

Jérôme Game

DQ/HK

& 2 CD

PRÉFACE DE JEAN-MICHEL ESPITALIER



Éditions de l'Attente

Cet ouvrage bénéficie du soutien du Centre National du Livre.

Photographies : Nebahat Avcioglu et Jérôme Game (couverture)

© Éditions de l'Attente, 2013

ISBN : 978-2-36242-045-0

www.editionsdelattente.com

Les éditions de l'Attente reçoivent le soutien du Conseil Régional d'Aquitaine pour leur programme éditorial.

PRÉFACE

On l'entend. Il vient de loin. Il avance.

Il arrive.

On l'entend.

Il vient de loin.

Il est là.

Jérôme Game ouvre la bouche.

Aussitôt, *flap-flap* régulier d'ailettes, *ssssssscratch* au coin des lèvres, *ziiiiippi* langue nue comme un vers. Frottée poncée. Passée au peigne fin. Un rayé lisse. Bourdons. Riffs dans les aigus. Montées sur l'antépénultième. Doubles croches en

semis. Ça crachote. Ça file à l'horizontale. Ça breake. Ça siffle dans les médiums. Ça étincelle. Ça respire des parlers de bouches. Les phrases sont de la dentelle arrachée d'un peu partout avec les dents. Soufflerie, vrombissements, petits hoquets, hélices. *Blablaba. Bziouiouiii* d'autoradio sous tunnel. Parloir mais grand ouvert sur les tohu-bohus du monde. Dents serrées mais expulsant des plumetis d'ariettes oubliées. Partitions au millimètre mais subtilement chiffonnées. Avec des trous partout. Ça fredonne un chant tout plat, lézardé dièses et bémols, *fuiiiiiiiit* gazeux brûlants, surfboard tutoyant la vague, chuintement élégamment tranchant de l'étrave d'un yacht fendant l'onde, ô flots, avec, sur le pont, ô jeunesse dorée, des filles ultrabronzées, Wayfarer ultra-opaques sur le nez, seaux à champagne pour fêter hyper-rien, « whao ! » en rafales, rires sonores, *cling-cling* des glaçons rafraîchissant le douze ans d'âge, langue en alu profilée chez Philippe Starck. Mais enrubannée de barbelé. On comprend tout de travers. On comprend qu'on comprend tout de travers. On comprend qu'on comprend qu'on comprend tout de travers. On comprend qu'on comprend qu'on

On comprend tout.

Ça va très vite.

Jérôme Game écrase le champignon en même temps qu'il tire le frein à main. Forcément, effets de vitesse interrompue, de blocages fuyants, tête à queue, volte-face, cahots. Ça patine. Ça tourne à vide. Ça part en luge. Il nous rend dingues! Du coup, crissements des pneus dans le tapis de gravillon, phrasé javelot, énoncés syncopes, point final pour redémarrer, faux départs. Du sens effiloché saisi au vol. Peau de langues. Tessons d'histoires. Coupez! Ça tourne! Faudrait savoir.

C'est comme un film de cinéma.

Oui, mais, de quoi ça parle?

De ce que comment parle le monde. Vite fait bien fait mais tendrement. La voix est ronde aux entournares. Ronde et pourtant ultracoupante. Air fendu. Jérôme Game fait des captations, zoome des trucs, cadrages, plans-séquences, petit travelling arrière, ça repart en avant, il monte des espèces de machins, récupère des dialogues, se balade avec ses verres miroir au bord des chemins. Chef op' de tout ce qu'il a ramassé.

Il en fait tout une histoire. Il en a plein la bouche!

Puis il déruse en *live*, écrit dans l'air, et ça, c'est l'instant de poésie.

Les jolies filles du yacht de tout à l'heure se chamaillent à présent avec des sortes de George Clooney (enfin, genre), on perçoit des scènes de ménage en bord de piscines ultrachic, Bel Air, Californie, où il est question de sexe, de rails de coke, d'amour fou ou de malentendus, ça chipote sur des brouilles, on voit des villas de milliardaires filmées d'un peu loin, derrière des grilles en fer forgé *modern style* ou d'épais massifs taillés comme chez le barbier, au premier plan, pour souligner la profondeur de champ, fontaines au phrasé régulier, *plupluplu* des grillons. Il fait bon. Dans la quiétude, conversations mafieux à Roméo & Juliette gros comme des avant-bras. On ne comprend pas tout. Travelling à cent à l'heure. Des limousines à vitres fumées feulent en descendant Park Lane. Des jumbojets silencieux avalent les fuseaux horaires. Rêvasseries business class. Boarding cards d'un peu partout des quatre coins du monde entièrement connu : JFK, LAX, ICN, NRT, PVG, HKG, DFW, DXB, CDG, MEX, KUL, LHR, MIA, MXP, IST. Ceci n'est pas une liste. C'est de l'exotisme ultracontemporain. Autant dire une peau de chagrin. Tristesse des salles d'embarquement.

Et c'est encore du cinéma. De l'image-mouvement.

Mais, qu'on ne s'y trompe pas. Jérôme Game n'est pas un poète de la jetset ni des fuseaux horaires sautés comme des haies au champ de course, ça n'est pas tout à fait son propos, il fait juste des captations de la mobilité du monde vu dans l'œil des caméras devenues la vraie réalité des fictions du monde. Ça raconte comment le monde se raconte. Jérôme Game n'est pas un poète de la jetset ni des fuseaux horaires chevauchés. Il fait juste entrer un peu de cinéma dans la littérature. Fabriquée avec ça. Peut-être même pour ça.

Poète déplacé. Écrivain voyageant. Agent voyeur. C'est fou tout ce que voit Jérôme Game, lui, la caméra, lui voyant la caméra, lui voyant que l'on voit la caméra, lui voyant que l'on voit que la caméra voit, montrant ce que ça montre, montrant ce que ça nous fait voir. Lui voyant dans la caméra. Filmant la caméra vue par lui. Se filmant regardant les marqueteries paysages qui défilent mollement par le hublot 11 000 mètres plus bas. À l'infini. Il écrit en IMAX. Et il nous en fait voir. Les « j'ai vu » de Cendrars embarqué dans son Transsibérien rêvé sont devenues scansions plus sèches des « on voit », neutralité d'un sujet fondu dans l'expérience collective. Je lyrique dissous comme un Alka Seltzer. Tout voir rend le monde invisible. Mais les étranges journaux de voyage de Game nous disent encore ceci. Que Max Weber avait décidément raison. Adieu magies du monde. La terre est plate comme une orange. Dézippée par cent millions de

prises de vue seconde et trois milliards de vidéos consultées chaque jour. JFK, LAX, ICN, NRT, ceci n'est pas une liste. C'est un monde en total désenchantement.

Tous les aéroports du monde se ressemblent. Grosso modo, d'immenses centres commerciaux où l'on vend partout le même Jack Daniel's, les mêmes cartouches de Winston, le même Toblerone géant – pour nous signaler, des fois qu'on n'aurait pas bien compris, que le capitalisme a transformé le monde en galeries marchandes – avec variantes régionales et couleur locale réduite à quelques souvenirs clichés. Circuler. Rien à voir. Tous les aéroports du monde se ressemblent, ils connectent entre eux des successions d'espaces vides, nouveaux territoires-paysages des voyages intercontinentaux, sas vers d'autres espaces vides, fictions à l'infini, dupliquées en franchises high-tech, hub, shuttles, commercial centers, annonces en quatre langues, palaces tous-les-mêmes, télévisions satellitaires, écrans plats et néons, jacuzzi-piscines design d'enfer, partout « stade Dubaï du capitalisme ». Comme au cinéma. Dans ces réseaux alu et fibre optique circulent des cartes de crédit et des puces anthropomorphiques. Les langues qui s'y écoulent, en interférences, sont comme des codes de l'ancien temps. Alors, Jérôme Game les recharge sur l'ultramoderne dématérialisation.

On est toujours le cul entre deux chaises. Passé-présent, nord-sud, est-ouest, jour-nuit, terre-ciel, langue-image, français-anglais, grave-frivole, rewind-pause, tous les jetlags du monde se ressemblent. Corps incarnés, désirants (retour encore sur les pin-up du yacht de tout à l'heure) contre identités flash code, point barre. Des heimatlos en classes affaires.

Jérôme Game fait le compte rendu des remplissages en flux tendus d'expériences vides et de lieux cybercommuns. Mais à vouloir s'en approcher, le grésillement contemporain contamine la langue qui tente de le dire. La phrase à un moment va tellement vite qu'elle marche sur ses lacets, se cogne au plafond, fait tout partir en vrille, tresse du sens — rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. Çççça bébégaie. Coq à l'âne et clichés narratifs *reloaded*. Batteries de quiproquos. Ççça bbb-bafouille. Les dialogues s'entrechoquent, se prennent les pieds dans le tapis. Ça vient d'un peu partout. Ça part dans tous les sens. C'est plat. Parce que le monde est ainsi fait. Google Earth c'est l'univers en plans-séquences à la maison.

Mais comment ça s'écrit ? Par exemple : « On voit le centre-ville est en travaux. » Phrase typique de la poésie de Game. Immédiatement, on sent le truc bancal, boiteux, petite déchirure au milieu, coup d'ongle. Quelque chose (nous) manque, ponctuation défectueuse (point après « on voit » rendant le verbe intransitif?), phrases enchâssées l'une dans

l'autre, énoncés tuilés, jointure mal figolée avec disparition (confiscation) de petites pièces parties ailleurs, parce que tout est allé trop vite, à moins que, au fond c'est peut-être ça, invention d'un groupe nominal « le-centre-ville-est-en-tra-vaux », comme font les langues agglutinantes. Comme font les langues qui disent les choses que l'on n'avait pas prévu de nommer. À moins que, au fond, c'est peut-être encore ça, ce que l'on voit, ce serait une phrase, tout simplement. Un paysage-langage. En tout cas, bouquet d'hypothèses. De la langue emboutie, du langage compressé. Le sens circule dans cette latence, ces quiproquos, ces ambiguïtés, ce flou, ces bugs à répétition. C'est le lecteur qui colmate ou réécrit ou se laisse aspirer dans l'au-delà du sens. Alors, les choses qui ne sont pas là se mettent à raconter un peu du monde. Et comme on ne s'y attendait pas, on est percuté de plein fouet.

Un voyage à Hong Kong ? La ville-monde est à peine mentionnée par ses initiales, comme un code d'aéroport. Prise au pied de la lettre. H et K, au fond, c'est exotique. Continuer de rêver dans la langue. Il ne faut rien lâcher. Les voyages, ce sont des données, objectives, a minima. Avec Wikipédia comme mise en jambes et le bureau des Longitudes pour se repérer. Zéro tromperie sur la marchandise. Un objectivisme en acier trempé. Tous les aéroports du monde se ressemblent et la mémoire elle-même s'est transformée en un produit

normé. Hantée de grands récits modernes. Tous les mêmes et les mêmes pour tous. Du cinéma. Des séries cultes. Des reparties de légende. Des idoles pour tout le monde. Nos souvenirs sont collectifs. Al Pacino en immigré cubain pas commode, Cary Grant coursé par un biplan très énervé, Brigitte Bardot causant anatomie à cet empoté de Michel Piccoli. Voilà de quoi se nourrit la mémoire et comment s'active la perception que nous avons du monde. Hong Kong c'est Wong Kar-wai. Don Quichotte c'est Orson Welles. Écrans d'écrans. Fictions partout. Miroirs mis en abyme. Quand passent les gigognes...

Et donc, Jérôme Game s'attaque à toutes sortes de choses. Par exemple, Don Quichotte. Don Quichotte... Don Quichotte? Oui. Gonflé! Bon. Alors, Don Quichotte, c'est-à-dire dans le lointain, un livre genre pavé, Siècle d'Or, moulins à vent et tout le baratin. Des sortes de Laurel et Hardy en costume, perdus dans une Espagne à trous perdus. Le grand maigre qui prend les moulins pour des lanternes, on le dirait sous LSD-25. Le petit gros monté sur bourricot fait un peu penser au sergent Garcia. Surtout, Don Quichotte, c'est un produit contaminant, un vrai générateur, en extension tout azimut, qui stocke tout ce qu'il a produit, en strates : opéras, ballets, tableaux, romans, théâtre, films, et donc, dorénavant, un livre de Jérôme Game. Quatre cents ans que ça dure. On a même eu droit à Julio Iglesias. Si Cervantès