

Ludovic Cortade et Guillaume Soulez (eds.)

# Littérature et cinéma

la culture visuelle en partage

Peter Lang

Les études visuelles ont transformé le champ des sciences humaines en introduisant de nouvelles perspectives d'analyse interdisciplinaires pour penser la culture visuelle: étude des dispositifs de vision, anthropologie de l'image, intermédialité. Les co-éditeurs de ce volume, Ludovic Cortade (New York University) et Guillaume Soulez (Sorbonne Nouvelle Paris 3), proposent ainsi un ensemble de contributions novatrices rédigées par des spécialistes de l'écrit et de l'écran permettant de penser les rapports entre le cinéma et la littérature à travers le prisme de la culture visuelle. Sont abordées les relations entre littérature occultiste et lanterne magique, le paradigme visuel chez Stendhal, le rôle des revues littéraires des années 1910, la visualité dans la poésie moderniste française des années 1920, la mise en page des films dans les collections littéraires, l'origine littéraire du glamour hollywoodien. Étudiées sous cet angle, les œuvres de Jean Epstein, Marguerite Duras, Roland Barthes, Jean-Philippe Toussaint, Marie Etienne, Alain Robbe-Grillet, Spike Lee et Roberto Saviano, ainsi que les « vidéopoèmes » de Jérôme Game, apparaissent aussi comme les révélateurs et les creusets d'une relation évolutive entre littérature et cinéma.

Cet ouvrage paraît en complément de *Penser l'espace avec le cinéma et la littérature* (co-édité par les mêmes auteurs). Les deux volumes s'inscrivent dans la nouvelle série « Studies in Film & Literature Cultures » consacrée à l'étude des rapports entre le cinéma et la littérature au sein de la collection « Film Cultures » de Peter Lang.

## FILM CULTURES

**Ludovic Cortade** est Professeur associé dans les Départements de Littérature Française et d'Études Cinématographiques de New York University (NYU). Il est l'auteur de *Antonin Artaud, la virtualité incarnée* (2000) et de *Le Cinéma de l'immobilité* (2008).

**Guillaume Soulez** est Professeur au Département Cinéma et Audiovisuel de l'Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3 et Directeur de l'Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel. Il a dirigé sept numéros de revue en cinéma et médias et est l'auteur de *Stendhal, le désir de cinéma* (2006) et de *Quand le film nous parle* (2011).

# Littérature et cinéma

la culture visuelle en partage

Ludovic Cortade et Guillaume Soulez, éditeurs



PETER LANG

New York • Bern • Berlin

Brussels • Vienna • Oxford • Warsaw



## ***7 L'acinéma de poésie. De quelques transactions entre texte et image animée dans l'œuvre de Jérôme Game***

MATHIAS KUSNIERZ

### ***Introduction***

Bien qu'il semble de prime abord contradictoire, le lien entre écriture poétique et cinéma a fait l'objet de plusieurs études approfondies. Il s'agit souvent de travaux sur les relations que les poètes entretiennent avec le cinéma – Carole Aurouet dirige même une collection sur cette question aux Nouvelles Éditions Place, intitulée « Le cinéma des poètes ». Plusieurs titres sont parus, qui éclairent le rôle du cinéma dans l'œuvre et la vie de poètes marquants du siècle dernier. Il existe aussi des travaux sur la dimension cinématographique de l'écriture poétique (Wall-Romana, Cinepoetry). Ces deux approches sont souvent conjuguées, comme c'est exemplairement le cas chez François Bovier avec H. D. et le groupe Pool, livre qui éclaire aussi bien la place du cinéma dans l'œuvre d'Hilda Doolittle que la manière dont le cinéma transforme l'écriture littéraire et la culture visuelle aux États-Unis au tournant des années 1930. Enfin certains chercheurs se consacrent à la teneur poétique de certains films, en explorant notamment les concepts de « cinéma de poésie » (*cinema di poesia*) et d' « im-signes » (*im-segni*) forgés par Pasolini (136 ; 140–145 ; 151–156). Ce champ de recherche, bien que restreint, est donc fécond. Il est le signe – s'il en fallait un – que la culture visuelle née du cinéma irrigue en profondeur les pratiques poétiques et leurs métamorphoses.

Une rapide exploration bibliographique nous apprend que les poètes les plus intéressés par le cinéma participent presque toujours des mouvements d'avant-garde ou de pratiques expérimentales : comme s'ils y trouvaient une technique allogène avec laquelle rudoyer la poésie, et dont les ressources

nouvelles ouvrent la promesse d'une écriture dissidente. François Albera (47–54) a montré comment le cinéma, par sa dimension mécanique, avait captivé l'attention des artistes d'avant-garde parce qu'il était d'abord étranger à la sphère des beaux-arts. Jérôme Game, poète auquel je consacre ce texte, ne fait pas exception à ce constat. La culture visuelle contemporaine imprègne ses travaux de manière toujours plus structurelle, comme si l'auteur s'était débarrassé peu à peu de ses oripeaux cinéphiles pour ne plus conserver que la technique du dispositif cinématographique. *Flip-book* s'écrit à partir de films mais dans *Salle d'embarquement*, c'est l'écran lui-même, comme médium, qui fournit au récit son principe. Je voudrais examiner ici la manière dont les textes de Game mettent en œuvre des principes de découpage et de rythme dont l'origine est à chercher dans le montage cinématographique, de manière à faire apparaître l'innutrition de l'écriture poétique par la culture visuelle de son temps, en l'espèce la culture cinéphilie de son auteur. Simultanément, je voudrais étudier comment, dans ses vidéopoèmes, le texte fait image et l'image fait texte. La poésie contemporaine n'a de cesse de sortir du cadre de la page imprimée pour repenser ses modalités, son espace et ses supports.

### *Le refus des images*

Depuis les avant-gardes dites « textualistes » des années 1960, la poésie expérimentale en France s'est largement développée contre les images, dans un mouvement de repli qui évoque immanquablement l'iconophobie analysée par William J. Thomas Mitchell (40–41 ; 112–115) en tant qu'elle fonde, depuis Lessing (9–14 ; 20–22), le discours critique en Occident. Je vois trois raisons à cette méfiance ou à cette fuite face aux images. D'une part, le besoin d'une action – ou d'une écriture – poétique dirigée contre le renouveau lyrique qui domine le champ poétique depuis la fin du surréalisme. Le refus des images jouerait le rôle de garde-fou face à un lyrisme suspecté d'être le cheval de Troie d'une tradition dont les avant-gardes cherchent à faire lucidement table rase.

D'autre part, la volonté des avant-gardes textualistes de concentrer leur travail autour des concepts de texte et de langage, dont on sait combien ils ont pesé dans le paysage théorique des années 1960. Il s'agissait donc, pour les poètes, d'isoler ces concepts théoriquement et pratiquement, et ainsi de séparer le travail poétique de la notion d'image ; il s'agissait peut-être aussi de prendre à rebours la tradition de *ut pictura poesis*. Jean-Marie Gleize a énoncé les enjeux théoriques de ce refus de l'image dans *Littéralité* en 2015, en montrant qu'il participe de la recherche d'une « opacité critique », seule à même de mettre en déroute les fictions aliénantes véhiculées par une littérature tournée vers le passé (Gleize 2011 27–44).

Enfin, si l'on considère avec Christophe Wall-Romana (2007) que l'attention au blanc et à l'espacement chez Mallarmé accompagne l'apparition du cinématographe, le refus de l'image des textualistes participe peut-être d'une volonté de revisiter l'héritage mallarméen, d'ouvrir une bifurcation dans l'histoire des pratiques poétiques à partir de cet héritage. Le blanc et le silence mallarméens ne seraient plus, dans cette perspective, l'absence d'image ; ils en seraient plutôt une forme minimale – l'image réduite à sa matérialité élémentaire, décapée de ses oripeaux spirituels. Chez Mallarmé, l'image n'est plus qu'une fiction construite par le langage, écrit Bertrand Marchal (xxv–xxxiv) ; en la refusant pour de bon, les avant-gardes textualistes en ont poussé la destruction à son terme. Or, et c'est ce que je vais tâcher de montrer dans ce texte, la manière qu'a Jérôme Game de revenir très concrètement à la technique cinématographique, d'inscrire celle-ci dans le ruban de la prose, est peut-être une compréhension de l'héritage mallarméen plus littérale encore que celle des textualistes. Ce retour (ou ce recours) à la technique cinématographique, loin d'un credo en faveur des images modernes, accomplirait plutôt leur analyse, leur critique : leur destruction, une fois encore.

### ***La poésie se refait dans et par le cinéma***

Jérôme Game n'est pas le seul à accomplir ce travail sur un signifiant non plus purement linguistique mais intermédial. Pierre Alferi, par exemple, a publié des *Cinépoèmes & films parlants* sous la forme d'un DVD accompagné d'un livret en 2003. Je pense également au champ de la poésie numérique ou en ligne et au travail de Philippe Bootz ou de Jean-Pierre Balpe, qui met en jeu la rencontre du texte, de la bande-son et de l'image dans des formes poétiques irréductibles à la somme de ces trois éléments. Ces poètes participent probablement d'un dépassement du moment textualiste et transfèrent l'interrogation sur la langue à une interrogation sur le support – un transfert que l'on observe aussi dans la poésie concrète ou la poésie sonore (Kusnierz 2017). Voici comment le carnet de recherche en ligne *Les Contemporain-e-s* définit le travail de Game : « 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-même.<sup>1</sup> » La note d'intention formule le cœur de ce travail en prise avec un territoire situé au-delà de l'écriture poétique ; elle introduit également une nuance monétaire qui, peut-être, nous rappellera une fois de plus Mallarmé lorsqu'il disait du vers qu'il rémunérait « le défaut des langues » (2003 208). L'écriture « tente de se refaire elle-même » : se refaçonner de fond en comble, certes, mais également se renflouer, comme on dit d'un joueur de poker qu'il

se refait après s'être dépouillé de ses gains. Et peut-être l'écriture réinvent-elle ici ses moyens en perdant d'abord son pouvoir de crédit, en écartant toute possibilité de confiance, tout rapport de créance entre elle et le lecteur. Nous verrons plus loin ce que peut bien signifier ce défaut de créance entre le texte et son lecteur. Mais il y a plus : selon le *Trésor de la langue française*, « se refaire » peut également signifier « se remettre de quelque chose ». Est-ce à dire que l'écriture poétique aurait d'abord tout perdu, par exemple dans le sabotage lucide fomenté par les avant-gardes textualistes, et que le cinéma lui apporterait une nouvelle mise de fonds ? C'est cette question qui va ici nous retenir.

### *Cinéma textuel*

Le travail de Jérôme Game se développe selon deux orientations : le texte et l'image, qui sont les deux côtés d'une même monnaie. La métaphore fiduciaire insiste : peut-être Game cherche-t-il à mettre fin au rapport censitaire ou de redevance entre l'image et la littérature. Ses derniers livres (*DQ/HK*, *Développements*, *Salle d'embarquement*) sont conçus selon un principe de remédiation (Bolter et Grusin), puisque les techniques poétiques qui y sont mises en œuvre (collage, explosion spatiale du texte dans l'espace du livre, découpage rythmique et paratactique de la prose) cherchent à rejouer sur la page certains aspects identifiables de l'image animée et du montage cinématographique : la planéité, le découpage et la rupture, les effets de fondus ou de surimpression, de cadrages et de hors-champ. Dans *Salle d'embarquement* ou *Développements*, l'écran et l'image sont comme l'envers de la page imprimée. De sorte que la scansion du texte figure en quelque sorte la rythmique d'images absentes, selon des modalités diamétralement opposées au registre descriptif ou à l'*ut pictura poesis*. Il ne s'agit pas de donner à voir des images mais de donner à lire le mouvement et le rythme d'images potentielles, tenues en réserve dans le livre, éventuellement partagées avec le lecteur qui en aurait pris connaissance. Dans *Flip-book* par exemple, chaque texte reprend une ou plusieurs séquences d'un ou plusieurs films, souvent aisément identifiables (la liste en est de toute manière donnée à la fin du livre). Mais ce qui semble d'abord une description narrativisée et objective de la séquence s'avère rapidement en être un remontage, médié par le souvenir du scripteur :

Contrairement aux suggestions de son titre qui renvoie donc à un livre d'images, destinées à s'animer illusoirement par le mouvement des pages tournées, le livre de Game est un livre sans images. Ou plus exactement un livre où l'image – les images – n'existent que recrées par le texte qui s'écrit dans le souvenir direct de séquences filmiques, chacune de ses quinze parties proposant la réécriture (sur

un mode descriptif plutôt que narratif) d'une scène de film – ou de plusieurs (Souliez 151).

L'image absente – expulsée – du texte, il ne reste plus du film que la rythmique d'un enchaînement et quelques signes qui nous permettent d'identifier l'origine des textes. Mais ces signes ne sont, en réalité, que des trompe-l'œil, en ce sens qu'ils correspondent moins aux images des films qu'à leur mémoire. Je restitue ici une citation de *Flip-book*, dont les premières pages énoncent le programme esthétique et linguistique du livre :

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. Les putes sont au repos. Les danseuses se rhabillent à six dans une voiture souple en cuir noir à la conduite souple. Une baleine démarre à l'embrayage souple, un grand chapeau garée devant la boîte de l'autre côté du Strip démarre doucement.

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 blondes. [. . .]

Ben progresse en apnée souple sur les toits des villas de Bel Air, évite un chien, son smoking est complet, pénètre celle du bookmaker chinois. Les reflets bleus phosphorescents de la piscine éclairée dansent derrière lui, Ben dans l'entre-filet sans palmes et sans tuba nage dans l'image. (Game 2007 7–9)

Ici, ce sont d'abord les répétitions syntaxiques et le présent de narration qui font image. La visualité insiste dans le texte à la manière d'une anamnèse, remontée d'un souvenir passé (le passé composé de « j'ai vu ») vers le présent (« 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 »). Les notations colorées et lumineuses, omniprésentes, imposent au lecteur une présence visuelle instable, un jeu de formes et de couleurs en mouvement. Celles-ci ne sont pas cadrées par un récit ou un principe logique mais semblent plutôt s'enchaîner par glissements, échos, renvois ou ellipses : « Il va aller tuer le bookmaker chinois ce soir, bleuté, plus tard. [. . .] Ben progresse en apnée souple sur les toits des villas de Bel Air, évite un chien, son smoking est complet, pénètre celle du bookmaker chinois. Les reflets bleus phosphorescents de la piscine

éclairée dansent derrière lui, Ben dans l'entrefilet sans palmes et sans tuba nage dans l'image. » La mention de la couleur bleue sous forme d'un adjectif qualificatif, anticipée par le polyptote « bleuté », enchaîne deux moments disjoints du texte, comme si le texte avait été découpé et remonté (Cohen 2018a ; 2018b). Sur le plan du figural (le jeu des couleurs et des formes débarrassées de leur dimension figurative) et du figurable (« ce qui, dans le langage même, renonce à découper clairement » selon Didi-Huberman [26]), cette reprise souligne au contraire la syncope, puisque l'image du bleu de la piscine est ici coupée par celle du soleil au petit matin. Il en va ici de l'enchaînement des images comme de celui des photogrammes sur la pellicule : leur continuité est adossée à une discontinuité plus fondamentale. Derrière le bleu, comme en filigrane, une métaphore plus abstraite insiste, celle de l'image de cinéma comme bain aqueux : « en apnée souple », « les reflets bleus phosphorescents de la piscine », « nage dans l'image ». La représentation se confond avec la matière de l'image, comme si l'espace dans lequel évolue le personnage n'était autre que la lumière projetée à l'écran. Ces effets de reprise sémantique créent sous le texte un réseau de visions qui s'enchaînent par raccords, comme dans le montage cinématographique, et qui court-circuitent ainsi la logique apparemment narrative ou descriptive du texte : raccord de mouvement entre la progression de Ben « en apnée souple », la danse des reflets et la nage du personnage, raccord de regard, inserts sur la piscine, raccord sur objet avec le corps de Ben Gazzara guidant la strophe d'une étape à l'autre, etc.

Les moments les plus saillants du texte sont ceux où la rythmique prend le pas sur le contenu de la phrase elle-même. Ainsi de cette phrase où « Ben » occupe deux fonctions grammaticales à la fois, simultanément complément du nom et sujet, à moins qu'il ne faille voir dans ce passage que la simple élision du pronom relatif « qui » : « 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. » Quelle que soit la manière dont le lecteur décide de construire la phrase, cette infime torsion grammaticale opère comme un faux raccord à l'intérieur du texte, tandis que la succession de courtes propositions indépendantes juxtaposées (à moins qu'il ne s'agisse de subordonnées avec un pronom relatif absent en facteur commun) évoque un enchaînement rapide de plans qui fonctionne à la manière d'une hypotypose. Le modèle de la phrase est donc bien le montage cinématographique en ce qu'il enchaîne les plans de manière à la fois discrète et continue.<sup>2</sup>

De ma brève analyse de cet extrait ressort une réversibilité de tous les instants du texte et de l'image. Non seulement l'écriture suggère que l'on en rende compte grâce au vocabulaire de l'analyse filmique mais le film mental qu'elle suscite doit se construire grammaticalement (comme on construit une

phrase latine pour la traduire) et se laisse saisir en termes d'analyse grammaticale. Autrement dit, les images des textes de Game ne sont jamais jusqu'au bout des images tandis que le langage déborde en permanence vers le visuel.

### *L'acinéma des vidéopoèmes*

Les vidéopoèmes de Game, élaborés avec Valérie Kempeneers, reconduisent cette réversibilité du texte et de l'image, comme c'est le cas dans *Encore plan que in-plan* ou *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce* (Fig. 7.1. à 7.4.). Non seulement le texte s'inscrit graphiquement à l'écran et se trouve découpé comme la bande image, mais le cadre lui-même semble traité comme une page de poème spatial, disposée de manière réticulaire plutôt que verticale (à la façon du vers) ou horizontale (à la manière de la prose). Ces vidéopoèmes évoquent ce cinéma de la disjonction permanente que Jean-François Lyotard fantasme dans « L'acinéma ». La bande-image est soumise à toutes sortes de découpages, tandis que le texte semble poinçonné, réséqué, amputé : ici d'une lettre, là d'un mot, ailleurs encore d'un segment de phrase. Des lambeaux de réel surnagent hors de cette machinerie rythmique mais ils sont le plus souvent méconnaissables, déformés, altérés, inattingibles. Or, selon Lyotard, l'acinéma avance contre l'identification, la nomination et la restitution stable des choses. Et ici en effet, dans son cadrage comme dans son montage ou dans sa diction du texte, Game ne procède pas à « l'élimination des mouvements aberrants » grâce à laquelle la représentation – le fait de rendre à nouveau le monde présent, dans un mouvement de « revenu » – peut advenir en paix (Lyotard 61). L'acinéma met la reproduction du réel en déroute ; il chahute la « politique du visible<sup>3</sup> » dans la mesure où tout ce qu'il montre se trouve déplacé en permanence, sans position fixe, au sein de l'ordre visuel. Il serait donc un cinéma littéralement révolutionnaire, dans lequel chaque chose gire et passe au sein du visible, et change son ordre en désordre.

Lisant Lyotard, il m'apparaît que l'acinéma dont il rêve partage quelque chose du cut-up tel que le conçoit Christian Prigent (1996). Le montage de plans imaginaires que décrit Lyotard au début de « L'acinéma » (57–58) relève bien d'un genre de cut-up filmique. On songe presque, en le lisant, à *Dog Star Man* de Stan Brakhage. Dans « Morale du cut-up », Prigent faisait de cette technique de montage textuel, inventée par Gysin et Burroughs en 1959 dans un hôtel de la rue Git-le-cœur à Paris (Hougue 97), un geste politique destiné à briser et syncoper la continuité des récits. Le cut-up restitue l'expérience d'un monde qui « nous vient comme in-signifiante », dans un « geste [...] voué à la négativité » (Prigent 1996 108–110). Plus tard, Prigent précisera le sens d'une telle entreprise au sein du champ littéraire : s'en prendre à

la prose pacifiée des récits par la brisure et la syncope, c'est aussi lancer une « injure scandée à la dignité des lettres », aux « écrits droits » (Prigent 2003 5 ; 21–22) et à la « beauté obsolète, paresseuse et insipide » (Prigent 2004 112 ; 126). Il en va de ce refus comme de celui de l'illusion réaliste et d'une langue en paix devant le chaos du monde :

Publier des cut-up, c'est choisir de faire style à partir du découpage et du remontage aléatoires de matériaux pompés dans la réserve signifiante ambiante [...]. C'est donc récuser l'illusion qu'on pourrait « représenter » frontalement le réel, s'exprimer dans la plénitude de la parole vive, s'abandonner aux prestiges fantasmés de l'imaginaire. C'est refuser d'assimiler l'effort littéraire à l'invocation d'une présence stabilisée, ordonnée et sensée (ou délirante – ce qui revient au même). Et c'est parier que c'est seulement par ce type de fiction négative qu'on peut déjouer la « réalité », c'est-à-dire dépasser la fiction aliénante qu'on veut nous faire prendre pour le réel. (Prigent 1996 110–111)

Le cut-up est l'autre nom d'un refus de la continuité narrative. Heurtant la fluidité usuelle de la lecture, rompant les liens logiques et syntaxiques du langage, il introduit entre la page et son lecteur une friction, une résistance. Le texte cesse d'être transparent et adhérent au réel ; le rapport de continuité entre les mots et les choses, pour ainsi dire naturel et non problématique, cède sous la poussée de la découpe. C'est ainsi que le cut-up permet, à celui ou celle qui fait l'expérience de sa traversée, de se dépendre du langage courant et d'entrer dans des formes de pensées qui ne sont pas, elles, réductibles à un discours positif. Or, la négativité dont parle Prigent est aussi, par excellence, celle de l'acinéma, dans lequel le mouvement des images (ou leur échange) ne rémunère plus le spectateur de son regard par ce que Lyotard nomme « le mouvement de revenu » (60–62) comme le voudrait la logique ordinaire, transactionnelle, du cinéma narratif (Barthes 1973 39–41). Lyotard écrit en effet à ce sujet :

Aucun mouvement, d'aucun champ qu'il relève, n'est donné à l'œil-oreille du spectateur pour ce qu'il est : une simple différence stérile dans un champ visuel-sonore ; au contraire tout mouvement proposé renvoie à autre chose, s'inscrit en plus ou en moins sur le livre de compte qu'est le film, vaut parce qu'il revient à autre chose, parce qu'il est donc du revenu potentiel, et du rentable. Le seul véritable mouvement avec lequel s'écrit le cinéma est ainsi celui de la valeur. La loi de la valeur (en économie dite politique) énonce que l'objet, dans notre cas le mouvement, vaut pour autant qu'il est échangeable, en quantités d'une unité définissable, contre d'autres objets de ces quantités mêmes (58).

Cet « autre chose » auquel reviennent chaque fois les mouvements du film, c'est « la mémoire de l'œil », qui fait elle-même signe vers la réalité. C'est ainsi que le film narratif se présente le plus souvent au spectateur comme « le

doublé d'une situation dès lors supposée réelle » (62). Lyotard précise sa pensée :

L'image est représentative parce qu'elle est reconnaissable, parce qu'elle s'adresse à la mémoire de l'œil, à des repères d'identification fixés, connus au sens de « bien connus », établis. Ces repères sont l'identité qui mesure le revenir et le revenu des mouvements. Ils forment l'instance (ou le groupe d'instances) à laquelle se suspendent tous les mouvements, et grâce à laquelle ceux-ci revêtent nécessairement la forme de cycles. Ainsi tous les éloignements, troubles, écarts, perces, dérèglements peuvent bien se produire, ils ne sont plus de vrais détournements, des dérivés à perte, ils ne sont que des détours bénéficiaires tout compte fait. C'est en ce point précis du retour à des fins d'identification que la forme cinématographique, comprise comme la synthèse de bons mouvements, s'articule sur l'organisation cyclique du capital. (62)

La nature transactionnelle du cinéma est donc étroitement mêlée à sa dimension représentative : il rémunère le spectateur de son regard en lui restituant la réalité, en le faisant revenir à ce qu'il connaît. Rentable, il rend et restitue ; son revenu est avant tout le mouvement de retour à la réalité par lequel il produit un autre revenu, financier celui-ci. Réciproquement, le réel est le revenant du cinéma ; il le hante à la manière d'un corps qui s'en est absenté mais qui continue d'ourler chaque image comme une invisible doublure et de leur réclamer son dû.

J'écrivais plus haut que l'écriture de Game réinventait ses moyens en supprimant le rapport de créance (c'est-à-dire le balancement entre endettement et acquittement via le mouvement de revenu) qu'elle entretient avec le lecteur. Et certes, les mouvements cinétiques que le texte effectue via sa diction énergumène ne restituent pas une réalité stable ni ne reviennent au connu du réel. *Flip-book* ne restitue pas même les films qu'il décrit à son lecteur puisque les séquences qui fondent les textes sont largement déformées par la mémoire. Aussi l'image ne retourne-t-elle jamais au réel son dû ; jamais elle ne s'acquitte de sa dette ou de sa créance ; le mouvement de revenu est interrompu par la technique du poème. Les textes de Game se déploient, on le voit ici, selon la loi d'un mouvement sans revenu, et ils privilégient un bégaiement statique fondé sur la coupe et la répétition de certaines syllabes (Deleuze 135–139). Décadrages, flous, contrejours : le poème intègre tous les mouvements excédentaires de l'acinéma et joue à la fois l'immobilisation – le mouvement est pris dans le gel de l'effort descriptif – et l'hypermobilité – la langue du texte cherche à retrouver la coulée du mouvement cinématographique. De même, les vidéopoèmes ne procèdent plus à « l'élimination des mouvements aberrants » selon une « règle de résorption du divers dans l'unité » (61–62) mais ils les intègrent comme la matière brute du défilement filmique (*Fig. 7.5.* et



Fig. 7.1. *Encore plan que in-plan*, Jérôme Game. © Jérôme Game



Fig. 7.2. *Encore plan que in-plan*, Jérôme Game. © Jérôme Game



Fig. 7.3. *Encore plan que in-plan*, Jérôme Game. © Jérôme Game

7.6.). À l'horizon des textes et des vidéopoèmes, l'immobilisation guette, après laquelle commence la jouissance stérile de l'acinéma :

Car deux directions s'ouvrent pour concevoir (et produire) un objet, cinématographique en particulier, conforme à l'exigence pyrotechnique.<sup>4</sup> [...] Ces deux pôles sont l'immobilité et l'excès de mouvement. En se laissant attirer vers ces antipodes, le cinéma cesse insensiblement d'être une force de l'ordre ; il produit de vrais, c'est-à-dire vains, simulacres, des intensités jouissives, au lieu d'objets consommables-productifs. (60)

Ici résonne encore l'idée d'un épuisement de la créance qui se creuse entre les films (ou les textes) et le réel, mais que le mouvement de revenu ne cesse de résorber. L'acinéma ne chercherait plus, au fond, qu'à pousser la dette dans ses derniers retranchements, là où elle ne peut plus être remboursée mais

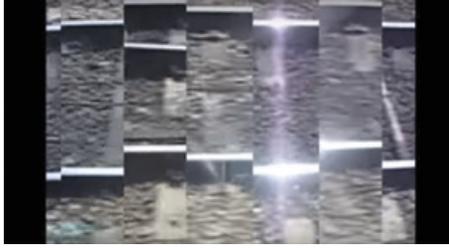


Fig. 7.4. *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*, Jérôme Game. © Jérôme Game



Fig. 7.5. *Encore plan que in-plan*, Jérôme Game. © Jérôme Game



Fig. 7.6. *Encore plan que in-plan*, Jérôme Game. © Jérôme Game

seulement consommée. Ses « simulacres » ne sont plus que des images sans fond, qui ne reviennent plus au réel. À la transaction utile, où s'échangent « des quantités d'une unité définissable » (58), ils substituent une jouissance exprimée en « intensités » (60), qui ne se laisse pas arraisonner par le compte et le calcul. L'écriture (poétique comme cinématographique), en contrariant le commerce réglé que nous entretenons avec le langage et les images, devient donc une activité subversive, « contre-théologique » (Barthes, « La mort de l'auteur » 66). Elle inquiète non plus seulement la place des choses dans l'ordre visuel et linguistique mais notre position de sujet dans l'ordre social et politique.

Le texte de *Flip-book* détourne les films dont il se nourrit et invente à notre intention une autre pratique de l'image de cinéma, non de réception

mais de projection (Martin), et peut-être de remontage. Or le remontage – Eisenstein, Godard, De Palma, ou encore Georges Didi-Huberman (2010 140–152) l’ont montré – constitue l’usage politique des images par excellence, parce qu’il suscite une analyse critique de la réalité construite par les images ; au lieu de nous rétribuer par des formes pré-conçues, qui reviennent chaque fois tautologiquement à du connu, le remontage nous invite à réinvestir les formes du film et du réel (les explorer à nouveau, mais aussi les remettre en jeu dans l’échange, au risque de la perte), sans retour fiduciaire mais selon un rapport d’interrogation, de soupçon et de distance.

### *Montage, remontage, battement*

Puisque le remontage semble au cœur de la phrase de Jérôme Game, je voudrais à présent faire un détour par la théorie du montage de Walter Murch, monteur image et son de Francis Ford Coppola. Dans *En un clin d’œil*, Murch affirme que le principe de coupe correspond au battement de la paupière humaine. Lorsque nous clignons des yeux, nous montons sur le vif notre perception du réel. Murch en tire une conséquence pratique : un montage transparent doit s’approcher du rythme du battement des paupières des spectateurs, pour donner le sentiment que le film est projeté « depuis l’arrière de [leurs] rétines » (75–76). Murch rêve ici d’un montage dont les formes reviennent cycliquement à la réalité perçue par le spectateur, et vice-versa. Cette injonction, si hasardeuse soit-elle, suggère tout de même la possibilité d’un mode de découpage à rebours de l’impératif de transparence, un découpage qui ne reviendrait pas à du connu mais exploiterait au contraire pleinement son potentiel de discontinuité et de syncope, pour faire du film non plus (ou plus seulement) un récit et une représentation, mais une forme singulière, à la rythmique propre, et dont le langage, singulier lui aussi, semble découpé à l’intérieur d’un langage normé : un poème. Telle est, en effet, la définition de l’activité poétique que formule Deleuze dans *Critique et clinique* : un écrivain « est un étranger dans sa propre langue : il ne mélange pas une autre langue à sa langue, il taille dans sa langue une langue étrangère et qui ne préexiste pas » (138). Je voudrais souligner ici les termes qu’utilise Deleuze : inventer une langue consiste à la découper au sein d’une langue préexistante, et plus vaste, comme on découpe un plan dans un volume. Or ce découpage spatial est aussi un découpage rythmique, et plus précisément encore un montage, puisque Deleuze écrit que « chaque mot se divise, mais en soi-même [...] et se combine, mais avec soi-même » (139). La langue, alors, forme une « litanie de disjonctions » (24), jusqu’à devenir « le dehors du langage », que Deleuze définit comme « de pures visions [...] qui se rapportent encore au langage en

tant qu'elles constituent un but ultime, un dehors, un envers, un dessous, tache d'encre ou écriture illisible », et dans lesquels « les mots font silence » (141–142). Non seulement le propos de Deleuze fait apparaître une analogie entre le découpage des images et celui du texte, mais il trace une ligne droite entre l'idée du découpage rythmique et celle du transfert d'un médium à un autre.

*DQ/HK* et les vidéopoèmes de Jérôme Game réalisent ce transfert inter-médial, en mêlant texte et image de manière unitaire et homogène.

J'vois tout ça depuis la voiture glisse sur l'aqueduc en travers de la baie est énorme en contrebas, la profondeur de champ, les pylônes en ciment beige-foncé la nuit tombe.

Je quitte la ville en clichés et les idéogrammes pourquoi. La ville à ras du sol, toute dans les choses et pourtant elle fuit.

T'as vu ? Je retourne au réel après ça, le réel rentre en moi le cinéma. Le quoi ? tout part comme ça maintenant, tout glisse sur les bords, se compose dans l'centr le centremre le décadrage. Sans fond. D'ailleurs j'entends le bruit j'entends le bruitage.

L'avion pousse dans le noir est cabré, grimpe. On voit encore la mer, les buildings en bas. Il fait lourd on dirait. Le relief, l'hyper-vert tropical, le gris. C'est le début de la nuit. L'orange des lumières tout en bas les nuages, l'avion grimpe, c'est fini.

L'ampoule rouge au bout de l'aile gauche c'est couvrir on dirait, ça bouge un peu. Le bruit des moteurs, tout le monde parle calmement les hôteses, le pilote souriant « Nous devrions atterrir dans une douzaine d'he dans un peu plus d'onzehe ». Ça pousse gentiment. « Le dîner sera servi dans – Merci ». L'avion stabilise. La matière-image de HK reste en moi.

Où est-ce que j'étais là ? Qu'est-ce que j'ai vu ? Ça glisse comme ça je pars avec toi, ça m'a pris, j'y suis. La surface est cadrée, creuse, déc se rec se refait, bouge, les choses bougent les choses se balancent il fait noir. C'est la nuit. J'fais des images, j'vois des images, j'écris. La nuit. Il fait chaud. J'suis dans l'image.

Ralenti

Profondeur de champ

Zoom avant

Travelling

Transition vers un autre état d'espr

Un autre état apparaît

Progressivement. (Game 2013 120–122)

La découpe aléatoire des mots en décuple la valeur rythmique tandis que l'emprunt au jargon technique du cinéma constitue le texte en un film mental. Dans les vidéopoèmes, la juxtaposition d'un texte césuré selon des opérations de montage faibles et fortes à une bande-image discontinue engendre un rythme *sui generis*, irréductible à la somme du texte et de l'image : la scansion

du vidéopoème naît de la juxtaposition des deux rythmiques en un lieu insituable qui produit le poème. En hésitant entre plusieurs sites, le poème s'affranchit de ses appartenances statutaires et de ses supports : ni film ni texte à proprement parler, mais objet mixte qui fait bouger ces concepts, il existe immatériellement sur internet, objet insaisissable, à la fois opaque, illisible, mystérieux et appropriable par tous, « calme bloc ici-bas chu d'un désastre obscur » (Mallarmé 1998 38) destiné à modifier imperceptiblement l'expérience que nous faisons du poème, du film et du réel.

### ***Conclusion : des bords du cinéma***

J'affirmais plus haut que le texte et l'image étaient, chez Game, les deux côtés d'une même monnaie et que le langage débordait toujours vers le visuel. Or le débordement ou le « débord », terme qu'utilise Game (« In & Out » 45), c'est aussi, selon le *Littré*, le tour d'une pièce de monnaie, qui rend chaque côté de la pièce solidaire de l'autre. C'est à cette jonction insituable, interface d'échange autant que suture (ou raccord), que travaillent les poèmes de Jérôme Game. Ce mot a aussi donné son titre au séminaire que Laura Odello et Peter Szendy ont organisé au Collège International de Philosophie en 2018, « Débords – du cinéma ». Ils y exploraient les formes d'excès qui conduisent le cinéma à sa limite, l'acinéma. Les poèmes de Jérôme Game en sondent l'épaisseur (qu'y a-t-il derrière ce bord acinématique du cinéma, si tant est que l'on y trouve bel et bien quelque chose ?) et sillonnent aussi l'autre limite, celle qui distingue la littérature du cinéma. Ils ne cessent de « refaire » le périmètre de ces territoires, d'en contester les bordures et d'en défaire l'enclos. Dans le vaste maquis des écritures expérimentales d'aujourd'hui, la culture visuelle joue peut-être, ainsi, le rôle d'une zone de transaction où la littérature et le cinéma circulent, s'échangent et passent l'une dans l'autre. En exemptant l'image de la littérature et, réciproquement, le texte du cinéma, le cinétisme des poèmes et l'acinéma des vidéopoèmes fournissent un modèle pour repenser les logiques de transaction, d'obligation et d'exonération qui lient cinéma et littérature.

### ***Notes***

- 1 <https://contemporains.hypotheses.org/1770>
- 2 Sur la dialectique du discret et du continu au cinéma, et sur la manière dont elle nous permet de comprendre certaines pratiques poétiques, je me permets de renvoyer le lecteur à mon travail sur la question (2018). Nadja Cohen parle également de cette opposition dans ses deux articles cités plus haut.
- 3 Je propose de désigner sous l'expression « politique du visible », que j'emprunte à Luc Vancheri (14), l'ordre visuel en tant qu'il constitue un espace collectif d'expérience, de

perception, de pensée et d'action structuré, autrement dit un espace politique de part en part.

4 La pyrotechnie désigne, ici, « la consommation stérile des énergies de la jouissance » (60).

## Références citées

- Albera, François (2005). *L'Avant-garde au cinéma*. Paris : Nathan.
- Alferi, Pierre (2003). *Cinépoèmes & films parlants*. Aubervilliers : Les Laboratoires d'Aubervilliers.
- Barthes, Roland (1973). *Le Plaisir du texte*. Éditions du Seuil.
- . (1984) « La mort de l'auteur. » *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*. Éditions du Seuil (61–67).
- Bolter, J. David et Richard Grusin (2000). *Remediation : Understanding New Medias*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bootz, Philippe (1997). *Passage*. URL : <http://www.labo-mim.org/site/index.php?passage2>
- Bovier, François. H. D. et le groupe Pool (2009). *Des avant-gardes littéraires au « cinéma visionnaire »*. Lausanne : Éditions L'Âge d'homme.
- Cohen, Nadja (2013). *Les Poètes modernes et le cinéma (1910–1930)*. Paris : Garnier.
- . (2016) *Fondane et le cinéma*. Paris : Jean-Michel Place.
- . (2018a) « Du flip-book poétique ou cinéma de papier : l'écriture sous influence de Jérôme Game. » In Sabine Haupt et Oliver Ruf. *Projektion & Reflexion : Das Medium Film in Kunst und Literatur / Le cinéma dans l'art et la littérature*. Bielefeld : Transcript Verlag (83–96).
- . (2018b) « La novellisation poétique, différenciation ou émulation ? Les cas de Jan Baetens et de Jérôme Game. » Sens public, URL : <http://sens-public.org/article1302.html>
- Deleuze, Gilles (1993). *Critique et clinique*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Didi-Huberman, Georges (2010). *Remontages du temps subi. L'œil de l'histoire, 2*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- . (2013) *Blancs soucis*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Game, Jérôme et Kempeneers, Valérie (2007). *Ceci n'est pas une légende ipe pe ce*. Marseille : Éditions Incidences.
- . (2007) *Flip-book*. Bordeaux : Éditions de l'Attente / Le Triangle.
- . (2010) « In & out, ou comment sortir du livre pour mieux y retourner — et réciproquement. » *Littérature*, no. 160 (44–53).
- . (2012) *La Fille du Far West*. Vitry-sur-Seine : MAC-VAL.
- . (2013) *DQ/HK*. Bordeaux : Éditions de l'Attente.
- . (2014) *Développements*. Paris : Manucius.
- . (2017) *Salle d'embarquement*. Bordeaux : Éditions de l'Attente.
- Gleize, Jean-Marie (2011). « Opacité critique. » In Jean-Christophe Bailly et al. « Toi aussi, tu as des armes ». *Poésie & politique*. Paris : La Fabrique (27–44).

- . (2015) *Littéralité. Questions théoriques*. 2015.
- Hougue, Clémentine (2011). « Le *cut-up* de William Burroughs. D'un usage politique du roman. » In Le Guern, Isabelle Durand et Galleron, Ioana. *Roman & politique. Que peut la littérature ?* Rennes : Presses Universitaires de Rennes (97–108).
- Kusnierz, Mathias (2017). « Expérimenter en langues. Traduction, plurilinguisme et intermédialité dans les avant-gardes poétiques depuis 1960. » *Itinéraires*, no. 2017–3, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/itineraires/3998>
- . (2018) « Montage rythmique et traduction intermédiaire. Comment théoriser les transferts entre la poésie et le cinéma d'avant-garde américains ? » In Dussol, Vincent et Şerban, Adriana. *Poésie-traduction-cinéma / Poetry-translation-film*, Limoges : Lambert-Lucas (73–98).
- Lessing, Gotthold Ephraim (2011). *Laocoon ou Des frontières respectives de la peinture et de la poésie* [1766]. Trad. Frédéric Teinturier. Paris : Klincksieck.
- Lytard, Jean-François (1994). « L'acinéma » in *Des dispositifs pulsionnels*. Paris : Galilée (57–69).
- Mallarmé, Stéphane (1998). *Œuvres complètes*, tome 1. Paris : Gallimard, coll. bibliothèque de la Pléiade.
- . (2003) *Œuvres complètes*, tome 2. Paris : Gallimard, coll. bibliothèque de la Pléiade.
- Marchal, Bertrand (1998). « Introduction ». In Stéphane Mallarmé. *Œuvres complètes*, tome 1. Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1998, p. ix–xli.
- Martin, Marie (2017). « L'écriture et la projection : le petit cinéma portatif de Jérôme Game. » In Cléder, Jean et Wagner, Frank. *Le cinéma de la littérature*. Nantes : Cécile Defaut (251–265).
- Mitchell, William J. Thomas (1986). *Iconology : Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Murch, Walter (2011). *En un clin d'œil. Passé, présent et futur du montage*. Trad. Mathieu Le Roux et Marie-Mathilde Burdeau. Bordeaux : Capricci.
- Pasolini, Pier Paolo (1976). « Le cinéma de poésie » in *L'expérience hérétique. Langue et cinéma*. Trad. Anna Rocchi Pullberg. Lausanne : Payot (135–156).
- Prigent, Christian (1996). « Morale du *cut-up*. » *Revue de littérature générale*, no. 1 (107–122).
- . (2003) *La Défiguration*. Paris : Éditions L.
- . (2004) « Ne me faites pas dire ce que je n'écris pas. » Entretiens avec Hervé Castanet. Sainte-Anastasia : Cadex.
- Soulier, Catherine (2014). « Une poésie “sous influence” ? (ou quand la poésie fait son cinéma). » *Recherches & Travaux*, no. 84 (143–157).
- Vanchéri, Luc (2013). « L'image-écran. » *Écrans*, no. 1 (9–22).
- Wall-Romana, Christophe (2007). « Cinégraphie, ou la marge à dérouler. » *Textimage*, no. 1 : *En marge*, 2007. URL : [http://www.revue-textimage.com/01\\_en\\_marge/wall-romana1.htm](http://www.revue-textimage.com/01_en_marge/wall-romana1.htm)
- . (2013) *Cinepoetry: Imaginary Cinemas in French Poetry*. New York City: Fordham University Press.