

JÉRÔME GAME. DQ/HK

Bordeaux: L'Attente, 2013 (livro + 2 CDs). 124 pp.

Sérgio Guimarães de Sousa*

spgsousa@ilch.uminho.pt

Um dos mais reveladores atributos do discurso literário, não há como negá-lo, consiste, para lá que qualquer estrita regulação formal, na sua inegável capacidade para assimilar sem inibições outras linguagens. E, não é ocioso acrescentar, esse é precisamente o modo pelo qual a literatura, não raro, se renova decisivamente, expandindo os seus efeitos estético-expressivos. O que, por sua vez, engendra novas ecologias de leitura.

Suficiente exemplo disso, e para não recuarmos muito no tempo, foi, em pleno século XX, a contaminação cinematográfica (e seus derivados) da criação romanesca. Não será necessária especial clarividência ou sagacidade crítica para constatar

que essa contaminação se per fez em geometrias variáveis, como seria, de resto, de esperar. Senão vejamos. Os escritores da *Lost Generation*, em nome da ênfase visual, ostentaram, entre outras resoluções narrativas (o emprego sistemático da elipse, a multiplicação de perspetivas, a dissimulação do narrador, a segmentação da intriga em cenas, a prevalência do *showing* sobre o *telling*, etc.), a técnica conhecida por *camera eye style* (ou realismo objetivo), solicitando, com isso, ao leitor (qual espectador) uma participação ativa na decifração da vivência psico-afetiva das personagens. Já bem diferente se revelou a pulsão escópica dos novo-romancistas franceses, apelidados, não por

* Centro de Estudos Humanísticos da Universidade do Minho, Braga, Portugal.

acaso, “cineastas da linguagem”. Sob a égide da *Nouvelle Vague*, a bem da dissolução da forma romanesca ‘clássica’, não se coibiram, imbuídos do propósito de refundar os códigos e as fronteiras do romance, de radicalizar a lição do cinema. Neste sentido, lançaram mão de expedientes dificilmente reconhecíveis pela geração de Hemingway como oriundos da sétima arte, como, a título de exemplo, a hipertrofia descritiva, geradora de desconcertante objetivismo extremado, ao serviço de uma intenção de ‘visibilidade total’. Razão pela qual o leitor ‘comum’, se por comum entendermos aquele leitor que do romance espera uma história bem escrita e bem contada, perante uma narrativa como, para mencionarmos agora um título português, *A Centopeia* (Margarido, 1961), experienciará uma muito desconfortável (senão mesmo traumática) perda do sentido hierárquico presente, digamos, na estética realista (analogamente à câmara, o texto, ao arrepio da sua legibilidade, regista tudo o que possa estar ao alcance do seu campo visual). Ou melhor, confrontar-se-á com uma representação do real enquanto matéria razoavelmente

insubstanciada. Porque refém de um rigorismo esquemático conducente, em boa verdade, à pura abstração. Aquela pela qual se exagera na minudência excedentária e se desemboca na rasura do conteúdo interior e funcional das coisas e dos seres.

Atualmente, com o devir tecnológico e o, conseqüente, triunfo (para alguns, esmagador) da ontologia virtual, seria pouco menos do que impossível à literatura escapar à razão instrumental do mundo digital e à epistemologia do conhecimento para a qual esse mundo reenvia. A prová-lo está justamente um autor sem par como Jérôme Game. Com uma obra já bastante significativa e variada, composta até ao momento por uns 15 livros^[1], por vários CDs (de poesia sonora), pela corealização de um DVD de vídeo-poemas^[2], por instalações fotográficas e exposições foto-poéticas^[3], para não mencionar os ensaios académicos, dedicados ao estudo das diversas conexões pelas quais se define a estética contemporânea (filosóficas, cinematográficas, literárias, plásticas, digitais^[4], ou ainda nas múltiplas leituras-performance que vai realizando

1 Eis alguns: Game, 2000; 2001; 2002; 2003; 2004; 2007a; 2007b

2 Game, Avcioglu & Kempeneers, 2007.

3 Como Game, 2017a; 2017b.

4 Entre outras, eis algumas obras merecedoras de atenção: Game 2010, 2011, 2012a, 2012b, 2015.

em numerosos festivais^[5], este escritor franco-americano exhibe a cada novo *projeto* literário de um modo inquestionável uma intransigente singularidade. E isso de tal maneira que se afigura extremamente difícil estabelecer o seu parentesco com uma qualquer linha genealógica moderna, nem mesmo aquela que tem em Joyce o porto seguro de uma figura patriarcal (embora os seus textos não deixem de invocar o passado glorioso das letras, no caso deste livro com a recuperação da figura de Cervantes).

Uma coisa é certa: é um daqueles escritores perfeitamente conscientes de que vivemos doravante numa civilização cujo imaginário é inexoravelmente condicionado pelo êxito irrestrito da imagem e dos objetos tecnológicos, o que faz com que nele seja notória uma noção de literatura que se alimenta daquilo que dificilmente suporíamos poder nutrir a estética literária; pelo menos a que provém desse paraíso dourado da leitura que são as páginas dos grandes clássicos, cujo valor se dá a ver pela força das releituras que constantemente suscitam, como é sabido. Significa isto, regressando a Game, uma vontade de (re)escrever dando o salto para fora das restritas molduras da linguagem verbal. Ou

seja, enveredar por uma articulação do discurso verbal com outras forças discursivas hoje disponíveis e incontornáveis, como acontece com as de impacto tecnológico. Desta maneira, a representação literária emancipa-se do seu, sempre limitativo, e porventura excessivo, acantonamento verbal. Não obstante a extensão, eis um trecho de um crítico que dispõe do mérito de resumir exemplarmente a situação literária de Game:

[...] Jérôme Game [multiplie] [...] les collaborations avec des artistes, musiciens, metteurs en scène ou chorégraphes, inscrivant son texte dans la dépendance féconde à l'égard d'autres formes, pratiques et supports, 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*". (Mougin, 2004, p.15)

Não surpreende, pois, que seja um escritor – em rigor, o perfil é seguramente mais abrangente, na

5 *dé/cadrage*, Printemps de Septembre, 2010; *ECRANS/REPLAY*, Festival *actOral*, Marseille, 2010; *Departure Lounge*, Fondation Cartier, Paris, 2010; *Loreille est dans les choses*, Le Quartz-Scène Nationale de Bres, 2009; *L'art syntaxic'*, Musée des Beaux Arts, Caen, 2009; *Liquid*

medida em que inclui programação digital, encenação, performance e todo o tipo de simulacros visuais – altamente inovador e, repita-se, propício a contaminações. O seu território literário de eleição é, como se percebeu, manifestamente intermedial. Nutre-se em abundância de um intenso diálogo interartes (pintura, cinema, fotografia, artes performativas, cenografia) e não se mostra disposto a abdicar das possibilidades de deslocalização proporcionadas pelo tecno-digital.^[6] Sendo assim, não será abusivo considerar o escritor como o responsável por uma maneira inteiramente nova de encarar o texto literário, definível, em suma, pela sua hibridez e por situações de *écart*, como diria Jacques Rancière (um filósofo caro a Game), engendradas pelo recurso aos dispositivos ficcionais modernos e às recodificações neles supostas. Numa palavra: “Une poursuite de l’écriture par d’autres moyens, comme à une autre échelle” (como mencionado em Nachtergaele, 2016).

E essa escala é aquela que permite dar a ver o espetáculo da linguagem

como nunca antes. E isto, repita-se, na exata medida em que esta, muitas vezes sob a forma, como diria Jacques Rancière (*Le destin des images*, 2003), de “frases-imagens” (no sentido deleuziano do “devir-animal”), circula por diversas itinerâncias intermediais. E ainda porque Game, convirá assinalar, também se compraz em deslocalizar e relocalizar a palavra, sujeitando-a a operações de desvelamento das suas significações menos óbvias e virtuais, quando não a submete a notórios processos de fragmentação. Que significa isto? Significa exaltar a dimensão corpórea da língua, concedendo especial atenção à palavra geradora de sentidos autosustentados pela sua matéria. De outro modo: de/recompor a materialidade da linguagem, refutando os seus sentidos regulados. Como? A despeito da gramaticalidade e ao arrepio da dicção proficiente, mediante uma pirotecnia verbal com disrupções sintáticas e semânticas, entorpecendo, por exemplo, o discurso até ao limite das suas potencialidades. Quer dizer, Game,

Becoming ou vers plus de consistance encore, Festival la Bâtie, Genève, 2008; *La poésie hors d’elle-même*, Université Paris 7 – Denis Diderot, 2016; *La Fille du Far West*, MAC/VAL, Vitry-sur-Seine, 2016; *Slide Show. A Reading of image-poems*, Hunter East Harlem Gallery, New York, 2017; *À travers*, Festival Autres Mesures, Rennes, 2017; *Échelle 1*, The Clark Institute, Massachusetts, 2017, etc.

6 O que explica, de resto, a sua colaboração *performativa* com reputados artistas: a compositora de música eletrónica Chloé, o *metteur-en-scène* Cyril Teste, o coreógrafo David Wampach ou ainda o não menos conhecido compositor Olivier Lamarche, afora músicos como Didier Aschour, Kristoff K. Roll, Jean-Michel Espitalier, Laurent Prexl. Tanto mais que Game, convirá referir, foi o fundador do quarteto poético-musical *sense high / sense low*.

escritor movido por uma extrema recodificação da territorialidade literária, não apenas cultiva um retesamento da sintaxe em “frases-imagens”, como igualmente (e talvez sobretudo), ou não fossem a sua poesia e prosa em larga medida definidas por situações de curto-circuito, sustenta efeitos de gaguez. Isto é, emperra a voz, a estilhaçar sem mercê as palavras mediante sínopes abruptas, seguindo à risca um *diktat* deleuziano: “Un style, c’est arriver à bégayer dans la propre langue. [...] Non pas être bègue dans sa parole, mais être bègue du langage lui-même” (Deleuze & Parnet, 1977, p.10). Em suma, como escreve, com inteira justeza, Jean-Michel Espitallier (prefaciador da obra), a propósito do estilo inconfundível de Game: “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 bébé-gaie” (Espitallier *in* Game, 2013, p.13). Sendo que em Game a arte do gaguejo – na verdade, da montagem – não ocorre em solitário, se considerarmos outras formas de compressão efetivadas pelo escritor (aféreses, apócopies, iterações silábicas, etc.).

Como se percebe sem custo, o resultado desta exploração de uma pluralidade de linguagens, para não falar na truncagem, levada, em rigor,

até à fronteira do legível, afasta-se drasticamente do entendimento da literatura enquanto dispositivo baseado em crenças, expectativas e esquemas conceptuais tradicionais (a engrenagem de uma intriga na qual o leitor pudesse seguir, sem dificuldade, o fio da ação; o mesmo é dizer, na qual a representação não se desnaturalizasse e na qual pairassem porventura a autoridade de um narrador fiável e a estabilidade de uma linguagem, a verbal). O dispositivo ficcional de Game é de outra natureza mitológica. E – ponto fundamental – não é, claro, sem apelar, evidentemente, a uma nova hermenêutica, condizente com as novas possibilidades de efabulação emanadas dos novos discursos e das novas representações (*Facebook, Instagram, Google Earth, smartphones, YouTube, GPS, etc.*), todos eles capazes de superarem os limites tangenciais do domínio puramente verbal. E *DQ/HK* (2013) – sejamos claros – a esse nível não desilude. Bem pelo contrário.

Começamos por referir que se trata de um livro, como se de um díptico se tratasse, composto por duas partes (ou dois livros, se preferirmos), assinalas pelo travessão vertical no título, linha essa que, creio, não aponta tanto para uma separação, antes para uma eventual equivalência ou mesmo rigorosa simetria, dado os nítidos pontos de contacto entre cada uma das

partes, com especial destaque para a técnica compositiva – o registo fragmentário e caleidoscópico. A primeira, intitulada *DQ* (e subintitulada *Fabuler, dit-il*, faço notar), consiste na transposição para o registo escrito de uma peça radiofónica, em colaboração com o músico Olivier Lama, em torno da célebre personagem de Cervantes, cuja primeira versão cénica foi apresentada em 2012 no festival *La Gaîté lyrique*. O leitor pode, de resto, aceder à audição dessa peça, uma vez que o livro é acompanhado do respetivo CD. O mesmo sucede com a segunda parte do livro: uma peça radiofónica *HK Live!* – leia-se: *Hong Kong Live!* –, inicialmente concebida para a estação de rádio *France Culture* e igualmente disponível em CD. Em ambos os casos, a metodologia mobilizada assemelha-se: encontros, viagens, captações de sons e imagens, trabalho de estúdio, montagens de sons e de imagens, enfim, reescrever uma realidade mediante o recurso ao som e através da imagem. Se no segundo caso é o espaço (sempre mítico e instigante) de Hong Kong, certamente pelo seu valor de paradigma da globalização e dos seus efeitos, a fornecer o pretexto para uma travessia por entre os signos sonoros e visuais nele emitidos a cada instante, no primeiro caso surge-nos nada menos do que a emblemática figura de Quixote (*DQ*) a suscitá-la:

a travessia do seu valor enquanto monumento patrimonial maior. Se é certo que Cervantes funciona, sem dificuldade, como sinédoque para o cânone ocidental, não é menos verdade que a sua personagem maior dá azo a percursos narrativos, cinematográficos e turísticos, como muito magistralmente evidencia o texto de Game. E é difícil não dar conta de um flagrante paralelismo: o leitor converte-se em cavaleiro andante, só que de um tempo outro, o da atualidade, com a sua multiplicidade de linguagens e recodificações. Em síntese, Game reatualiza, no fundo, um clássico – melhor seria dizer até: o clássico dos clássicos – ao nosso cronótopo, tirando inteiro partido das novas práticas culturais e comunicativas dominantes.

Mas, como é evidente, Quixote não se confina ao seu estatuto de cavaleiro andante. Consabidamente, o cavaleiro da triste figura foi-o por ser talvez o símbolo mais conhecido do divórcio entre a realidade empírica e o mundo da ficção. Incapaz de discernir a realidade das coisas da fantasia pelas quais se deixou alienar, Quixote representa, digamos, aquele leitor acrítico e literal que, desprovido de leituras emancipadas, padeceu de uma intoxicação livresca: a da *fixação na ficção*. Noutros termos, a personagem de Cervantes corporifica a contaminação da realidade pela ficção. Ora, o mesmo acontece com os diferentes

níveis de representação existentes numa megapólis como Hong Kong, sobretudo se pensarmos no desdobramento incessante da realidade a cargo da tecnologia em simulações e simulacros inesgotáveis. Onde se acha a realidade inalienável das coisas? Assim, seja por via quixotesca ou pelo viés da (sobre)modernidade radicada na mutação civilizacional ilustrada por uma megacidade como Hong Kong, o leitor depara-se sempre com um questionamento, muito pertinente nesta era de *fake news*, em torno das balizas entre o real e a ficção. Ao fim e ao resto, Quixote e Hong Kong consubstanciam dois lugares (o narrativo e o empírico) em que a realidade e a ficção se sobrepõem; os lugares escolhidos por Game para mostrar o quanto a sua estética acompanha a nossa fenomenologia cultural, aquela – apetece dizer, se formos pessimistas e nostálgicos do outrora – que nos precipita para a exaustão final do sentido, em virtude de os níveis de representação se perturbarem uns aos outros e introduzirem inevitáveis ambiguidades na percepção do real; e onde, para muita boa gente, as imagens servem essencialmente para expurgar a nitidez de uma visão (pretensamente) una e definitiva.

Trata-se, porém, é bom ressaltar, também de uma forma inédita de redescobrir o real, aquela que nos surge legitimada pelo lugar decisivo

da tecnologia. Quando Game nos convida à descoberta de Hong Kong, fá-lo na certeza de esse reencontro com a cidade ser o de uma releitura quixotesca da mesma, porque filtrada por diversas camadas de reprodução imagética e sonora, por (re)codificações tecnológicas (como as da visão por satélite) que redimensionam muito significativa e drasticamente a percepção do espaço e das suas cartografias em insólitas territorialidades. Veja-se:

Le court de tennis est bleu, les ombres turquoises, on voit les toits ombrés, la végétation les ruelles, les voitures sont garées, les rues défilent en biais, *le plan du robot le satellite orbite fait glisser l'écran à travers* le bleu vert est clair, pixellisé. Le rouge de Sienne délavé, le stade en terre battue le vert bouteille des toits en taule plissée, le satellite tressaute, repart dans l'autre sens, il change de côté. *L'usine, le parking, les clous sur la chaussée, les emplacements vides pour se garer, les traits blancs sur gris foncé. Il y a de l'air, c'est l'hiver, de la lumière. Il remonte vers la gare, on voit le marquage au sol blanc, les lignes de chemins de fer la rouille sont dans les ocres, les toits blancs-gris une voiture rouge c'est plus lent, ça ralentit.* L'avenue repart vers la mer, le bitume s'éclaircit. Le jaune, le marron clair, ça se dé-densifie. Les pontons, les quais s'alignent en biais le bleu s'enfonce, les bateaux, la lumière sur l'eau fripée le port, le pont pixellisé on remonte. Le satellite rem reprend du champ de la hauteur. La surface de l'océan devient

béton, s'assombrit. En bas la plage, les pontons des villas de Stanley les estivants, le yacht est arrivé. (p.90-91)

Não admira, pois, que *DQ/HK* multiplique fontes e linguagens, multiplicação, insista-se, por excelência, definidora da linha de ficcionista de um autor como Game. Vejamos. Para nos ficarmos por *DQ*, por razões de espaço, anote-se que o texto (os textos, em rigor), sob o signo de uma notória ênfase visual (são recorrentes, em jeito de litania, expressões como: “ici qu'est-ce qu'on voit?”, “On voit”, “Voir aussi”, “Où l'on voit”), se declina de muitos modos, a saber, entre outros, (i) uma listagem quase aleatória (não fosse a unidade imposta pelo tema):

On voit 43 monuments 18 pays 3 continents 36 tableaux / 8 tapisseries, 101 dessins, 29 rues. On voit 11 lavis, 46 traductions, 9 opéras / 1 opéra-bouffe, 1 cantate française, 1 suite pour cordes et basse continue. On voit 1 poème symphonique, 1 comédie héroïque, 1 tragédie lyrique / 7 mélodies pour baryton, 1 ballet en 4 actes, 1 épopée chorégraphique (2013, p.25);

(ii) informações precisas sobre localizações adstritas ao imaginário quixotesco, possíveis, além do *GPS*, graças à tecnologia *Google Earth*: “On est à 39 degrés 27 min. 43 sec. Nord, 3 degrés 36 min. 23 sec. Ouest. On voit la grande-route traverser

la poussière, l'Hôtel Dulcinée, les vieux en train de parler la calle Nueve” (p.32-33), ou então:

Ça zoome on dirait ça grossit. / On voit c'est marron bleu foncé, ça avance lentement, c'est gris, // Qu'est-ce qu'on voit? // Vue télégraphique satellitaire, vue cartographique s'agrandit, se compose le zoom blanc on voit les noms dessus. On voit les arènes, le McDo, l'Europa Gym Club, la calle del Espejo (p.34);

(iii) aquilo que poderíamos designar por ‘diário de bordo’:

5ème jour: / Petit-déjeuner. Le matin départ vers Consuegra, mirador unique sur les horizons de la Manche. Visite d'un des onze moulins tout à fait typique de la région net du château de la Muela. Déjeuner Castillan typique. Continuation vers Argamisilla de Alba où Cervantès fut mis en prison dans les sous-sols de la Casa Medrano. Retour à l'hôtel. Dîner et nuit. (p.29-30);

(iv) ou, ainda, entradas de dicionário:

ERRANT, ANTE, adj. / Qui marche, qui voyage sans cesse. / **A.** – *Chevalier errant*. Chevalier qui ne cesse de parcourir le monde à la recherche d'exploits à accomplir, de torts à redresser, notamment au service d'une dame ou d'une bonne cause. *Jadis les chevaliers errants allaient, malgré les enchantements et les périls, à la conquête d'un talisman d'amour*

et d'immortalité (Du Camp, *Mém. Suic.*, 1853, p.215): / 1. le chevalier. – Je vois qu'on aime les *chevaliers errants* dans ces parages? (p.43);

(v) uma extensa anotação biográfica do trajeto existencial do cavaleiro da triste figura numa lógica de decomposição discursiva, pode dizer-se, a mimetizar a linguagem dos programadores informáticos (ou bem decerto os conteúdos da *wikipédia*, a equivalência digital dos dicionários em formato papel):

Il naît. Il étudie à Valladolid. Il étudie à Cordoue. Il étudie à Séville. Il s'installe à Madrid. Il publie trois poésies. Il va au théâtre. Il blesse le gentilhomme en duel. Il fuit en Italie. Il arrive à Rome. Il lit des poèmes de chevalerie. Il lit des dialogues d'amour. Il entre au service du cardinal. Il est soldat dans le régiment d'infanterie. Il embarque dans la galère. (p.37)

Outros existentes textuais com uma presença significativa são, sem dúvida, os filmes *Don Quixote*, de Orson Welles (1972) e do realizador finlandês Eino Ruutsalo (1961) (na parte *HK*, os cineastas homenageados, já agora, são Wong Kar-Wai, com *In the Mood for Love* [1997], e Hou Hsiao Hsien, com *Millennium Mambo* [1997]). Deste último, cite-se este excerto: “On le voit noir sur blanc du cheval en nuages a la main droite levée, l'index est tendu.

On dirait Ivan en contre-plongée, le regard fixe à l'écran gris foncé, yeux écarquillés.” (p.53). E ainda, conceda-se-me a transcrição deste trecho:

Le ciel est beau, la profondeur de champ des nuages à l'arrière-plan gris la terre est claire la poussière. On voit les nuages mangent les trois-quarts de l'écran la caméra suit Pancho, DQ apparaît. On entend les vaches, le craquement du tonnerre comme au théâtre le ciel foncé, la voix off parle du nez. Don Quich entre par la droite comme un pirate est cadré Rossinante en blanc contrasté. On voit le métal des cieux la quincaillerie, l'animal efflanqué, de trois-quarts arrière avance sans s'arrêter de dos, en travers à l'horizon le ciel a tout mangé. On voit la ligne DQ s'enfonce dans l'horizon le tonnerre, Sancho, le mulet, la caméra monte plein champ dans les cieux. (p.54)

Como se vê (é caso para dizer), Game descreve de um modo assaz cinematográfico as sequências do filme. Dir-se-ia que o próprio escritor se revela, também ele, realizador, munido de um *stylo-caméra* (para inverter a célebre fórmula de Alexandre Astruc). Que significa isto? Que o leitor acede à descrição de quadros ou fragmentos filmicos, ativando desta maneira a sua memória cinéfila, desde logo. Mas em Game o cinema é sempre bem mais do que isso: é a excelência fraseológica de um escritor capaz

de transpor para o discurso visual a fluidez da estética do cinema, valorizando-se uma nítida expressividade visual por intermédio de múltiplos expedientes (litotes, elipses sintáticas nos ritmos, prolongamentos frásicos a mimetizarem o plano-sequência, a pontuação a sugerir efeitos de campo e fora de campo, etc.).

O cinema não se fica, todavia, por aqui. Reencontramo-lo através do *making of* de um filme, com tudo o que isso supõe e exige, relativo a uma partida de avião. Eis uma passagem repleta de técnica fílmica, alusiva ao trabalho de montagem e redefinição das imagens, para se ficar com uma ideia:

Donc: Passage elliptique dans la même section pour accélérer ralentir: narration s'ensable dans la description, accélération: description s'ellipse dans la narration, puis freine, *Zoom* dans profondeur-de-champ, *Freeze screen*, *Freeze frame*, et ainsi de suite. (p.65)

Como toda e qualquer poética, a de Game não é sem consequências. Talvez não seja despiciendo, para terminar, assinalar uma das mais instigantes: a redefinição do lugar e, por extensão, do estatuto do autor. Com efeito, não estamos mais em presença do autor enquanto função estável e reconhecível num quadro tradicional, responsável máximo por tudo o que no livro se lê; antes

em presença de uma autoria plenamente difusa, aquela pela qual ser escritor significa ser um agente de criação coextensível a outros dos quais esta dependeu em boa porção. Tanto assim é que, na última página da obra, surge a ratificação oficial dessa autoria partilhada sob a forma de créditos. O escritor paga aí tributo a todo um conjunto de agentes (e instituições) que se revelaram indispensáveis à concretização da obra: "C'est ainsi plusieurs personnes et institutions dont je suis heureux de pouvoir créditer le concours précieux à la réalisation de ce livre, et à qui j'exprime ma gratitude" (p.124), lê-se na abertura desses créditos. E esta frase resume, aliás, todo um estado de coisas. Se não podemos deixar de reconhecer que ler *DQ/HK* implica ler toda essa gente, forçoso será, por extensão, compreender que a autoria disseminada constitui, cada vez mais, uma das condições adstritas à estética contemporânea. Por contraste com a (tradicional) imagem do artista enquanto ermita, bom número de criadores contemporâneos já não operam a solo, a não ser por deliberada opção, não dispensando a mão de vários intervenientes, alguns quiçá pouco ou nada familiarizados com o contexto da arte, nas suas produções estéticas multimédia. Talvez seja esta, na verdade, a primeira grande lição deste notável livro.

Referências

- CHU, T'ien-wen (Producer) & HOU, Hsiao-Hsien (Director) (1997). *Millennium Mambo* [Movie]. Taiwan, France: 3H Productions, Orly Films, Paradis Films, Sinomovie.
- DANCIGERS, Óscar, POLOP, Francisco Lara, TASCA, Alessandro & WELLES, Orson Welles (Producers) & WELLES, Orson (Director) (1972). *Don Quixote* [Movie]. Spain.
- DELEUZE, Gilles & PARNET, Claire (1977). *Dialogues*. Paris: Flammarion.
- GAME, Jérôme (2000). *Tension*. Paris: Fischbacher.
- ____ (2001). *Polyèdre suivi de La Tête bande*. Metz: Voix.
- ____ (2002). *Corps & Cinéma*. Cambridge: CCCP Press.
- ____ (2003). *Tout un travail*. Marseille: Fidel Anthelmex.
- ____ (2004). *Écrire à même les choses, ou*. Paris: Inventaire/ Invention.
- ____ (2007a). *Sans palmes et sans tuba*. Toulouse: Contra main.
- ____ (2007b). *Flip-book* (livre + CD). Bordeaux: Éditions de l'Attente.
- ____ (2010). *Images des corps/Corps des images au cinéma*. Lyon: ENS Editions.
- ____ (2011). *Poetic Becomings: Studies in Contemporary French Literature*. Oxford / New York: Peter Lang.
- ____ (org.) (2012a). *Le Récit aujourd'hui, arts, littérature*. Saint-Denis: Presses Universitaires de Vincennes.
- ____ (2012b). *Sous influence. Ce que l'art contemporain fait à la littérature* [s./l.]. MAC/VAL.
- ____ (2013). *DQ/HK* (livro + 2 CDs). Bordeaux: L'Attente.
- ____ (2015). *Développements*. Paris: Editions Manucius.
- ____ (2017a). *Slide Show. A Reading of image-poems* (instalação fotográfica). Hunter East Harlem Gallery, Nova Iorque.
- ____ (2017b). *Frontières/Borders* (exposição foto-poética). Espace Anima Ludens, Bruxelas.
- GAME, Jérôme, AVCIOGLU, Nebahat & KEMPENEERS, Valérie (2007). *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce* [DVD de videopoemas]. Marseille: Le Point sur le I.
- MARGARIDO, Alfredo (1961). *A centopeia*. Lisboa: Guimarães Editores.
- MOUGIN, Pascal (2004). Extension du domaine de la litt. *La Quinzaine Littéraire*, 1112, 15.
- NACHTERGAEL, Magali (2016). Entretien Jérôme Game et Pascal Mougin, Performance, Poésie et Narrativité. In *Les Contemporains*. Disponível em <https://contemporains.hypotheses.org/2031>
- RANCIÈRE, Jacques (2003). *Le destin des images*. Paris: La Fabrique.
- RUUTSALO, Eino (Producer & Director) (1961). *Don Quijote* [Movie]. Finland: Eino Ruutsalo.
- WONG, Kar Wai (Producer & Director) (1997). In *The Mood for Love* [Movie]. Hong Kong, China: Block 2 Pictures, Jet Tone Production & Paradis Films.