

Marie-José Latour

Nommer, nouer et le reste *

Nous avons choisi l'an dernier de mettre les feux sur l'imaginaire autour de cette question du pouvoir de l'image. Nous sommes loin d'avoir épuisé la question ! C'est une des raisons pour lesquelles nous revenons à l'endroit même où nous avons conclu notre proposition en juin dernier : le café des Images du centre d'art le Parvis. Nous remercions Magali Gentet et Catherine Fontaine pour leur accueil chaleureux dans cet endroit unique dans le paysage français et qui constitue un traitement particulier du nœud : le centre d'art associé à la Scène nationale Tarbes-Pyrénées est au cœur d'un complexe commercial à la périphérie de Tarbes. Le visiter en compagnie de ses responsables et de Jérôme Game nous a permis de mesurer la pertinence des questions suscitées par l'observation des passages dessus-dessous dans un nœud : le centre d'art est-il à l'intérieur du supermarché ou bien le supermarché est-il à l'intérieur du centre d'art ? Les typographies publicitaires sont-elles détournées par des artistes ou leur localisation à proximité d'un centre d'art induit-elle un autre regard et d'autres questions sur la fonction de l'imaginaire ?

Nous en sommes arrivés à considérer que l'imaginaire déborde toujours les images qu'il engendre dans la mesure où il se noue aux deux autres dimensions structurales : réel et symbolique. Le réel, l'imaginaire et le symbolique sont les trois registres dégagés par Jacques Lacan comme ceux où s'inscrit l'expérience humaine, et ce sont eux que nous avons mis au principe de notre travail durant les cinq séquences de cette année. Un programme qui n'a rien de simple car le réel, l'imaginaire et le symbolique sont ici pris en tant que concepts et nous obligent à nous déprendre de ce à quoi nous nous

* Intervention au Forum du jeudi « Réel, Imaginaire, Symbolique : nouages, embrouilles et savoir-faire », à Tarbes, le 6 octobre 2012.

référons dans le langage courant. Disons pour aller au plus simple, si tant est que cela puisse l'être quand il s'agit de cerner une expérience, que le symbolique et l'imaginaire s'emploient, *via* la représentation, à rendre habitable le monde. Le réel est ce qui y objecte radicalement, ce qui ne s' imagine pas et ce dont le symbolique ne sait rien, soit cet insensé, qu'on peut appeler aussi bien la vie, qui nous conduit quelquefois à aller frapper à la porte du psychanalyste. Comment présenter cela ? C'est la question qui se pose et à laquelle Lacan a répondu, pour une part, par son usage de la topologie, usage non métaphorique, nous y viendrons.

Dans le dispositif que nous proposons, nous souhaitons recueillir les témoignages de ceux qui auront bien voulu transmettre quelque chose de la façon dont, pour chacun, s'actualisent nouages, embrouilles et savoir-faire. Nous avons reconduit le principe de trois interventions. La première prendra appui sur ce que le clinicien apprend de celui qu'il écoute, la deuxième partira de ce que l'on peut apprendre des concepts, la troisième présentifiera l'écart, l'altérité requise pour que le nœud ne vire au ficelage.

Notre première séquence a pour titre : « Nommer, nouer et le reste ». Nommer, puisque c'est la nomination qui spécifie le langage humain. Ce que Walter Benjamin établit : « L'homme est celui qui nomme ¹ », Lacan l'écrit : « n'homme ² ». Nouer, puisque c'est le moindre geste, comme l'a montré Fernand Deligny dans un film qui, pour notre pôle, reste dans les mémoires. Et le reste, parce que en effet il y a encore à s'en saisir ! Vous pourrez lire ci-après l'intervention de Sophie Pinot ainsi que celle de Jérôme Game. Celle d'Alain Latour était une présentation des ressources de l'usage des ronds de ficelle quant à la question du borroméen, plus à écouter et à regarder qu'à lire.

Je vous présente en quelques mots notre invité : Jérôme Game, auteur de plusieurs ouvrages de poésie ³, de plusieurs ouvrages autour de l'art et du cinéma ⁴, qui a participé à et dirigé plusieurs ouvrages

1. W. Benjamin, *Œuvres I*, Paris, Folio-Gallimard, 2000.

2. J. Lacan, *Le Séminaire, Livre XXII, RSI*, inédit, leçon du 18 mars 1975.

3. J. Game, *Ça tire* suivi de *Ceci n'est pas une liste* (livre + cd), Paris, Al Dante, 2008.

4. J. Game, *Flip book* (livre + cd), Bordeaux, L'attente, 2007 ; *La Fille du Far West*, MAC/VAL, 2011.

collectifs autour du cinéma, de la philosophie ⁵, etc. Ajoutons qu'il est professeur de philosophie et d'études cinématographiques à l'université américaine de Paris, chercheur associé dans plusieurs universités françaises ; qu'il vient de passer une année en tant que chercheur invité à New York. Jérôme Game aime à faire travailler les images avec le son de la lettre, il participe au comité de rédaction de plusieurs revues, il est également traducteur et sait saisir ce « quelque chose qui arrive au langage en soi depuis l'extérieur » et interroger « comment font les oreilles et les yeux ».

Grâce à quelques collègues et amies, j'ai eu la chance de le rencontrer à Figeac lors d'une journée organisée par le pôle 5 de l'EPFCL sur « Lire, écrire, dire » en mai 2011. On peut lire la trace de l'échange que nous avons eu ce jour-là dans le numéro 17 de *L'En-je lacanien* ⁶. À l'époque, j'avais lu quelques-uns de ses livres et entendu quelques-unes de ses lectures-performances sur France Culture. J'avais été saisie par la dimension, on pourrait dire plastique, mais je préférerais dire corporelle de son écriture. Depuis, j'ai eu la chance d'assister à une autre de ses propositions de nouage. C'était en février dernier à la Gaîté Lyrique à Paris, avec des musiciens et un metteur en scène – à au moins trois donc. Jérôme Game s'est mis à l'école de Don Quichotte, en fonction de quatrième, posant ainsi le problème : « Comment saisir le réel-comme-fable, et le refigurer sans cesse – pour pouvoir y respirer ⁷ ? »

Ce nouage-là m'a tout de suite donné envie d'inviter Jérôme Game sur notre proposition de travail. Sa venue se situe dans l'actualité de la sortie de ce numéro spécial d'*Art Press* ⁸ qu'il a dirigé et qui fait suite à une proposition dont il a déjà témoigné dans un ouvrage : *Ce que l'art contemporain fait à la littérature* ⁹.

Dans l'interview que Jérôme Game y donne à Anaël Pigeat, il s'explique sur ce qu'il entend par « sous influence », non pas imiter

5. J. Game et coll., *Le Récit aujourd'hui. Arts, littérature*, Paris, Presses universitaires de Vincennes, 2011 ; *Images des corps/Corps des images au cinéma*, ENS Éditions, 2010.

6. J. Game, « Le son de la lettre », entretien avec M.-J. Latour, *L'En-je lacanien*, n° 17, Toulouse, Éres, 2011.

7. Collectif Motus, C. Teste et J. Game, *Fabuler, dit-il*, Paris, La gaîté lyrique, 2012.

8. *Art Press 2*, MAC/VAL : *ce que l'art fait à la littérature*, trimestriel, n° 26, août 2012.

9. J. Game, *Sous influence. Ce que l'art contemporain fait à la littérature* (essai), MAC/VAL, 2011.

mais apprendre des œuvres, non pas copier-coller mais diviser, « hétérogénéiser du dedans » : « Être influencé pour moi, c'est être admiratif de telle sorte qu'on en vient vite à se demander pourquoi telle œuvre est réussie, comment elle fonctionne, quelle est la grammaire qu'elle invente. Ce n'est pas une équation linéaire mais plutôt comme une traduction entre deux langues, ou une division avec reste : ça ne tombe pas juste et c'est ça qui est bien [...] ». »

Jérôme Game travaille à ce que son écriture soit trouée, à autre chose qu'un espace de totalisation, c'est ainsi qu'il a conçu sa résidence au MAC/VAL, me semble-t-il, afin de « savoir saisir ce qui fera devenir ».

Jérôme Game ne parle pas « sur » mais il cherche à cerner l'impact d'une différence sur la représentation, ce qui à mon avis est une vraie leçon quant à ce que nous appelons la clinique. Que serait la critique artistique, s'il s'agissait de régler ses comptes avec l'artiste qu'on n'a pas réussi à être ? Que serait la clinique psychanalytique s'il y était question de raconter un cas, de parler « sur » le dos de quelqu'un ?

Nous le remercions très chaleureusement pour son intervention, sa présence attentive et éclairante tout au long de la journée, l'échange vivifiant avec les intervenants et les auditeurs, ainsi que pour nous avoir permis de publier la retranscription de son intervention. Vous trouverez sur son site les indications pour écouter certaines de ses propositions ¹⁰.

10. <http://www.jeromegame.com/>