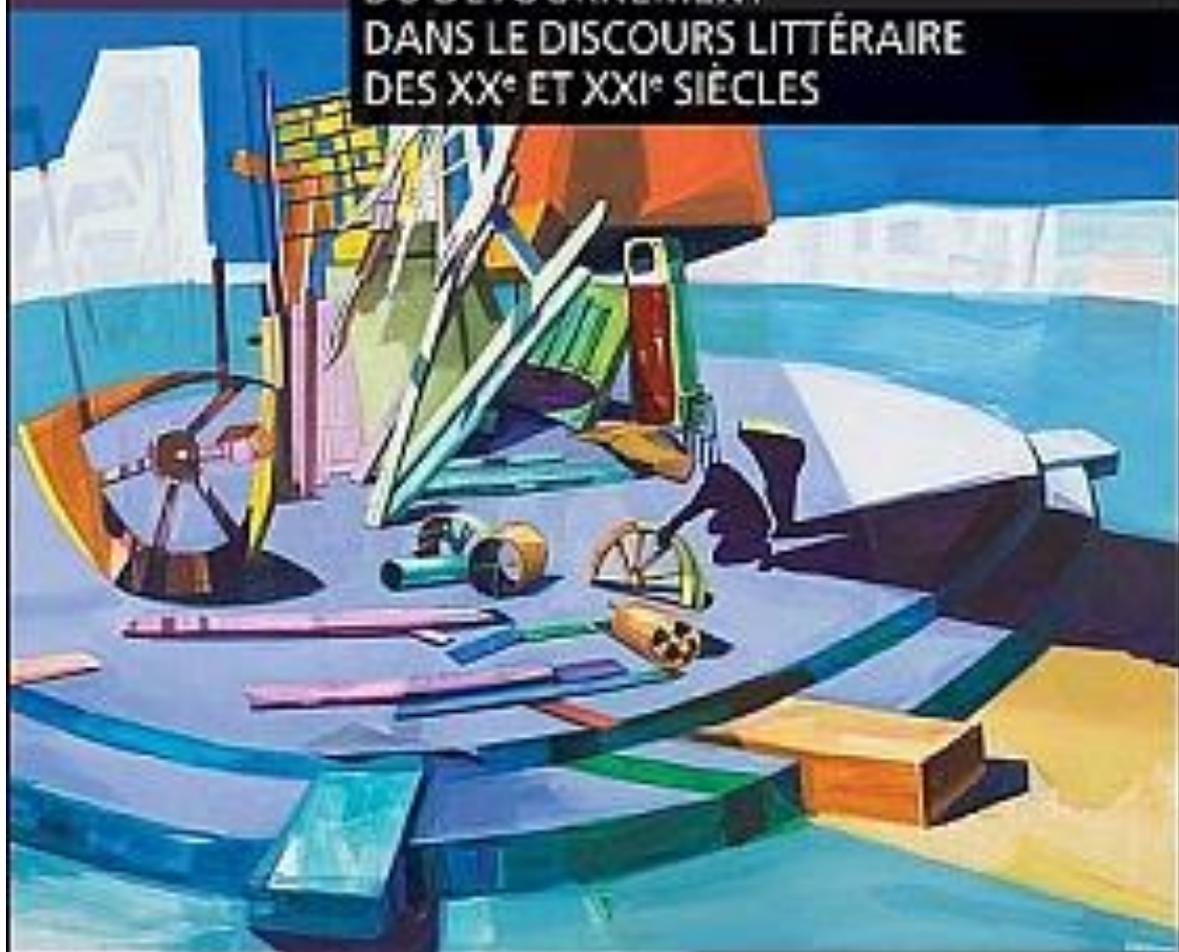


Sous la direction de  
Nathalie Dupont  
et Éric Trudel

« Tout peut servir »

**PRATIQUES ET ENJEUX  
DU DÉTOURNEMENT  
DANS LE DISCOURS LITTÉRAIRE  
DES XX<sup>e</sup> ET XXI<sup>e</sup> SIÈCLES**



 Presses  
de l'Université  
du Québec

## LE DÉTOURNEMENT DE L'IMAGE CINÉMATIQUE

Dans la poésie de Sandra Moussempès  
et de Jérôme Game

John C. Stout  
Université McMaster, Ontario, Canada

LE SEPTIÈME ART EST SOUVENT CONSIDÉRÉ COMME UN art narratif, mais il existe d'autres approches possibles pour en entreprendre l'analyse qui permettent de mieux problématiser le rapport entre cinéma et littérature. Si « l'histoire » présentée peut être vue plutôt comme un prétexte esthétique, alors les aspects visuels d'un film peuvent passer au premier plan. Or, le côté visuel du cinéma – la place primordiale qu'il réserve à l'image – peut très certainement justifier un rapprochement avec la poésie. C'est ce genre de rapprochement qui formera la base de mon analyse. Au lieu d'insister sur la primauté de l'histoire racontée, je chercherai à mettre en valeur l'expérience visuelle, pour examiner ensuite certaines tentatives de réappropriation de l'image cinématographique par la poésie. On définira le cinéma, dès lors, comme une séduction visuelle. L'image au cinéma, suggérerons-nous, nous séduit, nous dérange, nous apprend à voir le réel autrement.

*Flip-Book* de Jérôme Game et « "ESPOIRS" SANS TAIN » de Sandra Moussempès ont tous deux été créés par l'appropriation d'images cinématographiques précises<sup>1</sup>. Ces séries de poèmes constituent en effet une reprise et une remise en question du contenu de certains films, où l'idée du cinéma en tant que machine à produire des histoires est rejetée. Game et Moussempès, on le

1. Moussempès, S. (1997). *Vestiges de fillette*, Paris, Gallimard; Game, J. (2007). *Flip-Book*, Bordeaux, Éditions de l'Attente (non paginé).

verra, proposent un travail textuel dans lequel les processus de narration filmiques sont suspendus ou détournés afin de pouvoir plutôt s'attarder à l'image, qui deviendra, par conséquent, de plus en plus *étrange*.

### «“ESPOIRS” SANS TAIN»

«“ESPOIRS” SANS TAIN : au-delà de 9 photos de C. Sherman» est une série de neuf textes poétiques inclus dans *Vestiges de fillette*, le deuxième livre de poésie de Sandra Moussempès (née en 1965). Texte provocateur et lyrique, violent et tendre, *Vestiges de fillette* est composé de onze suites de poèmes qui évoquent l'enfance au féminin par fragments, aux images souvent extrêmes. Le nom de la « fillette » change constamment – Madeleine, Marguerite, Alice, Iris, Mina, Daisy, Penny, etc. – de sorte que l'identité féminine s'avère instable, multiple. Par ailleurs, ajoutée à une esthétique de la continuité, une thématique du miroir (ou plutôt du miroir *déformant*) se trouve à l'œuvre dans cet ensemble où aucun portrait intégral ou sécurisant de la fillette n'est proposé. Dès le premier poème du livre, on entre en effet dans un monde bizarrement violent :

Les cheveux et la gorge noués,  
Un ruban bleu posé sur le front.  
La petite fille trempe une araignée dans l'eau bouillante<sup>2</sup>

Aucune mièvrerie ni douceur factice ne sont présentes dans ce texte de S. Moussempès. Cette dernière nous invite, au contraire, à assister à une vision troublante où l'idée de l'enfance, telle que redéfinie par Freud, revient d'un poème à l'autre. Les théories freudiennes, qui redéfinissent l'enfant comme un être sexuel, nous invitent à reconnaître chez lui des pulsions violentes et troublantes qui remettent en question l'innocence et la pureté qu'on lui supposait jusque-là.

La deuxième séquence de poèmes, «...ELEMENTS OF REFLECTION», nous plonge quant à elle dans des fantasmes violemment érotiques :

Le corps est sanglé sur la chaise :  
Les liens marquent sa peau finement striée  
[...]  
Elle murmure quelques maux inaudibles ;  
Elle respire, souffle d'extase, à demi compris<sup>3</sup>

2. Moussempès, 1997, p. 11.

3. *Ibid.*, p. 31. Souligné dans le texte.

D'où que *Vestiges de fillette* se situe dans le domaine du fantasme et bouscule notre sens de la réalité. La poète a dédié ce livre «Aux Alice bleues...du Royaume/– Memory –<sup>4</sup>» et force est de constater qu'*Alice au pays des merveilles* est un des intertextes clés à travers lesquels Moussempès construit son livre. À la fin, d'ailleurs, on passe de l'autre côté du miroir : «je me regarde dans le miroir [...] je franchis la frontière<sup>5</sup>».

Parmi les doubles de la fillette qui surgissent dans ces poèmes, la poupée revient à maintes reprises. Une voix déclare, par exemple : «J'aimerais visiter le musée de Childhood. Pour voir des poupées avec de vrais cheveux, un château de princesse, une princesse<sup>6</sup>». Cependant, ces poupées d'enfance deviennent le plus souvent des cibles de violence et de torture chez Moussempès, comme le fait remarquer Anne Malaprade : «Les poupées [de Moussempès] héritent d'ailleurs des souffrances de leurs filles-mères adoptives : les poupons ont la particularité d'être rigides, amputés, violemment dévêtus. Leurs yeux sont crevés, leurs corps, parfois, acéphales<sup>7</sup>.» De fait, les poupées de Moussempès ne sont pas sans rappeler celles du sculpteur surréaliste franco-allemand Hans Bellmer, dont les célèbres mises en scènes, à partir de 1934, de mannequins démembrés, grotesques, objets de fantasmes profondément sadiens, continuent de nous troubler.

L'ensemble que constitue «“ESPOIRS” SANS TAIN» s'intègre de façon évidente à cette poétique inquiétante, *unheimlich*, de l'image de la fillette/femme<sup>8</sup>. La poète s'approprie des photos appartenant à la série, très connue, des *Untitled Film Stills* créée par la photographe américaine Cindy Sherman. De 1977 à 1980, Sherman produit une soixantaine de photos où elle se déguise, s'expose et se cache à la fois derrière des images tirées des films des années 1940, 1950 et 1960. Tout en rendant hommage à l'esthétique des films classiques, elle pratique une caricature des images de femmes que véhiculent ces films. Les photos de Sherman parviennent aussi à mêler la vraisemblance et l'exagération de façon saisissante.

La série entière des *Untitled Film Stills* fut présentée pour la première fois en 1995 au Musée Hirshhorn à Washington. Comme l'explique la critique d'art Amanda Cruz, «[i]n each picture, Sherman depicts herself alone, as a familiar but unidentifiable film heroine in an appropriate setting<sup>9</sup>». Ne cherchant pas à évoquer tel ou tel film en particulier, la photographe s'efforce plutôt de reproduire l'effet visuel général des films de l'époque. Le genre hollywoodien du «film noir» l'inspire de manière très évidente. Sherman se métamorphose tantôt en séductrice, tantôt

4. *Ibid.*, p. 7.

5. *Ibid.*, p. 170.

6. *Ibid.*, p. 16.

7. Malaprade, A. (2004). «Cria cuervos : à propos de Sandra Moussempès», dans L. Destremau et E. Laugier (dir.), *Quatorze poètes : anthologie critique et poétique*. Paris, Prétexte, p. 113.

8. Voir en particulier, Moussempès, 1997, p. 101-112.

9. Cruz, A., E. Smith et A. Jones (1997). *Cindy Sherman Retrospective*, Londres, Thames et Hudson.

en jeune femme timide et vulnérable sous le regard masculin<sup>10</sup>. Un rapport ambigu au modèle hollywoodien s'instaure dans ces photos, car Sherman se sert de l'imitation afin de dévoiler, et subvertir, les discours sociaux et médiatiques à l'œuvre dans la culture moderne de l'image. Dans son chapitre « The Making of Untitled<sup>11</sup> », Cindy Sherman indique quelles ont été les premières étapes de ce projet :

*Barnes and Noble had millions of books about the movies – whole books on Garbo, Eastern European films, silent films, horror films, film fads. These were my textbooks, my research [...] I liked the Hitchcock look, Antonioni, Neorealist stuff. What I didn't want were pictures showing strong emotion. In a lot of movie photos the actors look cute, impish, alluring; distraught, frightened, tough, etc. but what I was interested in was when they were almost expressionless. Which was rare to see; in film stills there's a lot of overacting because they're trying to sell the movie<sup>12</sup>.*

Elle entreprend donc la tâche de placer l'image cinématique à une distance critique, la séparant du marché capitaliste auquel l'industrie du cinéma reste soumise. Le rapport au cinéma que ces photos révèlent est à la fois intense et ambivalent.

Plus loin, dans « The Making of Untitled », Sherman offre quelques observations qui éclairent la signification de cette mise en scène de l'identité féminine qui a attiré le plus d'attention de la part du public et de la critique :

*I suppose unconsciously, or semiconsciously at best, I was wrestling with some sort of turmoil of my own about understanding women. The characters weren't dummies; they weren't just airhead actresses. They were women struggling with something but I didn't know what. The clothes make them seem a certain way, but then you look at their expression, however slight it might be, and wonder if maybe "they" are not what the clothes are communicating. I wasn't working with a raised "awareness", but I definitely felt that the characters were questioning something – perhaps being forced into a certain role. At the same time, those roles are in a film: the women aren't being lifelike, they're acting. There are so many levels of artifice. I liked that whole jumble of ambiguity<sup>13</sup>.*

10. On se référera à ce sujet au chapitre « Visual Pleasure and Narrative Cinema » de l'ouvrage de Laura Mulvey, souvent cité dans les discussions critiques de ces photos. Mulvey, L. (1989). *Visual and Other Pleasures*. Bloomington, Indiana University Press, p. 14-26.

11. Sherman, C. (2003). « The Making of Untitled », dans *The Complete Untitled Film Stills*, New York, Museum of Modern Art, p. 4-16.

12. *Ibid.*, p. 8.

13. *Ibid.*, p. 9.

En reprenant ces portraits de Cindy Sherman afin de les transformer en descriptions verbales, en textes d'une demi-page ou d'une page tout au plus, Sandra Moussempès insiste encore une fois sur la métaphore du miroir. En effet, ses neuf poèmes inspirés de ce travail photographique portent le titre générique de « Reflets ». Les clichés hollywoodiens repris et déformés dans un premier temps par la photographe se voient en ce sens soumis, dans le texte de Moussempès, à un double détournement. « Reflet 1 », le premier de ces neuf poèmes, présente ainsi l'image suivante :

*Lèvres dévastées, le rouge vif déborde, les yeux sans fin au contour aguicheur, elle s'accroupit (pagne mauve lèvres offertes tee-shirt près du corps), regarde au loin, les traces noires autour des yeux, sourcils maladroitement repeints de la main d'une enfant, la lumière opaque, moue de fillette, rayons roses sur le corps, secret de la paille autour des cuisses refermées, elle s'imagine de l'autre côté du miroir<sup>14</sup>.*

Cette « elle » qui est décrite ici incarne la beauté féminine hollywoodienne, mais les signes de cette beauté sont déformés, grotesques, artificiels. Le rouge à lèvres excessif, le rimmel mal appliqué, les sourcils « maladroitement peints de la main d'une enfant » – tout cela donne au personnage un aspect plutôt pathétique. En ajoutant à la photo de Sherman cette seule déclaration, « elle s'imagine de l'autre côté du miroir », la poète parvient à souligner l'identité incertaine, mal assurée que révèle cette photo. L'identité reste rêvée, suspendue ici entre deux images, entre deux reflets.

Dans ce sens, cette description appartient au domaine du « simulacre ». Comme l'affirme Jean Baudrillard, la simulation est devenue une caractéristique générale de la société contemporaine. Dans ce monde de la simulation, précise-t-il, « [i]l ne s'agit plus d'imitation, ni de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel<sup>15</sup>. » Baudrillard ajoute que « [s]imuler est feindre d'avoir ce qu'on n'a pas [...]. [L]a simulation remet en cause la différence du "vrai" et du "faux", du "réel" et de l'"imaginaire"<sup>16</sup>. » Il identifie en outre quatre phases de l'image :

Telles seraient les phases successives de l'image :

- elle est le reflet d'une réalité profonde
- elle masque et dénature une réalité profonde
- elle masque l'absence de réalité profonde
- elle est sans rapport à quelque réalité que ce soit : elle est son propre simulacre pur<sup>17</sup>.

14. Moussempès, 1997, p. 103.

15. Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, p. 11.

16. *Ibid.*, p. 12.

17. *Ibid.*, p. 17.

Si l'on appliquait ce modèle aux détournements moussempésiens des photos de Sherman, on trouverait qu'ils correspondent à la quatrième et dernière phase proposée, celle du pur simulacre.

Puisqu'elles présentent des copies déroutantes d'images de femmes imaginaires jouées par d'autres femmes, les photos de Sherman « masquent l'absence de réalité profonde », pour reprendre la formule de Baudrillard. Les descriptions verbales incluses dans *Vestiges de fillette*, étant encore plus détachées d'une source réelle, seraient, alors, « [leur] propre simulacre pur ». Puisque Moussempès met en relief l'emploi des miroirs, des perruques et du rouge à lèvres dans les poèmes de « "ESPOIRS" SANS TAIN », une esthétique du simulacre s'y présente de façon appuyée et paraît constituer une remise en question critique de l'assujettissement de la femme/ fillette au système artificiel du simulacre :

Ouverture lisse de la jambe, emblème des cheveux de paille, symbole fardé de sa patrie. La modernité l'envahit, à perdre le souffle, elle vit sous l'écroulement de son propre corps, comme une valse qui bat la mesure, elle ne trouve jamais le sommeil. Les cycles la perturbent, Carrie, Lee-Ann ou Kimberley, [...] [E]lle est une enfant trompée, les sourires faciles, la perruque blonde, les joues bouffies par l'alcool, elle utilise le simulacre à perte de vue, glamour, D-E-S-I-R-E, en anglais dans le texte. Articule quand tu parles, réveille-toi, pense à tes aïeux, oublie les sourires englués, fuis les motels et les strip-teases glauques de Las Vegas...<sup>18</sup>

Qu'y a-t-il en effet derrière ces images ? Des signes qui renvoient à d'autres signes, une surface où règne l'artifice. La fillette de Moussempès et les femmes de Sherman se trouvent ainsi prisonnières d'un royaume d'où il est impossible de « sortir ».

### FLIP-BOOK

Paru en 2007 aux Éditions de l'Attente, *Flip-Book* de Jérôme Game est composé de brefs « tableaux » verbaux qui re-présentent des séquences tirées de films célèbres de réalisateurs contemporains, des années 1970 jusqu'à 2005. Chaque petit texte n'occupe pas plus d'une page ou deux et l'on passe de l'un à l'autre sans transition aucune. Les extraits de films sont ici présentés hors contexte, dans une sorte de présent absolu, et le lecteur se voit ainsi transformé en spectateur – mais spectateur de quoi ? Vers quel « sens » ou vers quelle vision du cinéma Game cherche-t-il à nous amener ?

18. Moussempès, 1997, p. 110.

*Flip-Book* est très court (vingt-cinq pages, environ) et, à première vue, il est facile à lire. Pourtant, plus on le relit, et plus s'impose la difficulté – sinon l'impossibilité – de parvenir à une interprétation claire. Voici, pour démonstration, trois extraits :

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 banc de sable. Son visage gercé rose repose sur l'appui-tête crème en cuir.

• • •

La pointe de l'aiguille se casse sur le muscle du creux du bras. La pipe, l'alu, le bec de feu gargouille dans la bouche de Harvey dans la cuisine, la nuit, s'alourdit. Tombe.

Il tourne dans le bordel, la fumerie. Étend les bras pour pleurer, tous les muscles de son corps sont en bronze. S'est pétrifié. S'enfonce dans le sol, creuse.

*Les putes alentour, les junkies le regardent tourner.*

• • •

Forest est lourd, il est léger. Rentre dans le noir intact, glisse, du noir dans le noir, brillant. Sa peau est mate, son *hood* épais. Sa grosse silhouette procède du noir, bouge, lentement.

Il longe sur le trottoir, vient se servir, avise un parking protégé d'une grille. *Ghost Dog* sort une pince de son *hood*, fait sauter la chaîne, la Mercedes la Lexus est là brille, silencieusement. Il a un *beeper*, l'épaisse portière se boucle derrière lui son épaule, son corps est dedans. Le cuir crisse. Il allume le coupé s'extrait du parking dans L.A. désert, glisse, sans un bruit.

Tourne à gauche, tourne encore, à droite, appuie le *disc* brillant tournoie dans ses doigts, s'insère dans la fente, le vert pâle des vitesses le rap emportent Forest.

L'hélicoptère le suit, tourne à droite appuie. Il file, trace dans L.A. opaque son ombre, rebondit, disparaît<sup>19</sup>.

19. Game, 2007, n. p.

On le voit : Game s'abstient d'interpréter les fragments qu'il a choisis et semble s'en tenir à la description la plus stricte. Dans ce sens, une volonté de neutralité et d'impersonnalité maximales caractérise la narration. On assiste, dans ces trois extraits, à des moments ambigus, puisque les images présentées par Game sont détachées des films auxquels elles appartiennent. Elles sont privées de temporalité, et la diégèse paraît vidée de tout objectif. Dans la plupart de ces petits textes, Game remplace le nom du personnage qu'il décrit par celui de l'acteur qui le joue. Par ce geste, il brise l'illusion esthétique à travers laquelle le spectateur parvient à s'identifier facilement à un personnage. D'ailleurs, il est intéressant de noter que Game a rédigé *Flip-Book* dans l'après-coup, sans revoir au moment de l'écriture les films dont il s'inspirait ; ce qui explique en partie pourquoi tout l'ouvrage est marqué d'un curieux effet de déplacement.

*Flip-Book*, ce petit livre qui n'a l'air de rien, nous pousse, cependant, à nous poser un certain nombre de questions. Quels peuvent être en effet les véritables visées de cette reprise de passages extraits de films célèbres ? S'agit-il là d'un jeu de renvois ludiques et somme toute superficiels ou, à l'inverse, d'une sorte d'énigme ? Faudrait-il chercher, comme s'il s'agissait de poèmes à clés, à deviner le titre de chaque film qui a inspiré l'une ou l'autre de ces séquences ?

Comme Jérôme Game nous fournit à la fin de son livre une liste précise des films évoqués dans ce texte, il est clair qu'il ne s'est pas contenté de fabriquer une série de devinettes. Quel serait son dessein, alors ? En examinant de près cette filmographie, le lecteur trouve quelques éléments de réponse à cette question :

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

D'abord, aucun film de Hollywood ne figure dans cette liste. Au contraire : une perspective nettement antihollywoodienne y domine. Si plusieurs des réalisateurs nommés dans la liste sont américains, il faut toutefois noter que leurs œuvres sont nettement plus appréciées en Europe qu'aux États-Unis. D'où que leur sélection par Game paraît délibérée. Il s'agit de réalisateurs appartenant à l'« *American Independent Cinema* » (ou « *indie directors* »). Leur esthétique commune, que Game imite à sa façon, se fonde sur le refus d'un type de film exigé par les studios hollywoodiens. Mais de quelle esthétique s'agit-il exactement ? Afin de répondre, il faudra étudier de plus près les films qui ont inspiré l'écriture de *Flip-Book*.

Parmi eux, *Beau travail* de Claire Denis présente un exemple fort d'une esthétique éloignée du cinéma de Hollywood. Dans l'avant-propos de leur ouvrage de 2008 consacré aux films de cette réalisatrice, les critiques S. David, R. Fontanel et F. Fuentes affirment que :

[L]e cinéma de Claire Denis déconcerte. Au fil des images, au gré des sons, spectateurs et critiques peuvent vivre, charnellement, l'imposition d'une étrangeté. Vacillement des catégories, hérésie des qualifications, face à la singularité de ces expériences perceptives, il nous faut nous mettre en quête d'indices, de traces pour traduire la consistance, la matérialité et l'intensité des images<sup>20</sup>.

C'est justement cette impression d'étrangeté ressentie par le spectateur face aux images énigmatiques qui le dérangent et qu'il n'arrive pas à « consommer » qui déplaît le plus aux amateurs de films d'action américains. Les films de Claire Denis (et ceux de Jim Jarmusch, de David Lynch, de John Cassavetes, de Gus Van Sant, etc.) placent le spectateur à une grande distance psychologique des personnages. Dans ces films, le monde est souvent *autre*, opaque.

Pour composer *Flip-Book*, Jérôme Game a donc choisi des films singuliers où *rien ne se passe* (*Days of Being Wild*), où l'on erre dans un désert sans fin (*Gerry*) ou dans un lycée transformé en labyrinthe meurtrier (*Elephant*). Ayant perdu leur identité, les héros de ces films la cherchent désespérément, et nous, spectateurs, avec eux. Cependant, plus le film avance, plus nous nous sentons perdus, comme dans un cauchemar sans fin (*Lost Highway*, *Mulholland Drive*). Il n'est pas étonnant que l'aspect de ces films sur lequel les critiques insistent le plus soit leur traitement visuel. En fait, cette valorisation du style visuel des films semblerait être précisément liée au manque d'« action ».

À cet égard, le cas de Jim Jarmusch est exemplaire. Dans son étude des films de ce réalisateur, Juan A. Suarez désigne l'emploi de personnages impénétrables et d'intrigues minimales comme les caractéristiques fondamentales de ces films :

*These characters are only partly known: their circumstances and motivations are incompletely rendered, so spectators may have the feeling of "dropping in on" them, to borrow Jarmusch's expression, without ever feeling in full command of their stories or completely understanding their lives [...] Even more singular than characters and themes is the style of the films. Rather than present conflict-driven action, they are most often static, based on nondramatic situations<sup>21</sup>.*

20. Fontanel, R. (dir.) (2008). *Le Cinéma de Claire Denis ou l'énigme du sens*, Lyon, Aléas. p. 7.

21. Suarez, J. A. (2007). *Jim Jarmusch*, Urbana, University of Illinois Press. p. 4.

L'esthétique des films de J. Jarmusch (comme *Mystery Train*, *Night on Earth*, ou *Broken Flowers*) est proche de celle de *Flip-Book*, car ces films sont composés de courts épisodes apparemment banals et neutres. Suarez parle de « *sketchy situations full of gaps and indeterminacies* », en ajoutant : « *Also minimal are the blank affect and the distended temporality of the film. Most scenes are devoted to inaction*<sup>22</sup>. »

Tout en valorisant cet art de « l'inaction » et de l'opacité dans *Flip-Book*, Game y met en relief des images de violence et de sexualité. L'emploi exagéré de la violence et de la sexualité serait, selon certains, le propre des films de Hollywood, mais Game déplace et décontextualise ces éléments. Les extraits des films de Gus Van Sant repris dans *Flip-Book* éclairent la fonction que Jérôme Game attribue à cette violence. Dans *Gerry* et dans *Elephant*, le spectateur assiste à une lente montée de la violence : un meurtre ou une hécatombe qui aura lieu à la fin du film. Comme le rythme des deux films est lent – *adagio* – l'effet qu'ils produisent est déconcertant. Dans leur étude du cinéma de Van Sant, Stéphane Bouquet et Jean-Marc Lalanne affirment que ces films visent à créer par contraste un effet particulier, qu'ils appellent « la douceur » :

La douceur, c'est la forme bizarrement harmonieuse que prend le monde dans l'imminence de son désastre [...] La fusillade qui décime un lycée est filmée comme une longue glissade gracieuse. La main de la mort pèse au-dessus de chaque image, mais le condamné dans sa ronde traverse un paysage suave et édénique, humecté d'une fraîche rosée matinale (dans *Last Days*) [...] La douceur, c'est une certaine distance, faite de filtres, de voiles et de gaze, dans laquelle la violence du réel s'abolit en partie ; c'est un vide, entre la conscience et le monde, qui amortit les coups que ce dernier décoche. C'est un certain désir de caresse plutôt que d'uppercuts. C'est cette mystérieuse place à l'intérieur d'un cyclone, dite de l'œil, dans laquelle règnent le calme et le silence tandis que tout autour le monde se défait<sup>23</sup>.

Le lecteur de *Flip-Book* éprouvera également ce sentiment de « douceur » décrit par Bouquet et Lalanne. Tout en choisissant des images violentes et érotiques tirées des films, Game réussit à les vider de leur contenu. Ainsi assiste-t-on à des moments ambigus et silencieux, à des plans-séquences étranges, en lisant son texte.

Une autre observation s'impose, devant ce titre, *Flip-Book* ; c'est peut-être, de fait, la première chose qu'il aurait fallu noter : ce livre n'est pas un *flip-book*. Un *flip-book* classique est composé d'images immobiles – souvent des images de petits bonshommes de bandes dessinées ou de stripteaseuses. En tournant les pages du *flip-book* aussi rapidement que possible, le lecteur prend plaisir à regarder le petit personnage « bouger », car l'illusion est produite par les pages qui tournent. On se retrouve, alors, devant une sorte d'avant-cinéma. Dans un geste métapoétique, Game évoque par son titre cet appareil technologique qui déclenche et maintient l'illusion du

22. *Ibid.*, p. 31.

23. Bouquet, S. et J.-M. Lalanne. (2009). *Gus Van Sant*, Paris, Cahiers du Cinéma, p. 12-13.

mouvement. Le *flip-book* est, par définition, un genre léger, populaire, destiné à amuser son lecteur. De façon inattendue et déroutante, Game s'approprie ce genre « léger » pour explorer l'esthétique du cinéma. Là où un vrai *flip-book* simplifie la représentation esthétique à l'extrême, celui de Game force, au contraire, une prise de conscience de la subtilité de la représentation dont le cinéma est capable. Ce n'est pas par hasard que, s'éloignant des scènes d'action, les reprises détournées de Game s'attardent plutôt sur de longs plans-séquences.

À travers la métaphore du *flip-book*, Jérôme Game dévoile l'appareil producteur d'illusions qui se cache derrière l'effet de réel que le cinéma offre au spectateur. Il nous encourage à réfléchir à ce qu'il y a derrière les images, en dehors des intrigues des films narratifs. Comme Cindy Sherman et Sandra Moussempès, il rend hommage au cinéma tout en rendant son lecteur mal à l'aise<sup>24</sup>.

## BIBLIOGRAPHIE

- BAUDRILLARD, Jean (1981). *Simulacres et simulation*, Paris, Gallilée.
- BOUQUET, Stéphane et Jean-Marc LALANNE (2009). *Gus Van Sant*, Paris, Cahiers du Cinéma.
- CRUZ, Amanda, Elizabeth A.T. SMITH et Amélia JONES (1997). *Cindy Sherman Retrospective*, Londres, Thames et Hudson.
- FONTANEL, Rémi (dir.) (2008). *Le Cinéma de Claire Denis ou l'énigme du sens*, Lyon, Aléas.
- GAME, Jérôme (2007). *Flip-Book*, Bordeaux, Éditions de L'Attente (non paginé).
- GAME, Jérôme (2010). « *In & out*, ou comment sortir du livre pour mieux y retourner – et réciproquement », *Littérature*, n° 160 (décembre), « La littérature exposée. Les écritures contemporaines hors du livre », p. 46-55.
- MALAPRADE, Anne (2004). « *Cria cuervos*: à propos de Sandra Moussempès », dans Lionel Destremau et Emmanuel Laugier (dir.), *Quatorze poètes : anthologie critique et poétique*, Paris, Prétexte, p. 109-117.
- MOUSSEMPÈS, Sandra (1997). *Vestiges de fillette*, Paris, Gallimard.
- MULVEY, Laura (1989). « Visual Pleasure and Narrative Cinema », dans *Visual and Other Pleasures*, Bloomington, Indiana University Press, p. 14-26.
- SHERMAN, Cindy (2003). « The Making of Untitled », dans *The Complete Untitled Film Stills*, New York, Museum of Modern Art, p. 4-16.
- SUAREZ, Juan A. (2007). *Jim Jarmusch*, Urbana, University of Illinois Press.

24. Après avoir terminé ce chapitre, j'ai eu l'occasion de lire l'article de Jérôme Game (2010). « *In & out*, ou comment sortir du livre pour mieux y retourner – et réciproquement », *Littérature*, n° 160 (décembre), p. 46-55. L'article porte en partie sur *Flip-Book*. Tout en éclairant la démarche de J. Game en tant qu'écrivain, cet article vise à mettre en valeur les objets et les défis que présente la poésie d'avant-garde contemporaine de façon générale.