

Pleins feux sur Jérôme Game, *Feuilles de salle* /Fabrice Thumerel/

Jérôme GAME, *Feuilles de salle*, La Kunsthalle Mulhouse, Presses du réel, juillet 2026, 88 pages, 15 €, ISBN : 979-10-91091-15-2.

Présentation éditoriale.

Auteur associé à la saison culturelle 2024 de la Kunsthalle Mulhouse, le poète et plasticien Jérôme Game est invité à s'immerger dans l'univers et les expositions du centre d'art et composer librement autour des œuvres selon son langage spécifique.

À travers les salles bien remplies de La Kunsthalle de Mulhouse, où il est en résidence pendant quelques mois entre 2024 et 2025, un poète photographe imagine sa prochaine exposition – ou est-ce qu'il la restitue par avance ? Entre fiction et document, catalogue et note d'intention, ses *Feuilles de salle* font apparaître un centre d'art virtuel, constamment au travail dans ses mots, sur ses murs, et jusqu'aux écouteurs de ses audioguides.

Via le dispositif d'une feuille de salle simultanément imaginaire (l'une des expositions qu'elle présente n'a pas eu lieu) et réelle (les pièces qu'elle décrit sont lues à haute voix et déposées, enregistrées, sur le Soundcloud de La Kunsthalle auquel donne accès un QR code en fin de volume), c'est comme si, dans le ruban de Möbius qu'est ce livre, l'existence des œuvres était attestée par le fait que l'accrochage où elles figurent y est documenté.

Notule de lecture.

Avant la publication de notre Grand entretien avec le poète et plasticien, plongeons dans cette expérience qui n'est pas sans rapport avec son précédent livre, *INTR/ANSITIF. Poétique de l'interstice* (Presses du réel, hiver 2025-2026) : saurait-il y avoir la moindre description objective, qui plus est d'une exposition ? Peut-on dire le réel sans le rater ? Une écriture transitive existe-t-elle seulement ? À quoi avons-nous affaire ici, du reste ? « Mais c'est l'*ex post* là ou l'*ex ante* ? C'est l'install' ou ça documente ? Où est-ce qu'on est là exactement ?, où est-ce qu'on » (p. 35). Qu'on soit dans le projectif ou le rétrospectif, de toute façon on ne peut saisir que dans l'entre, aucun mot ne désignant la chose.

À quoi avons-nous affaire ? À des listes de noms communs ou propres, de lieux ou d'indications... La langue syncopée, elliptique – trouée ! – de Jérôme Game projette le lecteur dans l'antre/l'entre de son imaginaire, le forçant à trouer le Réel pour s'inventer son exposition virtuelle.