



Acta fabula
Revue des parutions
vol. 13, n° 9, Novembre-Décembre 2012
DOI : <https://doi.org/10.58282/acta.7354>

L'incidence notoire de l'art sur la création littéraire

Sérgio Guimaraes de Sousa

Jérôme Game, [Ce que l'art contemporain fait à la littérature](#), Vitry-sur-Seine : Éditions du Mac/Val, coll. « Chroniques muséales », 2012, 42 p., EAN 9782916324678.



Pour citer cet article

Sérgio Guimaraes de Sousa, « L'incidence notoire de l'art sur la création littéraire », *Acta fabula*, vol. 13, n° 9, Notes de lecture, Novembre-Décembre 2012, URL : <https://www.fabula.org/revue/document7354.php>, article mis en ligne le 01 Novembre 2012, consulté le 01 Mai 2025, DOI : 10.58282/acta.7354

L'incidence notoire de l'art sur la création littéraire

Sérgio Guimaraes de Sousa

Jérôme Game est sans doute l'un des noms éminents d'une génération très récente d'auteurs français qui travaillent à des créations littéraires échappant aux formats et balises de prescriptions poétiques traditionnelles ou établies, en cherchant ouvertement — au nom de l'hétérogénéité, de la porosité et de l'hybridation — l'expansion d'une textualité verbale au moyen d'un dynamique et fertile dialogue inter-arts. La seule orientation à laquelle ce poète semble inconditionnellement fidèle est celle proposée par Jacques Rancière dans son concept-clé de « phrase-image » et qu'il vaut la peine de rappeler ici :

[La phrase-image] est l'unité qui dédouble la force chaotique de la grande parataxe en puissance phrastique de continuité et en puissante imageante de rupture. Comme phrase, elle accueille la puissance parataxique en repoussant l'explosion schizophrénique. Comme image, elle repousse de sa force disruptive le grand sommeil du ressassement indifférent ou la grande ivresse communielle des corps. La phrase-image retient la puissance de la grande parataxe et s'oppose à ce qu'elle se perde dans la schizophrénie ou dans le consensus¹.

Et avant cela, le philosophe précise :

[La phrase-image est] autre chose que l'union d'une séquence verbale et d'une forme visuelle. La puissance de la phrase-image peut s'exprimer en phrases de roman mais aussi en formes de mise en scène théâtrale ou de montage cinématographique. *La phrase n'est pas le dicible, l'image n'est pas le visible*. Par phrase-image j'entends l'union de deux fonctions à définir esthétiquement, c'est-à-dire par la manière dont elles défont le rapport représentatif du texte à l'image².

C'est sous le signe de ce principe structurant — « La phrase n'est pas le dicible, l'image n'est pas le visible » — que J. Game élabore avec rigueur des créations hybrides où la poésie, souvent inscrite sous le signe du performatif et très tributaire de syntaxes complexes (fragmentations, montages de l'hétérogène) et de figures comme l'ellipse, se mélange, à la façon d'un court-circuit et d'un décalage ostensible, à des existants visuels (appelons-les ainsi) souvent défocalisés. Dans ce contexte, l'image de marque de J. Game consiste dans la production d'effets de bégaiement, avec blocages de la voix, provoquant un empêchement qui brise

1

2

brusquement et sans appel les vers dans d'abruptes et irréductibles syncopes. Et dans ses vidéo-poèmes (réalisés en collaboration avec Naby Avcioglu et Valérie Kempeneers) survient entre texte et image une interpénétration à la portée difficile, surtout si l'on cherche à en rendre compte au moyen d'une herméneutique, disons, traditionnelle (celle qui investit le(s) texte(s) en quête d'un sens raisonnablement stable). Ce qui est en jeu dans ce genre de créations hybrides et disruptives est, à vrai dire, la redéfinition drastique des frontières expressivo-perceptives — en d'autres termes : des modes d'expression découlant d'une recherche radicalisée d'effets esthético-sensoriels inédits, via la conjugaison de l'improbable (c'est-à-dire de contaminations multiples). Ceci confère à ces textes-images un caractère hautement novateur qui saute aux yeux par l'effet d'étrangement qu'ils suscitent. Et ce qui est également en jeu dans cette redéfinition ontologique de la création poétique, c'est une insistance délibérée sur la langue comme matérialité, comme objet corporel, ce qui correspond, dans la vision créatrice de J. Game et d'autres auteurs de sa génération, à une ré-esthétisation du mot fondée sur la désertion de tout ce qui échapperait à sa dé/recomposition matérielle.

Mais J. Game intervient aussi par des textes théoriques dans le domaine connu sous le nom *d'inter-arts* qui, de nos jours, marque fortement la création littéraire dans ses diverses modalités expressives³. Si j'énumère ces titres et si, avant de le faire, j'ai mis l'accent sur le versant littéraire de l'auteur, la raison en est que ces deux plans s'articulent habilement dans *Ce que l'art contemporain fait à la littérature*. Il s'agit en effet d'un essai qui, tout en étant sans aucun doute une réflexion théorique sur l'incidence notoire de l'art sur la création littéraire, est aussi, rigoureusement, un texte que l'on peut (et doit) lire en tant que témoignage de l'auteur sur cette incidence. Plus précisément, je dirais que J. Game a écrit cet essai littéralement à partir d'une capacité à approximer l'art, à le circonscrire, dans la mesure où cet acte d'écriture s'est inscrit dans le contexte très particulier d'une résidence littéraire de l'auteur dans un musée d'art contemporain (le Mac/Val ou Musée d'Art Contemporain du Val-de-Marne)⁴. Dans ces conditions, le livre fonctionne aussi comme une sorte de journal ou de guide de cette résidence. J. Game a admirablement plongé dans le lieu de l'art par excellence (et de l'art en tant que canon, ajoutera-t-on) — le musée —, pour appréhender avec plus de force le lieu esthétique possible de cet art dans la composition verbale. Du coup, son essai est le produit littéraire de cette immersion dans un espace avec (et fait de) art, comme un « laboratoire d'écriture » (p. 7), et qui semble fonctionner en termes de combustible impulsant l'écriture de l'auteur. En d'autres termes, ce livre est le résultat flagrant de *ce que l'art fait à la littérature*. Dit encore autrement : en conjuguant théorie et

3

4

pratique⁵, si *Ce que l'art contemporain fait à la littérature* est prétexte à la problématisation des possibilités très prometteuses de la création littéraire sous l'égide des arts plastiques, la vérité est que, pour résulter très concrètement de ces contaminations, il n'en est pas moins lui-même un produit manifeste de telles possibilités.

Dans l'organisation originale de son texte, J. Game prétend faire confiner théorie et pratique, analyse et création, et tout ce qui convertit un discours de la lecture en lieu d'écriture. Il suffit de citer les premières lignes du livre pour se rendre compte de ce singulier dédoublement, qui est le dédoublement de la théorie en pratique littéraire d'elle-même :

Soit un musée d'art contemporain. Soit un écrivain dans ce musée, accueilli en résidence./ Qu'est-ce qu'il peut bien y faire ?/ Admirer les œuvres pardi, comme tout un chacun. Certes./ [...] Mais supposons que la fréquentation des œuvres montrées (et d'autres encore, absentes mais conjurées par l'esprit) entraîne un tel décadage de la perception et des formes de pensée que le séjour au musée devient l'occasion d'un redéploiement des sens pour l'écrivain, d'une complication de son inspiration, et même d'une reformulation de sa méthode — de son style —, plus adéquate d'être ainsi refaite, à tous égards, par l'expérience de l'art. Que se passe-t-il alors ? C'est-à-dire : qu'arrive-t-il à l'écriture exactement ? (p. 5-6)

En guise de réponse, l'auteur commence par anticiper ce qui n'arrivera pas, ou qui n'arrivera pas seulement, pour ensuite expliquer ce à quoi prétend sa résidence littéraire dans ce lieu d'art qu'est le musée :

Précisons : il ne s'agit pas tant d'*ekphrasis* ici, figure classique de la critique artiste (bien qu'elle ne soit pas à exclure d'emblée), que de l'usage structurel (méta-poétique parfois, voire performatif, syntaxique toujours) de moyens et procédés plastiques dans l'écriture même, d'import/export méthodologique. Enfin, d'import surtout, à ce stade. Qu'est-ce qu'une écriture sous influence de l'art, affectée par ce qu'elle n'est pas *a priori* (une installation, une projection, un volume, une image, une surface, un objet, un dispositif sonore, un espace, une manutention), et dont les moyens fuient, fondent, et se reforment aux frontières, sur les bords qu'elle partage avec toutes ces pratiques par la grâce du dispositif muséal ? Et qu'en est-il du musée, précisément, comme lieu d'une telle écriture ? (p. 6)

C'est-à-dire :

S'inspirer des dispositifs de l'art donc. [...]. S'en inspirer au sens d'en assimiler les principes formels comme les économies stylistiques en vue de les faire fonctionner dans un autre contexte — l'écriture et ses corps —, et ce à des fins expressives autonomes, voilà l'enjeu. (p. 11)

Les autres pages du volume essaieront de répondre à ces interrogations et à ces présupposés, illustrant, à certains moments, ce type de (re-)création par recombinaison inédite de l'hétérogène. Et comme on peut le voir clairement, cet « écrivain dans ce musée, accueilli en résidence », c'est l'auteur lui-même. Le ton narratif de ce début de livre, au moyen d'une focalisation externe adéquate, se prête déjà à imprimer une teinte quelque peu fictionnelle (cela commence comme commencerait n'importe quelle histoire d'une quelconque fiction) qui ici, et ailleurs, se superpose au ton critique de l'œuvre. Ainsi sont lancées les prémisses essentielles du défi que constitue ce livre : questionner l'interaction de l'écriture littéraire avec des formes d'expression esthétique qui, au départ, lui sont manifestement étrangères, étant donné que de la jonction de cette écriture avec ce qui n'est pas elle débouchera fatalement une reformulation très substantielle de la prose littéraire, dont le cadre le plus traditionnel sera pulvérisé (du moins l'espère-t-on). Un exemple éloquent de cette visée peut se lire dans l'extrait suivant, où l'auteur commence par accepter la contamination muséologique, à la souffrir pour ainsi dire, en la convertissant dans une prose ponctuée par des sensations optiques fugaces (sorte d'inconscient optique), dont la caractéristique la plus évidente est de repousser explicitement toute domination de la vision susceptible de fournir des tableaux (c'est le cas de le dire, s'agissant d'un musée) et des représentations précises :

J'indétermine le musée, le vide de sa spécificité pour en faire le site de cette écriture à l'être-affecté que je mets en place. Activité de la passivité. Le musée est un lieu de production. Les œuvres qu'il donne à voir ne cessent pas de produire. C'est le travail à l'œuvre qu'on y voit. Celui des formes comme du sensible pur, de la perception qui a œuvré, la mienne aussi, qui reçoit / recombine à bout portant. Rebondit sur mes yeux./ Me met instantanément au travail. Je produis au musée. L'écriture commence ici.// Ce que j'ai vu je le vois, l'ai déjà vu quelque part, sa balade passe d'un support à l'autre, d'un lieu à l'autre, est l'entre-deux, le mouvement d'échappement d'un format fixe. Ce que je vois ici ce qui me plaît c'est l'infixité, l'art de la fonte, la fuite. C'est quoi ? C'est les œuvres où le sens est emporté, coule dans la sensation. (p. 25).

Et quelques pages plus loin, exprimant une filiation deleuzienne manifeste, voici ce que l'on peut lire :

Même si le discours du musée, celui des cartels et des visites groupées, des résumés, des catalogues et des histoires, même si le discours des œuvres elles-mêmes parfois, même si le rétrécissement par nominations fixes prolifère, tenir bon, mettre tout ça de côté, le flouter, voir le musée en myope pour capter sa productivité interne, branchée en série à celle des œuvres: celle du flou, du poreux, de la puissance innommée, inassignée, celle du dedans/dehors, du cadre flottant, du hors-champ. Un musée est une machine de précision; il faut la dérégler pour en distinguer une autre, intérieure à la première mais peu visible

d'emblée. C'est une machine de nomination. [...] sa machine-agencement éponge tout ça, le vidange, secrète ses propres antidotes à l'overdose de signifiés. Il floute à nouveau tout et donne à voir ça : le flou, l'in-net, l'in-signifié, le déplacé, l'inapproprié, ces forces avec lesquelles on recompose le monde en moins asphyxié. (p. 27-28).

Pourtant, le travail inter-artistique de J. Game — dont l'épicentre réside dans l'acte d'écrire, mais dans un acte d'écrire moulé par de multiples lignes de fuite — s'effectue à travers un processus de combustion dans lequel la contamination se fait au moyen du télescopage de zones floues et d'interstices qui dénaturent le réel en ce que ce dernier présente de défini et de nommable. En d'autres termes, le dialogue avec les arts exposés dans le musée se fait par l'appréhension des contours indéfinis de ces œuvres, par tout ce qui s'y présente comme supra-organique, par ce qui, en général, est indétectable dans une vision préoccupée à enregistrer de façon analogique le réel. Nous nous trouvons ici plutôt dans le domaine du détail (qui surmonte le tout) et de la pure inconclusivité visuelle. Ou, pour citer J. Game (et remarquons les mots tronqués et inarticulés par le bégaiement, suggérant un regard aussi bien inapte aux totalisations) :

Voir en vision flottante plutôt, ériphérique, comme on marche dans la rue lutôt que panoramique oominisciente. [...]. Un n'y-voir-pas volontaire. (p. 34)

C'est donc par la décomposabilité de ces totalités fragmentaires — de ces lignes de fuite que seuls et de façon fugace, les sens captent — que se fera l'acte créateur, sans qu'il se préexiste sur une partition, comme l'écriture libre, elliptique et fragmentaire de J. Game le démontre ; sans que soit nécessairement visé le rachat des parcelles (les parties arbitraires détectées par un regard en profondeur, macroscopique) dans un tout ordonnée et cohérent. Pourquoi ? D'abord parce que cela porterait préjudice, certainement, à un acte créatif qui se prétend spontané (sans que la métaphysique de cette expressivité spontanée, disons-le ainsi, provienne de l'écriture automatique, comme l'avertit à un moment Game, dans une remarque non négligeable⁶).

Pour conclure, on peut dire que ladémarche littéraire/critique de Jérôme Game fonde un présupposé de base, définissable selon moi comme suit: toute œuvre d'art qui ne se confronte pas aux autres, y compris l'art du langage, sera certainement condamnée à se présenter de façon consistante en tant qu'intègre et achevée, ce qui équivaut à dire : otage d'elle-même, soit encadrée de façon convenable — c'est-à-dire renfermée — dans son format. À l'inverse, en dialogue avec d'autres modalités esthétiques, subissant l'impact désagrégeant d'autres langages dissonants par rapport au sien, au moyen d'oblitérations visiblement conséquentes

de ses propriétés les plus structurantes, l'œuvre se recompose en des lignes de fuite, en des porosités et perméabilités variées, se libérant de cette façon (impure) comme une subreption du fond qui la discriminait, ou de ce que J. Game nomme des « contextualisations impératives » (le contexte du tout, avec ses normes et conventions, par quoi il était régi). Chez J. Game culmine, en somme, une esthétique de l'indéfinissable ou plus précisément du devenir, étayée sur la superposition et l'emboîtement, assez malléable, de langages arbitraires, dans l'intersection de styles et de registres, et où rien ne procède par successions logiques, mais plutôt de façon décousue par des dérivations improbables et des accumulations dissonantes, sans la trace visible de subordinations (plutôt la « parataxe » préconisée par Rancière) et avec des coordinations rares, tout cela appuyé sur une *joui-sens* (Lacan) de la sensation. Dans les mots de Jérôme Game :

Je ne sais pas ce que je dis au musée, j'apprends à écrire. Je ne sais pas trop ce que j'ai à dire. Ça m'imprécise. Suis dans le blanc et j'aime ça, l'ouvert. Musée me sert à affirmer l'imprécis comme affect pur./ [...]. Affirmer l'in-nominatif qui ne résume pas ni ne correspond au définitivement produit, positivement nommable, historicisé. [...] Écrire malgré, au-delà des forces de codage, affirmer qu'on s'en libère » (p. 31 32).

Texte traduit du portugais par Inês Oseki

PLAN

AUTEUR

Sérgio Guimaraes de Sousa

[Voir ses autres contributions](#)