

LUIGI MAGNO

SCRITTURE ESPANSE.
LETTERATURA E CINEMA IN JÉRÔME GAME

Tra coincidenze impossibili, unioni sognate, dialoghi incessanti e possibili adattamenti, le relazioni tra il testo e l'immagine non hanno smesso di sollecitare nel tempo l'immaginario di artisti e scrittori. La materia si presta a paradossali quanto controverse riflessioni: se nella poetica di Aristotele il testo (leggibile) e l'immagine (visibile) sono prodotti sussunti sotto l'egida della *mimesis* – in una configurazione estetica ribadita anche dall'oraziano *ut pictura poesis* – oggi la separazione tra il testo e l'immagine è da annoverare tra le dicotomie fondanti la cultura occidentale, dove la parola (dell'opera letteraria) e l'immagine (dell'opera grafico-plastica) sembrano funzionare «sans commune mesure», in una sostanziale e irriducibile incommensurabilità¹. In questo contesto aporistico appare inutile cercare dei principi classificatori generali che spieghino i rapporti tra i codici semiotici qui considerati, poiché ogni singola opera pone questioni nuove e aperte in merito. Tralasciando dunque scientemente una prospettiva panoramica sulla questione, ci si interesserà a un caso particolare che sembra fornire una posizione originale e specifica in materia.

Nel caleidoscopico incrocio di relazioni del testo letterario con altri media (teatro, musica, danza, performance, video,...) e nel conseguente

¹ Cfr. J.-L. Nancy – R. Durand – S. Faupin – C. Harrison – A. Fleischer – J.-P. Rehm, *Sans commune mesure*, Paris, Léo Scheer, 2002. Questo volume ha fatto seguito all'omonima mostra svoltasi al Centre National de la Photographie di Parigi nel 2001.

sconfinamento della letteratura al di fuori del libro, si assiste sempre più alla circolazione di oggetti compositi che sollecitano non solo una ridefinizione dell'idea di letteratura – che sfumi le contrapposizioni di essa con le altre arti o altri media – ma anche, al contempo, il dibattito critico e teorico nella direzione di una riformulazione degli strumenti critici d'indagine e delle poetiche esistenti. In questo contesto, il lavoro poetico, teorico e letterario di Jérôme Game mostra nella pratica quanto la letteratura sia capace di rendersi permeabile al mondo dell'immagine senza porsi in nessun modo in opposizione ad esso, o meglio funzionare nelle sue specificità attraverso una sorta di regime sintattico specifico e poroso insieme. Jérôme Game è uno dei più interessanti autori francesi di poesia contemporanea la cui scrittura, nelle sue propaggini sonore e performative, si sviluppa attraverso una costante collaborazione con artisti quali musicisti (Didier Aschour, Kristoff K.Roll, Jean-Michel Espitallier, Laurent Prexl), danzatori/performer (David Wampach) videasti (Naby Avcioglu, Valérie Kempeneers), artisti poliedrici (Jean-Luc Verna). Se la sua produzione viene così spesso ascritta nelle intricate dinamiche della (nuova) poesia sonora o della poesia *performance*, essa si mostra restia a ogni classificazione. Nell'intricato diagramma che quest'opera disegna in termini di interferenze, foriere di interrogativi critici ed estetici nella misura in cui esse non si risolvono in un aneddottico incrocio formale, ci proponiamo di limitare l'indagine agli effetti che l'immagine cinematografica (video e cinema essenzialmente) determina localmente sulla scrittura, o nelle scritture, di Game, per capire in seguito la portata nel contesto della sua poetica di queste aperture.

1. *Interferenze.*

Nell'opera di Game, il poster costituisce la forma più immediata di dialogo tra codici. Pensiamo segnatamente a due numeri della rivista «L'instant T»², frutto di un lavoro svolto dallo scrittore nel 2006

² J. Game, s.t., «L'instant T», (2006), nr. 17, textes de J. Game, photographies de Naby Avcioglu, <http://www.jeromegame.com/linstant-t-n17-2/>; J. Game, s.t., «L'instant T», (2007), nr. 18, textes de J. Game, photographies de Naby Avcioglu, <http://www.jeromegame.com/linstant-t-n18/>.

presso il *Triangle*, Centro d'arte / Città della danza di Rennes, e a *Out of, 1*³. Si tratta di poster in cui le immagini (statiche⁴) e i testi convivono in una dimensione disgiuntiva e letterale, dando vita a una proposta aperta di senso. Appare evidente come le immagini (di parti di aerei, di oggetti non identificabili che sembrano volanti perché tagliati nell'orizzonte del cielo) e i testi si configurino, a livello tematico-referenziale, come parti di una stessa isotopia avente per oggetto il tema del volo e dello spostamento. Tuttavia, questa convergenza non nasconde la complessità formale del poster e non basta a dissimulare le discrasie tra il testo e l'immagine. È necessario percorrere i poster in tutti i sensi (recto-verso, testi-immagine, testo-testo) per poterne tentare un'interpretazione: si osservano solo in questo modo affinità su un piano che potremmo definire formale nel senso più ampio del termine. Le immagini contengono sistematicamente oggetti più o meno sfocati e/o presenti solo in parte all'interno dell'inquadratura (parti di un aereo, parti di veicoli aeroportuali,...). Parallelamente, i testi non solo sembrano adottare la stessa parzialità delle inquadrature, tagliando o moltiplicando le costruzioni sintattiche e, con esse, i contenuti veicolati come fossero parti di sintagmi più generali ed estesi, ma invitano anche a osservare le immagini nella loro fattura tecnico-formale («réglage fin de l'image», «changer la taille de l'image», «afficher l'image dans l'image», «réglage du niveau de transparence, réglage du contour des objets afin d'augmenter diminuer leur netteté. Réglage des couleurs afin de les éclaircir, les assombrir. Ajuster la couleur des

³ J. Game, *Out of, 1*, <http://www.jeromegame.com/out-of-1/>.

⁴ Non è superfluo osservare qui l'evidente staticità delle immagini perché, almeno nel caso di *Out of, 1*, l'immagine coincide con un fotogramma estratto dal video-poema *un mince filet qui accompagne arfaitement tous les rôtis vos repas les* (cfr. J. Game, *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*, Incidences, Marseille, 2007; textes et voix de Jérôme Game, images de Naby Avcioglu, réalisation vidéo de Valérie Kempeneers). Questo lavoro di prelievo meriterebbe una riflessione sullo statuto delle immagini fisse e delle immagini in movimento nell'opera di Game, dunque sulle implicazioni che esse determinano, per esempio, nella traslazione dei concetti di durata e di movimento nella scrittura letteraria.

objets souples plus rouges ou verts plus, pour les rendre plus neutre», «Zoomer»,...)⁵, in un gioco aperto di convergenze e dissonanze.

Una menzione a parte merita il poster *Le Ter*⁶ dove Game riproduce una pagina di *ça tire* sulle lingue agglutinanti⁷. Il poster contiene esclusivamente del testo, che è al contempo testo e immagine di un testo, e rivela un suo interesse non tanto per i suoi contenuti testuali quanto rispetto all'operazione semiotica che lo sottende. Se nelle pagine di *ça tire* il testo ripreso nel poster è connesso a una serie di riflessioni sulle lingue agglutinanti⁸, nel poster esso diventa una campionatura di quel discorso cambiando il proprio statuto semiotico. Il dispositivo-poster, infatti, sintetizza iconicamente la duttilità sintattica delle lingue agglutinanti e rende questa qualità immediatamente percettibile attraverso le scelte tipografiche che nel poster tagliano le parole, separano gruppi di frasi, dislocano e ingrandiscono o rimpiccioliscono lettere, parole e frasi sulla base di un criterio di visibilità. Il testo del poster, al contrario di quanto succede nel contesto del libro, presenta dunque un bassissimo tenore descrittivo, rappresentativo o mimetico, ma funziona come una traccia sintetica e visibile di qualità sintattiche di cui il testo stesso parla.

I video-poemi, raccolti nel DVD *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*, sono dei dispositivi video-testuali (video o brevi film) frutto di un'articolata unione tra le immagini in movimento e i testi ascoltabili nella performance/lettura di Game oppure (anche se solo in due casi) leggibili/visibili sullo schermo, sovrapposti in sincrono o asincrono all'audio e iscritti sulle immagini o come immagine⁹. Anche i video-poemi

⁵ Cfr. J. Game, s.t., «L'instant T», (2007), nr. 18, <http://www.jeromegame.com/linstant-t-n18/>.

⁶ J. Game, *Le Ter*, texte de J. Game, typographie/mise en page d'Olivier Marbœuf, centre d'art Khiasma, 2001, <http://www.jeromegame.com/le-ter/>.

⁷ J. Game, *ça tire* suivi de *ceci n'est pas une liste*, Al Dante, 2008, p. 19.

⁸ *Ibidem*, pp. 23 e 25.

⁹ Sui video-poemi cfr.: L. Zimmermann, *Les vidéo-poèmes de Jérôme Game*, in *Chantiers du poème*, eds. H. Azérad et alii, Peter Lang, 2012, pp. 229-238.; J.-P. Balpe, *Jérôme Game, vidéopoèmes*, Libé Blog, février 2008, <http://hyperfiction.blogs>.

si caratterizzano per la radicale frattura tra i testi e le immagini i quali, in una quasi totale assenza di corrispondenze descrittive o convergenze tematiche, funzionano in una sorta di sintesi disgiuntiva.

I testi di Jérôme Game, qui nei video-poemi così come in molti suoi libri (spesso accompagnati da CD), dunque indifferentemente nella loro forma scritta o orale, costituiscono una cassa di risonanza in cui echeggia una lingua incrinata, franta, sezionata, fessa, inceppata e refrattaria al funzionamento sintatticamente normativo, grammaticalmente logico. La lingua di Game fa un'*empasse* su se stessa, torna indietro, si ripete in un'ecolalia di sé, buca le parole, le taglia, le disloca e interrompe la progressione dei sintagmi in modo da moltiplicare le direzioni del senso prima che uno saturi la frase più o più in fretta di altri. Attraverso un esercizio costante di limatura e di salti, di interruzioni e riprese, di una balbuzie studiata che rende in atti la deleuziana ripetizione, risulta un fraseggio impervio e babelico che, separando in modo anarchico le unità semantiche di base, rende il lettore-ascoltatore sensibile alle componenti ritmico-fonetiche di una lingua che si cerca e si reinventa ai margini della norma e alle frontiere della letteratura. Per riprendere una metafora cara a Game, il testo diventa un essere invertebrato («spineless») o ancora una macchina che scompatta («décompactant»), disarticola, rompe¹⁰.

Anche le immagini dei video-poemi, *mutatis mutandis*, svelano la fabbrica delle immagini stesse. Alle tecniche di realizzazione si associano e si sovrappongono operazioni di disarticolazione che rendono le immagini alla loro fisicità, sottraendole o scostandole dal loro potenziale mimetico. In questa prospettiva iper-formalista, i video dicono esplicitamente di operazioni tecniche come lo scorrere delle immagini, il montaggio, i tagli, la messa a fuoco, il fermo-immagine sul foto-

liberation.fr/hyperfiction/2008/03/jrme-game-vidop.html; M. Daniel, *La gamme vidéo-poétique de Jérôme Game*, «Poptronics», (décembre 2007), <http://www.poptronics.fr/La-gamme-video-poetique-de-Jerome>.

¹⁰ «Écrire omme on écrit d décompactant, omme pour une vidéo, une lamelle. Le devenir de l'hernie, c'est partir dans les tuyaux spineless, the hernia does it to my language, ontaminates it to, is cured by video, out of side, of spinelessness, out of» (J. Game, *ça tire* suivi de *ceci n'est pas une liste*, p. 12).

gramma, l'accelerazione, il ralenti, la sovrapposizione delle immagini, la ripresa su più piani in cui *foreground* e *background* si equivalgono (come nel video-poema *un mince filet qui accompagne arfaitement tous les rôtis vos repas les*), la comparsa delle immagini sullo schermo e la loro moltiplicazione o giustapposizione (*ceci n'est pas une légende ipe pe ce*). In questa direzione possono essere letti anche gli innumerevoli passaggi testuali di tipo autoreferenziale, dove il testo dice quello che fa facendo quello che dice.

È tuttavia facile intuire, come ha già osservato Laurent Zimmermann, che i video-poemi di Game non si limitano a una pura dimensione riflessiva e a un conseguente iper-formalismo ma che, al contrario, sono come investiti dalla nozione di rappresentazione poiché al loro interno si aggregano, inevitabili e numerose, delle microaree narrative. Sganciati dunque dagli ingranaggi di una riflessione sui media, molti dei video figurano un quotidiano banale, idiota, insignificante (paesaggi urbani, persone che camminano sotto la pioggia, o ancora passeggeri in una stazione ferroviaria,...) e innescano in questo modo una sorta di grado zero della fabulazione che, anche se frammentaria, isolata ed ellittica, installa una sorta di racconto nelle immagini. Allo stesso modo i testi non sfuggono alla logica della rappresentazione e, oltre l'evidente lavoro di destrutturazione linguistica, contengono linee o frammenti narrativi, come ad esempio nei rimandi a una realtà quotidiana (il surf, la cucina,...), suscitando così un mondo in una lingua che svela il suo divenire. Va tuttavia osservato che i testi, così come, nel contempo, le immagini, rifiutando la linearità narrativa sia sul piano diegetico che su quello sintattico, innescano una sorta di *tensione* – per riprendere il titolo di uno dei suoi primi testi – che è uno dei cardini della scrittura e di tutta la poetica di Game¹¹. Questa forza tensiva si evince qui, per esempio, dalla separazione tra la possibilità di un racconto (dire qualcosa) e l'assenza di una narrazione (raccontare attraverso un'orchestrata figurazione di un mondo), ovvero dalla possibilità di raccontare dando soltanto a vedere, a leggere o ad ascoltare una percezione pura (per dirla con Deleuze, una situazione *puramente ottica*) o una pura sensibilità.

¹¹ Cfr. J. Game, *Tension*, Paris, Fischbacher, 2000.

Flip-Book è un testo centrale non solo per penetrare un altro versante dei rapporti che la scrittura intrattiene con il cinema, ma anche per chiarire la dialettica tra la portata destrutturante e la capacità narrativa che percorre la produzione di Game¹². *Flip-Book* è stato concepito e realizzato in contemporanea con i poster e i video-poemi, ma esso presenta alcuni testi specifici che sembrano distanziarlo da questi ultimi. Si nota infatti da un lato che il libro non presenta immagini al suo interno, dall'altro che Game rinuncia a minare la lingua in favore di brevi prose letterali che a tratti rivelano pienamente la loro portata diegetica¹³.

Il libro, accompagnato da un CD, si compone di brevi prose descrittive che, nella loro diversità, presentano una sostanziale continuità formale e una referenza costante al cinema che si sostanzia attraverso la presenza di nomi d'attori (Ben Gazzara), di espliciti rimandi ai film e ai loro titoli («Le film avance», «*Blue Velvet*»), o ancora di rimandi a operazioni tecniche («se colle dans le cadre», «la caméra est là», «la caméra monte», «La caméra recule»,...). Ma è l'ultima pagina del libro a radicare il cinema nel testo (o a lanciare il testo nell'orbita del cinema) e a rivelare un dato essenziale circa l'operazione di scrittura poiché in essa si trova la lista dei film che costituiscono il motore di ogni singola prosa.

La lettura del libro chiarisce anche il senso del titolo. Se un *flip book* è letteralmente un libro di immagini statiche che si possono percepire come dinamiche se, con il dorso del libro nel palmo della mano sinistra, si fanno scorrere velocemente le pagine con la punta del pollice destro, il libro di Game è in tal senso un libro di immagini mentali, o un *flip book* concettuale. L'assenza di immagini, la cui

¹² J. Game, *Flip-Book*, Editions de l'Attente / Le Triangle, Bordeaux-Rennes, 2007.

¹³ Su *Flip-Book* cfr.: J. Stout, *Le détournement de l'image cinématographique dans la poésie de Sandra Moussepès et Jérôme Game*, in *Pratiques et enjeux du détournement dans le discours littéraire des XX^e et XXI^e siècles*, sous la direction de N. Dupont et E. Trudel, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2011, pp. 149-159; S. Guimarães de Sousa, *Ecrire le cinéma avec des mots: le cas Flip-Book de Jérôme Game*, comunicazione personale dell'autore, in corso di stampa; N. Quintane, *Flip-book de Jérôme Game*, 2008, <http://www.sitaudis.com/Parutions/flip-book-de-jerome-game.php>.

presenza è attesa sin dal titolo, non è letteralmente tale: le immagini non sono scomparse ma sono state come assorbite e rielaborate nella scrittura. La referenza al cinema, infatti, prende qui a funzionare pienamente *all'interno* della scrittura e non più sotto forma di un dispositivo visibilmente eterogeneo e multiplo come nel caso dei poster o dei video-poemi. Il cinema influenza la scrittura nella misura in cui questa assorbe, si appropria e traduce nel proprio codice il film, le sue immagini o altri tratti e componenti ad esso legate, senza per questo cadere in una sorta di adattamento. Infatti, nonostante la lingua di Game, come già ricordato, abbandoni qui il suo caratteristico procedere ellittico e il suo fraseggio sincopato, le prose di *Flip-Book* restano comunque in bilico tra una spinta anti-diegetica (il testo che dice la fabbrica dell'immagine filmica) e una linea diegetico-espositiva (il testo espone le immagini, o meglio dice le percezioni ad esse legate). Se è vero, come afferma John Stout¹⁴, che gli aspetti squisitamente visivi e il trattamento tecnico delle immagini sono al centro del libro, non per questo la spinta che cerca di dire la percezione delle immagini passa in secondo piano. Al contrario anzi, i testi presenti in *Flip-Book* e i film a cui essi rimandano problematizzano esattamente il rapporto (dei testi e dei film) alla diegesi, così come, per altre vie, fanno anche i video-poemi.

Il recente *La Fille du Far West*¹⁵, nato dalla collaborazione di Game con l'artista Jean-Luc Verna, è un libro che costituisce un pendant ma anche, allo stesso tempo, il rovescio di *Flip-Book*. Se in *Flip-Book* infatti la scrittura si lega alla visione delle immagini del film, nella *Fille du Far West* vengono esplorati e assorbiti gli spazi della produzione cinematografica, ovvero il prima e il dopo del film come sequenza di fotogrammi e di immagini. Anche questo libro nasce dal contatto con le arti dell'immagine, ma in questo caso la scrittura attinge al cinema (preso nelle sue multiple accezioni) attraverso il dialogo con *Paramour*,

¹⁴ Sul rapporto tra diegesi e anti-diegesi in *Flip-Book* cfr. Stout, *Le détournement de l'image cinématique*, pp. 154-159.

¹⁵ J. Game – J.-L. Verna, *La fille du far west*, Mac/Val, 2012.

l'opera di Jean-Luc Verna realizzata attraverso un *détournement* del logo della Paramount Pictures Corporation.

Il primo testo del libro è una lista in cui si seguono, in ordine cronologico, i nomi di alcuni film prodotti dalla Paramount dal 1915 al 2013, con in testa proprio *La Fille du Far West*. Si legge in seguito un'interrogazione isolata («Ici qu'est-ce qu'on voit?»), che è forse una domanda centrale per capire uno dei principi dinamici della poetica di Game, seguita da alcune pagine in cui vengono riportate parti dei titoli di coda di vari film citati in precedenza, specialmente nomi di attori e il loro ruolo, e lapidarie descrizioni di trame o scene precedute dalla formula «On voit» – in risposta alla domanda – che appiattisce le storie dei film in un presente assoluto e della percezione *in re* del sensibile cinematografico. Cadenzate dalla stessa formula («On voit», «On le voit»), seguono pagine fitte di informazioni sulla Paramount attinte dal web e che si concludono con un rimando a *Paramour*. Proprio l'opera di Verna, sulla quale il libro si chiude, offre una chiave di lettura dei testi di Game come riscritture. Verna infatti approda all'opera finale riscrivendo e trasformando un disegno di partenza del logo Paramount attraverso decalchi (che oggettivano i tratti del disegno, fissandolo in una sorta di atemporalità), fotocopie dei decalchi, riproduzioni varie delle fotocopie, in un lavoro di mascheramento incessante che culmina in un oggetto d'arte che è anche una sorta di «cinéma du dessin» o ancora di «cinéma de la représentation»¹⁶.

Nella *Fille du Far-West* e in *Paramour* Game e Verna esplorano rispettivamente il cinema nei *debors* dei film, nei margini e nella mediazione, l'uno attraverso una scrittura concepita a partire dalle zone periferiche interne (nomi, titoli di coda,...) ma anche dai meccanismi di produzione e/o ricezione (l'opera di Verna come ricezione dell'idea di cinema), l'altro attraverso una serie di riscritture che tendono a rivelare l'immaginario cinematografico americano veicolato dal logo della Paramount. Anche *La Fille du Far West* è dunque un testo fondato

¹⁶ Cfr J.-L. Verna – J. Blanpied, *Jean-Luc Verna, à propos de «Paramour»*, réalisation et montage de P. Robinson, production de A. Bergmeier, Mac/Val, 2012, <http://vimeo.com/44032336>.

sulla riscrittura e su un'estetica della traduzione o della traslazione che conferma il rapporto anti-mimetico della scrittura di Game con il cinema. Game non vuole raccontare la sinossi dei film, descriverne la trama o studiarne le qualità perché è impossibile imitare un'immagine con le parole: egli cerca piuttosto di traslare, ovvero ri-dire, dire attraverso la lingua quei tratti che il film non può dire, o meglio dire alcune *propriété* del visibile che spesso difficilmente si adattano al sistema della lingua. Si delinea così nelle opere di Game fin qui prese in esame una vera e propria estetica della traduzione, dell'importazione o traslazione che agisce in una più ampia visione di cui cercheremo ora di dare conto inquadrandola nella sua poetica.

2. Under the influence.

Nell'opera di Game circola un potenziale sovversivo che prende forma da una critica latente del canone letterario e, di conseguenza, da una più patente decostruzione della lingua letteraria. Se la letteratura costruisce infatti modelli del mondo attraverso lo strumento della lingua, ovvero utilizza la costruzione di modelli come attività di ordine gnoseologico per riorganizzare, secondo logiche preordinate, una massa di informazioni/percezioni provenienti dall'esperienza allo scopo di comunicare conoscenza, nell'opera di Game «tout essai de modélisation est mis à mal et ce, quels que / soient les paramètres retenus par ce par»¹⁷. Le nozioni di «modélisation» e di «paramètres» convocano in questo passaggio l'idea di letteratura (come codice all'interno della lingua) e le regole che presiedono alla sua definizione. L'opera di Game solleva, teoricamente¹⁸ e in atti, la questione squisitamente

¹⁷ J. Game, *écrire à même les choses, ou*, Paris, Inventaire/Invention, 2004, p. 40.

¹⁸ Tra i lavori teorici presi in considerazione per il nostro studio, oltre a quelli citati altrove nell'articolo, ricordiamo: J. Game, *Poetic Becomings*, Oxford, Peter Lang, 2011; Id., *Corps-Cinéma*, in *Images des coprs / corps des images au cinéma*, éd. J. Game, Lyon, ENS Editions, 2010, pp. 7-17; Id., *In & out, ou comment sortir du livre pour mieux y retourner – et réciproquement*, «Littérature», (2010), nr. 169, pp. 44-53; Id., *Politique du malentendu*, in *Jacques Rancière. Politique de l'esthétique*, eds. J. Game – A. Wald Lasowski, Paris, Editions des Archives Contemporaines, 2009, pp. 107-117;

letteraria di un'alterazione o rifondazione dell'idea di letteratura nei seguenti termini: in che modo si può uscire da un'idea normativa di letteratura e quali sono le operazioni euristiche che permettono di alterare la lingua al fine di reinstallarsi al suo interno, ri-abitarla, a partire da presupposti che la facciano funzionare diversamente, a costo di vederla dis-funzionare? La critica di Game muove dal riconoscimento di una sorta di appiattimento delle procedure formali e stilistiche o ancora di un asservimento della letteratura a logiche interne (come la linea teleologica a cui a priori un genere come il romanzo è sottoposto) o esterne (si pensi, per citarne una, alla logica commerciale che determina la scrittura di certe prose) che ne compromettono capacità critiche ed esiti conoscitivi. La difficoltà di fondo sembra dunque essere la resistenza opposta da una letteratura come forma a priori, definita da grammatiche elaborate dall'esterno e che funzionano come sovrastrutture che appiattiscono il discorso minandone la portata.

Contro l'omologazione linguistica imperante in certa letteratura, Game ripensa la lingua adottando una posizione immanente. In *écrire à même les choses, ou*, uno dei suoi primi libri di creazione il cui titolo annuncia già una forte dose di materialismo attorno al quale ruota tutta la sua poetica, si consuma una difesa della scrittura che cerca di oltrepassare una visione dualistica da cui lo scrittore prende le distanze non senza riconoscerne la posizione di dominio: «j'ai un énorme truc en moi cartésien je veux être tout / contrôler tout maîtriser du dessus planifier je veux être moi / extérieur à distance mes objets téléguidés mes / tout m'est objet ma pensée pourquoi ne pas être cartésien (...)»¹⁹. Qui l'autore riconosce in sé e si distacca contemporaneamente da una visione razionale, detta cartesiana, del mondo, rifiutando l'idea di una rappresentazione mimetica e/o tematica di esso attraverso le parole perché ciò comporterebbe l'adozione implicita di un punto di vista esterno al mon-

Id., *La poésie sans sujet*, in *L'art sans sujet*, eds. M.-C. Ropars – P. Sorlin, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2008, pp. 135-149; Id., *Genealogies of the Porous: The Text/Image Relationship from Representation to Differentiation*, in *Porous Boundaries*, ed. J. Game, Oxford, Peter Lang, 2007, pp. 9-30.

¹⁹ Game, *écrire à même les choses, où*, p. 30.

do e cosciente che si fonda su una separazione tra colui che percepisce, il percepire e il percepito. Contro il *cogito* che dirige le operazioni del percepire, del sentire (sia in senso letterale che logico) e del dire (nelle sue varie forme) e sulla scorta della riflessione filosofica di Gilles Deleuze e di Jacques Rancière sulle immagini, la natura e il cinema, Game formula teoricamente e insieme mette in atto un lavoro fatto all'interno, dall'interno, ovvero a partire dalle sensazioni, da una posizione in cui la sensazione/esperienza, il pensiero e il fraseggio coincidono: «(...) on écrit / à même le réel d'l matière non formée alors en même temps / que cette matière traverse le et tend le langage non formel / tout entier ça»²⁰. Questo non vuol dire che la letteratura prende a dire o a rendere le sensazioni in modo caoticamente gratuito: Game tenta bensì di dire le sensazioni a partire dalle sensazioni, diventando sensazione tra le sensazioni («de l'intérieur du le mouvement / sans extérieur dans les choses / en soi»²¹), di parlare attraverso una percezione sensibile delle cose (sorta di *natura naturans*) e rifiutando una ragione o una coscienza soggettiva che, da una posizione egemone ed esterna, fa diventare le cose oggetti, le mette a distanza, le filtra, le organizza secondo un fine, crea delle priorità e delle gerarchie secondo un disegno ideologizzato, normalizzato, perché guidato da un fine pre-stabilito. Questa operazione, come si intuisce, è funzionale a un'appropriazione nuova della lingua nella misura in cui essa permette di dire e non di essere detto, parlare e non essere parlato:

faire ce que je ne connais pas parler ce que je ne connais / pas parler ce qui n'est pas (à) moi parler depuis ce que je / ne connais pas parler à partir de ce que je ne connais pas / interrompre l'écriture par autre choses couper l'écriture par / autre chose la faire naître de depuis autre chose la faire / naître d'autr *les mots le bruit la voix* la faire partir de / l'intersection d'autres choses la faire devenir si elle est elle / est devenir (...)»²².

Gli ultimi paragrafi di *écrire à même les choses, ou* forniscono un programma molto chiaro circa il possibile rinnovamento della lingua

²⁰ *Ibidem*, p. 39.

²¹ *Ibidem*, p. 28.

²² *Ibidem*, p. 44.

letteraria che, all'interno di un approccio immanente e materialista, trova un motore efficace nelle influenze positive (cioè non metaforiche) esercitate dalle altre arti. Game, scrittore *in rebus* e non *ante rem*, sistematizza teoricamente l'apporto delle altre arti attraverso la concezione e la pratica di una scrittura *under the influence*²³. L'espressione idiomatica è ben nota – si tratta di una preterizione che gli anglofoni usano per dire di qualcuno che è sotto l'effetto di alcool o droghe²⁴ – ma per Jérôme Game essa è principalmente una referencia cinematografica al film *A women under the influence* di John Cassavetes. Non si tratta per Game di esperire forme di produzione letteraria post-Burroghsiane (come nuovo Lee del *Pasto nudo*) e ancor meno di dar seguito alle riflessioni di un Timothy Leary sull'effetto delle droghe sulla creatività. Bisogna invece leggere questo assunto a partire da un'affermazione come «La phrase, c'est une drogue»²⁵. *Under the influence* è infatti la formula che sintetizza due cardini fondanti del lavoro letterario di Jérôme Game, di cui l'autore parla nel recente *Sous influence. Ce que l'art contemporain fait faire à la littérature*²⁶, la scrittura da un lato,

²³ Con questo nome Jérôme Game ha ideato, in risonanza al suo lavoro di scrittura, un progetto museale di collaborazione e residenza che si costruisce come ciclo aperto di conferenze, seminari, letture, atelier o laboratorio di creazione-critica che ha avuto luogo presso il MAC/VAL (Musée d'Art contemporain du Val-de-Marne). Attraverso l'intervento e il confronto tra scrittori e teorici dell'ibridazione letteraria, l'atelier si propone come un primo tentativo di interrogare le confluente o le possibilità di *import/export* tra la letteratura e le arti plastiche per capire quali 'impurità' stiano ridefinendo il campo letterario e, in specie, con quali modalità le arti plastiche creino zone di porosità che la letteratura manifesta sempre più apertamente in forme non solo ibride e non tradizionalmente letterarie. Di questa esperienza dà conto il dossier *Mac/Val: ce que l'art fait à la littérature*, «Art Press 2», (août-octobre 2012), nr. 26, pp. 5-93.

²⁴ Non a caso *écrire à même les choses, ou* contiene riferimenti ad abuso di droghe, spesso associate a scene di violenza e/o di sesso (il titolo dello seconda parte del libro, «_contains some violence, swearing, sex scenes, brief nudity, & drug abuse», è sintomatico in questo senso).

²⁵ J.-M. Bailleau, *Interview*, «Sur le vif», II (janvier 2006), nr. 5, s.p., <http://autresetpareils.free.fr/documents/JeromeGame.pdf>.

²⁶ J. Game, *Sous influence. Ce que l'art contemporain fait faire à la littérature*, Mac/Val, 2012.

l'influenza delle altre arti (tra cui il cinema) dall'altro. L'impatto che le altre forme artistiche, esterne alla letteratura, hanno sulla scrittura contamina la scrittura stessa attraverso procedimenti e operazioni che, importati e adattati, spingono la letteratura verso i propri margini, facendole sperimentare altri *modi operandi*, altri protocolli, altri modi di raccontare, al fine di alterarne il funzionamento.

Tra le arti che Game frequenta e da cui trae influenze, il cinema è senza dubbio un dominio elettivo. In *écrire à même les choses, ou* compare un interesse tematico per il cinema e, più in generale, per le immagini in movimento («films projetés», «des plateaux de cinéma», «film», «caméra»)²⁷ mentre appare insistente l'evocazione di operazioni tecniche come il montaggio, la creazione di sequenze, il taglio, la sincronizzazione, che servono a interrogare il grado zero della realizzazione filmica o video. Dalla posizione immanente adottata, Game si chiede: cosa vuol dire filmare? Cosa significa realizzare un film? Cosa vuol dire fare un'inquadratura? Cosa e in che modo significa vedere un soggetto che entra in campo, si muove in esso ed esce dall'inquadratura? Pensare l'immagine *insieme* alla sua realizzazione permette a Game di ripensare la lingua francese. Così come il regista mette a fuoco, inquadra, fa uno zoom, decide come organizzare la profondità di campo (rompendo ad esempio la convenzione che vuole il dettaglio in primo piano più importante di quanto si trova in secondo piano), analogamente Game prende spunto da queste operazioni per agire sulla lingua, attraverso procedimenti come l'elisione, la frammentazione, la ripetizione, e una generale dislocazione, che gli permettono di riflettere sulla struttura grammaticale, sul funzionamento sintattico, sui procedimenti narrativi²⁸. Poiché le operazioni cinematografiche qui evocate non sono parti di un discorso, l'influenza non si risolve nella

²⁷ Game, *écrire à même les choses, ou*, pp. 18-19.

²⁸ Un altro banco di prova per testare la lingua francese si riscontra nel copioso utilizzo della lingua inglese che Game inietta nei suoi testi non per creare un ingiustificato bilinguismo ma per confrontare la lingua francese con forme e strutture linguistiche altre e trarre da questo avvicinamento la possibilità di forme inedite.

trasposizione nello scritto di alcune proprietà del visibile, nell'innesto dunque di certi tratti qualitativi della durata-immagine nel discontinuo del segno linguistico, ma tende a suscitare nella lingua, dunque a sperimentare, quei gesti intimamente legati alla percezione-dizione del mondo più che alla descrizione delle cose viste. Resta in questo passaggio una componente costante che potremmo definire sintattica in senso lato, che riguarda cioè la costruzione del discorso, il montaggio delle parti²⁹.

Come si è già avuto modo di notare la parcellizzazione della lingua nei testi di Game non esclude che l'espressione della percezione tenda verso il racconto: «surtout pour la / coupe / le réagencement / des spirales très serrés / plus amples des spirales très serrées / le statut du compact / de la compression / filée enjambée surfacée / *fuyant*», o ancora: «l'expérience du / *sample* fluctuant / qui se jette dans de longues / séquences narratives / compactes / télébanstrombées en / *boucle* / suspension / du lacunaire troué / c'est au lecteur / de reprendre l' / plier les / blancs dont / on s'aperçoit»³⁰. Notiamo qui come il lavoro disgiuntivo (coupe, spirales, sample, boucle) va di pari passo con l'esistenza di un anelito verso una possibile ricomposizione (réagencement, compact, longues séquences narratives), dunque verso una dimensione sintetica degli effetti diegetici.

Questa costante diegetica circola nei video-poemi ma si rivela forse maggiormente nelle prose di *Flip-Book*. I blocchi narrativi che compongono questo libro non raccontano mai la trama dei film ma focalizzano l'attenzione su parti di essi, privilegiando una scena, un fotogramma, una sequenza, un piano, un dettaglio tecnico e, non ultimo, la percezione delle immagini. Se si osserva in dettaglio i film citati in *Flip-Book* – tra i quali è molto presente il cinema americano indipendente (John Cassavetes, David Lynch, Jim Jarmusch, Gus Van Sant, Larry Clark,...) anche se non mancano riferimenti al cinema

²⁹ J. Game, *D'un art syntaxique*, in *Le récit aujourd'hui*, éd. J. Game, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 2011, pp. 5-19.

³⁰ Game, *écrire à même les choses*, ou, pp. 33-34.

francese (Philippe Grandrieux, Claire Denis) o ancora asiatico (Wong Kar Wai) – si nota che si tratta di lungometraggi in cui i registi fanno molto uso della tecnica del piano-sequenza. Questo procedimento convoca nel film un'estetica fondata sull'inquadratura che consiste, nel suo grado zero, nel girare una scena lasciando una telecamera accesa mentre riprende senza alcuna interruzione ciò che accade nello spazio filmato. Questa estetica è in antitesi con quella del montaggio, che si fonda invece sulla saturazione del senso, di quel senso dettato dall'operazione di montare *ex post* una serie di immagini o sequenze. L'opposizione tra queste due estetiche ricalca la posizione epistemologica a cui si accennava prima: da un lato il cogito esterno che organizza le immagini allo scopo di mostrare qualcosa deciso a priori, dall'altro l'occhio della telecamera che filma l'essere come divenire, o meglio come puro divenire. Se traslare il piano-sequenza nella letteratura vuol dire, ad esempio, far ricorso allo stile indiretto libero (secondo Deleuze) o ancora suscitare quella che Jacques Rancière chiama una «phrase-image»³¹, Game utilizza questa tecnica come un modo per far fluire il divenire, per lasciare che le cose accadano senza chiedere loro di essere l'incarnazione di un tema, di una tesi o di un senso predeterminato, nonostante esse mantengano una portata fabulatoria implicita evidente legata al loro accadere e al loro fluire.

Se Game mette in dialogo la scrittura con il cinema è perché ha ben presente la lezione di Deleuze secondo il quale il cinema non è intrinsecamente o per sua natura narrativo³². Deleuze ripensa infatti le immagini cinematografiche come una sorta di 'matière' non spiegabile attraverso il ricorso a una semiotica del linguaggio («Ce n'est pas une énonciation, ce ne sont pas des énoncés») e considera il cinema come «(...) une masse plastique, une matière a-signifiante et a-syntaxique (...)»³³. I testi di Game raccontano, analogamente, dal basso («à même les choses»), da

³¹ Cfr. G. Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Editions de Minuit, 1985, pp. 238-245; J. Rancière, *Le destin des images*, Paris, La Fabrique, 2003, *passim*.

³² Su Deleuze e il cinema cfr. P. Montebello, *Deleuze, philosophie et cinéma*, Paris, Vrin, 2008.

³³ Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, p. 44.

un punto di vista interno al divenire, senza che le parti si seguano secondo un rapporto di consequenzialità logica (causa-effetto):

les effets, les traces, pas d'œdipe d'éthique causaliste: les / effets parlent aux effets, les effets se causent entre eux les / effets produisent des effets selon les effets entre lesquels ça / se si bien qu'un même *n* effet aura fonctionnera comme / corps qui agit et subit ou bien comme signe qui fait acte / suivant la l'effet où il est pris est-ce que ça produit des effets / oui sans passer par les causes sans passer par le centre sans / passer par l'histoire sans passer par la légitimité sans passer / par l'ordre sans passer par le devoir est-ce que ça produit / des effets qui maximisent la vie si oui oui alors si oui alors / oui alors oui³⁴.

Game rifiuta ogni organizzazione teleologica (nella citazione incarnata dalla storia di Edipo come modello/matrice di questo tipo di narrazione) e, facendo della letteratura il luogo della percezione del divenire, cerca di far saltare i cardini stratificati e assodati della letteratura mimetico-trealistica per reintrodurre nel racconto i flussi e le tensioni del divenire nel loro apparire, ovvero di pensare e dire ciò che sfugge al pensiero.

In questa scrittura che adotta e adatta la formula del piano-sequenza, agisce naturalmente un corpo-macchina o un deleuziano (prima artaudiano) Corpo-senza-organi. La scelta di scrivere *sotto l'influenza di* due film di Gus Van Sant è in questo senso molto probante³⁵. *Elephant* si fonda su una destrutturazione temporale e sul racconto dei minuti che precedono una sparatoria in un liceo americano: lo stesso tempo è filmato a partire da punti di vista diversi e questo espediente permette al regista di rendere il tempo della diegesi più lungo del tempo raccontato. *Gerry* è invece un film in cui la narrazione è affidata a lunghi piani-sequenza che mostrano due giovani, di nome Gerry, camminare e perdersi in un deserto. In ambedue i film di Van Sant, oltre all'uso del piano-sequenza, si nota la presenza di corpi come campi dinamici di forze (in *Elephant* secondo l'estetica del videogioco, con la camera da presa che segue il personaggio, in *Gerry* attraverso l'omonimia e la

³⁴ Game, *écrire à même les choses, ou*, p. 45.

³⁵ Sulla diegesi in questi due film di Gus Van Sant cfr. anche J. Game, *Images-sans-Organes / Récits-sans-Télos: Carlos Reygadas et Gus Van Sant*, in *Image des corps / corps des images au cinéma*, éd. J. Game, Lyon, ENS Editions, 2010, pp. 149-170.

progressiva perdita della fisicità raziocinante dei due Gerry): allo stesso modo, parallelamente, Game disloca la parola registrando i suoi enunciati su CD e, nei video-poemi, come voce fuori campo (*voice over* titola l'articolo di Yan Ciret³⁶), o ancora fondendo la registrazione e il cinema (come succede nell'opera radiofonica *HK Live!*), sottolineando così una postura immanente e non funzionale dell'espressione³⁷. Il corpo diventa pura energia in movimento, luogo di flusso e flusso esso stesso del divenire, un corpo inorganico senza lingua (propria) e che articola una lingua disorganizzata nel suo farsi e (con)fusa con la sensazione in un «flux infini»³⁸ di intensità prodotte e distribuite in uno spazio non esteso.

Nel quadro di un più ampio e generale dialogo con le arti, Game cerca di tradurre e importare quei procedimenti che gli permettono da un lato di rompere certe logiche di normalizzazione della lingua, e dall'altro di reinventare il funzionamento di quella stessa lingua, tracciando al contempo linee radianti di *deterritorializzazione* del canone letterario. Questa sortita della letteratura da sé non è dunque da intendersi come un abbandono della letteratura o un'apertura di questa nella direzione di un' indefinita ibridazione o multimedialità: si tratta invece di un'uscita che vuole incrinare le sovra-determinazioni della scrittura letteraria, dunque *riterritorializzare* o abladere dalla letteratura certe logiche istituite e, per Game, logore e improduttive. Scrivere sotto l'influenza dell'opera d'arte, sia essa un film o un'opera presente in un museo, favorisce un cambiamento delle percezioni, quindi una revisione delle forme del pensiero e una inedita disposizione verso le sensazioni che permettono all'artista di formulare *metodi* da cui muove una scrittura poetica a basso tasso di figuratività, che non vuole ripetere imposizioni gerarchiche, e che funziona sull'unione di piani in

³⁶ Y. Ciret, *Voice over*, «Mouvement», (2009), nr. 50, pp. 158-159.

³⁷ *HK Live!* è una registrazione effettuata ad Hong Kong nel 2010 in cui Game fabbrica un ritratto virtuale e reale della città raccogliendone la materia sonora, non senza una copiosa referenza al cinema asiatico, in una poesia come gesto o esperienza/sensazione vissuta, e non interiorità lirica o narrazione preordinata.

³⁸ Game, *écrire à même les choses*, ou, p. 38.

cui gli effetti prodotti e lo svelamento del funzionamento compositivo sono intimamente legati.

In apertura abbiamo evocato la separazione tra il testo e l'immagine, immaginando la loro convergenza in termini di ibridazione e/o eterogeneità. Ora, sulla scorta delle osservazioni fatte sia in merito all'opera di Game sia su alcuni tratti essenziali della sua poetica, bisogna ripensare i rapporti tra il testo letterario e l'immagine cinematografica almeno secondo un'altra modalità. Crediamo, infatti che sia le opere che espongono materiali eterogenei combinandoli nella loro irriducibile differenza (poster, video-poemi), sia quei testi che si appropriano di un'esperienza filmica per trasporla nel testo letterario, vadano intesi come prodotti formalmente diversi ma sostanzialmente parti di una stessa poetica. Game utilizza infatti il film come un rivelatore o un enzima catalizzante che altera la lingua letteraria senza che questa si trovi costretta ad incorporare l'alterità. Più che di incorporazione, infatti, per i poster e i video-poemi bisogna parlare di pura esibizione, esposizione di quelle tracce residuali i cui effetti si misurano sul linguaggio, oltre la coalescenza semiotica (come in un *combine painting*). Parte della poetica di Game ci sembra dunque fondarsi su operazioni di convocazioni e di successivo scarto, una sorta di terza via tra la fusione e la giustapposizione:

(...) *une / capture entre deux règnes une capture de codes entre deux / règnes et un troisième encore, un troisième code pondu par / les deux autres fondu à là à écrire à n'avoir rien à voir avec / écrire n'a rien à voir avec écriture n'a rien à voir avec / l'écriturain c'est le troisième terme le terme n le n terme / l'effet d'une rencontre entre au moins deux codes et*³⁹.

Oltre il dualismo costituito dalla coesistenza e dalla fusione dei codici, Game ribadisce le ragioni del linguaggio e della letteratura attraverso una serie di transazioni con altre arti (il cinema *in primis*) la cui (re)azione serve a (ri)affermare, rinnovare, quindi riconfigurare, in una prospettiva immanente – che considera il testo e l'immagine come produzioni concrete e non come parti di una relazione di trascendenza dai significati reconditi – le logiche del regime di testualità.

³⁹ *Ibidem*, pp. 44-45.

