

Les vidéo-poèmes de Jérôme Game

Ce n'est pas ici à l'ensemble des inscriptions des autres arts dans la poésie contemporaine que je voudrais m'intéresser, mais à un cas particulier, celui des vidéo-poèmes de Jérôme Game, corpus saisissant en lui-même autant que par les questions qu'il pose. Qu'est-ce qu'un vidéo-poème ?

Il est possible tout d'abord de répondre à cette question de manière descriptive. Ce dont il s'agit est un ensemble d'œuvres proposées en collaboration par Jérôme Game. A chaque fois, des pièces brèves, de quelques dizaines de secondes à quelques minutes, proposent un montage du texte et de l'image, d'un texte et d'un petit film ou d'une courte vidéo. Le texte lui-même est présent de deux manières, qui ne sont pas exclusives l'une de l'autre. Soit sous forme d'inscription sur l'écran, superposée à l'image ou sur écran uni, soit sous forme de texte dit par une voix off (forme largement privilégiée).

Telle est la définition minimale que l'on peut donner de ce que le vidéo-poème propose à voir, à entendre, à lire. Ajoutons à cette première définition que le vidéo-poème s'inscrit dans un certain prolongement par rapport aux très connus ciné-poèmes de Pierre Alferi¹. Prolongement relatif, toutefois, car les deux objets s'ils se ressemblent, sont néanmoins différents sur plusieurs points. Il y a, bien entendu, la question technique, de la fabrication cinématographique ou vidéo. Mais au-delà de cette différence, on notera également que le ciné-poème de Pierre Alferi utilise deux moyens qui sont absents du vidéo-poème de Jérôme Game, l'archive cinématographique d'une part (l'appel donc à un certain feuilletage de la mémoire tandis que l'archive qu'utilise le vidéo-poème est exclusivement l'archive concaténée qui se rencontre dans le contemporain), et d'autre part la musique. Bien

1 Pierre Alferi, *Ciné-poèmes et films parlants*, DVD (Aubervilliers : Laboratoires d'Aubervilliers, 2003).

entendu, cette seconde différence, la plus importante, est due en partie à des raisons contingentes – on sait que Pierre Alferi travaille depuis longtemps avec le musicien Rodolphe Burger – mais pas seulement. Il y a dans cette intervention de la musique, qui va jusqu'au film où l'on voit un personnage chanter une chanson (« Tante Elisabeth ») tandis que le poème s'inscrit sur l'écran, et s'entremêle donc à la chanson (mais ce ne sont pas les paroles de la chanson), bien entendu, une façon d'insister sur la référence cinématographique, où la musique n'est (presque) jamais absente de la bande-son². C'est certainement de ce côté qu'il faudrait chercher la partition entre les deux objets différents. Game s'engage donc beaucoup plus clairement dans une certaine différence avec le cinéma, quand le travail de Pierre Alferi reste orienté par cette référence.

Une fois ces constats effectués, nous voyons à peu près à quel objet nous avons affaire. Pourtant, c'est en ce point que les questions commencent, car il n'y a rien de limpide dans l'invention de cet objet, ou plutôt, il ne vaut que par la complexité des questions qu'il nous pose.

La première et décisive question est bien entendu celle de la nature du lien entre le texte et l'image. Sur ce point, les choses semblent assez claires. Il n'y a vidéo-poème que si l'objet créé nécessite et le texte et l'image, que si texte et image ne peuvent se passer l'un de l'autre. Pourtant, dire cela n'est pas suffisant. Plus exactement, il faudra nous interroger quant aux critères qui permettent de différencier les modes de rapport entre texte et image.

Les critères externes, en réalité, sont peu pertinents. On pourra remarquer que le poème qui intervient avec la vidéo existe séparément (nous pouvons lire « ceci n'est pas une légende ipe pe ce », dans le livre *ça tire* autant que dans le vidéo-poème qui porte ce titre, etc.)³ à l'inverse de ce qui existe chez Alferi, où le poème n'existe pas indépendamment du film. Ce qui va être particulièrement intéressant, plutôt, ce sont les critères internes ; c'est là que se joue toute la question.

2 Pierre Alferi, « Tante Elisabeth », in *Ciné-poèmes*.

3 Jérôme Game, *ça tire*, suivi de *ceci n'est pas une liste* (Marseille : Al Dante, 2008), 13 ; Jérôme Game, *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*, DVD, films : Naby Avcioğlu ; montage : Valérie Kempeneers (Marseille : Incidence (Le Point sur le i), 2007).

Or, sur ce plan, que peut-on remarquer ? En fait, ce qui se produit est assez complexe, de sorte qu'il faut en effectuer le dépliement patient. Il y a tout d'abord quelque chose de l'ordre de la mise en place de l'objet vidéo-poème, puis ensuite de ce qui s'avance, dans le vidéo-poème, comme une zone de trouée interrogeant la poésie. Ce sont ces deux temps qu'il est essentiel de distinguer.

Mais tout d'abord, souvenons-nous du contexte dans lequel les vidéo-poèmes apparaissent.

Dans l'ensemble du travail de Jérôme Game, la place de la vidéo et du cinéma est évidemment très importante. Rappelons par exemple que de nombreux passages de *ça tire* sont consacrés à la vidéo, puis au cinéma. La poésie de Game est faite de coupes, de sauts, de bégaiements, mais elle laisse néanmoins percevoir – j'y reviendrai – des ensembles thématiques très clairs, qui glissent les uns sur les autres, qui se succèdent ou se superposent, laissant se dessiner des moments de dominantes. Or il y a de nombreux moments de dominantes liés au cinéma et à la vidéo dans *ça tire*. Tel passage évoque ainsi quelque chose à propos de quoi Jérôme Game insiste dans ses entretiens évoquant la vidéo et sa différence avec le cinéma, le fait que la vidéo produit moins facilement l'illusion de la représentation et au contraire montre l'écran :

Les yeux du spectateur ne pourront se focaliser, erreront à la surface e l'écran. Se caractérise par une utilisation non hiérarchisée u contenu de la rupture. Avec la vidéo, la souplesse e de déplacement du continu filmique grandit encore et qu'apporte quelque souplesse égère au moteur. Une mobilité incomparable aussi bien vis-à-vis de la bande-son que vis-à-vis de l'image. Il permet les modifications dans l'image, les combinaisons dans le cadre⁴.

Le passage se poursuit. Un peu plus haut, on peut lire tout un long paragraphe de reprise d'une définition d'une part du plan-séquence, puis du plan en général⁵. Enfin, le même livre se termine par la reprise-modification des propos d'un cinéaste au cours d'un entretien (les questions de l'entretien étant elles aussi reprises).

4 Game, *ça tire*, 63.

5 Game, *ça tire*, 59.

Mais il faut également se souvenir qu'un autre livre récent, *Flip-book*, est constitué d'une suite de textes d'une page qui, chacun, décrit un moment, une scène, un tableau, d'une suite de films (de Cassavetes, Lynch, Denis, Jarmusch, Wong Kar-wai, etc.)⁶.

Ce contexte est important, car il crée un appel du poétique vers la vidéo ; quelque chose comme l'inscription, déjà, de la vidéo dans l'œuvre, tant au niveau thématique que sur le plan de la réflexion poétique. Le travail de Game est parcouru par cette référence et cette pensée de la vidéo, il appelle le lecteur à s'orienter de ce côté.

Mais il y a davantage. *Ça tire* évoque en effet déjà la possibilité de la création avec la vidéo, dans la suscitation de la vidéo, dans la force d'engendrement créée par la fréquentation de la vidéo. Le passage est le suivant :

écrire prompted par by la vidéo, le fait de écrire du fait de la vidéo de ne pas filmer, pas écrire de ne pas écrire pour sur avec sous dedans face à, écrire face à être sous dedans écrasé, bouillé par, enculé ou par en, enculant la caméra, l'image ile f le filme a tout plat⁷.

Il s'agira ici bien entendu d'évoquer plutôt un mouvement d'appel, pas encore l'élaboration du vidéo-poème en tant que tel. Ce qui importe cependant est la force du rapport, et du désir qu'il se passe quelque chose, avec la vidéo, qui dépasse le thématisme, qui aille jusqu'à une forme d'écrasement, de rupture pour le poème qui ne sortirait pas préservé de la rencontre – ce qui se passe déjà, dans une certaine mesure, avec les techniques de coupes et de montages qu'utilise Game pour écrire et qui, bien que répondant aussi à une histoire moderne du poème, marquent l'impact de la vidéo, de la possibilité offerte par le cinéma dans une certaine mesure mais surtout par la vidéo, lorsque ses possibles se déplacent vers l'écriture.

On voit ainsi que le travail poétique de Game offre une place à la vidéo, et que le passage par le projet en collaboration n'est pas un accident ou une activité périphérique, mais le résultat logique d'une cohérence.

6 Jérôme Game, *Flip-book* (Bordeaux : L'Attente, 2007).

7 Game, *ça tire*, 55.

C'est donc dans ce contexte qu'apparaissent les vidéo-poèmes, contexte où la force de l'image est rappelée, avec violence, avec insistance, où l'image est attendue dans sa force propre comme un élément non pas dont on parle (thématisme) mais qui est propre à renouveler la manière même de l'écrit.

Or précisément, venons-en maintenant au cœur des questions posées par les vidéo-poèmes. Si un certain renouvellement est appelé dans le reste du travail de Game dans la proximité de la vidéo, se réalise-t-il d'une manière singulière avec cet objet différent du seul texte ? Que se passe-t-il, dans le dispositif lui-même, c'est-à-dire avec le surgissement des images ; comment le travail poétique s'en trouve-t-il affecté ? Car de fait, l'invention du dispositif ouvre de nouvelles possibilités.

Ce qui est tout d'abord extrêmement évident, et marquant, est que le travail de la vidéo propose une forme de disjonction. Les images n'ont à première vue pas de rapport évident avec le poème, de sorte qu'elles proposent davantage de l'hétérogène, et donc de la disjonction dans le travail poétique, qu'autre chose. De ce point de vue, le travail de la vidéo est une continuation de la poétique de Jérôme Game par d'autres moyens, dans la mesure où ce travail poétique a précisément pour ambition, en reprenant des discours courants (passages de journaux, entretiens, notices, définitions de dictionnaires, annonces), et en leur faisant subir un travail de coupe et de sape, d'introduire de la disjonction dans le discours à la fois pour renverser le cliché et la pression du cliché dans le discours, et pour rendre la langue à sa musicalité et à sa capacité à se produire dans un devenir et non dans un figement. Opposer de la vidéo au texte, en quelque sorte, ou proposer ce contrepoint, sera un moyen de continuer le travail entrepris, ou plus exactement de faire subir une seconde fois au discours le mouvement de la désintégration. Du reste, ce qui est frappant dans la citation que nous avons vue sur le rôle de la vidéo, est la manière dont celle-ci est décrite comme jouant ce rôle que le poème joue quant au discours qu'il reprend et transforme : lisant « écrire face à être sous dedans écrasé, bouillé par »⁸, nous pouvons, aussi, entendre ce passage comme une définition du travail poétique de Jérôme Game. En ce sens, si Game travail du côté du déca-

8 Game, *ça tire*, 55.

drage, du montage disjonctif pour décadrer sans cesse, la vidéo poursuit ce travail en entrant en résonance avec le poème, en produisant une sorte de musicalité de la manière par ce redoublement même.

S'il est juste de parler de disjonction, puisque ce que nous voyons dans les vidéo-poèmes n'est jamais une image qui illustre un texte, néanmoins il faut retenir que cette disjonction est subtile et s'associe malgré tout à une certaine conjonction. Travail complexe, qui fait toute la richesse et la réussite de ces objets : la vidéo n'illustre pas, en reprenant ce qui est déjà établi, déjà trouvé par le poème ; elle répond à la capacité créatrice du poème. Dans le détail, ce sont tout un ensemble de traits de la manière qu'il faudrait énumérer sur ce plan, pour montrer combien la vidéo se tient proche de ce que Game réalise avec le texte : ralentissement ou au contraire accélération, usage du flou, coupe de l'écran en plusieurs images, qui répondent aux coupes du texte, à ses accélérations, au ralentissement que crée la répétition, aux superpositions des discours.

Jusqu'ici, donc, les vidéo-poèmes entrent en résonance avec le travail poétique, ils forment un objet qui appartient pleinement à l'œuvre et à ce que le lecteur / spectateur peut en attendre. Le vidéo-poème surenchérit en quelque sorte, mais intelligemment et de manière inventive, sur la poétique déjà en place. Le travail sur la matière discursive rencontre son prolongement du côté de l'écran (Game insistant justement sur le fait que la vidéo fait voir l'écran, qu'elle a cet aspect matérialiste particulièrement marqué).

Mais est-ce tout, pourtant ? Il me semble que non, et que sous ce travail du visible se met en place ce qu'il serait possible d'appeler un travail du visuel – selon la distinction opérée par Georges Didi-Huberman⁹. Quelque chose existe dans ces vidéo-poèmes qui vient trouver ce que nous pensons pouvoir comprendre, ce que la vidéo elle-même, dans son redoublement du texte, nous donnait pour le dernier mot de ce qui se passe.

Quelque chose se produit, qui se déplit en deux temps. Le premier : la vidéo marque une certaine différence indéniable avec le texte dans la mesure où, malgré le flou, l'accélération, le ralenti, la division de l'écran, elle

9 Georges Didi-Huberman, *Devant l'image. Questions posées aux fins d'une histoire de l'art* (Paris: Minuit, 1990).

en vient néanmoins à proposer une forme de cohérence narrative – même ouverte, esquissée seulement. Là où le poème travaille à faire passer au tamis de la désintégration, du burlesque et du bégaiement toutes sortes de discours sans qu'une cohérence narrative d'ensemble ne se dessine, la vidéo propose néanmoins un monde à l'imaginaire de qui la regarde. En effet les vidéos montrent, toutes, des espaces publics, la ville le jour ou la nuit (avec ses lumières caractéristiques, d'autant plus présentes que l'image est floue) ou, souvent, des moyens de transports, depuis un long plan-séquence sur des rails pris depuis un train, jusqu'au vidéo-poème filmé depuis l'intérieur d'une voiture. Mais ces espaces, elles les montrent de manière relativement continue : il y a une cohérence de chaque vidéo-poème. Si nous énumérons cette cohérence, nous obtiendrons la liste suivante : un plan de rue en plongée depuis la fenêtre d'un immeuble (« ss urf »)¹⁰, des personnages dans la rue filmés en plongée depuis une fenêtre d'immeuble un jour de pluie, plusieurs personnages que l'on voit passer avec des parapluies ouverts et un adolescent courant avec un ballon de basket sous le bras (« travail du non-travail le trava je travaille ? non pas je »)¹¹, des rails filmés depuis un train qui les longe (« ceci n'est pas une légende ipe pe ce »)¹², une façade d'immeuble (« dispositif avec hoto av et tex e »)¹³, le paysage filmé au travers de la vitre poussiéreuse d'une voiture en mouvement, interrompu par des plans de gare puis les images vues depuis le train qui se met en marche, avant que les images prises depuis la voiture ne reviennent (« un mince filet qui accompagne arfaitement tous les rôtis vos repas les »)¹⁴, une ville la nuit, avec ses lumières, filmée depuis la rue (« fluid e lease roose p »)¹⁵. La cohérence narrative, à chaque fois, naît de deux éléments : d'abord le dessin d'une scène précise, identifiable, avec un lieu, des personnages

10 Jérôme Game, « ss urf », in *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*.

11 Game, « travail du non-travail le trava je travaille ? non pas je », in *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*.

12 Game, « ceci n'est pas une légende ipe pe ce », in *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*.

13 Game, « dispositif avec hoto av et tex e », in *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*.

14 Game, « un mince filet qui accompagne arfaitement tous les rôtis vos repas les », in *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*.

15 Game, « fluid e lease roose p », in *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*.

éventuellement, puis ensuite l'existence d'un point de vue. Car en effet, si le poème décadre totalement, coupe et colle de manière à ce que le point de vue devienne presque inexistant, tel n'est pas le cas avec ces images. A chaque fois, on suppose un regard bien précis : derrière une fenêtre, par la vitre d'un train ou d'une voiture. L'usage de plans peu coupés, voir de plans-séquences, y est pour quelque chose. Mais dans tous les cas, le montage ne va pas jusqu'à la superposition d'éléments et de scènes extrêmement diversifiés ; toujours, nous avons affaire à quelque chose que quelqu'un pourrait regarder, à un moment précis : la rue, les rails, une façade. Du reste, le seul vidéo-poème qui introduise une rupture nette est celui qui juxtapose des images de voitures et des images de trains : encore cette juxtaposition ne se fait-elle pas sans que soit préservée une très forte cohérence thématique. Un personnage est là, serait là, ferait quelque chose, attendrait quelque chose, observerait pour certaines raisons. Or cette cohérence-là, cohérence strictement narrative, est absente, du moins dans un développement continu, des poèmes, dont la cohérence s'établit sur les plans syntaxique, logique, et thématique nous l'avons vu, avec des dominantes qui se succèdent.

Mais ce n'est pas tout. Les vidéo-poèmes proposent également, de manière légère mais précise, une amorce de narration à partir de certains éléments du poème. Le meilleur exemple est sans doute le premier vidéo-poème, « ss urf ». Le poème lance la proposition suivante, ou plutôt ce qui devient une proposition avec le vidéo-poème : « Chute vers l'avant, vol plané »¹⁶. Or ce qui est filmé tout au long du vidéo-poème est une vue de la rue en plongée depuis une fenêtre alors qu'il pleut, qu'il y a du vent et que donc les arbres bougent, de sorte que le spectateur se trouve pris dans un vertige, et entraîné effectivement dans un mouvement qui appelle le vol plané, qui crée l'impression de « chute vers l'avant ». Le vidéo-poème a donc emprunté au poème une idée de narration, ouverte certes, c'est-à-dire minimale, mais non inexistante. Emprunté, mais surtout prolongé, pour initier une logique partiellement différente de celle du poème, en faisant d'un extrait une proposition de narration, puis en répondant largement à cette proposition.

16 Game, « ss urf ».

Cette différence me semble être l'un des éléments les plus intéressants parmi ceux qu'avancent ces vidéo-poèmes. On pourra chercher à en minimiser la portée en soulignant que ces objets sont le fruit d'une collaboration, et que donc cette proposition de la narration n'appartient pas à ce qui fait le travail de Jérôme Game. L'explication ne me paraît pas convaincante. Il me semble au contraire que ces vidéo-poèmes mettent en jeu quelque chose de décisif, et que la collaboration, loin de produire un résultat en marge du reste du travail, en fait partie, et permet d'en dessiner certaines lignes avec une force particulière (du reste, d'un point de vue pratique, il ne s'agit pas d'une collaboration éloignée, sans cohérence, répondant par exemple à une commande, mais bien d'une collaboration avec des proches, avec qui le dialogue est constant, et précis).

Il ne s'agit pas de dire que les vidéo-poèmes sont un objet aboutissant uniquement à cette différence. Non, bien entendu, le travail de redoublement dont j'ai parlé fait partie de cet objet et en constitue l'essentiel. Mais il me semble qu'il faut aussi entendre, et voir, justement en cessant de trop voir le travail subtil de redoublement du poétique, en cessant de lire le plus finement possible ce travail de redoublement, ce déchirement qui se produit. Déchirement qui, me semble-t-il, pose une question importante. La poésie, et en particulier lorsqu'elle s'inscrit dans la littéralité, dans une certaine littéralité, consiste à redistribuer le discours existant, à l'interrompre et le questionner. Dire cela, c'est aussi refuser tout recours à la représentation. Mais est-ce possible ? Est-il possible que la poésie échappe à la représentation ? Ne doit-elle pas plutôt accepter la représentation, une certaine forme de représentation, fragmentaire, dérivante, contradictoire, trouée, mais de la représentation tout de même ? Bien entendu, si cette question peut être posée par les vidéo-poèmes, c'est parce qu'elle est déjà inscrite, me semble-t-il, dans les poèmes de Jérôme Game, qui font surgir des fragments de représentation, liés en particulier au burlesque. Mais le vidéo-poème, parce qu'il montre ce que nous ne voyons pas, et qui pourtant se déploie devant nous, insiste sur cette question. Et c'est l'autre intérêt de ces objets. Ils valent en eux-mêmes, par leur manière d'expérimenter les bords de l'écriture, mais également par cette capacité à poser une question qui ne pourrait peut-être pas être posée ailleurs, ni autrement. Question déterminante parce qu'elle dit les impasses d'une certaine orientation de la poésie, et qu'elle porte à

inventer autre chose : ce que fait précisément Jérôme Game, en refusant de rester rivé à une position figée, en allant vers l'invention (le passage de *ça tire* à *Flip-book*, qui accepte davantage la représentation tout en gardant la force de l'ouvrage précédent, étant décisif), le décalage par rapport à ce qu'il pourrait plus tranquillement attendre de la poésie, et en ayant recours, pour ce faire, notamment, à cette rencontre avec un autre art.