

JÉRÔME GAME

VOICE OVER

Le poète et écrivain Jérôme Game use de sa voix, de son débit à la fois suave et heurté pour imprimer au texte des déplacements romanesques. Cette écriture du décalage parfois burlesque, dont la grammaire est musicale autant que cinématographique, semble faite des restes d'une société qui se veut sans reste.

BIOGRAPHIE / Jérôme Game est écrivain, traducteur. Né à Paris en 1971, il réside en France après avoir vécu plusieurs années aux États-Unis et en Angleterre. Il collabore avec des plasticiens (photographie et vidéo), notamment pour ses vidéopoèmes. Son activité va de l'enregistrement audio et vidéo aux lectures publiques et parutions en revues en France et à l'étranger. Il enseigne la philosophie et l'histoire du cinéma à l'Université américaine de Paris. Il est membre du comité de rédaction des revues Action poétique et Inventaire-Invention.

Introduire le *passing-shot* dans le phrasé, le retour qui lifte le mot, lui donne son effet imprévisible, différé, ralenti ou accéléré, c'est ce qui dirait le mieux les audio- et vidéo-textes de Jérôme Game. Les générations précédentes ont travaillé le « bougé », la « répétition », le « bégaiement », « le cri », au fond une extinction minimaliste de la langue. En empruntant ces distorsions bruitistes, verbales, la poésie sonore a trouvé sa voie hors du livre. L'espace oral du texte s'est ouvert à une plasticité de performances, avec une multiplication de formes scéniques. Ni la chorégraphie ni la théâtralité n'en sortent indemnes, et par un effet de *feed-*

back, les poètes performatifs se changent dans leurs écritures; *a contrario* de cette vague, un écrivain (le terme ici s'applique pleinement) comme Jérôme Game ne dévie en rien de son projet d'interruption, de glisse, de cadrage et de plan-séquence effectué à même le langage.

Il faut en noter le premier affect, qui pourra étonner, mais qui donne l'impression presque pelliculaire de ses sautes syllabiques, qui sont autant de collures cinématographiques; c'est l'extrême élégance de cette *image-mouvement* de la parole. Qui a entendu, une fois, Jérôme Game lire à voix nue, le rectangle du texte formant un scope devant le visage, ne peut s'empêcher de ressentir cette sensation, à la fois hypnotique et déroutante, que l'on retrouve chez les cinéastes qu'il a décadrés dans son livre *Flip-Book*. Cette technique de *voice over* des films d'Antonioni, de Lynch, de Wong Kar-wai ou de Cassavetes fonctionne par plans de coupe à l'intérieur de la narration filmique. Il s'en dégage une grande suavité, un décalage vocal, qui va de pli en pli, de butée en reprise, de recul en tirade, jusqu'à recomposer une autre trame romanesque. Ces micros descriptions sont autant de scènes floutées, en montage alterné avec leur contraire, des agrandissements en haute définition d'un geste, d'une attitude, d'un élément du décor, d'une dramatisation.

On a vu dans ce *sampling* un échantillonnage descriptif de scènes cinématographiques mises à l'épreuve de la « langue bègue », à la manière deleuzienne de la minoration extensive, qui fait rendre gorge à la rhétorique au discours, pour atteindre à un autre niveau de communication, plus opaque, étranger à lui-même. Ce fut le cas (génial) d'un Ghérasim Luca, broyeur compul-

sif de mots en brèches, en boucles, mais très éloigné de ce *rubato* de langue interrompue dont se sert Jérôme Game. Ses vidéopoèmes de *Ceci n'est pas une légende ipe ce ce* décollent dans l'image filmée pour atteindre une vitesse de défilement, qui finit par disjoindre tout en mixant les sons et sens des phrases, en un même accord musical. Il peut dire en cela qu'il se sent aussi proche d'un romancier comme Jean Echenoz que d'Olivier Cadiot, dont les partitions fluides, aux coutures invisibles, ne laissent voir que la constante mobilité du récit. Les images vidéographiques de Nebahat Avcioglu et Valérie Kempeneers, sans illustrer ce cinéroman, en reprennent les travellings dérégés, les différences de focales fuyantes de la syntaxe, les profondeurs de champ réduites à des surfaces sans grain prises dans l'action pure de dire.

Il ne s'agit pourtant pas d'un énième formalisme, une pulsation sérielle importée sans discernement des poètes objectivistes américains, avec un aplat qui resserre en lui tous les tics du postmodernisme. Au contraire, Jérôme Game élargit le plan de visibilité des phénomènes sociaux, politiques, relationnels, en plaçant ces inserts explosifs comme autant d'instantanés en rupture de ban. Il produit une insistance sur des faits, souvent excentriques (d'où le burlesque), qui sans cela passeraient inaperçus, parce que rendus inaudibles. C'est avec les restes d'une société qui se veut sans reste que Jérôme Game travaille cet assemblage de *found footage* sonore du bruit de fond sociétal. Une écoute d'un extrait du récent *ça tire*, suivi de *ceci n'est pas une liste*, suffirait à démontrer combien la précision de ses détachements par groupes de lettres, ses élongations, et surtout ses superpositions (une phrase commence alors que la précédente n'est pas terminée) provoquent des comiques de situation, des chevauchements qui brusquement décalquent une réalité inapparente, absurde, symboliquement violente. Jérôme Game opère avec légèreté une modélisation qui revient à réinitialiser autrement le réel par le langage, sans pour autant perdre de vue la comédie sociale : en cela, paradoxalement, sa poésie narrative est réaliste.

L'usage qu'il fait de l'anglais intercale des fondus enchaînés, des surimpressions pour ses vidéopoèmes, une manière de récitatif choral. Ce dédoublement à valeur de réflexivité, une reprise par un autre point du même thème contrapuntique. Là encore, on pourrait y voir une sorte de chic maniériste, alors que s'exerce une forme de critique au second degré. C'est-à-dire une « critique de la critique » ou de la négativité en tant que telle; on rejoint l'écriture « de » critique de Jérôme Game, qu'il pratique avec une telle acuité qu'elle fait maintenant partie intégrante de son œuvre. Que ce soit sur le nihilisme de Blanchot, les concepts d'*empire* et *multitude* de Toni Negri et Michael Hardt, la modernité selon Christian Prigent, il développe une doublure de ses écrits mis en espace ou arrimés à une matière visuelle.

C'est un pan entier qui s'éclaire; il n'est plus temps d'être dans la « déconstruction », elle a été accomplie par les avant-gardes, ni de revendiquer un dépassement des formes antérieures, au nom du toujours nouveau, de l'expérimental, mais de « voyager léger », selon son expression.

Ce n'est pas une « dépolitisation » du propos, mais l'attaque du politique par ce qui lui est extérieur, de manière oblique, par une diagonale dont on a signalé la forme performative. L'immanence des textes de Jérôme Game (l'un de ses titres est *Ecrire à même les choses, ou, un autre Tout un travail*), leur apparente évidence sensorielle, fonctionne sur un autre registre, qui ne cherche pas à être « subversif », mais plutôt à se rendre insaisissable. Une brève généalogie, faite par lui-même, lui donnerait comme devanciers Pierre Alferi et Olivier Cadiot, avec la séminale *Revue de Littérature Générale*, et surtout la pensée du « partage du sensible » de Jacques Rancière. Ce que le philosophe nomme « *dissensus* » dans *Le Spectateur émancipé* correspond exactement à la « disjonction » du langage qui diffracte les unités de base sémantiques *et donc normatives*. Un passage de ce livre de Jacques Rancière pourrait servir de viatique aux variations de Jérôme Game : « *La fiction n'est pas la création d'un monde imaginaire opposé au monde réel. Elle est le travail qui opère des dissensus, qui change les modes de présentation sensible et les formes d'énonciation en changeant les cadres, les échelles ou les rythmes, en construisant des rapports nouveaux entre l'apparence et la réalité, le singulier et le commun, le visible et sa signification.* » La question devient celle du déplacement, de la ligne infinie d'agencement, ce qui pourrait paraître comme une subjectivité de plein pouvoir est en fait une relation étroite avec ce *spectateur émancipé* (en l'occurrence de le lecteur ou l'auditeur). Le montage à géométrie variable de Jérôme Game induit notre propre « travail de l'art », l'irrésolution, l'entre-deux problématique du sens; l'écart qu'il pratique nous permet une insertion individuelle, biographique dans ces textes, dans ces images. S'ils partent d'un fonds commun, presque anonyme, ou collectivement référencé (les films, les objets culturels), ils aboutissent singulièrement à révéler quelque chose de nous-mêmes, à nous-mêmes – notre inconscient dans les mots des autres, probablement.

Yan Ciret

> JÉRÔME GAME EST À L'AFFICHE, LES 12 ET 13 MARS, DE LA POÉSIE/NUIT, QUI SE TIENT DU 3 AU 14 MARS À CAEN. WWW.LAPOESIENUIT.COM
> DERNIERS OUVRAGES PARUS : *ÇA TIRE* (LIVRE-CD), AL DANTE, 2008 ; *FLIP-BOOK* (LIVRE + CD), ÉDITIONS DE L'ATTENTE ; *CECI N'EST PAS UNE LÉGENDE IPE PE CE* (DVD DE VIDÉO-POÈMES), ÉD. INCIDENCES.
> À PARAITRE : *L'ART DE LA FUITE* (ESSAI), P.U.F., COLL. « TRAVAUX PRATIQUES » (SEPT. 2009).