JÉRÔME GAME
poète inorganique

Jérôme Game, *INTR/ANSITIF. Poétique de l'interstice*
Les Presses du réel, 232 p., 19 euros

■ En un temps où abondent les lectures et performances les plus diverses, voici un recueil d'entretiens qu'il faudrait mettre dans les mains de quiconque souhaiterait appréhender l'actuelle poésie scénique. Quelles différences établir entre « lecture » et « performance » ? Quelles passerelles entre poésie et musique, poésie et cinéma ? Comment s'y retrouver entre les différentes formes de poésie : « vers-prose », poésie sonore, poésie oralisée, poésie visuelle (vidéo-poèmes, photo-poèmes), poésie-performance ? Comment aborder une bonne partie des mutations poétiques contemporaines ?

Le point de départ de Jérôme Game : « Comment écrire encore aujourd'hui, dans ce monde sur-sémiotique, en *reboot* permanent » ? C'est dire que ce « poète inorganique » entreprend de « repolitiser le moderne ». Qu'entendre par « poétique inorganique ou disorganique de la littérature » ? Celle précisément qui est « faite de dé/compositions, de dé/figurations, de dé/structurations des récits comme des voix, des motifs comme des thèmes, amenant des effets de réassemblage des sens du monde (des mondes) ». Et d'ajouter : « La politique commence là où de la syntaxe commence à souffrir. »

Dans l'une des citations ci-dessus, comme dans le titre du livre et certains titres d'entretiens (« Con/crètement », « Décl/ic », « Exp/ographie »), on est frappé par un usage des slashs comme expression d'une poétique de l'écart : il ne saurait y avoir d'écriture transitive, à savoir qui ne rate son objet, qui ne soit dans l'entre, au sens où on « écrit toujours d'à côté, pas d'ici, déjà ailleurs ». En droite ligne d'Antonin Artaud, de Ghérasim Luca, Christian Prigent, Valère Novarina, du littéralisme de Jean-Marie Gleize et des poésies « grammairiennes », ou encore du groupe JAVA – mais sans s'y identifier, c'est-à-dire réifier leurs pratiques –, l'auteur de *Écrire à même les choses, ou* (2004), *DQ/HK* (2013) et *Album photo* (2020) n'a de cesse de déconstruire les discours dominants, de jouer *lalangue* contre « La-langue-française » : « Grâce au cut-up, des éléments narratifs (des narrats ?, des micro-narrats ?) finissent bien par s'entendre, mais en détraqué. C'est violent et loufoque à la fois. Ma poésie balbutie. »

Sa poétique de l'interstice est consubstantielle à une écriture de l'hybridité (« int/ermédiale ») : imprégné des techniques propres aux autres arts, Jérôme Game est attentif au cadrage, au montage, aux agencements. Un seul exemple : dans *Album photo*, recourant au lexique comme à la technique de la photographie et encore plus du cinéma (cadrage / surcadrage / hors cadre ; champ / contre-champ / profondeur de champ ; gros plan / plan américain / plan rapproché ; plongée / contre-plongée…), le poète donne à voir, dans des textes aux formes géométriques (rectangles, carrés – noirs et blancs pour les « négatifs »), nos selfies, images pixellisées, pictogrammes, couleurs fluorescentes… Quant à sa pratique de la lecture-performance, elle privilégie la tension entre logocentrisme et phonocentrisme (« écriture à haute voix »), proche de la fameuse « voix-de-l'écrit » prigentienne. Collaborant avec des musiciens, comme dans *Light turbulences* (2025), il la conçoit comme « de l'autre qui rentre en [lui], qui rentre dans [son] écriture ». ■

Fabrice Thumerel