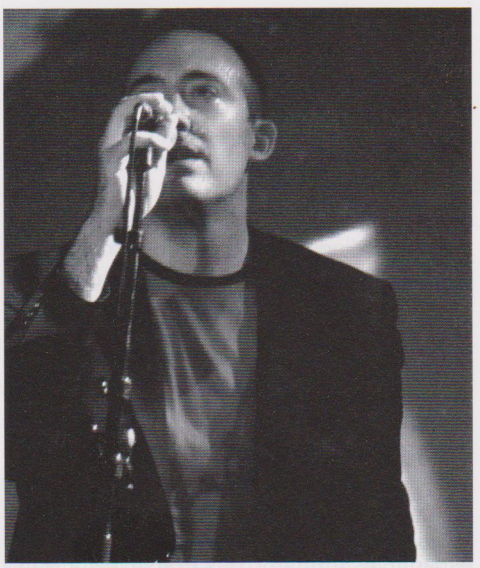
JÉRÔME GAME
le réel à son juste chaos

Jérôme Game
DQ/HK
L'Attente



Jérôme Game (Ph. J. Couzinet)

■ Peut-être y a t-il dans le dernier livre de Jérôme Game une contradiction fondatrice : celle de l'institution d'une forme face à l'informe, d'une écriture plastique cherchant à assimiler l'ensemble des découpures du réel, le projet d'une écriture apte à capturer « la prose du monde ». Après le phrasé hoqueté de *Ça tire*, l'écriture zézayée de *Flip-Book*, les vertiges énumératifs de *la Fille du Far West*, Jérôme Game nous propose un nouvel « objet sonore non identifié » intitulé *DQ/HK*, livre composé de deux pièces sonores : *Fabuler, dit-il*, pièce entre littérature et création autour de Don Quichotte réalisée avec le musicien Olivier Lamarche, et *HK Live !*, pièce composée à partir de sons en tout genre (conversations, annonces, musique, bruits) captés dans la ville de Hong Kong.
Deux pièces comme celles d'un même domino, une face A et une face B suivant une même méthode : « Écrire à même les choses, à même le document dans le son et à travers l'image. » Écrire revient en ce sens à composer de façon immanente avec le « de quoi parle le monde », et « tout peut servir » : la matière hétérogène captée sur le vif est travaillée par Game de l'intérieur. Il l'exploite, la remue, la secoue, la défait de son unité et de son contexte d'origine pour la laisser agir, se recomposer, fuir et se dissoudre. Cette écriture moléculaire part « littéralement et dans tous les sens », comme si une force centrifuge déferlait à toute vitesse en direction des bords de la page. Cela donne des effets de flashs frappants (« la palissade en alu, le vert clair, la lumière. Le terrain »), des accélérations (« J'voudrais plonger dans accélère, j'voudrais plonger, mets plus fort sur la voix, reste au milieu de la route, mords bien sur le trait là, mets-toi bien au milieu de la route appuie »), des effets d'*overlapping* (« On voit le profil de Kane boit un verre les yeux plissés, regard en l'air face caméra les HLM en blanc derrière lui, sa chemise est noire, il sourit »), des effets de *sampling* (« Avec d'autres événements. Avec d'autres choses arrivées. Avec d'autres événements dignes d'heureuse ressouvenance »), des accumulations hétérogènes (« Isbn + code-barre + post-card + description technique ») et autres bégaiements.

EFFET MULTIPLEX

Écrire revient à bricoler à partir de la matière en étalant des aplats de couleur et à plisser la surface de l'écrit afin d'élargir les cadres de perception et d'opérer une redistribution du sensible et du savoir. L'hypertrophie des données, la pluralité des énonciations et registres, les effets de contrepoints et la multiplicité des cadres flottants produisent une saturation. Un effet multiplexe : tout se présente devant nous dans une sorte de mixité laïque et de manière simultanée, tout se confond, tout se compose, tout se complexifie. Cette juxtaposition, ce grand mélange de significations et de matérialités est perceptible tant au niveau diégétique (Quichotte dialogue non seulement avec Sancho et Dulcinée, mais aussi avec Vertov, traverse les HLM, se rend au Spa et au McDo) qu'au niveau formel (Game opère des décalques de la syntaxe filmique en faisant osciller la prose entre le plan-séquence et le montage. Il ne s'agit cependant pas de faire tourner le sens à vide, mais de restituer le réel à son juste chaos, dans sa multiplicité.
Cette accumulation d'entités hétérogènes produit alors un certain vertige : une esthétique du flou. No man's land : « On est où là ? », « Qu'est-ce qu'on voit ? » Et, en effet, il est difficile de pénétrer dans cette prose défilante et déroutante. C'est une sorte de labyrinthe, une succession de courbures, de bifurcations sensorielles : « On est à 38 degrés 52 min. 59 sec. Nord, 3 degrés 43 min. 01 sec. Ouest. » Il s'agit en somme de faire face à ce qui arrive : chaque phrase est une proposition d'image, un micro-récit.
Si Game choisit Quichotte, ce n'est certainement pas pour sa sensibilité préromantique, ni pour ses *concetti*, mais bien pour sa puissance d'imagination, son goût pour l'abstraction et son ingéniosité à confondre le signifié avec le signifiant. Chez Game, les moulins et les auberges ont disparu : il ne reste plus que l'aventure itinérante de la phrase, le trop plein de sensations. Car le vrai récit, ce n'est ni Quichotte ni Hong Kong, mais c'est le rythme, le débit, où seuls l'accélération de la phrase, ses freins, ses hoquets et bégaiement *font* histoires.
Il y a alors presque quelque chose de primitif là-dedans, la recherche d'une certaine oralité. Mais Game n'est pas Artaud, Isou ou Prigent : il ne cherche ni le phono-pulsionnel ni le non-sens, bien qu'il partage certaines techniques lettristes (la distorsion, la destruction du thétique, le montage discrépant). Mais à l'inverse de ces poètes qui faisaient du corps l'organe du discours, chez Game, tout se passe dans les yeux. Il y a comme une pulsion scopique, une volonté de tout voir, d'en vouloir trop : il s'agit de se laisser aller, d'éprouver le réel, de se laisser traverser par la sensation.
DQ/HK montre ainsi qu'après « les grandes irrégularités du langage » et la poésie abstraite, la poésie établit un nouveau dialogue avec le récit, le sujet et le réel. Mais ce rapport est avant tout conflictuel. Finis la pose inspirée et le sujet lyrique monologuant : Game n'est qu'un actant. Le récit, c'est la langue. Le réel, c'est le présent. Cette écriture naît de la conscience d'un présent irrémédiable et fuyant : il ne reste alors plus qu'à relancer la machine, « Reboot. Plug & Play. Reset & Play », et ça recommence. ■

Jeff Barda