

LE CINÉMA DE LA LITTÉRATURE

*sous la direction de
Jean Cléder et Frank Wagner*

Jan Baëtens
Raphaël Baroni
Bruno Blanckeman
Thomas Carrier-Lafleur
Florence de Chalonge
Jean Cléder
Lorraine Duménil
Matthijs Engelberts
Jean-Benoît Gabriel
Henri Garric
David Goldie
Anaïs Goudmand
Fabien Gris
Jean-Louis Jeannelle
Marie Martin
Denis Mellier
Nancy Murzilli
Jessy Neau
Sébastien Ronceray
Judith Sarfati Lanter
Gilles Taurand
Tanguy Viel
Frank Wagner

Ésba Nîmes



000023117

édit
ions
céc
lede
faut

tateur est aussi tournée vers l'énonciateur-observateur lui-même. Ainsi, à côté des attitudes de lecture déjà pointées par Jouve (le « lu », le « lisant » et le « lectant »¹) pour la littérature ou Odin (« attitude documentariste », « fictionalisante »...²) et Beylot (« attitude ludique », « attitude critique »...³) pour le cinéma, nous voudrions suggérer la possibilité d'une attitude de lecture dirigée aussi vers le geste, c'est-à-dire dans laquelle le lecteur/spectateur s'interroge à la fois sur ce qui est « énoncé » (ou montré) et sur les conditions d'énonciation ; ce qui implique, dans certains cas, de s'interroger sur le statut du texte ou du film. L'émergence de textes et films sollicitant ce type d'attitude de lecture fait sans doute écho à l'intérêt actuel manifesté pour la génétique des textes et les *making of* cinématographiques (cf. les bonus riches en commentaires et scènes coupées qu'offrent certaines éditions de DVD). La présence discrète d'un énonciateur-observateur, son intérêt pour le réel, l'acuité et les limites de sa perception visuelle et auditive, la réflexion qu'il peut porter sur son propre regard, tout indique, en effet, au lecteur/spectateur que la lecture doit autant viser ce qui est montré que le geste qui montre.

1 Vincent Jouve, *La Lecture* [1993], Paris, Hachette, 2002.

2 Roger Odin, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000.

3 Pierre Beylot, *Le Récit audiovisuel*, Paris, A. Colin, « Cinéma », 2005.

L'ÉCRITURE ET LA PROJECTION : LE PETIT CINÉMA PORTATIF DE JÉRÔME GAME

Marie Martin

Depuis près de quinze ans, Jérôme Game mène une recherche créative à la croisée de la littérature et des autres arts (images, scènes, sons), sous la forme de textes mais aussi de performances ou d'installations ayant pour vocation de mettre au travail les points de friction entre l'écriture et la plasticité.

« Translations, correspondances, appropriations ; réinitialisation de procédés, questionnements transfrontaliers, dispositifs communs : c'est dans ces écarts que son écriture est prise, et tente de se refaire elle-même¹. »

Avec un tel programme, rien d'étonnant à ce que l'un de ses ouvrages se prête volontiers à l'examen de l'hypothèse suivante : dans certaines conditions, que ce texte espère spécifier, la projection, au double sens du dispositif de base du cinématographe et du processus imaginaire, affectif et psychique qui s'y joue, fonctionnerait comme une possible médiation entre la littérature et le cinéma, à côté des traditionnelles adaptations ou novellisations.

« Du sens littéral *pro*-jeter sur un support découlent tous les autres : la translation sur un plan d'une figure géométrique en trois dimensions, le trajet optique de rayons lumineux qui portent une image vers un écran, l'élaboration imaginaire à partir de faits avérés ou le transfert sur autrui des affects ou traumatismes dont on veut protéger le moi. Qu'elle soit trans-

1 Jérôme Game, <www.jeromegame.com/bio>.

port physique ou mental, la projection suppose un déplacement et une transformation dans l'espace comme dans le temps dont le dispositif cinématographique [offre] le paradigme. Entre l'image enregistrée sur pellicule, celle qui s'affiche à l'écran et celle qui se forme dans l'esprit du spectateur, opère une collusion paradoxale du passé, du présent et du futur, chaque moment filmique étant capté *en vue* du film à faire et perçu *au vu* des souvenirs et des attentes dont on le nourrit¹. »

Comme le rappelle Véronique Campan, la projection cinématographique offre en effet un modèle théorique de transport d'images (déplacement et métamorphose) dont la richesse polysémique pourrait qualifier certaines modalités intermédiaires. Celles-ci ne seraient plus alors à penser en termes de réencodage ou de traduction, mais d'actualisation-réapparition dans le présent de l'écriture et de la lecture d'une image filmique passée, virtuelle et revenante, avec tout ce que l'opération suppose de *travail* : reconfiguration subjective et dissemblance révélatrice des potentialités latentes d'un film originaire². Qu'elle soit produite dans une salle de cinéma ou recrée par certains dispositifs d'écriture cherchant à en prolonger l'impression, la projection serait donc ce processus créatif d'interaction et d'écart entre un spectateur et une image qui, dans ce léger décalage, se voit ouverte à l'inu.

Par ordre d'apparition à l'écran : *The Killing of a Chinese Bookie* (John Cassavetes, 1976), *Blue Velvet* (David Lynch, 1986), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), *Ghost Dog: The Way of the Samurai* (Jim Jarmusch, 1999), *Beau Travail* (Claire Denis, 1999), *Gerry* (Gus Van Sant, 2002), *Bad Lieutenant* (Abel Ferrara, 1992), *Sombre* (Philippe Grandrieux, 1998), *Lost Highway* (David Lynch, 1997), *Wassup' Rockers* (Larry Clark, 2005), *A Woman Under the Influence* (John Cassavetes, 1974), *Elephant* (Gus Van Sant, 2003), *La Pianiste* (Michael Haneke,

1 Véronique Campan, « Avant-propos. Imaginaire de la projection », in Véronique Campan (dir.), *La Projection*, Rennes, PUR, « Le Spectaculaire », 2014, p. 7-17 (cit. p. 9).

2 Pour plus de précisions sur la projection comme articulation conceptuelle entre littérature et cinéma, voir Marie Martin, « L'écriture et la projection (Pierre Alferi, Christine Montalbetti) », *Critique*, n° 795-796 : « Ciné littérature », 2013, p. 665-673 ; et Véronique Campan, « Projection : métaphore, figure, dispositif » *La Licorne*, n° 116 : « Cinéma, littérature : projections », à paraître en 2015.

2001), *Batalla en el cielo* (Carlos Reygadas, 2004), *Le Vent de la nuit* (Philippe Garrel, 1999), *Days of Being Wild* (Wong Kar Wai, 1991)³.

Dans *Flip-Book* (2007), Jérôme Game livre quinze courts textes évoquant chacun un ou plusieurs plans, scènes, séquences de cinéma, sans que la distinction n'ait plus grand sens tant l'écriture se donne pour mission de rendre, plus que l'exactitude des découpages, la force figurale de leur apparition⁴ : choses vues en salle puis revues, remontées, restituées sur la page à la mesure de l'impact d'une projection première (face à l'écran et déjà double, technique et psychique), grâce à une seconde opération projective qui ressortit cette fois au dispositif textuel. En effet, le titre du recueil revendique l'analogie entre lecture et projection en renvoyant à la tradition des folioscopes, ces livrets de photogrammes ou dessins qui, feuilletés à vitesse constante, se voient conférer le mouvement qu'ils incarnent virtuellement. Malgré les différences de mise en œuvre, le rapport entre le processus du *flip-book* et le paradigme projectif tient historiquement à l'archéologie du cinéma et, techniquement, au principe commun du défilement⁵. L'objet de cet article est donc à la fois de produire une lecture de *Flip-Book* et de fournir une étude de cas où le texte, à divers titres, se réclame de la projection.

PROJECTION : D'UN DÉPLACEMENT DE PARADIGMES

Si la vectorisation de l'emprunt qu'opère Jérôme Game, du cinéma vers la littérature, rend immédiatement caduc le modèle de l'adaptation, qu'en est-il de celui de la novellisation ? Celle-ci, comme Jan Baetens l'a bien montré, n'est pas véritablement transmédiatique puisque le travail s'effectue à partir du script et non des images. Il y a bien quelques exemples cinéphiliques ou poétiques particuliers qui écrivent sur les films sans revenir à leur scénario⁶,

1 Jérôme Game, *Flip-Book*, Bordeaux, éd. de l'Attente, Le Triangle, 2007, non paginé. Le surlignage est celui du livre.

2 C'est donc par référence à cet impact psychique des images où travaillent le désir et la mémoire qu'on parlera désormais de scènes pour désigner chacun des textes dévolus aux seize films qui composent *Flip-Book*.

3 Thierry Kuntzel, « Le défilement », in Dominique Noguez (dir.), *Cinéma : théorie, lectures*, Paris, Klincksieck, 1973, p. 97-109.

4 Voir Jan Baetens, *La Novellisation : du film au roman*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2008, p. 66-

mais ils ne présentent ni la diversité des œuvres évoquées dans *Flip-Book*, ni la sélection que le livre opère, dans chacune d'elles, de quelques moments poignants – où il faut entendre, comme dans le *punctum* barthésien, la subjectivité et l'émotion.

Un autre modèle semble plus opératoire, dans l'accent mis à chaque page sur l'acte de vision et le défi d'actualiser, dans les mots, la présence virtuelle – mémorielle ou imaginaire – des scènes de films. Il s'agit de l'*ekphrasis*, notamment dans la version des *Salons* diderotiens, qui offre quelques points communs avec la démarche de *Flip-Book* :

« [Diderot] écrit lui-même sans voir les tableaux dont il écrit à des correspondants qui ne les verront pas ; il écrit une constellation de souvenirs (les tableaux qu'il a vus, ce jour-là, le lendemain, il y a une semaine, prêt à aimer ou à haïr, dont il a parlé avec les uns ou les autres, sur lesquels il a pris des notes, dont il a entendu parler ici ou là...), il transcrit le soir, la nuit, le lendemain, sa mémoire d'objets "absents" pour des absents qui désirent voir ces objets et les investir de toutes les passions imaginables : quels échanges, quels transits, quelles transactions entre mémoire et désirs, l'un et les autres, écriture et lecture, production et réception : entre les deux sinon "rien", du moins l'indicible et l'invisible, l'indicible du visible, l'invisible du dicible, des virtualités en travail : texte-image¹. »

Le texte inaugural de *Flip-Book* est bien un manifeste de la création, par l'écriture, d'un espace potentiel qui, pour faire voir, aurait pris à la lettre le principe que décrit Louis Marin à propos de Diderot : le transport, ou ce qu'à la suite de Raymond Bellour, mais dans un sens un peu différent, on pourrait nommer l'« entre-images² » ; pour le dire encore autrement, ce qui se joue – s'ajoute, se déplace, se révèle – dans l'intervalle.

96 et 167-213.

1 Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image : gloses*, Paris, Seuil, 1993, ch. I : « Le descripteur fantaisiste », p. 72-101 (cit. p. 73-74).

2 Voir Raymond Bellour, *L'Entre-images 1*, Paris, La Différence, 1990 ; et *L'Entre-images 2*, Paris, P.O.L., 1999. Le terme désigne ce que crée, dans un film, le jeu de la vidéo et de la photo, d'une part, et celui des mots et des images, d'autre part.

Toutes les modalités possibles du transfert sont en effet mobilisées dès les premières phrases, que ce soit au niveau stylistique ou structurel : enchaînements syntaxiques qui métamorphosent instantanément le complément en sujet ; association d'idées pour passer d'un segment à l'autre, d'un paragraphe à l'autre, d'un film à l'autre ; circulation des motifs et des sons de différentes langues, de différents films ; jeu du propre et du figuré suscitant autant d'images mentales et de rebonds formulaires ; oscillation entre le réel multidimensionnel et le champ filmique cadré comme image à deux dimensions :

« À Los Angeles, j'ai vu comment Ben Gazzara sort en *tux* à huit heures le matin le point aveugle après la nuit, s'encadre dans la porte. [...] J'ai vu le sourire de Ben se tient droit *backstage*, ouvre la porte, se colle dans le cadre, sourit, sourit tout le temps, met une clope à sa bouche en coin, les yeux en coin. Ben sourit à son œillet rouge vif, son *tux*, son *bow*, son jabot est blanc, son mur est noir. Il reste là, la caméra est là, reste, il fait beau, le soleil étincelle déjà.

La caméra flotte sur le Strip devant la voiture face à Ben plein cadre. Le soleil rentre par la gauche en haut. La lumière liseré écharde le noir plein cadre. Il fait beau. Il attend. Il va aller tuer le bookmaker chinois ce soir, bleuté, plus tard.

Je vois pas les nains de jardin, j'entends le bruit de la pelouse à ras de jardin. La voiture glisse, le break, dans Suburbia. L'arroseur tourne. J'vois pas arriver la musique, *Blue Velvet* me rentre dans la tête. La machine L. A. tourne à plein. J'vois pas L. A., j'vois Cinémascope en noir perlé les deux blondes¹. »

L'hypallage liminaire du complément de lieu et le passage du passé simple au présent² permettent le glissement constant et réversible entre les corps et les temporalités des personnage-acteur-spectateur-poète. Le texte

1 Jérôme Game, *Flip-Book*, op. cit.

2 Voir Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image : gloses*, op. cit., p. 87-88 : « Dans le texte, le récit [...] fait ainsi image, image du tableau de Casanove par échange, entre texte et représentation, d'une figure de discours (le présent de narration) et d'une contrainte de genre (le présent de représentation). [...] Le moment narratif de la description re-productrice garde cependant une trace de l'"enthousiasme" de l'imagination productrice qui l'a rendue possible : le lecteur-spectateur de tout à l'heure, "transporté" dans le texte-tableau de Diderot-Casanove, y a laissé son image virtuelle, sa présence potentielle. »

fonctionne ainsi sur une série de métalepses¹ dont la dernière phrase est emblématique : « Les reflets bleus phosphorescents de la piscine éclairée dansent derrière lui, Ben dans l'entrefilet sans palmes et sans tuba nage dans l'image². » En créant une homologie, propagée par la rime interne et la scansion en 6-6-5³, entre le terme « entrefilet » (une modalité de l'écrit dont le signifiant, en son début, dit l'intervalle et les deux dernières syllabes, par connotation, la mer), et le mot « image » (métaphore ou photogramme pensés comme un même milieu), la chute du texte consacre la fiction autoréalisatrice d'une interface commune à la page et à ce que Jean Epstein appelait « le monde fluide de l'écran⁴ » : celle-ci devient le lieu, inframince ou subliminal, où l'absence même du film, créant le manque et le désir, appelle l'écriture comme une projection.

La projection instaure, au cinéma, un double mouvement de l'écran vers la salle (impression) et, en retour, des spectateurs vers le film (investissement). De même faut-il penser, pour un texte trouvant sa source dans des images de films, une dynamique symétrique entre des figures filmiques déposées dans l'imaginaire créateur, travaillées puis transférées sur la page. Loin d'être inerte, chaque passage suppose des déplacements – ou mises au point, pour filer la métaphore optique – que la notion de projection assume volontiers tant son efficace se fonde sur la créativité mécanique des transports d'images. Que le lecteur investisse à son tour le texte de ses propres projections ne fait que prolonger le dispositif instauré par Jérôme Game. Et c'est sans doute pour ne pas arrêter ce processus interminable que le recueil s'accompagne d'un disque où le texte se déploie cette fois – même et autre – dans l'évanescence d'une voix d'homme hypnotique.

D'UNE SCÈNE L'AUTRE : ALLURES DU CORPS-FIGURE

Jérôme Game sollicite donc différents modèles d'articulation du texte et de l'image. Le paradigme projectif les subsume d'autant mieux qu'il est

1 Voir Gérard Genette, *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.

2 Jérôme Game, *Flip-Book*, op. cit.

3 Cette scansion implique une coupe épique (« Ben dans l'entrefilet // sans palm(es) et sans tuba // nage dans l'image ») qu'atteste la prononciation de l'auteur dans la lecture qu'il en donne sur le CD.

4 Jean Epstein, « Le monde fluide de l'écran », *Les Temps modernes*, n° 56, 1950, p. 33-50.

déjà mobilisé en filigrane quand Louis Marin qualifie la pratique descriptive des *Salons* d'« hallucinatoire et identificatrice¹ ». La généalogie théorique des rapports entre projection et *ekphrasis* exige, chez Diderot comme chez Jérôme Game, la médiation de cet autre générateur d'images-textes qu'est le rêve. Si le philosophe lui-même passe par la fiction du récit de rêve pour évoquer un tableau de Fragonard², *Flip-Book* livre à chaque page un songe de cinéma dont les restes diurnes seraient certaines scènes de films devenues *autres* par un travail sur leur figurabilité propre (ce qui en reste dans la mémoire et engène l'imaginaire) à partir de celle des mots (les figures du discours). Rien d'étonnant, donc, à ce que l'on retrouve d'une scène à l'autre la trace de ce qui, précisément, donne forme au substrat onirique dans lequel elles baignent toutes : la condensation et le déplacement, principes du *Traumarbeit* freudien, du défilement cinématographique et du « travail du film³ », redéployés en une dynamique complémentaire de l'impression-fixation, d'une part, de l'investissement-mise en mouvement, d'autre part.

Ainsi, *Beau Travail* et *Gerry* racontent, de façon minimale, visuelle et dramatique, une lutte fratricide sur fond de désert de sable et de sel menaçant de tout recouvrir ou pétrifier. *Flip-Book* use de ce rapprochement pour accoler les scènes des deux films autour de cette tension commune. Du côté de Claire Denis : « Les légionnaires creusent des trous au soleil couchant, pissent dans la nuit, se propulsent comme des têtards sous l'eau peu profonde près du banc de sable en progressant à travers tout l'écran liquide⁴. » Mélangeant différents moments de *Beau Travail*, ce paragraphe final décrit deux poussées verticales et une translation horizontale qui ne font qu'arpenter, en un mouvement immédiatement aboli, les coordonnées du cadre. Puis, à la page suivante, du côté de Gus Van Sant :

1 Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image : gloses*, op. cit., p. 87-88.

2 Sur les rapports entre le dispositif de certains textes des *Salons*, le rêve et le paradigme projectif (via l'allégorie de la caverne), voir Stéphane Lojkin, <<http://utpictura18.univ-montp3.fr/Diderot/SalonsCoresus3.php>>, et l'usage qu'en fait Véronique Campan pour penser les liens entre la littérature et le cinéma, « Projection : métaphore, figure, dispositif », op. cit.

3 Voir Thierry Kuntzel, « Le travail du film 2 », *Communications*, n° 23, « Psychanalyse et cinéma », 1975, p. 136-189.

4 Jérôme Game, *Flip-Book*, op. cit.

« Gerry est perdu dans le désert dans le bleu de la nuit son ami est mort. Ne voit plus rien, ne peut plus avancer, ses jambes, son jean sont cristallisés par le sel.

Les deux taches noires Gerry et son ami avancent lentement dans le bleu noir. Sont ralenties. Irisent. Se figent. Sont soudain *gerried*.

La lumière aveugle Gerry voit une voiture noire au loin qui file sur le ban de sable. Son visage gercé rose repose sur l'appuie-tête crème en cuir¹. »

La scène offre toutes les vitesses intermédiaires entre le branle et l'arrêt, la vie et la mort. Mais le point décisif concerne surtout la manière dont les enjeux dramatiques et figuratifs s'enkystent dans le langage même, font image, sonore, suggestive, en créant des mots : *gerried*, qui n'existe dans aucun dictionnaire, résume la rivalité mimétique en quoi consiste le drame nietzschéen du film (les amis se nomment tous deux Gerry ; l'épreuve minérale où l'un tue l'autre le fait littéralement *devenir ce qu'il est*). Le syntagme *ban de sable*, pour sa part, condense la punition de l'éloignement solitaire et le désert où elle prend place. L'absence de *c* est aussi un déplacement en ce qu'il masque un élément fondamental des « pensées du rêve » ou, ici, du dispositif textuel, dans un détail mineur adressé à l'œil seul. En outre, en décalant d'un *c* l'expression consacrée précédemment au film de Claire Denis, il prend surtout *au pied de la lettre*, c'est-à-dire spatialement, le principe du déplacement, de la page de *Beau Travail* à celle de *Gerry* : le processus projectif impliqué par le feuilletage du *flip-book* devient possible dès lors que les scènes raccordées dessinent un même mouvement : un seizième de seconde en plus ou en moins², un vingt-sixième d'alphabet aussi bien.

La composition de *Flip-Book* obéit donc à une logique qui, conformément au principe psychique-technique de la projection, travaille selon les mécanismes de la figurabilité inconsciente et remet en jeu la dialectique photogrammatique du fixe et de l'animé dont procède le cinéma. En outre, chaque texte fait de la page une scène où les intensités réciproques du cadre et des figures s'articulent en tension, toujours au seuil d'un déséquilibre essentiel³. Dans un article de recherche où il étudie certains films figurant

1 *Ibid.*

2 *Flip-Book* travaille à partir de seize films quand la vitesse de défilement des films muets est précisément de seize photogrammes par seconde.

3 La recherche d'un déséquilibre perpétuel, qui empêche de figer l'œuvre, explique peut-être qu'il n'y ait

aussi dans le recueil, Jérôme Game affirme, en effet, qu'au cinéma le corps n'échappe aux prédéterminations téléologiques d'un récit qu'« en demeurant toujours à saisir, en échappant continuellement à toute reterritorialisation définitive, en courant très vite ou, au contraire, en ne bougeant plus, en se fixant en une immobilité paradoxale, à la lisière de l'image, du cadre¹ ».

D'où le souci constant de l'allure – apparence, manière d'aller et de se tenir, vitesse – à l'intérieur de chacune des scènes (du « *catwalk* » d'*Elephant* aux skates dans *Wassup'Rockers*) comme dans leur intervalle, dans ce qui persiste de leur fugace succession ; au point que cette sensation physique du mouvement – tourner, glisser, frémir – communiquée par la description des corps, constitue le cœur de la figure² dont les seize scènes décomposent le spectre. Certains des films projetés dans *Flip-Book* participent de la « dynamique du cadre physique³ » qui, selon Deleuze, envisage « le cadre comme limite quasi physiologique – mais alors, de cette *physis* paradoxale dont relève le corps sans organes – déterminée par la puissance des corps en présence mais les affectant directement en retour⁴ ». Mais, même lorsque le personnage se tient immobile et que le cadrage « aux limites géométriques prédéfinies test[e] dialectiquement l'essence des corps dans l'image par la mise à l'épreuve de leur existence », il est encore question de mouvement. À propos de cette forme de cadre incarcérant les figures pour mieux susciter ou recueillir leurs vibrations intérieures, Jérôme Game cite en exemple des moments qui reviennent précisément dans *Flip-Book* : « Ben Gazzara contemplant la lumière matinale dans les rues de Los Angeles », et « Gena Rowlands regardant fixement l'objectif et butant sur les murs de sa chambre d'hôtel à New York dans *Une femme sous influence*⁵ » :

que quinze textes pour seize films. Pour qu'il y ait toujours du jeu dans le système, le défilement est à la fois validé par le nombre de films choisis et dénié par le nombre de scènes produites.

1 Jérôme Game, « Images sans corps/récit sans télos : Carlos Reygadas et Gus Van Sant », in Jérôme Game (dir.), *Images des corps/corps des images au cinéma*, Lyon, ENS éditions, 2010, p. 149-170 (cit. p. 149).

2 Au sens que lui donne Martin Lefebvre, *Psycho : de la figure au musée imaginaire*, Montréal-Paris, L'Harmattan, 1997.

3 Gilles Deleuze, *Cinéma 1 : L'Image-mouvement*, Paris, Seuil, 1983, p. 23-25. Deleuze oppose ici le physique au géométrique et distribue la propriété dynamique.

4 Jérôme Game, « Images sans corps/récit sans télos : Carlos Reygadas et Gus Van Sant », *op. cit.*, p. 155-156.

5 *Ibid.*, p. 155.

« Gena regarde derrière ce qu'il y a devant elle. Est à la portière de l'écran contre la porte hors du cadre, dedans, virtualise le champ par la petite porte, la vue, en bougeant nerveusement, calmement. Elle est blonde. Il fait noir.

Ses lèvres sont rouges pincées, ses yeux sont pincés, elle ne sait pas ce qu'elle dit ni ce qu'elle fait, elle ne sait pas ce qu'elle pense. Elle est toute seule dans l'appartement parquet. Elle téléphone lumière. Elle change de pièce marron foncé.

La nuit est ouverte, ouvre l'entre-deux portes. La caméra la saisit là, reste, la regarde bouger derrière la porte, sortir du cadre. La caméra la laisse filtrer, frétiller. À l'épaule. La caméra la laisse perdre son regard. Dans Manhattan il pleut, il fait noir au bas des buildings. Gena sort du théâtre, salue brièvement les admirateurs massés serrés sur le trottoir, leurs roses au bras, ses lunettes glacées, fumées. Elle évite, le sourire maladroite, elle s'engouffre, la Lincoln foncée démarre¹. »

L'écriture adopte donc une allure qui tienne ensemble la double postulation de la concentration et de l'échappée, qui atteste l'intranquille frémissement du corps que le cadre à la fois oppresse et *contient*². La rythmique d'un style coupé et réenchaîné, tâtonnant et litanique, propage l'« indétermination figurale³ » et confère à la scène la force intense de l'imminence. Si la figure générale de *Flip-Book* naît bien de la surimpression mentale qui s'opère entre ses seize scènes, elle se fonde également, dans cet exemple-là, sur un double mouvement (de recouvrement et de jeu, donc projectif), d'un même corps de femme sur deux films différents et des mots sur les images. En effet, et sans préjuger s'il s'agit d'un lapsus ou d'une erreur volontaire⁴, la scène que le « générique » de fin attribue à *Une femme sous influence...* ne s'y trouve pas – même avec la marge de flottement qu'implique la remémoration. Non, il s'agit bien plutôt d'une projection, de la part de Jérôme Game, des images d'un autre film où se déploie à nouveau,

1 Jérôme Game, *Flip-Book*, op. cit.

2 Voir Didier Anzieu, *Le Moi-peau*, Paris, Dunod, 1995.

3 Jérôme Game, « Images sans corps/récit sans télos : Carlos Reygadas et Gus Van Sant », op. cit., p. 156.

4 Le fait que la scène soit également attribuée à *Une femme sous influence* dans l'article universitaire de Jérôme Game semble pointer plutôt vers un lapsus révélateur qu'une erreur volontaire instaurant un jeu de piste avec le lecteur.

tout en rétention concentrée et brusques éclats, le corps *sous influence* de Gena Rowlands – l'expression désigne, en américain, l'abus d'alcool dont est coutumier le personnage de Myrtle Gordon dans *Opening Night* (Cassavetes, 1977). Et le nom de ce film secret qui miroite en transparence, c'est une figure de mots qui le laisse entrevoir dans l'espace intermédiaire d'une traduction littérale : « La nuit est ouverte. »

LE SOUVENIR-ÉCRAN

Depuis son titre jusqu'à son générique final, *Flip-Book* sollicite donc une modalité de réception qui accepte de jouer autant que possible le jeu de l'analogie avec le dispositif technique du cinéma : le défilement et la page considérée comme cadre et écran. Ainsi, l'hypothèse initiale sur le *paradigme* projectif comme modalité d'écriture exige de tirer toutes les conséquences du *processus* du folioscope¹. La présence d'éléments récurrents (couleurs, matières, mouvements) et la prégnance de l'allure ont déjà permis d'esquisser les contours d'une figure. Cette continuité permet, en dépit des différences évidentes entre les films, de mettre en œuvre la fiction du feuilletage de ces « petites liasses rassemblant une multitude de postures (le plus souvent un homme ou un cheval avançant), une par feuille, et dont il [s'agit] d'animer le mouvement théorique, ou encore potentiel, par un brusque frottement du pouce contre la tranche, faisant ainsi défiler les feuilles-images et laissant voir l'effet de leur mise en série² ». Du folioscope à *Flip-Book*, on passerait donc du mouvement d'un corps à l'animation mentale d'une figure qui se déduit comme plus petit commun dénominateur, à travers la diversité de ses incarnations. Cela revient à considérer les scènes réécrites dans le recueil comme autant de coupes mobiles, ou de *petits circuits*³, de ce vaste film qu'est l'imaginaire du poète, *grand circuit* qui

1 Pour reprendre la distinction et le raisonnement de Georges Didi-Huberman, *La Ressemblance par contact : archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Paris, Minuit, 2008.

2 Jérôme Game, « Images sans corps/récit sans télos : Carlos Reygadas et Gus Van Sant », op. cit., p. 167.

3 Voir Gilles Deleuze, *Cinéma 2 : L'Image-temps*, Paris, Seuil, 1985. Le grand circuit y est organique et le petit circuit (l'image-cristal) minéral : la surimpression imaginaire de *Beau Travail* et de *Gerry* qu'opère Jérôme Game à la faveur d'une même calcification potentielle des frères-ennemis produit une nouvelle forme, transfilmique, projective, d'image-cristal.

conjoint son expérience de spectateur étagée dans le temps et son travail d'écriture.

À partir de là, il y a deux façons de procéder pour donner à la figure un contenu en plus d'une allure. De manière empirique, en interrogeant les points communs des films retenus par Jérôme Game ; au niveau théorique, en considérant que, pour qu'une œuvre s'offre à la projection dans un texte écrit, il faut « d'abord qu'elle soit prise "en défaut" [...] et que l'œuvre seconde ne restitue [la] première que sous forme de hantise¹. » Ces deux conditions de possibilité impliquent, dans les films projetés, une faille à l'œuvre que l'écriture tente de *conjur*er, aux sens français et anglais du terme, c'est-à-dire autant repousser qu'évoquer, faire apparaître ou revenir *autrement*. Or la notion de *souvenir-écran*, qui désigne en psychanalyse « le souvenir infantile se caractérisant à la fois par sa netteté particulière et l'apparente insignifiance de son contenu² », est précisément une formation de compromis entre défense et refoulement, qui désigne un lieu traumatique en l'occultant derrière une scène anodine mais d'autant mieux gravée dans la mémoire qu'elle transfère l'intensité de la douleur refoulée à la sensation censée la tenir à distance – par exemple, l'éblouissement fatigué d'un corps qui sort au petit matin pour recevoir immobile la lumière vive du soleil après la nuit, comme Ben Gazzara dans les premières lignes du recueil, ou encore, déjà projetée dans l'écriture, cette scène du *Vent de la nuit* où Deneuve flotte entre suspens et ardeur :

« Le bouton en cuivre de la porte part en flou dans l'appartement de Xavier, Catherine lisse les murs farinés amande pâle, elle détache son visage fatigué son désir, écrit avec son gros plume son carnet bourgeois bouge sa lèvre inférieure, elle attend³. »

Chacune des scènes de *Flip-Book* pourrait donc être lue comme un souvenir-écran. Pour aller au-delà de la métaphore facile mais rester en deçà de la psychanalyse d'auteur, précisons que ce souvenir-écran, revendiqué comme construction analytique, ne peut être attribué qu'à une instance

1 Véronique Campan, « Projection : métaphore, figure, dispositif », *op. cit.*

2 Jean Laplanche et Jean-Bertand Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, PUF, 1967, entrée « Souvenir-écran ».

3 Jérôme Game, *Flip-Book*, *op. cit.*

plurielle, un « corps du cinéma¹ » qui est, d'une part, le corps du personnage-acteur-*persona* pris dans un système de forces dramatiques et d'intensités figuratives dont le cours permet d'inférer la nature traumatique, et, d'autre part, les corps du spectateur-poète et du lecteur-éventuellement-spectateur. Il n'est en effet pas nécessaire de connaître tous les films revenus à travers les mots de Jérôme Game, puisque le texte instaure une circulation fluide entre remémoration des scènes effectivement vues et, là où le souvenir manque, figurabilité propre de l'écrit – rythme, correspondances, échos d'une page à l'autre fonctionnant comme une sorte d'*effet phi*. Si les seize scènes sont donc bien les coupes mobiles d'une même figure traumatique qui fait défaut et hante le texte sous forme de projections, que racontent donc tous ces films sans que le texte ne l'évoque jamais ? Ce sont autant de trajectoires promises à la mort violente, donnée ou reçue.

Il y a ceux que le film sacrifie prématurément, comme les adolescents de *Wassup' Rockers*, tués un à un jusqu'à l'épuisement du groupe, ou la jeune admiratrice de Myrtle Gordon, dans *Opening Night*, fauchée précisément par la voiture dans laquelle monte Gena dans la scène citée plus haut. Ceux qui sont blessés mais continuent leur course jusqu'au bout du film, laissés pour morts dans les limbes d'une fin ouverte (*La Pianiste*, Cosmo Vitelli dans *Meurtre d'un bookmaker chinois*). Ceux dont la mort finale est l'aboutissement logique d'une fuite en avant mystique ou pulsionnelle (*Bad Lieutenant*, *Ghost Dog*, *Le Vent de la nuit*). Les boucles de *Mulholland Drive* et *Lost Highway* mettent en scène des personnages rêvés et rêvant, à la fois morts et vivants. Bref, autant de spectres qui, à divers titres, sont au fond toujours-déjà-morts, sans que l'écriture ne le formule jamais, sauf de manière latente. Dans *Batalla en el cielo* : « Quelque chose va avoir lieu, quelque chose va se passer demain, dit sa femme, à la procession² », qui verra en effet Marcos disparaître de l'image (figé, le visage encagoulé) avant de revenir nu, comme dans le prologue, pour une étreinte avec sa victime qui fait du film une psychomachie très charnelle. Quant au dernier texte, il se conclut sur cette évocation du couple de *Days of Being Wild* : « Ils jouent à cats and dogs. Ils jouent à il existe un oiseau sans pattes qui dort dans le vent et se pose seulement le jour de sa mort. Ils jouent à il pleut doucement

1 Voir Raymond Bellour, *Le Corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*, Paris, P.O.L., 2011.

2 Jérôme Game, *Flip-Book*, *op. cit.*

dans les flaques dehors¹. » Or le film de Wong Kar Wai s'achève après le morceau de bravoure d'une fuite très mouvementée en plan séquence où le héros à l'agonie, atteint d'une balle de revolver, prononce ses derniers mots qui font écho à sa propre trajectoire : « Je croyais qu'il existait un oiseau qui volait sans s'arrêter jusqu'à sa mort. L'oiseau n'est allé nulle part. Il était mort dès le début². »

Dans une note de bas de page de l'article déjà cité, Jérôme Game récuse une lecture d'*Elephant*, « surdéterminée par le massacre final au point d'un devenir quasi lazaréenne, confondant la structure narrative éclatée du récit avec une nécessité téléologique », voyant dans les corps adolescents des « fantômes en sursis, clos sur eux-mêmes³ ». Pourtant, et sans que cela doive en effet oblitérer, de manière inverse, l'accroissement de l'être qui se joue aussi dans l'intense présence des corps en devenir, le souvenir du film ne peut faire l'économie de l'ombre portée de la tuerie et, même, n'en est que plus poignant de s'enlever ainsi sur fond de mort. C'est cet après-coup posthume de la mémoire qui rapproche toutes les scènes de *Flip-Book*, et motive comme une dénégation le mécanisme projectif du souvenir-écran, ce choix d'en rester aux instants précédents qui sont tout autant constitutifs de ces corps dans « leur intrinsèque et vitale plasticité⁴ », glorieux, opiniâtres ou indolents, saisis au point d'équilibre fugace, que les textes étirent, entre l'élan du mouvement et l'appel vertigineux de la chute.

Pour conclure, deux remarques et un passage de relais.

La démonstration qui précède envisage les implications théoriques et les conséquences d'une analogie, revendiquée par *Flip-Book*, entre projection et lecture ; écriture aussi bien, qui ordonne le dispositif. Elle conduit donc à deux hypothèses : d'une part, le paradigme projectif, conçu comme déplacement de support, investissement affectif et actualisation métamorphique, permettrait d'analyser le transfert médiatique du film au texte, avec toutes les transactions de mots et d'images, sens propre et figuré que cela implique ; d'autre part, le processus du feuilletage suppose l'identification

1 *Ibid.*

2 *Ibid.*

3 Jérôme Game, « Images sans corps / récit sans télos : Carlos Reygadas et Gus Van Sant », *op. cit.*, p. 163.

4 *Ibid.*

d'une figure minimale latente, déductible de la mise en série des scènes qui fonctionnent comme des souvenirs-écrans.

Si cela consiste bien à travailler à partir d'une métaphore, il ne s'agit pourtant pas d'en rester à des équivalences rhétoriques, mais de produire une construction analytique cohérente qui rende compte du plus grand nombre possible d'aspects du recueil, en augmente l'intelligibilité et en déploie la beauté. De fait, *Flip-Book* atteste, de la part de son auteur, un acte de spectature fort, prise de position esthétique et politique, qui substitue à la fatalité constitutive des films choisis et du cinéma en général – le fameux « ça a été¹ » photographique – l'utopie d'un défilement continu, remise en mouvement perpétuel de l'intensité des corps, qui n'a de lieu qu'intermédiaire, dans l'entre-deux du discours et des figures.

Pour illimiter encore le cycle de *Flip-Book*, la spectatrice que je suis y ajoute, *via* ce qu'elle a entrevu de la figure, un autre film : *La Glace à trois faces* (Epstein, 1927).

Bonne projection...

1 Roland Barthes, *La Chambre claire : note sur la photographie*, Paris, éd. de l'Étoile, Gallimard/Seuil, 1980, p. 119-122.