

l'Humanité

FRONTIÈRES

Au-delà du chapitre I, un monde à voir

D'une salle d'embarquement à l'autre, traversé par ce que lui dit le réel, un homme tourne en rond. Le poète Jérôme Game révèle malicieusement par l'image les failles du roman.

SALLE D'EMBARQUEMENT

Jérôme Game

L'Attente, collection « Ré/velles », 148 pages, 12,50 euros

Un de ces passagers comme on peut en voir classe affaires, sûr de lui, sachant s'habiller pour voyager et manier son bagage sans effort, entre dans une salle d'embarquement. Nous connaissons son nom, Benjamin C. Tout ce qu'il fait, c'est absorber les messages qui saturent l'espace où il avance : images des chaînes d'info en continu, presse people, signalétique de l'aéroport, consignes de l'équipage. Embarquement et fin du chapitre I, suivie d'une copie du tableau des destinations et statuts des vols annoncés : « On time, flight closing, final call... » Le chapitre suivant est un autre chapitre I. Benjamin C. est assis dans l'avion, regarde passer l'hôtesse, chic et pro comme lui. Les extraits du magazine se mélangent aux annonces du pilote, la météo aux vies de célébrités. « Bonne journée », dit l'hôtesse, et tout ira comme sur des valises à roulettes jusqu'au prochain chapitre I.

Le parcours de Benjamin C. se poursuit, conformément au plan de vol. De chapitre I en chapitre I, pourtant, l'environnement de mots et de signes s'immisce dans la narration lisse et minimale. Allusif et discret au début, confiné aux transitions entre chapitres, il les envahit jusqu'au cœur. Listes d'aéroports, paramètres de vol, télévisions d'hôtels,

extraits de magazines, dialogues de comptoir, catalogues de produits, noms et destinations de navires, curiosités touristiques pour Tokyo, vocabulaire japonais de base, récapitulation de l'itinéraire de Benjamin : tout se passe comme si la phrase narrative ne pouvait aller plus loin que la description des faits et gestes élémentaires, échouant à prendre en charge le contexte, ou plutôt le texte flottant autour du personnage, ce qu'essaient de lui dire les villes, les avions, la presse, les gens croisés en chemin, les réseaux. Un chapitre entier, intitulé « Qu'est-ce qu'on voit exactement ? », n'est ainsi constitué que de matériaux « bruts », prélevés dans le magma textuel où baigne le personnage.

On reconnaîtra des techniques – listes, ready-made et collage textuels – courantes dans la poésie contemporaine. Jérôme Game, qui se définit lui-même comme poète, propose avec *Salle d'embarquement* le récit d'un drôle de voyage où un itinéraire se parcourt frénétiquement tandis que sa narration patine au chapitre I, échouant à accueillir les discours du monde que son personnage arpente. Mais quelque chose va se produire : l'image entre dans la partie. Benjamin cesse de tourner en rond autour de la planète. Des carrés de textes, images écrites des images qu'il photographie, stabilisent la mise en page qui virait au chaos. On sait ce qu'on voit, et enfin le chapitre II arrive, délivrant Benjamin, lançant vers le futur ce beau et étrange texte où la poésie pousse le récit à dépasser ses limites. ●

JÉRÔME GAME
EST UN POÈTE ET
ÉCRIVAIN FRANÇAIS.
IL VIT ACTUELLEMENT
ENTRE PARIS ET NEW
YORK, OÙ IL ENSEIGNE
LE CINÉMA.

ALAIN NICOLAS