hutting remplit bien l'image d'un artiste stéréotype, sans que cela veuille dire qu'il en soit un. Nombreuses sont aussi les descriptions des choses curieuses qu'il garde dans son appartement. Ces bibelots et gadgets arbitraires évoquent-ils peut-être plus l'idée d'un collectionneur que d'un peintre.

La description du habillement d'Hutting lorsqu'il est en train de peindre, fait probablement plus penser à un homme plein de clichés qu'à un peintre. Il porte « un pantalon d'indienne, des chaussettes de grosse laine blanche, un foulard de fin batiste autour du cou et une dizaine de bracelets multicolores au poignet gauche » (ibid. : p. 336). Hutting remplit bien l'image d'un artiste stéréotype, sans que cela veuille dire qu'il en soit un. Nombreux sont aussi les descriptions des choses curieuses qu'il garde dans son appartement. Ces bibelots et gadgets arbitraires, évoquent-ils peut-être plus l'idée d'un collectionneur que d'un peintre ?

Nous avons l'impression que Hutting est un représentant du snobisme régnant dans les différents milieux artistiques. Il porte des vêtements bizarres pour jouer un rôle d'artiste, et il

arrive à leurrer son public – son succès le prouve justement. Son comportement est peut-être faux, mais personne ne s'en est rendu compte.

Pendant quelque temps, il y avait un russe qui assistait aux « Mardis ». Son originalité fut appréciée par les spectateurs, et il apporta une certaine nouveauté aux réunions – car au début il y eut quelques difficultés par rapport au style et les rencontres furent parfois légèrement ennuyeuses. Vladislav invita le public à participer à la peinture d'une grande toile, et à la fin de la soirée « chacun se sépara avec la conviction d'avoir contribué à enfanter un chef-d'œuvre » (ibid.: p. 562). En dépit de la nouveauté, pour ne pas mentionner l'attention du Tout-Paris qu'il apporta aux « Mardis », le succès du russe fut de courte durée, et il fut alors remplacé par le jeune garçon.

Cette histoire est peut-être significative pour le comportement des gens dans l'immeuble à l'égard de l'art. Vladislav semble être un vrai peintre, il a même eu une période de gloire à la fin des années trente. Il vient participer aux mardis avec ardeur et originalité, mais c'est comme s'il était un peu trop original. Peu à peu, les autres se désintéressent de ce russe original. Peut-être ont-ils peur de Vladislav et de ce qu'il représente ? Il ne suit pas les conventions, un comportement qui pour ceux bien établis dans la société peut sembler assez provocant.

### **3.2.2.3 Dr. Dinteville**

A partir des exemples mentionnés ci-dessus, nous sommes tentés de constater que l'artiste/l'artisan dans les œuvres de Perec est souvent lié au faux. Si nous ajoutons les chercheurs, les joueurs, les comédiens et les illusionnistes qui habitent l'immeuble à la catégorie de l'artiste/l'artisan, nous voyons que le faux se montre partout dans l'immeuble, sous différents visages. Il y a les habitants qui sont des faussaires, il y a ceux et celles qui font apparaître le faux – par exemple Ingeborg Skrifter qui fait apparaître le Diable 82 fois sans que personne ne se rende compte qu'il s'agit d'un faussaire –, ensuite il y a les habitants qui sont des victimes du faux.

Un exemple en est le Dr. Dinteville qui a été victime de plagiat. Il était le médecin du quartier, mais à cause de son manque de chaleur il n'était pas très aimé par ses clients. Cela avait probablement à faire avec ce qui lui était arrivé. Dinteville n'avait aucune ambition autre que de devenir un bon médecin. Mais lorsqu'il découvrit un texte écrit de ses ancêtres concernant

les reins, cela réveilla « en lui une vocation cachée de chercheur » (ibid. : p. 556). Le médecin voulut faire plus de recherche, et proposa son projet au professeur LeBran-Chastel, qui l'encouragea dans son travail. Au total, Dinteville consacra près de quatre ans à ses recherches qui résulteront en un manuscrit de trois cent pages. Ses recherches l'amènèrent un peu partout en Europe, et occupèrent tout son temps. Le professeur reçut une copie lorsque le manuscrit fut fini. Dinteville s'attendit à des réactions favorables, mais le professeur discrédita malheureusement son travail : « l'appareil critique témoignait de l'immaturation du jeune chercheur » (ibid. : p. 559). Or, dans les années suivantes, le professeur LeBran-Chastel publia le manuscrit que Dinteville lui avait envoyé. Dans une seule note, le professeur remerciait « le docteur Bernard Dinteville d'avoir bien voulu (lui) communiquer cet ouvrage de son ancêtre » (ibid. : p. 560). Victime de plagiat Dr. Dinteville dut continuer comme médecin, et quand il ne travaillait pas, il rêvait de faire associer son nom à une recette de cuisine.

### **3.2.3 *Un cabinet d'amateur***

Nous ne pouvons pas parler de faux sans mentionner la dernière nouvelle écrite par Perec : *Un cabinet d'amateur*. Dans ce texte le faux est un thème omniprésent. Cette nouvelle fragmentée raconte l'histoire d'Hermann Raffke, un collectionneur d'art. Dans sa collection on trouve l'œuvre dite célèbre *Un cabinet d'amateur*, peinte par Heinrich Kürz. C'est une œuvre dans laquelle plus de cent tableaux sont rassemblés. Ce sont tous reproductions, légèrement modifiées par rapport à l'œuvre originale. Et ces reproductions sont elles aussi l'objet d'une mise en abyme – copies à l'infini.

L'œuvre fut exposée pour la première et la dernière fois à Pittsburg dans le cadre d'une exposition. Elle attira une foule nombreuse, surtout après l'apparition d'une notice anonyme qui favorisa le tableau au détriment des autres œuvres artistiques. Les spectateurs s'amusaient à comparer les images originales aux reproductions de plus en plus petites, et les plus zélés calculaient même les proportions entre l'original et la copie. Les organisateurs se virent enfin forcés de laisser entrer des groupes de vingt-cinq personnes à la fois, afin d'éviter le chaos. Néanmoins, cela n'empêcha pas qu'un visiteur exaspéré jeta une bouteille contenant du poison contre le tableau, et le déchira. Quelque temps après l'incident, un certain Lester Nowak analysa le tableau, commençant son article par les mots suivants :

Toute œuvre est le miroir d'une autre. [...] un nombre considérable de tableaux, sinon tous, ne prennent leur signification véritable qu'en fonction d'œuvres antérieures qui y sont, soit simplement reproduites, intégralement ou partiellement, soit, d'une manière beaucoup plus allusive, encryptées (*Un cabinet d'amateur* : p. 24).

Peu après l'apparition de l'article, Hermann Raffke est mort. Mais sa collection était devenue fameuse, entre autre grâce à Nowak et d'autres qui continueraient de favoriser la collection d'art de Raffke. A la suite du décès, il y eut deux ventes Raffke organisés par ses héritiers, le neveu Humbert Raffke étant en tête. Les ventes attirèrent « les plus fameux collectionneurs de la côte est, accompagnés de leurs conseillers, et la plupart des directeurs des grands musées américains » (ibid. : p. 71). Les tableaux vendus atteignirent donc des sommes exorbitantes. Quelques années plus tard, les acheteurs des tableaux reçurent une lettre signée d'Humbert Raffke. Dans la lettre il les informa que tous les tableaux étaient faux, et qu'il en était l'auteur.

Humbert Raffke, élève à l'école des Beaux-arts à Boston, avait montré la collection d'art de son oncle et père adoptif à un de ses professeurs. Sa conclusion fut décourageante : toutes les œuvres dans la collection étaient fausses. Hermann, qui avait consacré énormément de temps et d'argent à agrandir sa collection, décida de se venger. A l'aide entre autre de Humbert Raffke et de Lester Nowak, « il avait mis sur pied l'opération qui devait lui permettre, des années plus tard et même après sa mort, de mystifier à son tour les collectionneurs, les experts et les marchands de tableaux » (ibid.). Le peintre Heinrich Kürz n'existait donc pas, à l'origine d'*Un Cabinet d'amateur* était Humbert Raffke. La réussite de cette opération repose probablement entre autres sur la capacité à entourer les œuvres d'une ambiance de mystère et de créer des secrets autour du peintre Heinrich Kürz.

Puis, au moment où le lecteur pense que toutes les énigmes dans la nouvelle sont résolues, la nouvelle se termine sur ces mots surprenants :

Des vérifications entreprises avec diligence ne tardèrent pas à démontrer qu'en effet la plupart des tableaux de la collection Raffke étaient faux, comme sont faux la plupart des détails de ce récit fictif, conçu pour le seul plaisir, et le seul frisson, du faire-semblant (ibid. : p. 85).

Le lecteur se sent presque trompé, surtout parce que la nouvelle contient autant d'informations crédibles, entre autres des dates, des chiffres et des noms qui ensemble rendent la nouvelle très vraisemblable. Mais d'un coup le narrateur réveille le lecteur, et ce dernier comprend qu'il a été leurré et incité à entrer dans un faux univers.

Les exemples ci-dessus montrent que plusieurs figures perecquiennes apparemment sont attirées par le faux. Pour en donner un autre exemple : à chaque fois que le lecteur rencontre Gaspard Winckler, il est en relation avec le faux. Dans *Le Condottière*, Gaspard Winckler est un faussaire qui échoue lorsqu'il essaie de fabriquer un nouveau Condottière d'Antonello de Messine ; dans *W*, Gaspard Winckler est un faussaire par rapport à son nom ; et finalement dans *La vie mode d'emploi*, Winckler est à la fois un artisan/artiste qui se contente de copier des motifs, et un créateur de puzzles, qui donne toujours une image fausse.

Dans ce chapitre nous avons aussi abordé l'autre thème fondamental de *La vie mode d'emploi*, celui de la vengeance. A partir des exemples, nous avons vu comment de différents personnages ont effectué de différents actes de vengeance, et comment la vengeance pour certains, entre autres pour Sven Ericsson et pour Gaspard Winckler, est devenue un véritable projet à vie. Pour ce qui concerne le thème du faux, nous avons vu que plusieurs œuvres perecquiennes traitent ce thème, et que plusieurs personnages semblent être tirés par de différents éléments du faux. Ce petit résumé nous amène à la question suivante : y a-t-il une relation entre la vengeance et le faux ? Puisque nous avons choisi de parler de ces deux thèmes ce sera intéressant de savoir s'il y a une relation entre les thèmes, et éventuellement laquelle ? Nous continuerons donc de traiter les deux thèmes dans le chapitre qui suit.

## Chapitre 4 : Questions centrales

### 4.1 Y-a-t-il une relation entre le faux et la vengeance ?

La nouvelle *Un cabinet d'amateur* pourrait se comprendre comme le dernier chapitre de *La vie mode d'emploi*, car un des points de départ pour le texte était « le désir de retravailler une dernière fois les thèmes de *La vie mode d'emploi* » (Van Montfrans 1998 : 105). Nombreuses sont les allusions faites à ce texte : un certain James Sherwood, le grand-oncle de Bartlebooth dans *La vie mode d'emploi*, figure sur la liste des propriétaires d'une œuvre qui fut plus tard vendue aux enchères. Le principe de la mise en abyme est aussi central dans les deux œuvres. Le peintre Serge Valène créé des images en abyme dans son tableau, et le tableau *Un cabinet d'amateur* contient aussi plusieurs images en abyme. La nouvelle contient énormément de titres d'œuvres, de références, de noms, etc. S'agit-il de noms vrais ou faux ? Dans *La vie mode d'emploi* le lecteur rencontre le même problème. Suite au chapitre IX *Chambres de bonne, 3*, le narrateur donne une bibliographie au lecteur pour qu'il puisse trouver plus d'information. Tous les livres mentionnés sont faux. Burgelin désigne ces informations par les mots bien choisis « théâtre du sérieux » (Burgelin 1988 : 215). *Un cabinet d'amateur* contient aussi plusieurs références aux tableaux, aux artistes, etc. Mais toutes ces informations sont fausses, le narrateur nous le dit à la fin.

Le thème du faux est alors un thème central dans *Un cabinet d'amateur* et *La vie mode d'emploi*, de la même manière que le thème de la vengeance est central. Cela nous amène à une question fondamentale à propos de notre travail : existe-t-il une relation entre la vengeance et le faux ? Dans *La vie mode d'emploi* et dans d'autres œuvres que nous avons évoquées, les thèmes de la vengeance et du faux sont récurrents. Pouvons-nous dire que ces thèmes sont liés l'un à l'autre ?

Nous pouvons peut-être dire que la vengeance est un désir de faire du mal à quelqu'un, et qu'elle est une métaphore de la haine. La vengeance peut être le désir de faire du mal à la fois physiquement, à la fois psychiquement. La vengeance n'est pas en tout cas une action avec des bonnes intentions. Le faux de son côté repose aussi du désir d'agir mal envers quelqu'un. Derrière l'opération de falsification des œuvres, initiée par Hermann Raffke, se trouve le désir de se venger. Il a lui-même été victime de tromperie, et pour prendre sa revanche il tend un piège au monde de l'art. L'élément moteur des falsifications est donc la vengeance.

Dans *La vie mode d'emploi* Winckler se venge sur Bartlebooth à l'aide des puzzles, qui peuvent se comprendre comme de fausses images. Le puzzle constitue son moyen de vengeance. Le puzzle est un jeu, et le jeu de son côté repose-t-il sur un sorte de tromperie ? Nous en parlerons plus dans le chapitre cinq.

Hélène Brodin retourne en France après avoir vengé son mari. Elle existe, mais nous avons des difficultés à voir qu'elle mène une vie véritable. Le temps se passe sans qu'elle ne fasse rien. Pouvons-nous dire que sa vie est fausse ? Lorsqu'on ne fait rien, peut-on dire qu'on vit vraiment ? Dr. Dinteville, victime de plagiat, laisse ses patients sentir sa frustration. Mais en poursuivant son métier, en traitant ses patients avec efficacité, est-ce qu'il se venge secrètement du le professeur LeBran-Chastel ? Ce professeur pouvait bel et bien l'empêcher de devenir un chercheur reconnu, mais il ne pouvait pas empêcher qu'il exerce son métier consciencieusement. Dinteville lui-même n'est peut-être pas tout à fait étranger au plagiat non plus, puisqu'il cherche constamment à associer son nom à une recette de cuisine. Nous voudrions aussi mentionner une autre histoire pour souligner la relation éventuelle entre le faux et la vengeance :

Véronique Altamont est la fille qui dans les derniers mois de la vie de Bartlebooth remonte les escaliers pour l'aider avec les pièces de puzzle. A l'âge de seize ans, elle est en train de ramasser les souvenirs de son enfance qui plus tard donneront un livre autobiographique. Elle les garde dans un dossier ayant le titre suivant : « Mémoires pour servir à l'Histoire de ma propre Enfance par Véronique Marceline Gilberte Gardel+Altamont » (ibid. : p. 513). A cet égard, Véronique menait des recherches sur le passé de ses parents – elle voulait surtout savoir

qui était cet homme toujours absent qui se disait son père et qu'elle haïssait si fort que, pendant des années, elle raya systématiquement sur sa carte d'identité scolaire et sur tous ses cahiers le nom d'Altamont pour le remplacer avec celui de sa mère (ibid. : p. 516).

Cependant, Véronique trouva un jour une lettre écrite par Cyrille, son père, à sa mère Blanche. Et c'est là qu'elle comprit que la haine qu'elle avait portée envers son père reposait sur des représentations fausses et imaginaires, inventées par sa mère. En fait, Cyrille aimait profondément sa femme Blanche, il l'avait toujours traitée avec respect, et il s'était comporté avec gentillesse envers elle. Mais c'est Blanche qui refusait cet amour. Blanche était une danseuse douée. A dix-neuf ans, avec son partenaire de danse, elle eut la chance de danser à l'ouverture d'un grand festival que donnait un comte italien. Or, un peu plus tard, elle

découvrit qu'elle était enceinte, ce qui empêchait la représentation de danse – à moins qu'elle ne se fasse avorter. Le père de l'enfant ne voulait pas entendre parler de cette possibilité, mais Blanche quant à elle était sûre de ce qu'elle voulait. Blanche chercha alors aide et conseil chez Cyrille Altamont, un ami d'enfance. Il l'aida, la conduisit dans une clinique où l'avortement eut lieu sans complications. Un an et demi plus tard ils se marièrent, et huit ans après naissait leur fille Véronique. La lettre que trouva sa fille était une dernière tentative de la part de Cyrille de s'expliquer. Depuis l'avortement en 1951, Blanche entretenait une haine envers son mari. Il écrit :

*Désormais tu as bâti ta vie sur la haine et sur l'illusion ressassée de ton bonheur sacrifié. Toute ta vie tu me puniras pour t'avoir aidée à faire ce que tu voulais faire et que tu aurais fait de toute façon, même sans mon aide [...]. Toute ta vie tu me joueras la comédie du remords, de la femme pure hantée dans ses rêves par l'homme qu'elle a acculé au suicide, comme tu te joueras à toi-même la belle histoire modèle de la femme douloureuse, l'épouse abandonnée [...]. Mais tu ne m'as donné cette enfant que pour pouvoir me reprocher davantage d'avoir contribué à tuer l'autre, et tu l'as élevée dans la haine de moi, en m'interdisant de la voir, de lui parler, de l'aimer (ibid. : p. 523-524).*

Dans cette histoire nous voyons que Madame Altamont se venge sur son mari à l'aide d'un faux comportement. Son apparence envers lui est tout à fait basée sur le faux. Elle crée des mensonges pour que sa fille grandisse en haïssant son père, et c'est grâce à la lettre que Véronique découvre la vérité.

A partir de ces exemples, pouvons-nous supposer qu'il existe une relation entre le faux et la vengeance dans les œuvres de Perec, et surtout dans *La vie mode d'emploi* ? Si nous considérons les exemples du fabricant de puzzle Winckler, Hermann Raffke et Madame Altamont, nous voyons trois personnages perecquiens qui se vengent en utilisant une variante quelconque du faux comme instrument : Winckler se venge à l'aide des puzzles – des fausses images. Raffke se venge en réalisant des fausses collections d'art, faites par un faux peintre, un peintre qui de son côté devient célèbre partiellement grâce à un faux journaliste – Lester Nowak. Et à l'aide des mensonges basés sur le faux, Madame Altamont se venge sur son mari. Le cinéaste Rorschach qui figure dans *La vie mode d'emploi* aimerait bien se venger sur un homme qui s'appelle Schlendrian. Mais lorsqu'il le recherche, il apprend que Schlendrian n'a jamais existé. Il y avait un général Schlendrian pendant la guerre de 1870, mais celui-ci est mort depuis longtemps, et il n'a pas laissé de descendants. Alors, Rorschach ne réussit pas à se venger justement parce que le faux l'empêche d'agir. Pour ce qui concerne Perec, est-

ce qu'il se venge ? Si oui, y-a-t-il un rapport entre sa vengeance et le fait qu'il s'intéresse au faux dans ses œuvres ? Nous étudierons ces questions dans ce qui suit.

#### 4.2 Perec et le faux

Perec, en tant que narrateur, se sert aussi du faux dans ses œuvres. Dans le post-scriptum de *La vie mode d'emploi*, il écrit : « (Ce livre comprend des citations, parfois légèrement modifiées de : René Belletto, Hans Bellmer [etc.]) ». Il copie entre autre des écrivains, des dictionnaires, des catalogues, etc., sans les citer. Même l'index de *La vie mode d'emploi* contient de faux éléments. Parfois il y apparaît des noms qui n'existent pas dans le texte, parfois les pages auxquelles les noms font référence sont fausses elles aussi. Chaque chapitre est suivi d'un nombre, par exemple *Beaumont, 1* et *Beaumont, 3*. Mais où se trouve le chapitre *Beaumont, 2* ? Ceci pour dire que le système perecquien ne fonctionne pas toujours correctement, et que le lecteur doit toujours être en alerte.

Perec arrive à leurrer le lecteur tout au long de l'histoire de *La vie mode d'emploi*. Sur la couverture de *La vie mode d'emploi* Perec a indiqué l'action ou l'intrigue du livre :

C'est dans les derniers mois de sa vie que le peintre Serge Valène conçut l'idée d'un tableau qui rassemblerait toute son expérience : tout ce que sa mémoire avait enregistré, toutes les sensations qui l'avaient parcouru, toutes ses rêveries, ses passions, ses haines viendraient s'y inscrire, somme d'éléments minuscules dont le total serait sa vie.

Il représenterait l'immeuble parisien dans lequel il vivait depuis plus de cinquante-cinq ans. La façade en serait enlevée et l'on verrait en coupe toutes les pièces du devant, la cage de l'ascenseur, les escaliers, les portes palières. Et comme dans ces maisons de poupées dans lesquelles tout est reproduit en miniature, les carpettes, les gravures, les horloges, les bassinoires, il y aurait dans chaque pièce les gens qui y avaient vécu et les gens qui y vivaient encore et tous les détails de leur vie, leurs chats, leurs bouillottes, leur histoire... G. P. (quatrième de couverture)

Après avoir terminé *La vie mode d'emploi*, le lecteur sait que Valène n'arrive pas à terminer son grand tableau, et que l'histoire du tableau et de son peintre ne constitue qu'une petite partie de l'ensemble du livre. Alors un sentiment de frustration ou de tromperie peut facilement apparaître chez le lecteur : le narrateur a leurré son public en lui faisant croire que le tableau était presque achevé, alors que c'est seulement après avoir terminé le livre que le lecteur s'aperçoit du vide et du blanc qui couvrent le tableau. Si le lecteur croyait que *La vie*

*mode d'emploi* raconterait l'histoire du tableau que Valène projetait de faire, il s'est donc trompé.

Perec écrit entre autres pour remplir le vide qu'ont laissé ses parents – il nous l'a dit dans *W ou le souvenir d'enfance*. Dans ce livre autobiographique il raconte très vaguement son enfance, il corrige souvent ses souvenirs, et probablement il leurre le lecteur çà et là. Dans ses autres œuvres – nous venons de le voir – il trompe le lecteur entre autres par des fausses bibliographies et des faux noms. Et à partir de la quatrième de couverture de *La vie mode d'emploi*, il nous promet même que l'action du livre est consacrée au tableau de Valène – ce qui se montre être partiellement faux. Est-ce que c'est possible que Perec emploie le faux comme un instrument de vengeance, comme le font ses personnages ? S'il a besoin de se venger sur quelque chose, ce serait à cause de l'absence de ses parents, et tout ce que la guerre a causé. Mais il est impossible de se venger sur un événement historique, de la même façon qu'il est impossible de se venger sur des personnes mortes. Alors, comme déjà mentionné, c'est peut-être à l'aide de l'écriture que Perec se venge. Et en instaurant des éléments du faux dans ses textes, qui par ailleurs souvent sont liés à sa propre enfance, pouvons-nous dire que le faux lui empêche de parler de la vérité ? Car la limite de la réalité et de l'imaginaire n'est pas toujours évidente. Quelques fois il est plus facile de se cacher derrière le faux et l'imaginaire que d'aborder la vérité.

Pour Perec, il est vraisemblable qu'il est difficile de parler de ce qui est arrivé, de l'absence de ses parents et les conséquences que la guerre a eu sur lui. A partir de ses textes il essaie de raconter de la vérité, et de travailler comment il a vécu ce qui est arrivée. En même temps il a probablement besoin de se distinguer un peu de l'histoire, parce que son histoire est si vulnérable et si difficile d'accepter. En insérant de faux éléments dans ses textes, Perec arrive-t-il peut-être à établir une distance entre ce qu'il écrit et ce qu'il a vécu ? A partir de l'information fausse dans ses textes, il joue avec le lecteur. Il peut se cacher derrière le ludique et le faux lorsque la vérité devient trop proche ou forte, ou lorsqu'il est trop difficile de penser aux souvenirs. On a tous une tendance à rire lorsque la vérité s'approche, dans ces moments-là on peut se cacher derrière le faux. Perec le dit lui aussi : « Une fois de plus, je fus comme un enfant qui joue à cache-cache et qui ne sait pas ce qu'il craint ou désire le plus : rester caché, être découvert » (*W* : p. 18).

Pour essayer de donner une réponse à la question posée pour commencer, nous sommes tentés de dire qu'il existe un rapport entre la vengeance et le faux. Dans les trois exemples tirés du

texte mentionnés ci-dessus, le faux – y compris toute forme de tromperie –, sert comme un instrument ou un moyen d'exécuter une vengeance. Les puzzles sont le moyen principal de la vengeance de Winckler. M. Altamont a un faux comportement pour se venger sur son mari, et Raffke se sert de faux noms, de faux artistes, de faux critiques d'art, de faux tableaux, etc., pour se venger sur sa collection d'art qui s'est montrée d'être fausse. De la même façon Perec utilise le faux pour se venger, probablement pour que la vérité ne soit pas trop apparente.

## Chapitre 5 : Les jeux

### 5.1 Le faux et le jeu

Le faux ou la tromperie portent souvent des masques différents. Chez Perec, nous l'avons vu, le trompe-l'œil, le plagiat, le copiage, l'illusion, le faussaire, etc., sont autant d'expressions du faux. Le faux se permet de rédiger la vérité selon son intention, souvent jusqu'à tel point que le public – le lecteur dans le cas présent – devient perturbé et dérangé. Lorsqu'il devient difficile de distinguer entre le vrai et le faux, le faux a gagné au détriment du vrai.

Remarquons ce que Dangy-Scaillierez dit à ce propos :

[...] le faux est un double presque parfait de l'objet authentique – à supposer que celui-ci existe [...]. De la même façon, dans les récits perecquiens, l'objet vrai, dont le faux est en principe un fac-similé ou une recomposition, n'est jamais mis en présence de son double. L'authenticité sert de référence abstraite, théorique, mais il n'y a entre les mains des personnages, évidemment, aucun Vase véritable à comparer à la gargoulette de Nabeul. La raréfaction du vrai est telle qu'Heinrich Kürz fabrique même du faux avec du faux lorsqu'il reproduit sur sa toile récapitulative les œuvres d'art vendues à son oncle (Dangy-Scaillierez 2002 : p. 209).

Le faux attire l'intérêt chez Perec, ce qui est le cas aussi pour les jeux. Le jeu constitue un élément capital dans ses œuvres et surtout dans *La vie mode d'emploi*, de la même façon que le faux et la vengeance aussi sont des thèmes importants.

Le jeu peut se comprendre comme un passe-temps amusant. On s'unit souvent autour d'un jeu quelconque dans des fêtes ou à des occasions où plusieurs personnes sont rassemblées.

Néanmoins, le jeu est amusant seulement lorsque les participants suivent le règlement du jeu. L'objectif de chaque jeu est évidemment de gagner, mais c'est seulement en suivant les règles qu'on gagne honnêtement. Et c'est ici que nous trouvons la liaison entre le faux et le jeu. Le risque de tricher est toujours présent au jeu. De cette manière nous pouvons peut-être dire que le jeu se constitue comme une métaphore du faux, ou plus précisément de la tromperie.

Lorsque les joueurs se voient forcés de tricher afin de gagner, le jeu n'est plus l'élément amusant qu'il était au début. Au contraire, le jeu est devenu une occupation sérieuse, et l'aspect ludique a disparu. Cela s'est probablement passé avec Bartlebooth, nous allons le voir dans ce qui suit.

## 5.2 Perec et les jeux

Pour Perec le jeu était important, ce qui s'est manifesté entre autres par son entrée dans le groupe Oulipo. La littérature contrainte est une littérature ludique qui implique qu'on joue avec la littérature, qu'on jongle avec les mots, et qu'on accepte le défi de penser autrement. « Écrire est un jeu qui se joue à deux », Perec aurait-il dit (Magné 1999 : p. 13). Rappelons que le puzzle est aussi un jeu qui se joue à deux, selon le préambule de *La vie mode d'emploi*. Joueur de jeux, Perec fut aussi un fabricant de jeux ; il proposait aux lecteurs de divers journaux des mots carrés, des cryptogrammes, des anagrammes, des rébus, des questions, etc. Ces jeux sont évidemment présents dans les œuvres perecquiennes aussi. Le plus souvent l'information autobiographique est bien cachée dans ses textes sous la forme de cryptogramme, d'anagramme ou d'encryptage, etc. C'est alors au lecteur de jouer avec le narrateur pour trouver cette information cachée.

La structure des chapitres de *La vie mode d'emploi* est basée sur le jeu d'échec. Nous l'avons déjà mentionné dans le premier chapitre. Cette structuration est encore un exemple du jeu que Perec joue avec le lecteur ; on se serait attendu à trouver cent chapitres dans le livre, mais il y en a seulement 99. Perec nous explique pourquoi il a supprimé un chapitre :

Il y a un chapitre qui a été supprimé à cause de la fille qui mord dans son petit beurre. Plus profondément, il faut que ce chapitre disparaisse pour casser la symétrie, pour introduire dans le système une erreur parce que quand on établit un système de contraintes, il faut qu'il y ait du jeu, comme on dit, que ça grince un peu ; il ne faut pas que ça soit complètement cohérent ; il faut un clinamen – c'est dans la théorie des atomes d'Epicure : « Le monde fonctionne parce que au départ il y a un déséquilibre » (*Littératures* 1983: p 70).

Pour de nombreux personnages dans *La vie mode d'emploi* le ludique est un aspect capital dans leurs vies. Outre des artistes et des artisans, l'immeuble est rempli entre autres de jongleurs, d'aventuriers, de joueurs qui s'amuse avec les chiffres et les lettres. Ils montrent tous une passion presque extrême pour leur occupation, une occupation qui quelquefois peut se caractériser comme un jeu. Il y a par exemple Winckler qui chaque jour descend au café de Monsieur Riri pour jouer une partie de jacquet avec Morellet. Il y a Smautf qui après avoir rencontré un mathématicien au début de ses voyages, a eu un goût pour les quatre opérations arithmétiques. Il a commencé par le calcul mental, « [...] et il était capable d'extraire des racines carrées ou cubiques de nombres de neuf chiffres avec une relative rapidité » (*VME* : p. 84). Ensuite il s'est adonné aux factorielles. Son problème actuel c'est qu'il ne trouve pas de papier au format suffisant pour écrire les chiffres. Nous le trouvons toujours en train d'écrire

des chiffres un peu partout : sur des dos d'enveloppes, des marges de carnets, de papiers de bouchers.

Un autre exemple est le « tueur de mots » Cinoc, un obsédé de mots et qui les « tue » ; pour faire place aux nouveaux mots dans les dictionnaires, il élimine tous les mots qui ne sont plus utilisés ou qui ont perdu leurs sens. Et si nous ajoutons les collectionneurs aux joueurs, la liste de joueurs dans l'immeuble se prolonge encore. Cinoc est aussi un collectionneur de mots, parce qu'il veut conserver et rassembler les mots qu'il a tués dans le dictionnaire « [...] pour sauver des mots simples qui continuaient encore à lui parler » (ibid. : p. 349). L'antiquaire Madame Marcia est par exemple en possession d'une collection de montres. Smautf de son côté est revenu de ses voyages avec trois collections : « des timbres, pour le fils de Madame Claveau, des étiquettes d'hôtel pour Winckler, et des cartes postales pour Valène » (ibid. : p. 83), et le lecteur rencontre Rémi, un garçon de douze ans en train de classer sa collection de buvards publicitaires. Le but d'une collection est de réunir des objets selon une catégorie spécifique, c'est alors une sorte de jeu que l'on joue avec soi-même. Cependant, le jeu le plus important du livre est celui du puzzle.

### **5.3 Le jeu du puzzle dans *La vie mode d'emploi***

L'histoire de Bartlebooth, et le fait que sa vie soit construite autour de 500 puzzles, constitue l'intrigue principale de l'œuvre : plusieurs personnages sont impliqués dans son projet, il y a une vengeance qui tourne autour des puzzles, et le fait que le 439<sup>e</sup> puzzle de Bartlebooth est inachevable reste une des énigmes du roman.

Le jeu du puzzle est riche en métaphores, et cela est probablement une des raisons pour lesquelles ce jeu est d'une telle importance dans le texte. En anglais le mot puzzle signifie 'énigme', un mot qui résume bien l'objectif de ce jeu. Le puzzle est justement une tentative de résoudre une énigme. Isolées, les pièces de puzzle ne signifient rien. Elles sont seules, et elles sont seulement des fragments d'une image plus grande. Chaque pièce est unique dans sa forme, sa découpe, sa couleur, etc. Mais si elle n'est pas liée à une autre pièce, elle n'a aucune fonction. Une fois que les pièces de puzzles sont liées les unes aux autres, elles prennent un sens et le poseur de puzzle commencerait à avoir une idée de l'image finale. L'énigme est en train d'être résolue.

*La vie mode d'emploi* peut se comprendre comme un puzzle géant à différents égards. Perec a justement déclaré que son roman s'était construit selon le principe du puzzle :

*La vie mode d'emploi* est partie de l'idée d'un puzzle. Le puzzle a donné naissance à un homme qui fabriquait des puzzles. Et le livre entier s'est constitué comme une maison dont les pièces s'agenceraient comme celles d'un puzzle (Magné 1989 : p. 34).

Chaque appartement constitue une pièce, et l'immeuble en tant qu'ensemble constitue en quelque sorte l'image originale du puzzle. Aussi les nombreux personnages peuvent se comprendre comme des pièces uniques. Afin de comprendre le roman – si cela est possible –, le lecteur doit se comporter comme un poseur de puzzle ; il faut relier un personnage à un autre pour qu'une histoire puisse trouver son propre sens. Un exemple est l'histoire de Blunt Stanley et Ingeborg Skrifter : nous ne comprendrions pas la fin de leur histoire sans connaître l'histoire de la vengeance de Sven Ericsson. C'est indirectement par sa faute que Blunt Stanley tue sa femme, parce qu'en apercevant les deux hommes embauchés par Ericsson en train de surveiller l'immeuble, Stanley a eu si peur qu'il a tiré sur sa femme avec un pistolet, et elle est morte.

La liaison est un autre aspect important des puzzles. Dans *La vie mode d'emploi* le lecteur est invité à lier un personnage à un autre, à trouver des ressemblances entre les différents personnages, et entre Perec lui-même et les personnages. Le lecteur peut même avoir avantage à lier les différentes œuvres de Perec l'une à l'autre, de cette façon il aurait peut-être une compréhension plus profonde de l'œuvre. Nous avons déjà vu que Winckler ressemble à Perec, Bartlebooth aussi, et Cinoc, le « tueur des mots » a presque trop de traits en commun avec Perec pour que ce soit un hasard. Magné insiste là-dessus :

Par ses origines polonaises, par les métamorphoses de son patronyme [la transformation de Peretz en Perec dans *W*], [...] ce personnage est évidemment une manière de double de Perec (ibid. : p. 41).

Normalement, un puzzle est achevable. Puisque le fabricant de puzzle s'est déjà posé les mêmes questions que le poseur de puzzle se posera plus tard, il a déjà rencontré les mêmes problèmes que l'autre rencontrera après lui. Et si le fabricant peut terminer le puzzle, le poseur de puzzle devrait lui aussi être capable de trouver la bonne solution. Pour Bartlebooth c'est différent. Le 439<sup>e</sup> puzzle de Bartlebooth reste inachevable. La pièce qu'il tient dans sa main ne correspond pas à la forme de la pièce manquante. Le trou a la forme d'un X, alors que la pièce dans la main de Bartlebooth a la forme d'un W. Comment Winckler a-t-il réussi à

réaliser un puzzle dont la solution est introuvable ? Cela reste une énigme pour toujours et pour tout lecteur : comment cela est-t-il possible ?

Que veulent dire les pièces de X et de W ? Nous ne pouvons pas dire exactement ce que ces deux lettres signifient pour Perec, sujet sur lequel on peut spéculer à l'infini. Néanmoins, voici quelques vagues propositions :

Un X signifie souvent l'inconnu, le vide, la chose manquante. Magné écrit à ce propos :

[...] pour définir les rapports de son œuvre à la littérature, Georges Perec recourt volontiers à l'image de la pièce manquante, du vide à remplir [...]. Rien d'étonnant, dès lors, qu'à l'impossible achèvement du 439<sup>ème</sup> puzzle corresponde, sur l'ensemble du roman, une très massive isotopie du manque (ibid. : p. 44).

Le X est aussi une lettre qui est constituée de deux V. En jonglant un peu, un X peut alors devenir la lettre W. W de son côté est une lettre importante à propos des œuvres perecquiennes : W figure dans le titre du livre *W ou le souvenir d'enfance*, il y a une île qui s'appelle « W » dans le même livre, le nom du personnage central Winckler commence par un W, et enfin la lettre W constitue l'intrigue principale dans le 439<sup>e</sup> puzzle de Bartlebooth. Dans *W ou le souvenir d'enfance*, Perec évoque un souvenir de la lettre X :

Mon souvenir n'est pas souvenir de la scène, mais souvenir du mot, seul souvenir de cette lettre devenue mot, de ce substantif unique dans la langue à n'avoir qu'une lettre unique [...], signe contradictoire de l'ablation [...] et de la multiplication de la mise en ordre (axe des X) et de l'inconnu mathématique, point de départ enfin d'une géométrie fantasmagorique dont le V dédoublé constitue la figure de base et dont les enchevêtrements multiples tracent les symboles majeurs de l'histoire de mon enfance [...] ( *W* : p. 109-110).

Bellos montre aussi, dans la biographie sur Perec, que la lettre W peut se comprendre comme un M retourné. La lettre M pour « mère », une personne importante pour tout enfant, mais absente pour Perec. Et si W signifie l'enfance de Perec, ce sont peut-être les souvenirs qui gagnent au détriment de l'inconnu ?

*La vie mode d'emploi* en tant que puzzle ne se laisse pas résoudre non plus. Le tableau de Valène est par exemple une petite énigme qui ne se résout pas, et qu'est-ce qui arrive aux résidents de l'immeuble à la fin du roman ? Perec choisit de laisser le lecteur dans le vide, sans donner aucune réponse à ce qui leur arrive. Perec invite donc le lecteur de *La vie mode d'emploi* à jouer avec lui, ou contre lui. Quelle est la cohérence entre tel et tel personnage ? De quelle œuvre la citation est-elle tirée ? À qui est-ce que Perec se réfère en disant ceci ou cela ? A travers les puzzles, Winckler veut apprendre à Bartlebooth à voir autrement. De cette

même manière, Perec cherche peut-être à faire lire le lecteur d'une autre manière ? Le lecteur ne doit pas se polariser sur un seul détail ou sur un seul personnage. En ayant l'esprit ouvert, le lecteur serait peut-être plus disposé pour ce qui est raconté, et pour sortir du labyrinthe ?

Au risque de dire une banalité, nous pouvons peut-être dire que d'une manière plus générale, la vie est un puzzle en soi. Chaque personne est en possession de certaines pièces avec lesquelles elle peut jouer, et c'est à nous-mêmes de relier ces pièces en une image complète – si possible. Le plus souvent il n'est peut-être pas possible de se servir de toutes les pièces, et l'image à laquelle nous aspirons aura par conséquent quelques trous ça et là. Néanmoins, il est bien possible d'apercevoir la vue d'ensemble, de voir à quoi elle ressemble. Il faut voir autrement dans les situations où cela est nécessaire. Perec insiste sur le fait que le jeu du puzzle consiste à apprendre à voir autrement : « Bartlebooth devait [...] voir *autrement* ce que fallacieusement l'autre lui donnait à voir [...] » (VME : p. 400). Cela implique peut-être qu'on ne devrait pas suivre une méthode fixe sans aussi tout le temps considérer d'autres possibilités. On ne devrait pas se forcer à suivre un système identique à chaque fois. C'est peut-être ici que Bartlebooth échoue ? Il est un personnage hanté par son idée fixe, et cela a en fait causé sa mort. Au lieu de pouvoir jongler avec les pièces de puzzles que Winckler lui avait préparées, au lieu d'essayer de voir autrement, Bartlebooth semble être obsédé par une méthode fixe qui marchait autrefois, mais qui ne marche plus. Il s'est enfermé dans un modèle duquel il n'est pas capable de sortir. Son attitude n'a rien de ludique en soi, alors son projet est presque voué à l'échec dès le début.

Bartlebooth contredit en quelque sorte un des principes principaux de l'art lorsqu'il cherche à effacer toute trace de ses puzzle-aquarelles. Nous avons déjà cité Burgelin qui a indiqué que Bartlebooth effectue une sorte de vengeance muette à l'égard de l'art. L'art, ne perdure-t-il pas comme concept qu'on laisse des traces, des empreintes ? Si Bartlebooth, en tant qu'habitant de l'immeuble, représente une pièce de puzzle, il ne peut pas se priver d'une liaison avec les autres habitants, surtout pas quand son projet, en tant qu'œuvre d'art, implique qu'il en laisse des traces.

Nous avons donc vu que les jeux sont d'une grande importance pour Perec, ce qui s'est manifesté entre autre dans *La vie mode d'emploi*. Le jeu du puzzle y est présent en tant qu'intrigue principale, mais aussi dans ce que nous devons utiliser les principes du puzzle pour mieux comprendre le roman. En liant des histoires et des personnages l'un à l'autre, en

nous posant les mêmes questions que le fabricant du puzzle [voire le narrateur] s'est posé, nous arrivons peut-être à comprendre *La vie mode d'emploi* plus profondément.

## Chapitre 6 : Quel est l'objectif de *La vie mode d'emploi* ?

Pour arrondir la partie principale du mémoire, nous voulons nous poser la question suivante : quel est l'objectif de *La vie mode d'emploi* ? Parfois la morale ou l'objectif d'un roman est évident, parfois – comme c'est le cas avec *La vie mode d'emploi* – l'objectif n'est pas si évident à trouver. Ce livre est un livre volumineux où nous trouvons plusieurs centaines d'histoires et de personnages. En plus du fait que chaque histoire contient une intrigue et un thème différent, les histoires sont parfois à la limite de l'absurde et de l'in vraisemblance. En considérant toutes les fausses informations du faux que nous trouvons dans le livre, nous avons l'impression que le narrateur se moque un peu des conventions, de ce qui est bien et de ce qui est mauvais, et nous pouvons avoir l'impression qu'il se moque de la littérature conventionnelle en général. Par conséquent, il est difficile de trouver un objectif vraisemblable à ce livre colossal, et il est probablement impossible d'en trouver seulement un.

Dans toutes les œuvres perecquiennes l'aspect autobiographique est présent. Nous avons par exemple vu que plusieurs personnages dans *La vie mode d'emploi* ont des traits semblables à Perec. Gaspard Winckler et le tueur de mots, Cinoc, ont les mêmes origines, et Bartlebooth – étant une sorte de double de Winckler – ressemble nécessairement lui aussi à Perec. Les nombreux collectionneurs qui habitent l'immeuble renvoient sûrement à la fascination de Perec pour les collections. Dans le livre *Penser/classer* il écrit par exemple :

Comme tout le monde, je suppose, je suis pris parfois de frénésie de rangement ; l'abondance des choses à ranger, la quasi-impossibilité de les distribuer selon des critères satisfaisants font que je n'en viens jamais à bout, que je m'arrête à des rangements provisoires et flous, à peine plus efficaces que l'anarchie initiale (*Penser/classer* : p. 163-164).

Ce que Perec a vécu pendant son enfance a marqué sa vie entière ainsi que son écriture. C'est à travers ses textes, probablement, qu'il a pu « travailler » son enfance. Nous avons déjà insisté dessus, mais les sentiments de manque, de vide, de disparition, etc., qui ont entouré son enfance reviennent comme des thèmes centraux dans ses œuvres. Par conséquent, nous pouvons peut-être constater qu'un des objectifs de *La vie mode d'emploi*, ainsi que dans ses autres textes, est de raconter et décrire les sentiments de son enfance. En se servant des mots afin d'essayer de remplir un vide, Perec crée des histoires.

Pour essayer d'être plus spécifique pour ce qui concerne *La vie mode d'emploi*, nous voulons aussi mentionner l'importance que Perec attribue aux puzzles. Les métaphores de ce jeu sont peut-être un autre objectif possible du roman : l'immeuble entier, ainsi que les personnes qui y habitent, peuvent peut-être se comprendre comme des métaphores d'un puzzle. Nous pouvons par exemple nous imaginer que chaque personnage et/ou chaque appartement constituent une pièce de puzzle, et que l'immeuble entier figure comme l'image complète d'un puzzle achevé : le narrateur insiste sur le fait qu'une pièce de puzzle prend son sens seulement à partir du moment où elle est liée à une autre. De la même façon que les pièces fonctionnent en relation avec d'autres, nous pouvons peut-être dire que les personnages du livre, ou les personnes en général, trouvent un sens à leur existence à partir du moment où ils sont liés aux autres. C'est en relation avec les autres que notre existence se manifeste. Même si l'immeuble est le domicile de nombreux solitaires, ils sont de temps en temps « forcés » de prendre contact avec autrui, notamment à cause des projets qu'ils effectuent. Un exemple est Bartlebooth. Il souhaite que le moins de gens possible soit au courant de son projet, mais en vérité nous pouvons au moins mentionner dix personnes qui sont directement impliquées dans son projet : Smautf, Winckler, Madame Hourcade, Rorscash, Morellet, Beyssandre, Véronique Altamont, Valène, son chauffeur et sa bonne Hélène – en outre ceux et celles qu'il a rencontrés pendant ses voyages et qui l'ont aidé avec l'achèvement du dernier principe du projet. De cette manière, nous pouvons peut-être dire que Bartlebooth fait de l'autre un partenaire de jeu, et que l'existence des autres assure en quelque sorte l'accomplissement de son projet – exactement comme l'existence d'une pièce de puzzle est la raison d'être d'une autre pièce.

La dissolution des aquarelles, et le vœu qu'aucune trace ne reste ni des puzzles ni des aquarelles, est un principe important pour Bartlebooth. Ce principe se montre impossible de suivre, entre autres à cause du critique d'art Beyssandre qui se procure la 438<sup>e</sup> aquarelle. Même si Bartlebooth avait tout fait pour qu'aucune aquarelle ne reste, il ne pouvait pas empêcher qu'une aquarelle tombe entre les mains de Beyssandre. C'est-à-dire que même les trois principes du projet qui devaient assurer que 50 ans de la vie de Bartlebooth soient menés selon un plan exact ne garantissaient pas l'élimination du hasard du projet. Nous avons donc l'impression que Bartlebooth aimerait que non seulement son projet évite tout recours au hasard, mais qu'aussi sa vie soit menée de telle manière que rien ne se passerait sans qu'il en soit au courant. Néanmoins, cela semble être impossible car la vie même est pour une grande partie fondée sur quelques hasards.

D'une manière plus générale, pouvons-nous dire que le livre, entre autres à travers le personnage de Bartlebooth, montre que personne ne peut éviter de laisser une trace ? Et que c'est à partir des traces que notre existence se manifeste ? Nous avons vu que l'art constitue un aspect important dans *La vie mode d'emploi*, ainsi que dans plusieurs autres œuvres perrecciennes. Un des principes de l'art est justement le désir de laisser des traces, mais Bartlebooth de son côté tente de contredire cet aspect principal de l'art, et il échoue. Premièrement parce que Beyssandre devient finalement en possession d'une aquarelle, deuxièmement parce que la plupart des résidents dans l'immeuble connaissent son projet. Bartlebooth laisse alors involontairement bien des traces. Cela, constitue-t-il un des objectifs possibles du livre ? Que toute personne laisse des traces, volontairement ou non, et que c'est à partir de ces traces que nous nous souvenons des autres ? Même les parents de Perec ont laissé des traces – sous forme de souvenirs d'enfance chez Perec. De la même manière que Bartlebooth avait tout planifié pour que rien ne reste de ses aquarelles-puzzles, et que les principes assurent que rien d'imprévu n'arrive au projet, rien, même pas la mort n'empêche que des traces restent.

## CONCLUSION

*La vie mode d'emploi* fut le dernier grand roman que Perec publia avant sa mort en 1982. Deux nouvelles, *Le voyage d'hiver* et *Un cabinet d'amateur*, furent bien publiés en 1981, mais *La vie mode d'emploi* est le premier et le dernier grand roman de Perec, livre pour lequel il a obtenu un véritable succès. Après sa mort plusieurs textes ont été publiés, et Perec en tant qu'écrivain n'a jamais eu plus de reconnaissance qu'aujourd'hui – en France et ailleurs. La version norvégienne du livre vient par exemple d'être imprimée en une deuxième édition, et le roman posthume *L'art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation* vient d'être traduit en norvégien et fut publié en septembre 2011.

En dépit d'une certaine renaissance récente, Perec reste un écrivain un peu marginal. Cela a probablement à faire avec sa fascination pour les jeux, l'adhésion au groupe Oulipo en 1967, et le plaisir qu'il avait d'encrypter certaines informations dans ses textes. C'est surtout pour cela qu'il est connu, et nous sommes tentés de penser que le public s'est laissé fasciner plutôt par sa capacité d'écrire par exemple des livres sans certaines lettres, que du contenu et de la thématique de ses textes. Pour un lecteur qui ne connaît que les œuvres *La disparition* et *Les revenentes*, Perec n'apparaît peut-être pas comme un écrivain qu'il aurait envie de lire pour faire passer le temps ou pour le plaisir. Néanmoins, après avoir étudié l'œuvre de Perec, et surtout *La vie mode d'emploi*, nous trouvons que Perec est un écrivain très fascinant, simple à lire, et qu'il aurait mérité d'avoir un public plus large qu'il n'a aujourd'hui.

Une lecture « oulipienne » n'arrive peut-être pas à capter les mêmes aspects qu'une lecture thématique, car ce sont deux types d'approches différents. Justement parce que nous avons l'impression qu'une lecture oulipienne prédomine dans la majorité des études consacrées à Perec, nous avons choisi d'aborder Perec différemment – à travers une lecture thématique. Dans ce travail, nous avons donc essayé de mettre à jour des aspects nouveaux à partir d'une étude des personnages, des histoires et des thèmes, pour donner une image plus complète de l'écrivain Perec.

Nous avons vu que beaucoup d'histoires dans *La vie mode d'emploi* sont en même temps tristes et amusantes, et elles sont à la limite de l'absurde. Elles décrivent différents projets que les habitants de l'immeuble ont effectués au cours de leur vie. Même si ces idées peuvent sembler absurdes pour le lecteur, ils ne le sont pas pour les personnes qui les effectuent. Au

contraire, ces devoirs imposés par les personnages eux-mêmes semblent assurer la raison de leur existence. Perec laisse ses personnages se réaliser à travers leurs idées « fixes » qui les occupent. Bartlebooth est un exemple : son programme de puzzle semble être absurde pour autrui, mais son projet constitue en quelque sorte sa raison d'être. Winckler a aussi été impliqué dans le programme de puzzle, mais à partir du travail de Bartlebooth, Winckler a développé sa propre mission : notamment la vengeance envers Bartlebooth. La vengeance devient l'occupation principale de Winckler pendant plus de vingt ans. Et Winckler n'est pas la seule figure perecquienne pour qui la vengeance est devenue une vocation à vie. Dans ce travail nous avons mentionné plusieurs personnages dans *La vie mode d'emploi*, et nous avons aussi parlé d'*Un cabinet d'amateur*, nouvelle dans laquelle le personnage principal organise une vengeance, en y impliquant plusieurs personnes, entre autres son fils. Dans ces deux textes, la vengeance est un projet qui devient une occupation élémentaire pour les personnages. La vengeance devient obsession qui doit se réaliser, coûte que coûte.

La vengeance n'est peut-être pas le thème principal du livre, mais c'est un des deux thèmes sur lequel nous avons choisi de focaliser. Autrement dit, la vengeance et le faux constituent notre point de départ pour une lecture thématique de *La vie mode d'emploi*. Nous avons montré que la vengeance se réalise d'une manière particulière chez Perec en comparaison avec la réalisation de ce thème dans la littérature classique : normalement, le vengeur ou la vengeresse termine la vengeance avec satisfaction. Le sentiment de haine est primordial pour qu'il y ait une vengeance en premier lieu. Chez Perec c'est différent. Le vengeur ou la vengeresse n'obtiennent pas nécessairement ce sentiment de soulagement après que la vengeance s'est effectuée. Hélène Brodin, par exemple, ne vit aucun soulagement après la vengeance : après avoir tué les trois hommes qui ont assassiné son mari, elle reste angoissée dans sa chambre ayant peur que la police la trouve. Ce n'est pas non plus un sentiment de haine qui provoque l'acte de vengeance des habitants du 11 rue Simon-Crubellier, mais quelque chose d'autre qui ne se laisse pas définir. Peut-être les personnages ont-ils plus tendance à se venger d'une situation qui leur est insupportable, plutôt que d'une personne ? Winckler par exemple ne vivra pas assez longtemps pour voir l'aboutissement de sa vengeance – il meurt deux ans avant Bartlebooth. Par conséquent il n'aura pas le plaisir de voir Bartlebooth humilié, et ce n'est peut-être pas une haine envers ce milliardaire en tant que personne ayant causé la vengeance, mais plutôt la situation que ce dernier a provoquée.

Dans l'introduction, nous posons la question suivante : quelle est la relation entre la vengeance et le faux ? Puisque ce sont les deux thèmes que nous avons traités, nous voulions

aussi vérifier s'il y avait une cohérence entre eux. Une réponse possible que nous avons trouvée à partir des exemples des œuvres de Perec, notamment *La vie mode d'emploi* et *Un cabinet d'amateur*, est que le faux constitue en quelque sorte un moyen pour que la vengeance se laisse effectuer. Sans que le faux soit présent, aucune vengeance n'aurait lieu.

Nombreux sont les chercheurs qui ont affirmé que la vie même de Perec se trouvait encryptée dans ses livres, et nous avons choisi de considérer cela comme un fait. Alors, dans une perspective plus générale, pouvons-nous dire que Perec a voulu se venger de son destin – entre autres de la perte de ses parents ? L'écriture constitue sa vengeance, et en insérant des éléments du faux ça et là, nous pouvons supposer que le faux constitue un moyen pour assouvir sa vengeance. L'index de *La vie mode d'emploi* est parfois faux, ainsi que l'information « biographique » que le narrateur donne à la suite de certains chapitres. Nous pouvons spéculer et dire que le faux empêche que la vérité soit totalement découverte, et puisque la vengeance de Perec traite de thèmes très vulnérables, peut-être lui est-il nécessaire de se cacher derrière des éléments du faux ?

Les jeux aussi contiennent des éléments du faux. Plusieurs personnages ont des traits qui font penser à Perec, et de cette manière nous pouvons dire que Perec, en créant des personnages, exerce une sorte de jeu de rôle. Nous avons mentionné le peintre Hutting qui par ses vêtements et son comportement « artistiques » porte un masque pour faire semblant d'être un vrai artiste. De la même manière que certains personnages de Perec, qui portent des masques pour empêcher que leurs identités soient découvertes, des aspects de l'identité de Perec se cachent probablement derrière ses personnages. De cette manière Perec semble suggérer que la vérité est difficile à percevoir, et qu'elle peut même nous échapper. Néanmoins Perec s'y approche en créant des multiples personnages et en leur attribuant des rôles.

Nous avons commencé ce travail en présentant *La vie mode d'emploi* comme un texte fragmenté et sans un fil conducteur. C'est vrai puisque le sous-titre du texte est *Romans* – ce qui montre qu'il peut être difficile de ressembler tous les personnages et toutes les histoires sous le même thème. Néanmoins, à travers les deux thèmes fondamentaux que nous avons analysés, nous avons découvert que particulièrement la vengeance et le faux sont d'une grande importance pour de nombreux personnages. De cette manière, bien que *La vie mode d'emploi* contienne une centaine d'histoires très différentes, nous pouvons dire que, quand il est lu dans une perspective thématique, *La vie mode d'emploi* n'apparaît pas si fragmenté que nous avons cru au début.

Pour terminer, nous voulons dire qu'il y a plusieurs aspects de *La vie mode d'emploi* et de Perec que le cadre de ce travail ne nous a pas permis de traiter. Nous aurions par exemple aimé parler de la solitude comme thème, la notion de temps et d'espace, et nous aurions pu mentionner plus de personnages. Par conséquent, ce sujet de mémoire peut probablement se comprendre comme un point de départ pour une étude thématique DE *La vie mode d'emploi* et des œuvres perecquiennes en général. Il serait fortement intéressant de développer ces aspects et d'étudier l'aspect de la vengeance et du faux dans d'autres œuvres du même auteur, pour voir s'il y a une cohérence entre les thèmes et la vie personnelle de Perec.

Entre-temps nous voulons souligner qu'en étudiant Perec, le plus important est de lire ses textes d'une manière personnelle, c'est-à-dire de nous occuper des éléments que nous-mêmes trouvons intéressants. Nous devons nous laisser fasciner par son imagination fantastique et par ses histoires remarquables, amusantes et absurdes. Mais d'un autre côté il faut aussi se souvenir de la gravité des circonstances qui l'ont poussé à écrire. Et finalement, en lisant Perec, nous pouvons aussi nous rappeler des mots de Pierre Jourde qui dans son blog résume la fonction de la littérature de cette manière :

A quoi elle [la littérature] sert ? A rien, on l'a vue. En tous cas rien d'immédiatement rentable. Pourtant, elle a fait en partie ce que nous sommes devenus. Elle donne intimement accès à l'autre, élargit le champ de la connaissance et la profondeur de l'expérience. Ça ne se pèse pas, ça ne se monnaie pas, mais c'est essentiel ([www.pierrejourde.fr](http://www.pierrejourde.fr)).

## Bibliographie

### Œuvres de Georges Perec :

*Espèces d'espaces*, Éditions Galilée, Paris, 1974

*W ou le souvenir d'enfance*, Éditions Denoël, 1975

*Je me souviens*, Hachette/P.O.L., 1978

*La vie mode d'emploi*, Librairie Arthème Fayard, 2010 (Hachette Littératures, 1978, pour la première édition)

*Penser/Classer*, Hachette, Textes du XXe siècle, Paris, 1985

*Un cabinet d'amateur, Histoire d'un tableau*, Éditions du Seuil, La Librairie du XXe siècle, Paris, 1994 (éditions Balland, 1979, pour la première édition)

### Œuvres consacrées à l'œuvre de Perec :

Bellos, David, *Georges Perec : Une vie dans les mots*, Éditions du Seuil pour la version française, Paris, 1994. Édition originale : *Georges Perec. A life in words*, Harvill/ HarperCollins Publishers, Londres, 1993

Burgelin, Claude, *Georges Perec*, Les Contemporains – Seuil, Paris, 1988

Burgelin, Claude, *Les parties de dominos chez monsieur Lefèvre : Perec avec Freud, Perec contre Freud*, Éditions Circé, 1996

Dangy-Scaillierez, Isabelle, *L'énigme criminelle dans les romans de Georges Perec*, Honoré Champion Éditeur, Paris 2002

Lejeune, Philippe, *La mémoire et l'oblique, Georges Perec autobiographe*, P.O.L éditeur 1991

Magné, Bernard, *Perecollages 1981-1988*, Presses Universitaires du Mirail –Toulouse 1989

Magné, Bernard, *Georges Perec*, Éditions Nathan/HER, Paris 1999 (Armand Colin, 2005, pour la présente impression)

Montfrans, Manet van, *Georges Perec : La Contrainte du réel*, Éditions Rodopi B.V, Faux titre, Amsterdam-Atlanta GA, 1999

Yvan, Frédéric, « Figure(s) de l'analyste chez Perec » in *Savoirs et clinique*, 2005/1 no 6

#### **Numéros spéciaux de revue et Cahiers Georges Perec :**

*Littératures*, no 7, « Georges Perec », Service des Publications de l'Université de Toulouse-Le Mirail, Toulouse, 1983

Burgelin, Claude, « Perec et la cruauté » et Goulet, Alain, « *La vie mode d'emploi*, archives en jeu » in *Les Cahiers Georges Perec 1, Colloque de Cerisy Juillet 1984*, / sous la direction de Bernard Magné, éditions P.O.L., 1985

#### **D'autres œuvres :**

Melville, Herman, *Bartleby, le scribe : une histoire de Wall Street*, Éditions, Allia, Paris 2003 (édition originale : *Bartleby the scrivener, A history of Wall Street*, 1853)

#### **Sites web cités :**

[www.ouliponet.net](http://www.ouliponet.net) (page consultée le 1<sup>er</sup> octobre 2011)

<http://www.pierrejourde.fr/EntretienetArticles/blog.html> (page consultée le 9 novembre 2011)