collateral.media

Jérôme Game : sortir de la langue, à même elle (INTR/ANSITIF. Poétique de l’interstice)

Jan Baetens



Jérôme Game (c) M. Mercier

Dans l'art contemporain, théorie et pratique sont de plus en plus entremêlées. Mais si la théorie ou la critique peuvent se révéler stimulantes artistiquement, leur prestige peut aussi réduire les pratiques à l’état de simples illustrations ou de creuses démonstrations d'une hypothèse ou d’une position systématique, ou encore d'une expérience de pensée. Si l’Oulipo par exemple — dont le programme initial se borne à illustrer des contraintes anciennes ou imaginaires à partir de formules abstraites — a rapidement tourné à une pratique plus libre et ouverte de l’écriture à règles, d’autres expérimentations, d’abord inspirées par une réflexion théorique novatrice, n’ont pas toujours rempli leurs

promesses (les idées de Zola sur un "roman expérimental" par exemple, dérivées de la "médecine expérimentale" de Claude Bernard, n'ont guère abouti à des récits convaincants).

INTR/ANSITIF, recueil d'interventions critiques et théoriques de l'auteur et artiste multimédia Jérôme Game parues depuis 2005 environ, se démarque de ce type de controverses, qui reprennent d'une certaine façon les discussions autour du *paragone* à la Renaissance (mais au lieu de se demander, par exemple, « la peinture a-t-elle plus de valeur que la sculpture ? », on demande désormais : « la théorie est-elle l'horizon ultime de l'œuvre d'art ? », ou « la théorie est-elle un fardeau ? »). Ce livre constitue plutôt un bon exemple de « comment faire de la théorie ? » à une époque où théorie et pratique ne peuvent plus être séparées. Il parvient à démontrer que la théorie peut être *contaminée* favorablement par sa rencontre avec la pratique artistique, tout en préservant, voire en renforçant, son propre potentiel critique et théorétique. La théorie, ici, n'est plus un discours monolithique et intégral, asséné d'un point de vue surplombant. Elle devient une manière de contester les effets homogénéisants et standardisateurs de la traditionnelle voix-du-maître théorique, moins du fait de déconstruire ou de démystifier cette voix qu'en l'intégrant au flux des pratiques créatives de l'artiste.

Dans cet ouvrage, Game propose une synthèse rigoureuse de sa confrontation à la *matérialité* de ses outils de travail : mots, sons, images, lectures, performances, expositions, catalogues, tous inextricablement liés, tous formulant des prétentions théoriques, tous critiquant avec la même vigueur toute tentative de masquer l'opacité de leurs matériaux par la généralisation théorique. Ce faisant, *INTR/ANSITIF* démontre qu'il est possible d'inventer un discours théorique qui accompagne et enveloppe, mais aussi absorbe, l'œuvre de création, au point que la théorie elle-même devient un mélange de théorie et de pratique, mais un mélange *irréconcilié*.

Au commencement de l'œuvre de Game il y a un *échec* : l'impossibilité d'écrire ce qu'il nomme une « phrase » et, par conséquent, de produire une unité ou un segment verbal lui permettant d'écrire. D'abord, en dépassant la rigidité paralysante des structures linguistiques et culturelles, en l'occurrence l'obsession typiquement française de la « clarté », révélée par les règles strictes de grammaire, de ponctuation, de style, de types d'argumentation et le prestige persistant de son propre héritage « classique ». Ensuite, en passant des phrases aux « histoires », plus précisément aux séquences narratives et, finalement, au roman. Game n'est jamais parvenu à écrire ce genre de phrases ; tout ce qui advint fut un « bégaiement ».

Comme souvent, cet échec ouvrit de nombreuses perspectives nouvelles, la plus importante étant la mise au jour du champ fragmenté de l'*interstice* (spatio-temporel). Si le mot a, en gros, le même sens en français qu'en anglais, le concept évoque fortement la « French Theory », et on en trouve de nombreux usages chez Barthes, Lyotard, Deleuze, Derrida, Rancière, etc. Mais ce que

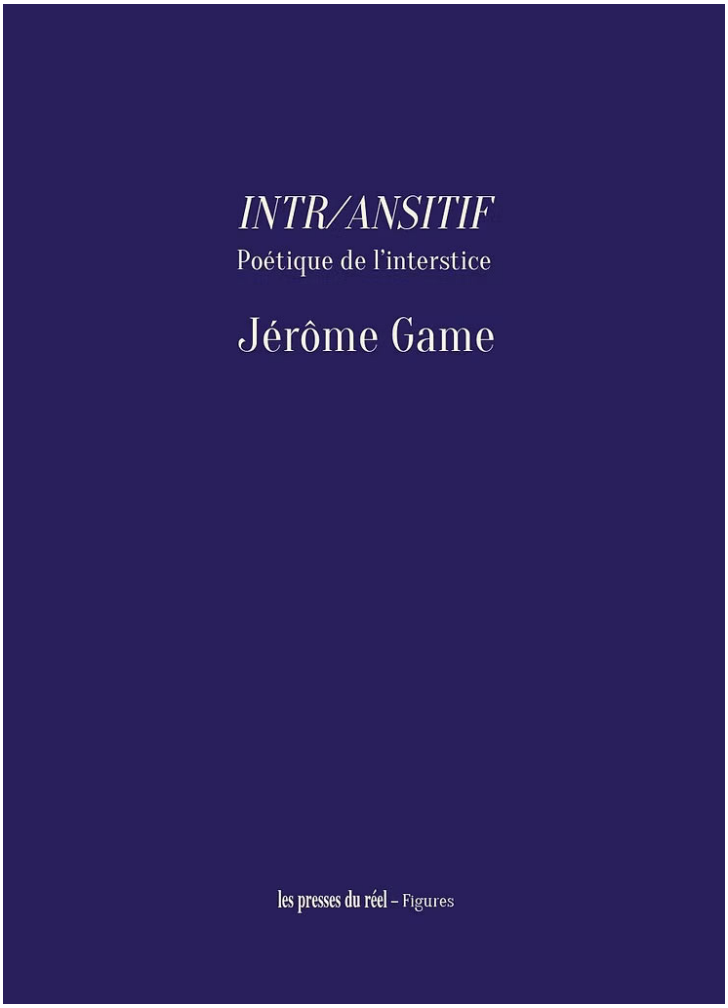
Game en fait n’est pas juste théorique. Assurément, ce concept éclaire ce qu’il tente de réaliser dans son œuvre, et de ce point de vue-là, il n'est meilleur critique de Game que Game lui-même. Mais il est également exploré et mis à l'épreuve au sein même de son discours théorique, de façons diverses et parfois imprévisibles (chacun des quinze chapitres du livre présente une façon différente de faire pratique de ce concept d'interstice).

Pour Game, l'interstice est un phénomène à deux faces. D'une part, il met en lumière la persistance tenace de la matérialité de tout médium dans ce qu’il produit, sa résistance à toute tentative d’apaiser cette opacité par le prisme d'un quelconque *a priori* théorique. D'autre part, il dévoile de nouvelles possibilités de créer des œuvres et modes de pensée qui identifient et maintiennent la résistance à toute forme d'efficacité théorique, ainsi qu'à toute croyance en la valeur suprême de l'efficacité, c'est-à-dire la croyance qu'un bon médium est un médium invisible (pour Game, un médium invisible est un médium mort).

Tout cela peut paraître très abstrait, mais la double structure de l'échec et de l'interstice permet de comprendre les choix fondamentaux de Game, par exemple pourquoi il écrit en français, qui n'est pas sa langue maternelle — qui serait plutôt le mexicain ou l’anglais — ou pourquoi il se considère toujours comme un écrivain, bien que son œuvre soit devenue résolument multimédia — au sens interstitiel du terme : Game ne combine pas les médias, il interroge les écarts qui apparaissent lorsqu'on passe de l'un à l'autre. Dans le premier cas, les obstacles mêmes que pose la langue française, que Game considère inférieure à l'anglais (l'anglais ne l'a jamais fait bégayer, métaphoriquement parlant), continuent de susciter de nouvelles formes d'écriture, probablement plus nombreuses que ne le permettraient les structures verbales supérieures (plus souples, moins rigides) de l'anglais. Dans ce dernier cas, la même observation s'applique : le langage peut sembler inférieur aux innombrables possibilités du cinéma, qui peut par exemple combiner fixité et mobilité au sein d'un même plan — et pourtant c'est précisément la faiblesse du langage qui constitue le point de départ idéal d'une utilisation ouverte et critique d'un médium artistique, non seulement dans le domaine de la littérature, mais aussi dans celui du cinéma, entre autres. Ce dernier se transforme lorsqu'on passe des mots aux images, tout comme la photographie ou la mise en scène d'une lecture publique.

L'introspection critique qu’opère Game repousse ces limites plus loin encore. L'auteur explique, commente, expose, tout en projetant de nouvelles ombres. Sa voix ne s'exprime jamais seule. D'où sa préférence pour la forme de l'entretien (à lire aussi au pluriel : le ton du livre oscillant entre le « presque familier » et le « plutôt intellectuel », les deux toujours teintés d'un peu d’ironie). D'où également son refus de parvenir à des conclusions finales ou définitives, et sa volonté d'estomper les frontières entre la position de l’intervieweur et celle de l'interviewé, notamment dans les différents auto-entretiens que compte l’ouvrage, en un clin d'œil entendu à Godard.

INTR/ANSITIF peut se lire comme un bilan très personnel de certains des débats les plus importants de la scène artistique contemporaine, et l'ouvrage y parvient avec brio. Cependant, sa véritable importance réside ailleurs. Il comble le fossé entre théorie et pratique en proposant des exemples de « critique créative » qui n'abandonnent pas leurs propres ambitions théoriques et qui, de ce fait, tirent profit d'une distance paradoxale, nouvelle forme d'interstice, entre l'œuvre d'art et le discours visant à en révéler l'essence.



Jérôme Game, *INTR/ANSITIF : Poétique de l'interstice*, Les Presses du réel, "Figures", novembre 2025, 232 pages, 19 euros