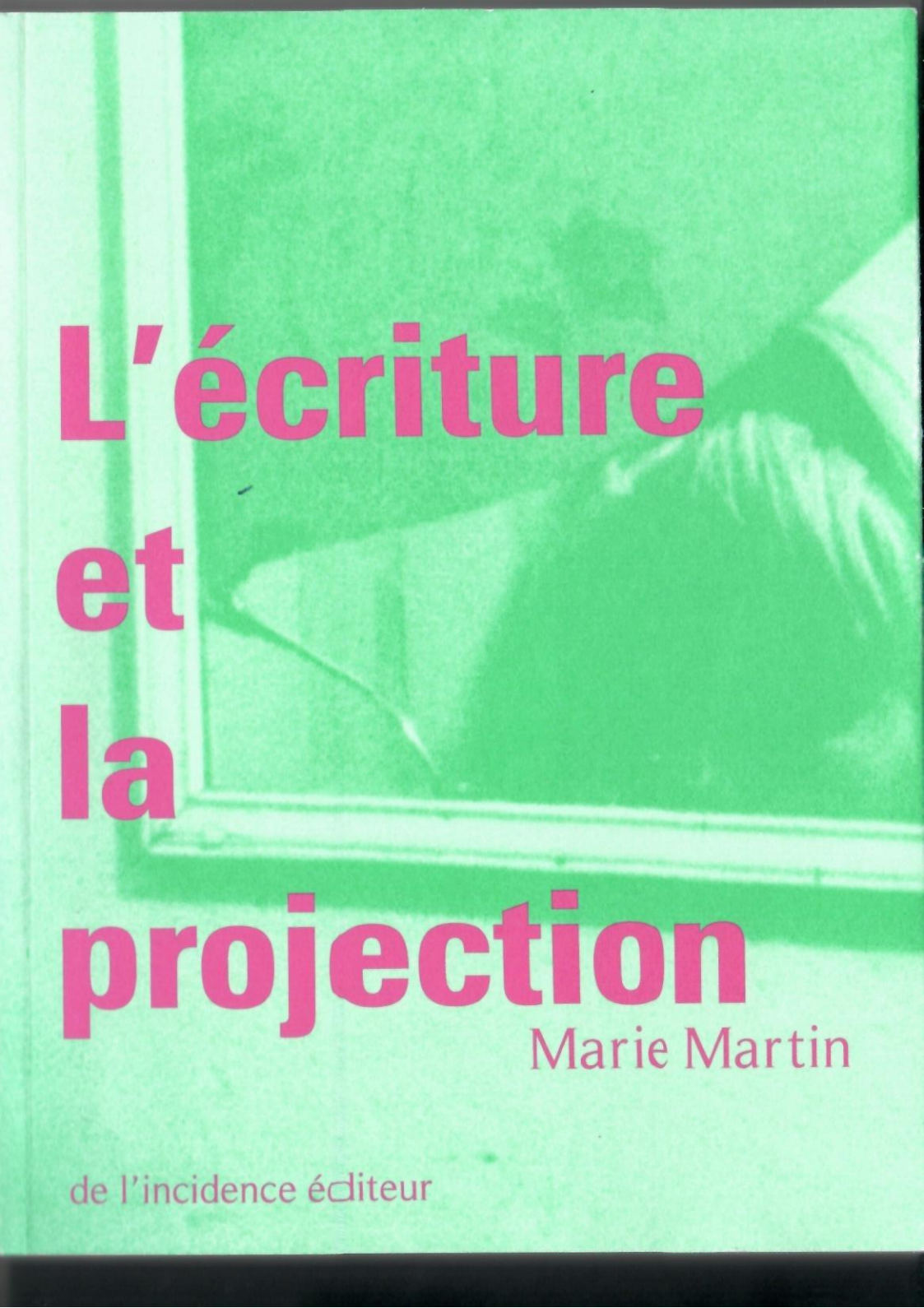




L'écriture et la projection

Marie Martin

de l'incidence éditeur

Ouvrage publié avec l'aide du Centre National du Livre
et le soutien de l'UR1506 FoReLLIS, Université de Poitiers.

Sommaire

- 5 Projections : un ouvroir poétique
Préface de Laurence Schifano
- 13 La projection, pour écrire ; l'essai, « pour voir »
- 25 L'optique et le psychique : cinéma et roman des
origines
- 43 Le petit cinéma portatif de Jérôme Game
- 59 *Supplément à la vie de Barbara Loden* ou des
projections nommées Wanda
- 75 Emmanuel Carrère : l'enquête et le secret
- 91 Yannick Haenel : faire exister le cinéma dans
l'invisible
- 109 Un diptyque de Paul Otchakovsky-Laurens
- 123 Un nouveau genre dans la littérature
contemporaine ?
- 139 La projection et l'écriture... filmique
- 153 *To be continued*

contraire, oblitérer la vision : la performance qui fait se rencontrer le texte oralisé par son auteur, le remontage ralenti des images du film et la réception fascinée du spectateur, tantôt disjointe tantôt congruente, infléchit l'acception du « désœuvrement » de la ruine vers le jeu – aux deux sens du terme : prolifération ludique des supports et des images suscitée par l'intervalle entre l'écrit et l'écran.

Glisser entre eux qu'y a-t-il ? Eux bêtes et nous enfants ? Dans cette zone franche où les tailles s'égalisent écrasées par l'écran ? mais rien. Zone zoo près du mur, boueux *no man's land*. Tendue la main toucherait quoi ? viscosité hyperréelle qui sent la chair et le studio, le sudarium, les qualités vives confondues, froid chaud sec & humide. Tendez la main, pour voir. [...] Créatures de la Zone, féconde en maillons manquants de la chaîne des êtres, Tom Alice moi pouvions maintenant rejoindre la faune incognito. Je fermai les yeux, comptait les secondes, temps d'une scène que nous avions pour disparaître. Je vis par flashes alors, regard sautant d'un bord à l'autre de la rivière, Le Renard, Le Crapaud (Tom ?), La Tortue, La Chouette (Alice ?). Ouhou ! où êtes-vous ? Mais nous avons déjà glissé dans la zone intacts, nous avons déjà traversé la toile de la tarentule sans nous laisser moucher⁴⁵.

La présence surnuméraire du narrateur par rapport aux deux enfants du film n'est qu'un signe parmi d'autres de cette démultiplication féconde, apte à chasser les oppressions de la nuit en un ultime élan projectif, qui porte à son comble, de l'autre côté de l'écran, le mouvement de transport et d'extériorisation : il s'agit au fond d'aiguiser son regard – en fermant les yeux – et de se fondre dans l'image, dans le battement de visible et d'invisible qui en constitue le for intérieur.

45 Pierre Alferi, *Le Cinéma des familles*, op. cit., p. 223-226. Il s'agit à nouveau du texte lu dans la performance.

Le petit cinéma portatif de Jérôme Game

Si, en son sens psychanalytique, la projection retrouve fatalement la question de l'origine du sujet – traumatique, fantasmatique, jamais chronologique –, elle a aussi à voir avec l'origine du cinéma dans son acception géométrique-optique. Pour contrer les récits téléologiques et en finir avec les imaginaires de l'invention, la théorie des médias et l'historiographie fondée sur la généalogie des techniques ont en effet montré combien ce qui n'est pas encore le 7^e art s'est construit, au XIX^e siècle, à partir de deux tendances : la première consistant à reconstituer l'illusion du mouvement par le dessin dans différents jouets optiques, la seconde à analyser ce même mouvement de manière scientifique grâce aux capacités de décomposition de l'œil mécanique (la chronophotographie de Muybridge et Marey dans les années 1880).

Et s'il manque à ces deux voies la projection, pourtant attestée en amont avec la lanterne magique¹ et en aval avec l'invention des frères Lumière qui ne consiste au fond qu'à diffuser à un public payant des vues animées, ce sont bien les recherches menées dans ces deux directions, illusionniste et scientifique, qui ont mis au jour et exploité l'un des ressorts principaux de la projection sous ses espèces cinématographiques, à savoir le défilement, c'est-à-dire le passage de la succession de coupes immobiles à l'attraction de ce que Deleuze a nommé des « coupes mobiles » de la durée ou, pour le dire encore autrement, le renvoi du photogramme à un stade latent du filmique qui ne se manifeste que comme animation continue². Dans cette optique, la projection peut être assimilée à une « série culturelle » qui travaille divers médias – exemplairement, le cinéma et la littérature – en ce qu'elle leur permet de jeu sur cette recreation du mouvement à travers différents médiums³ : si

1 Sur l'invention de la lanterne magique et Christian Huygens, « inventeur de la plaque animée, c'est-à-dire de l'animation d'une image lumineuse sur un écran », voir Laurent Mannoni, « Christian Huygens et la "Lanterne de peur" : l'apparition de la lanterne magique au XVII^e siècle », 1895, *Revue d'histoire du cinéma*, n°11, 1991, p. 49-78.

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

3 Sur les « séries culturelles » et la différence entre médium et média, voir la synthèse de

la caméra-projecteur des Lumières ajoute à l'illusion du défilement le réalisme de la reproduction photographique, la littérature peut à son tour s'emparer de l'animation cinématographique dans des dispositifs qui miment l'impression des images mouvantes, aussi fugaces que marquantes, sur l'appareil psychique des écrivains.

À cet égard, le jouet optique du folioscope se trouve littéralement au carrefour du livre, qu'on feuillette, et des images, dont on admire la mise en mouvement. Rien d'étonnant, donc, à ce que l'artiste Jérôme Game l'ait choisi pour reconstituer des expériences filmiques puisqu'il mène depuis plus de vingt ans 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 qui font cristalliser les points de friction entre l'écriture et la plasticité. Dans *Flip-Book* (2007), du nom anglais de ce qu'on appelle aussi parfois « feuilloscope », il livre ainsi 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 apparition : 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.

Par ordre d'apparition à l'écran : *The Killing of a Chinese Bookie* (John Cassavetes, 1976), *Blue Velvet* (David Lynch, 1986), *Mulholland*

Jan Baetens, Johan Callens, Michel Delville, Bertrand Gervais, Heidi Peeters, Robyn Warhol & Myriam Watthee-Delmotte, « Transformations médiatiques : quelques réflexions sur la notion de "série culturelle" chez André Gaudreault et Philippe Marion », *Recherche en communication*, n° 41, 2014, p. 221-232. André Gaudreault et Philippe Marion, *La Fin du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 251 : « La série culturelle est une création de l'historien : celui-ci saisit un thème, un savoir-faire culturel (un type de spectacle, un type de représentation plus ou moins lié à un dispositif, à un appareillage), dont il essaie de retracer et de comprendre le parcours identitaire à travers ses différentes mutations, par exemple : la féerie, le cirque, l'image projetée, l'image graphique, l'image animée, l'opéra ». Je souligne et précise que, de « l'image projetée » à la projection, il n'y a pas un simple rapport de synonymie mais bien des ajustements à penser, en raison de la polysémie du terme qui l'ouvre au psychique et au mémoriel, au-delà du seul cadre technique.

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)⁴.

Le titre du recueil revendique donc l'analogie entre lecture et projection en renvoyant à la tradition des folioscopes, ces livrets de photogrammes ou dessins qui, feuilletés à vitesse constante, leur confèrent le mouvement qu'ils incarnent virtuellement. Malgré les différences de mise en œuvre, on a vu combien le rapport entre le processus du *flip-book* et le paradigme projectif tient, historiquement, à la généalogie du cinéma et, techniquement, au principe commun du défilement. Ce dispositif du pré-cinéma lui offre en outre la possibilité d'une appropriation projective qui fait miroiter, dans le présent de l'écriture et de la lecture, l'animation d'une image passée, virtuelle et revenante, avec tout ce que l'opération suppose de *travail* : reconfiguration subjective et dissemblance révélatrice des potentialités latentes d'un film originaire.

PROJECTION : D'UN DÉPLACEMENT DE PARADIGMES

Contrairement à la novellisation qui, sauf cas particuliers qualifiés par Jan Baetens de « cinéphiliques » voire de « poèmes », opère à partir d'un scénario pour raconter un seul film⁵, *Flip-Book* présente une certaine diversité dans les œuvres évoquées et une sélection, en chacune d'elles, de quelques moments poignants – où il faut entendre, comme dans le *punctum* barthésien, la subjectivité et l'émotion. Pour penser le transfert intermédiatique, un autre modèle semble donc plus opératoire, dans l'accent mis à chaque page sur

4 Jérôme Game, *Flip-Book*, Bordeaux, Éditions de l'Attente, Le Triangle, 2007, non paginé mais servant de « générique de fin ». Le surlignage est celui du livre.

5 Jan Baetens, *La novellisation : du film au roman*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2008, p. 66-96 et 167-213.

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*, et 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-image⁶.

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 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-images⁷ » ; pour le dire encore autrement, ce qui se joue, s'ajoute, se déplace, se révèle dans l'intervalle. 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 :

6 Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image : gloses*, Paris, éditions du Seuil, 1993, p. 73-74.

7 Raymond Bellour, *L'Entre-images 1*, Paris, La Différence, 1990, et *L'Entre-images 2*, Paris, R.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.

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 blondes⁸.

L'hypallage liminaire du complément de lieu et le passage du passé composé au présent permettent le glissement constant et réversible entre les corps et les temporalités des personnage-acteur-spectateur-poète. Le texte fonctionne ainsi sur une série de métalepses⁹ 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'image¹⁰. » En créant une homologie, propagée par la rime interne et la scansion en 6-6-5¹¹, 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 qu'Epstein appelait « le monde

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

9 Gérard Genette, *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, éditions du Seuil, 2004.

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

11 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 sur le CD.

fluide de l'écran¹² » : un lieu, inframince ou subliminal, où l'absence même du film, créant le manque et le désir, appelle l'écriture comme une projection.

Si la projection instaure un double mouvement de l'écran vers la salle (impression) et, en retour, des spectateurs vers le film (investissement), encore faut-il penser, pour un texte s'originant en cinéma, 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 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 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 hypnotique.

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

Du « poème-novellisation » à l'*ekphrasis* d'un « descripteur fantaisiste¹³ », Game sollicite donc différents modèles d'articulation du texte et de l'image. Le paradigme projectif les subsume d'autant mieux qu'il est déjà mobilisé en filigranes quand Marin qualifie la pratique descriptive des *Salons* d'« hallucinatoire et identificatrice¹⁴ ». La généalogie théorique des rapports entre projection et *ekphrasis* exige, chez Diderot et Game – comme dans les analyses de Ropars à propos de Mann, Visconti et des Forêts –, la médiation de cet autre générateur d'images-textes qu'est le rêve. Si le philosophe des Lumières passe lui-même par la fiction du récit de rêve pour évoquer un tableau de Fragonard¹⁵, *Flip-Book* livre à chaque page un songe

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

13 Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image*, op. cit., p. 72-101.

14 *Ibid.*, p. 87-88.

15 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 Lojkine, « Atteinte et révolte : l'antre de Platon. Du *Coréus* et *Callirhoé* de Fragonard au rêve de Diderot », <https://ut-pictura18.univ-amu.fr/rubriques/numeros/diderot/atteinte-revolte-lantre-platon-et-lusage>

de cinéma dont les restes diurnes seraient certaines scènes de films devenues autres par un travail sur leur figurabilité propre (ce qui en surnage dans la mémoire et engrène l'imaginaire) à partir de celle des mots (les figures du discours). Aucune surprise, donc, à ce que l'on retrouve d'une scène à l'autre la trace de ce qui 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 film, redéployés en une dynamique complémentaire de l'impression-fixation d'une part, de l'investissement-mise en mouvement d'autre part.

De façon minimale, visuelle et dramatique, on pourrait ainsi résumer *Beau Travail* et *Gerry* à 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 liquide¹⁶. » Mélangeant différents moments de *Beau Travail*, ce paragraphe final décrit ainsi 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, versant Gus Van Sant :

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 cuir¹⁷.

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

qu'en fait Véronique Campan, « Projection : métaphore, figure, dispositif », art. cit.

16 Jérôme Game, *Flip-Book*, op. cit.

17 *Ibid.*

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 final 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 décalant d'un c l'expression consacrée précédemment au film de Denis, il prend surtout *au pied de la lettre* 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 moins¹⁸, 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 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 essentiel¹⁹. Dans un article de recherche où il étudie certains films figurant aussi dans son recueil poétique, Game affirme qu'au cinéma, le corps n'échappe aux déterminations 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 cadre²⁰ ». D'où le souci constant de l'allure – apparence,

18 *Flip-Book* travaille seize films ; la vitesse de défilement des films muets est de seize photogrammes par seconde.

19 La recherche de ce déséquilibre perpétuel, qui empêche de figer l'œuvre, explique peut-être qu'il n'y ait que quinze textes pour seize films.

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

manière d'aller et de se tenir, vitesse – à l'intérieur de chacune des scènes, du « *catwalk* » d'*Elephant* aux skates dans *Wassup'Rockers*, mais aussi 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 figure dont les seize scènes dé-composent le spectre. Certains des films projetés dans *Flip-Book* participent ainsi de la « dynamique du cadre physique²¹ » qui, selon Deleuze, envisage les bords de l'écran « 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 retour²². » Et 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 existence²³ », 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 dans *Flip-Book* : « Ben Gazzara contemplant la lumière matinale dans les rues de Los Angeles » ; « Gena Rowlands regardant fixement l'objectif et butant sur les murs de sa chambre d'hôtel à New York dans *Une femme sous influence*²⁴. »

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 rouge 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

21 Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement*, Paris, éditions du Seuil, 1983, p. 23-25. Deleuze oppose ici le physique au géométrique et distribue la propriété dynamique.

22 Jérôme Game, « Images sans corps / récit sans télos », art. cit., p. 155-156.

23 *Ibid.*, p. 155.

24 *Ibid.*

laisse filtrer, frétille. 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 maladroit, elle s'engouffre, la Lincoln foncée démarre²⁵.

L'écriture adopte donc une allure qui tient 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*. La rythmique d'un style coupé et réenchaîné, tâtonnant et litanique, propage « l'indétermination figurale²⁶ » 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 aussi 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 volontaire²⁷, 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 de la projection, de la part de Game, des images d'un autre film où se déploie à nouveau, 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* (John 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

25 Jérôme Game, *Flip-Book*, op. cit.

26 Jérôme Game, « Images sans corps / récit sans télos », art. cit., p. 156.

27 On l'a vu, la scène est également attribuée à *Une femme sous influence* dans l'article universitaire de Jérôme Game.

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* requis par le jouet optique²⁸. 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 série²⁹.

Du folioscope à *Flip-Book*, on passerait donc du spectacle d'un mouvement corporel 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 » – image-mouvement – ou de « petits circuits³⁰ » – image-temps – de ce vaste film qu'est l'imaginaire du poète, *grand circuit* qui conjoint son expérience de spectateur étagée dans le temps et son travail d'écriture.

De là, deux manières de procéder pour donner à la figure un contenu en plus d'une allure. De façon empirique, en interrogeant les points communs des films retenus par Game ; au niveau théorique, en se souvenant que, selon Véronique Campan, pour que la projection d'une œuvre en travaille une autre dans un texte écrit, la première doit manquer à sa place et ne miroiter donc que sous forme de hantise³¹. Cette double condition de possibilité implique,

28 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.

29 Jérôme Game, « Images sans corps / récit sans télos », art. cit., p. 167.

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

31 Véronique Campan, « Projection : métaphore, figure, dispositif », art. cit., p. 37-55.

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 contenu³² », est 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 redoutée 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 Catherine 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 attend³³. »

Chacune des scènes de *Flip-Book* pourrait donc être lue comme un souvenir-écran. Pour aller au-delà de la simple métaphore 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 plurielle, un « corps du cinéma³⁴ » 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 revenants à travers les mots de Game, puisque le texte instaure une circulation fluide entre remémoration des scènes effectivement vues et, là où le souvenir fait défaut, figurabilité propre

32 Jean Laplanche et Jean-Bertrand Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, P.U.F., 1967, p. 450.

33 Jérôme Game, *Flip-Book*, op. cit.

34 Raymond Bellour, *Le Corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*, Paris, P.O.L., 2011.

de l'écrit – rythme, correspondances, échos d'une page à l'autre fonctionnant comme une sorte d'*effet phi*³⁵. Si les seize scènes sont donc bien les coupes mobiles d'une même figure traumatique présente absente qui 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 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, comme la pianiste éponyme du film de Michael Haneke ou 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 procession³⁶ », 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 dans les flaques dehors*³⁷. » Or le film de Wong Kar Wai s'achève après le morceau de bravoure d'une fuite mouvementée, en plan séquence, où le héros à l'agonie, atteint d'une balle de revolver, prononce ces derniers mots qui font écho à sa propre trajectoire : « Je croyais qu'il existait un oiseau qui

35 Jacques Aumont, *L'Image*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 33.

36 Jérôme Game, *Flip-Book*, op. cit.

37 Ibid.

volait sans s'arrêter jusqu'à sa mort. L'oiseau n'est allé nulle part. Il était mort dès le début³⁸. »

Dans une note de bas de page de l'article universitaire déjà cité, Game récuse une lecture d'*Elephant*, « surdéterminée par le massacre final au point d'en 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-mêmes³⁹. » 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 plasticité⁴⁰ », 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.

Envisageant les implications théoriques et les conséquences d'une analogie, revendiquée par *Flip-Book*, entre projection et lecture – écriture aussi bien, qui ordonne le dispositif –, la démonstration qui précède produit un double résultat : d'une part, le paradigme projectif, conçu comme déplacement de support, investissement affectif et actualisation métamorphique, permet 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 fait apparaître une figure minimale latente, déductible de la mise en série des scènes qui fonctionnent comme des souvenirs-écrans. *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 été » photographique – l'utopie d'un défilement continu, remise en mouvement perpétuel de l'intensité

38 *Ibid.*

39 Jérôme Game, « Images sans corps / récit sans télos », art. cit., p. 163.

40 *Ibid.*

des corps, qui n'a de lieu qu'intermédiaire, dans l'entre-deux du discours et des figures. Pour illimenter encore le cycle de *Flip-Book*, la spectatrice que je suis y ajoute, conformément à ce qu'elle a entrevu de la figure, un autre film, plus ancien mais ô combien contemporain : dans *La Glace à trois faces* (1927), Jean Epstein fait en effet miroiter en différents points de vue féminins la silhouette toujours en fuite, toujours différée, d'un dandy torturé qui fonce vers sa mort à vive allure et inaugure la lignée des *corps glorieux* du cinéma.