



HAL
open science

L'écriture ludique de Mario Levrero

Fatiha Idmhand

► **To cite this version:**

Fatiha Idmhand. L'écriture ludique de Mario Levrero. Anne Gimbert. Le jeu : ordre et liberté., Editions Cenomane, Le Mans, p.193-206, 2014, ALMOREAL, 978-2-916329-64-2. hal-00966214

HAL Id: hal-00966214

<https://hal.science/hal-00966214>

Submitted on 26 Mar 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'écriture ludique de Mario Levrero.

Fatiha IDMHAND

Université Littoral Côte d'Opale

Références de la publication de cet article :

Fatiha Idmhand « L'écriture ludique de Mario Levrero » in Anne Gimbert, *Le jeu, ordre et liberté*, Le Mans, ed. Cénomane, 2014 (ISBN 978-2-916329-64-2) ; p. 193-206.

Si el trabajo no es juego, no es desafío, no es diversión, es trabajo puro, y no puedo hacerlo; siento un rechazo visceral.

Mario Levrero in, Saurio: "Reportaje a Mario Levrero", *La idea fija*, 2000.¹

Nada menos que la palabra, mi herramienta de trabajo.

Mario Levrero, *La novela luminosa*, 2005.²

Jorge Mario Varlotta Levrero (1940-2004) est l'un des écrivains les plus captivants de notre époque, tant par l'ambiance toute particulière de ses fictions que par la façon dont il envoûte son lecteur grâce à une exceptionnelle stratégie d'écriture. Très singulier dans le panorama littéraire uruguayen – et rioplatense – contemporain, la critique uruguayenne l'a classé – ou rangé – parmi les « raras » de sa littérature ; il est parvenu à donner naissance à une puissante machine

1 *La idea fija*, Revista literaria, N°2, Sept 2000, revue en ligne : http://www.laideafija.com.ar/especiales/levrero/LEVRERO_reportaje.html [consulté le 17/03/2012].

2 Mario Levrero, *La novela luminosa*, Alfaguara, Montevideo, 2005.

3 Une catégorie « fourre-tout » qui rassemble les « tendances minoritaires » de la littérature dite « nationale » et tous ceux qui tranchent avec les traditions et modèles fixés/figés par les canons de la « Bibliothèque nationale » voir sur le sujet les articles de Norah Giraldi Dei Cas et de Carina Blixen in LITVAN Valentina & URIARTE Javier, *Raras Uruguayos*, Cahiers de LI.RI.CO n°5, Université Paris 8 Vincennes, 2011, p. 36 et p.57.

Pour Mario Levrero, cette définition est une affaire de journalistes : « Bueno... hay tres clases de entrevistadores: los del tipo periodístico, los del tipo académico, y los de un tipo que mezcla los dos anteriores. Los primeros buscan la vuelta de lo novedoso, lo llamativo, algún detalle que, creen ellos, pudiera atraer la atención del lector común. Estos son los que más insisten en el tema de "los raros" en literatura: por qué alguna vez la crítica me consideró un escritor "raro", etcétera. » in, *Entrevista imaginaria con Mario Levrero por Mario Levrero*, <http://www.taller-literario.com>, consulté le 16/08/2011.

narrative, capable de subjuguier le lecteur, de le désorienter par des situations tout à fait inattendues, par des univers atypiques, parfois invraisemblables, et des trames savamment orchestrées.

Véritable marque de fabrique de l'écrivain, cette écriture est extrêmement ludique par ailleurs ; derrière elle, il y a une pensée du jeu qui est mise en œuvre par le biais du récit et d'une écriture que nous définissons comme ludique. Il s'agira donc pour nous de définir les contours de son « idée du jeu »⁴, d'en comprendre les règles à travers l'interprétation du pacte de lecture mis en place et d'analyser « l'attitude ludique » qu'il a adoptée. Il ne s'agira donc pas seulement de comprendre en quoi consiste le jeu ou ses règles, mais d'interpréter les mécanismes de celui-ci et la façon dont il est mis en œuvre par l'écriture. Nous empruntons la notion d'« attitude ludique » aux travaux de Haydée Silva Ochoa sur les *Poétiques du jeu* et qu'elle emprunte elle-même au philosophe Jacques Henriot⁶ qui définit celle-ci comme « la forme de pensée, l'attitude mentale, la conscience singulière qui découvre dans ce matériel et cette structure des occasions ou des moyens de jouer. »⁷ Pour Henriot, le jeu existe au-delà des conditions matérielles qui préexistent à sa réalisation – ce qu'il appelle la « structure de jeu » –, la volonté fait le jeu et il y a jeu dès lors qu'il y a intention. Ainsi, le « jouer » naît de l'« idée de jeu » et donc de l'« attitude ludique »⁸ qui l'accompagne ; le jeu est donc avant tout une affaire de réalisation et de mise en

4 « Le jeu, c'est avant tout l'idée du jeu » in, Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, PUF, 1976.

5 Haydée Silva Ochoa, *La métaphore du jeu dans le Nouveau Roman. Une proposition d'analyse des structures ludiques en littérature* (Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2005) ; *Surréalisme vs. Oulipisme : deux poétiques du jeu incompatibles ?* (Colegio de Letras Modernas -Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2005) ; *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle* (Thèse de doctorat, Dir. Philippe Hamon, Paris 3 , 1999) ; Pour une définition de la notion de ludique en littérature (DEA, Dir. Claude Debon, Paris 3, 1995) ; *Jeu et littérature. Les niveaux et les paradigmes à l'œuvre* (DESS en Sciences du Jeu, Dir. Gilles Brougère, Paris 13, 1995-1996), publications en ligne sur <http://lewebpedagogique.com> [consulté de janvier à mars 2012].

6 Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, PUF, 1976 ; *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p. 4.

7 Jacques Henriot in, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, op. cit., p. 123 cité par Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, op. cit., p. 171.

8 « Le jouer n'est identifiable que par le moyen de l'idée de Jeu. Cette idée constitue le sceau que l'on appose sur la chose dont on parle et qui, seul, permet de l'authentifier. Le jeu est en effet un acte de volonté et d'intelligence ; mais il y a des actes de volonté et d'intelligence qui ne sont pas des manières de jouer. », Jacques Henriot in, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, op. cit., p. 295 cité par Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, op. cit., p. 173.

acte qu'un tiers, comme le précise Ochoa, chargé d'attribuer au jeu « son sens de jeu », interprète comme tel⁹. Nous nous sommes donc proposés d'interpréter l'attitude ludique de l'écrivain, celle qui « surgit au moment de l'actualisation de la structure ludique »¹⁰, à partir d'exemples tirés de deux types de textes ; d'une part, la trilogie formée par ses « journaux intimes » *Diario de un canalla*, *El discurso vacío* et *La novela luminosa*¹¹ ; et d'autre part, les chroniques qui ont été publiées dans la revue *Posdata* de 1996 à 2000 sous le nom de *Irrupciones*¹². Dans les deux cas, nous verrons de quelles manières l'écrivain tire profit de l'ambiguïté lié au statut littéraire de ses récits, notamment dans ses journaux, en brouillant frontières et pistes qui séparent confessions intimes et construction d'un « je » proche de l'auto-fiction.

L'écrivain joueur : jeu et pratique du jeu.

Pour Henriot et Silva, c'est donc d'abord la pensée du jeu qui fait le jeu, l'attitude ludique est donc celle que celui qui a une intention de jeu adopte. Chez Levrero, nous verrons dans un premier temps que pensée du jeu, jeu et attitude ludique coïncident parfois dans son œuvre, le jeu s'inscrit dans l'espace textuel en tant qu'objet et sujet de l'écriture : l'écrivain joue tout en commentant sa passion pour les jeux et en faisant de l'écriture un jeu. L'effet produit et l'effet recherché sont concomitants puisque l'objectif est de faire en sorte que le lecteur entre dans le jeu et apprécie cette lecture pour ce qu'elle est, c'est-à-dire un jeu. Pour Vincent Jouve¹³, la lecture devient jeu dès lors que « la façon de jouer dépend moins du lecteur que du texte lui-même », c'est donc bien grâce aux effets produits par le

9 A la suite de Jacques Henriot, Ochoa précise que : « Puisque nous avons placé la problématique du jeu dans le champ du langage, il faut convenir que celui qui « joue » le jeu et celui qui lui donne sens de jeu à cette action, celui qui « énonce » le jeu, ne coïncident pas toujours. » ; tout en réfutant l'idée d'Henriot selon laquelle « toute pensée de jeu est pensée de joueur », elle rappelle que pour qu'il y ait jeu, il faut également que « l'idée vienne à *quelqu'un* de dire que c'est d'un jeu qu'il s'agit. [...] Ce « quelqu'un » peut être le joueur, mais aussi celui qui le regarde jouer. » In, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, op. cit., p. 175.

10 Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, op. cit., p. 305.

11 Mario Levrero, *Diario de un canalla* in, *El portero y el otro*, Montevideo, Arca, 1992 ; *El discurso vacío*, Barcelona, Caballo de Troya, Mondadori, 2007 ; *La novela luminosa*, Montevideo, Alfaguara, 2005.

12 Mario Levrero, *Irrupciones*, Punto de lectura, ed. Santillana, Montevideo, 2007.

13 Cité par Haydée Silva Ochoa, *Jeu et littérature. Les niveaux et les paradigmes à l'œuvre*, op.cit., p. 23-24.

texte que la lecture devient ludique¹⁴ comme nous le verrons à travers quelques exemples tirés de *La novela luminosa*.

La novela luminosa est, dans cette grille de lecture, un projet tout à fait ludique. Le volume doit son titre au roman que Levrero ambitionnait d'écrire depuis 1999 et pour lequel il décrocha une bourse de la Fondation Guggenheim en 2000 ; il s'agissait alors de rédiger les chapitres manquants et de réviser les quatre premiers chapitres déjà composés. De 2000 à 2001, le lauréat, Jorge Mario Varlotta Levrero, a pourtant dilapidé les fonds de la bourse et consacré celle-ci à écrire tout à fait autre chose. Il n'est pas parvenu à terminer le roman pour lequel il l'avait décrochée et à la place de celui-ci, il écrivit un long journal de quatre cent cinquante pages intitulé *Diario de la beca* et qui décrit, jour après jour, les difficultés qu'il éprouve à avancer et finir le fameux « roman lumineux ». Par ailleurs, il y confie surtout de quelles façons il dépense l'argent de celui qu'il appelle « El Señor Guggenheim ». C'est ainsi qu'en guise d'avertissement, il indique dès la préface que « *Todo este libro es el testimonio de un gran fracaso* »¹⁵ faisant de cet aveu d'échec, la définition du pacte de lecture. Pourtant, si le lecteur est prévenu qu'il va lire une œuvre manquée, un projet avorté, c'est bien là que l'invitation à jouer est proposée, par ce défi préalable et les possibilités qu'il ouvre tout en donnant au lecteur qu'il sera le maître du jeu : « *Creo, en definitiva, que la única luz que se encontrará en estas páginas será la que les preste el lector* »¹⁶. L'écrivain annonce au lecteur que ce qu'il va lire n'est pas *La novela luminosa* puisqu'il n'est pas parvenu à la terminer, mais, surprise, un journal, le *Diario de la beca*. Or s'il relève le défi et entre dans le jeu, il lui faudra donc impérativement gagner la partie et résister aux interruptions et digressions permanentes que constituent les près de quatre cent cinquante pages du journal avant d'atteindre le graal et de lire enfin *La novela luminosa*, ou plutôt les « quatre-cinq » premiers chapitres, soit une centaine de pages à peine, et un épilogue de ce même journal ! Levrero aurait pu annoncer que ceci « n'est pas

14 Pour nous, c'est son expérience d'écrivain lecteur – il multiplie les parenthèses littéraires et les références à ses lectures en cours – qui le conduit à situer sur le même plan le jeu et la lecture : dans ses récits, les références à l'un et l'autre abondent, l'écrivain est auteur, lecteur et joueur.

15 Mario Levrero, *La novela luminosa*, op.cit., p. 23.

16 *Ibid.*, p. 23.

La novela luminosa », car il s'agit là d'une supercherie digne des surréalistes dont le prologue sert de règle du jeu.

Joueur, donc, il met en place un pacte de lecture qui n'en n'est pas vraiment un et annonce un roman qui n'est pas vraiment là, mais son attitude ludique et sa volonté ouvrent l'espace à la réalisation du jeu. Or, surprise, lorsque le lecteur entre dans le jeu, il découvre effectivement que le jeu est une addiction :

Miércoles 23, 03:42

[...] Jugué muchos solitarios, tanto anoche como hoy, aunque hoy no tanto. Anoche jugué horas a un juego llamado *Pipe Dream*, que consiste en armar una cañería con trozos sueltos que van apareciendo, mientras el agua va avanzando... Ahora voy a jugar un poco más a eso y trataré de no caer en trance e irme a costar pronto. Ya son casi las cuatro.¹⁷

Lunes 4, 02:21

Novedades : estoy escribiendo a mano. [...] Después de cenar fui a la computadora con la intención de continuar este diario [...] Estaba por abrir el Word cuando dije "mierda", porque sentí que se me desviaba perversamente el impulso. Abrí, en lugar del Word, un juego de cartas que había copiado en el ZIP. Jugué tres solitarios (*Free Cell*) (*Free Cell* tiene la virtud de que siempre se puede resolver – si uno piensa bien; no es como el Golf o el Solitario o como otros juegos de barajas en los que el azar domina y a menudo frustra los mejores esfuerzos–). [...]

Mientras jugaba el tercer partido sentí que llegaba a su vez el impulso de buscar pornografía en Internet.¹⁸

Les principes du *Pipe Dream*, *Free Cell*, *Solitario* ou *Golf* sont différents mais ils se caractérisent tous par le fait qu'il s'agit de jeux solitaires, informatiques et qu'ils permettent un nombre de parties infinies. La solitude du joueur n'est pourtant qu'un leurre puisqu'à la lecture des fragments sus-cités, si l'adversaire, la machine, semble être un opposant infatigable contre lequel il doit lutter pendant des heures, voire toute la nuit dans d'innombrables parties, Levrero montre qu'il garde le pouvoir puisqu'il peut réinitialiser le jeu et truquer les statistiques afin d'obtenir des résultats supérieurs à 95% de sorte qu'il demeure le vainqueur. On conviendra bien sûr que ce n'est pas vraiment l'ordinateur qui joue, car il n'est pas un « être-jouant »¹⁹, et que le jeu réside bien ici dans « la pensée de celui qui interprète et énonce le jeu »²⁰, l'écrivain *auctor ludens*²¹ pour reprendre l'expression d'Ochoa. Avec qui joue donc l'écrivain? Sans aucun doute, avec son

¹⁷ *Ibid.*, p. 65.

¹⁸ *Ibid.*, p. 97.

¹⁹ Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, op. cit., p. 175.

²⁰ *Ibid.*, p. 175.

²¹ « C'est l'auteur qui construit le cadre de jeu et en impose les règles. », *Ibid.*, p. 351.

lecteur avec sa patience ou son impatience et surtout avec sa résistance. Pour le garder dans la partie, et faire en sorte qu'il ne referme pas le livre – sinon : plus de jeu –, il met en place un système basé sur une tonalité vive, proche de l'oralité, sur l'interpellation permanente du lecteur qui permet d'ouvrir le dialogue et surtout de maintenir celui-ci dans la conversation, en multipliant les sujets de discussions, et par conséquent les parenthèses ou divagations infinies (avec la colombe par exemple), quitte à mettre à l'épreuve la patience de ce dernier. Pourtant, il parvient à retenir son attention, en échangeant notamment ses impressions sur la lecture d'une étonnante quantité de romans et en décrivant ses états d'âme, ses bonheurs, ses tristesses, ses humeurs et ses douleurs. Régulièrement apostrophé, le lecteur est souvent pris à témoin, invité à partager ses réflexions, indignations, satisfactions, inquiétudes, moments de peines ou addictions de l'écrivain comme dans les exemples suivants :

Sábado 16, 05:48

¿ Ve lo que pasó? Me quedé jugando al *Free Cell* y se me hicieron las seis de la mañana.[...] Curiosamente estoy bastante parecido a Onetti, con quien nunca había tenido la menor semejanza. Al Onetti de los últimos años en la cama. Yo también debería estar en la cama, pero no tengo quien me atienda; de modo que me levanto todos los días, con gran sacrificio per me levanto – entre otras cosas porque tengo hambre.²²

Jueves 24, 03:43

Pienso “no debo jugar más, no debo jugar más, esto me cansa, esto es idiota” pero sigo y sigo.²³

Entre les révélations sur les raisons de ses addictions aux jeux, l'angoisse notamment, et la grande liberté de ton employé, l'écrivain a sans aucun doute trouvé l'un des meilleurs moyens de capter l'attention de son lecteur; il mise sur les décalages dans l'intonation, sur la surprise et sur le rire – comme dans la comparaison à Onetti, avec cette chute inattendue où il avoue se lever tous les jours parce qu'il a faim –, et sur les révélations intimes concernant d'autres dépendances comme les vidéos pornos, la cigarette, les médicaments ou la lecture de roman policiers. Le portrait robot du partenaire de jeu de Levrero, est donc un

²² Mario Levrero, *La novela luminosa*, op.cit., p. 129.

²³ *Ibid.*, p. 68-69.

*lector ludens*²⁴ téméraire et tenace, qui ne peut profiter de l'expérience que s'il accepte le défi d'une lecture irrégulière et fragmentée.

La piste de l'attitude ludique nous était venue en réalité de la lecture d'un autre journal, *El discurso vacío*, antérieur à *La novela luminosa* puisqu'il fut écrit entre 1990 et 1993. Dans sa préface, datée de 1993, *El discurso vacío* est décrit comme un « roman » de « composition » qui « ressemble à un journal intime »²⁵, un étrange pacte de lecture qui propose au lecteur un « roman qui ressemble à un journal intime ». Surtout, il est celui qui matérialise de la façon la plus concrète la relation ludique qu'entretiennent l'écriture et le sujet écrivain. Dans *Diario de un canalla*, le premier journal de l'écrivain, celui-ci avait indiqué que l'écriture était une question de vie ou de mort²⁶, dans *El discurso vacío* celle-ci est mise en abyme par le biais d'une prescription médicale, celle d'exercices de calligraphie, une « autoterapia grafológica »²⁷ destinée à améliorer son caractère. La pratique de l'écriture y est associée à la psychanalyse et est présentée comme un moyen de progresser vers une meilleure connaissance de soi. Ainsi, écrire, écrire ses rêves en particulier, lui permettrait de mieux se connaître et surtout de retrouver le plaisir d'écrire à la main et d'améliorer une écriture qu'il trouve illisible. Dans le cadre de cette réflexion, le journal nous intéresse en lien avec l'attitude ludique de Levrero : il fait de l'écriture un support ludique. Le matériel linguistique, les lettres, l'écriture, servent à la pratique d'un jeu digne de l'oulipisme²⁸ : la contrainte posée est scripturale, l'amélioration de l'écriture et de la forme des lettres, le défi à relever. Du point de vue du lecteur, il vit, en direct, les hésitations et tâtonnements de l'écrivain :

30 de septiembre

24 « Ainsi apparaît une troisième possibilité : celle du lecteur qui joue... L'auteur propose un système, le lecteur en dispose. » in, Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, op. cit., p. 352.

25 « El discurso vacío es una novela armada a partir de dos vertientes o grupos de textos: uno de ellos titulado "Ejercicios", es un conjunto de ejercicios gráficos breves escritos sin otro propósito; el otro, titulado "El discurso vacío" es un texto unitario de intención más "literaria". La novela en su forma actual, fue construida a semejanza de un diario íntimo » in, *El discurso vacío*, op.cit., p. 7.

26 « No me fastidien con el estilo ni con la estructura : esto no es una novela, carajo. %Me estoy jugando la vida. », in, *Diario de un canalla*, op. cit., p. 134.

27 Mario Levrero, *El discurso vacío*, op. cit., p. 15.

28 « L'accent n'est pas mis sur l'œuvre aboutie, mais plutôt sur la potentialité formelle de la contrainte : il s'agit moins de créer un produit unique que de contribuer au renouvellement des procédés de la création. », Haydée Silva Ochoa, *Surréalisme vs. Oulipisme : deux poétiques du jeu incompatibles ?*, op. cit., p. 2.

[...] Cuidado con achicarse. Bien. Ahora, a prestar atención al dibujo de cada letra. Dibujo de cada letra. Dibujo de cada letra. Sin apuro. ¿ Pero cómo carajo era que se escribía la S mayúscula? S. L. §. E. No hay caso. No puedo recordarla. A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z. En fin, no recuerdo ni la K ni la S, ni estoy muy seguro de la Q.²⁹

10 de diciembre

No sé cómo puedo esperar hacer buena letra si me siento tan decaído. No importa; por disciplina continúo con mis ejercicios – a condición de que no se me exija demasiada disciplina –. Pero intentemos una vez más, juntando fuerzas. Bien, por momentos la letra mejora. Tratemos de continuar así. Bien. (¿ Cómo era que se hacía la B?) B B B B B B. –no, no me convence de ninguna manera– B B B.³⁰

13 de enero

[...] B B B B B B B B B B B B. Bien, otra vez había olvidado la manera de escribir la B. El problema es que olvido por dónde comenzar a trazarla, y si no me sale espontáneamente, pensándolo no puedo conseguirlo. Hay algún truco en alguna parte, y no termino de descubrirlo.³¹

L'écriture devient un *artifex ludens*³², un support ludique comme un autre dont le dessein est l'amusement. Les possibilités offertes par le traitement de texte et par Word sont une chance pour l'écrivain joueur, elles lui permettent de changer la police de caractère pour transcrire l'exercice en cours, de souligner ou mettre en gras afin de mettre en valeur une phrase ou une idée, bref, l'ordinateur est à la fois adversaire et compagnon de jeu et ses potentialités sont largement exploitées par l'écrivain. Le matériel ludique dépasse donc le cadre de ce que dit le texte, il est aussi ce que fait le texte, ce qu'il est. L'objet textuel se prête donc aussi bien à dire le jeu, qu'à être jeu lui-même renforçant le pouvoir ludique de cette écriture. L'un des meilleurs exemples est pour nous la série consacrée au « ratón Mouse » dans les *Irrupciones*.

Attitude ludique : jeu et plaisir du jeu

Parmi les concepts analysés et présentés de façon extrêmement précise par Ochoa dans son étude sur les poétiques du jeu, celui d'attitude ludique nous a semblé fonctionner à merveille dans le cas de Levrero, d'après elle, là « où le

²⁹ Mario Levrero, *El discurso vacío*, op. cit., p. 24.

³⁰ Mario Levrero, *El discurso vacío*, op. cit., p. 79.

³¹ Mario Levrero, *El discurso vacío*, op. cit., p. 127-128.

³² « Bref, l'*homo ludens* des surréalistes est confronté à l'*artifex ludens* des oulipiens ; à l'attitude ludique des premiers s'oppose l'intérêt porté aux *structures* métaludiques par les seconds. Les métaphores du jeu mises en œuvre pour se référer à la pratique littéraire des surréalistes et des oulipiens concernent des objets d'étude différents. », Haydée Silva Ochoa, *Surréalisme vs. Oulipisme : deux poétiques du jeu incompatibles ?*, op. cit., p. 8.

support n'est pas ludique par convention ; là où les systèmes des règles restent obscurs ; là où le contexte ne fournit aucune piste solide, elle [l'attitude ludique] permet de conserver comme postulats la cohérence et la complexité du jeu, faute de quoi il faudrait traiter ce phénomène comme une suite entièrement aléatoire d'événements et renoncer à toute analyse.»³³ Traiter le jeu par le biais de l'attitude ludique adoptée par l'écrivain, nous permet ainsi de rendre compte de ces phénomènes et de les appeler « jeux » malgré l'absence de matériel, de structure ou de contexte ludique avéré et face à un comportement « dont on déduit qu'il se rattache au jeu ». C'est en ayant cela à l'esprit que nous relisons les récits brefs qui constituent le recueil intitulé *Irrupciones* et qui témoignent, avec le « ratón Mouse » que la recherche de ce que nous pourrions appeler « l'effet ludique » est au cœur de ceux-ci. *Irrupciones* est un recueil qui rassemble les *columnas* hebdomadaires que Levrero a écrites pour la revue montevidéenne *Posdata* de février 1996 à juin 1999, puis de février à juin 2000, il s'agit de 126 colonnes qui ont été rassemblées et éditées en 2007 par la maison d'édition Santillana, dans la collection Punto de lectura³⁴, dans un volume unique intitulé *Irrupciones*. Ces récits tirent adroitement profit des atouts de la forme brève, à l'instar de l'incontestable maître en la matière Jorge Luis Borges, pour amplifier les effets du ton, du style, de la situation et du jeu. Chacune de ces micro-mises en scènes est un exemple de la technique à l'œuvre dans les autres productions de Jorge Mario Varlotta Levrero. Une écriture qui abuse de l'interruption et de l'irruption comme *captatio* ludique, qui est destinée à surprendre le lecteur en le faisant rire évidemment, mais surtout en capturant son attention dès les premiers mots afin de le fidéliser puisqu'il s'agissait d'une publication hebdomadaire. Le titre du recueil *Irrupciones* ne se comprend d'ailleurs qu'à la lecture des premières lignes de chacun de ces récits qui ne propose pas systématiquement de titre; les lignes liminaires sont un défi pour l'écrivain, elles sont le lieu privilégié où doit se jouer la *captatio* et où le pacte de lecture est noué. Parmi les différentes astuces utilisées, la première est celle de l'immersion brutale du lecteur au sein d'une diégèse déjà en cours, le plus souvent

33 Haydée Silva Ochoa, *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, op. cit., p. 319-320.

34 Mario Levrero, *Irrupciones*, Punto de lectura, ed. Santillana, Montevideo, 2007.

c'est par le biais d'un dialogue, d'autre fois, par une question déconcertante ou par une réflexion tout à fait inattendue :

_El Lobo ¿ viene ?

La niña desconocida irrumpió con esa pregunta en mi vida y en la serenidad de la noche.³⁵

_¿ Cómo se escribe un libro ? _ El hombre volvía siempre a la misma pregunta. Yo no podía contestarle, no como él quería.³⁶

Estaba parado junto a un árbol, durante uno de aquellos recreos interminables que no me recreaban en absoluto. Llegó un chico mayor, tal vez de sexto, muy apurado, y me preguntó : « ¿ Vos te acordás de cuando estabas adentro de la barriga de tu mamá ? ».³⁷

Le lecteur est donc engagé *in medias res* dans le récit, il est ainsi pris au piège de la lecture. Dépourvu de recours, il noue à son insu le pacte de lecture et se voit contraint de poursuivre son chemin vers un univers étrange où le plausible et l'invraisemblable seront difficiles à dénouer. On remarquera d'ailleurs que la brutalité de cette immersion est traduite par des passés simples (« irrumpió » ou « llegó ») et que les verbes de mouvement (même conjugués à l'imparfait comme « volver » ou « estar »), tels les fils de la toile de l'araignée, l'emprisonnent instantanément dans la diégèse. Comment ne pas poursuivre alors le fil tendu par des amorces aussi percutantes et percer le mystère de l'interrogation de la petite fille au sujet du loup? S'agit-il d'un personnage? D'un animal? Peut-on garder des souvenirs des neuf mois de notre propre gestation? L'espoir (vain) de trouver réponse à ces questions encouragera le lecteur à poursuivre sa lecture.

Lorsqu'il n'utilise pas ces manœuvres discursives, l'écrivain, recourt à d'autres méthodes pour tisser sa toile, et poursuivre le jeu. Comme dans *El discurso vacío*, et à l'instar des oulipiens, il s'amuse avec le matériel linguistique, son support ludique préféré. Ainsi, il se sert des lettres et des possibilités que lui offre, encore une fois, le traitement de texte pour se récréer avec la langue, les mots, les lettres, la police d'écriture, la taille de celle-ci, les majuscules, les soulignements, les caractères en gras et la mise en page :

[...] ~~Encontré en el procesador de textos un botón que, al oprimirlo, permite ir tachando todo lo que se escribe. lo interesante de este procedimiento es que permite ir tachando al mismo tiempo que se escribe. Me siento tentado de seguir escribiendo así siempre.~~³⁸

35 *Ibid, Irrupciones* n°1, p. 11.

36 *Ibid, Irrupciones* n°4, p. 24.

37 *Ibid, Irrupciones* n°40, p. 152.

38 *Ibid, Irrupciones* n°8, p. 41.

53 = ?

no autorizadosEspero que al enfrentarme al Infinaunque más no fuera un instante antes de
enfrentEstados realesLa verdadera conscLo que debió haber sido la normPero ellos
tampocoEllos tampMientras vigilan ellos tambMientras se ocupan de que se cumpla laMinetras
mantienen funcionando la aberrante sit-Minetras se ocupan ellos tampoco pueden accEloos no
saben ni sabránTampocoEllos tampoco llegan a enterarsQué estúpidosQué estupidezPero si no
había más quPero si no hacía falta mas qDónde, en qué preciso lugar En qué momentoEn qué
preciso instante del espaciotienCuándDóndEn qué momento fue qCómo es posible quCómo es
que se pQué serie de accidentes desgrQué circunsQué espíritu pervQuiénSe pierde todo [...]

(...) « LATAS FRÍAS » se lee en varios carteles en quioscos y puestos callejeros, a lo largo de la avenida. Sé de qué se trata, claro, pero un puedo dejar de pensar « ¿ Puede haber algo menos atractivo que una lata fría ?». 39

(Tal vez sí, pienso ahora; por ejemplo, un papel mojado).

Es de noche. La chica viene caminando enérgicamente, tan enérgicamente que su busto generoso sube y baja con un ritmo lleno de sugerencias. A uno se le ocurren muchas cosas. Y ella, para colmo, lleva una camiseta anaranjada en la que se lee, en letras negras : « *Just do it !* » (« ¡ Simplemente, hazlo !»).40

Le résultat de ces manipulations littéraires est extrêmement divertissant et les tentations de l'écrivain montrent qu'il s'est amusé lui aussi lors de la production de ces chroniques. Dans la chronique numéro 8, non seulement il nous annonce qu'il a fait une pseudo-découverte, mais il nous menace en plus de continuer à écrire tout en barrant le texte. Le jeu se situe à la fois dans l'intention de l'écrivain et dans l'effet produit par le récit sur le lecteur car il y a mise en place d'un jeu, mais également dans la réalisation de ce jeu puisque le texte fait ce qu'il dit, il est barré, et réception, par le lecteur de ce jeu. La méthode est oulipienne⁴¹, la jonglerie et le jeu sur les mots et ce sur qu'ils font, bien rodés, et la logique parfaitement ludique, on est bien dans l'exercice sur les potentialités de l'écriture, de l'imagination et comme en témoigne le récit numéro 61, tout message littéraire est propre à porter en lui le jeu. Pour Levrero, il n'y a qu'un pas entre une réflexion sur le caractère peu excitant des « LATAS FRÍAS » et l'excitation provoquée par cette jeune femme à la poitrine magistrale et l'invitation suggérée par le message lié à la marque de son t-shirt « *Just do it !* ». Il explore toutes les virtualités de l'écriture, et de son ordinateur, et va jusqu'à proposer dans un énigmatique 53ème récit – un

39 *Ibid*, *Irrupciones* n°53, p. 198.

40 *Ibid*, *Irrupciones* n°61, p. 238-239.

41 « Pour les auteurs oulipiens la création littéraire est moins un but en elle-même qu'une exploration du matériau de la créativité, la notion de jeu mise en œuvre par l'Oulipo est principalement ancrée dans le deuxième niveau de référence sémantique, celui de la structure [...]» In, Haydée Silva Ochoa *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*, op. cit., p. 472-474.

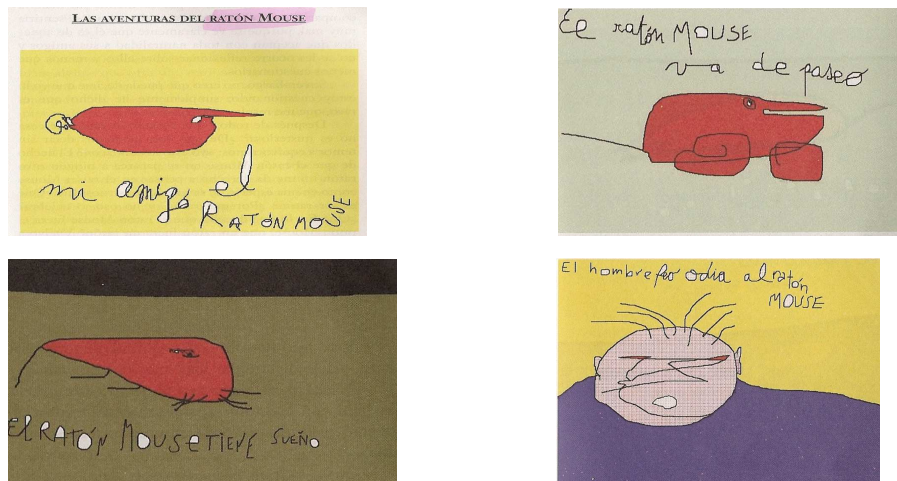
faux, car le suivant est appelé « real 53 »⁴² – une chronique tronquée, sans ponctuation, ou à peine car on dénombre quelques virgules mais aucun point, avec des mots sans espaces qui ont été tronqués, hachés par la fonction « couper » de l'ordinateur de façon tout à fait aléatoire, sans aucune cohérence. Charge au lecteur de reconstruire le récit, ou de construire le récit qu'il voudrait car l'écrivain s'est, de toute façon, bien amusé !

Enfin, ces courtes chroniques sont très indépendantes les unes des autres, pourtant, il propose au lecteur sept feuilletons littéraires dont les différents épisodes sont numérotés : « *Las aventuras del ratón Mouse* », « *Agujero en un buzo celeste* », « *Elvis* », « *Literatura, literatos, libros* », « *Tía X* » et « *Confesión, descubrimiento y polémica* ». Le premier, *Las aventuras del ratón Mouse* comporte 11 épisodes : *Mi amigo el ratón Mouse*, *El ratón Mouse va de paseo*, *Yo amo al ratón Mouse*, *El ratón Mouse tiene sueño*, *El hombre feo odia al ratón Mouse*, *El ratón Mouse y sus amigos*, *El ratón Mouse va al campo*, *El ratón Mouse se divierte*, *El ratón Mouse investiga*, *El ratón Mouse y los siete enanitos* et *El ratón Mouse va a la playa*. Les titres, drôles, ressemblent ou s'inspirent de contes et dessins animés connus comme *Blanche neige et les sept nains*, ils rappellent les pages enfants du journal *El país* et nous rappellent à nous français, la série des aventures de Martine. Dans la série d'échanges mails qu'il a eues avec Pablo Silva Olazábal et que celui-ci a publiés sous le titre *Conversaciones con Mario Levrero*, l'écrivain reconnaît que la présence de souris dans ses récits est liée à l'enfance, au « bébé qui sommeille en lui et qui ne grandit pas »⁴³. Dans cette série dédiée au ratón Mouse, à la fois personnage des récits et souris de l'ordinateur qui lui permet d'écrire les épisodes, l'écrivain se divertit à partir de son addiction à l'ordinateur, aux jeux en ligne, à Internet ; ratón Mouse représente l'univers informatique de l'écrivain, un univers professionnel dédié à l'écriture comprenant des cours d'écriture par le biais d'un atelier virtuel, le *Taller de motivación a la escritura*, qui est toujours en ligne à l'heure actuelle, et un univers de divertissement et de plaisirs qui passent, comme nous l'avons dit, par les jeux ou la pornographie. Ratón Mouse prend corps dans les différents épisodes

42 Mario Levrero, *Irrupciones* n°53, p. 202.

43 « Tengo adentro un bebé que crece pero no madura, y está siempre con hambre », *In*, Pablo Silva Olazábal, *Conversaciones con Mario Levrero*, Editorial Trilce, Montevideo, 2008.

de cette histoire puisque Levrero pousse l'humour jusqu'à illustrer le texte de dessins réalisés grâce à la souris de l'ordinateur évidemment !



A la manière des enluminures médiévales⁴⁴, l'écrivain propose ici des illustrations pleines de couleurs, originales et qui offrent même un autoportrait (« El hombre feo odia al ratón Mouse »). L'écrivain qui se cache aussi derrière le « M » raconte la vie de cette souris qui entre et sort librement de chez elle – ou plutôt du salon de l'écrivain où elle est cachée – et il imagine tout ce qu'elle peut faire, en quoi peut consister sa vie dehors, lorsqu'elle quitte l'appartement :

Hacia muchos años que estaba allí, quieto, en el living, sin hacer otra cosa que mover los bigotes [...]. Salió y se perdió de vista, como un rayo. Pensé que nunca volvería a verlo...⁴⁵

¡ Al ratón Mouse lo invitaron a una fiesta ! Es una gran fiesta. Hay luces de colores, mucha gente, mucho ruido, mucha música. El piso se va cubriendo de papel picado y serpentinas de colores. [...]

Es de noche y en esa gran casa suceden cosas misteriosas. El ratón Mouse lleva a cabo una investigación. Todo es silencio. El ratón Mouse aguarda, disimulado en un rincón.⁴⁶

Avec ratón Mouse, le dialogue est permanent et l'imagination aussi. L'écrivain imagine ce que peut être la vie de cette souris, il transpose les détails de la vie des êtres humains vers la vie possible de cette souris dont les silences sont interprétés comme des week-ends à la plage sans doute ou à la campagne, et les bruits comme des fêtes ou des recherches. Ratón Mouse fonctionne à la fois comme un

⁴⁴ Les illustrations proviennent toutes de *Irrupciones*, *op. cit.*

⁴⁵ Mario Levrero, *Irrupciones* n°75, p. 293.

⁴⁶ *Ibid*, *Irrupciones* n°79, p. 307-308.

ami imaginaire et comme un objet installé dans le quotidien, il est à la fois la souris qui habite sûrement les lieux, mais aussi la souris de l'ordinateur ou autre chose après tout comme il le dit :

Después de todo, ¿qué cosa no es rara, qué cosa no es misteriosa? ¿De qué cosa podemos decir sin temor a equivocarnos : “yo esto lo conozco”? El hecho de que el ratón Mouse no se parezca a ningún otro ratón no me da derecho a pensar en el ratón Mouse como en una especie de rareza o monstruosidad [...]. Y entre todas las formas de ratón, el ratón Mouse, mi amigo⁴⁷.

Ratón Mouse est donc le résultat d'une réflexion sur l'écriture et sur ses virtualités ludiques, écrire doit demeurer un jeu pour Levrero, et lorsque l'écriture ne l'est pas, elle le conduit vers des moments douloureux dont il témoigne d'ailleurs dans *La novela luminosa*. Les aventures de ratón Mouse sont donc celles de la création, de la puissance de l'imagination, de l'esthétique et de l'écriture. Levrero s'amuse avec ratón Mouse, l'objet « souris » devient alors un objet ludique au sens propre comme au figuré, et le lecteur, distrait et amusé par les couleurs des dessins et les épisodes de la vie de cette souris s'amuse lui aussi avec le matériel ludique. Le jeu réside donc à la fois dans l'écrit et dans le réseau métaphorique qu'il met en place à travers cette souris qui a une double identité. Sa valeur symbolique est aussi puissante que sa valeur narrative et utilitaire, ratón Mouse est un triple support ludique pour l'imaginaire de Levrero.

Conclusion

Dans l'entrevue « par mail » qu'il avait accordée en 2000 à la revue argentine *La idea fija*⁴⁸, Mario Levrero signalait l'importance du jeu dans sa vie en rappelant d'abord que celle-ci a failli lui coûter la prison durant la dictature en raison de sa présence, très tard le soir, dans des bars à jouer au flipper⁴⁹. Plus tard, il explique

47 *Ibid*, *Irrupciones* n°72, p. 286.

48 *La idea fija*, Revista literaria, *op. cit.*

49 « ¿Seguís jugando al flipper? ¿Y a los videojuegos? ¿Hay favoritos? ¿Tu computadora tiene juegos? ¿Cuáles? ¿Qué otros juegos te gustan?

Efectivamente, fui un adicto a los flippers. Durante la dictadura casi caigo preso un par de veces por estar jugando a medianoche en esos locales, y cuando venía la policía en su ronda en busca de menores (que no podían estar después de medianoche en esos locales) de paso me pedían documentos a mí, que andaba por los treinta y cinco años... Actualmente atravieso épocas de intensa adicción a algunos juegos que tengo en la computadora, de barajas (Free Cell, Golf,

avoir été passionné de mots-croisés jusqu'à ce que cette dépendance devienne son gagne-pain à Buenos Aires et qu'il commence à être rémunéré par une revue appelée *Juegos*, pour concevoir des jeux. Le jeu ludique est alors utilitaire, il lui permet d'obtenir des revenus jusqu'à ce que la revue coule.

También los crucigramas son una referencia importante en tus actividades para-literarias...

Ya ves que las razones económicas son importantes en todas mis actividades, salvo en los relatos o en las novelas (mis "espacios libres"). Los crucigramas comencé a hacerlos cuando se inició la revista *Juegos*, creada por Jaime Poniachik, al principio como un suplemento de *Humor*. Durante unos meses viví de eso, hasta que de pronto el peso argentino dejó de tener valor en Uruguay. Pero me significó un buen entrenamiento, y cuando Jaime se independizó de *Humor* y se creó la empresa *Juegos & Co.*, me fui a vivir a Buenos Aires y desde el día que llegué empecé a trabajar para esa empresa. Duré tres años, en el único trabajo en dependencia que tuve en mi vida. Después las revistas de ingenio se modificaron, se simplificaron y ya no había margen de creatividad. Mi papel como jefe de redacción se fue desplazando más bien hacia el control de los empleados, ver si marcaban la tarjeta en hora y ese tipo de cosas, y ahí planté. Entonces, como free lance, enganché un trabajo de crucigramista con una empresa de EE.UU. que distribuía materiales en diarios latinoamericanos, y seguí un tiempo con eso, incluso cuando volví al Uruguay.

¿Seguís haciéndolos?

No sigo haciendo juegos de ingenio ni crucigramas porque ya perdí el entrenamiento, y además nadie me paga para que los haga. Pero creo que aunque me paguen tampoco podría hacerlos; recuerdo que como free lance en Buenos Aires seguí ligado a la empresa *Juegos & Co.*, y llegaba a hacer cuatro o cinco juegos de ingenio por día, algunos bastante difíciles. Al tiempo de estar en Uruguay, y enfrentando nuevamente dificultades económicas, traté de hacer alguno, y me fue imposible; ni siquiera me daba la cabeza para uno sencillito. Creo que aquella intensidad de trabajo me dejó anulado, como traumatado, para esas cosas.⁵⁰

Lorsque le jeu normé et marqué par des règles cesse de lui permettre de gagner sa vie, l'écrivain vit de l'écriture. Avec l'ordinateur, il joue toujours, mais cette fois c'est en ligne, ou sur la machine, mais la continuité de l'existence de cette dépendance révèle une destinée marquée par la volonté de se récréer quel que soit le support : le jeu ou l'écriture et dans chacun des cas, l'expérience est ludique et l'attitude adoptée en ce sens est bien la condition de la réalisation de l'écriture.

Hearts) pero no son períodos largos; no es como la adicción a la programación en los lenguajes Basic, que con mayor o menor intensidad siempre está ahí, desde hace unos cinco años.», *Ibid.*
 50 *La idea fija*, Revista literaria, *op. cit.*