

Extension du domaine de la litt'

Jérôme Game, *DQ/HK*, préface de Jean-Michel Espitallier, éditions de l'Attente, 2013, 128 p. + 2 CD

PASCAL MOUGIN

DQ : comme Don Quichotte, fil conducteur de la première partie du livre, « Fabuler, dit-il », fruit d'un travail avec le musicien Olivier Lamarche et dont on a pu voir une première version scénique à la Gaîté lyrique en 2012. *HK* : comme Hong Kong, objet du second volet, « HK live ! », pièce réalisée initialement pour l'Atelier de création radiophonique de France Culture. Les deux textes sont accompagnés de leurs versions sonores respectives, pour voix, musiques et sons, qui pourront elles-mêmes évoquer, à l'écoute, les performances correspondantes, intégrant projections et mise en espace. Car Game procède ainsi depuis plusieurs années, multipliant les collaborations avec des artistes, musiciens, metteurs en scène ou chorégraphes, inscrivant son texte dans la dépendance féconde à d'autres formes, pratiques et supports, sollicités autant pour leurs possibilités que pour leurs contraintes spécifiques et dont il escompte un effet retour sur l'écriture – un devenir de ce qui est au départ poésie (sonore, objectiviste, textualiste, pour citer les grands héritages) et entend bien rester littérature, dans la constante et constitutive dé-définition d'elle-même. Game n'est pas un écrivain qui cherche à faire artiste, encore moins un artiste tenté par les Belles Lettres, c'est un écrivain pour qui écrire, comme disait Deleuze, c'est « devenir autre chose qu'écrivain ».

Don Quichotte et Hong Kong donc. Une certaine symétrie de contenus comme de procédés unifie le diptyque. Voici d'abord, sur chacun des deux sujets, le tout-venant fragmentaire et kaléidoscopique d'une

page de résultats Google ou d'un parcours de wiki : l'heureux hasard du bruit informationnel réticulaire et multimédia (tourisme et gastronomie à thème, histoire, économie, géographie – survol et zoom satellite à l'appui) est ici capturé comme au gré des clics, décrit ou transcrit (lu, ou plutôt phonétisé) quasi tel quel. Puis le texte se décante en séquences plus longues : sommaires de monographies, listes de toponymes, de célébrités, d'extraits tronqués (du *Quichotte*), notices de dictionnaire, cartes postales, instantanés (et vignettes sonores), matériaux provisionnés *in situ* (à Hong Kong). C'est ensuite le cinéma qui domine : évocations du mythique *Don Quichotte* d'Orson Welles d'un côté, séquences de Wong Kar-Wai et de Hou Hsiao Hsien de l'autre, reconnaissables à travers des fragments de scripts ou des commentaires de story-board, des extraits de feuilles de route ou de chroniques de tournage, des descriptions de séquences projetées. D'où cette impression d'être à la fois dans le film, en amont du film et devant ou *après* lui, d'en fouiller les archives ou le *making of*, d'assister à sa projection ou encore, car tel semble le point d'orgue de chacun des deux volets, à sa continuation par d'autres moyens...

Partout, on traverse les textes, les écrans, les films ou les images, autant qu'on bute sur leurs supports. Car chez Game, toute représentation est aussi bien vecteur transitif que structure opaque. D'un côté, une écriture « à même les choses » (titre, très pongien, d'un livre antérieur) où les mots servent à annexer, évoquer et animer les référents du monde ; de l'autre, une attention aux signifiants linguistiques, acoustiques, visuels, plastiques, et à leur texture propre. L'écrivain se laisse porter par les codes et les questionne dans un même élan – ou les interrompt brusquement. Son art du montage procède par relances et rupture de flux, à l'image de la voix elle-même : apocopes, aphérèses, itérations de syllabe, bêgaiement en tout genre imitent les sautes qu'on produisait jadis au Revox et aux ciseaux, et que les loupés de l'ADSL ou de la compression numérique nous ont rendus plus familières encore.

Au gré de ce *work in progress*, dont il faut dire la puissance suggestive, Game prend acte du feuilleté des médiations qui conditionne aujourd'hui notre imaginaire et notre rapport au réel, ce dernier entendu dans toute sa diversité : qu'il s'agisse d'un récit fondateur, celui de Cervantès, ou de cette surmodernité du monde globalisé que symbolise la mégapole chinoise. La métalepse – confusion à la fois entretenue et déjouée entre description d'un objet du monde et description d'une

image de cet objet, voire d'une image d'image... – est donc ici omniprésente, mais elle nous fait songer que là où jadis (disons, pour la littérature, jusqu'au Nouveau Roman) toutes les formes de traversée du tableau, de confusion entre réel et fiction, de perturbation dans les niveaux de représentation, relevaient de l'artéfact et du tour de force, ces mêmes phénomènes relèvent aujourd'hui, nouvelles technologies aidant, de l'expérience quotidienne : du monde ou du net, lequel englobe l'autre ? qu'est-ce qui est premier de l'empirique immédiat ou du médium pixellisé ? de la vue, de la prise de vue et du visionnage ? La hiérarchie des paliers sémiotiques est plus réversible que jamais. L'esthétique de Game est une phénoménologie d'aujourd'hui.

DQ/HK, enfin, pointe la manière dont l'expérience contemporaine transforme les conditions de possibilité du récit. Cette poésie dit la disponibilité instantanée des représentations, l'affranchissement croissant des contraintes d'espaces, de durée et d'accès, la possibilité pour chacun d'implications multiples et simultanées, autrement dit la réduction tendancielle de toutes ces limites qui furent, précisément, les conditions du récit : imaginez Ulysse avec un GPS, Sancho Panza sur Facebook, équipez Jean-Valjean d'un smartphone, filmez-le avec une caméra de vidéosurveillance dans les égouts de Paris, implantez une puce RFID sur Mobydick, vous neutralisez d'un coup tous les ressorts narratifs accumulés dans notre imaginaire. Alors comment « fabuler » aujourd'hui ? À coup sûr autrement.

