



# **Envolvimento e Clímax**

## **Do entre das Artes**

**Eunice Ribeiro (ed.)**

**Christopher Wool, 4 short stories (2004)**

# **Envolvimento e Clímax**

## **Do entre das Artes**

**Eunice Ribeiro (ed.)**

*2.ª edição revista*

**2011**

# Índice

- 1    **Apresentação**  
Eunice Ribeiro
  
- 7    **A interactividade na poesia contemporânea**  
Fernando Aguiar
  
- 19   **A demanda da arte e a deflação da imagem**  
José Paulo Pereira
  
- 49   **O poder da imagem: emblemática e persuasão numa novela  
alegórica portuguesa do século XVIII**  
Micaela Ramon
  
- 69   **A luz cidadã...**  
Norberto Ribeiro
  
- 77   **Recuperação do romantismo como material em Nuno Júdice  
e Rui Chafes**  
Pedro Meneses
  
- 93   **Poesia, *performance*, cinema: o caso Jérôme Game**  
Sérgio Guimarães de Sousa
  
- 105   **A experiência de representações musicais – Da Capo**  
Vítor Moura

# Poesia, *performance*, cinema.

## O caso Jérôme Game.

SÉRGIO GUIMARÃES DE SOUSA

O cinema, não há como negar, contaminou decisivamente a literatura nas suas diversas modalidades expressivas e estéticas. Suficiente exemplo disso são os escritores da *Lost Generation*, responsáveis pelo chamado «camera eye style» (ou, se se preferir, «realismo objectivo»), narração muito assente na *mostração* (Gaudreault) dos ambientes e das personagens em vez da explicação e assaz ancorada na segmentação do texto pelo viés da montagem. Em consequência disso, os escritores aprenderam a configurar o espaço em planos, e a literatura passou a definir-se bastante pelo uso sistemático de elipses, pela multiplicação de perspectivas e pela dissimulação do narrador sob o manto razoavelmente opaco de focalizações externas, restritivas e não interventivas (como, desde logo, observou Claude-Edmonde Magny em *L'âge du Roman Américain*, hoje um clássico na matéria).

Esta presença notória da ontologia visual no discurso literário, é lícito dizê-lo, prosseguiu com o Surrealismo (os poetas surrealistas, fãs de Chaplin ou Buster Keaton, encararam o ecrã, qual inconsciente a céu aberto, como uma inovação susceptível de potenciar o espontâneo, o insólito e o *naïf*); e, não sofre dúvida, acentuou-se muito nitidamente com o *Nouveau Roman*. Estreitamente vinculados à *Nouvelle Vague*, os novo-romancistas foram sugestivamente apelidados de «cineastas da linguagem». Porquê? Porque desinibiram, pondo radicalmente em causa a (pretensa) estabilidade das categorias da narrativa, a criação romanesca dos seus parâmetros tradicionais à custa de uma apropriação insaciável da exterioridade visual ensinada pela sétima arte. Assim, e em nome, portanto, de uma vontade de redesenhar os contornos da prosa literária em função de uma espécie de pulsão escópica despertada pela linguagem

cinematográfica, autores como Michel Butor, Alain Robbe-Grillet ou ainda Nathalie Sarraute (e, em Portugal, sobretudo Alfredo Margarido com *A Colmeia*) romperam, a bem de uma exterioridade visual extrema, com referências e interpretações afectas à vivência afetivo-subjetiva das personagens e detiveram-se, com uma paciência pouco menos do que *zen*, a descrever o real esvaziando-o de conteúdo interior e funcional. Ou seja, o real tornou-se como que insubstanciado e representado por um rigorismo esquemático decorrente de um objectivismo extremado em descrições – ou melhor, visualizações – abstratas. Como seria expectável, esta atomização à exaustão desembocou numa minudência excedentária e, por isso, desconexante.

O mesmo é dizer, resultou em quadros anti-representativos (anti-analógicos e arreferenciais), com os quais se pretendeu mimetizar o registo fílmico, na medida em que, como sustentavam os novos romanistas, (i) no cinema a visão fragmenta macroscopicamente o olhar (não por acaso, o Novo Romance ficou também conhecido por «école du gros oeil», note-se); e dado que a (ii) focagem fílmica proporciona e supõe uma «visibilidade total», o que leva os escritores a registarem tudo, como se manuseassem uma câmara, que é como quem diz, a abdicarem do processo de seleção através do qual se racionaliza e hierarquiza a matéria descrita.

A atualidade dá prova de querer continuar a desafiar a capacidade de o texto literário, razoavelmente indiferente às fronteiras institucionais onde a crítica por vezes ainda o confina, absorver a sétima arte (e não apenas), conciliando o que lhe é ontologicamente próprio – a dimensão abstracta do signo verbal, com as derivações polissémicas e as múltiplas densidades de sentido que é capaz de engendrar – e o mundo visual e o seu cortejo de correlatos. O que não é sem ampliar decisivamente as potencialidades expressivas da literatura, como se compreende. Um desses casos de fecundo diálogo interdisciplinar é, não se duvide, *Flip-Book*, texto de Jérôme Game – cujo título, logo à partida, evoca o animatógrafo – que apela a um novo horizonte hermenêutico e ontológico e que, como seria de esperar, questiona a noção de género; em suma, é um texto que se preocupa com a sua ‘natureza’. E o que essa preocupação sublinha é o deslizar da obra para o estatuto de criação híbrida.

Antes de mais, quem é Jérôme Game? Nascido em 1971 (Paris), membro do Comité de Redação da revista *Action Poétique*, co-fundador do quarteto poético-musical <sense high/ sense low>, publicou, desde 2000, 9 títulos de poesia e tem-se desdobrado por diversos países em lec-

*tures-performances*<sup>80</sup>. Enquanto espaço aberto a experimentações e inovações estético-expressivas, a poesia de Game, cuja dimensão performativa se nutre de colaborações diversas com músicos (Didier Aschour, Kristoff K. Roll, Jean-Michel Espitalier, Laurent Prexl), técnicos do audiovisual (vídeo-poemas com Naby Avcioglu, Valérie Kempeneers; veja-se *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*, DVD de vídeo-poemas, Incidence, col. Le Point sur le i, Marselha, 2007) e, inclusive, com bailarinos (como é o caso de David Wampach), a poesia de Game, ia dizendo, pauta-se por ostentar um nítido pendor pela montagem e pela elipse, expedientes técnico-discursivos com os quais engendra significativos efeitos de gaguez – emperro da voz assemelhável a uma autêntica litania que estilhaça sem mercê as palavras com síncope abruptas e impõe ao discurso interrupções sem descanso –, e provoca consequências de precipitação e telescopia. Não é, aliás, ocioso sublinhar que Game, ao enfatizar a dimensão corpórea da língua e ao conceder particular atenção à palavra capaz de sentidos autossustentados pela sua matéria (ao inverso de um Blanchot, com a sua visão quase mística da literatura e, correlatamente, da linguagem como transcendência), como que põe em prática – neste caso, em versos – uma concepção da língua tributária de Deleuze (*Différence et Répétition, Logique du sens*<sup>81</sup>), para quem «Un style, c'est arriver à bégayer dans sa propre langue. [...]. Non pas être bègue dans sa parole, mais être bègue du langage lui-même» (Gilles Deleuze, Claire Parnet, *Dialogues*, Coll. Champs, Paris: Flammarion, 1977, p. 10), Jacques Rancière (*La parole muette*), Pierre Alferi (*Chercher une phrase*), Foucault (*Les Mots et les Choses*) ou Barthes (*Le Plaisir du Texte*); e não anda longe do trabalho criador de outros colegas de ofício, com os quais mantém uma inegável afinidade criadora, como Dominique Fourcade, Jean-François Bory, Anne Portugal, Olivier Cadiot ou Anne Parian. Leia-se, ao acaso, um excerto (e repare-se no gosto pela miniatura, digamos assim, e pela gramática pouco menos do que mínima e, em boa verdade, atropelada pelo gaguejo dos cortes, sendo a questão essencial talvez a da relação entre as cesuras e o corpo sonoro das palavras), extraído de *ça tire suivi de Ceci n'est pas une liste* (éditions Al

---

<sup>80</sup> Eis, a propósito, algumas das suas *performances* mais recentes: *Liquid Becoming ou vers plus de consistance encore*, Festival de Bâtie, Genève, 2008; *L'oreille est dans les choses*, Le Quartz-Scène Nationale de Brest, 2009; *L'art syntaxic'*, Musée des Beaux Arts, Caen, 2009; *dé/ cadrage*, Printemps de Septembre, 2010; *ECRANS/REPLAY*, com David Wampach, Festival actOral. 10, Marselha, 2010; *Departure Lounge*, Fondation Cartier, Paris, 2010; *In the Loop*, Villa Arson, 2011.

<sup>81</sup> De Deleuze, veja-se também «Klossowski ou o corpo-linguagem» (*O mistério de Ariana*, Trad. e Prefácio de Edmundo Cordeiro, Lisboa: Vega, 1996, pp. 9-47).

Dante, Paris, 2008): «lâche ses coups/ se dégage é dé/ tend le coup/ scule ur le t/ rrain sur le/ quel on m/ arche en p/ ente/ une flaqu/ ui r/ ecouvrait t/out/ ce//» (p. 43). Se Jérôme Game não é um poeta que pretende dizer o indizível, a verdade é que o que diz di-lo sob a forma de uma esteticização (uma linguagem reinventada) que não será sem suscitar uma reação de espanto – sobretudo, se é que essa categoria de leitor ainda subsiste, a quem é, renitente a lírica sem rima –, desde logo por se contrapor ostensivamente à mínima possibilidade de uma dicção proficiente, como se vê. Isto como se, afinal, a relevância da linguagem radicasse no seu entorpecimento discursivo; e mais do que isso: como se ir até ao limite das potencialidades da linguagem, como é bom de ver, supusesse, ao arrepio da gramaticalidade, uma medida drástica apta a destilar a sua quintessência: a destruição, por eclosões sucessivas, da palavra como objecto unificado, reduzindo-a a uma espécie de sintaxe de fragmentos; o que isto parece significar é sobretudo a conversão da língua em corpo, e se tal como na disfunção causada pela gaguez existe uma tensão entre o que o corpo faz e o que dele se espera, também cada verso de Game se gasta nesse retesamento entre as palavras fragmentadas e um desejo persistente de continuidade. E a gaguez ao serviço da criação poética (e, nesta matéria, vale a pena nos lembrarmos, como fez Deleuze, do grande poeta romeno Gherasim Luca) é uma desmistificação do verso cuidado (leia-se, o que não cede ao emperro da linguagem), que permite, segundo afiança Jérôme Game, efeitos que a linguagem espontânea e fluida não consente: «ce qui m'intéresse c'est le bégaiement, un pseudo ratage de l'élocution/énonciation pour paradoxalement, en surrenchérissant, faire un pas de côté hors de notre nature d'être coïncé dans mon propre langage, dont je perçois qu'il ne dit pas grand-chose spontanément» (autresetpareils.free.fr/documents/JeromeGame.pdf).

A literatura de Jérôme Game ensina, assim, a radicalidade de uma linha de fuga que se define por cada palavra e cada conjunto de palavras veicularem a alternativa de uma *outra* substancialidade. O bloqueio da voz à conta da gaguez, pelas flagrantes dificuldades criadas à oralização do verso, se em certos autores adquire uma tonalidade lúdica<sup>82</sup>, em Jérôme Game presta-se, não será irrelevante sublinhá-lo, ainda à outra finalidade que constitui o epicentro da sua criação: as *lectures-performances*. A gaguez e não só, a avaliar pelos efeitos de modulação, digamos, tecno-mecânica, da substância verbal – isto é, a poesia como

---

<sup>82</sup> Como é o caso de Manuel António Pina, conforme sublinha Osvaldo Manuel Silvestre em «Manuel António Pina. Um Camões para todas as idades», *Ler*, n.º 103 (julho de 2011), p. 51.

linguagem em processo de de/recomposição da sua materialidade (inumanidade da linguagem) –, tendem a converter a *performance* do poeta numa espécie de fala (ou voz *off*) híbrida da linguagem. Isto porque a linguagem não provém de um sujeito que expressa sentidos (através, por exemplo, de metáforas, como é típico do discurso lírico). É antes uma linguagem que se vê votada à desregulação dos seus sentidos.

Acresce, no plano da escrita, a desconstrução da sintaxe da linguagem mediante procedimentos como o recurso à maiúscula, a momentos de deslocação configurados por espaços em branco, o uso de grifos, etc., como se verifica neste excerto, oriundo de *écrire à même les choses*, ou, onde o poeta parece elaborar fragmentos de uma poética breve da sua forma de criar: «Ça fonctionne au défaut de sa propre/ ça/ syntaxe// le vide ouvert en nous a par avec nos amusements avec les/ oeufs// je n'y comprends/ il y a impossibili/ té à prorocéder à/ des générali/ on voudrait céd on voud dont ce qu'on ce serait/ mais IMPOSSIBILIT'// c'est/ on assiste à une/ transformation des substances/ à une dissolution des formes/ on atteint à au clapotement/ cosmi ipirituel/ de la DÉPERDITION// [...] si vous faites exprès/ en retard sur le/ signifi-é/ faites-vous expr/ entraîner le lecteur toujours/ aussi plus loin sans dans l'englouti/ du dans ll'ment du frag/ éthique interpersonnelle/ esthé. politique. Du// flou ottement// dilution inconciliable avec la notion la solution d'une/ continui/ vous nous avez dissolv/ / fixe le

fixer l'évanescent// cette constante élisio/ entraîne un codage/ \_ocution/ un bloc/ \_déroulant des frases sans bord/ télescopage d'1/ a po n'est pas un genre est une manière vitesse contre la litté/ roulage/ entement//» (Inventaire/Invention, Paris, 2004, pp. 22-24). Qualquer leitor mais afecto a uma lírica «romântica» nota certamente a ausência de metáforas, a presença de imagens (ou quase) e, obviamente, as várias formas assumidas pelo descontínuo discursivo.

E trata-se de uma poesia, além, portanto, de forma de expressão ancorada numa panóplia invulgar de expedientes que a descomprometem da especificidade do verso e a descartam da subjetividade (realçando a matéria), uma poesia, ia dizendo, que se encara como entidade derivativa, se com isso quisermos dizer a poesia que amplia as suas fronteiras através não só da assimilação de dispositivos de comunicação interdisciplinares como também, insista-se neste ponto crucial, que se alimenta da fusão irrestrita com outras práticas expressivas (música, dança, audiovisual). Por outras palavras, uma poesia, perfeitamente consciente da (e satisfeita com a) porosidade das suas balizas, aberta às possibilidades tecno-digitais e ao diálogo interartes e, em consequência dessa contiguidade, susceptível de existir transversalmente, isto é, essencialmente fora



dos lugares a que nos habituamos a encerrá-la (o lugar das páginas do livro e, por extensão, da leitura tradicional). Não por acaso, num artigo teórico sobre a interconexão entre as artes, Jérôme Game, que, além de poeta, refira-se de passagem, não desdenha o seu papel de crítico literário e, como tal, assina textos teóricos sobre literatura experimental e debruça-se, com não pouco interesse, sobre matérias adstritas à estética (ou possivelmente à meta-estética), Jérôme Game, dizia eu, fala de «*poétique du (dé-)bord*»; e nesse artigo escreve: «*Chauffée par près de deux siècles de désarticulation de ses normes (qu'elles soient thématiques, génériques ou stylistiques), la poésie est aujourd'hui plus que jamais désireuse d'explorer ses dehors et de se confronter à ses autres. De fait, ma génération s'étire – sans se disperser – dans toutes les directions : musique, performance, images, théâtre, danse, toutes ces pratiques donnant lieu à de multiplex croisements où l'écriture cherche à se favoriser dans le rapport à ce qu'elle n'est pas*» («*In & out, ou comment sortir du livre pour mieux y retourner – et réciproquement*», *Littérature*, n.º 160, dezembro de 2010, p. 48). E mais adiante: «*Autour de quatre grands topoï – le son (enregistré, modifié ou live, comme musique ou comme voix, amplifié ou sec, bruit ou montage radiophonique), le corps (parlant ou performant, chorégraphiés ou pas, gestes ou postures), l'image (mouvante ou pas, numérique ou autre, de toute taille), la scène (seul ou a plusieurs, via la danse ou le théâtre) –, le rapport de différence entre médias et littérature peut ici être dit extro-jecté dans la production d'une oeuvre hybride (une performance, un livre-CD/DVD, une affiche, un diaporama, un film, un disque, etc.) composant une pluralité de relations entre éléments hétérogènes et dessinant ainsi un certain type d'aesthesis contemporaine : celle de la mise en co-présence des discours et des sensations, et partant, de leur extrême fluidité. Sans rejouer le Cabaret Voltaire de 1916 ni les happenings des années 1960, il s'agit bien là de machines virtuelles (qu'elles soient abstraites ou incarnées) tentant de figurer le sensorium actuel, son artefactualité particulière, l'«actualité» político-social telle qu'elle est formatée par les mass media ou, à l'inverse, une perception plus idiosyncrasique et dé-historicisée des choses – ou d'autres modèles encore, aucun paradigme ne s'imposant véritablement aux autres. Boutures, concrétions, étirements, ellipses, boucles redistribuant les sons et les images de la condition hypermoderne pour en retracer les aspects paradoxaux ou l'intensité objective, ces réorganisations hybrides de l'énonciation comme du récit sont volontiers portées à traiter le réel sous un angle critique, voire symptomatique. Elles sont souvent réalisées à base de montages ou cut-up de registres différents (médiatiques, techniques, politiques, narratifs, canoniques ou*

autres) mais aussi, on l'a dit, de pratiques dont l'hétérogénéité prétend déjouer le recodage générique opéré par l'économie culturelle dominante. L'idée n'est pas de tout mélanger mais plutôt de ménager une scène à l'hétérogène sur laquelle fictionner l'expérience contemporaine» (*id.*, pp. 49-50). E noutro texto, publicado num número da revista *De(s)générations*, focado no tema da «desfiliação», diz Jérôme Game, refletindo sobre uma possibilidade (assaz canónica, a avaliar pelos nomes convocados) de contaminação entre pintura, literatura e cinema, o seguinte: «Par exemple, l'agencement Manet-Flaubert-Antonioni : un monde bascule autour de cet axe, tout un plan emerge soudain. Une carte virtuelle, un territoire d'effets plus que de poupées russes et leurs liens d'identité à 'identité', d'intimité à 'intimité', s'emboîtant» («Je suis le défilé de Shéhérazade et de Pénélope», *De(s)générations*, n.º 2, fevereiro de 2007, p. 6).

Da bem razoável bibliografia de Jérôme Game, constam os seguintes livros (afora os já acima referidos *ça tire suivi de Ceci n'est pas une liste e écrire à même les choses*, ou): *Sans palmes et sans tuba*, éditions Contra maint, Toulouse, 2007; *Tout un travail*, Fidel Anthelme X, Marselha, 2003; *Corpse&Cinéma*, CCCP Press, Cambridge, 2002; *Polyèdre suivi de La Tête bande*, éditions Voix, Metz, 2001; *Tension*, éditions Fischbacher, Paris, 2000; e ainda uma porção assinalável de textos publicados em várias revistas (*Quaderno*, *Boxon*, *Horlieu*, *Le Nouveau Recueil*, *Fusées*, *Doc(K)s*, *Les Cahiers du refuge*, *Il Particolare*, *Issue*, *Java*, *Action Poétique*, *Cahiers Critiques de Poésie*, *Art Press*, *Inventaire-Invention*, *La Polygraphe*, *Le Quartanier*, *Critique*, *Barca*, *Son@rt*, *Gendai Shi Techo*, *Formes Poétiques Contemporaines FPC*, *[h]apax*, *La Revue X*, *è@e*, *IF*, *Canicula*, *Dé-Générations*, *Incidences*, *Res Poetica*, *Gru-meaux*, *Revue Internationale des Livres et des Idées*). A obra, em bom rigor, ficaria incompleta se não mencionássemos igualmente as peças áudio e vídeo (entre outras, *Quid\_CD-R\_* n.º3, Cambridge, 2002; *CD Boxon* n.º 13, Lyon, 2003; *Julien Blaine, Bye-bye la Perf' le DVD*, Editions k'a / Al Dante, Ile-sur-têt, 2006; *La poésie/ nuit*, 2009, <http://vimeo.com/2090486>) e as peças radiofónicas (*Atelier de Création Radiophonique*, 'Audible inaudible. D'un devenir-sonore de la poésie', France Culture, Abril 2003; *Up for Air*, Resonance 104.4 FM London, Novembro 2003; *Critical Secret*, n.º 15, 2005, montagem de David Christoffel: [www.criticalsecret.com/n15/index.php?art=8](http://www.criticalsecret.com/n15/index.php?art=8); *Atelier de Création Radiophonique*, 'HK Live!'<sup>83</sup>, France Culture, Janeiro 2011) deste cria-

---

<sup>83</sup> Eis o que vem, só para se ficar com uma ideia, no *poster* que publicita «HK Live!»: «Carte postale radiophonique d'un séjour à Hong Kong à l'été 2010, « HK Live! » dresse un

dor, que não cessa de interrogar o potencial da linguagem que a poesia é em confronto (e simbiose) com outras literacias e linguagens, que é como quem diz: o lugar da linguagem.

Em 2007, Jérôme Game publica *Flip-Book*. Sobre este livro, comecemos por dizer o óbvio: que se trata de um texto fortemente condicionado pela experiência visual do cinema. Mas atenção – e sejamos claros neste aspecto decisivo –: não é um texto que visa recuperar as histórias propostas pelo ecrã, uma vez que Jérôme Game prefere apostar, digamos, na criação de efeitos de sentido longínquo em detrimento de tópicos alinhavados de uma história; e nem sequer é um texto que acalenta o intuito de se construir sob a égide de técnicas narrativo-discursivas decalcadas da sétima arte. Embora, verdade se diga, o faça. De facto, o leitor dir-se-ia, não raro, guiado por uma câmara verbal a embalá-lo, não sendo difícil recensear técnicas como a profundidade de campo, o *zoom* ou a notória tentação de escrever em plano-sequência (tal como, recorde-se, segundo Deleuze, Rossellini se apropriou cinematograficamente do estilo indireto livre de Flaubert).

O que está, porém, em jogo em *Flip-Book* é a imagem fílmica; ou melhor, a imagem fílmica, com os seus ritmos e a sua gramática, captada pela linguagem verbal, com tudo o que isso acarreta do ponto de vista estético e expressivo. O livro é constituído por uma sucessão, por mera oposição disruptiva (não há elementos conectores a suturar as transições), de quadros narrativos breves, todos eles representativos de filmes oriundos do «American Independent Cinema», elencados, como se de créditos se tratasse, no final da obra (*The Killing of a Chinese Bookie*, de John Cassavetes; *Blue Velvet*, de David Lynch; *Mulholland Drive*, também de David Lynch; *Ghost Dog: The Way of the Samurai*, de Jim Jarmush; *Beau travail*, de Claire Denis; *Bad Lieutenant*, de Abel Ferrara; *Sombre*, de Philippe Grandieux; *Lost Highway*, de David Lynch; *Wasup'Rockers*, de Larry Clark; *A Women Under the Influence*, de John Cassavetes; *Batalla en el cielo*, de Carlos Reygadas; *Elephant*, de Gus Van

---

portrait virtuel de la ville-Etat et voyage dans sa matière sonore, réelle comme fantasmée. Un narrateur circule sans frontière entre l'univers cinéma asiatique et celui, prosaïque, de Hong Kong aujourd'hui, saisi au micro portable. Transpercé par les bruits, voix, dialogues et humeurs de la ville comme de son reflet à l'écran, sous influence, il déambule verbalement entre ces univers comme une boule de flipper rebondit dans une boîte sous verre, propulsé par la matière sonore du tissu urbain (son grain, sa plastique, ses protagonistes). À même cette surface poreuse et hétérogène, il ne suture rien mais évolue en explorateur de lui-même, de ses affects, de ses désirs, de sa confusion, jouant dans sa voix et ses propres phrases plans-séquences et idées de montage rapportés à l'expérience immédiate du champ urbain. Où comment la captation sonore d'une ville (de ses bruits, de ses images, de ses récits) permet un ré-embayage littéraire et la création de formes nouvelles».

Sant; *A Pianista*, de Michael Haneke; *Le Vent de la nuit*, de Philippe Garrel; *Days of Being Wild*, de Wong Kar Wai). O conjunto desses quadros ou fragmentos, cuja legibilidade simples não requer especial clarividência crítica, é oferecido de um modo tão impessoal quanto possível. Nenhum narrador ‘intruso’ surge a comentar o que quer que seja. De resto, os pequenos episódios representados nos quadros são triviais (ou assim se presume). Por todos eles, leia-se este, referente a *Days of Being Wild*: «La caméra recule elipse de la salle de bain blanc cassé lumière à l’encadrement de la chambre marron foncé. Il se lisse les cheveux gominés, sa peau glabre abricot ses épaules lisses découpent le maillot de corps blanc vif ses cheveux noirs au lit, à la chambre minuscule, lit défait en robe fourreau en pointu négligé sa choucroute noir remonte, effilée, mince, de longs bras taille de guêpe elle proteste, véhémence, allongée, assise, récrimine. La caméra danse immobile entre les murs bleus, il pleut, la fenêtre sur le noir de Hong Kong il encaisse sobrement il sourit. Elle aussi.// Ses yeux sont mats ses narines épatées son regard mélancolique sa moustache est collée.// Ils jouent à *cats and dogs*. Ils jouent à *il existe un oiseau sans pattes qui dort dans le vent et se pose seulement le jour de sa mort*. Ils jouent à *il pleut doucement dans les flaques dehors*». Dir-se-ia, pensando em Jacques Rancière (*Le Destin des images*), que cada fragmento justapõe uma «phrase-image», e assim sucessivamente.

John Stout (numa conferência proferida na Universidade de Montréal em maio de 2010, com o título: «L’image cinématique détournée chez Sandra Moussempe et Jérôme Game»), indagando o porquê destes quadros ‘fílmicos’, sublinha a sensação de *estranhamento* que a leitura deles – a experiência perceptiva solicitada – provoca (e aqui não há como não pensar nas teorias estéticas dos Formalistas Russos, faço notar) no leitor um tanto convertido em espectador; e assinala que todos os trechos fílmicos descritos carecem de ação e põem em cena personagens impenetráveis, o que não impede, antes pelo contrário, Jérôme Game de salientar a dimensão da violência (e a da sexualidade); e assinala ainda que a não-ação desses quadros se prende com – e enfatiza – o estilo marcadamente visual de cada um, o que significa, enfim, transpor para o discurso verbal a fluidez da estética do cinema. Noutros termos, as sequências fílmicas selecionadas e convertidas em linguagem verbal são de molde a valorizar a expressão do estilo visual dessas sequências, valorização que, neste caso, passa, a bem da inovação da língua, pela maleabilidade da palavra. Vale dizer, pela maior ou menor capacidade de lhe conferir visualidade através dos meios de que dispõe e que engendra (litotes, elipses sintáticas, novos ritmos e inusitadas formas de pontuar que mimetizam efeitos de campo e fora de campo, prolongamentos frá-

sicos assemelháveis ao plano-sequência, etc.), sem o empecilho do pensamento ou da mera descrição, ou se quisermos, sem o entrave da percepção sensorial direta que é a visão. Ou, como diria o próprio Jérôme Game, no seu artigo já mencionado: «*écrire comme on sent qu'on voit*, sans en passer par une pensée de la représentation ni par la description de ce que l'on aurait sous les yeux. Cette *écriture de l'après-coup* pourrait-on dire, laisse alors toutes ses chances (c'est en tous cas le pari de *Flip-Book*) à la production de nouveaux effets poétiques, ceux d'une langue débarrassée de ses tournures habituelles et ainsi à même d'offrir un sens frais» (p. 54). Mais: «[...] brancher sa langue sur ce qui lui est étranger (la composition d'une toile, le zoom à travers un écran, le gros plan d'une installation), la tendre depuis cet extérieur-là, l'y recomposer en machine abstraite à travers laquelle du nouveau est susceptible d'apparaître. Oeuvrer *avec* et *à travers* d'autres artistes, admiratif de leurs gestes comme de leurs sensibilités – vidéastes, photographes, peintres, plasticiens –, pour redéployer ma langue, (*ré*-)apprendre à *écrire en les regardant faire*, écrire le nez dans l'écran, face à la toile, les yeux glissant sur la surfasse du moniteur, rebondissant sur les angles du cadre comme une boule de flipper, affecté, redistribué par cette puissance des oeuvres qui insiste longtemps après qu'on a quitté leur présence. L'idée n'est pas d'imiter ou de mimer servilement mais de s'exciter à la danse des autres, et la fumer dans ma pipe – *l'écriture* –, d'amorcer sur de nouvelles bases et de réembrayer *al fresco*. Du coup, tension permanente, stylistiquement parlant, entre la fable et la vignette, le récit et le tableau, le *sound-bite* et le *slide-show*» (*op. cit.*, pp. 54-55).

É este, na verdade, e no que ao cinema toca, o desafio maior que se propõe a escrita literária de Jérôme Game, e isto através de uma linguagem norteadada, como sucede com cada um dos fragmentos filmoliterários de *Flip-Book*, para produzir a sensação de uma desconcertante impessoalidade. «Un récit» – para tomar de empréstimo palavras do próprio Jérôme Game – «qui n'appartient à personne et ne va vers personne en particulier» (autresetpaires.free.fr/documents/JeromeGame.pdf)<sup>84</sup>.

---

<sup>84</sup> Para quem desejar somar à leitura de *Flip-Book* o estudo do autor com alguma profundidade, deixo aqui uma recolha significativa (a mais exaustiva de que disponho) sobre o seu percurso literário (se é que podemos falar de percurso literário *tout court*): «Le son de la lettre», entrevista concedida a M.-J. Latour, *L'En-je lacanien*, n° 17, novembro de 2011; Ch. Delaume, *Les Passagers de la nuit*, France Culture, 18 de fevereiro de 2011; C. Blisson, *Stradda*, n° 19, janeiro de 2011, p. 45; A. Fichet, B. Lebâcle « Sur Over Game », [http://www.khiasma.net/archives.php?id\\_article=516&id\\_group=119](http://www.khiasma.net/archives.php?id_article=516&id_group=119) [Vidéo da exposição: <http://khiasma93.blogspot.com/2011/01/over-game-le-film.html> ]; P. Dassibat, «portrait»,

*Tentatives premières*, France Culture, 30 de outubro de 2010, <http://www.franceculture.com/emission-tentatives-premieres-autour-de-la-poesie-2010-10-30.html>; M. Billy, «A bas le bruit. Vive le poézi», *Médiapart*, 31 de outubro de 2010, <http://www.mediapart.fr/club/blog/marielle-billy/311010/bas-le-bruit-vive-le-poezijaerome-game>; F. Buium, *Fuel Paper*, outono de 2010, pp. 39-40; O. Marboeuf, *Croisements*, abril 2010, <http://khiasma93.blogspot.com/2010/04/avec-ou-sans-game-1.html>; H. Marchal, *Le Monde*, 26 de março de 2010, p. VII; S. Raguenet, *Action Poétique*, n°198, dezembro de 2009, p. 92-93; J.-P. Bobillot, *Action Poétique* n°196, junho de 2009, p. 101; J.-P. Bobillot, *Poésie sonore. Éléments de typologie historique*, Le Clou dans le fer, Reims, 2009 (veja-se *index nominum*); Alexis Fichet, *blog Lumière d'août*, abril de 2009, <http://collectiflumieredaout.blogspot.com/search/label/poesie>; G. Fayard, *Sitaudis*, março de 2009, <http://www.sitaudis.fr/Parutions/ca-tire-de-jerome-game.php>; M.-F. Ehret, *Cahiers Critiques de Poésie* n°17, março de 2009, p. 93; Chloé Delaume, *Tina* n° 2, janeiro de 2009, pp. 165-166; Yan Ciret, «Voice Over – Sur Jérôme Game», *Mouvement*, n° 50, jan.-março de 2009, pp. 158-159, <http://www.al-dante.org/image2/dossierdepresse/FICHEAUTEURGAME.pdf?PHPSESSID=ac029d7efb003fba68d02c763fcb3912>; C. Brisson, *Lettre de l'École de la Cause Freudienne*, n° 273, dezembro de 2008, pp. 58-59; N. Tardy, *Cahiers Critiques de Poésie* n°16, outubro de 2008, p. 263; N. Agostini, *Cahiers Critiques de Poésie*, n°16, outubro de 2008, p. 179; D. Zabunyan, *Art Press*, n° 347, julho-agosto de 2008, p. 73; E. Loret, *Libération*, 22 de maio de 2008, p. VII; Radio Campus Orléans, «Sur la littérature», entrevista concedida a Dominique Jouvrey, 5 de março de 2008, [http://88.191.69.150:8000/campusorl/ON\\_DEMAND/EMISSIONS/mercredi\\_1\\_080305\\_1900.00.MP3.m3u](http://88.191.69.150:8000/campusorl/ON_DEMAND/EMISSIONS/mercredi_1_080305_1900.00.MP3.m3u); Nathalie Quintane, *Sitaudis*, fevereiro de 2008, <http://www.sitaudis.com/Parutions/flip-book-de-jerome-game.php>; J.-P. Balpe, «Jérôme Game, vidéopoèmes», *Libé Blog*, fevereiro de 2008, <http://hyperfiction.blogs.liberation.fr/hyperfiction/2008/03/jrme-game-vidop.html>; M. Daniel, «La gamme vidéopoétique de Jérôme Game», *poptronics*, dezembro de 2007, <http://www.poptronics.fr/La-gamme-videopoetique-de-Jerome>; Philippe Richard, «Sur Ceci n'est pas une légende ipe pe ce», dezembro de 2007, <http://giney.overblog.com/article-7248596.html>; B. F., *Le Midi Libre*, 28 de julho de 2007, p. 7; J.-B. Gandon, «Les vers sortent du fruit», *Sortir* n°21, junho de 2006, p. 15; L. Menoud, *Cahiers Critiques de Poésie*, n°11, março de 2006, p. 236; J.-M. Espitallier, in *Caisse à outils. Un état de la poésie française contemporaine*, Paris: Press Pocket, 2006 (veja-se *index nominum*); *SUR LE VIF*, n° 2/5, entrevista concedida a Jean-Marc Bailleu, janeiro de 2006, <http://autresetpareils.free.fr/documents/JeromeGame.pdf>; J. Donguy, *Cahiers Critiques de Poésie*, n°10, 2005, p. 225; F. Guétat-Liviani, *Journal Sous-Officiel*, outono de 2005, n°026, p.20; S. Pihet, *De quoi parlons-nous*, n°3, setembro 2005, p. 1, <http://ed.lecloudanslefer.free.fr/dequoi.html>; M. Prudon, *Le Marché des lettres* n°5, verão de 2005, p. 11; E. Houser, *Cahiers Critiques de Poésie*, n°9, junho de 2005, p. 239; A. Zimmermann, *Urbanisme*, n°341, março de 2005, p. 13; Radio Grenouille, 'Indisciplines', entrevista com X. Thomas, fevereiro de 2005, [http://grenouille888.org/dyn/IMG/mp3/05-04-10\\_indisciplines.mp3](http://grenouille888.org/dyn/IMG/mp3/05-04-10_indisciplines.mp3); N. Agostini, *Cahiers Critiques de Poésie*, n°8, novembro de 2004, p. 211; E. Rabu, *La Revue Littéraire* n°5, agosto de 2004, pp. 185-186; Ph. Boissnard, [www.lelitteraire.com](http://www.lelitteraire.com), junho de 2004; entrevista concedida a R. Sekigushi, *Gendai Shi Techo* [ou seja: *Cadernos de poesia contemporânea*], junho de 2004, pp. 156-157; E. Suchère, *Cahiers Critiques de Poésie*, n°5, Abril de 2003, p. 115; F. Thumerel, *Champ littéraire français au XXe siècle*, Paris: Armand Colin, «U», 2002, capítulos 4 e 5; Ch. Prigent, *Cahiers Critiques de Poésie*, n°3, maio de 2002, pp. 108-109; A. Héllissen, *Le Magazine littéraire et poétique*, n°297, dezembro de 2001, p. 6; F. Courtade, *La Polygraphe*, n°20-21, outubro de

