

Poète, performer, essayiste, Jérôme Game explore l'écriture dans l'écart, espace de contact et de disjonction entre la langue, l'image, le son et l'installation scénique. Publié aux éditions de l'Attente en novembre dernier, *DQ/HK*, le livre, est une performance en soi.



## QUI SHOOT ?

Face A : *Fabuler, dit-il*, une réécriture plurielle du *Quichotte* qui fut à l'origine une création en duo avec le musicien Olivier Lamarche après une première version scénique créée à la Gaîté lyrique, à Paris, en 2012. Face B : *HK Live !*, une cartographie sensible de Hong Kong, empire de signes sonores et visuels initialement réalisé pour l'Atelier de création radiophonique de France Culture. Au total, un double album sur double support, CD et papier, dans lequel l'image, comme une troisième dimension, est omniprésente.

Face A, face B, *Don Quichotte*, Hong Kong : Jérôme Game traverse la ville et le roman sur un mode hétérogène qui est à la fois le moteur et le sujet de son œuvre. Ici, l'hétérogénéité est totalisante ; c'est celle des matériaux et des pratiques, celle de la perception et de ses moyens, celle des choses elles-mêmes, prises dans le cadre et hors du cadre, au centre et à la périphérie, en stéréophonie. Dans l'écriture même de Jérôme Game, la matière est sonore et visuelle, documentaire et de fiction, les pratiques sont cinématographiques, scénographiques, plastiques. On voit, on entend, on sent, on éprouve *hic* et *nunc*, à même la page, par captations objectives et caméra subjective, par montage aussi : deux paysages se constituent progressivement qui se confondent avec le texte lui-même, réel et récit composés de signes et de traces, d'emprunts et d'empreintes, kaléidoscope de sensations et d'énoncés où la hiérarchie n'a pas cours. Le *Quichotte*, à travers Cervantès et ses adaptations, ses utilisations et dévoilements de toute sorte. Hong Kong, saisi en direct et sur tous les modes. Un livre-monde, une ville-monde. Et puis deux

cinéastes : Orson Welles, Wong Kar-wai. Game fait son film : la poésie, c'est combien d'images par seconde ?

La langue bégaye, anaphores et variations comprises, s'étire et se contracte, agglutine, se « pause » et accélère, le texte procède par démultiplications et diffractions, juxtapose les points de vue, les médiums, les outils (crayon, caméra, enregistreur, ordinateur ; ouïe, odorat, vue ; guides touristiques, romans, films ; « wiki » et Google...), prolifère dans l'achoppement fertile, la répétition et la mise en abîme, l'humeur plus errante que vagabonde, le perçu et la perception en simultané. À la manière du *Quichotte* de Welles « actualisant » celui de Cervantès, Game génère du réel en produisant du récit, engendre du récit en restituant du réel. On se raconte des histoires : « *De la fable. Avec un trou dedans.* » Le texte se cherche dans ce blanc, dans l'instabilité et le mouvement (de l'objet, du point de vue), dans l'inadéquation non seulement de la langue à ce qu'elle voudrait représenter, mais de la perception elle-même au réel perçu. Prendre des moulins à vent pour des géants ? Ce décalage, même infiniment réduit, est aussi le moteur et le sujet du texte de Game : un écart, une « *trouée* », un espace disponible à l'indéterminé, au devenir, à l'inédit, et qui apparaît dans la syntaxe même des phrases et du récit. *Don Quichotte*, Hong Kong : Jérôme Game navigue entre deux O sur le mode de l'ellipse et de la transversalité, visuellement inscrites dans le titre même de son œuvre – *DQ/HK*. On reste en suspens. **EG**

*DQ/HK*, de Jérôme Game, préface de Jean-Michel Espittallier, 2 CD inclus, éditions de l'Attente.