

# ESPAÇOS, CULTURAS URBANAS E CONTEMPORANEIDADE

Organização  
José Teixeira



**Universidade do Minho**  
Centro de Estudos Lusíadas

**h&mus**

## **ESPAÇOS, CULTURAS URBANAS E CONTEMPORANEIDADE**

Organização: José Teixeira

Capa: José Teixeira

Fotos :José Teixeira

Foto da capa: pormenor de parede da Central de Camionagem, Braga.

Foto da contracapa: banco e parede da Central de Camionagem, Braga.

Edição: Centro de Estudos Lusíadas da Universidade do Minho

© Autores

Edições Húmus, Lda., 2018

End.Postal: Apartado 7081

4764-908 Ribeirão – V. N. Famalicão

Tel. 926 375 305

humus@humus.com.pt

Impressão: Papelmunde – V. N. Famalicão

1.ª edição: Março de 2018

Depósito Legal n.º: 438175/18

ISBN: 978-989-755-336-3

# Índice

- 7 Em jeito de introdução  
José Teixeira
- 17 **Braga: Espaços, Culturas e Contemporaneidade – Contributos para Repensar a Cidade e a Cultura**  
Álvaro Domingues
- 41 **A urbe social e sociológica:  
ou a cidade entendida como contexto e enquanto cotexto quotidianos**  
Pedro de Andrade
- 57 **A morfogénese como teoria da integração urbanística da alteridade e da identidade.  
Premissas de um diálogo entre a física e o sentido**  
Isabel Marcos
- 75 **Regeneração Urbana e Espaço Público: renovados desafios para  
o *Centro Histórico* de Braga**  
Miguel Melo Bandeira e Fátima Pereira
- 111 **Itinerários literários de Braga (séc. XIX): Camilo e outras vozes**  
João Paulo Braga
- 135 **Entre narrativas e entre passeios: uma aproximação à etnografia do intervalo**  
Helena Pires e Maria da Luz Correia
- 159 **O Falar Bracarense: mitos, identidades e palavrões**  
José Teixeira
- 179 **«*Qu'est-ce qu'on voit?*»  
Breve apresentação de *DQ/HK*, de Jérôme Game**  
Sérgio Guimarães de Sousa



## «QU'EST-CE QU'ON VOIT?» BREVE APRESENTAÇÃO DE *DQ/HK*, DE JÉRÔME GAME

Sérgio Guimarães de Sousa  
UNIVERSIDADE DO MINHO  
spgsousa@ilch.uminho.pt

Como sabemos, e para grande incomodidade de quem (por vezes, não sem candura) costuma fazer da tradição um lugar de resistência seguro, vivemos hoje num contexto de drástica mutação socio-civilizacional: aquela pela qual ocorre o irrestrito triunfo do tecno-digital. Que é como quem diz: a ontologia virtual, nas suas diversas modalidades (não apenas a TV, o cinema, a fotografia, mas sobretudo o mundo digital com o seu cortejo de simulacros e as suas múltiplas linguagens), acha-se presente em força no quotidiano, reescrevendo-o nas suas várias cartografias; e, como é natural, na epistemologia do conhecimento e na criação artística, redefinindo os diferentes campos do saber e da produção estética. Mesmo aqueles campos, como é o caso da literatura, que arrastam atrás de si uma longa e nobre história.

Assim, redesenham-se as fronteiras do discurso literário sob o signo do devir tecnológico. E não me estou somente a referir a essa transição que significou o *e-book*, cujo alcance, afinal, não veio invalidar o formato em papel do livro. Estou a reportar-me antes àquela incidência de fundo dos novos objetos tecnológicos e civilizacionais na reformulação da literatura enquanto dispositivo ficcional. E essa incidência, sejamos claros, acontece de tal forma que os leitores de outrora (e não seria preciso recuar a tempos

míticos) teriam seguramente enorme dificuldade em reconhecer legitimidade literária em certos dos nossos existentes textuais (e não somente por força de palatos muito sensíveis em questões de gosto).

Suficiente exemplo disso é *DQ/HK* (Éditions de l'Attente, Bordeaux, 2013), do escritor francês Jérôme Game. Game é o autor de uma quinzena de livros, de DVDs (de videopoemas), de CDs (de poesia sonora) e de instalações visuais e sonoras. A sua poesia dedica-se à exploração da consistência do real (os corpos, a linguagem, as imagens, acontecimentos coletivos e individuais) pelo viés dos signos e da gramática.

Neste singular escritor, a criação literária anda a compasso com *performances* públicas, a solo ou acompanhado (e a colaboração reúne artistas como a *vidéaste* Valérie Kempeeners, o encenador Cyril Teste, o coreógrafo David Wampach, a compositora de música eletrónica Chloé ou ainda o compositor Olivier Lamarche), nos quatro cantos do mundo (mais recentemente, no Centre Dramatique National Nanterre-Amandiers, no MAMCO em Genebra, na Masnâa-Casablanca, no Taipei Poetry Festival, na Openbare Bibliotheek de Amsterdão, na Usine C, em Montreal, no Clark Art Institute de Williamstown, etc.).

Traduzida em várias línguas (inglês, italiano, chinês, japonês), a sua obra tem sido objeto de múltiplas adaptações cénicas (*Ma phrase a pris 3 cm de plus, de mieux, se détend*, de Yves Arcaix; *Fabuler, dit-il*, de Cyril Teste, para referir dois exemplos recentes) e plásticas (*Over Game*, instalação multimédia de Bérengère Lebâcle e de Alexis Fichet).

Quanto ao seu trabalho técnico-compositivo, consiste, não é ocioso dizê-lo, numa vasta contaminação intermedial. Game, com efeito, afirma-se enquanto, como diria com inteira justeza Flora Moricet, «compositeur en-dedans et en-dehors de la littérature, au rythme d'une caméra textuelle et d'un micro aux récits qui disjonctent, pratiquant une langue aux prises insaisissables. Allez l'écouter, vous y verrez le montage d'un film qui avance depuis ses arrêts sur lecture. Allez le lire, vous y visiterez une installation qui résiste à toute définition et se désiste à toute prise. Jérôme Game cherche des dispositifs où l'écriture est chargée d'autre chose, de l'image Youtube à la photographie, à l'art contemporain. Écrivain radiophonique, vidéaste du verbe, chercheur sonore, qu'importe l'enseigne pourvu qu'il y ait le devenir» (Flora Moricet, *Inferno Magazine*).

Afora a escrita literária (em sentido, como se vê, assaz amplo e poli-facetado), Game prossegue, igualmente, uma carreira académica digna da maior atenção. Doutor em Letras pela Universidade de Cambridge (2002), Professor na Universidade de Londres entre 2002 e 2004, exerce atualmente funções docentes na *American University of Paris* (onde ensina Filosofia e Estudos Cinematográficos) e no Departamento de Estudos Cinematográficos da *Columbia University* (Nova Iorque). O seu domínio de pesquisa incide nas estéticas modernas e contemporâneas (visuais, literárias, teóricas), sendo, convirá referi-lo, autor de estudos decisivos sobre Gilles Deleuze e Jacques Rancière.

Quanto a *DQ/HK*, razão de ser desta entrevista, em plena capa, logo após o título (e a desafiar, faço notar, a convenção segundo a qual o resumo promocional deve figurar na contracapa), pode ler-se este texto bastante esclarecedor da situação estético-expressiva da narrativa: «*DQ/HK* ou deux livres en un, comme un double-album de poésie sonore donnant à lire et entendre *HK Live!*, pièce radiophonique sur Hong Kong, et *Fabuler, dit-il*, pièce entre littérature et création sonore autor du Quichotte, réalisée avec le musicien Olivier Lamarche. Deux pièces rassemblées par une visée esthétique commune, telle les faces A e B d'une même méthode: rencontres, voyages, captations, travail en studio, montage de sons et d'images, il s'agit toujours d'écrire à même les choses, à même le document, dans le son et à travers l'image. Traversée d'une ville, saisie par les signes sonores et visuels qu'elle émet; traversée d'un monument littéraire, via l'économie narrative, cinématographique ou touristique à laquelle il donne lieu.»

Em Game, diga-se, além de um intenso diálogo interartes, reconhece-se sem custo uma filiação estética típica de uma fenomenologia literária nutrida por uma multiplicidade de referências através das quais a representação da realidade provém do crivo de novos filtros e de uma dinâmica essencialmente tecnológica. Numa palavra, a língua literária responde por um mundo que é o da imagem tecnológica e compraz-se em descrever esse mundo por saturação imagética e mediática. No prefácio, assinado por Jean-Michel Espitalier, fica clara a singularidade irreduzível de um autor como Game: «La voix est ronde aux entournures. Ronde et pourtant ultracoupante. Air fendu. Jérôme Game fait des captations, zoome des trucs, cadrages, plans-séquences, petit travelling arrière, ça repart em avant, il monte des espèces de machins, recupere des dialogues, se balade

avec ses verres miroir au bord des chemins. Chef op' de tout ce qu'il a ramassé.» (p. 9).

Ou seja, um escritor como Game, em que é notório o triunfo da contaminação interartística e intermedial sobre o (eventual) esgotamento da linguagem verbal, ostenta a criação literária enquanto recodificação profunda. Neste caso, uma recodificação conducente uma pulsão escópica, por sua vez, destinada – eis o ponto crucial a que queria chegar – a uma problematização do lugar (físico e concetual). Por outras palavras, a mutação civilizacional e cultural a cargo da inovação tecnológica, segundo a qual os lugares se reduzem essencialmente à imagem que deles nos reenvia o *Google Earth*, converte cada vez mais os espaços em produções reticulares de lugares. Neste sentido, Game, assaz hábil no manejo das novas linguagens digitais, faz-nos precisamente redescobrir os lugares, nomeadamente os urbanos, como zonas emancipadas da moldura do humanismo tradicional. Senão vejamos.

Na segunda parte da obra, revisita-se a cidade-mundo Hong Kong. A lógica da abordagem começa por ser a da pura razão instrumental tecnológica: «C'est 22 degrés 16 min. 42 sec. Nnord / 114 degrés 9 min. 32 sec. Eest» (p. 83), para depois, ao longo de várias páginas, nos serem dadas informações básicas e impessoais sobre a cidade em regime, digamos, de wikipédia. Nomeadamente, ou não estivéssemos perante um texto, creio eu, encomiástico do triunfo imoderado da imagem, uma lista das celebridades cinematográficas associadas à megapolis (René de Obaldia, Andy Lau, Chow Yun-fat, Jackie Chan, Amanda Lear, Leung Guo-Hung, Tony Leung Chiu-wai, Maggie Cheung, Ma Yin-jeou, Nicholas Tse, Stephen Chow, Jiro Wang, Niki Chow, Kelly Chen, Johnnie To, Wong Kar-Wai).

Mas o mais interessante do texto reside, não sofre dúvida, naqueles momentos em que o narrador se detém a visualizar o espaço por interposta mediação tecnológica, não se inibindo de descrever – e nota-se um certo prazer lúdico – os efeitos causados pela possibilidade de reescrever visualmente o real. Recorrendo a imagens satélite, com tudo o que isso implica em termos de redefinição dos lugares, e após perguntar enfaticamente «*Qu'est-ce qu'on voit?*» (pergunta recuperada ao longo do texto, como se de uma litania se tratasse), eis uma descrição desse tipo de redefinição: «Ça zoome on dirait ça grossit, on se rapproche. / On voit c'est marron bleu foncé, ça avance lentement, / c'est gris. / *Qu'est-ce qu'on voit?//*»



(p. 89); e ainda: «On voit Tsim Sha Tsui, le point le port, le tunnel par en-dessous, Victoria. On voit Shang Wan, Admiralty, on voit Central, Causeway Bay, l'hôpital, Wan Chai// C'est foncé, c'est l'eau, ça s'éclaircit un peu zoomant, c'est la nuit aussi c'est le jour. On a traverse les nuages cependant, on zoome, les gens bougent, tous les chats sont gris. *Kwoolon, Lantau, Stanley Village, Union Square. On est en géostation, on lévite, on voit l'ombre par en-dessous la lumière à midi, à 100 mètres au-dessus des buildings. [...], le plan du robot satellite orbite fait glisser l'écran à travers le bleu vert est clair, pixéllisé. Le rouge de Sienne délavé, le stade en terre battue le vert bouteille des toits em taule plisée, le satellite tressalte, repart dans l'autre sens, il change de côté. [...] Le satellite rem reprend du champ de la hauteur. La surface de l'océan deviant béton, s'assombrit. En bas la plage, les pontons des villas de Stanley les estivants, le yacht est arrivé» (pp. 89-91).*

Sujeitos, ações, eventos, espaços perspetivam-se, como se vê (é caso para dizer), embebidos na cultura tecnológica, que, note-se, não deixa de os saturar um tanto visualmente. Noutro trecho, a mediação tecnológica fica a cargo de uma *ap*: «Je sors mon ap, tourne en rond, fais le point appuie./ Des tâches sur son bleu il a les cheveux noirs ses tennis sont grises. Un camion blanc 6-tonnes vert-de-gris est bâché derrière lui est garé.» (p. 96). E no teatro existencial deste nosso cronótopo, o conjunto de dispositivos tecno-digitais disponíveis é vasto e heterogêneo, sendo, como é característico deste autor, a mobilização tecnológica co-extensiva a fenômenos de síncope, ou melhor, de gaguez, aquela gaguez pela qual a linguagem verbal adquire contornos pós-humanos: «Je prends des phot mon *Coolpix* je prends des photos mets le o sur le mets le flash.// **Garage**. En tournant la tête en pivotant de côté de trois quarts complètement, à 180 degrés on voit *Exit only, Parking only, Entry* à l'air libre. C'est en bleu, la fleche est blanche sur fond bleu c'est la nuit.» (p. 97)

O narrador, enfim, capta o real, reenquadrando-o na moldura visual que a tecnologia lhe proporciona: «Mon appareil prend tout ça, je prends je flashe, j'appuie, je tourne sur je zoome, je cadre./ – De face/ – De côté/ – Derrière» (p. 99).

Como o leitor terá já reparado, a especificidade da escrita de Game não se declina somente em termos de conteúdo; pelo contrário, “HK” (a segunda parte do livro) revela-se também notavelmente visual. O grafismo é suficientemente apelativo, porque intrigante, para suscitar contemplação.

Ou seja, “HK” não se lê apenas, também se vê. E vê-se o quê? Afora a grafemática do texto, vê-se a nitidez do recorte visual tecnológico com que Game opera sobre lugares de Hong Kong. Sendo, como se percebe sem dificuldade, toda a visão, antes de mais, uma revisão.

Poderíamos continuar a multiplicar exemplos. Cumpre, porém, perguntar: que dizer desta forma de olhar – literariamente, convirá não esquecer – a cidade? Game, dir-se-ia, parece querer encontrar na tecnologia um valor absoluto, como se se não pudesse em absoluto viver fora do seu alcance visual. E procura-o numa esteticização do real por abrangência *mostrativa*: sucessões de enquadramentos icónico-analógicos e todo o tipo de reformulações visuais a reescreverem os limites empíricos, impondo uma *décalage* significativa entre o que se vê a olho nu e o que se pode contemplar sob interferência tecnológica. Desde logo, por ficarmos com a (desconfortável, é certo) impressão de acedermos à percepção de um mundo que decorre sem presença humana digna desse nome. Tudo é longínquo, tudo é re-adaptável às conveniências visuais, tudo parece não existir fora do ecrã. Em certo sentido, o hiper-realismo das imagens captadas favorece o inverso: destrói a ficção epistemológica, digamo-lo assim, das continuidades realistas. Em todo o caso, isso não invalida que estejamos, no fundo, aqui perante a vocação de sempre da literatura: dar a ver a realidade. Como dizia Fernando Pessoa, por interposta presença de Bernardo Soares, a certa altura de *O Livro do Desassossego*, «puxam-se as sensações, como elásticos, para ver os poros da sua falsa continuidade bamba» (Pessoa, *O Livro do Desassossego*, Vols. I e II, Mem Martins, Europa-América, 1986, p. 156). Digamos, em suma, que em Game a narrativa verbal é posta em relação de conhecimento com a tecnologia, interessada em tomar posse da sua natureza, já que é pela palavra que tudo se faz.

Se nos tempos dos primórdios da sétima arte Camilo Pessanha escrevia, muito sugestivamente: «Imagens que passais pela retina/Dos meus olhos por que não vos fixais», agora, nestes tempos de acentuada desmaterialização, propício a todo o tipo de virtualizações, a tonalidade visual reveste-se de uma extensa panóplia de meios. Todos eles a redefinirem lugares e, mais do que tudo, a sustentarem uma conceção do lugar enquanto mutabilidade espontânea, isto é, lugares criados e recriados sem limites ao ritmo dos *pixels*.

E a propósito de sétima arte, esta breve incursão por “HK” ficaria incompleta se não abordássemos o papel que nela detém o cinema. Game nutre-se bastante da linguagem fílmica, o que não surpreende dado estarmos perante um escritor de imagens, permanentemente tentado pela possibilidade de escrever filmando. Se em “HK” surgem descrições de trechos provenientes de *In the Mood for Love* (Wong Kar-Wai, 2000) e *Millenium Mambo* (Hou Hsiao Hsien, 2001), creio dizer bem se disser que a contaminação cinematográfica ganha a sua pertinência máxima quando ocorre ao serviço de uma operação estética por força da qual o escritor se converte em cineasta de circunstância. E o cinema de Game, como já sucedia em *Flip-Book* (Éditions de l'Attente, Bordeaux, 2007), o seu livro mais deliberadamente escrito sob influência da sétima arte, visa a representação de uma suficiência estética a partir da enumeração. Enumeração de planos e trechos visuais mínimos, além de anotações de natureza metaficcional, sem que se perceba exatamente uma pluralidade arbitrável por alguma metodologia compositiva intrínseca, com prioridades técnicas e estéticas. Mas tudo isto, afinal, diz bem de uma lógica narrativa em roda livre. O mesmo é dizer, consciente de que representar lugares hoje em dia consiste num exercício de pura contingência, dadas as virtualidades radicadas em cada um sob o prisma tecnológico.

*A entrevista com o escritor francês Jérôme Game, a propósito da publicação do seu livro DK/HK (2013) aborda a questão do espaço urbano na lógica da sua esteticização literária. O que, no caso de Game, não é possível sem convocar enfaticamente a questão da tecnologia. Ora, a tecnologia é, pois, justamente o modo por intermédio do qual em Game o espaço urbano – neste caso, Hong Kong – se redefine drasticamente tanto nas suas escalas como nos modos como é percecionado.*

## **Conversando com Jérôme Game sobre Espaço Urbano e Literatura**

*Sérgio Guimarães Sousa (SGS) – DQ/HK compõe-se por dois textos autónomos. Podemos ler a primeira parte do livro (“DQ”) sem necessariamente ler o resto da obra. Todavia, esta descontinuidade afigura-se aparente. Com*

*efeito, existem pontos de contacto muito fortes entre os dois textos. Desde logo, o facto de ambos consistirem em relatos de viagem (a Espanha pelo percurso de D. Quixote) e a (sobre)modernidade de uma cidade como Hong Kong. Percebemos bem depressa que estas duas viagens engendram outras (literárias e cinematográficas, sobretudo). Mas o que me parece mais relevante é a extensão que nos dois textos adquire a percepção tecnológica. Pretendeu, tudo bem visto, reescrever lugares emblemáticos sob um quadro tecnológico (o visor do ecrã)?*

Jérôme Game (JG) – De facto, *Fabuler, dit-il* e *HK Live !*, as duas partes que, reunidas, constituem *DQ/HK*, ambas falam de viagem: através de Espanha no que toca ao Cavaleiro da Mancha, e por Hong Kong no que se refere à minha personagem. A tecnologia não constituía – pelo menos, conscientemente – uma *contrainte* formal ou temática. Tratava-se, antes, de um dado do tempo do livro, uma determinação da época na qual foi escrito. O que quero com isso dizer é que, se estes textos evocam a viagem, evocam-na a vários títulos: no espaço, para as personagens, como acabamos de ver, mas também no tempo: num *misto de passado-presente*, quando se trata do Quixote, já que esta personagem e o texto que a faz viver são, em simultâneo, objetivamente datáveis do século XVI e, pelo facto de disporem do estatuto de clássico da história da literatura mundial, encontram-se presentes por via das incessantes leituras que são feitas; e no *misto passado-presente*, tratando-se de Hong Kong, porque não existe sítio igual para sintetizar uma civilização muito antiga (a chinesa) com o futuro imediato que representa a tecnologia, sempre mais apurada e espalhada pela vida quotidiana. Ler o Quixote hoje, viver com o seu herói, uma vez lida a obra, é um pouco como possuir uma bolha do século XVI ao seu lado em pleno século XXI. O meu problema estava em tornar essa coexistência temporal, esta persistência ativa do texto cervantino. Imagino que existem muitas maneiras de tratar o problema. Escolhi o tema da viagem: viagem sob o rasto de Quixote hoje. E em vez de o fazer de modo objetivo e realista, o que teria consistido em fazer uma verdadeira viagem a Espanha, escolhi fazê-la de maneira quixotesca, quer dizer, pela imaginação e pela vidência. Ele vê nas planícies do centro de Espanha o que leu nos romances de cavalaria; vejo no *Google Earth* o que vi no seu romance. E transcrevo-o. Dito de outro modo, ‘viagem’ correlaciona-se agora com vidência, uma espécie

de imaginário muito preciso, muito concreto, que se formula em palavras, em texto. Viagem. Vidência. Discurso. Como é que estes três termos se implicam, se supõem, se equivalem até por vezes? A percepção tecnológica permite tratar estas relações, porque, se é, por um lado, muito precisa (as câmaras de *Google Earth* são excelentes e possibilitam uma visão do outro lado do mundo à escala do metro, e wikipédia como todo o tipo de outros *sites*, comerciais ou enciclopédicos, são terrivelmente instrutivos sobre o real poético-histórico como prosaico-contemporâneo), ela permite, por outro, tratar o tema com leveza, permite visitar a Mancha como se fizéssemos uma peregrinação religiosa sobre os lugares mesmos do génio. De outro modo, a tecnologia, ela aligeira, ela permite não ficar pesadamente agarrado no concreto, mas antes descobrir mil coisas *em detalhe, mas à distância*. Os *rush* de Welles, o que têm de particular e o que os torna tão caros é o facto de serem puros fragmentos, é o facto de o filme não existir, como se procurasse por esse meio evitar, desviar, operar um desvio sobre o real. O mesmo é dizer, a tecnologia, mesmo quando falha (nomeadamente por inexistência, como no filme de Welles), ela permite o *écart*, lugar do imaginário (ao mesmo tempo que informa sobre o real). É por essa razão que, como diz muito bem, quis reescrever os lugares emblemáticos no visor do ecrã. Porque a internet ou o meu *smartphone* em Hong Kong, ou ainda o cinema asiático sobre esta mesma cidade, permitem-me, no momento de escrever o meu livro, *lá estar sem estar lá*. É este interstício ou fissura no espaço-tempo que procuro, e isso para apreender um último tipo de viagem: uma viagem existencial, o *si mesmo* como viagem, como devir, o *si mesmo como deslocação (para além de si)*, e a narração/fabulação como a sua própria dimensão. A tecnologia assiste-me nesta tarefa. É por isso que ela me é cara e não por ela mesma ou como fetiche modernista ou futurista. Aliás, para mim, a tecnologia em sentido último é a linguagem.

*SGS – Os seus textos são muito visuais. Fazem apelo à intermedialidade. Esta contaminação dos média nutre profundamente, parece-me, a sua singularidade enquanto escritor. De resto, podemos até ler o seguinte na contracapa do livro: «Il fait sombre. Le ciel est gris métallisé le parterre est trempé. Il court sous la pluie, s'abrite un arrêt de bus un néon des trombes sans discontinuer. L'eau est tiède, l'air est chaud le vent les feuilles bougent, l'image bouge gentiment j'comprends tout. Le cinématographe, le pixel à l'écran la couleur me*

*collent aux yeux à present mes lunettes, j'vois au travers. Ça se précise, ça se floute, s'amancit, c'est cadre, ça se creuse.» O que o interessa antes de tudo o mais não será uma necessidade de exprimir uma nova condição humana – a do homo technologicus –, segundo a qual a virtualidade e a imagem do ecrã sobrepõem-se a tudo o resto?*

JG – Perspetivarei esta questão nos termos da minha resposta anterior: se hoje nos achamos, com efeito, determinados por condições de época mais ao menos objetivas – nomeadamente a modernização tecnológica e o seu estatuto de nova 'natureza', de evidência ou de destino historial –, avalio pessoalmente estas condições nos usos que delas fazemos, isto é, por aquilo que elas nos permitem fazer muito concretamente, por aquilo que se faz por seu intermédio, e que pode ser tanto positivo como negativo. Dito de outro modo, a tecnologia, ela não nasce nas árvores, são pessoas que a fabricam, a amam, a esperam, a suportam, a rejeitam, etc. E tudo isso cria como que uma meteorologia. Mas cabe-nos sempre a nós ser ativos com esta (ou apesar desta) meteorologia dentro das nossas capacidades de invenção. Ou seja, para mim, o *homo technologicus* permanece antes de mais um *homo faber*: cumpre-lhe definir as relações entre a tecnologia (no sentido das máquinas, dos objetos conectados, etc.) e o mundo, a natureza, os seres vivos, o seu imaginário, os seus desejos, etc. Ele deve ser um ativo inventor de modos de uso e não se limitar a ser um consumidor passivo da sua época – e isso mesmo se a época tecnológica que o engloba é mais abrangente do que ele. São estas relações, criadas por nós todos nas nossas vidas mais ordinárias e nas mais inspiradas, que formam, apropriadamente, uma tecnologia que para mim vale a pena, uma espécie de *tecnologia existencial*. A virtualidade e a imagem do ecrã não dominam tudo o resto. Elas encontram-se *dentro* de tudo o resto, funcionando a partir dele, não estão desligadas numa camada transcendente, como uma levitação acima do corpo. A imagem do ecrã é um corpo, muitas vezes sustentado por um outro corpo – uma mão –, percebido por um outro corpo – um par de olhos. Muitas vezes com uma boca nas proximidades. De facto, em mim, a imagem do ecrã provoca ou desencadeia *desejo*, o desejo de contar o que se passa e o que isso (nos) faz. E enquanto falamos, enquanto contamos isso tudo, agimos na nossa faculdade mais humana: a que consiste em reinventar o mundo, em redefinir o seu sentido e o seu valor. Concretizamos a nossa liberdade em certo

sentido. O nosso poder também. Instigamos um grande desejo existencial por fim, aquele já existente no dispositivo – a tecnologia? – narrativo de Sherazade nas *1001 Noites*. A visualidade puramente imaginária que essa narrativa estabelece na cabeça do seu auditório, a começar pelo Sultão de Bagdad, dispõe de uma potência considerável e bem concreta. A imagem do ecrã e a sua virtualidade são assim um modo, um meio de desejo, de vida – e de fabricação das obras, por certo.

*SGS – Lendo DQ/HK, pergunto-me se o livro não procura fazer-nos compreender que a tecnologia, tal qual se apresenta, se tornou num valor absoluto. Significa isto que nos seria penoso viver à sua margem; e significa também que seria agora até talvez impossível viver fora do seu âmbito. Do ponto de vista estético, este alcance faz-se, pelo menos no seu livro, pelo viés da mostraçã: sucessão de enquadramentos, planos, imagens, etc. Essa décalage entre aquilo que podemos ver a olho nu e aquilo que visualizamos no ecrã favorece uma perceçã pós-humana do espaço. Que acha disso?*

JG – Se por pós-humano entender um para além das capacidades fisiológicas do olhar humano, direi que sim, muito certamente. O ângulo de enquadramento, a profundidade de campo, o *zoom* e, claro, a montagem entraram de tal modo profundamente na nossa sensibilidade visual que os esperamos espontaneamente, que os consideramos como características normais de toda a representação visual maquínica. Sem dúvida, o mesmo fenómeno de naturalizaçã existiu no anterior milénio e na pintura com o *habitus* do enquadramento. Nesses dois casos, técnicas e tecnologias modificaram o que é antecipado pelo nosso aparelho percetivo. Mas, paradoxalmente, como bem cedo – sobretudo as gerações mais jovens – interiorizámos, esta gramática visual moderna (tecnológica) acha-se como que re-naturalizada, re-humanizada sob a forma de um horizonte de espera quase instintivo. Mesmo se os nossos olhos não podem ver em *zooms*, montagens, etc., o nosso outro órgão visual – o cérebro –, sede da nossa memória, faz-nos, em certos casos, ressentir experiências virtuais. As nossas lembranças-reflexos nos fizeram de tal forma prever um *zoom* que até o pré- vemos: se ele não pode estar na nossa retina, encontra-se já no nosso cérebro. E aqui a experiênci da cidade afigura-se crucial. A paisagem urbana de uma grande metrópole oferece, com efeito, quando a atravessamos a pé, de bicicleta,

de metro ou de carro, como que a impressão simultânea de sermos um *cameraman* a filmar e que estaria já, simultaneamente, num estúdio de montagem e de sincronização dos sons. A ortogonalidade dos edifícios e dos entroncamentos, o reenquadramento das janelas de todos os tamanhos, o movimento dos corpos e das suas velocidades variadas, o desfilar a que reenviam, os diferentes estratos e as profundidades do campo, a estereofonia de 1000 sons/barulhos/diálogos particulares, todas estas características cinematográficas são naturalmente – e concretamente, em 3D – as da experiência da cidade. Como se andar em Hong Kong fosse em si mesmo fazer (e ver) filmes! Como se isso desse ao olho nu uma visão-cinema.

*SGS – Por outra parte, a tecnologia permite estabelecer uma nova escala sobre o espaço. As suas descrições da cidade de Hong Kong são a prova suficiente disso. Se Hong Kong é uma cidade gigante, complexa, excessiva, o Jérôme oferece-nos um novo olhar sobre esse vasto espaço urbano. Aquele olhar minimalista. É o olhar dos pontos de encontro, o olhar afeto a localizações muito precisas, etc. Em que medida esse contraste entre um espaço urbano enorme e a precisão de pontos bem localizados o interessa?*

JG – Em *HK Live !*, procuro fazer mais um corte transversal de Hong Kong do que um *cliché* realista e exaustivo. Procuro apreender a sua especificidade, que é a de se estar em levitação no espaço-tempo como o dizia há pouco: simultaneamente tradicional e futurista (na sua arquitetura, no seu urbanismo, na sua relação às tecnologias), representativa de uma cultura nacional e misturada, local e global, ‘comunista’ e ‘capitalista’, aberta sobre o futuro e sobre o planeta inteiro. Esta relação entre o gigante complexo e minimal concreto é um dos aspetos que encontro para dar conta dessa estratificação, esse palimpsesto do espaço-tempo que é Hong Kong, um pouco como para fabricar uma sensibilidade própria ao hoje pós-moderno. É esse sensível que quero captar nesse livro. O que Hong Kong secreta e oferece, a quem o quer ver, é um *sensorium* onde tudo se fabrica e se re-agencia em corrente contínua entre passado-presente-futuro, e isto porque aí reina um talento para o devir: soberana capacidade do sítio a metamorfosear-se calmamente e portanto de maneira decisiva, com uma intensidade extrema mas consentindo de antemão à sua própria mudança, como se se



deixasse naturalmente prender, não por uma ideia abstrata de futuro (à maneira moderna ou modernista dos ocidentais), mas pelos poderes do presente. É com esta plasticidade superior de Hong Kong – tão diferente da melancolia stressada face à época e ao seu futuro já presente que podemos ressentir em grandes cidades europeias, a começar por Paris – que o livro se compromete. Daí a composição da obra por relações de escala, como muito bem diz: do *zoom out* imediatamente ao *zoom in*, do plano muito grande ao plano de conjunto ou panorâmico, o que, poeticamente, significa passar de um *listing* cifrado das grandezas socioeconómicas da cidade-estado às sensações visuais-auditivas à altura de corpos humanos, num *tramway*, numa calçada, etc. E, deste modo, importar diretamente no campo da escrita as práticas urbanas e as imagens que elas suscitam. Antropologia do presente por via da ficção, zigzague literário sobre a espessura da cidade: *HK Live!* quer transcrever o empoderamento das sensações que faculta essa cidade, a sua intensidade ao mesmo tempo intelectual e sensorial. Andar em Hong Kong é gozar o prazer dos sentidos, sendo, ao mesmo tempo, forçado pela vista da paisagem urbana a refletir sobre o futuro do mundo e sobre outros conceitos abstratos. Isso passa também pelo cinema de Hong Kong. «Para furar o segredo da cidade» – diz Jean Baudrillard algures – «não se deve, portanto, começar por ela e progredir em direção ao ecrã; é preciso, pelo contrário, começar pelo ecrã e progredir em direção à cidade». Acho que isso é muito verdadeiro e reenvia também a essa distância de que falava acima no tocante à tecnologia.

*SGS – O cinema encontra-se muito presente na sua obra. Flip-Book é o livro mais cinematográfico que conheço. Em DQ/HK, o cinema ocupa uma parte muito importante da narrativa. Encontramos aí, entre outros, realizadores como Orson Welles, Wong Kar-Wai ou, ainda, Hou Hsiao Hsien. Que importância atribui ao cinema no campo literário?*

JG – O cinema, conjuntamente com a fotografia, é a arte que mais me influenciou enquanto escritor. O que ambos partilham, o que os torna tão caros, é um duplo problema: o do enquadramento, por uma parte (isto é, os limites – de uma ação, de um corpo, de um enunciado – e a sua porosidade, as composições que tornam possíveis), e, por outra parte, o da superfície (quer dizer, a vibração, a intensidade do diferencial em si,

do movimento puro no seio de uma forma). Se a influência do cinema é tão pregnante em mim, acho que é pelo facto de a arte da tensão que lhe é própria – entre colocar (uma imagem-quadro) e ligar (imagens, sob a forma de planos-sequência ou montagem) – reformular muito precisamente os problemas que me coloco no meu trabalho literário entre dizer e contar, entre enunciado e narrativa, entre a *stase* e o fluxo. Estas questões plásticas refraseiam o que tenho a acertar literariamente, tornam-no visível, audível. Acrescento, e isto porque não se trata de passar por um formalista no sentido pobre do termo, que as questões que evoco aqui, as problemáticas que avanço para tratar, são, a meu ver, precisamente as mesmas no tocante ao tratamento dos problemas de ‘fundo’: temas, assuntos, ângulos críticos, alcance ético-político, etc. Sou profundamente godardiano deste ponto de vista (quer dizer, sem dúvida nenhuma flaubertiano, manetiano?). É o olhar, é a maneira, é o método que criam, que fazem aparecer, que exprimem a densidade ou a urgência daquilo de que se trata, o qual é insecável (da mesma maneira que um problema é insecável, é apenas reformulável, e a consciência, a justeza ou a importância histórica de cada formulação deve ser ajuizada a cada momento). O que me interessa é fazer entrar esses métodos e procedimentos do cinema no interior do projeto literário em sentido estrito, quer dizer, na sintaxe, na gramática e na língua na qual escrevo. A manobra nesse jogo de bricolage, para falar como a antropologia de Lévi-Strauss, é a arte do enquadramento, do plano-sequência ou do fora de campo: observados escrupulosamente pelo escritor que sou, fantasmadas também, todas estas práticas ensinam-me a retomar o fôlego na página e a compor uma frase de forma nova, um parágrafo, uma narrativa tanto mais literária que foi à escola do cinema. É aí, precisamente, que se acha, segundo penso, o enriquecimento que o cinema pode trazer à literatura: ao nível da fabricação (falámos de *homo faber* mais acima), ao nível da maneira de operar. Ao retraduzir os nossos problemas formais enquanto escritores, ele força-nos a fazer de outra maneira aquilo que já fazíamos. E de modo mais geral, talvez seja pelo facto de a nossa sensibilidade neste início de século XXI se achar já afetada, nas nossas vidas, por aquilo que denomina de intermedialidade que a literatura se apodera disso e se acha correlacionada com isso. Nesta hipótese, que acredito justa, a literatura seria então tomada em movimentos mais largos do que ela, transversais a toda a espécie de práticas expressivas, com todo o tipo de tecnologias em jogo.

E em contrapartida, ela participaria na modificação das nossas representações do real em sentido lato. Acho que hoje em dia a literatura pode ser um sismógrafo de abalos perceptivos que ocorrem a maior parte das vezes no campo do urbanismo e dos sistemas sociocognitivos e sensíveis: visuais, auditivos, tácteis, corporais de modo geral (os quais são, claro, suscetíveis de possuírem um alcance coletivo ou político). Registrando esses abalos, a literatura que procuro escrever desenvolve a partir daí uma potência nova nela própria, imprevisível, reformulando-os num código – o código da linguagem levado em ebulição sob a forma daquilo que chamamos *poesia* –, a qual pode a seguir estimular aqueles que dela se apoderam, os leitores. O que quero dizer é que a literatura, tal como a concebo, é uma *máquina a metabolizar*, isto é, a captar, transformar, re-frasear, re-agenciar, e, nesse sentido, a permitir. A permitir toda a espécie de coisas. O que ela pode reenviar para o real, creio, tem a ver com isso: uma forma de encadeamento sintático, de (re)compôr, de fazer aguentar junto (o que é uma definição por excelência da política). Como se, escrevendo, traçaríamos conjuntos mais ao menos abertos, mais ao menos fechados, que passam o seu tempo a ligar, entre outras coisas, corpos, e depois a desligá-los e depois a religá-los diferentemente. É disso que nos fala Deleuze a propósito de uma figura de estilo que salta de uma arte para outra assim, da literatura ao cinema nomeadamente, e reciprocamente: o *estilo indireto livre*. O estilo indireto livre como o que quebra o hermetismo das posições de enunciação e das posições de mundo que com ele se compaginam (quer dizer, de polícia) a favor de uma porosidade mais ao menos generalizada, onde as coisas se transformam. Acho que Deleuze fala disso a propósito de Rossellini em proveniência de Flaubert. Bela genealogia...