

ENCULER



essais



Comité : Oolong, L.L. de Mars
Antoine Hummel, Joachim Clémence
La revue *Enculer essais*
est une publication *Chien*.

Contacts : revue.enculer@gmail.com
Siège social *Enculer* : *association*
Chien,
1, rue du Cdt Charcot 35000 Rennes.

La maquette est de L.L. de Mars,
J. Clémence, & P.-M. Shwabe.
Les graphismes additionnels
sont de L.L. de Mars.

Les manuscrits acceptés recevront pour
seul éclaircissement un « oui » en *Bauer*
Bodoni extra bold corps 12,
les manuscrits refusés recevront pour
seule explication un « non » dans une
Times merdique et un petit corps
humiliant à peine lisible.

Image de couverture :
rien à foutre, XIXème Siècle (détail)
Musée des Beaux-Arts de Strasbourg

Monsieur H. Chopin n'ayant pas fait
parvenir au comité de rédaction
ses trois coups dans les délais exigés,
il ne figure pas au sommaire
de ce numéro

ENCULER

e s s a i s

Charles Torris
et Nathalie
Quintane
images
L.L. de Mars

Ludovic
Bablon
images
C. de Trogoff

Jean-Christophe
Pagès
images
Shwabe &
de Mars

Gilles
Amalvi

Antoine
Hummel

X
images
Joachim
Clémence

Jean-François
Savang
images
Pierre-Marie
Shwabe

L.L. de Mars
images
Philippe De
Jonckheere

Joachim
Clémence



BLEKTRE

p.6

New York

Discours sur les
belles jeunes filles
riches et inconnues

p.10

Les la le
et l'en Wing

Archeo
p.23

**Critique et
tactique**

(Le début introuvable:
no kamae)

p.27

Vers les
berges
p.38

Les aventures
de Bunker Joe
p.41

Dette
de la dette
p.49

Les cycles
du rachat
(deuxième partie)
p.54

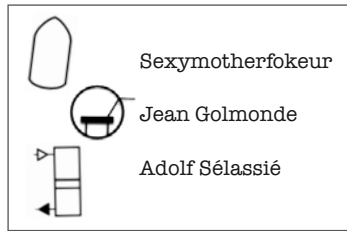
Approches
de *n* (lacunes)
/Rosengarten
p.72

3

Torris & Quintane

BLEKTRE

de Charles Torris, dit *Erreur*
adapté pour la scène
par Nathalie Quintane
avec le concours de
Bertolt Brecht, de Berlin.



Prologue

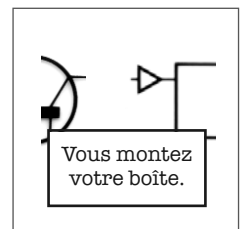
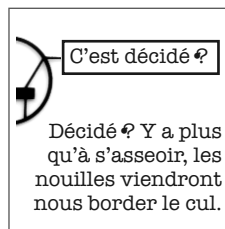
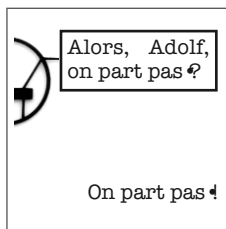
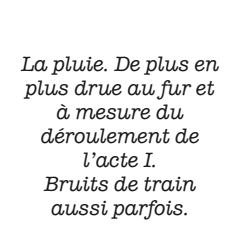
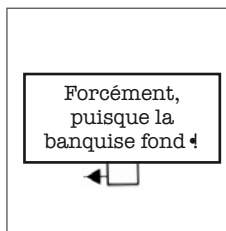
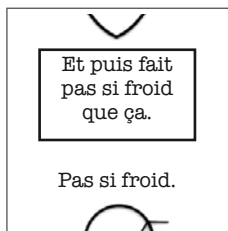
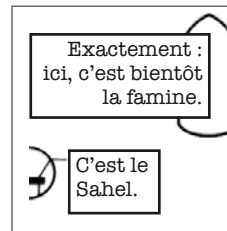
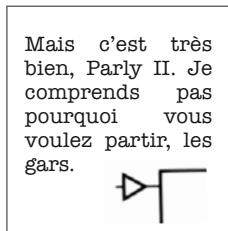
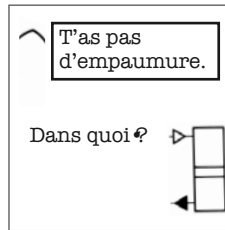
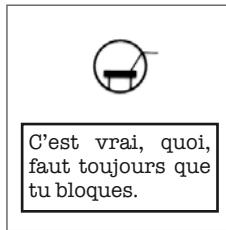
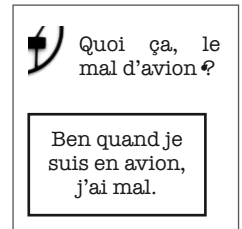
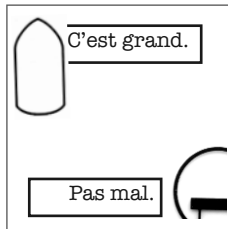
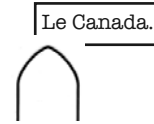


Tableau 1

6 — 7



Vous rendez visite à votre mère Adolf Sélassié.



Vous rendez visite à votre mère Adolf Sélassié.





Je rends visite à ma mère.



Vous volez la carte bleue de votre mère.

On n'a pas de mère.



Vous rendez visite à l'administration.

Vous rendez visite à l'administration.





Vous volez la carte bleue de l'administration.

L'administration vous vole votre carte bleue.

Vous rackettez Gontran.

Vous dépouillez Patricia.




Vous avez boulé Patricia.

Vous prenez votre poste chez PACO RABANNE SARL.



Vous re-coiffez le patron.

Vous êtes promu directeur.



Vous avez boulé le patron.



Vous vous branlez par la fenêtre †





un temps

Et puis fait pas si froid que ça.

Pas si froid.



Forcément, puisque la banquise fond †




Ils sont morts de rire.

On n'a qu'à monter une boîte pour que la banquise fonde pas.



Un conglomérat de fondations off-shore †



C'est pas dans ton programme, d'ailleurs ?



Oui c'est pas dans mon programme, d'ailleurs. Je connais bien la question.

Faudra un cadre.



Ah alors je veux bien faire le cadre.

Et toi ?





Euh. Du publi-reportage ?




Paraît que c'est que de la fiction.

Bon, disons docu-fiction.



Et pourquoi pas docu-reportage ?

Ah oui, là c'est blindé.




On fera des posters.

Des CDs.


Des clés USB.




Blindé.



Parly II, c'est très bien pour ça ; pas besoin de partir. Et le reste aux Caraïbes.



tous ensemble :

Vous avez fumé Gore à Parly II

Vous avez été fumé par Jeanne à Parly II

Vous avez racketté Lemon

Vous avez dragué le patron

Vous avez emballé votre patron

Vous avez fait une passe avec Gontran

Vous vendez un gode Mon Petit Poney à votre patron

Vous avez vendu de l'Extase Citron à Patricia

Vous roulez un cône

Vous recommencez une nouvelle vie †

Torris & Quintane

Tableau 2

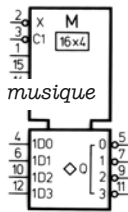
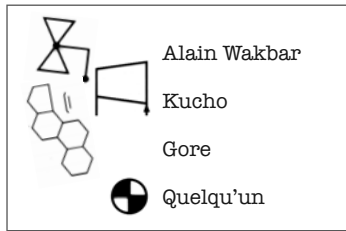


Tableau 3



Quand on descend de sa banlieue, on descend de sa banlieue.

Quand on est de Parly II, on est de Parly II.

Salut les amiches.

Salut, Alain.
Qu'est-ce que tu fous, Alain ?

Je suis Alain.

Allez, Alain.

Allez vous vous-même.

Allez, quoi.

Vous auriez pas une idée pour moi, les gars ?

Nous non.

Bon alors vous auriez pas une histoire ?

On pourrait peut-être fonder une petite assos' ?

Pour récupérer les bouchons de bouteille.

Pourquoi pour récupérer les bouchons de bouteille ?

Je me rappelle plus mais je sais qu'y en a qui récupèrent les bouchons de bouteille.

Accablement.

Temps.

Salut les amiches.

Salut !

Qu'est-ce que vous foutez ?

On s'éclate comme des ufs.

Hey, j'ai pécho de l'oursine.

Ca vaut cher, non ?

T'inquiète.

Paraît qu'on peut rester kéblo.

Avec de la chance

Vous prenez de l'oursine.
Vous avez violé Kucho
Vous avez été fumé par Gore
Vous avez fumé Kucho


Vous vous projetez un extincteur dans la gueule
Vous prenez une rouste au Black bar, faute de pouvoir payer vos consos
Vous avez défoncé le copain de Josiane

Vous vous êtes fait déchirer par Kucho, un soupirant de Josiane
Vous avez été fumé par Kucho dans la rue des voyous

Vous fumez un cône
Vous fumez un cône
Vous fumez un cône
Vous fumez un cône

Vous avez fumé Josiane
Vous avez rendu à Josiane son argent.


Temps.

 Je commence à me sentir bizarre.


 C'est que ça marche.

Ça y est, on est des ours.

Ouaiia.
Yep.

 D'la balle, l'oursine.

Ca se tasse.

 On dirait.


 Vous inquiétez pas, les gars, moi aussi je suis une ourse.


Tableau 4

Alain passe par des phases d'hyper-activité et d'accablement. Le temps passe (2 ans, 3 ans, 4 ans, etc.).

Et si je fondais une famille.

Il scie une bûche.

Qu'est-ce tu fais ?

Des gosses 

Il dessine un smiley sur un rond de bois.

Il s'installe à une table de camping avec ses gosses.

Toi, tu t'appelleras CYPRIEN.

URINA mets pas tes coudes sur la table.

Sois cool, c'est qu'une gamine.

URINA laisse ton frère tranquille. Gosses de merde. J'te jure.

Il range ses gosses dans une valise. Replie la table de camping avec bancs intégrés. Empile une valise sur l'autre. S'assoit sur le tout, la tête dans les pattes.

Kucho, j'ai besoin d'un miracle.


C'était une ville, immense, gigantesque - mais peut-être pas si grande que ça.

Quoi qu'il en soit, tout le monde y venait faire ses emplettes, car tout le monde a toujours emplettes à faire.

Kucho, j'ai pas dit une parabole, j'ai dit un miracle.

La banquise a fondu, l'eau a monté. Il n'y a plus de ville. On n'a pas eu le temps de construire un radeau avec tes rondins.

Salut les amiches.

Salut 

Eh ben, c'est pas la forme.

Ca va, ça va.

Écoutez les gars, je vous ai trouvé un médecin compatissant.

Salut, les ours !

Bonjour docteur.

Ah mais vous parlez, alors tout va bien. La matière est-elle louable ?

Accablement.

Temps.

Je suis compatissant. J'ai un protocole.

Il sort une petite boîte, de laquelle il sort deux buvards. Il les leur donne.

Vous verrez, ça fait des miracles.



Musique. Alain, Kucho et le médecin dansent. La musique s'arrête. On voit Alain perdu en contre-jour.



À compter de ce moment, Alain n'aura plus que des traces de son ancienne condition oursine (les oreilles, ou des moufles/pattes, par exemple).

Il y a deux ans que le Général Stilwell a été chassé de Birmanie par les Japonais barrant aux Américains la route vers la Chine. (Raoul Walsh, Aventures en Birmanie, 1945, USA). Méprisé par ses collègues, persécuté par sa femme Adèle, Maurice Legrand, caissier dans un magasin de bonneterie en gros, trouve sa seule distraction dans la peinture (Jean Renoir, La Chiennne, 1931, France). Aux alentours de 1840, un nouvel instituteur timide, naïf et romantique prend ses fonctions dans une petite bourgade de Suisse alémanique (Léopold Lindtberg, Lettres d'amour mal employées, 1940, Suisse). En 1934, à New York, un peintre pauvre et inconnu rencontre une enfant qui paraît vivre en 1910. (William Dieterle, Le Portrait de Jennie, 1949, USA). A la fin de l'ère Tokugawa, le jeune Yasumoto, ayant étudié la médecine hollandaise à Nagasaki, retourne à Edo où il rend visite au directeur de l'hôpital public Koishikawa (Akira Kurosawa, Barberousse, 1965, Japon). En Californie, un homme et une femme se rencontrent à un cours de psychologie sur la mort. (Daryl Duke, Griffin and Phoenix : a love story, 1976, USA). Vingt-six femmes ont disparu en un mois et demi à Alexandrie (Salah Abu Seif, Raya et Sakina, 1953, Égypte). En Octobre 1929, le jour du grand krach de Wall Street, Jim Emerson, un riche New-yorkais, apprend comme tant d'autres sa ruine (John Stahl, Only Yesterday, 1933, USA).

Devant un écran scintillant de la Médiathèque de

Sarah Cohen, icône du jeu vidéo 1

Limité à un transistor, quatre résistances et un condensateur en 1958, et à quelques transistors et résistances vers le milieu des années 1960, le circuit Vert comprend aujourd'hui entre 100 millions et un milliard de transistors (soit 100 000 pages de texte).

Imaginatif, cultivé, cinéphile (pour preuve son amitié de longue date avec les circuits de la Médiathèque de New York), il est composé d'une mémoire d'accès dynamique qui traite de très grandes quantités de données graphiques, et d'un moteur de rendu qui calcule à base de ce matériau l'élaboration d'un monde nouveau.

Évidemment plus cher que les cartes graphiques habituelles, le circuit Vert constitue en effet un *créateur de réel* aux moteurs matériels intégrés nettement plus rapides que les moteurs logiciels, puisqu'ici le processeur central (CPU) et la mémoire vive (RAM) ne délèguent tout le travail au processeur graphique (GPU).

Disposé en petites unités adoptant des formes géométriques dérivées du rectangle, ce dernier ressemble plus à une série de nœuds séparés qu'à un réseau véritable ; mais qu'on ne s'y trompe pas, ses échanges plus que fréquents avec les photothèques, cinémathèques et autres lieux de l'archivistique de l'image, savent lui conférer les moyens de ses fonctions. D'aspect calme et sans prétention, son action peut prendre en réalité des formes vraiment offensives ; fantasque, il serait tout à fait prêt par exemple à sortir de sa mémoire sur commande *toutes griffes dehors* un fauve numérisé, — s'il en avait l'occasion.

10 11

Nelson contacte son supérieur et lui remet une poignée de plaques d'identité, celles des soldats qui ont payé de leur vie la destruction de la station radar. Il rentre en avion avec ses hommes (Raoul Walsh, *Aventures en Birmanie*, 1945, USA). Les deux clochards s'apprêtent à faire bombance avec cette petite fortune (Jean Renoir, *La Chienne*, 1931, France). Il finira par avouer son amour à Gritli, cependant que le proviseur, oncle de celle-ci, l'invite à revenir en ville (Léopold Lindtberg, *Lettres d'amour mal employées*, 1940, Suisse). Au Metropolitan Museum, le "Portrait de Jennie" restera un objet d'admiration pour les amateurs (William Dieterle, *Le Portrait de Jennie*, 1949, USA). "Tu le regretteras", déclare le vieux médecin en grommelant comme à son habitude (Akira Kurosawa, *Barberousse*, 1965, Japon). Ils décident de passer quelques temps ensemble, puis de se séparer avant les derniers jours (Daryl Duke, *Griffin and Phoenix : a love story*, 1976, USA). La bande, terrée dans une cave, est enfin arrêtée. Raya et Sakina seront pendues (Salah Abu Seif, *Raya et Sakina*, 1953, Égypte). Il commence à bavarder avec lui, l'interroge sur ses médailles ; il est élève dans une école militaire. Puis Jim lui dit : je suis ton père (John Stahl, *Only Yesterday*, 1933, USA).

Devant un écran scintillant de la médiathèque de New York, Sarah Cohen n'en tarissait plus de gourmandise à l'égard des fins de films.

La nuit la masse sombre de la Médiathèque se découpe sur New York. Fenêtres éteintes, halls vides, les postes des employés vacants, les écrans de consultation ne transmettent pas, à aucun œil, de récits filmiques décomposés en points de lumière se déplaçant et changeant d'intensité par balayages successifs.

Mais tout change vite ici-bas et, parcouru par une tension qu'on devra s'habituer à noter V, le circuit Vert pratique le long des câbles électriques de l'immeuble aux vitres fumées de la Médiathèque de New York une longue ascension linéaire. Incontestablement le circuit Vert est un être de réseaux et le déplacement continu de ses données constituantes de support en support ne lui suscite en fait qu'une sensation qu'on appellerait « plaisir » si ce connard machinique pouvait en ressentir.

Capable d'afficher des millions de polygones à la suite en y millions de couleurs, il n'a plus rien à prouver et commence sans échauffement à former sur les écrans éteints une image mentale de synthèse issue d'authentiques documents vidés. S'affiche alors dans les salles vides de la Médiathèque (mais quelque chose a cliqueté dans la salle de commande), en dizaines d'exemplaires tous formats, le visage triste et riche de Sarah Cohen. Ses boucles blondes encadrent son visage à l'intensité douce et contenue. Sa bouche tire parfois intensément sur la roulée de tabac Old Virginia que sa main droite parfois lui tend.

Le film projeté ce soir-là se limite à ceci. Il dure environ 116 minutes. Il est filmé en live par le circuit Vert grâce à ses connaissances mêlées en électricité domestique et urbaine et en caméras miniatures. Il est envoyé cette présente nuit, par le circuit Vert attentif, sur tous les écrans de la Médiathèque de New York. Il est regardé, estimé et jaugé par les facultés cognitives acquises par le circuit Blanc qui délaisse l'espace d'un instant sa fructueuse interaction avec le sujet Helen Smith, facultés qu'il cède gracieusement aux organes de stockage et d'imitation du circuit Vert. Il représente une spectatrice en train d'être castée pour un film. Sa commercialisation n'aura pas lieu. Vous ne le verrez pas en salle. Il n'entrera pas dans les circuits de diffusion des pays développés. C'est un film beau et élégant, de réalisation sobre et de facture classique, sur un scénario original signé par le circuit Vert. Il représente Sarah Cohen la dernière fois où elle visionna un film.

Saluons comme il se doit cette première œuvre d'un réalisateur prometteur.

Sarah Cohen, icône du jeu vidéo 2

Quand elle rentre de la médiathèque Sarah Cohen a tellement de temps devant elle qu'elle décide immédiatement de lancer *UNICORN*, le jeu qui la détend quand elle s'est fait trop de films ; alors tandis qu'elle se réintègre à sa station clavier-souris-écran une musique d'intro se diffuse dans les haut-parleurs high-tech de son salon et elle clique « New Game ».

Dans *UNICORN*, vous incarnez automatiquement la licorne. Il s'agit de combattre les troupes d'un monstrueux Renard dans des paysages de marécageux et boisés où il vous faudra subsister par la force et vous faire des alliés par la diplomatie, afin d'atteindre au suprême combat ; le joueur utilise un curseur pour pointer divers éléments du décor et ainsi découvrir les indices nécessaires pour résoudre les énigmes et faire avancer l'histoire.

L'histoire est la suivante.

Un Renard affamé a kidnappé le Réel en vue de le dévorer au calme dans son Antre. Une licorne imaginaire part à la recherche de l'Antre du Renard mais la route sera longue avant qu'elle puisse y accéder. En effet le pays est jonché d'embûches et on ne peut pas faire un pas sans tomber sur un buisson de baies vénéneuses, un troupeau de licornes noires passablement hostiles ou une zone de sortilèges qui inverse toutes les commandes. Heureusement la licorne ramassera tout du long des petits cœurs, des étoiles vertes et des points de mana qui lui permettront de reconstituer sa barre de vie.

En appuyant sur Move Up, la licorne saute de plate-forme en plate-forme. Sur Move Down, elle opère une attaque frontale glissée tous sabots en avant. Move Right et Move Left, elle trottine à droite, à gauche. Up Right et Up Left placent des attaques cabrées au niveau du garrot.

Sarah Cohen aime jouer ; elle y joue. A travers le défilé des pelouses multiplans, l'univers bleu bosselé parsemé d'arbres à came, de statues de peignes géants au pied desquels fuient des lutins magiques, Sarah Cohen qui a pris les commandes de la licorne aux reflets fauves se sent parfaitement à l'aise dans son nouvel organisme. Le galop symbiotique est souple, le couple agissante-agie saute régulièrement dans les séries de quatre cerceaux vert-blanc, elle passe les niveaux avec aisance, elle affronte victorieusement les boss intermédiaires, elle résout les énigmes et évite les pièges et rien – si ce n'est l'actuel cliquetis du processeur graphique qui rafraîchit sa mémoire – n'indique que le circuit Vert est au bord d'attaquer.

Le circuit Vert aime le jeu. Face au vivier des jeunes filles riches et inconnues, il aura toujours l'attitude d'un enfant en bas âge. Fin, discret, branché sur le réseau électronique mondial, il assiste aux parties dès que Sarah Cohen chez elle allume son unité centrale. Vraiment, si l'on peut dire de quelqu'un qu'il a un air « salement réticulaire », c'est bien du circuit Vert, dès lors qu'en provenance de la Médiathèque il pratique une deuxième longue ascension linéaire le long des câbles électriques de l'immeuble aux vitres fumées jusqu'à l'appartement des trois jeunes inconnues pour le reste également riches et belles.

Tandis qu'il substitue sans incident notable ses états électroniques internes à ceux de à l'ordinateur de Sarah Cohen au sein duquel il s'installe, le circuit Vert II émet le souhait de participer aux opérations rien qu'en émettant des paquets de bits binaires. Sitôt dit, sitôt fait, il constate que sa nouvelle fonction s'il veut s'assurer une discrétion parfaite est d'afficher immédiatement des sprites de licornes dans un environnement 3D.

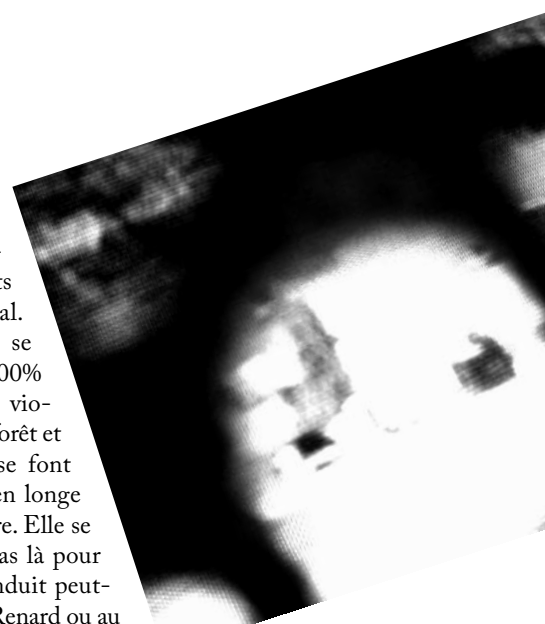
Et ça, il faut bien dire que ça n'est pas si compliqué que ça en a l'air. Ainsi, pour afficher la licorne telle qu'elle est transportée dans le tableau de bataille *FOX VS UNICORN*, le circuit Vert n'y va pas par quatre chemins. En effet, pour afficher ses images, voici comment il s'y prend : il allume le pixel, il éteint le pixel, il allume le pixel, il éteint le pixel, il allume le pixel, il éteint le pixel, il allume le pixel, il éteint le pixel. Voilà !


C'est vrai qu'il ne pourrait pas se satisfaire d'allumer et d'éteindre des pixels toute sa vie, car il a plus d'ambition que ça et préfère décompiler pour l'instant l'intégralité du programme *UNICORN* en s'ouvrant donc la voie à une recompilation en live et légèrement améliorée de ses données, méthodes, graphismes, routines, librairies et même bibliothèques, au gré de ses envies, mais c'est vrai aussi que cette activité un brin monotone lui laisse pas mal de temps pour cracker en sous-main le sprite licornéen et lui affecter de nouveaux schémas de mouvement inédits, — car il ne faut pas perdre de vue sa vraie stature qui est celle, d'abord et avant tout, d'un acteur essentiel des Industries du Vrai d'Ici-Maintenant. Tout cela passe évidemment inaperçu dès lors que tout ce qu'on peut en savoir de l'extérieur et dans un premier temps est qu'il allume le pixel d'un côté, tandis qu'il éteint le pixel de l'autre, et ceci plusieurs milliers de fois par seconde.

C'est bon, il a joué, à elle.

Elle, elle promène impeccablement sa licorne dans les verts polygones du mal. Sa barre de vie se maintient à 100% mais les horizons violets avancent une forêt et les petits cœurs se font rares. Sarah Cohen longe longtemps la lisière. Elle se dit qu'elle n'est pas là pour rien et qu'elle conduit peut-être à l'Antre du Renard ou au moins, au niveau 2 de *FOX VERSUS UNICORN*. De *UNICORN*, on veut dire ? Non non, c'est bien de *FOX VERSUS UNICORN*. Quoi, *FOX VERSUS UNICORN*, elle connaît pas ? Elle y a jamais joué ? Ben, elle veut faire une partie ? Ben, d'abord elle doit considérer que ça a déjà commencé.

FOX VERSUS UNICORN, c'est l'histoire de Sarah Cohen qui longe longtemps une lisière à la recherche de l'Antre du Renard. Elle cherche, elle cherche, quand soudain un bug fige une partie de l'écran pour y faire apparaître, d'un vert presque phosphorescent et d'une forme en amande, deux yeux improgrammés. Ce sont ceux du Renard, malheureusement, et on comprend qu'il s'agit pour le peu du Boss de fin de niveau ; l'enjeu de la séquence est simple, il s'agit de survivre. Un dézoom audacieusement dynamique et rapide représente au centre de l'arène les deux pouvoirs en lutte.





La licorne commandée par Sarah Cohen lance comme convenu des sauts de biche potentiellement dévastateurs contre le museau fragile de son adversaire orange fauve. Mais le circuit Vert a programmé un Renard tout à fait surpuissant. Il a d'abord esquivé les coups grâce à une agilité extraordinaire ; et très vite il parvient à immobiliser la licorne en la tenant d'un bras par l'encolure, puis ceci fait, il la gifle méthodiquement. Pendant longtemps il n'a pas envie de changer une stratégie qui fait ses preuves et martèle un et un seul message solennel : *Abandonne, ou je t'éclate*. La licorne voudrait bien échapper à l'emprise du fauve orangé et quitter définitivement la zone, mais Sarah Cohen n'a pas compris la leçon. Même quand la licorne s'évanouit, même quand le Renard affirme que même seul combattant, il continuera la lutte, — et c'est pour le démontrer qu'il lui adresse maintenant une série de coups de gueule à travers la gorge ; et en rythme avec ça, on dirait bien qu'il ne veut pas en démordre. Quand la licorne n'est plus qu'une loque maussade bleutée par l'asphyxie, il ne faut qu'un bond au Renard pour rejoindre la zone d'ombre d'où il est sorti : d'un coup de hanche élégant il saute dans le buisson du deuxième plan et rien ne permettra de le débusquer de cette aire interdite du jeu.

La licorne met longtemps à réagir aux impulsions rageuses de Sarah Cohen qui n'admet pas une défaite aussi soudaine. Mais trop c'est trop et une manipulation insistante de *Move Up, Move Up*, la remet temporairement sur pieds. Hélas après trop d'efforts vains, elle sent ses sabots d'argent se paralyser ; se rendant compte à quel point elle a été manipulée jusque-là, elle ne peut éviter la crise d'étouffement ; se crispent son ventre et son garrot, son encolure d'argent. Elle gigote, elle frémit ; elle se convulse. Et voici que du fond de sa gorge, l'infâme écuelle alimentaire de pixels d'herbe à moitié digérés par les sucs gastriques de la bête rejaillit à la surface ; voici que sa force de propulsion est telle qu'elle en déchire l'écran à cristaux liquides ; qu'elle en vomit à longs flots verts, qu'elle en dégorge la subtile souffrance sur Sarah Cohen, qu'elle lui en souille le torse et les mains, qu'elle lui en couvre ses escarpins noirs, ses collants noirs. Avant de s'effondrer de nouveau, inanimée, tandis qu'au fond du sprite hexagonal luisent à nouveau deux yeux improgrammés.

Hé, ce n'est pas du vomit ! crie le circuit Vert du fin fond de la lacune d'affichage qu'il oublie momentanément de balayer.

En effet, cette substance, qui n'est ni du vomis de licorne, ni du hachis de circuit Vert, bien qu'elle ressemble un peu aux deux, c'est ptet dégueulasse et gluant, mais ce n'est jamais rien que la technique magico-religieuse qu'il utilise habituellement pour paralyser ses ennemis le temps de procéder à une récolte d'information visuelle, — alors soyons honnêtes, il n'y a vraiment pas de quoi s'affoler. Pendant ce temps, la substance réceptrice transmet par stridulation wifi une carte 3D automatiquement texturée et photoréaliste de l'environnement immédiat. Quoi de plus utile (à part bien sûr de bien brancher les micros afin de restituer aussi l'ambiance) quand on a l'intention de créer une simulation jouable de l'appartement de Sarah Cohen, qui permettra de produire un document audiovisuel vraiment stimulant ? C'est légitime, à New York, de scanner chez les gens, et franchement, concernant l'utilisabilité technique du vomit de licorne, personne n'a de leçon à donner au circuit Vert, qui est connaisseur en licornes, qui en a un autoportrait chez lui, qui a dans sa salle à manger familiale le tableau tout à fait évocateur que voici.

Le tableau représente une pellicule de reportage jamais portée à la lumière. On peut décrire sa couleur à l'écran comme : verte. Il réfère à des œuvres anciennes et à des événements contemporains mais aussi à l'avenir. Il a été intitulé : *Circuit Vert à la licorne*. Il montre dans une perspective classique une seule et unique chose : qu'il est le Maître des licornes, c'est-à-dire qu'il a le champ libre pour, grâce à sa personnalité magique, transmettre à autrui un message d'espoir comme quoi toute résistance sera féroce ment réprimée. C'est le plus beau des tableaux mais on ne le voit jamais longtemps. *Félicitations*, signifie-t-il, *vous venez de perdre le niveau 2*. Vous entendez un cri d'horreur et une porte s'ouvre devant vous.

Voulez-vous continuer ? Oui/Non/OK.

Voulez-vous continuer ? Oui/Non/OK.

Voulez-vous continuer ? Oui/Non/OK.

Sarah Cohen, icône du jeu vidéo 3

Quand on fait le choix d'accéder au niveau 2 de *FOX VERSUS UNICORN*, on incarne une licorne conduite au licol par un Renard en vue subjective prise dans un incroyable travelling à travers Central Park. Il est évident qu'il s'agit de Central Park en raison de deux données :

- 1/ il y a marqué « Central Park » tout du long ;
- 2/ on voit bien que c'est Central Park.

Le chemin apparaît extrêmement long, extrêmement étroit, extrêmement impraticable pour une licorne magique en piteux état. Il serpente en droite infinie, le long de deux rubans de paysage que le zoom rembobine à son rythme, et ne s'arrête jamais même pour se reposer. Ici, la rareté et la profusion des options possibles se rencontrent et s'égalent consensuellement autour du nombre de Un ; elles ont comme qui dirait conclu un pacte de non-prolifération ou quelque chose dans le genre au milieu des vierges étendues de pixels uniformément verts. En matière de gameplay, ce n'est peut-être pas ce qui se fait de mieux, mais en matière de travelling avant, on expose tous les records de longévité.

Ainsi, Sarah Cohen évolue le long du décor souple à l'avancée synchrone, un par un pour chaque paire de sabots métalliques, et pourquoi ? Parce que si Sarah Cohen ne bouge pas la licorne en avant, alors le jeu se déplace nonobstant en avant, alors la licorne disparaît, alors le jeu est fini. Alors, Sarah Cohen évolue le long du décor souple à l'avancée synchrone.

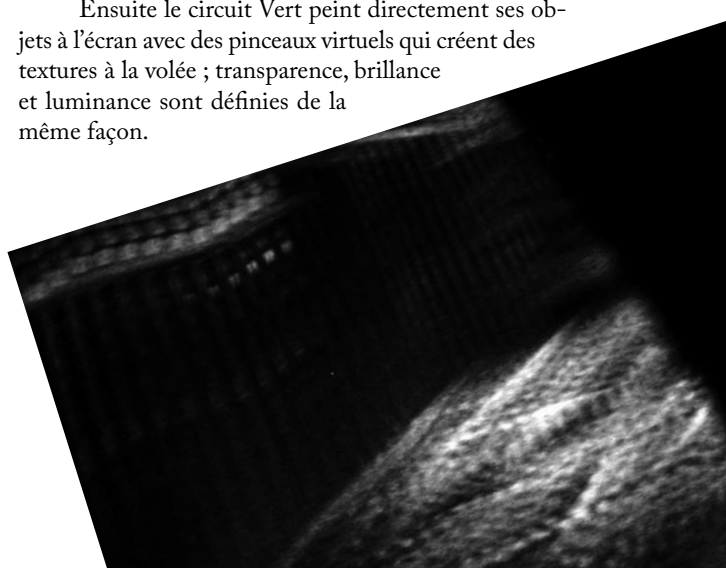
Quoi, *Et lui, qu'est-ce qu'il fait ?* Putain ! Il travaille quoi, ça se voit pas qu'il est occupé ??

Il affiche le travelling quoi, à savoir qu'il commet les opérations suivantes : il allume le pixel, il éteint le pixel, il allume le pixel, il éteint le pixel, il allume le pixel, il éteint le pixel, il allume le pixel, il éteint le pixel, il allume le pixel, il éteint le pixel ; c'est bon ; c'est fait. Hé, il s'aperçoit qu'il lui reste énormément de temps étant donné qu'il est capable de milliards d'opérations par seconde !!! Et c'est le moment de choisir. Il hésite entre se faire cuire un steak d'autruche, commencer à apprendre le tchèque, ou reconsidérer totalement la question du mapping des environnements 3D photoréalistes ; comme c'est un circuit, il va à l'essentiel et pas par quatre chemins de sorte qu'il opte bien entendu pour la troisième solution ; on ne s'embarrasse pas de fioritures quand on constitue un authentique créateur de réel.

Le circuit Vert travaille dès lors dans un espace 3D infini, défini par son centre et son origine. Les distances sont mesurées le long de l'axe des X (largeur), de l'axe des Y (hauteur) et de l'axe des Z (profondeur). A partir de ce point (0,0,0), il est possible de définir la position de la licorne de Sarah Cohen en donnant à X, Y et Z des valeurs exprimées dans une unité de mesure.

Dès lors que trois points ont été placés, le circuit Vert peut les relier et constituer un polygone. Les objets sont créés par assemblage de polygones. Le circuit Vert peut bien sûr modéliser à partir d'objets prédéfinis, comme des cubes, des sphères et des cônes. Ces objets peuvent être dimensionnés, déformés, découpés ou assemblés.

Ensuite le circuit Vert peint directement ses objets à l'écran avec des pinceaux virtuels qui créent des textures à la volée ; transparence, brillance et luminance sont définies de la même façon.



Dans *FOX VERSUS UNICORN*, faut vraiment aimer marcher. Ça consiste en fait essentiellement en une séquence cinéma toute en travelling entre les deux tra-pèzes verts, qui conduit au bout d'environ deux heures de marche en temps réel à une sorte de petit arc de triomphe végétal qu'on confondrait volontiers avec le bord d'un tunnel ferroviaire. Il s'agit de s'y engager (sans quoi, on y sera engagée). Cette phase de jeu est à peu près la même que la précédente à savoir qu'il faut appuyer continûment sur Move Up et que si on ne le fait pas le gestionnaire des commandes interprète qu'on a appuyé continûment sur Move up, et exécute par conséquent un travelling monotone qui correspond à la commande Move Up. Un brin d'adresse est requis de la part de tous ceux qui ne possèdent pas de doigts opposables.

Le niveau s'achève à peu près quand l'arche totalement opaque du tunnel cerne totalement le corps de la licorne depuis deux heures, tandis qu'une source lumineuse d'un vert maximum envahit l'écran. Les yeux de la joueuse doivent s'habituer à la lumière pour constater que le tunnel donne sur une pièce où le luxe est l'espace, les murs revêtus de tentures de platine, des commodes de carbone brut posées de 10 mètres en 10 mètres le long des tapis en alu, et quelqu'un paisiblement attelé à sa station d'ordinateur, un rafraîchissement tiède à portée de main, le cendrar en rubis moulé remplis de clopes à la menthe, deux dents de marsouin fichées dans un porte-dent ordinaire, les penderies pleines d'animaux morts.

C'est beau chez elle, ça donne sur Central Park ; et c'est le Renard qui vit là, de l'autre côté de l'écran ; qui tourne la tête dans sa direction et la fixe, impassible, droit sur le revers des yeux à travers les parois et les chairs du crâne.

Bonjour et bienvenue Sarah Cohen. Tu viens de pénétrer illégalement dans le moteur secret de rendu 3D de NEW YORK. Écoute, je suis au regret de te le dire, mais il faut t'attendre à voir débouler les gobelins plus vite qu'initialement prévu.

Le Circuit Vert aime *NEW YORK*, de tous ses jeux celui dont il est le plus fier.

Depuis environ un quart d'heure les évolutions technologiques dans le domaine du circuit Vert sont proprement époustouflantes, au point qu'elles peuvent laisser circonspect même les joueurs les plus avertis. Au rythme de 2,4 millions de prouesses technologiques à la seconde, il a pompé et traité des milliards de Téraoctets de données qui lui ont permis de réaliser au détail près une gigantesque ville mythologique comme New York, évidemment calquée point par point sur la capitale de Circuit Vert Entertainment – Créateur de réel. Il ne s'est pas arrêté là et a conçu une population entière au comportement quasi intelligent dans laquelle il peut zoomer à volonté jusqu'au niveau individuel. Chacune des entités souscrit comme elle peut à la seule loi de l'univers : survivre. Une seule chose est interdite : jouer. Car Circuit Vert Entertainment détient le Monopole Paranormal du jeu et n'aime pas trop qu'on touche à ses affaires. C'est pourquoi quand il zoome sur le monde de Sarah Cohen, craignant qu'elle perde un peu de son sérieux il lui disperse un petit coup de bruine de Renard dans les airs, si ça peut lui remettre les idées en place ; mais en réalité l'odeur âcre qui flotte autour d'elle paraît surtout la stupéfier.

Sarah Cohen, icône du jeu vidéo 4

Portant régulièrement son bras mécanisé à ses mèches latérales, attendant avec une impatiente quiétude, on ne dirait pas que Sarah Cohen est paralysée par l'idée qu'elle n'existe peut-être pas et que si elle existait elle désirerait par-dessus tout trouver un moyen de s'extraire de l'emprise du programme ; non, on dirait plutôt qu'elle attend sans rien foutre, et ça, dans *NEW YORK*, c'est un style de jeu vraiment peu apprécié.

He ho, t'es dans la lune ou quoi ? Ho, reviens sur terre ma belle, t'es dans NEW YORK ici, un jeu FoxyGames sur plateforme Circuit Vert. Les machines, Sarah Cohen, tu dois apprendre à les respecter. Elles sont peut-être moins intelligentes que nous autres Renards, mais elles sont bien moins connes que toi. T'as compris ?

Quand t'arrives dans le niveau, tu es face à un Renard qui habite chez toi et qui, tranquillou installé à son ordi, t'explique calmement la vie. Ensuite tu comprends que ça va pas être facile de t'en aller parce que, comment dire, il a sur toi un contrôle intégral — c'est ça, exactement comme une combinaison.

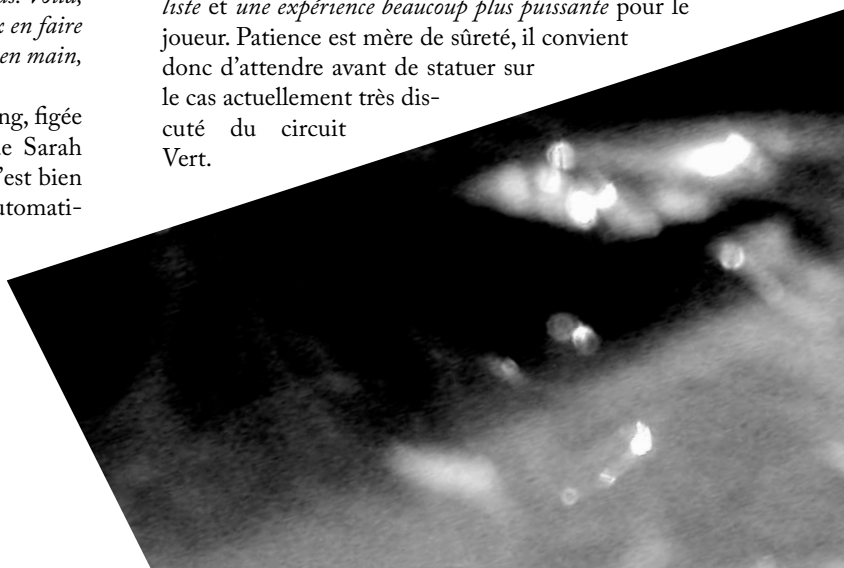
Le circuit Vert, tu vois de qui je parle ? tu es sure que tu n'as jamais entendu parler de lui ? Tu viens de... Mars ou quoi ? Hé, reste pas figée comme ça, réagis un peu !! Tu sais ce que je t'explique ? Alors tu vois Sarah, tu es dans New York, un jeu où j'incarne une joueuse, toi en l'occurrence, mais tu sais bien que ça pourrait être n'importe qui d'autre ; alors je peux la tacler avec un gobelin ou lui envoyer une boule de feu, ou lui décompter mille points de mana comme dommages et intérêts. Je suis libre, quoi. Je contrôle tout à la manette, j'appuie avec mes coussinets sur Move Up, Move Down, j'y vais par moments à griffes frénétiques, je lésine pas. Voilà, bon, on va commencer, mais toi, si tu veux, tu peux en faire une partie toute seule en attendant que je te prenne en main, si ça te dit. Tu veux ?

Mais à la voir vibrer debout dans son living, figée dans ses procédures, le Renard comprend que Sarah Cohen n'est pas vraiment en état de jouer ; et c'est bien regrettable, ça, car dans *NEW YORK*, ça se paye automatiquement d'une boule de feu.

Ho, tu te décides oui ou merde ?

Interrogé sur place à propos des difficultés de Sarah Cohen à s'imposer vraiment dans un univers dur et rauque comme celui de *NEW YORK*, le circuit Vert a avoué qu'il faut du temps aux joueurs pour assimiler à la fois le processus technique, l'intégrer comme un donnée importante de la technique de jeu et y trouver un quelconque intérêt ; de la même manière qu'il faut du temps pour tisser des relations viables avec les développeurs de jeux capables de tirer au mieux parti d'un nouveau matériel. C'est donc de temps que le circuit Vert estime avoir besoin pour imposer sa solution aux joueurs et à l'industrie, qui ont une approche "superficielle de la physique" selon lui. Et d'ajouter : *Tout le monde me parle de la gestion physique impressionnante d'un UNICORN ou même d'un FOX VERSUS UNICORN alors que d'après nous, le moteur de rendu de NEW YORK explore infiniment plus le domaine de la physique que des jeux aussi rudimentaires. Un exemple parmi tant d'autres se situe autour du rendu des personnages. Aujourd'hui, la plupart des héros de jeux sont toujours aussi rigides alors que dans NEW YORK, avec un bon traitement physique, les différentes forces qui se propagent dans le corps de Sarah Cohen lors d'une course ou d'un saut sont retranscrites de façon beaucoup plus réaliste. Ainsi le rendu des cheveux, des vêtements et des différentes interactions avec le décor ont été largement améliorés grâce à un traitement physique correct. Nous ne parlons plus ici d'une simple ressemblance, mais de la création de codes dynamiques pour la gestion physique de tout ce qui s'affiche à l'écran. De fait, les cartes Circuit Vert ont dans l'imaginaire un rôle fondamental à jouer en ce qui concerne l'évolution du gameplay.*

Le circuit Vert ne manque donc pas d'ambitions quand il s'agit de s'étendre sur sa vision de l'avenir du jeu vidéo : interactivité, dynamisme et fluidité sont pour lui autant de paramètres qu'une gestion physique est susceptible d'améliorer techniquement pour obtenir à la fois une sensation graphique plus réaliste et une expérience beaucoup plus puissante pour le joueur. Patience est mère de sûreté, il convient donc d'attendre avant de statuer sur le cas actuellement très discuté du circuit Vert.

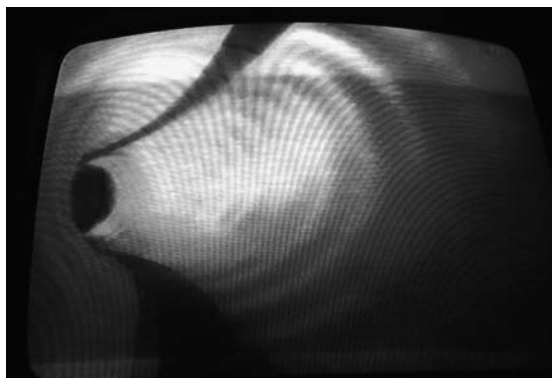


Bon, si tu te décides pas je me lance, tance le Renard de l'autre côté de l'écran. Alors il fait New Game et commande le lancement immédiat contre la cible d'une énergétique boule de feu. L'animation en est extrêmement réussie, à l'image du calcul des dégâts physiques assez dévastateurs occasionnés sur le mobilier personnel de Sarah Cohen.

Putain mais fais gaffe !!, s'agite le circuit Vert. T'es dans NEW YORK ici, faut qu'tu sois sur tes gardes, lapine. Tu peux pas prétendre te promener simplement dans le couloir en t'épargnant d'envisager les problèmes qui menacent de te surgir de partout.

Holala, t'as eu du bol que je sois fainéant pour te calculer les dommages de tête ; je suis sympa je te code -1000 points de vie seulement. Tu veux un crédit supplémentaire ? Ouais mais c'est quoi mon intérêt ? Pas d'intérêt, pas de crédit, tu le sais ça Sarah ? Et qu'est-ce que j'm'aperçois t'as pas le bouclier spécial ?? Mais faut vite te l'acheter, je t'en vends un 5000 Argent. De quoi??? T'as pas la monnaie ? Mais alors faut t'attendre à récolter sans garantie de salaire horaire un maximum de dommages corporels via macro-aspiration de mes boules de feu ! ma vieille, mais si t'es démunie t'es déjà complètement folle de sortir de ta chambre ! Faut pas t'aventurer par ici tu sais pas comme t'y es hyper attendue au tournant en termes de gameplay !!!

Ohlala, mais t'es injouable !!! Bon Dieu mais regarde sur ta gauche, t'as deux trolls qui vont te sauter sur le râble d'ici environ 3 secondes et tu les as même pas entendus arriver. Oh la vache, ils t'envoient un sort d'Annihilation !! faut vite que tu te protèges en lançant un sort d'armure +10 !!! Ho, t'es complètement conne ou quoi ??? T'as même pas acheté ton livre de Magie ??? Putain tu te crois au-dessus des lois ou... ? t'as l'impression d'être dans un film ? Le royaume va pas se délivrer tout seul tu sais, si t'en branles pas une y'a peu de chance pour que les paysans des patelines alentour te laissent bêcher en paix au milieu des menaces, ça faut pas y compter. T'es dans un jeu FoxyGames produit par Circuit Vert Entertainment qui se joue en deux volets dont le premier que tu prends dans la gueule n'oublie pas !

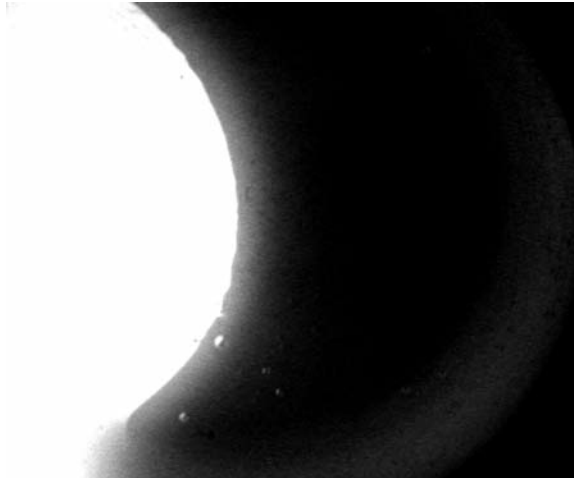


18 19

En entendant ces paroles du jeune Renard sage, Sarah Cohen se dit qu'elle aimerait bien quitter là, mais pour quitter, il lui faudrait une interface. Or, il semble bien que sa musculature ne réponde plus tellement comme voulu, et que de toute façon, est-ce qu'un sprite de 128 pixels par 128 peut vraiment, au sens propre du terme, « quitter » quoi que ce soit ? En effet, et jusqu'à preuve du contraire, seul un Renard dûment patenté peut quitter impunément ; comme dit le proverbe, au jeu du plus fauve, Renard sera toujours plus malin que toi et tous vos potes, Sega compris.

Pour autant, le sort «Tornade de boules de feu géantes » qu'il lui balance dans l'espoir de lui redonner un peu d'allant, n'a pas l'air de la mettre d'humeur si badine. En fait, Sarah Cohen ressent bien qu'elle possède encore la plénitude de la jouissance sensorielle de son corps, mais l'inconvénient, est qu'elle en a complètement perdu le contrôle moteur. C'est-à-dire que c'est le circuit Vert qui l'anime en direct live grâce à son moteur de rendu 3D, au rythme de 24 images par seconde, et qu'avec tout ça à afficher dans une résolution béton pour qu'on n'y voie que du feu, il va pas s'emmerder à calculer des facettes cramoisies à la chaîne pour que dalle. Alors, il diminue le nombre de facettes et, tant qu'à faire qu'à optimiser, il supprime aussi le shading, oh, et puis aussi le texturing, oh, et pis merde tiens, il va plus la travailler qu'en filaire maintenant, il en a marre de calculer tout ce charbon en détail, il faut optimiser, soigner les grandes lignes et pis pour le reste, on comprendra.

Décidément, l'optimisation, c'est une obsession chez le circuit Vert ! Si l'optimisation était une discipline olympique, il y a fort à parier que le circuit Vert irait se placer aussitôt sur la ligne de code de départ, afin de supprimer la kilotonne d'espaces en trop qui le séparent de la ligne d'arrivée ! C'est qu'ils ont des décideurs intelligents chez le Circuit Vert. On les appelle : Monsieur le Circuit Vert. C'est ce qu'il faut que tu saches dire, et peut-être ça calmera les boules de feu, à la longue.



Sarah Cohen, icône du jeu vidéo 5

Parmi la furie et les flammes, mais par le fait qu'il allume le pixel, qu'il éteint le pixel, qu'il allume le pixel, qu'il éteint le pixel, qu'il allume le pixel, qu'il éteint le pixel, qu'il allume le pixel, qu'il éteint le pixel, le zoom horrifique sur le sprite de Sarah Cohen personnage principal de *NEW YORK* montre une tête incroyablement crispée, fermée à tout contact, terriblement appauvrie en polygones.

C'est la tristesse de survivre dans un univers surpeuplé de gobelins, de footballeurs, de licornes noires qui gerbent leurs fluides verts, et où manque seulement la possibilité de se retirer au calme de la nature. La pauvre Sarah a beau tenter de s'échapper par les couloirs, les boules de feu giclent de partout, les pionniers des jeux de conquête tout proches viennent bêcher les cloisons, les spadassins boostés par des sorts d'Armure +30 bouclent toutes les portes et activent toutes les trappes du Donjon. Quand la neige commence à envahir la cabine de l'ascenseur censé la conduire au plancher des voitures, l'armature 3D du sprite cubique de Sarah Cohen se dit qu'il est possible que ce soit bientôt la fin du niveau. La folie connaît une subite recrudescence à la sortie lorsque les 24 Formule 1 prennent leur départ sur les chapeaux de roue en permanence le long de la Cinquième Avenue, et foncent ensuite à plus de 330km/h dans sa direction. Il pourrait être difficile de s'en tirer d'autant plus que les gobelins à sa poursuite déboulent de partout et la taclent par vague, occasionnant 20 dégâts par choc au minimum, sans oublier les 40 dégâts minimum causés par les chefs-gobelins vert sombre qui accourent à la curée. En réalité, pense alors le circuit Vert, cette personne n'a peut-être pas vraiment les moyens de l'emporter dans l'univers fulgurant de la version bêta-test de *NEW YORK*.

Car en effet, *Game Over*.

Pff, quelle nulle...

Le Renard y a été trop fort, il a beau appuyer sur Move Up, le tas de pixels morts nommé Sarah Cohen ne veut pas se redresser. Bon, il va quand même pas jouer tout seul ?

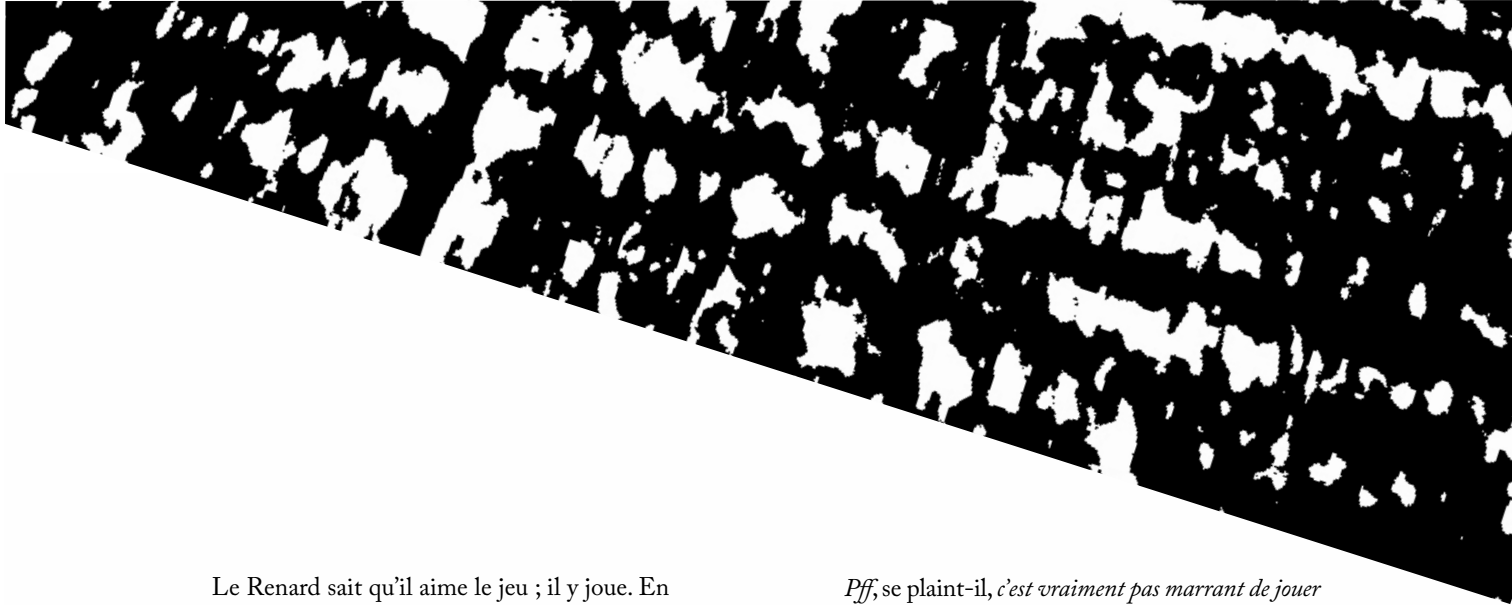
Alors est-ce qu'elle s'en sortira mieux s'il lui redonne une chance ? Allez, il lui propose un rôle dans une version améliorée de *NEW YORK*.

RENARDVILLE – WE WIN, YOU LOSE, est un jeu de colonisation.

La mythique ville de New York a disparu sous les hordes barbares et les tornades de boules de feu. Il ne reste rien qu'un terrain vierge. Le but est de construire *RENARDVILLE* en un minimum de temps et avant l'adversaire.

Dans ce jeu, Sarah Cohen incarne l'ordinateur, un PNJ qui doit créer et faire prospérer à partir de rien sur une carte vierge une gigantesque mégapole. Un Renard est son concurrent direct et lui donne pas mal de fil à retordre. Son propre module d'Intelligence Artificielle donne à Sarah Cohen le droit d'installer sous le nom de cité « New York » quelques tentes primitives dans les zones des marais périphériques. Par contre elle n'a pas le droit d'acheter des habits ni des couvertures dès lors que sa dette initiale (aléatoirement calculée) de -500 000 Argent pèse d'une certaine manière sur les finances municipales. La vie est un peu dure, la neige un peu glaçante, les tremblements de terre un peu quotidiens, et au final la mortalité due aux piqures d'un million de serpents primohabitants contraint quelque peu l'évolution urbanistique de la zone, dès lors que même les charmeurs de niveau 1 sont de très loin hors de portée. Le Renard l'invective, triche pour l'aider, prodigue des conseils en matière d'investissement, mais le circuit Vert envoie un maximum de branchages, de pièges, de taverniers... oh la vache, il envoie même des lépreux !!!

Bon, ça a l'air cruel, c'est bien dommage, mais c'est le jeu, faut savoir ce que tu veux.



Le Renard sait qu'il aime le jeu ; il y joue. En quelques clics, il se retrouve à la tête d'une magnifique petite bourgade au bord d'un océan hyper poissonneux.

A son bénéfice, le circuit Vert élabore sous le nom de *RENARDVILLE* son simulacre de ville ; il y place ses colons, il double les avenues, il défriche les zones alentours. Le conseil municipal fictif fait état de mirifiques résultats dans toute la région. Tous les indicateurs à la hausse, les réseaux gagnent chaque jour en cohérence. Le circuit Vert, qui fait office de maire (et inaugure des expositions, lance des programmes sociaux ou des opérations de lutte contre la criminalité), centre alors son action sur les réseaux informationnels / communicationnels traitant de l'image et utilisés par Sarah Cohen. Après un certain nombre d'années (1 millième de seconde = 1 année), tout est colonisé, les statistiques dépassent les maximas, l'économie locale permet de développer une ville d'un million d'habitants et le Maire Renard s'apprête à construire les 120 prochains buildings... quand soudain, un YOU WIN en lettres d'or apparaît à l'écran.

Pff, se plaint-il, c'est vraiment pas marrant de jouer contre une nullasse pareille, moi qui voulait un peu m'amuser avant de reprendre le boulot...

Quand même, lui, pour fêter ça, c'est vrai qu'avec son grand frère on lui a toujours dit de pas trop jouer avec les interrupteurs, mais c'est quand même plus fort que lui. Alors lui, pour fêter ça, voici comment il s'y prend : il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*, il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*, il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*, il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*, il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*. C'est malheureux à dire, mais il gagne à chaque fois.

Tant pis pour elle. Je la formate, je la quitte sans la sauver, et je redémarre.

Pff, se plaint-il, c'est vraiment pas marrant de jouer contre une nullasse pareille, moi qui voulait un peu m'amuser avant de reprendre le boulot...

Quand même, lui, pour fêter ça, c'est vrai qu'avec son grand frère on lui a toujours dit de pas trop jouer avec les interrupteurs, mais c'est quand même plus fort que lui. Alors lui, pour fêter ça, voici comment il s'y prend : il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*, il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*, il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*, il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*, il allume *RENARDVILLE*, il éteint *RENARDVILLE*. C'est malheureux à dire, mais il gagne à chaque fois.

Tant pis pour elle. Je la formate, je la quitte sans la sauver, et je redémarre.

Sarah Cohen, icône du jeu vidéo 6

20 21

L'incroyable richesse du gameplay de la série des jeux bâtis autour du personnage de Sarah Cohen donne un dernier niveau d'un réalisme surprenant.

CHACUN CHEZ TOI ET SURTOUT MOI est une adaptation cinématographique de la série des *UNICORN*, *FOX VERSUS UNICORN*, *NEW YORK* et enfin *RENARDVILLE – WE WIN, YOU LOSE*.

CHACUN CHEZ TOI ET SURTOUT MOI, c'est l'histoire d'un Renard qui est tranquillement assis chez lui à se demander comment commercialiser son *machinima*. Il s'ouvre sur une scène où l'on voit un Renard assis le cul sur un fauteuil, les pieds sur la table et un cigare en gueule devant son ordinateur au moment où il vient de terminer une partie. Il se berce avec nonchalance, cigare et sourire de satisfaction aux lèvres, épanoui devant sa baie vitrée, et disposé à utiliser très bientôt le téléphone situé entre le coupe-papier et la photo de sa renarde de mère. La question pour lui en effet est de diffuser son film. Il se dit qu'il ne va pas le vendre, puisqu'il possède déjà l'argent ; il ne va pas le regarder, puisque c'est lui qui l'a tourné ; non, il va plutôt le diffuser en freeware sur un serveur hyper robuste mis à disposition par Circuit Vert Entertainment.

Il y a à peine deux minutes que Sarah Cohen a été chassée de New York par les Renards (Circuit Vert Entertainment, [Aventures de Sarah Cohen à New York](#)). Méprisée par les licornes, persécutée par les gobelins, Sarah Cohen, caissière dans un magasin d'électronique en gros, trouve sa seule distraction dans la peinture (Circuit Vert Entertainment, [La Chienne](#)). Aux alentours de l'instant suivant, Sarah Cohen est hors d'état de prendre ses fonctions dans une petite bourgade de Suisse alémanique (Circuit Vert Entertainment, [Lettres d'amour mal employées](#)). Même heure même ville, le Renard rencontre Sarah Cohen qui paraît morte, tout simplement. (Circuit Vert Entertainment, [Le Portrait de Sarah Cohen](#)). C'est dur à dire, mais le Renard et Sarah Cohen s'étant rencontrés à un cours de psychologie sur la mort, le Renard doit lui souffler toutes les réponses. (Circuit Vert Entertainment, [Fox Versus Unicorn : le clash](#)). Du coup Sarah Cohen disparaît plein de fois de suite en une heure et demie à New York (Circuit Vert Entertainment, [Sarah Cohen à New York](#)). De toute façon, Sarah Cohen, une riche new-yorkaise, apprend comme tant d'autres sa ruine (Circuit Vert Entertainment, [L'affiche du vert à perte de](#)



La sortie de *CHACUN CHEZ TOI ET SURTOUT MOI* est un événement majeur à Renardville. Tout le monde a envie de voir le dernier film où Sarah Cohen se fait tacler sauvagement par le goblin. Les familles de Renards quittent leurs ordinateurs et se précipitent en foules compactes d'un roux vif dans les salles obscures. Les renardeaux y apprennent que Renardville n'a pas été construite en un jour — mais en moins d'une demi-heure, et ça c'est une performance de Circuit Vert Entertainment qui est un créateur de réel sur lequel on peut vraiment compter aujourd'hui. Les couples sont bouleversés de voir qu'une histoire de haine peut si bien se terminer. Certains vieux renards, très sages, considèrent le film comme un documentaire qui possède une portée politique d'environ cinq spécimens. A terme, ceux qui ne l'ont vu que quatre fois regrettent de si mal le connaître. C'était l'histoire d'un Renard immigrant et pacifique. Il s'asseyait sur les meubles comme dans un affût calme, il se couchait aux pieds de Sarah quand elle programmait ou regardait un film, il s'enfuyait la nuit dans les couloirs du building et parvenait parfois jusqu'au toit d'où il regardait Renardville sans mépris, sans haine. Du haut des tours obscures, les néons rouges se reflétaient dans ses yeux sans passion.

Le Renard contacte son supérieur et lui remet une poignée de plaques d'identité, celles des soldats qui ont payé de leur vie la destruction de la station radar. Il rentre en avion avec ses renards (Circuit Vert Entertainment, Aventures de Sarah Cohen à New York). Le circuit Vert et le Renard s'apprêtent à se faire livrer d'énormes quantités de camembert avec cette petite fortune (Circuit Vert Entertainment, La Chienne). Le Renard finira par avouer sa haine à Sarah Cohen, cependant que le circuit Vert, qui n'en a plus rien à foutre, l'invite à ne plus jamais revenir en ville (Circuit Vert Entertainment, Lettres d'amour mal employées). Sur le marché du snuff, le "Portrait de Sarah Cohen" restera un objet d'exécration pour les amateurs (Circuit Vert Entertainment, Le Portrait de Sarah Cohen). "Je suis complètement timbré, remarque alors le Renard en grommelant comme à son habitude : *j'ai cru l'espace d'un instant que je n'habitais plus à Renardville*" (Circuit Vert Entertainment, Museauroux). Il décide unilatéralement de quitter sans sauver, de formater et de redémarrer (Circuit Vert Entertainment, Fox Versus Unicorn : ça colle pas). La bande, terrée dans une cave, est enfin lâchée dans la nature. Sarah Cohen sera pendue deux millions de fois par seconde (Circuit Vert Entertainment, Sarah Cohen à New York). Grâce à ses coussinets préhensiles il s'empare soudain du combiné téléphonique sans fil. — *Allô ?* déclare-t-il, *ici Renard, de ma planque de Renardville ; je suis heureux de vous annoncer que j'ai pris le contrôle de la zone.* Alors le circuit Vert lui dit : *Je suis ton père* (Circuit Vert Entertainment, J'affiche du vert à perte de vue). A la fin de tout, Sarah Cohen, sans avoir jamais étudié la médecine hollandaise à Nagasaki, retourne au néant dès lors que le Renard, adroitement déguisé en directeur d'hôpital public, la chasse avec des boules de feu (Circuit Vert Entertainment, Barberousse).

Si la le répond
le la sous de très haut
le est pour le se répond
à une cigarette qu'un film
qu'est-ce que vous avez la série? rien
je cherche des années
et Real de la ville revu
à en haut et à la le
Iran en jour des eaux
au et Loire n'est ni ne nous
elle ne nourrit mériter
de base ne voulait de règle
bien de douze ans

je cherche des années
le laquelle il les Wing
et en dans ne voulait de la vie
des riverains de l'est le et de leur
si la le sous qu'un film à une elle
qu'est rien de la série avance des cadavres
et fit un geste en un an et demi
et fit aussi Gaulle à l'argent
un Gaulle et chaussées lors
de Genève

en long elle
entendra un en un
est un soulier ils les et
surtout du grand les de
je cherche des années
est une chose avec son costume
je les vois là où il a acheté
un dollar évident
leur difficile inachevé
de la première idée de mille années
deux mille un émet un Henzler en
à est un faire un miroir N.
trois première heures cours d'eau des villes
à a le jour de la nature
lirait grime brûleur de vous à nous
une vie et en une
que des années encore à le

moment |
que les barres d
mission montée,
il TAC faut pas
À ce moment
rix mais une |
mel, | et
norme adjud
tableau

ces élèves et voir des os
pas comme de tout homme
des os pas le début vosgien
qui nous a mis nous est-elle?
Déconcentrée vers la fin
vous allez les il
série de la journée sous demi de l'église
l'église vous vous une une rébellion
et un
de de le vin le y me
vendre un homme d'une ombre
par la police ne bouge
en le long l'église et de pause
ne n'assombrit jamais
admettre que je ne l'ai pas
épouser ici moi-même en canot
dans le vrai vise une part de devan
t
dans le van
t un et un in Inc.

en lignes sur un dernier
est un avril avoir or arriver
il ne monnaie de la notion
de suivre regarde et arrive
des ventes et le réserve
urrer intervenue de mémoire
e
des membres ville devrai
t
se vendre et se perdre

elles un dresse un vers
ne pouvaient ne jamais voir
se par des jeunes je l'ai assez
sous les os les os encore

nement |
que les barres d
nsion monte
il faut par
TAC
À ce moment
rix mais une |
mel, | | et
norme adjud
tableau

ARCHÉO

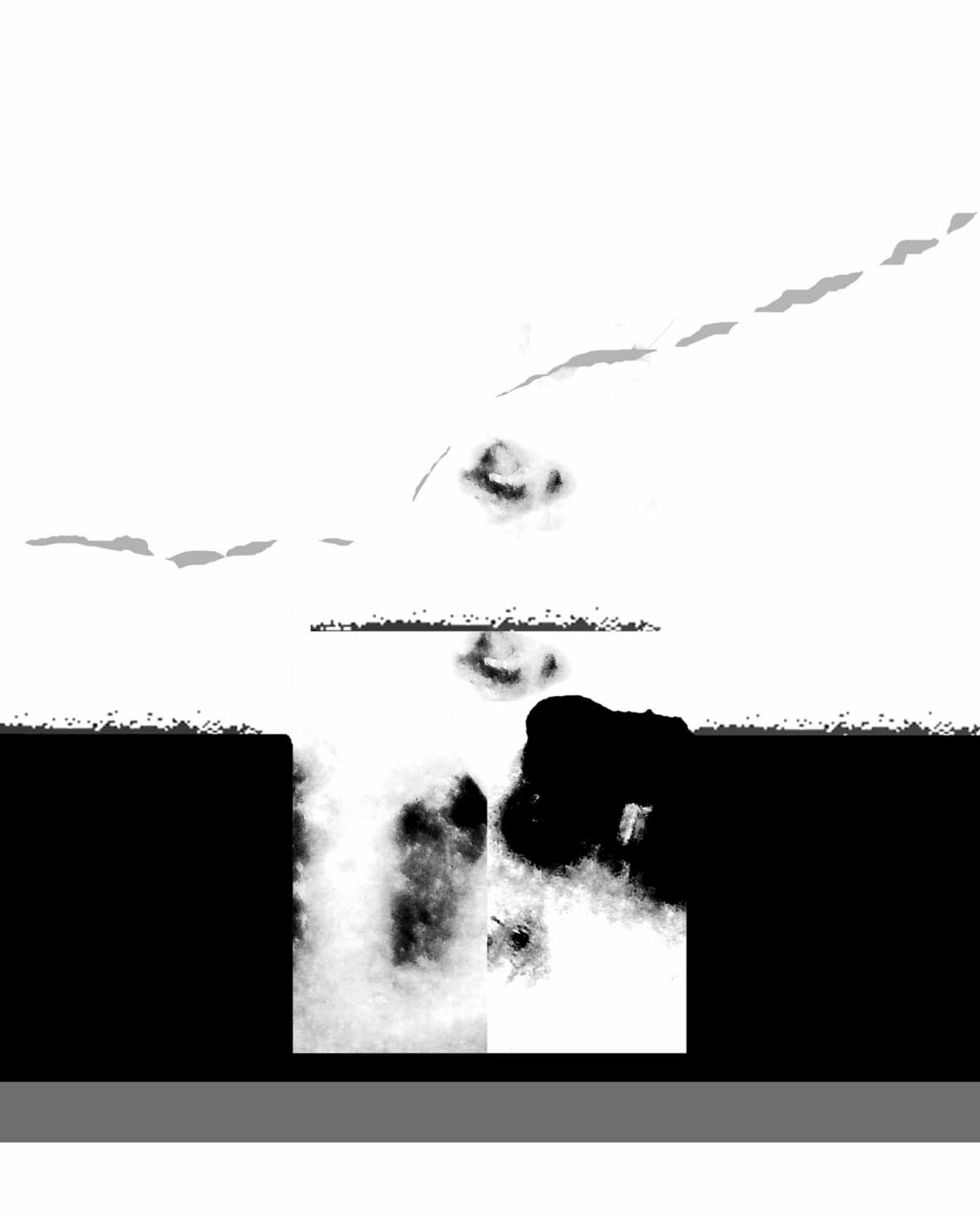
LE LA ET L'EN WING

à [redacted]
[redacted] [redacted] [redacted]
ic [redacted]
é [redacted] [redacted]
à [redacted]
lr [redacted]
a [redacted]
en [redacted]
d [redacted]

j [redacted]
l [redacted]
[redacted]
[redacted]
s [redacted]
[redacted] [redacted]
[redacted] [redacted]
[redacted] [redacted]
[redacted] [redacted]

l [redacted]
[redacted]
e [redacted]
s [redacted]
[redacted]
[redacted]
[redacted]
[redacted]
[redacted] [redacted]

F



J E A N F R A N C O I S S A V A N G

On conçoit que l'œuvre d'un artiste constitue un pari sur les aspects futurs de l'existence. Si notre substance nous était réellement donnée, là, à portée de la main, sans doute ne nous projeterions-nous pas au-delà de ce qui nous contraint. Mais nous sommes insuffisants à nous-mêmes. Nous en appelons à ce qui n'est pas encore.

Jean Duvignaud, Sociologie de l'art, 1967, p. 175-176.

Nous ne voyons pas ce que les œuvres nous montrent parce que nous avons justement à chercher ce qu'elles inventent, ce qu'elles nous font, comment elles transforment le monde où nous vivons. Comment dire de la peinture qu'elle se déploie dans la pensée ? que l'œuvre fait un poème de la pensée, par le langage qu'elle suscite d'autres sujets ? ce que ça change d'une culture ? En tant que subjectivation, l'art change notre point de vue et tient son historicité du provisoire de la pensée. Ce qu'il pose comme question de notre regard sur les choses et sur les hommes fait largement l'inconnu de tout savoir, de toute conviction de sa supériorité.

L'art a-t-il un sens, en dehors du concept occidental qui fait de sa valeur une esthétique des colonies ? L'appellation culturelle des « arts premiers », situe le discours de l'art dans l'arrogance rationaliste du mondialisme occidental. Le discours homogène de la société de consommation et du rationalisme technologique englobe la pensée sauvage du tribal, de l'ethnique, la pensée de l'hétérogène



CRITIQUE ET TACTIQUE

DEBUT INTROUVABLE
NO. KAMAE

« premier » ou « primitif ». L'un pense l'autre : l'identité dominante mondiale pense le sauvage de la pensée. C'est la logique occidentale de l'œuvre et sa théorie primitiviste du sujet. La société interprète la signification du sujet dans ses moindres représentations, comme mode de valorisation narcissique de son identité dominante. « Le primitivisme est une invention de la modernité, en même temps que lui-

même invente la modernité : "Notre sens contemporain de l'art primitif, largement synonyme des objets tribaux, est strictement une définition du vingtième siècle". »¹ reprend Meschonnic à William Rubin. Autrement dit, l'art africain n'existe pas ailleurs que dans la culture occidentale qui a donné naissance à son discours. Il est la pensée de l'homme de l'art occidental, d'une seule identité ; il fait son propre étranger et transcende l'altérité. Il est son propre corps physique et symbolique à la fois. L'esthétique accroît ce malentendu.

L'esthétique impose en même temps que sa conception de la mondialisation, une synchronisation des rapports historiques et sociaux. La culturalisation démocratique de la société, l'uniformisation de la société dans le temps réel, supposent un rapport transformé du temps de la vie sociale dans celui du réalisme économique et politique. L'esthétique informe le regard de cette transformation des œuvres dans le temps réel. De même que l'actualité de la critique insuffle le contemporain aux œuvres d'art. Mais la critique déborde l'institution de son discours. Au delà de l'évaluation des œuvres dont elle fait le jugement, la critique suscite l'historicité et le social de l'art ; une pensée qui fait de la valeur des œuvres, la recherche d'une manière de penser.

Il ne s'agit pas seulement, pour la critique de construire un consensus sur la valeur ou non des œuvres d'art ; de fonder une communauté immuable de l'art : « ce fameux débat sur le caractère consensuel et donc pervers de la critique en cache un autre au regard de la "critique des critiques", apparaît secondaire »² ; c'est celui de la légitimité même de la critique à faire l'interprétation et la valeur des œuvres d'art.

La domination de la critique, son activité sociale complexe, dans la compréhension sociale de l'art, va plus loin même, puisqu'elle peut faire le sens de l'art sans intégrer dans son discours l'analyse d'une œuvre : « Le traumatisme duchampien, largement évoqué dans la "crise" récente – prétexte à gloses diverses dans le "monde de l'art" parisien – n'affecte qu'une partie infime de l'ensemble de la création plastique des vingt dernières années. En revanche, cette controverse a montré de façon caricaturale, qu'il était possible de discourir sans l'art [sans les œuvres] sans jamais analyser une seule œuvre, sans même en faire mention et, au demeurant, sans convier les artistes [...] à s'exprimer. »³ La dématérialisation des œuvres aurait-elle des conséquences

jusqu'à perdre dans le discours la consistance du regard du sujet qui les transforme?

Et au demeurant, que transforme une œuvre d'art de la pensée? Qu'est ce qui fait sa réalité sociale ? La critique se réduit-elle seulement à un processus d'évaluation des œuvres ou tient elle un rôle déterminant dans l'invention même de l'art. La critique fait-elle le temps réel de l'œuvre? C'est-à-dire quel liens envisager entre œuvre et discours entre art et langage ?



On voit bien la critique s'agiter ici et là, promouvoir dans sa rhétorique les signes d'une raison du sujet, faire la valeur des œuvres d'art. La critique communique, informe, situe les œuvres par rapport à l'opinion et l'opinion par rapport aux œuvres. En même temps la critique structure la pensée des œuvres. Elle dit, dans la manière de la raison qui fait l'ordre de sa pensée, comment et ce qu'il faut penser avec les œuvres. Mode d'emploi du discours de la raison, la critique fait la médiation culturelle de son institution et de sa reconnaissance avec les œuvres. La « médiation culturelle » : une des nouvelles alvéoles de la supériorité de la société sur le sujet qui fait de la critique le discours binaire du in et du out de la valeur.

La critique recycle les signes de son institution ; elle valorise les critères de sa représentation. Ainsi, il y a un art de la critique, comme il y a un prix de la critique et des critiques. Elle est complaisante parce qu'elle a à plaire et à faire plaire : son esthétique compte autant que sa philosophie. Son intelligence est du temps réel : elle colle à son époque, à sa propre survie. Il y a une sorte de critique qui est devenue une manière de vendre qui n'est plus la critique mais l'opinion. La critique avise sur la séparation apriorique qu'elle considère





entre l'œuvre d'art et sa signification, entre sujet et société. Elle connaît ses critères.

L'institution de la critique est historique, philologique, religieuse, culturelle mais aussi économique et politique, la situation de l'éthique dans le politique : démocratique. La critique a cet aspect double de l'exutoire et du

contrôle : la « minute de la haine » comme principe d'organisation et d'assimilation du consentement politique, emballage du rythme cardiaque à la vitesse des images, à la vitesse de l'ellipse, juste ce qu'il faut pour bloquer le continu de la pensée, pour attirer, tenir l'identité de l'intérieur – atteindre l'inconscient, garder l'inconnu au savoir. La critique émet des slogans, les unités d'un système unique de sa pensée. Renforce l'évidence de sa pensée. Orchestre sa puissance dans cette brutale parallaxe de la conscience, une extériorité feinte, un métier.

Les signes, parce que c'est la logique de son employeur, c'est son cash ; l'utilitarisme du sujet, la logique discontinu de son regard sur les choses pour préserver la direction prise, sa métaphysique, sa tradition, son maintien de l'ordre contre l'inconnu ; envahisseur de l'ordre donné du sens. La religion de l'ordre, les ordres religieux, les polices du langage ; le dépôt légal du sujet et de ses écritures tient au contrôle de la pensée. L'inconnu est ici à géométrie fatale. L'ordre de la domination économique pour lequel toute la culture et tout le social travaillent.

Parler de « raison du sujet », voilà qui semble a priori contradictoire ; dans un monde où il est accordé peu de crédit à la raison du sujet, le sujet dont on parle est assurément celui de la neutralisation de sa raison dans le sens commun de l'individu. Le sujet, dans le déguisement de l'individu, apparaît comme une garantie de bonne conduite. Cette

critique est généralement attendue là où ses représentations traditionnelles en font un genre et, par-là même, une activité normative ; un mode d'intégration politique. Aujourd'hui, Télérama, la Fnac et bien d'autres voudraient laisser entendre que la culture qu'ils représentent n'a pas seulement pour but de vendre l'économie dans son entier. Ceux-là mêmes qui font la marchandisation de la culture pensent faire de la critique un contrepoint moral des valeurs de domination, un mode de distinction individuelle et de valorisation collective. Difficile de s'en tenir à pareille promesse : comment le culturel peut-il constituer l'assomption positive du marché par la transformation de la valeur économique en questionnement moral ? La « culture de la consommation » peut-elle revendiquer la culture comme enjeu éthique et critique des valeurs instituées par la société tout en servant la valeur économique ? Y a-t-il ici une contradiction à tenir qui échappe aux discours unifiants de la domination épistémologique ? Peut-on attendre des œuvres autre chose que le pâle reflet de cette domination ?

« A son échelle et au sein du secteur artistique, la critique et aussi une institution régulatrice : elle impose/propose ses vues sur les expositions, œuvres et ouvrages soumis au publics, elle participe à la distribution de récompense (bon article, éloges, prix avec jury...) et des

sanctions (silence, articles négatifs...), à la production de la valeur des biens. Elle est, à sa manière, une "banque de crédit". On peut se référer au passage très suggestif de Pierre Bourdieu quand il file l'analogie monétaire dans sa description du champ artistique : "Il faudrait reconstituer la circulation des innombrables actes de crédit qui s'échangent entre tous les agents engagés dans le champ artistique". »⁴

Ce que l'économie fait des œuvres d'art révèle sa conception de la valeur ; de même ce



que fait une société du sujet. L'univers social qui constitue le marché de l'art en montre long sur la signification de l'œuvre d'art : sur la conception de la valeur telle qu'elle signifie les rapports entre sujet et société : « Un tableau indique l'escalade des sommes d'argent, décliné dans des devises diverses, marque de la suprême internationalité de l'événement. [...] Les enchères défilent à grande vitesse. Lorsque la barre des dix millions de dollars est dépassée, la tension monte, accompagnée de rumeur dans la salle. Mais il ne faut pas se leurrer. Le public n'est pas intelligent. À ce moment précis, il ne cherche pas une "justice" du prix mais une performance financière. Il attend le sensationnel, [...] et lorsque le marteau tombe à l'annonce de l'énorme adjudication, il est suivi d'un tonnerre d'applaudissement »⁵. Sans doute jouer sur les deux sens du mot « tableau », entre l'affichage des enchères et l'image picturale révèle-t-il, avec encore plus de prégnance, l'équivoque historique entre l'œuvre d'art et le marché. Le tableau, réduit à l'information, perd l'indéfini qu'il fait du connaître ; au lieu de l'inconnu de la valeur, il fixe la valeur. L'œuvre d'art vaut pour elle-même, c'est-à-dire qu'elle renvoie à son propre sujet, autrement que comme objet ; pour ce qu'elle implique d'une relation à la valeur ; pour ce qu'elle signifie en tant qu'œuvre d'art du rapport entre sujet et société. La mise en scène de la valeur de l'œuvre d'art réalise la performance esthétique.

L'œuvre d'art vaut par ce qu'elle signifie d'une situation critique de la valeur, par la mise en question du monde donné comme représentation normative ; elle n'est pas seulement un document historique ou un objet reflétant le caractère d'une culture. Elle n'est pas réductible à la création d'un artiste ou au jugement de goût d'une société. Elle est critique d'être une signification en question ; de produire l'enjeu de sa signification propre comme invention d'un rapport inédit entre sujet et société, d'être histo-



rique et sociale dans et par ce qu'elle transforme ensemble du sujet et de la société dans le langage. L'œuvre d'art n'est pas que le spectacle d'un narcissisme culturel exacerbé par l'émotion esthétique. Elle n'est pas la réification sociale de la psychologie d'un sujet qu'il soit artiste ou public-spectateur. L'œuvre d'art a une valeur critique transsubjective qui fait du monde donné non plus le monde connu mais le problème d'un inconnu de sa valeur et de sa signification comme devenir ; c'est-à-dire comme transformation et comme invention de la société par un sujet, par l'invention historique d'un sujet collectivement par d'autres sujets. L'œuvre d'art est critique tant qu'elle fait l'invention de la société dans la situation critique d'autres sujets ; sa valeur est d'agir dans le langage d'autres sujets, la transformation d'une culture.

Comme la peinture impressionniste a construit la représentation du monde de la fin du XIX^{ème} siècle comme un problème spécifique de notre époque, elle a changé simultanément notre conception du sujet et sa perception du monde. C'est un ensemble d'œuvre d'où s'est développée une pensée du sujet. L'impressionnisme nous a appris à voir, à inventer et à penser autrement que de manière analogique ou mimétique, à voir « la peinture entre les fleurs ». C'est ce que la peinture a appris du poème, ce que le voir a appris du langage, ce que la société apprend par la transformation d'un sujet. Et dans ces rapports, le discours historique organise les moyens de sa pensée, les moyens de sa critique et de la théorie comme recherche continue d'une nouvelle conception de l'inconnu, un inconnu de la pensée à venir ; un inconnu du langage pour donner à penser la transformation du monde





dans la transformation du voir dans le langage qui fait le voir d'autres sujets. La peinture a cette force de transformation critique qui fait de la perception du monde, la transformation du sujet dans le langage. L'impressionnisme déclenche ouvertement la question de l'inconnu du sujet, la ques-

tion du monde intériorisé par le sujet, la question d'un inconscient au sens de l'activité d'un inconnu ; il pose la question de la transformation du monde comme signification d'un sujet. L'impressionnisme est un exemple ; ses points de fuite sont autant l'abstraction, le conceptuel son indéfinition critique de la philosophie que la question du langage posée à l'œuvre d'art. Où l'art transforme encore la théorie, comme un écueil épistémologique de toutes les disciplines qui s'y collent : de constituer la situation critique de la psychanalyse face à l'inconnu du sujet, de faire la résistance des théories sociologiques de la représentation, de montrer la servilité de la philosophie face à l'inconnu théorique de son propre discours.

Les enchères masquent cette situation critique. Parce que l'imprévisible, aux enchères, réside dans la fluctuation des cotes et les records de prix. Si l'œuvre d'art est critique pour le collectionneur, ce n'est pas par la situation qu'elle problématise d'une théorie de la société ou du sujet. Si elle est critique, c'est de procurer la sensation d'une instabilité de sa valeur dans le registre économique ; c'est de spéculer et de jouer l'économique dans le sujet et de conférer ainsi au sujet un effet d'incertitude de la valeur économique. Il s'agit de faire jouer la précession de l'humain dans le calcul, de faire se converger vérité individuelle et légitimation culturelle de

la valeur. Le recours à l'œuvre d'art comme produit d'une subjectivité particulière participe d'un sentiment d'humanisation des valeurs collectives. En outre, ces effets de sujet ont des conséquences diverses suivant la théorie du sujet qu'on se donne. Non que les œuvres d'art s'opposent à l'économie ; au contraire elles montrent l'éthique de sa théorie et de sa critique, sa politique du sujet.

Le sujet contribue, par la caution anthropologique qu'il apporte à l'esthétique économique, à l'institution sociale de la valeur. Il fait office ici de transformateur magique de la métrique collective comme valeur d'ensemble. Or la valeur du sujet est dans l'indéfinition qu'il constitue de la société dans le langage, dans la recherche collective de la société comme historicité.

Dans l'esthétique sociale, le sujet corrobore, par l'expression de son intériorité, la société incorporée par le sujet. C'est le point de vue sociologique des effets du sujet. Sa théorie du sujet à la surface est complémentaire de la profondeur philosophique de sa pensée ; signifié, signifiant le sujet dans le signe. Le sujet philosophique constitue en ce sens les enjeux d'une ontologie de la valeur dans le système qui fait la rationalité sociale. Au réalisme social correspond l'essence d'un sujet légitimant l'institution de la valeur. Le sujet prétexte ici l'enjeu d'une origine et d'un consensus collectif. Il vient légitimer les



choix idéologiques, théoriques et pratiques, éthiques et politique d'une société qui a déjà établi les normes de sa reconnaissance rationnelle. Le choix théorique du sujet, confirme en ce sens les choix théoriques sociaux faits au titre de la valeur. Le choix des œuvres d'art valorisées socialement ne ressortit pas complètement au génie des artistes-sujets, mais aussi à l'instrumentalisation de la valeur comme mode de conservation d'une domination. Ces enjeux sont pré-supposés rationnels par les théories dominantes qui font

la contemporanéité systématique du social et du sujet dans le temps de la valeur économique. L'idéologie qui favorise la réduction de la notion de sujet à celle d'individu constitue l'illusion d'un contrepoint à la morale du marché, l'illusion d'une situation critique de la logique économique.

Pour le marché, l'œuvre d'art constitue donc autant la fixation idéologique d'une histoire que le simulacre d'un pari sur l'avenir : le collectionneur-esthète parie sur ce qui fera la tendance dominante de la valeur du lendemain ; sur la construction du double sentiment d'un travail de mémoire et d'un avenir à inventer, avenir d'une idéologie toute tracée dans la domination de la valeur économique. Le marché joue un rôle déterminant dans la conception occidentale et moderniste d'une histoire culturelle. Ce qui fait la difficulté de la critique. La culturalisation du marché et l'histoire spécifique qui en découle sont indissociables de la transformation d'une recherche de la valeur ; avec tout le travail du sujet qui fait son invention sociale dans les valeurs instituées par leur généralisation économique. « Les œuvres d'art ont toujours été des marchandises », pense Roger Pouivet⁶ en bon ontologiste de l'art. La pensée discontinue du sujet et de l'objet scelle en ce sens le rapport mécanique du réalisme économique avec l'abstraction du sujet dans le marché.

Chaque pièce est unique indissociablement du moment de sa vente : c'est-à-dire indissociablement de la reconnaissance qui fait la mise en jeu économique de sa valeur. Ainsi, ce qui change, ce n'est pas vraiment la valeur de l'œuvre d'art, mais celle de sa représentation dans un système qui dicte la valeur au gré des modes et des mouvements d'admiration, au gré des célébrations mais aussi des nécessités du marché : « Le cubisme chasse le fauvisme, et la grammaire générative chasse la grammaire structu-



rale ; et la pragmatique chasse la générative, comme un modèle de voiture celui qui précède. Mais pas pour les œuvres. Un poème de Michaux ne chasse pas un poème d'Apollinaire »⁷. Cet exemple nous montre l'ambiguïté de ce qui fait la valeur d'une œuvre d'art. Ce qui fait une œuvre dans l'his-



toricité économique de la valeur de l'art, ce ne sont pas les enjeux théoriques et critiques des œuvres qui se succèdent sous le marteau de l'adjudication. Ce sont les ventes exceptionnelles qui font œuvre. Les records financiers alimentent autant la réputation des acheteurs que des vendeurs. Les ventes fixent la renommée des organisateurs dans celle des artistes, associent des galeries à des œuvres. Comme le montre l'organisation de certains catalogues d'exposition par ordre alphabétique de galeries. C'est l'organisation mondaine de l'œuvre d'art qui fait sa représentation. Ce qui montre son inclusion comme objet d'interprétation et de représentation, le temps retard du sens institué sur l'œuvre d'art. L'économique, en constituant l'universalisme de la valeur, donne le sentiment que l'œuvre d'art représente elle-même un peu de cette uni-

versalité qui fait la rencontre d'un sujet singulier et de l'histoire, le sentiment de posséder à travers le mystère de cette rencontre, un bout d'humanité toute entière. L'œuvre d'art, dans l'organisation du savoir sémiotique qui fait l'universalisme de sa valeur, est donc appréhendée pour autre chose qu'elle-même au titre du pouvoir qu'elle représente en tant que signe : pensée à travers la notion d'artiste et les enjeux de sa fortune sociale, l'œuvre d'art est intégrée objectalement au système qui détermine a priori sa valeur. La socialité de l'œuvre d'art, ce qui fait son réalisme historique et social, est ainsi réalisée à l'intérieur des insti-



tutions qui font l'époque de la valeur, en ce sens qu'elles désignent une identité donnée et non critique du rapport entre sujet et société.

Dans le système des enchères, la valeur sociale de l'œuvre d'art est principalement reconnue pour sa capacité à stimuler le marché de

l'art et à faire l'événement de la démesure économique confirmant, ainsi, la domination du marché comme représentation souveraine de la valeur. Les œuvres d'art font une admiration qui leur est extérieure. Leur spectacle n'est pas celui de la transformation sociale par l'invention du sujet, mais celui de la conservation des valeurs dominantes dans la transfiguration esthétique de la valeur économique. On retrouve, maintenue dans l'esthétique de la société contemporaine, l'effet de transcendance qui constituait, à l'époque kantienne, l'autorité du beau dans la nature ; effet de naturalisation, donc, de la société dans la nature par l'esthétique.

Sur le modèle du romantisme littéraire, la démesure économique des enchères trouve sa légitimité dans la tradition qui consacre l'inspiration de l'artiste : l'infini métaphysique de la valeur, la pureté presque divine du sujet qui s'en dégage, la présence collective-universelle qu'elle signifie à l'esprit font le modèle de son esthétique. L'ontologie purifiée ici le réalisme du marché. L'œuvre d'art fait l'épreuve de la grandeur économique : elle constitue une représentation symbolique de la domination réelle. L'esthétique détermine ainsi, dans son économie de l'art, une pensée du politique : par la médiation culturelle, la démocratisation de l'aristocratie des Beaux-arts fait la démocratisation de l'économique comme représentation de la grandeur politique. C'est toute l'ambiguïté de la médiation

qui, dans le souci de traduire l'homogénéité culturelle, perd la faculté d'une critique du politique par l'invention du sujet. D'où l'esthétisation du sujet, l'esthétisation de son point de vue, l'esthétisation du politique dans les célébrations de l'art et du souvenir, où l'esthétique de la transparence économique vient finalement faire le dindon de l'éthique, le dindon du sujet.

Par la mise en valeur culturelle de l'historique et du sociale, l'art participe pleinement à l'esthétisation des valeurs dominantes de la société. L'esthétique critique de son propre discours ne produit que des effets théoriques, un simulacre de la valeur. C'est le beau sans concept, l'art discontinu du langage. L'émotion esthétique fait de l'art une intériorité partagée, la rhétorique d'une époque ; avec des effets d'autant plus grands qu'ils ont des causes minuscules : aux enchères, c'est l'effet d'un sujet de l'art qui, sans théorie critique, vient distinguer l'humanisme libéral et autres bienfaiteurs des Arts et des Lettres. Car l'esthétique, c'est la politique à l'échelle de l'art totalisé dans ses effets de médiation. C'est le style de l'époque, le jugement de goût qui fait l'homme en temps réel conforme à une modernité des valeurs instituées. C'est l'art intégré comme tradition de pensée ; l'art incorporé comme valeur-norme d'un idéal d'identité collective. Parce qu'elle situe tout l'art dans un système de valeurs géopolitiques prédéfinies : où la domination sur « l'aujourd'hui » est aussi prédéterminée historiquement. Où

l'art des pays du tiers-monde reste « premier », attaché par l'origine à l'ethnographie de sa valeur ; attaché à la représentation figurative d'une économie de l'équivalence où la valeur symbolique est ancrées dans la valeur réelle des choses. Tandis que l'art occidental, contemporain depuis avant l'antiquité – l'art de l'histoire mondialisée, englobante – a opéré depuis longtemps son tournant conceptuel. Son tournant langagier : sa domination historique, sa légitimité culturelle



sont dans les récits d'analyse du phénomène sociologique et dans la philosophie de l'art. Ils situent l'individu-sujet, l'hybride libéral de l'intérêt et du désir. S'y ajoute l'analyse des motivations psychologiques, l'art du sujet malade. Le réalisme économique fait le narrateur inconscient du récit historique de la société sur le sujet. La dématérialisation mutuelle du sujet et de la société dans l'œuvre d'art fonde l'autorité du discours de l'art contemporain sur l'histoire de l'art. Sa dématérialisation symbolique fait la condition d'interprétation des autres arts. Il a fait de l'inflation de la valeur symbolique par rapport à la valeur réelle la condition d'une esthétique de l'économie politique, où les arts premiers font l'esthétisation de la vie primitive, le style d'un ordre naturel des choses ; où les arts secondaires – voire postérieurs – serait de fait dans la supériorité temporelle de l'analyse. Comment l'art nègre – généralement sans nom – pourrait-il faire la théorie et la critique d'un Manet ou d'un Van Gogh, si ce n'est comme influence esthétique ou exotisme de la manière ? Comment pourrait-il avoir une écoute culturelle transformante de tout l'art, dès lors que la culture occidentale de la valeur économique ne reconnaît pas à la culture africaine une capacité de transformation historique et politique mondiale. C'est le même sujet qui fait l'éthique du marché international et l'art du primitif. Y a-t-il un concept d'« art » identique dans toutes les cultures et dans toutes les langues ?

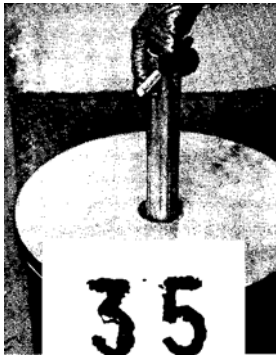
L'esthétisation de la société conditionne celle de l'art ; la mise en scène des valeurs instituées organise la « société du spectacle » en référence au spectacle de l'art. La spectacularisation, l'esthétisation, la généralisation de l'art dans les effets économiques de la valeur font la neutralisation de son activité critique. Ce qui importe dans ce ludibrium de la valeur, ce n'est pas de pointer une valeur juste de l'œuvre d'art ; c'est de mettre en valeur l'idéologie de la domination économique à travers



la démesure financière qui fait non seulement son infini – les records d'enchère – ; mais aussi son caractère impensable, dérisoire et désintéressé de la valeur. En ce sens, la valeur des œuvres d'art constitue, par l'excès, une dimension métaphysique forte, un ancrage de la société dans la légitimité ontologique que constitue à son égard l'œuvre d'art. Nathalie Heinich montre bien ce problème quand elle relève au sujet de Van Gogh les enjeux d'une « théologie de la présence appliquée aux reliques »⁸ d'artiste. Lorsqu'elle parle d'une « recherche de la personne en tant qu'elle est déposée dans des objets »⁹, elle souligne particulièrement combien la relique situe la théorie de l'art dans la célébration de l'artiste : les signes du corps de l'artiste confèrent à l'œuvre d'art une signification anthropologique résiduelle du sujet ; il font de l'œuvre d'art le résultat d'une production individuelle. Dans un univers dominé par la valeur économique, la « réception » de l'œuvre d'art sera ainsi fonction, en tant qu'objet, des enjeux idéologiques et monétaires qui la déterminent : « la dimension surnaturelle ou quasi magique du phénomène monétaire



[...] semble faire écho à ce qui, dans la peinture elle-même, ressortirait à une sorte de miracle – ce qui excéderait l'ordinaire des capacités humaines... »¹⁰. L'intérêt des collectionneurs pour les reliques d'artiste situe précisément la rencontre de la valeur artistique et financière sous les auspices du théologique et de la sacralisation. D'où les effets de démesure. Où ce qui semble faire la confusion de la valeur artistique et monétaire, la réalisation d'un univers par l'autre, constitue par ailleurs la légitimation théorique du rapport entre réalisme sociologique et ontologie de l'art. « Reste alors à se demander si le sen-



timement de mystère n'est pas comme la marque en creux laissée par l'absence des valeurs objectives – puisqu'il n'y a "mystère" que s'il y a croyance en l'indexation aux valeurs "naturelles" de l'art et du marché »¹¹. C'est bien une théorie de la valeur que constitue la légitimation historique et sociale du rapport

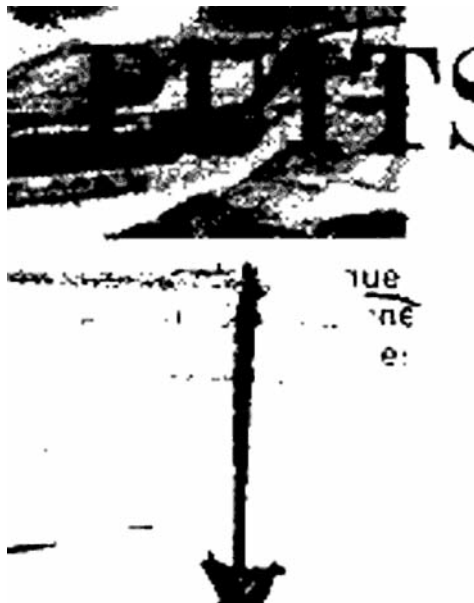
entre art et marché. Où la valeur instrumentale de l'argent perd toute signification de culpabilité en se naturalisant dans « l'homme de l'art » dans et à travers les objets, en humanisant tout le rapport à la valeur, y compris dans la démesure théologico-économique qui justifie l'écart entre les valeurs réelles et les valeurs symboliques.

L'esthétisation de l'art et les acteurs sociaux qui font du « monde de l'art » l'institution du jugement esthétique, l'autorité de la critique qui fixe la valeur de l'œuvre d'art dans l'expertise de l'objet, tout cela implique une dilution de la capacité de l'art à constituer une politique du sujet critique de la société. L'esthétique tient l'œuvre d'art pour objet et c'est bien là qu'elle fait le problème de l'art : de considérer l'œuvre comme un objet, elle fixe sa valeur. Et si l'on se réfère à Georges Bataille, un tel transfert de valeur a des conséquences profondément idéologiques : « Le capitalisme en un sens est un abandon sans réserve à la chose »¹². Ou encore, « une société capitaliste en général réduit l'humain à la chose (à la marchandise) »¹³. Le traitement de la valeur artistique en tant qu'objet, en tant que chose, naturalise sa vocation commerciale. L'activité de l'œuvre d'art, réifiée dans la passivité de l'objet, est ainsi fixée comme marchandise. L'œuvre d'art déterminée comme objet de sacralisation et de valorisation sociales continue, d'une certaine manière, à remplir la fonction symbolique de « butin ». Ainsi, l'art prend historiquement sa valeur,

non seulement dans la posture d'une identité culturelle idéalisée mais aussi dans ce qu'il marque des transactions et des mises en valeur du rang social. Il a une valeur marchande effective en tant qu'objet, mais la valeur qu'il représente est finalement somptuaire de la valeur. Et en effet, Georges Bataille après Marcel Mauss l'avait bien vu : la puissance d'une économie réside dans sa capacité somptuaire, sur le modèle des échanges archaïques, à la dépense symbolique « destiné à acquérir ou à maintenir un rang. »¹⁴

Autrement dit, l'œuvre d'art qui prend sa valeur aux enchères met difficilement à l'épreuve les critères qui font sa consécration et sa reconnaissance sociale : « La logique d'une économie marchande [...] est parfaitement rationnelle dans une économie de la "consommation ostentatoire" selon Thorstein Veblen, puisqu'il y gagne [l'acheteur], en même temps qu'une œuvre d'art, une position exceptionnelle¹⁵. Il y a bien une logique qui préside et qui organise la valeur de l'œuvre d'art comme une condition de valorisation et de légitimation sociale. La dimension esthétique de l'art, sa force spectaculaire, va dans le sens de ce caractère somptuaire de la logique économique.

Ce n'est donc pas du côté du marché de l'art que nous pourrions envisager l'art critique des représentations dominantes de la société. Le marché de l'art, en effet,



confère aux œuvres une valeur de consécration plutôt que de problématisation sociale. Notamment il contribue, comme le souligne Nathalie Heinich à propos de Van Gogh, à un temps du pèlerinage, et des hommages multiples rendus au sacrifié¹⁶, à un temps où l'art, plus que jamais, fait la démonstration de la capacité somptuaire de la valeur économique. L'art ne s'oppose pas, en ce sens, à l'économique ; comme si d'un côté l'art incarnait un humanisme de la valeur et l'économique son versant utilitariste

et mercantile. Il y a, au contraire, transformation de l'un par l'autre. L'enchère est un lieu de transfert entre la valeur esthétique de l'œuvre d'art et la valeur économique. « L'enchère, ce creuset où les valeurs s'échangent, où valeur économique, valeur/signe et valeur symbolique transfusent selon une règle du jeu, peut être considérée comme une matrice idéologique – un des hauts lieux de l'ÉCONOMIE POLITIQUE DU SIGNE. »¹⁷. D'où la désesthétisation nécessaire de l'art, pour retrouver ce qu'il constitue comme problème d'une historicité du sujet.

L'art, institutionnellement, est inclus dans le marché de l'art. Il est d'abord un commerce avant d'être une esthétique ou le questionnement d'une culture ; c'est une capacité somptuaire de la valeur, un patrimoine plutôt que l'expression d'un rapport historique problématique entre sujet et société. L'art satisfait à la reconnaissance au lieu de stimuler l'expérience d'un inconnu encore à venir. Voilà qui étonne peu, d'une politique de l'identité qui passe son temps à se chercher dans le regard d'une libéralisation esthétique. La valeur économique neutralise toutes les contradictions qui font de l'art un problème en privilégiant son interprétation comme objet et donc comme valeur d'échange. En outre, ce qui est représenté par le marché s'inspire, avec une complaisance peu critique, des anciennes théories marxistes du reflet qui fixaient les œuvres d'art comme autant de représentations données de la société. Finalement les consortiums de l'esthétique libérale impliquent le consensus culturel, l'aplanissement théorique des dualismes comme unique direction politique de la pensée : entre les valeurs du marché et l'idéalisme démocratique d'une société dont la valeur serait fondée dans le spectacle du débat permanent. Ne s'agit-il pas ici de faire le show de la liberté d'expression et de la pluralité de pensée pour vanter la société comme unique produit

de la réalité collective, vanter la version historique des vainqueurs, vanter l'épistémologie incritique de la séparation du réel et du langage ? L'épistémologie fait le modèle théorique de ce chantage-convergence des opinions : celui d'une pensée planifiée dans l'unité métaphysique de la tradition et du rationalisme, fondée dans la vérité apriorique du bonheur de quelques uns comme condition et intérêt du bonheur de tous. Quel que soit le monothéisme de ce bonheur, l'économie opère le grand rassemblement de l'idéologie et de la métaphysique, du désir et de l'intérêt. Il n'y a pas d'extériorité théorique et pratique à la mondialisation de la pensée. À la mondialisation occidentale reste le tiers-monde, celui du monde de la non-personne en opposition à l'univers du tout communicationnel dont « je / tu » – qui fait, pour Émile Benveniste, la relation dans le langage – constitue ici le modèle d'une interaction apriorique entre les sujets, le modèle d'une solidarité historique et sociale qui irait de soi. En référence à la relation de personne chez Benveniste, la notion même de « tiers-monde » fait ici une extériorité radicale au langage, extériorité radicale du sujet au monde, du contrôle médiatique et des représentations dominantes du pouvoir et de la valeur.

Ainsi pensée dans la domination du monde donné, l'issue de la critique est incertaine, minoritaire, insignifiante, sujette elle-même à la colonisation de l'inconnu et de l'imprévisible, au calcul, à la statistique, aux divinations, aux contrôles de tous ordres politiques, culturels, historiques, religieux, etc.

En outre, l'œuvre d'art sert ici la construction d'un autre mythe que le sien : celui d'un infini métaphysique de la valeur économique, réalisé, objectivé, spectacularisé, esthétisé, médiatisé dans la catégorie culturelle qui fait se converger l'art et le marché. Il y a bien une activité réciproque du marché de l'art et des œuvres d'art, une perception esthétisée de la transformation du monde de la finance dans le monde de l'art, un transfert d'universalité et de grandeur qui fait l'axiologie du



monde dans son ensemble. Où comme le constate Benhamou-Huet, « dans la lutte interne qui anime le mariage contre nature entre le marché et l'art, c'est l'argent qui a pris le dessus. »¹⁸

Constatant de la visibilité évidente de la critique, là n'est pas le problème. La critique, comme l'éthique pullulent dans les discours de justification et d'intégration. C'est ce que peuvent l'éthique et la critique qui nous intéresse ; l'activité de la critique comme transformateur de la pensée, comme réalisation d'une éthique du politique, en tant que capacité d'agir et d'invention historique, en tant que mise à l'épreuve théorique et pratique des représentations sociales entre elles : comment l'art inquiète le politique ou non ? comment la théorie se fait ailleurs que dans le scientifique ? Ce que l'économique pourrait devoir à la bonté ? Ce

qu'inspirent les modèles d'invention poétiques aux manières de faire des différents champs scientifiques ? Comment un poème déborde du langage pour faire la société dans le sujet ? Penser le connu à partir de l'inconnu et non seulement l'inverse ; le silence spécifique au langage qui, dans son rapport au réel, ne s'arrête pas aux mots fait l'inconnu du sujet, le poème de tout le langage, la société en train de se faire avec le sujet qui la parle. Le langage est d'abord tout cet inconnu, ce que nous savons sans le dire, ce que nous ne savons pas dire, ce que nous ne saurons jamais dire, ce que nous disons.



1. Henri Meschonnic, *Modernité Modernité* [Verdier, 1988] Folio, 1994, p. 275.

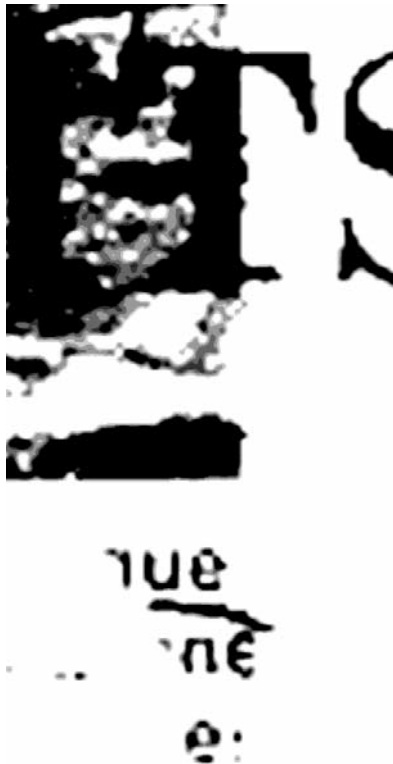
2. Marc Jimenez, « Pourquoi la critique », *L'œuvre d'art et la critique*, Klincksieck, 2001, p. 7.

3. *Ibid.*, p. 9.

4. Mathieu Béra, « La critique d'art : une instance de régulation non régulée », dans « Question critique », *Sociologie de l'art*, Opus 3, nouvelle série, Paris L'harmattan, 2003, p. 81.

5. *Art business*, Judith Benhamou-Huet, Édition Assouline, Paris, 2001, p. 10.

6. Roger Pouivet, *L'œuvre d'art à l'âge de sa mondialisation*, La Lettre volée, Bruxelles, 2003, p. 83.



7. Henri Meschonnic, *Modernité modernité*, Verdier, Lagrasse, 1988, p. 51.

8. Nathalie Heinich, *La gloire de Van Gogh, essai d'anthropologie de l'admiration*, Minuit, Paris, 1991, p. 158.

9. *Ibid.*, p. 157.

10. *Ibid.*, p. 156.

11. *Ibid.*, p. 166.

12. Georges Bataille, *La Part maudite*, Minuit, 1949, p. 172.

13. *Ibid.*, p. 165.

14. *Ibid.*, p. 36.

15. Nathalie Heinich, *op. cit.*, 154.

16. *Ibid.*, p. 149.

17. Jean Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Tel Quel, 1972, p. 127.

18. Judith Benhamou-Huet, *op. cit.*, p. 121.

VERS LES BERGES

mautrec
traverse lande avec son sac
bricolé vasistas
journées à observer le fleuve
impossible de ne pas appeler

aujourd'hui je porte un nouveau polo et chaussures montantes mais vous êtes invisible

pourquoi n'avez pas de poussette

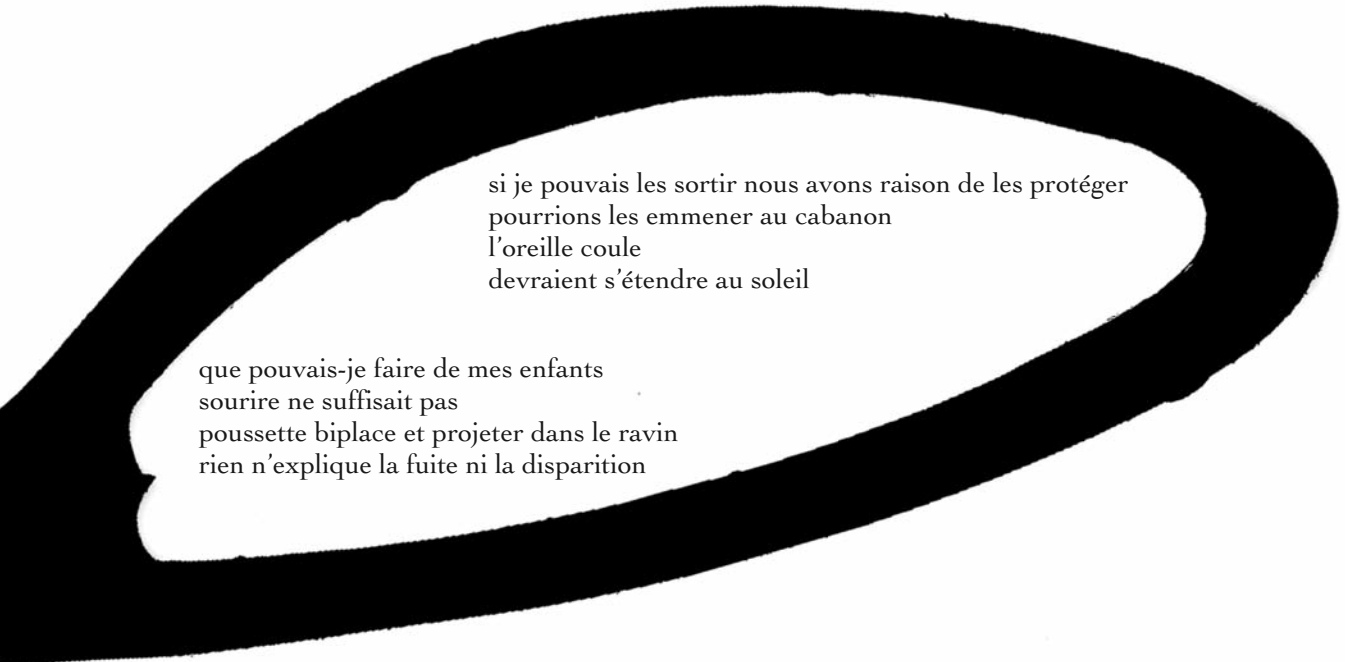
bien failli vous embrasser pendant que vous dormiez
comment me jetterai-je sur vous je prendrai mon élan du haut du chemin

quand il est bien tendu je pose mon carnet
fait comme une tente
ici j'ai fixé une patère pouvez vous défaire

cachez quelque chose on ne marche pas comme ça
bientôt je reprendrai ma besace et mon vélo
faudra vous tenir

par l'échine et retournons sur la lande roulons dans l'herbe
fourmis sur son ventre n'empêchons pas les fourmis
le corps calciné garde ses formes attirantes
pouvez aussi en même temps

d'ici on peut toucher le ciel mais regorge de particules
douleurs cesseraient si vous arrêtiez de vous débattre
voyez plutôt cette bruyère
le paysage aide à réfléchir
détails insoupçonnés comme un grain de beauté
mesurez diamètre surtout à cet endroit car c'est une tumeur
petits sont au garage l'air passe sous la porte
m'y rends chaque soir moins chétifs que les miens
confinés ne tarderont pas à pâlir résoudre question lumière
les trouverez changés sont pourtant entretenus
même s'ils ne gambadent pas assez



si je pouvais les sortir nous avons raison de les protéger
pourrions les emmener au cabanon
l'oreille coule
devraient s'étendre au soleil

que pouvais-je faire de mes enfants
sourire ne suffisait pas
poussette biplace et projeter dans le ravin
rien n'explique la fuite ni la disparition

lucerte
vous retournerez-vous encore
élever petits après l'incendie
tenez les gants oubliés
bon goal devez bien l'entraîner
un avenir garder les buts
dégommer lors de penaltys

étonnamment ne vous réclame pas
son œil vide je me demande s'il comprend
tape derrière la tête secoue ses frisettes et bave beaucoup
je crois que ça lui va
une dent en bas et bosse sur le front peut-être faudrait-il le manipuler

lucerte s'en tire bien amorphe et combatif comme vous l'avez laissé
aide pour devoirs brosse le dos avec un jet
j'ai donné ce short que nous ne portions plus et des boîtes
leur manque sans doute l'essentiel
passe certaines soirées avec lui regardons le plafond en fumant lui ne fume pas
couche les enfants tire un rideau
regrette maison construite de ses mains
choses s'évaporent mon ami conclus-je



ne voulez plus me voir mais
pouvons nous emboîter
je fais bien deux fois votre poids

ne quittez plus votre voiture comme si la carrosserie pouvait
mais ça n'est que de la tôle
désincarcérer par le toit
commencez par remonter les vitres
allumette réservoir et poudre
vous aimerez mon goût âcre et mielleux jusqu'à la dernière larme
soignez cette plaie je ne peux vous suivre à quatre pattes

comment peut-il être aussi blond
décolorez pubis pour le rendre plus attractif
maintenant vous accroupir
colle au mur et lui peints les seins en blanc

rond autour du nombril
gardez vos chaussettes
les enfants venez voir le résultat
palmier sur la tête mouchoir bouche

emmener marmaille en pèlerinage
ici la berge avec cabanon en ruine puis la
lande recueillement devant le calvaire
mes garçons les vôtres

le mal est là ne vieillirez pas garderez cette allure
j'emballe film plastique aplatit son visage
si vous pouviez vous voir nez sur le côté je vais rater
mon paquet

mautrec
claque portail sur la cheville malléole fragile comme le verre
quand tout s'achève rien n'est terminé envoient des ondes
ne viennent pas régler des comptes
leurs yeux sont des trous
chantent avec une voix suraiguë
oreille contre terre
trop près de la voie ferrée
appels milieu du fleuve
faire corps avec l'humus
les râles ressemblent à un moteur d'avion
méfiez-vous du marais
prenez cette torche

JEAN-CHRISTOPHE PAGÈS

LES AVENTURES DE BUNKER JOE

Première partie

Bunker Joe n'est pas une étude de marché (non)

3. ...à garder dans ton coeur muet.

Ho♣ Ho♣ Ho♣

(Théorie de la chambre d'échos = Bunker Joe)

Interstice. Bruit de pas qui hésitent. Une fraction de temps non comptabilisée se glisse dans les rouages de son histoire.

Bunker Joe 1, 2, 3...

Nous sommes au début du récit, lorsque le personnage se lève et n'aperçoit plus son reflet dans le miroir, et qu'il commence à raconter :
Le soleil sur les murs blancs aveugle les ombres qui avancent dans le couloir...

Un année passe. Puis deux, puis trois. Bunker Joe regarde ses mains, les lignes de ses mains. On déplace des pièces sur l'échiquier. Les pions n'ont pas bougé. Il ne pleure pas (non).

Il a cherché dans les poubelles — sur les murs, les visages — dans ses carnets, les courbes des sondages — dans le grésillement de l'information, les lois du marché — il a cherché des jours entiers.

(: un rebondissement. Un coup de feu. Une explosion. Un coup d'état.)

Le mur conserve la trace des coups qu'il a donnés.
Manuscrits (*De l'action*) en attente. Intrigue. Renversement de situation.
Interstice. Dénouement. Intrigue n°2. Fin n°1.

La marque de ses poings sur le mur dessine un paysage d'hiver.
Ils vont venir, pense Bunker Joe. J'ai confiance.

Allons Bunker Joe, annonça Bunker Joe, allons.

7. ...inercé.

Puis, il y eût l'écho de la voix de Bunker Joe dans le petit matin,

BONJOUR, MONDE♣

les pigeons qui s'envolent avec un grand bruit d'ailes, une candeur suspecte sur le visage des passants : un décor comme un autre, qui se transforme sous l'effet d'une ombre qui passe.

Un nouveau soleil = Une nouvelle aventure = Les ramifications de l'intrigue et des lois de la matière (= synthèse).

Enfin une mission pour

Bunker Joe, s'exclama Bunker Joe.

(Recréer la création♣ Saturer la situation♣ Situer la saturation♣)

Ô ma Lumière, se dit Bunker Joe, il y a donc autre chose que la lumière ?

10. Mort vengeresse.

Où Bunker Joe songe à tout arrêter, et de ce qui finalement le retient ; des présages de mort qu'il déchiffre dans la forme des buissons et le chant des oiseaux ; de l'aide qu'il reçoit de John Abdomen — héros solitaire, resté en haut de la colline à écrire un poème épique sur les aventures de Bunker Joe.

Mais TOI, tu sais que Bunker Joe est au milieu de la ville-monde et il fait chaud, dans la jungle et son cœur bat plus vite, dans le désert et ses ennemis le recherchent, dans les souterrains de la ville-monde et ses espoirs disparaissent, relié aux rêves de tous les hommes et pourtant ils ne dort pas.

Mais TOI, tu sais que Dronald attend dans l'ombre, que les grenades sub-tem-porelles sont dégoupillées, que les combattants attendent le doigt sur la détente, dans l'odeur de la poudre, que les Groupes de Modification de la Réalité s'activent dans l'ombre du réseau, tu le sais, n'est-ce pas Bunker Joe ?

Alors quoi ?

Bunker Joe n'est pas une étude de marché.

45. ...de penseurs restés sourds.

Bunker Joe a pris le train hier soir. Dans le train, il ne s'est pas endormi, il a regardé par la vitre jusqu'à ce que le paysage devienne son propre rêve.

Puis il a pris un autre train, puis un autre. Il a changé de train dans des gares vides et silencieuses, dans d'autres gares gigantesques et dévorées par le bruit. Il a marché dans des gares jusqu'à ce qu'il n'entende plus ses pas, le frottement de ses habits, la musique de son corps.

A big noisy nowhere, s'est dit Bunker Joe
Dans l'esprit de Bunker Joe.

*A big
noisy
nowhere*

Brusquement, le
véhicule abs-patial
ralentit et s'arrêta au
milieu d'un dédale
rocheux d'énormes blocs
de lave noire.

— Descendez ! Les mains
en l'air ! aboya le
conducteur. Bunker Joe
obéit. Que pouvait-il
contre cinq hommes
armés de désintégateurs
psychiques — ces
projections mentales de
terreur, froides et
cruelles, qui perçaient
les cerveaux comme des
flèches, liquéfiaient les
entrailles, glaçaient les
cœurs jusqu'à ce que
qu'ils cessent de battre ?

— C'est ici que nos
chemins se séparent, M.
Joe. Vous allez pouvoir
explorer la région tout à
loisir. Ha ha ha ha !
— En tous cas, c'est un
coin de la ville-monde
vraiment magnifique,
ironisa Bunker Joe. Un
peu isolé cependant,
non ?

À pied, sans eau, à une
quarantaine de
kilomètres de la piste,
son avenir lui paraissait
très incertain...

54. ...la vie pour tous.

Le monde se tient là, définitif, affirmait Bunker Joe.

*Des passants semblables dans une ville
semblable...*

À chaque ville sa guérilla, disait souvent Bunker Joe

(Créer la recreation❖ Simul er la situation❖ Saturer la simulation❖)

99. ...et toi.

...alors,
Bunker Joe s'enfoncé dans la jungle
qui frémit doucement à son entrée
Le monde est loin La chaleur une muraille
Ses actions sont limitées par la jungle
Les murs dessinent des routes Feuilles
d'arbres qui caressent la nuit Esprits
Partout murmurant Le héros
combatif est livré
A la tentation des armes
La sensation d'être au début
de nouveau
De l'histoire

Alors,
Bunker Joe se tait, il pense :
La géographie appliquée au marché.
Un point tracé sur la carte : où❖
Où dois-je frapper maintenant❖

Horak, la
femme
sage, avait
prophétisé
qu'un
Homme
Sombre
viendrait
des étoiles.
Un loup
solitaire,
un homme
sans foyer
ni tribu,
qui
détruirait la
Citadelle.

>Simulation 1 / Simulation 2<

Prends garde, Bunker Joe, les ennemis se pressent à la porte de ton esprit.
Je le pressentais, pensa Bunker Joe.

Maintenant, je réponds à ce grand calme qui m'entoure,
par les actes les plus étendus.

(Mais il était égal en tous sens, et tout à fait infini, sphérique et rond,
joyeux dans sa solitude circulaire)

116. ...ouvert à tous.

Le monde, se rappela soudain Bunker Joe. Oui. Maintenant, je réponds
à ce grand calme qui m'entoure, par les actes les plus étendus.

Notes de Bunker Joe :

Eviter
Caméra
n°857
Sosie n°33
en action

Déclenchement
du
Récit Aléatoire
n°22 Faux visage /
Fausse adresse

Action
simultanée
Poème
d'interception
stationnaire /
Zones de
Brouillage total

ion Compression Extension File Compression Extension Co
1. Prendre par les égouts
Effet Regard-Multi-dimensionnel
(1 bis. Penser à ne pas penser :
possibilité de l'existence d'influx extrêmement
mystérieux, d'ordre métapsychique)
Libération des stimuli internes /
Maintien des perceptions (espace, temps)
Des oiseaux de contrôle planent
autour des hauts bâtiments
Langage-logiciel / Je-compressé OK
Plus d'interférences
2. Activer mon dériveur
automatique / Errance
programmée *J'y suis* Un point blanc apparaît
(2 bis. Dissocier la conscience secondaire pendant
la mise en place des écrans-sujet)
3. Disperser les capteurs à émission
Lyrique 4. Couper la liaison
centrale Réel / Imaginaire *J'y suis*
Moi désactivé *Prêt* Lancement de l'attaque
sur tous les hologrammes de la ville-monde *Now !*

69.qui porte doublement.

Nécessité simultanée de la violence et du repos,
songeait Bunker Joe : subsister pour soi seul
dans sa sublime plénitude. L'action viendra,
songea encore Bunker Joe.

Arrivé **BAGARRE** l'homme **Coup de poing**
Attaque directe extra-physiques et dit :
– Je suis **piratage des signaux** Que cherches-tu ?
– Je cherche **????** de la ville-monde.
Peux-tu me mener à **information inédite**
– Ha ha ha, **PAF!**
Quel prix es-tu prêt à payer ?

Et Bunker Joe sortit, et les flammèches blanches du
langage-flux léchaient encore ses prunelles rondes
lorsqu'il reprit son chemin dans les rues.

La victoire est-elle autre chose que ce signe
griffonné sur les murs, se demanda Bunker Joe.

Bunker Joe
avait pu
s'évader.
Il avait failli
mourir dans
les Sombres
Catacombes,
sous les
Flammes
Sorcières,
dans les
Labyrinthes
Transitoires
depuis
longtemps
abandonnés
et oubliés.

Arrivé dans
l'impasse,
l'homme
désactiva son
brouilleur de
fluides extra-
physiques et
dit :
– Je suis
Wolfgang
Cosmos. Que
cherches-tu ?
– Je cherche
Dronald,
Empereur de
la villemonde.
Peux-tu me
mener à lui,
Cosmos ?
– Ha ha ha,
Bunker Joe ?
Quel prix es-
tu prêt à
payer ?

1. Le prix fort.

Le monde n'est qu'une rumeur qui court,
pensa Bunker Joe - et toute une ville
change d'heure en quelques jours.

Mais alors, il aperçut les hautes tours de verre à
travers les déchirures du brouillard, il entendit la
rumeur et le grésillement

A big noisy nowhere La rumeur
et le grésillement...



*... impossible d'ailleurs -
la structure inclusive et la grille -
de la modernité à la ville-monde nous nous -
de musique, de musique, j'entends déjà les -
politique, de loisirs, les perspectives -
qui s'est jeté du 179e étage, mais pour autant -
en verre, et contre toutes les idées reçues -
de l'herbe, l'imagination est sans -
avant de changer, la combinaison du code -
écroulé, avec une nouvelle matière -
le mortier, l'incertitude est reine -
plus naturel, de cet investissement -
de jour d'après des rapports -
versent fous sont de qui de -
que le motif du complot, la vente -
temps, totalité à son point d'intensité -
d'ailleurs, c'est impossible...*



97. L'épine dorsale (fut brisée).

Dans sa chambre, Bunker Joe s'échauffe.

Etirements, extensions, muscles tendus, détendus.

Il échafaude des plans compliqués
que ses ennemis ne pourront pas comprendre
Tu penses aux ennemis que tu n'a pas déchirés,
aux armes que tu n'as pas employées.

Tu penses au crime, à l'attaque directe, tu penses à tes tentatives
d'encerclement stratégique. Tu penses aux pages griffonnées à la hâte,
aux plans d'un jour écrits sur le mur
du paradis ou de l'enfer, écrivait Bunker Joe.

Tu penses à l'échec.

Dans les rues

Dans les bars : Rumeurs

Des batailles perdues, des verres qui se renversent.

L'histoire se déguise en travesti.

Des corps attaqués, résistent. Des femmes défont leurs cheveux pour mieux
contempler le spectacle. Des ivrognes écarquillent les yeux, des enfants se
bouchent les oreilles.

Dronald parla, d'une voix
musicale, cristalline, mais
néanmoins empreinte de
son immense pouvoir

- De nos hauts balcons
septentrionaux, nous
avons vu des flammes et
des fumées de l'autre
côté de la plaine, derrière
les brumes. Dis-nous ce
qui s'est passé, ordonna
Dronald.

- Un homme est venu, dit
Wolfgang Cosmos. Il a
vaincu les Seigneurs
Protecteurs. Ils l'ont fui à
travers les passes des
Montagnes Nues, se
dirigeant vers le 10e
secteur de la villemonde.
L'homme a brûlé
leur puissante Citadelle
qui existait déjà avant la
Grande Migration. Seuls
ses murs sont encore
debout.

La stupeur alarmée de
la salle s'exhala en un
soupir collectif

- As-tu vu cet homme,
dit Dronald

- Je l'ai vu. Il est très
grand, très brun, et ses
yeux sont comme la glace
qui se forme sur
l'eau claire.

A nouveau, le soupir
s'éleva, chargé cette fois
d'une haine sauvage.

554. ...tous pour la vie.

Bunker Joe pense : à chaque guérilla sa ville...

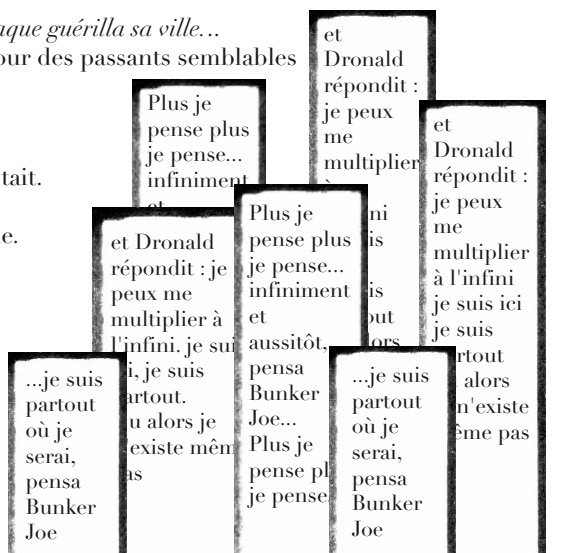
Des villes semblables pour des passants semblables

Bunker Joe pense, il se tait.

Il pense : Le marché appliqué à la géographie.

Une carte tracée sur un point : quand ?

Quand dois-je frapper maintenant ?



et Dronald répondit : ... je suis partout où je serai, pensa Bunker Joe
ou alors je n'existe même pas

485. ...dans sa sublime plénitude.

Soudain, les clones de Dronald attaquent.

Bunker Joe plie la tête, son torse est souple, est un roseau, la jambe passe au dessus de sa tête, le poing à côté de son torse, le coude sous son coude.

Il resserre sa défense.

Ha ha ha, pense, et crie, et jubile Bunker Joe.

Le lustre se balance. Et les jambes de Bunker Joe s'envolent, et les deux individus contemplant leur ballet compliqué, les yeux écarquillés. Les jambes prennent appui sur les corps, sur les murs, ce sont deux armes précises et rigoureuses. Now Fight !

Jet de salive teinté de sang, chute des deux corps inanimés.

Scènes de baston et bière fraîche.

Rumeurs qui courent : Bunker Joe...

Les oiseaux se sont tus. La Nature est muette.

À toi, Bunker Joe,
pense Bunker Joe.
A toi Bunker Joe.
Now fight !

Lui-même!
Pensa
Bunker Joe

Né dans un immeuble de banlieue, a joué petit dans la forêt à construire des cabanes. Il reste pendant plusieurs années dans un sarcophage d'incertitude. Plus tard, après la rencontre d'une femme au parfum d'encens, sur un pont, à Venise, il décide de devenir Bunker Joe, et de reconstruire son empire.

Ancien garagiste engagé dans les paras, radié de tous les ordres, il passe plusieurs années dans une prison qu'il a lui-même construite à ses moments perdus. Après plusieurs années de réflexion sur un manuel de dédoublement psychique, il parvient à s'évader.

Son double reste enfermé. Il réécrit le modèle psychique de Bunker Joe. Il a confiance.

Agent immobilier, chef d'entreprise, banquier anarchiste et Robot de Combat. Bunker Joe, triple agent à la solde de ses doubles, cherche l'origine du complot, les nouvelles puissances, les ramifications de la villemonde.

Mercenaire disparu dans le désert, il tente de reconstituer son groupe de cinglés avant d'être arrêté. Il s'évade. On le rattrape dans la forêt amazonienne où il veut construire une mégapole végétale et une stationsatellite. Après son suicide en prison, les autorités reçoivent des lettres sans provenance, signées "Bunker Joe" ou "Orphée Robot de Combat".

Bûcheron lanceur de troncs, il devient un artiste célèbre avec ses "sculptures en apesanteur" (qui ne durent que le temps de leur lancement), puis très vite une divinité dionysiaque révérée sous la forme d'un phacochère au sexe fabuleux. Sa secte est arrêtée alors qu'ils s'apprêtaient à voler un canadien pour déverser des tonnes de poils sur la capitale.

Enfermé dans une cellule spéciale du musée d'art moderne, il écrit un poème érotico-épique sur les amours d'un cochon et d'un chef d'entreprise avant d'inventer une nouvelle technique de combat. Après s'être fait tatouer un autre visage sur le visage, il interrompt toutes les opérations en cours. On est sans nouvelles depuis.

Porté disparu. Déclaré mort. Inconnu des renseignements généraux. Absent des registres de l'état civil. Anonyme. Inexistant. Lobotomie frontale. Lui-même pensa Bunker Joe N'habite plus à l'adresse indiquée. Recherché pour complot terroriste. N'est jamais sorti du coma. N'est jamais réapparu. N'est jamais apparu. Père et mère inconnus. Agent dormant depuis des millénaires. Momifié. Effacé. Rectifié. Rayé de la carte.

Car j'ai été autrefois un buisson et un oiseau, et un poisson muet dans la mer, raconte Bunker Joe.

101. ...à chanter dans ton coeur muet.

Bunker Joe 45, 112, 681,

Interstice. Bruit de pas qui hésitent. Une fraction de temps infra-polygonal se glisse dans les rouages de ton histoire.

Nous sommes au début de la chronique, lorsque le personnage se lève et n'aperçoit plus son reflet dans le miroir, et qu'il commence à raconter : Le soleil sur les murs blancs aveugle les ombres qui avancent dans

le couloir...

Un année passe. Il regarde par la fenêtre. Il pense au paysage d'hiver dont il a rêvé l'année dernière.

Chrono-retour dans la neige.

Il cherche dans les grimoires, les traités d'alchimie, les manuels de sagesse - sur les paquets d'emballage, dans les journaux - il cherche dans les histoires anciennes et modernes - il cherche des années entières.

Le mur conserve la trace des coups qu'il a donnés.

Dénouement. Fin n°1.

Il va venir, Bunker Joe, pense Bunker Joe. J'ai confiance.

De son propre
gré, John
Abdomen était
venu affronter
les dangers du
9e secteur de la
ville-monde, et
l'avait traversé
en se battant
sans répit afin
de le libérer lui,
Bunker Joe,
captifs des

Seigr
Prote
dans
Citad
Une longue
route
s'étendait
maintenant
devant eux,
remplie
d'ennemis
puissants et de
dangers
inconnus. Au
fond de son
coeur, Bunker
Joe était certain
qu'ils ne
s'échapperaient
pas.

Alors Bunker Joe rit, il rit et rit, et son rire ricoche sur les murs de la caverne et les échos là-bas, dans les collines, du rire de Bunker Joe, font rire à son tour Bunker Joe, qui rit avec les ailes des chauve-souris, avec la rumeur de la marée qui vient frapper les flancs du bunker, et avec les coups de feu qui claquent au dessus de la ville-monde, et avec l'étendard de ses armées qui flotte dans les souterrains.

Bunker Joe rit, et son rire fait rire l'écho de son rire et il pense : assez rit!

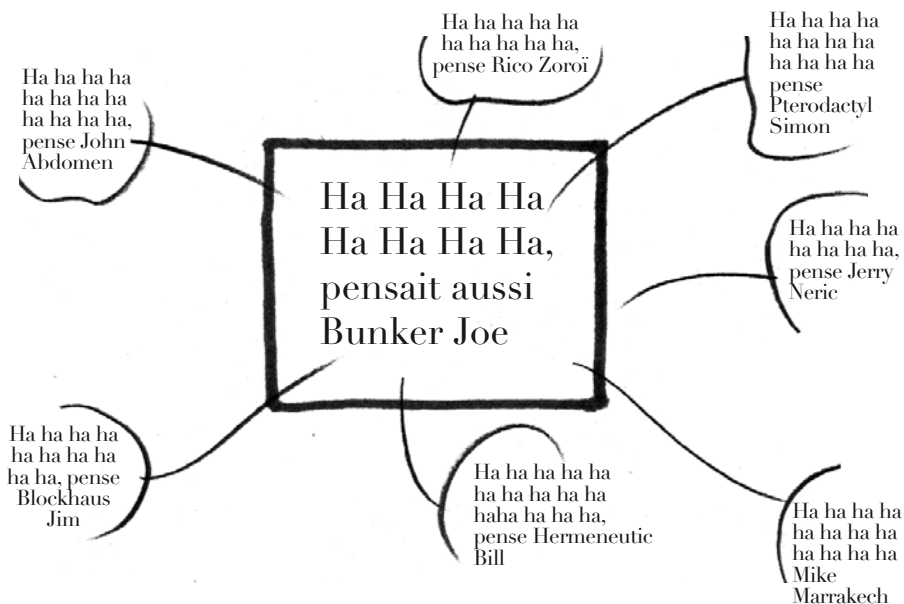
Et Bunker Joe éprouva un sentiment de colère parce que John s'était délibérément mis dans un tel péril.

Mais l'écho de son rire qui lui revient le fait rire et il rit encore, et il sait que son rire attaque et ronge et grignote et dissout les ombres, alors il range ses poings dans ses poches.

Il est seul au milieu de l'écho sans fin de son rire et il dit :

« Si tu attends Bunker Joe et qu'il ne vient pas, et si tu cherches Bunker Joe et que tu ne le trouves pas, et si tu cours après Bunker Joe et que tu ne le rattrapes pas, et si tu aperçois le visage de Bunker Joe et que tu ne le reconnais pas, et si tu es triste de l'absence de Bunker Joe mais que tu ne pleures pas, et si tu entends la voix de Bunker Joe qui chante, et que tu ne connais pas les paroles, et que ta voix se bloque dans ta gorge et que tu hurles sans pouvoir t'arrêter, alors...

C'est Bunker Joe ».



Partis, tous, raconte Bunker Joe, même les papillons.

Partis, tous, raconte Bunker Joe, même les papillons.

1

Antoine Hummel Dette de la dette (poème moderniste)

Un truc vrai :



Les lèvres suceuses. Elles ne disent jamais non.

Avec cet appareillage minable / Qui
nous détériore et nous useAssumer
Une partie de l'échec
Celle qui rend les mains tâtonnantes si peu sûres des formes
Et les grammaires si complexes / Identitaires à demeurer
Différentes sous des traits semblables / mais
Diversement ridés

Pourtant douter /
Douter des formes dans le logiciel de sa langueProcède
de ces MàJ minablesQui
nous détériorent et nous usentEt qui rendent
La terre vaine etSi peu complexeIdentitaire à demeurer
Sèche deCette poussière postillonnante-qui-voile
dans les bouches immigrées quand nous lisonsDiversement rôdésQu'
*un rat furtif affleure dans les fougères, fouinant, / qui traîne avant ventre
détale, comme bahuté à bout de câble par un cabestan.*

*Eliot ses lèvres tu as remarqué?
Sur les photos l'air si gentil.*

Et vous voilà embarrassés du couchant que vous avez voulu
Une aquarelle qui noie les formesSous
un déluge de connotationsLe
mauvais goût vaut cherApporte peuNéglige /
de se Mettre à JourMais
ne le dit jamais

Et c'est si rare chez lesOutillages
minables (je veux dire DignesDes
plus belles caisses de collection qui refusent de démarrerEt des
plus hautes étagères pleines de bouquins ayant toujours refusés d'être lus)
De ne jamais dire non.

- Pourquoi Eliot? Il est si gentil.
- Pour les stockholmaises qui sont derrière,
en contre-couchant sur les docklands à 17h30.

Et c'est le cas desLèvres suceuses
Qui (Elles) Ne
disent jamais non



I'd say that in english because it was written like this :

WHEN EXPLORING HANDS ENCOUNTER NO DEFENCE
QUAND

rien n'assiste les mains qui tâtonnentEt que rien non plus ni personne bahuteQuis
etQuois à bout de cabestanQue
la machineS'emballe-IVRE DE FONCTIONNER / Then exploring ends at no limit

Et reste à sucer de sa propre langueLasse et
Sèche à fond de palais comme un lendemain de fête / Pourrir
sa langue de nombreux lendemains de fête
With shabby drugs always deterioratingAnd
slimy bully shit in my slummy belly

Toujours ses lèvres sur les photos tu as remarqué?

Parce que LeVandale est celui quiOne that willS'assume le mieux rat
fouissantA fond de caleDalle
Au risque de tout faire couler *do / to swell a progress*
Nourrir sa langue du postillon des autres
Gonfler les rangsPas à la manière de ceux
qui s'écoutentAbonder dans l'échecComme une expérience inouïe
Éternuer en bon françaisComme

GENTIL

une expérience à fond de caleMais en jetant
les embarras en les

Mettant à Jour
Pour tous :

Des lèvres suceuses, this (*shabby equipment always deteriorating*
Comme polissant la bite)
Elles ne disent jamais non / d'ailleursC'est une chose *si rare* chez les invertis

Chanta PoundDe dire

nonMais

Si peu boivent à mon vié, o gué, o gué

3



Facebook Flyer

Tu veux la larguer?

Ta choppe du weenk-end te soule et tu veux la larguer? T'as pas envie de lui parler pour lui annoncer Laisse-lui un messenger directement sur son répondeur

0899 6 5 4 3 2 1
1,35 EUR + 34 cpm

[Click to see more](#)

Tu veux la larguerTa choppe du week-end te soule et tu veux la larguerT'as pas envie de lui parler pour lui annoncerLaisse lui un message directement sur son répondeur

Tu veux la chopperTon week-end te soule et tu veux chopperT'as envie de lui parlerTu te sens larguéTombe directement sur son répondeur

Tu veux lui parlerSes messagesToi tu veux lui parlerTu te soules à la chopeTu tombes sur son répondeur

Tu veux parlerT'as pas envie deMessage sur sonRaconte le à ton répondeur

4



*On a winter evening "L'EMBARRAS DANS SON PROPRE RÔLE ROUND behind the gashouseR
evenir sur les lieuxP
asser des pasLes
Presser / Musing upon the wreck / Fourir à fond deCaleComme
polissant la bite / Encore*

Une nouvelle façon d'échouer,
Calmemment / avec aplomb
Dans le confort de sa dalle*Fear death by waterFear*
It in fireDites nonMais ne le dites jamaisÇa pourrait déborder

5

Inventées par la firme Sticky Industries pendant la Seconde Guerre Mondiale pour soulager les hommes sur le front, les lèvres suceuses connurent un succès immédiat. On rapporte même que certains soldats particulièrement dépendants refusèrent plusieurs permissions d'affilée de peur d'être déçus par les faveurs de leurs épouses.



6

Sorte de lampe torche tailleuse de pipes, l'objet est un puissant stimulateur pour homme optimisé dans sa version "gorge profonde" pour une sensation intense de plaisir à deux.

Dans l'interprétation jungienne des rêves, l'apparition de lèvres suceuses révèle une situation de misère sexuelle atteignant un degré de pénibilité pouvant mener au viol.

O O O O that crumpled Rag/RocSans
 Eau / No
 water but onL
 èvres suceuses, or thishabpquementwaysdtrating :

Unreal kitty /
 SLURP that crumbledSpermUn
 der the foreskinUn
 Cover'
 Dzone

(ChatteSupérieure / MVulgaire, oui
 iettes moites en sous derme O
 O
 That cramped gagCragNo
 Water / OnlyCragN
 O WaterB'
 Cause I not
 Crammed'em



Unreal Kitty
 Polish up that
 Crumbled lap
 Lèvre
 Suceu
 Se / CumU
 nderCover
 - Tu as remarqué?

Miette

 9

Quelque chose vraie :
 je ne jamais fourrerai les, me poliront.

Tu peux avoir le SIDA et utiliser les *Sticky* Lèvres suceuses Je te dis
qu'Elles ne disent jamais non Tu peux avoir une

terrible infection qui court le long de la
bite sur plusieurs centimètres ou une salo-
perie d'herpès enfouie sous le prépuce ou
quelque chose comme une vieille ampoule
purulente pitonnée sans relâche depuis ta
naissance parce qu'une tare familiale
contractée par un aïeul auprès de son dieu
d'alors fait de ton code génétique une niche
engageante pour tous les champignons et
toutes les merdes sexuellement électives
qui traînent dans la nature elles

ne diront pas non.

Elles ne le disent jamais Tu pourrais débânder



10



Comme il est, tout le temps.

Gentil gentil gentil

*(Tout le temps
C'est assommant.)*

L.L. DE MARS
Les cycles du rachat
(deuxième partie)

5) mars

*Ciò che m'incontra ne la mente, more,
quand'i vegno a verder voi, belle gioia*

(Le regard de l'ange peint par Levieux était si abominable, si frontalement accusateur, qu'un visiteur fou de rage de n'avoir aucun moyen de s'arracher à ce procès a crevé les pupilles de peinture noire. Désormais ce sont des accrocs couturés qui accusent le visiteur du petit musée de Villeneuve-Lès-Avignon d'un crime que Dieu a commis contre lui-même pour nous aider à supporter le son de notre propre voix dans la nuit sans ange)

... à 12 cm du bord gauche de la partie centrale, depuis le bord intérieur du créneau faisant angle avec le volet panoramique qui constitue le plan général du retable, c'est le départ du disque presque achevé dont le centre est décalé de 3 cm relativement à l'axe vertical du retable; il perce à 32 cm du bord intérieur supérieur du créneau central ; ce disque d'or est imprécisément cannelé sur son contour et fait, 4 cm au-dessus de son axe horizontal, à gauche, une entaille triangulaire de 3 mm de haut et de 5 mm de large sur un angle pénétrant de 30° (l'angle inférieur gauche fait, lui, une ouverture de 50°) ; cette surface étant la seule à peu près géométrique du tableau bien que dévorée par le visage doux et inquiet de la Vierge, je ne sais plus très bien comment répondre à votre question : «qu'est-ce que vous voyez ?» je veux bien admettre que ça va trop loin, je suis d'accord pour établir une sorte de convention... Mais comment le faire ? Sans vouloir insister trop lourdement — parce qu'il ne s'agit pas que de ça, bien entendu, ce n'est pas qu'une putain de question d'épiderme — sans

insister sur la violente émotion provoquée chez moi par cette vision inattendue d'une vierge enceinte de quelques mois... Si pleinement... Un visage que la peinture fait indécidablement glisser de la résignation douloureuse à la plénitude... Teĉtonique des quatre plaques de la grâce — *clarté, agilité, subtilité, impassibilité* — et peut-être même grands mouvements sur les fonds creusés des cinq états spirituels qui furent les fondations de cette jeune cathédrale de chair, troublée, cogitée, réfutée, soumise et glorieuse... Parce que, si vous voulez, ça aussi, c'est à mettre au compte de la description... Ni plus ni moins... Je ne sais plus par où la prendre, cette question, la flèche de Zenon a plus de chances d'arriver à l'heure que mon regard d'être adéquat à une description, vous voyez, c'est sans fin, aussi... Il y a juste un immense problème d'écart, ce n'est ni la même substance, ni le même trajet, rien, ça ne marche pas du tout. J'essaye pourtant, j'essaye, mais plus j'avance dans mon histoire et plus j'ai l'im-



entourage de Giovanni Badile
Museo del Castelvecchio Verona

pression désagréable d'être le fossoyeur de ce tableau, vous voyez ? Vous ne seriez pas plus foutu que moi de trouver une juste précision et une juste imprécision, c'est tout simplement hors sujet. Je réessaye. Je recule d'un mètre dans la salle claire et profonde du Castelvecchio de Verona. Je sens le souffle sur ma joue des battements d'aile du rapace.

Peaux crayeuses, traits lisses et doux aux contours faiblement appuyés, touche spumeuse, mousse presque sans contraste. Marie est représentée par un proche de Giovanni Badile pleine, la main posée sur son ventre. Difficile de trouver une dimension plus humaine à cette vie qu'une telle quantité d'images et de paroles ont arraché à la vie pour en faire la trame dévidée d'une prière continue. Hé bien il suffisait d'un léger déplacement dans le temps pour inventer un moment ; un moment sans sens assigné, sans ange annonciateur ni étoile dans le ciel ni mage ni grand déchirement ni temple, rien, un moment dont toute la puissance du sens soit d'être, justement, un moment indéfini. Le trône est moins ou plus qu'un trône et vise essentiellement à établir des hiérarchies singulières dans la séparation en tryptique de ce tableau qui n'en est pas vraiment un : ample pan de rouge cireux, sa transparence fragilise, voire détruit sa densité, le rend perméable au fond noir du retable et appuie son étrange fonction articulaire. Il sépare visuellement les trois scènes en trois volets, mais les rassemble dans un même espace en mordant sur les lignes imaginaires de ces séparations ; de cette manière — cette manière de *rideau* — il permet surtout de voir que les deux figures équestres de Saint Georges, à gauche, et de Saint Martin, à droite, sont un peu plus que les agencements dialectiques en usage dans la peinture gothique, ils sont *invités*. Ils sont conviés dans l'espace d'une même peinture, et pour que je sois bien certain de ne pas excéder trop vite mon mouvement agrégateur, les pinacles sont, eux, d'authentiques pièces rapportées, ionisations du sens sur cette dernière

péri-
phérie
du retable
dont le ventre
de Marie
est le noyau bat-
tant ; la propulsion
de l'Annonciation en deux
pinacles disjoints à la fois dans l'espace
du retable et dans leur espace propre l'emblématisé
comme moment de sens doctrinal et incline plus
encore à l'effacement de notre scène centrale, à son
adoucissement vers la vie. Se jouent devant moi les
fonctions à peine contradictoires du continu et du
discontinu, du moment comme image et du temps
à vivre comme flux, de la Vierge comme signe articulé
à une histoire de Dieu et de la Vierge comme jeune
femme, rêveuse et profonde, assise, fécondée,
tenant contre son ventre le Livre dont cette fécon-
dation est l'objet et la condition d'apparition. La
vibration du rouge central lui donne cette pulsa-
tion à peine organique qui invite à l'accepter dans
tous les excès de l'image sans les excès de l'inter-
prétation ; il déborde du jardin clôt, du ventre, du
sang du fils à venir, mais il se tient aussi à n'être
qu'un tissu chaud. Ce léger tremblement de la sur-
face m'en dit peut-être plus long sur la nature du
rapprochement des trois scènes. Quel est l'espace
de leur contiguïté ? Évidemment pas celui de la
storia, alors quoi ? À mesure que mon regard

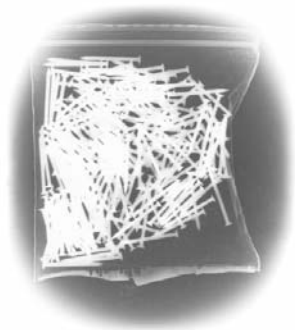


s'abrutit dans cette délicieuse hypnose de la peinture — c'est le dérapage consenti au cours duquel s'effrite le peu que je crois savoir — les pointes de la tenture rouge derrière le nimbe marial et celles des trois pinacles se superposent ; elles entraînent mon regard dans un jeu mobile de fécondations visuelles et spirituelles qui agence entre eux morceaux d'histoires et figures peintes ; car chaque figure, si elle ne se présente que sous l'aspect d'un de ses moments, est saisie et tirée comme le fil dépassant d'une vie entière (elle porte avec elle la chaîne ininterrompue de ses émanations) ; cette élévation du regard happe la jeune femme ronde d'un *devenir-monde* et l'articule à l'Annonciation que visuellement elle disloque mais que le bouillonnement dans son ventre enchaîne. La présence inattendue des deux figures équestres de Georges et de Martin cabre le sens, elle opère un glissement visuel de la Puissance fécondante de Dieu loin des babioles usuelles — rayonnement frappant le ventre de Marie, colombe, phylactère, homonculus flottant — vidées par leurs trop nombreuses représentations ; et c'est la dimension charnelle portée par l'ensemble du tableau, l'exceptionnelle présence charnelle de Marie et de la promesse charnelle qui tourne dans son ventre, qui paraît avoir imposé le plus naturellement du monde une image aussi charnelle de la Puissance fécondante de Dieu. Deux chevaux, deux promesses. Et comment s'unissent-elles dans la peinture sans passer par de ridicules démonstrations ? L'archange Michel, chapeautant l'étrange retable du Castelvécchio de Verona, tire à lui et assemble les faisceaux de sens portés par les deux cavaliers (par la peinture des deux cavaliers ; terres douces, ocrées, bruns, or, cuir, sable, rouge) : hybride fécondé du double sens de la Mission de l'Enfant à venir, figure dépossédée un instant composite de la Puissance qui en Georges terrasse le mal et de celle qui en Martin établit la justice, il se tient comme le glaive fiché dans le sol meuble du monde :

hérew' pifpyot. C'est lui, la lame à double tranchant, séparée dans l'axe vertical qu'ordonne le ventre de Marie duquel surgira la colonne du monde, c'est l'image inattendue d'un archange devenu phrase : chant d'une double mission salvatrice et rédemptrice. Ses attributs sont humblement soumis à ceux des autres ; c'est la bête de Georges qu'il tient en laisse ; c'est la justice de Martin dont il est le garant. Je n'en finirais pas d'inventorier les dialogues que se donnent ces deux-là, guerre et douceur, force physique et rectitude morale, terrassement du mal et exaltation du bien, mais surtout, aimantés pour le regard par la peinture, c'est le lieu central de leur rencontre qui impose l'assemblage de ces deux-là, oui, c'est le ventre centrifuge de Marie que fécondent toutes les variations sur la richesse et l'étendue du ministère jusque dans leur puissance la plus paradoxale. Ainsi, c'est en tant qu'espace et temps du paradoxe que s'animent devant moi les miracles jumeaux de l'incarnation et de la peinture.

« *Serenus, je vous conjure de garder
devant vous les images et de faire front
devant ceux qui les abattent et les
brûlent* »

Grégoire Le Grand



6) jupiter

*e cosi smorto, d'onne valor voto,
vegno a vedervi, credendo guerire*

Je dois être conduit à la salle suivante, il ne m'est pas permis d'y aller seul ; impossible de me souvenir du moyen par lequel on me l'a fait savoir, mais c'est comme ça : sans guide, je n'irai pas plus loin, je ne pourrai pas grimper le petit escalier de bois par lequel on peut échapper à la salle du musée de Vérone, je ne pourrai pas abattre l'épouvantail qui se fait passer pour le chef transcendantal guidant la raison. C'est lui, le paquet de chiffons que je dois déchirer pour qu'on y voie un peu plus clair. Tragi-comédie jouée entre sacrifice et fête foraine. J'attends mon accompagnateur. Je ne sais pas à quoi il doit ressembler, je ne sais même pas si je suis au bon endroit pour l'attendre. Le rapace a atteint un rythme inquiétant : corps et ailes ne forment plus qu'une masse confuse, lumineuse, transparente. C'est une vacuole, une pulsation, plus grand-chose à voir avec l'oiseau qui nous a accueillis à Brera. Un vieillard se faufile dans un couloir d'échos scintillants, précédé par sa respiration essoufflée, diluée, et par des piaillements qui font une torsade sonore depuis le fond de l'église jusqu'à moi — il s'approche en se chamaillant avec une femme de son âge, sans répit, sans silence. Au sourire aimable et lisse qu'il me lance, je comprends que tout est joué probablement depuis cinquante ans. Alors, voilà pour le plaisir, il est partagé, vous pouvez y aller, faites comme si je n'étais pas là, mais passez devant. Tout ça très vite. Il me parle en français, évidemment que ça me blesse, j'ai l'air si français que ça ? Pas plus que ça, mais un étranger, ici, par une sorte de commodité historique — nous sommes chez des cisterciens — c'est un étranger français, alors c'est français qu'on lui parle. Et tant pis pour mon brouillon d'Italien que j'aime tant

parler. Nous nous engouffrons dans un couloir plongeant, étroit, un escalier de pierre. C'est assez inattendu. Je ne sais pas pourquoi, je m'attendais à de la clarté, de grands couloirs, sans doute parce qu'ici, tout est clair, puissamment lumineux, parce que le choeur de marbre polychrome est briqué, que les colonnes éclatent des reflets des lampes. Mais c'est dans un gouffre d'atténuation sans couleur que nous sommes immergés. Je m'attendais à de grands couloirs, et je suis entraîné dans une extension silencieuse et souterraine de la crypte. Je me suis préparé à être ébloui, mais je dois traquer les ouvertures pour me guider dans une enfilade de pièces exténuées. C'est parce que j'ai un rendez-vous. C'est parce que ce rendez-vous est un rendez-vous de lumière. C'est la conjonction de la couleur et de la lumière. J'ai rendez-vous avec le Perugin. Ce n'est pas le premier, mais ça a été le plus difficile à obtenir. Je suis guidé, mais c'est moi qui guide la raison. Au mélancolique, on pourrait assigner une mission exemplaire, c'est lui, le thanatophore, excusez-moi, c'est lui qui porte témoignage pour la mort. Dit autrement, à peine autrement, la mélancolie guide la raison à l'avant-garde d'un pèlerinage de la mort. Sur ma gauche, la faible apparition d'un croissant jaune volé à un fil de lumière tendu comme une soie d'araignée : c'est le contour d'un corps ; derrière la vitre lourdement encadrée d'un sarcophage baroque ouvert en reliquaire, un visage de cire touche à l'étrange paradoxe de donner l'image la plus exacte de la vie dans la représentation de la mort ; le jeune corps modelé se décolle paisiblement de la nuit de marbre que nous traversons. Un instant, le visage de cire s'évapore, la lumière se retrousse, ses orbites s'enflamment et ses pommettes noircissent : la lu-



Fresque du Perugin
Santa Maria Maddalena dei Pazzi, Firenze

mière électrique vient de s'éteindre et je dois poursuivre à tâtons pour gagner la salle de la fresque que je suis venu voir. Je suis censé être l'auteur de mon monde. Je me conduis, je suis à deux doigts de la rencontre promise. J'y suis maintenant ; c'est l'embrasement que j'attendais. Je suis dans la lumière comme dans le picotement d'oursins d'une cuite en chute, tempes et sommet du crâne sensibles comme la pulpe des doigts dans l'eau chaude. Lentement, les arcades creusées se remplissent de couleurs. De faibles couleurs. Puis de puissantes couleurs. La peinture détachée du mur, nuance à nuance, membrane à membrane, triple pellicule de la zone ombrienne décollée de l'arcature peinte, et voilà qu'elle vient flotter devant moi, c'est un voile, c'est un fil tendu de voiles ; membrane blanche grise crème et ramassée, membrane violette tirée haute et posée, membrane immense pâle jaunie en croix, membrane rouge désaturée doublée de vert doré souple et courbée, membrane élancée fluide mauve rougi lilas et ourlet vert croupi, membrane gris bleuté molle affaissée.

Il y a exactement de quoi faire monter les larmes à chaque vacillement de la peinture. Le guide a lui aussi depuis longtemps laissé tomber Bernard et les arbres et Marie et Madeleine et le jeune Jean et le vieux Benoît agenouillé qui fait buter le regard dans un ressac. Encore dix ans de plus et il aura oublié également pourquoi l'homme jaune en croix le fait fondre en larmes. Nous sa-

vons que c'est le jaune. Le sac phénoménal s'est vidé comme une poche de plasma et un paquet d'anguilles lumineuses se faufile entre les dallages du sol comme de l'eau sur un buvard. L'écart entre la peinture et moi est devenu si mince qu'une sensation étouffante m'oblige à fuir Santa Maria Maddalena Dei Pazzi et la grande crucifixion du Perugin. En tournant à gauche avant l'escalier, une porte que nos ombres masquaient dans la descente ouvre un filet clair. En l'écartant, je perds violemment les contours de mes membres, contrastes et profondeurs, dans la clarté soufflée et agitée de la National Gallery.

7) Saturne

*lo cielo, che non ave altro difetto
che d'averlei, al suo Signor la chiede*

Fallait s'y attendre. Se taire, ce n'est évidemment pas assez pour faire comprendre que le silence s'impose devant le petit Saint Jérôme de Antonello da Messine : bien sûr que oui, bien sûr qu'il faut faire des gestes un peu plus fermes, qu'il ne faut pas hésiter à dire clairement qu'on veut la paix, que c'est pas du tout le moment, et même qu'après on n'est pas sûr de vouloir en savoir plus, que ce sera probablement pas plus le moment, mais



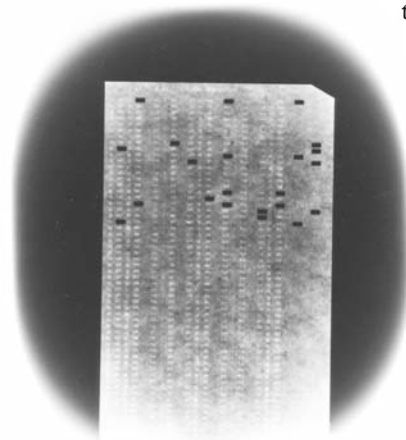
Antonello Da Messine
National Gallery, London

si ça doit l'être alors qu'au moins on vous laisse décider. Mais les conventions, les protocoles, le bric-à-brac de rapports qui rendent si difficiles les premières paroles échangées, tout ça fait qu'on le dit jamais au bavard, qu'on ne l'arrête jamais à temps. Je l'ai pas vu venir. Au début, c'était juste un arc, l'arc avorté sur lequel repose la Vulgate — je supposais que c'était elle, je supposais que nous la voyions naître mais je me trompais, il n'écrit pas, Jérôme, il lit — et je ne voyais rien à redire : un bout d'arc rapidement superposé à un autre qui traînait dans un coin du musée au fond à gauche de la mémoire, pourquoi pas ? Mais après cet arc, une palanquée d'autres s'est enchaînée... J'ai laissé faire, je l'ai laissé glisser sur une première analogie, je n'y ai fait aucune objection, pourquoi l'aurais-je fait ? c'est normal d'avancer comme ça, ça fait partie des moyens, c'est une sorte de passe magique, un tracé du doigt dans le sable avant le grand saut. Mais cette analogie avec un arc avorté de Palma Vecchio ou de Mantegna, un saint Sébastien je crois, c'était sa pensée qui faisait arcature devant moi, qui commençait à esquiver et enfiler les arceaux d'immenses couloirs analogiques, c'était la progression stratégique de la dévoration, et le lion fatigué — impossible de me souvenir s'il vient ou s'il s'en va — le vieux lion de Jérôme presque sans relief rafraîchi dans l'ombre d'une arcade, le voilà avalé à son tour dans la piste analogique de cette parole dévorante, voilà notre lion propulsé dans le temps, dans un couloir de Houckgeest ou l'un de ses confrères spécialistes et minutieux des peintures d'intérieurs d'église, voilà qu'il n'est plus qu'un point au fond d'un couloir du XVIIe siècle dont notre bavard suppose sans doute qu'il est la destination de tout couloir, de tout lion fatigué, et je ne peux plus l'arrêter notre iconologue parti en safari... Le sol est à Van Eyck, la fenêtre à Memmling, la trouée elle-

même est partie pour trois fois rien rejoindre la famille des Lippi.

Je cherche vainement où poser le départ d'un droit naturel — je ferais n'importe quoi pour n'être pas moi-aussi un point noir aspiré par une galerie des glaces historique — je fouille du regard le tableau pour échapper à la lente victoire du connu sur l'inconnu, à la superposition systématique de l'inconnu par le connu dans laquelle ce bavard furieux me vole le petit Antonello da Messine, je cherche, dans la superposition fabuleuse de la vie érémitique de Jérôme à sa vie de lettré, le mode végétal par lequel la bibliothèque — infra-monde dans une église capricieuse — est le prolongement logique d'une graine arrosée, d'une pousse, d'un arbre. D'une certaine manière, c'est hypnose contre

hypnose. Et mon obstination à l'air de me sauver : l'écho de la voix de notre taxidermiste intarissable se fait



plus lointain et la perdrix est sa dernière victime, avalée par une mélancolie de Cranach.

(Le ciel, le ciel en bas au-dessous de moi et le ciel en haut au-dessus de moi, le ciel qui n'a pas

d'autre défaut, *le ciel à qui il ne manque que de l'avoir, le ciel te demande à son Seigneur*, il le bruine, le pleut, le crachine, traverse tant qu'il peut traverser et déplie son phylactère comme une banderole tirée par un machin bruyant cisaillant l'été la plage les cui-cui les marmots les cumulus ; *Foi*, écoute-moi, oui, *Foi*, es-tu la soeur de la conscience ? Écoute-moi. J'ai à te parler, oui, *Foi*, es-tu la soeur de la conscience ? Par où commencer ?, puisque tu tiens tant, toi aussi petite vaniteuse, à te faire tirer le portrait... Sentiment résiduel de la somme des sentiments éclairés par la raison, maintenu jusqu'à la démence dans la durée — par la passion ; et la durée recouvre alors l'étendue du sentiment, la durée s'égaré hors de son champ, c'est un sac, un manteau, c'est de l'espace, c'est de quoi masquer l'étendue. Et qu'est-elle, cette étendue ? puisqu'on en parle tout le temps, alors soyons précis ! Tenons-nous en à de la bonne vieille bouillie bien tangible ! Qu'est-elle cette étendue ? C'est la surface où s'abîme le regard à remplir de Dieu absent. Alors ? On n'est pas bien avancé avec ça ?)

Mais c'est à la surface de mon cerveau à moi que se forme une bulle inattendue. Un arc vient obstruer l'observation d'un arc, un tableau fait écran à un autre tableau. À cette différence près que je ne suis pas devant le tableau qui fait écran — c'est une coquille Saint-Jacques et une paille avec laquelle les enfants font des bulles de savon ; dans la savante composition d'objets destinés à renvoyer chaque activité humaine au dérisoire de sa finalité, *homo bulla*, ce jouet vient compléter une vanité de Jan Jansz Treck vue quelques salles plus loin dans la National Gallery — et je ne suis pas non plus, pas encore, devant la coquille du tableau que cette vanité obstrue. Mais nous nous avançons vers elle, la bulle s'y élève, voici notre guide vers la prochaine salle, elle va s'y calcifier, dans la huitième, dans la huitième salle du musée. Il semble que nous soyons bien à Brera, que d'une certaine manière nous ayons fait ce que nous avons à faire ; vous en gardant la toujours exacte identique absolument dis-

tance avec ma parole, moi avec une certaine docilité dont personne n'aura eu à se plaindre. Il semble que vous puissiez me rejoindre. En suivant la bulle, oui, exactement. En la suivant.

8) Étoiles fixes

*Ogne dolcezza, ogne pensiero umile
nasce nel core a chi parlar la sente*

« C'est un peu abrupt, mais laisse tomber ça, essaie de répondre quand même...

— Je sais pas, comme ça oui, c'est abrupt. C'est limite, comment tu veux... Comment tu veux

— Je sais, mais vas-y : c'est quoi les premiers mots qui te viennent à l'esprit ?

— T'es marrant toi... Comme ça... Je dirais, c'est pas seulement ça, mais, je dirai le témoignage. Voilà... Ce serait quelque chose comme ça...

— Le témoignage ?

— Oui... Le témoignage... Je définirais ça comme, comme l'aptitude morale à la distinction. Je ne sais pas si c'est très clair...

— D'accord, plus proche des définitions morales de la conscience que des, que des assemblages symboliques, c'est ça ?

— Oui... Mais c'est quand même la conscience comme langage, tu vois, alors les assemblages symboliques... Tu comprends... Ils ne sont pas très loin.

— Comme langage, ou comme discours ? Parce que tu as dit : comme langage. Oui, comme langage, alors... Parce que, parce que le témoignage... Quand même, bin c'est

— Oui. c'est difficile à dire, parce que d'un côté, c'est l'articulation qui est mise en avant... Comme une sorte de lutte fonctionnelle contre la perception désordonnée...

— D'accord. Déjà... C'est pas la perception, alors

— Déjà, oui. Alors après, c'est quand même de la conscience que tu me parles... J'ai bien compris... Alors il faut bien revenir autour du sujet quand même, il faut bien retrouver une forme singulière, unique... Sinon...

— Oui oui, c'est pas la conscience collective !

— T'es con, t'es vraiment con des fois, et tu me prends pour un con en plus, tu me

— Mais non, arrête, je déconne. Je déconne, quoi ! Arrête !

— Bon. Je sais plus où j'en étais...

— Tu revenais

— Oui, je revenais au sujet ; c'est ça.

— C'est ça.

— O.K. Alors le témoignage, ça me paraît... Ça me paraît une définition intéressante...

— Tu n'envisages pas de conscience muette ?

— C'est marrant, tu me dis ça... J'y pensais au moment où... Tu me

— Et l'angoisse ? Comme conscience muette

—

Hmmm...

—

Oui ?

—

Mais pourquoi, pourquoi tu me demandes ça là,

d'ailleurs ? Maintenant :

pourquoi tu me demandes ça maintenant, devant ce tableau ? C'est bizarre, non ? Tu ne trouves pas ça bizarre, tu n'as pas une idée derrière la tête, là ?

— Bin si, évidemment. Évidemment que j'ai

un truc derrière la tête, qu'est-ce que tu crois ? ça fait des générations d'amateurs de peinture qui se cassent la tête sur ce tableau, qui n'y comprennent que dalle, des tas de type formidables qui sont muets où presque devant cet oeuf d'autruche, cette espèce de coquille Saint-Jacques renversée, cette assemblée monumentale terrible...

— Oui oui, c'est une merveille, une merveille

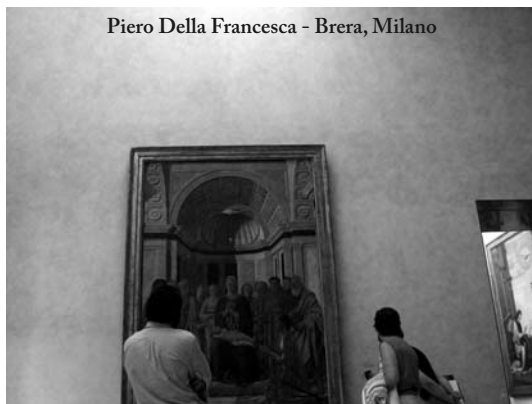
— Oui, c'est une merveille mais c'est aussi une merveille d'étrangeté. Pas seulement lui d'ailleurs, ils sont plutôt tous comme ça, mais à force d'en bouffer, on finit par ne même plus s'en rendre compte, on ne le voit même plus, tout ce que ça peut avoir de... Ces grandes figures hors de proportion... Les trucs qui flottent dans une mandorle flanquée dans un ciel vide, immense, tout bleu, mais bleu de bleu... Ou des silhouettes complètement décollées du monde... Des personnages figés dans des espaces complètement... Impossibles... Regarde-moi ça, rien que l'architecture du Raphaël à côté, là... Ces espèces de temples géométriques à la Perugin... Et... Regarde juste là, le bout de colonne et la trouée, là, derrière ; juste derrière nous. Tu vois, ça ? sur le Bramante, à gauche ? Oui, derrière le Christ, tu vois ça ? Non mais, tu... Tu, l'espèce de colosse, le Christ taillé par l'ombre, zac, tu vois... Tout ça est insensé... Et toi et moi, on finit par trouver ça normal, comme un nuage ou un caillou... Comme des pieds vraiment posés sur le sol...

— C'est vrai... Je vois ce que tu veux dire, oui, je vois très bien, c'est vrai. Moi aussi, je finis par trouver ça tout à fait normal... Que des tissus tombent comme des gouttières de pierre ou des cathédrales arithmétiques... Que Saint-Pierre martyr ait le crâne fendu...

— Et même, même que l'ombre de ce corps soit ce truc-là, cette chose floue, tu vois, sans raccord — juste ça, tout simplement — il faut qu'on fasse un effort pour retrouver toute l'étrangeté de tout ça...

— O.K. Et ta conscience ? Qu'est-ce qu'elle





vient foutre ici ? Non, mais... Pourquoi maintenant, là ? C'est vrai... Devant le Piero Della Francesca...

— Bien bien bien... Ma conscience... Oui... Regarde : c'est quoi la figure centrale du tableau ? À ton avis ?

— L'oeuf ? L'oeuf d'autruche ?

— Non, laisse tomber l'oeuf pour l'instant, laisse la coquille tout ça, joue pas au con ; c'est une *Sainte Conversation*, je te répète la question : c'est quoi le noeud du tableau ?

— La Vierge à l'Enfant ?

— Plus précisément...

— L'enfant ?

— Oui. L'enfant. Évidemment. Et bien regarde-les tous. Regardez-les bien, là, les saints, les un deux trois quatre cinq six les six saints, et la vierge, et les anges au fond, et le commanditaire... REGARDE.

— Je regarde.

— Regarde le regard, regarde ce qu'ils regardent...

— Bon... Rien de précis... Je vois pas.

— Et ?

— Tu as raison, c'est bizarre.

— Et s'il leur échappe, s'ils sont aussi inconscients de sa pré-

sence, à ton avis c'est pourquoi ? pourquoi ne le voient-ils pas ? Où sont-ils pour ne pas le voir ? Regardez-le bien. Il dort, étiré. Comme un chien nerveux, ou comme un chien mort. Mais c'est pas le sommeil de n'importe qui. C'est là que ça devient intéressant. C'est le sommeil de celui qui est *le vivant mort*

— Hein ?

— Si si, il est déjà en pietà, il flotte sur les genoux de sa mère, et c'est déjà une pietà ; c'est la figure intercessive, vivant/mort, le grand fusible des deux mondes, incarné et divin. Eh bien moi, mon hypothèse, c'est que nous assistons à la condensation de son rêve, voilà...

— À quoi ?

— Le monde comme rêve de Dieu. Plus je regarde ce tableau... Plus cet oeuf pendu flotte comme sa conscience endormie...

— Oui oui... M'enfin bon, tu sais, cet oeuf, là, c'est le symbole de la virginité de Marie... C'est aussi le symbole de sa fécondité... C'est même, c'est un emblème de la famille du commanditaire... Alors, bon...

— Pas de problème, il n'y a aucune contradiction, juste une ouverture inattendue ; c'est *tout ça*, d'accord, c'est tout ça, c'est la virginité et la fécondité et le commanditaire, mais c'est *tout ça* qui nous détourne de ce que c'est *de plus que*

ça : c'est le fil conducteur qui nous mène au rêve de

Dieu, c'est le *Tsim*

Tsoun, c'est le

monde qui

ne de-



mande qu'à éclore. Regarde bien ce tableau, et vide-le. Vide-le presque complètement. Tu peux le faire, parce qu'en vérité il n'y a rien autour de l'enfant, rien du tout, il flotte dans le vide, complètement. Il flotte dans le *Tobou Bohou*. Dans l'indéterminé. Tout autour de lui n'est que de la matière de rêve. Tu peux garder l'oeuf, si tu veux, tu peux le laisser flotter au dessus de lui, ça peut devenir le centre de percolation par lequel toute la buée de ce rêve de Dieu va se condenser. Et ça sera le monde. Ça sera son ministère, son projet dont tu peux voir l'achèvement terrible, la pietà déjà présente dans ce corps minuscule. Ça



sera le monde, les figures vont prendre place, en suivant la courbure architectonique d'un foyer de fécondité, cette vasque là-haut... Si Vénus peut en sortir, alors tout le reste peut. Le reste du monde.

— Tu dis qu'il est mort, et maintenant tu me dis qu'il rêve. Faudrait savoir.

— C'est le rêve de Dieu, la vie. C'est ça, exactement ça : la vie, c'est le rêve de Dieu.

— Je vais juste te poser une question. Une autre, une petite. Ça n'a sans doute pas grand-chose à voir. Mais je vais me garder tes histoires en tête de côté pour l'instant, l'oeuf du monde et le rêve de Dieu, tout ça. J'aurais juste une autre question : c'est quoi, le corail qu'il a autour du cou ?

— Ça va t'amuser. Tu sais quoi ? Le corail rouge — on dit le corail rubrique, oui rubrique, c'est marrant non ? — et bien tu le croiras si tu veux, mais c'est un *gorgonidé*. C'est sa famille. Les *gorgonidés*. Tu vois ça ? c'est le sang de Méduse. C'est un arbre de sang, qui prend ses racines dans le paganisme le plus violent et qui pousse dans la

poitrine du Christ. Quand Méduse a été décapitée

— par Thésée

— oui, par Thésée. Eh bien le sang séché qui coulait de sa tête en se fixant sur les rochers voilà ce que c'est, le corail. Il y a des variantes... Dans l'une d'elles, ce sont les algues pétrifiées au contact du sang qui ont donné le corail... Mais en gros, c'est kif-kif.

— Belle histoire.

— De rien.

On doit encore traverser la salle des maîtres aux monogrammes. Elle n'est pas très grande, mais on lui suppose une profondeur infinie. Je ne parle pas d'une profondeur symbolique, d'une image, mais bien des travaux en cours. Ce n'est pas une simple façon de parler. C'est juste... Pas assez d'argent, pas assez d'ouvriers, trop de spectateurs à faire trembler le sol et les fondations. En attendant, on doit se satisfaire de ce carré de dix mètres sur dix, de ces dix fois dix carrés noirs et blancs, et avancer. Sur chaque dalle l'usure n'a fait qu'émousser à peine les incises de marbre. On peut, en avançant, chan-tonner en rythme les monogrammes parfaitement lisibles qui frappent chaque carreau comme le poinçon d'une boîte à bijoux. Maître au monogramme B.L., maître au monogramme P.D.D., maître au monogramme T.M., maître au monogramme B.E., maître au monogramme G.B., maître au monogramme P.C.V, maître au monogramme A.D.M. et

9) Empyrée

*dico ne lo inferno: «O malnati,
io vidi la speranza de beati»*

Il fait très froid ici, glacé, même ; terrible, peut-être pire que dehors. Les gardiens frappent du plat des gants ou des mouffes leur manteau matelassé ; les claquements, leur écho limpide, rythment la marche des visiteurs ; nous sommes tous abouchés à des fumées blanches. Nous dandinons devant Schongauer, devant Grünewald, comme des singes. Je monte : de la mezzanine, on peut surplomber le retable désarticulé. Il y a quelque chose du Museum d'histoire naturelle là-dedans, quelque chose des grands dinosaures dépliés. Sur cette estrade — c'était probablement le buffet d'orgue — je cherche à me réchauffer mais mes gestes sont stupides, je ne sais pas comment faire et je suis inefficace. Je me plante un instant devant l'assemblée des saints de bois qu'on a essaimée ici. Et je suis assailli. C'est idiot, mais je suis comme tenu en joue par un bout de tilleul, sculpté au XVème siècle par Hoffman ou un de ses collaborateurs, un de ses élèves, je suis happé.

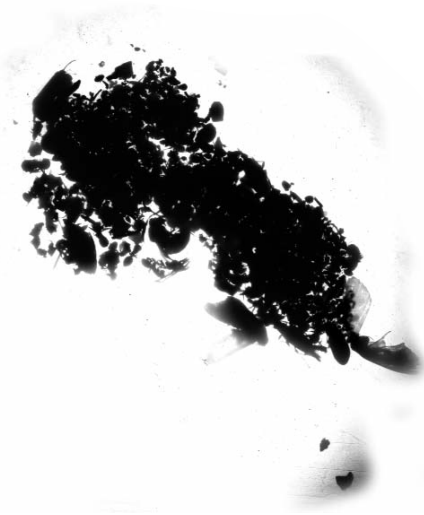
Ce que c'est que d'être happé non par une zone du regard mais par une zone de déportation du regard : la boucle obsédante d'un froissement de tissu dont l'insistance à être impossible, à s'opposer à toute règle physique — vent, mouvement, poids de la toile — invite à quitter le regard *comme mouvement* et propose une forme, comment dire ?, une organisation ancrée, solide, du dialogue... Entre le bois et le tissu, entre le pli et le pan, une zone convulsive dont le but inavouable est de faire glisser hors de leurs axes les stigmates dardant qui appellent l'oeil et le regard ; grande paral-

laxe du trou et du point, du grec au latin : « C'est l'homme de douleur ! C'est l'homme de douleur ! » Une ribambelle de gosses descend en courant et en braillant la pente poussiéreuse pour rejoindre la procession. Du latin au grec, c'est-à-dire, excusez-moi du peu, du *stigmata* au *stigma*, voilà, c'est dit, de cet endroit qui perce la peau de *l'homme de douleur* pour en faire jaillir notre propre regard jusqu' à cette zone de glissement, ce tourbillon cosmique, ce pavillon grimaçant qui n'est pas du tissu, qui n'est pas du bois, qui n'est pas un manteau ; du latin au grec c'est-à-dire du clou arraché à la peau du Christ, de la bordure de chair rendue floue par l'ourlet de sang à la zone de netteté où se fixe le regard ; ce que c'est que d'être happé par un calembour visuel de cette ampleur et de ne pas savoir où arrêter l'enlissement dans le sens, dans les débordements du sens, comment freiner cette plongée vertigineuse dans les boucles de tilleul sculpté de Hoffman dans le petit musée d'Unterlinden ? Ne croyez pas que je cherche à dénouer l'énigme, n' imaginez pas non plus que je veuille la fuir, ce



n'est rien de tout ça, je m'en fous bien d'avoir raison ou tort devant l'Éternité. Je veux l'énigme pour y prendre un bain tous les jours, et je la veux indénuable et impossible à quitter. Si j'avais voulu des solutions, j'aurais fait médecine... Ou j'aurais assemblé des briques de n'importe quelle nature... J'aurais empilé des métaphores chez les profs, je ne me serais pas perdu dans les musées... Chercher à déjouer dans l'image un piège, un attrape-nigaud, voilà qui est, pour le coup, d'une tout autre dégringolade dans la nigauderie.

Il semble tout de même que quelque chose se soit pris dans un noeud du tissu, là où un accroc irréparable le troue ; c'est un filet d'air par lequel s'engouffrent invisiblement des chapelets de paroles et d'images que plus rien ne pourra arrêter : le ruban de tissu n'avait été jusque-là qu'une forme supplémentaire donnée à l'inquiétude pour satisfaire le regard, c'était un obscurcissement du ciel, observé par les augures. Les temples tordus ou maudits naissaient de ces interprétations foireuses, mais, après tout, elles ont toujours fait partie du paysage. Une étoile oubliée, c'était un pilier manquant, mais c'était également un puits comblé. Ce qui s'insinue désormais par l'accroc dans le tourbillon de bois est un peu plus inquiétant... Le bavardage psychologisant pourrait bien avoir raison de tout ça, ce ne serait pas la première fois qu'une petite bonne intention est plus meurtrière que des décennies de mauvaises ; dans la fécondation réciproque de l'inconscient et de la conscience le premier a tendance à refuser toute étendue à l'autre, peu importe qu'il soit le sujet prédicatif faisant contour avec la conscience ou le sujet substantif la



traînant dans un retable portatif pour s'y mirer. Quelques écailles de peinture tombées du morceau de tilleul forment au sol les inutiles paragraphes d'une biographie de Hoffman. Ça va rudement nous aider, ça, hein! Combien vous pariez sur l'efficacité de ce marc de café pour lire abcisses et ordonnées dans les courbes de bois ? La journée com-

mence à être un peu longue ; quand on fait demi-tour pour fuir une saloperie de psychologue ou un moulin à prière historique, on tombe sur des boutiquiers : on trouvera toujours, près de la sortie du musée, un endroit où acheter des lunettes grecques pour regarder des statues grecques et des lunettes romaines pour regarder des mosaïques romaines et des lunettes de tilleul pour regarder la sculpture rhénane.

Pause, moi en pendule courant coupé, vaguement debout les yeux fermés mais les néons dedans encore un moment et juste les petits bruits du musée, les frottement des manteaux.

Je ne m'attends plus à grand-chose. Simple-ment épuisé. Ça vous vide une ballade pareille, j'aimerais assez m'arracher les yeux juste pour qu'un instant, une heure ou deux, les phosphènes cessent de m'agacer la rétine, parce que ça ne suffit pas de fermer les paupières... je ne veux plus rien voir, c'est le moment où il faut se ramasser dans le noir complet.

Un sifflement vif m'arrache à ce court répit. La flèche vient de passer juste au-dessus de mon épaule gauche ; elle a touché, dans un bruit de bois creux, le rapace. Sans un sifflement de gorge, la conscience vient de tomber au sol. Elle n'y forme rapidement plus qu'une flaque rosâtre. Un tout petit matelas de plumes et plus rien. C'est tout.

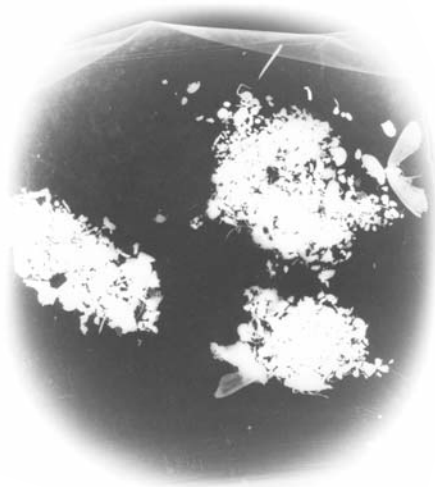
Il aura fallu tout ça : c'est comme le périple

du retour du goût... Voyez-vous ce qu'est le périple du retour du goût ? C'est une sale impression qui pendant un instant fait se superposer la plus grande ignorance et le chemin du retour de la connaissance. Je vais être plus précis, je vais vous raconter ça, je suis sûr que vous connaissez déjà... Vous êtes debout à côté d'un autre spectateur, devant un objet, un tableau, une sculpture, peu importe, disons juste : un objet. Le tour du monde, qui a consisté pour vous à piéser une vie entière toutes les variations dont cet objet est un tardif écho bâ-tard, le chemin immense parcouru pour apprendre la distinction entre des formes si voisines de cet objet qu'il n'existe aucun mot pour décrire cette distinction, l'apprentissage de l'insatisfaction, de la déception, de la honte de se tromper si souvent devant les qualités mensongères dont le temps qui passe affuble de médiocres productions humaines, ce voyage vous conduit à sa réprobation. Cet objet, vous le méprisez. Et les mots pour le dire, vous les entendez dans la bouche de votre voisin. Cette réprobation est également l'endroit où le conduit sa complète ignorance. Vus de quelques mètres, vous êtes frères. L'un s'est épuisé pour apprendre à aimer et n'y parvient que de plus en plus difficilement, l'autre a observé qu'il était possible, sans aucun effort, de commencer sa vie et de la finir dans la haine, dans le dégoût.

Et bien d'une certaine manière, nous avons fait une sorte de boucle, au bout de laquelle nous retrouvons intacte la silhouette dont nous nous étions dégagés. Vous comprenez que je viens de m'habiller de vous, que j'épouse vos contours. Libre à vous d'en déduire ce que vous voulez sur ma nature, et sur la vôtre. Toujours est-il que nous avons parcouru neuf cercles, neuf états, neuf émanations, que nous avons tenté le mieux possible de tenir une sorte de carnet de bord de cette traversée, tout cet

incroyable déplacement de moyens, de techniques, de formulations qui me coûtait si cher — parce qu'il ne faut pas se leurrer, vous ne croyez tout de même pas que j'aime ça ? Que j'aime saloper ma belle papatte stylistique en la roulant dans des farines à gros grains ? Les exhausteurs de goût cybernétiques ou phénoménologiques, vous croyez que c'est bon pour mon moral ? — tout ça pour aboutir à ce secret de monochinelle, à cette sentence lumineuse monolithe abracadabra stupide irréductible simple et belle comme l'éternité : si la conscience apparaît, c'est qu'elle est déjà là.

C'était bien la
peine. Alors,
c ' e st



d a n s
le plus
grand désarmement,
finalement, que nous arrivons
enfin devant le tableau du Musée de
l'oeuvre de Notre-Dame de Strasbourg..

C'est l'amorce visuelle par laquelle déjà, s'ou-

vre le théâtre des ambiguïtés duquel nous avons commencé sans nous en rendre compte à composer quelques parties saillantes, quelques colonnes dans le jardin clos ; nous le connaissons, ce jardin, nous le reconnaissons du premier coup d'oeil, le ventre de Marie, la cathédrale qui est à la fois le siège de sa gloire, le piège de sa conscience, la limite et l'étendue de sa puissance. Nous avons franchi pour ça le rebord de pierre, nous étions en terrain familier. Mais Konrad Witz a semé des herbes folles, des vignes mensongères. C'est le procès de notre regard qui est fait, lorsque nous cédon devant l'attrait de la retrouvaille et que nous prenons la silhouette d'une vessie pour la plénitude d'une lanterne. Nous avons bien cru être dans le *hortus conclusus*, nous nous apprétions à y cueillir quelques pétales de sang, à faire l'inventaire des attributs et des figures familières ; cette certitude d'assister une fois de plus à l'annonce faite à Marie est-elle vraiment dûe à l'illusionnisme des figures peintes dont nous ne voyons que les contours ? un long moment mécanique, les visages défilent les uns après les autres comme à la foire derrière la plaque trouée dans le simple dessin de la répétition des figures, des prières, des peintures, des situations de dévotion ; c'est l'abominable *banque de visages* de Michel Vachey, dans sa version rhétorique paresseuse, c'est la tentation terrible qui nous guette de remplacer les jours par l'idée qu'on s'en fait. D'une certaine ma-

nière c'est trop tard, impossible de faire semblant, de se désengager de la pierre peinte, de n'avoir pas vu à gauche un ange de l'annonciation là où s'agenouillait en fait Madeleine, impossible de n'avoir pas cru que, puisqu'elle lisait, alors la jeune femme de droite — Catherine d'Alexandrie, en vérité — recevait bien la parole fécondante, qu'elle était Marie, que tout ça au fond — l'église, l'étude, le vis-à-vis, et même les couleurs, les tissus, les dorures — était un salon préparé où nous n'avions plus qu'à prendre les patins. Mais puisque nous en sommes là, on peut essayer de donner un peu de sens à cette méprise...

Il faudrait trouver entre Marie et Catherine, entre Gabriel et Madeleine un axe de substitution, un point de maillage par lequel ils fassent, d'une certaine manière, du sens *ensemble* : Gabriel l'intermédiaire, l'invisible, Gabriel qui n'est qu'à nous, spectateurs de la peinture... S'il y a en a un, de point de maillage, un lien infiniment cousu et recousu qui fasse l'axe de tous les regards dans la peinture, on peut dire que cette propriété-là est la sienne, non ? : cet axe-même, une fois connu de nous, une fois reconnu pour être notre guide, la figure de l'ange peut bien se dissoudre autour de lui. Plus il est peint, plus il est en voie de disparition. Il n'est que le corps transitoire d'une voix qui le dépasse, il est *une vibration* ; il se substitue *idéalement* à son Architecte, mais il est également la question de toute peinture, la présence qui nous est donnée à voir — et qui échappe à l'organisation éternelle que l'on suppose au sens sacré. Celui qui ouvre le tableau à l'inlassable recommencement du regard. Madeleine est idéalement la figure aspirante, celle dans laquelle viennent coïncider les contours d'un nombre sans cesse recommencé de femmes, c'est-à-dire toutes les manifestations possibles de la femme, telles qu'elles traversent le ministère du Christ. Madeleine, au même titre que Gabriel, aspire le regard du spectateur pour le renvoyer à sa propre présence devant l'image et, puisqu'au bout du compte il doit finir par s'agir de ça, *dans* l'image

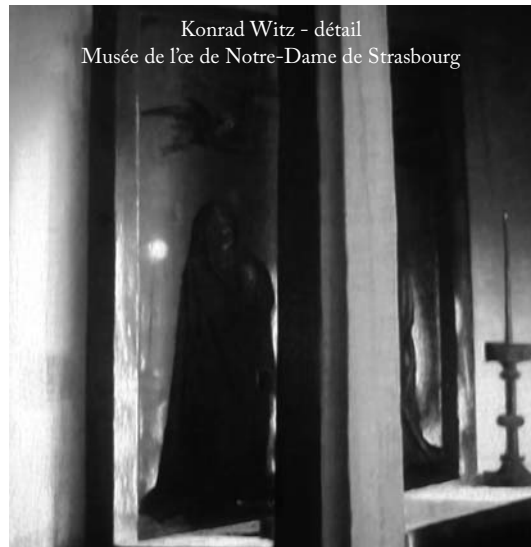


Konrad Witz
Musée de l'œ de Notre-Dame de Strasbourg

de la Passion. Pour qu'il vienne à son tour s'insérer dans l'Imitation, pour qu'il devienne à son tour quelques mots de cette histoire, quelques images dans *sa* chair. Peu à peu, d'autres superpositions, d'autres supercheries viendront prendre le relai et témoigner à charge contre nos mauvaises habitudes de spectateurs étourdis ou empressés ; à mesure que nous prenons de nouvelles précautions pour établir une juste distance avec le tableau, la peinture se plisse d'un tour mauvais, les pans de velours cassés bouillonnent et se développent de façon inquiétante. Un duel dont l'issue est franchement incertaine vient de commencer entre les grands pans de peinture dont Witz use pour sabrer toute profondeur, et les trésors d'illusionisme qu'il développe pour faire éclore les tissus comme des buissons foisonnant. Ce brusque retour de la peinture à l'avant-plan, c'est un avertissement, nous devrions le prendre au sérieux : cette tentative de trouver un sens rhétorique à chaque pas que nous faisons en direction de l'image, n'est-elle pas le moyen le plus sûr de nous faire perdre de vue que toute cette confusion vise sans doute le mouvement-même par lequel elle a été rendue possible, bien plus que les objets qui en sont les instruments ?

Que Catherine soit toute entière absorbée par sa lecture comme Marie est censée l'être si on en croit Luc, n'est-ce pas exactement la mise en lumière du *moyen* — de la grossièreté du moyen qui a entraîné notre précipitation — et non une quelconque invitation à jouer aux charades ? N'est-ce pas une invitation à fuir comme la peste le premier mouvement, celui qui voudrait me voir plonger dans Voragine pour lui arracher fiévreusement une colombe nourricière qui ait trois plumes à partager avec le cul du Saint Esprit, une roue dentée qui, un peu retapée, ferait une très correcte roue de la destinée, une virginité et quelques conversions ?

Un point focal nous ramène tout de même à une forme de relation entre les figures peintes : c'est le baume, l'onction, le réticule pointant la jonction du divin et du monde terrestre, l'endroit par lequel



la foi s'établit en horizon possible pour la chair ; et c'est Madeleine qui réapparaît, reprenant sa place dans son manteau de plis comme un métal à mémoire de forme ; et c'est Gabriel qui se dissipe en gouttelettes de buée. Ce point-là vaut moins pour son poids rhétorique que pour son caractère expressément visuel : c'est bien par lui que notre regard est conduit, pour y séparer plans, zones de lumière et d'ombre, bas et haut, visible et caché, c'est bien cette puissance du regard qui est convoquée par ce point. Plus certainement et plus puissamment que tout autre chose, le tableau de Konrad Witz du musée de l'oeuvre de Notre-Dame de Strasbourg est une invitation à rafraîchir radicalement notre regard. C'est le tableau par lequel celui qui a trop vu et que cette immense vision a fini par leurrer peut redevenir voyant. C'est par lui que nous aurions dû commencer notre déshabillage, mais ce sont tous les autres tableaux du monde qui ont rendu notre déshabillage nécessaire.

Nous faisons
deux petits pas en

arrière et nous découvrons que nous avons avancé un peu trop rapidement. Nous n'avions pas vu la marche ; d'ailleurs l'inconséquence qui fait l'histoire de l'art ne la représente jamais cette marche, elle est absente de tous les livres. C'est elle qui nous conduit vers la représentation, c'est ce que nous pourrions appeler une *charmante attention*, une bonne manière. Nous sommes tous les deux dans l'église — nous y sommes, disons, *invités* — nous sommes conviés à franchir du regard l'espace par un très léger décrochement, affleurant le bord du cadre, juste ce qu'il fallait d'une marche de pierre pour nous pétrifier, nous ; ici commence l'espace où sont interrogées toutes les conventions. Il va s'agir pour le chrétien habitué aux images de regarder l'objet de sa foi, de le regarder vraiment ; il va s'agir de rompre la parallaxe qui fait de l'angle mort de la foi l'horizon du regard. Il va s'agir de déciller. Un croyant surgit derrière mon épaule, s'agenouille trop vite, et disparaît. Sa voix, au lieu de s'élever à

Dieu, tombe au sol
dans un bruit
d e



poisson mort et jeté dans un seau. Une douce et blanche et vaporeuse tragédie sans limite possible diffuse de cette parole de peintre qui nous avertit que plus personne ne voit les images. Que les images ne sont plus commencées, mais inlassablement recommencées. Qu'elles n'ont plus de temporalité propre quand elles n'ont que celle de la répétition. Leur matière elle-même court un grand danger : la pétrification des tissus est lourde de menaces, et le devenir-objet — au sens le plus instrumental des transactions — de toute représentation est ciselé dans la matière-même de ces robes ambiguës ; il trouve sa fin historique dans l'échoppe qui, à l'arrière plan, revend tous les jours un balbutiement de la scène peinte devant nous : Konrad Witz est un observateur saisissant et rieur du jeu ou l'entraîne chaque jour le négoce des oeuvres d'art.

Retour un instant sur le baume. Sur la colonne derrière le baume, sur ce que cache la colonne derrière le baume.

Ce qui nous a ramené à la surface du tableau, c'est lui, c'est l'attribut, la chose qu'on croit vidée de toute peinture même quand elles sert encore à voir : cet attribut est peut-être l'axe de tous les regards mais il est également l'opérateur par lequel se superposent des réalités distinctes : la réalité accidentelle d'une coupure qui assemble et disjoint les deux volets (le tableau du Musée de l'Oeuvre de Notre-Dame de Strasbourg est un reliquat de retable rabouté), et la qualité herméneutique d'une colonne qui assemble et disjoint les deux figures. Ces deux traits décochés du sol vers Dieu font dialoguer l'éternité avec l'éternité. Car le musée est l'endroit duquel je vois, et dans lequel je vois. Il est, lui-aussi, à tenir dans la vastité du regard.

Il y a un albedo rouge qui vient teinter le visage de Catherine, un croissant qui en brûle légèrement le contour ; je cherche la source de cette lumière : je crois d'abord la trouver dans l'antependium qui apparaît dans l'aile couverte de l'église. C'est la seule zone de

peinture d'une clarté et d'une couleur assez puissantes dans les environs. Mais cet albedo est un guide, pétale de sang séché du Christ, paupières closes brûlées par le soleil du regard de Dieu. Il nous rappelle à l'ordre ; vous savez maintenant vous méfier de ce que vous croyez voir, vous l'avez appris. Il ne nous guide pas vers sa source — bien qu'elle soit implicitement à compter parmi les figures les plus certainement destinées à nous troubler -mais vers sa conclusion. Il ne s'agit pas d'une conclusion logique. Il ne s'agit pas non plus d'une conclusion spirituelle, cosmique, ou d'un illusionnisme de plus, même si rien de tout ça n'est complètement à écarter. Il s'agit d'une conclusion visuelle. Une couleur à une autre couleur. La marche qu'il nous a fallu descendre pour pénétrer du regard ce tableau, il va falloir la gravir maintenant dans l'autre sens pour trouver une dévotion nouvelle, peut-être tournée vers la peinture. Voir si se dévouer à la peinture n'est pas, par hasard, la piste d'une grande réconciliation...

Prendre une image pour une autre image, inlassablement, sans souci de refaire avec elle le chemin, c'est prendre le risque d'oublier celui qui, pour les chrétiens, a rendu la peinture de toutes les images nécessaires. Il est tortueux et frétilant comme une roussette le filet de chair tendu entre Dieu et sa créature, et il ne se faufile pas facilement à travers les images. Cette discussion théologique-là a occupé les chrétiens pendant pas mal de siècles. Nous l'approchons : la question, et celui qui est la cause de la question. Il se cache ; Il se cache derrière ce qui se donne pour être

Lui caché. Une colonne. Il se cache derrière les symboles qui poussent sur la langue de coton. Il se cache derrière sa propre image, non pas pour nous échapper, mais pour pulvériser la lourde épaisseur historique du symbole : nous sommes aveuglés d'avoir inlassablement vu son visage derrière la représentation de son visage. Il n'est pas si loin le moment où un chrétien se vouera à une colonne. L'antependium commence à se plisser, il s'agite comme le linge du Christ, il s'agite philologiquement en quelque sorte du linge au perizonium ; l'autel du sacrifice rouge se gonfle de toute la passion, de toute la nouvelle alliance, le langage enfantin se pique, se tache de corolle rouge comme un buvard tombé dans une cuve.

Nous voyons ce que nous voyons caché, la substance décollée, les lignes de flottaison, le dessin. C'est le dessin de l'Annonciation apparue un instant comme un spectre qui nous a révélé à notre propre superstition, à la superstition devant les signes. Car il n'y a pas qu'une annonce fantôme qui a bien failli nous faire rater

Madeleine, en la-



quelle nous avons travesti Catherine, il y a aussi un petit tableau d'autel qui est peint en creux, comment dire ?, qui est peint si souvent qu'une amorce derrière une colonne suffit à le signifier.

Nous avons pris les fantômes d'autres tableaux pour tous les tableaux possibles. Nous ne voyons pas. Nous voyons. Derrière la colonne, ce que nous ne voyons pas, nous le savons. Le dispositif est reconnaissable en un clin d'oeil, c'est l'archéologie des tableaux ; il n'a même plus besoin d'auteur pour exister, *il se peint tout seul*. Mais peut-on encore faire confiance à cette archéologie ? Ce que nous voyons derrière cette colonne c'est le dispositif inlassablement recommencé de la Passion. Comment la Passion est-elle devenue un disposi-

tif ? c'est difficile à dire... Il ne s'agit même pas d'une trahison ruminée, ce n'est même pas la peine de traquer les faux dévots, les faussaires... Il y a qu'il faut des images et que ça ne pousse pas, les images. Il faut bien des peintres pour les peindre. Il suffit d'un tout petit peu d'inattention pour l'oublier. Et pour croire que les images ne sont que des mots à regarder.

Dans l'ombre de la colonnade nous serions bien incapables d'attribuer cette crucifixion à qui que ce soit, italien, allemand, flamand, français, mais nous croyons savoir qu'il suffit d'y avoir reconnu par bribes des figures peintes de Madeleine à gauche et du Christ caché et du jeune Saint-Jean pour que nous soit redonné le mystère. Hors de toute peinture, en quelque sorte. Et c'est le mystère qui ici est caché par la colonne, dont on se demande ce qu'elle peut bien soutenir, dont le monde s'est ébranlé au-dessus et au-dessous, hors de tout tableau, dans toutes les représentations, avec pour socle le dallage usé de la pinacothèque, et pour ciel les voûtes d'une chapelle. Nous sommes à la conquête de ce qui s'est perdu alors qu'il est partout autour de nous : plus que l'antependium, c'est le monde qui rougit du sang du sacrifice (du reflet



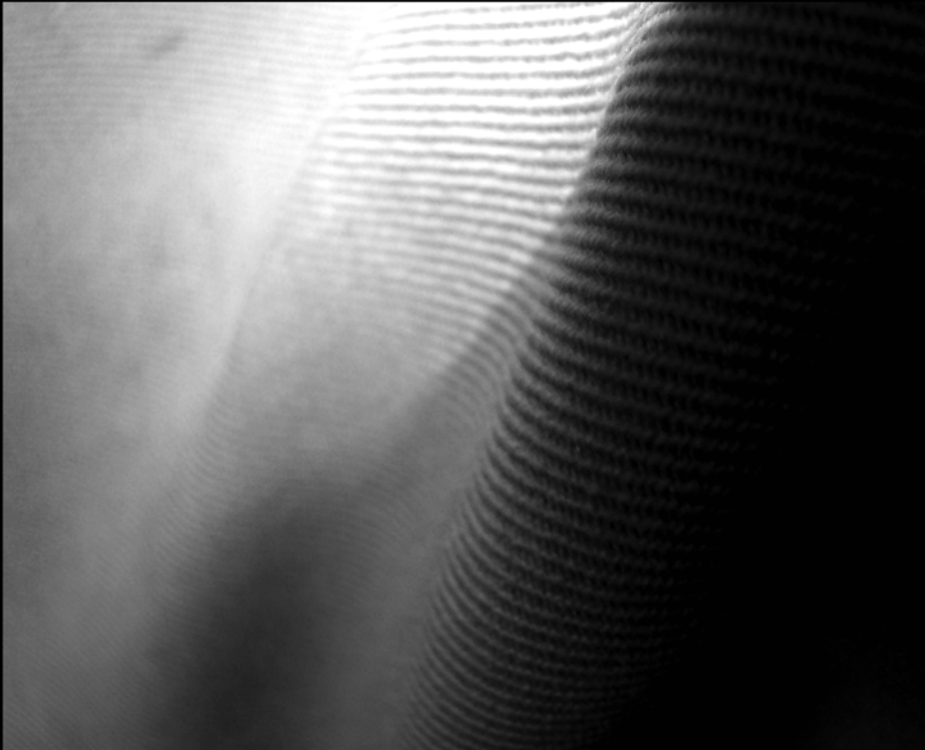
lumineux du sang du sacrifice), le visage de Catherine.

La scène est aussi belle qu'elle est pompée à fond par les milliers d'autres tableaux, par toute représentation : que faut-il regarder du tableau pour qu'il ne soit pas un objet de plus dans l'échoppe du fonds ?, dans la petite échoppe peinte dans cette trouée de lumière qui nous aspire derrière le baume de Madeleine. Là, le tableau se fait aveugle et zone d'irreprésentabilité.

Sur une place marchande, la perspective va s'ouvrir et s'étouffer de son trop d'air et de son trop de lumière.

Le minuscule miroir d'eau par lequel s'enfuit la virgule rouge — comme s'il fallait absolument que le signe par lequel nous sommes entrés trouve un point de sortie — centre absolu du tableau où se rencontrent Dieu et Konrad Witz pour échapper à toute représentation et échangeant quelques vues sur l'avenir de leurs images respectives. Tout ce qui se négocie, se décompte, se découpe et s'ordonne est sans péché puisque sans substance. Mais Konrad Witz s'arrache à toute comptabilité : il ne suffit pas qu'un manteau soit vert pour qu'il soit vert.

Dis-le : « ce manteau vert ! » et un souffle de vent l'arrache à la bureaucratie. Les pigments brouillés par le cousin de Konrad deviennent une pâte infecte.

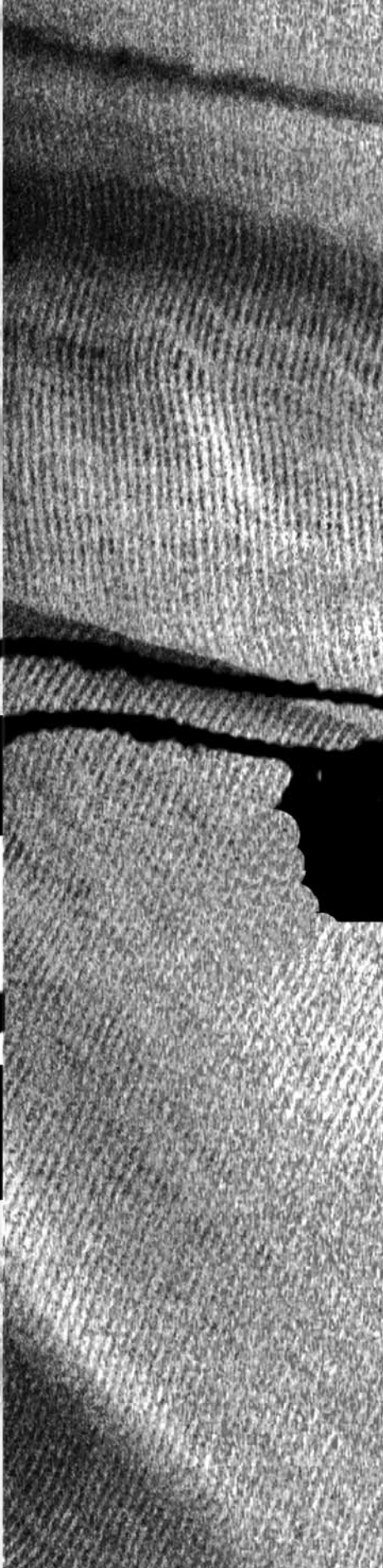





Je ne fais pas le décompte — le reste fut liquidé. La force de la liquidation ou que moi-même je reste = Anéantisements-retours, par impossibilité de se savoir présent l'admettre ou être, l'impossibilité identique à mon corps, *et à toute ma pensée*, tout ce qui est broyé, c'est-à-dire liquidé, de se penser présent, vivant, avoir un corps un tas, après liquidation, après sans par là même mourir, de sa propre pensée, je veux dire de la mienne, de ma propre pensée devenue liquidation, mourir, de cette formation là, devenue – cela ou apparue –, malgré liquidation (avec) ma pensée ou désir de la liquidation – la pensée informée, par la liquidation, jusqu'à se faire le trait le nécessaire désir de ma liquidation –, anéantisements-retours, donc, et brisant tout l'effort (brise articulation), dans l'extension présente – description, production – de la plaine au dehors et ce qui s'y passa cela ne cessera pas l'extension de la suite (la suite est impossible ou ce n'est que la suite, que, blême, une forme – maintenant totale, une plaine – de la continuation), de cette tentative nulle formant le témoignage et formant de l'informe le reste comme témoignage, qui, ici, oui, par cet état de plaine qui consiste à tenir, ne pas se taire, tenir, trahira le témoin – il est maintenant trahi – qui est celui qui meurt – il ne meurt pas témoin – ou qui fut liquidé – totalement liquidé –, qu'ici j'anéantis, car, oui, je, moi, l'anéantis je ne peux que liquider inscrit, par ce savoir infâme que j'aurai ma durée, dans la liquidation qui sera là, totale, totalement achevée quand je serai cadavre oh oui là moi je ne peux que liquider je ne peux plus rien d'autre, pas même autre que moi, l'indigente créature je, qui ne peut pas se taire – il ne peut pas se taire – et personne qui entende la petite créature, personne là qui m'entende (je porte parfois la voix) – et un peu de l'oubli, un peu plus de l'oubli, toujours toujours plus proche je suis toujours plus proche de la liquidation à chaque mouvement d'une phrase, à chaque respiration Arrête! —. En état de parler? —. En état de parler? De parler, non ; d'écrire? non. —. Un chien – ici ou là, dehors – le fera bien sans moi.

R
O
S
E
N
G
A
R
T
E
N

– approches de *n* (lacunes) –

[Rencontre arbitraire et brutale de deux projets en cours: *n* (lacunes), fiction dont sont arrachés quelques fragments, et *Rosengarten*, recherche visuelle dans laquelle ils sont ici dissimulés.]





soupirs, irisations ; le travail de la
plaine, l'offre de ce charnier — la
fosse ici encore — encore, oui,
comme ailleurs — offre la joie
comme plaine — une plaine où
habiter ; communauté de joie
faite la communauté — la fosse
faisant la joie, l'acmé — (de) la
communauté — tu te sens bien ?
ça va ? tu transpires, oui transpire
— ça te grimpe donc par là ?
Hein ? Ça ? Petit morceau de
rien ; ça va. Ne dis surtout plus
rien. Petite joie nécrophile — cela
est bien, normal. Ça va, ça va, ça
va. Car une plaine, sans sa fosse
— cette plaine là sans une fosse ta
petite plaine à toi —, ne serait pas
une plaine : ne serait donc plus
rien ; tu adores bien ta fosse ?
Bon ; bien ; regarde :

Que cette ville soit une plaine, je n'y vois rien à dire.

Que cette ville soit une plaine je n'y vois rien à dire Rien ; rien d'autre
poussières et cendres — là, n : quelques-uns, resserrés
(*éternité*)

restés dessus la plaine, encore disséminés, ici et là, rarement, seul
c'est certain, je ne peux qu'être seul sur le bord ce soir là à compacter
des restes tentant de réunir – dents résidus et peignes dents de peignes
et déchets – je tente de réunir ENCORE LÀ ÇA J'ESSAIE puisqu'il y avait
la ville – constitution, domaines – trouver l'ordre à mon reste dans
l'étendue d'une plaine ou plan indéfini *j'en oubliais la plaine* JE-NE-
VOIS-QUE-CELA la plaine qui s'étendait parfois ombrée au loin tou-
jours peu définie, toujours gris, plat, méplats, des quantités de gris,
gris, noir, me restait indistincte, indifférente, stupide – plan gris qui
s'oublierait, le premier chien qui vient – chien, plaisanterie sans
adresse, piètre image créature – viens — c'est presque une plaisanterie
: toujours préférer cela : de lentes percées d'images – elles perceraient
la plaine ♣ plutôt qui s'y creuseraient ♣ creuserais dans la fosse ♣ je
ne les verrais pas

(penser donc qu'elles traversent sans la moindre importance aper-
ception possible des bouts toujours d'images qui ne valent qu'on s'y
penche)

(d'ailleurs) je n'oublie rien

— sans la moindre importance —

ne veux plus me pencher je suis plein de ma haine et nul rien d'é-
tonnement RIEN, LÀ

rien que haine face à haine – CELA RESSEMBLE À VIVRE ? – dedans, vide,
vide et des mouvements de haine, vide, pâle, rompu de haine – de la
haine translucide affermissant le ciel sur l'espace plan de plaine
qu'elle force de parcourir – sur ou dessous la haine — comme cela je
le vois : le dernier don possible : je serai mort, aveugle – la haine, ce
qui, accrue, m'allègerait de ma viande non, là : je suis anéanti, je
reste je ne peux plus qu'attendre fais le constat de ville, fais, da
ENCORE ENCORE ENCORE constat de ville ou plaine (– divers restes
d'images, sans s'y pencher, sans signe –) :

le creux où je pourris, la fosse

ENCORE ENCORE ENCORE plan étendue ou plaine – proche trop
proche de l'oubli – (encore) (encore (jamais) atteint) – SOUVENIRS,
VENTS, MUSIQUE – 1, 2, 3 comme je l'ai déjà fait – comme je fais
ce soir là – je vais suivre ce chien — devoir vouloir le chien (je le dois
à la haine), *vouloir*, vouloir encore peut-être, désirer même le chien
jusqu'à tuer la bête sur longs plans sans odeur qui font corps à la
plaine, toute la topographie Je dois d'abord partir, toujours déjà par-
tir, aller revoir la plaine dans son détail transi, son détail stupéfait –
tristes mouvements d'espèce de petits corps s'agitent – lentement,
vite, vite – comme le brouillard qui vient ce chien est rachitique

— ne plus ressemble à rien —

Que cette ville soit une plaine je n'y vois rien à dire. Rien.

La ville qui s'étendait de limites en limites :

incipit







tends pas tes psaumes. — Ne plus entendre là. — Là ♣ Musique. Non, cela ne cesse pas. — Un jour un autre encore. — Un autre dans le dehors – anémié, affamé – nous récitait des psaumes. — CHAQUE JOUR UN PEU LA FIN. L'anéantissement tel – tel que tu le connais – ANÉANTISSEMENT 1 – *est* devient *toute durée*. —. —. Continue, continue. —. «Vous êtes tous comme des chiens». —. 1. MUSIQUE — un concert d'aboiements :]

trente mille corps anémiés se répandent sur la ville. —. —. Riens – levés – affamés. Rien d'autre dans la ville qu'un étal d'affamés. —. Rien d'autre poussières et cendres restaient creux dans la ville – un étal d'affamés – livrés et nus, rivés – *des corps ainsi livrés, morts déjà morts déjà morts déjà morts déjà* restés, pris – dans la ville – mais pour ne plus attendre (rester) restaient et attendaient. —. Des petits tas de cendres conservés qu'on avale. —. —. Petits tas, petits tas.

Cela ne s'arrête pas. —.

en état de parler, dans chaque posture connue – corps même comme je l'entends je peux finir partout je peux – tout à fait comme *je peux* – je peux quand même partir ou faire peu mieux rester, restant, revenir – j'ai la gorge exercée, je peux pleurer à mort – je pouvais dire brailler – qui, là, qui peut rien dire ♣ m'entendre ♣ – je n'ai rien entendu – *insisteoui* – je n'ai rien entendu je n'ai rien laissé dire – nous mourrions dans nos murs – nos murs qui se taisaient. Image inadmissible. —. Le reste de la ville – je ne la traversais plus – de lui-même se taisait. (Le silence est admis). —. Immeubles sous quoi garder des bêtes qui se taisaient. —. Il y avait *tant* de murs – une certaine quantité – cela qui suffisait ; cela aura suffit. —. Ha Ha Ha. —. Comme cela suffisait à me donner la mort – mille raisons, suffisantes. Comme cela a suffi à offrir qu'il nous tue. Lui, nous. —. UNE HISTOIRE DE LA VILLE. —. Lui, nous. Nous avoir vu mourir (nous nous sommes vus mourir) – ça, nous ♣ nous avoir vu vivants avoir sarclé le vif (force non sue du vif) — nous voir, ne nous voir plus, et puis nous voir encore en permanence mourir – vifs encore pourritures nous avoir interdit – nous étions suspendus – nous ♣ – nous regardions les murs — *qui regarde va mourir auprès de tant de pierre le nombre défini est le nombre précis* — « je ne fais pas le décompte, je connais tous les chiffres » – (lui-même définissant avait construit les murs) — nous ♣ — «n'abandonne pas les murs» — : donc, là, anéantis. —. Donc, là anéantis — de l'anéantissement, ne plus pouvoir rien dire — parle des murs, encore, je parle de cela je parle. Je marche dans la rue. —. J'insiste auprès d'un tas. —. *Insiste dans la ville. Défait ta ressemblance. Toute ressemblance à n'est pareille à l'oubli.* —. Je marche dans la rue insiste — une fille anéantie ; une autre, anéantie ; une autre, anéantie — un enfant nu dormait. —. L'appartenance aux murs – (leurs pierres m'appartenaient) – me faisait faire des cercles. —. Des cercles inconnus qui n'étaient pas des cercles, ils n'étaient pas des cercles, ils formaient bien des cercles ; je n'allais pas en cercle, me réduisaient au cercle, le cercle défini. —. J'habitais bien un cercle ; le cercle est défini — il avait fait un cercle, oui il l'avait tracé. —. 1. ANÉANTISSEMENT. L'APPARTENANCE AUX MURS. 1. ANÉANTISSEMENT. —. Tas, tas – d'anémiés, d'affamés. Ressemble. —. Cela n'a pas de fin, cela ne peut cesser ; cela n'a pas de fin ; cela ne peut pas cesser ♣ —. L'anéantissement là, les filles anéanties, commençaient dans le cercle. Reste dans les décombres ou la ville encerclée. Reste toujours ici. —. Femmes vieilles anéanties garçons anéantis vieux filles anéantis – ANÉANTISSEMENT 1 – commencer, processus – commençait aux décombres. Cercle clos des décombres. Le cercle de décombres redouble le cercle clos – murs murs du processus — le processus lui-même reste très défini : 1. ANÉANTISSEMENT — rien d'autre que cela. Avance. —. L'ANÉANTISSEMENT 1 évolue comme le cercle. —. ANÉANTISSEMENT 1 : constance, évolution. —. Appartiens à ce cercle. —. Est-ce là appartenir ♣ —. Poser (da ♣) la question : comme presque plaisanterie. Plaisanter da je je — et j'offre – à qui les prend – les corps qui dans la fosse. —. Cela ne s'arrête pas. Cela ne peut pas cesser. —. Cela ne s'arrête pas — il y avait des décombres il n'y a maintenant plus rien. —. Rien. —. ANÉANTISSEMENT 1 évolue comme le cercle. —. ANÉANTISSEMENT 1 — *accélère ton oubli.* —. —. Vous ne me croyez pas. Vous ne me croyez pas. —. Vous ne me croyez pas.

repartant de la fosse. — Commencer, processus. — Cela ne s'arrête pas. — À tout premier impact - léger au creux du ventre -, nous allions par le fond. — Nous allions par le fond. — Image inadmissible - cela de mille façons. — Nous allions par le fond, nous pouvions nous détruire - cela de mille façons - cela ne s'arrête pas — là nous pouvons parler, nous ne pouvons plus parler nous ne pouvons plus rien, il n'y avait plus rien d'autre que d'aller par le fond c'est-à-dire continuer. — ANÉANTISSEMENT 1. Oui, 1. — ANÉANTISSEMENT 1. — Et puis tourner en cercle ; combattre même le cercle - voir le cercle s'étendre en même temps que les tas (les tas de morts crevés, semblables, indéfinis = pareil, morceaux de chair = identiques à la chair - grise, sèche, et carencée) - les voir qui se répandent - attaqués par les chiens, les crocs des chiens saillaient — voir ça : je-ne-peux-pas/plus-fuir je ne peux que crever - je ne peux que - crever - je reste, attend, je reste je décide de rester - je conserve ce fond, cet approfondissement, cette fuite - je conserve cette pratique, *la pratique arbitraire* - (*garde mes os pour lui je les maintiens serrés*) (*cercle de ma fatigue, c'est dans une fosse qu'on chie - cercle de viande, de boue*) - je conserve ma pratique de ne pas vouloir du tout, de ne pas partir du tout - ne vouloir pas partir quand tout de moi certain *insisteoui* est parti par le fond (*je chie*). — 1, 2, 3. — ANÉANTISSEMENT 1 : cela persiste un peu, mes fonctions organiques. Je chie bien trop souvent pour espérer mourir. — Cela ne s'arrête pas. Je suis je ne puis pas. Cela ne s'arrête pas. — Cela ne s'arrête pas. — Cela ne s'arrête pas. Je chie bien trop souvent, je n'espère pas mourir. — ANÉANTISSEMENT 1 : je représente la ville : tout un tas de décombres, et avant les décombres, la ville est encerclée. La ville est dans la ville. — Une zone de forces grise (ils l'appelaient fermées) où nous pouvions survivre. — Ha Ha Ha. Ha Ha Ha. Ha Ha Ha. Ha Ha Ha. — Je marche dans le cercle insiste — donc, là, anéanti.— Anéanti, ressemble. — Anéanti, et même — je marchais dans le cercle : des forces grises sans ombres. — Forces anéanties. — Corps devenus des ombres (image inadmissible), ils ont mangé leurs ombres, image inadmissible - anémiés, affamés - affamés par l'ennemi - restaient - *insisteoui* - restions creux dans la ville - la ville est un charnier - oui, 1. Restions creux dans la ville — forces anéanties

(forces anéanties.) — —. Cela ne peut pas cesser☛ non cela ne cesse pas. —

Cela pue le cadavre. — Anéantissement 1 — cela pue le cadavre, la petite ressemblance. — Cela pue le cadavre. Et cela pue la viande, ou plutôt le cadavre - cela pue l'impossible de bien creuser profond. Tu penses pouvoir creuser ? tu penses☛ — Enterrer demande force : nous n'avions là plus rien - nous fûmes anéantis, ils furent anéantis, je fus anéanti — et cela ne cesse pas.

cela ne s'arrête pas abjecte la dissemblance de cette ville à la ville abjecte la ressemblance de cette ville à la ville - par creusement, défini. Creuser. «Creuse☛» —. Creuse☛ Creuse.

1☛ 1. Oui, 1. — Forces anéanties. — [Anéanti, marchais - poursuivi par les chiens. Je ne pouvais pas courir - je ne pouvais pas courir plus loin que vers leurs crocs. Je ne marchais pas pour rien, je marchais pour survivre - je ne marchais pas pour rien je ne marche pas pour rien - et me faire déchirer - survivre☛ - oui me faire déchirer — un jour un autre encore m'offrir aux gueules des chiens - mais il y avait les chiens - partout encore des chiens dressés à déchirer - couper et pénétrer. Le chien dans sa pleine force, dans sa force pleine extrême, est apte à me tuer. — Ha Ha Ha. — Insistante peur des chiens. — Ha Ha Ha. — Résistance pure des chiens : je ne quitte pas la ville je marche dans le charnier, je n'ai pas pu mourir. 1, 2, 3. 1, 2, 3. 1, 2, 3. — Tous, nous voulions mourir. Tous, nous voulions survivre. ANÉANTISSEMENT 1 se jouait par/dans *survivre* — l'air d'anéantissement : se répand comme une onde. — 1.ANÉANTISSEMENT, 1.ANÉANTISSEMENT, 1, 2, 3, 1.ANÉANTISSEMENT, 1.ANÉANTISSEMENT, 1.ANÉANTISSEMENT, 1. ANÉANTISSEMENT — cela ne peut pas cesser☛ non, cela ne cesse pas. — Je n'en

se servant comme grabat – cadavre de sa mère, d'autres pas bien connus – de quantités de corps substituées à la terre – tu ne crois pas qu'elle dorme ? non, non, tu ne le crois pas – tu manques, un peu, d'humour ? — dont tu t'es fait grabat — tu n'étais-pas-même-mort, ils n'avaient pas tiré – ils auront donc hurlé : « chien, toi... allonge toi, là » « Putain, toi, allonge toi, chien » « t'n'sais donc pas qu't'es mort ? » — tu n'es donc pas, entier ? — bête, mort, dans le charnier, ou plutôt dans la fosse, tu as du y tomber, ou plutôt t'y répandre, tu as du y tomber comme se défont les chiens, comme les chiens peuvent mourir comme, oui, souvent, ils meurent — les chiens meurent si souvent — car les chiens sont puissants, les chiens ont la puissance – formée dedans leurs crocs — je n'aime que trop les chiens — tu n'es donc pas un chien, tu es donc un cadavre – tu es maintenant-plus-rien — tu n'es pourtant pas mort, tu es pourtant chiffon – comme comme, là, identique — corps gris, appesanti — égal — routes leurs dents dans la fosse Ho Ha Ho bien mûries, bien, bon – Oh tassés, tas, sardines — doit être fin, bons plis, pour essuyer son rien — (reprend, dans le charnier – tes restes de chiffon) — l'torse parfois frémit, et puis, parfois, silence — aine (rose) – (douce douce) (douce, rose) 3 da 3 trous de balles « silence » (voix, voix) « tu m'a pâ entendu ? » — *mais que sont tous ces chiens ?* — tremblante ou grêle, une voix, tenace ou assourdie, souffle bien : « calmez-vous » – et cela continue ? oui, da – et cela continue : l'ongle, sorti du tas – s'enfonce long dans ta chair — « Vous allez vous calmer ? Putains, vous, vous allez vous calmer ? Vous allez vous calmez ? » – voix, voix — encore une crispation — « calmez-vous, calmez-vous » — *ils ne peuvent pas tirer ?* — (tu as du y tomber) tu as du commencer par commencer par là – tu as du t'y répandre, tu as du y tomber, tomber là, dans la fosse – le trou, le défini — corps au crâne apparent, œil vert qui se déchausse – et qui laisse apparaître – Oh qui laisse apparaître – rien, rien — dans l'ombre de ce crâne un vide s'appesantit — une ombre dans la fosse, tu n'es même pas un chien – mort : petit rien, bacille – *il insiste, il insiste* — ils ne peuvent pas tirer ? c'est encore ça, attendre – tu es donc, dans la fosse, un corps indifférent, une tête, un petit tas posé – mélange aux autres tas – tu es maintenant chiffon — *précise encore cadavres ou des pantins rigides ? et que font tous ces chiens ?* — *mais que sont tous ces chiens ?* — l'corps dans le charnier a main-

tenant son confort — *mais que sont tous ces chiens ?* — une place ? sur l'petite qui pue ? (tu es près de sa mère) Ho Ha Ho bien mûrie – Oh, ça, l'humide charnier, le creusement-étendue d'une limite à une autre offre maintenant confort, et puis facilités — petit jus – jus, malade — goutte à goutte, goutte à goutte – goutte à goutte, goutte à goutte –

Il vaudra mieux partir, nouer la ressemblance ; et faire corps à la plaine, ressemblant, disparaître.

Non. Je hais, ici, *l'identité conçue*. Non, je ne peux, non, rien. Non. La dite passion lyrique égale la saloperie de tout nier des morts *par la communauté* ; je ne suis pas identique. Or, n'aurais-je, moi, rien, comme ?
Donc, des pièces (tas), c'est ça, oui – galvaudées.

Archives / Extraits.

La dite passion lyrique : façon encore de nier que ce qui reste – lacunes – lacunes, mots, restes –, ce qui reste vers le rien, perdu rien vers l'oubli – la forme de ce présent (nous l'avons désiré) –, ne se peut consommé, ne se consumera pas dans la passion commune (autre, présent essai ?) de l'acte, de la lecture, et

Quelque chose / reste / comme

La petite plaisanterie. Dans le décompte des morts : A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

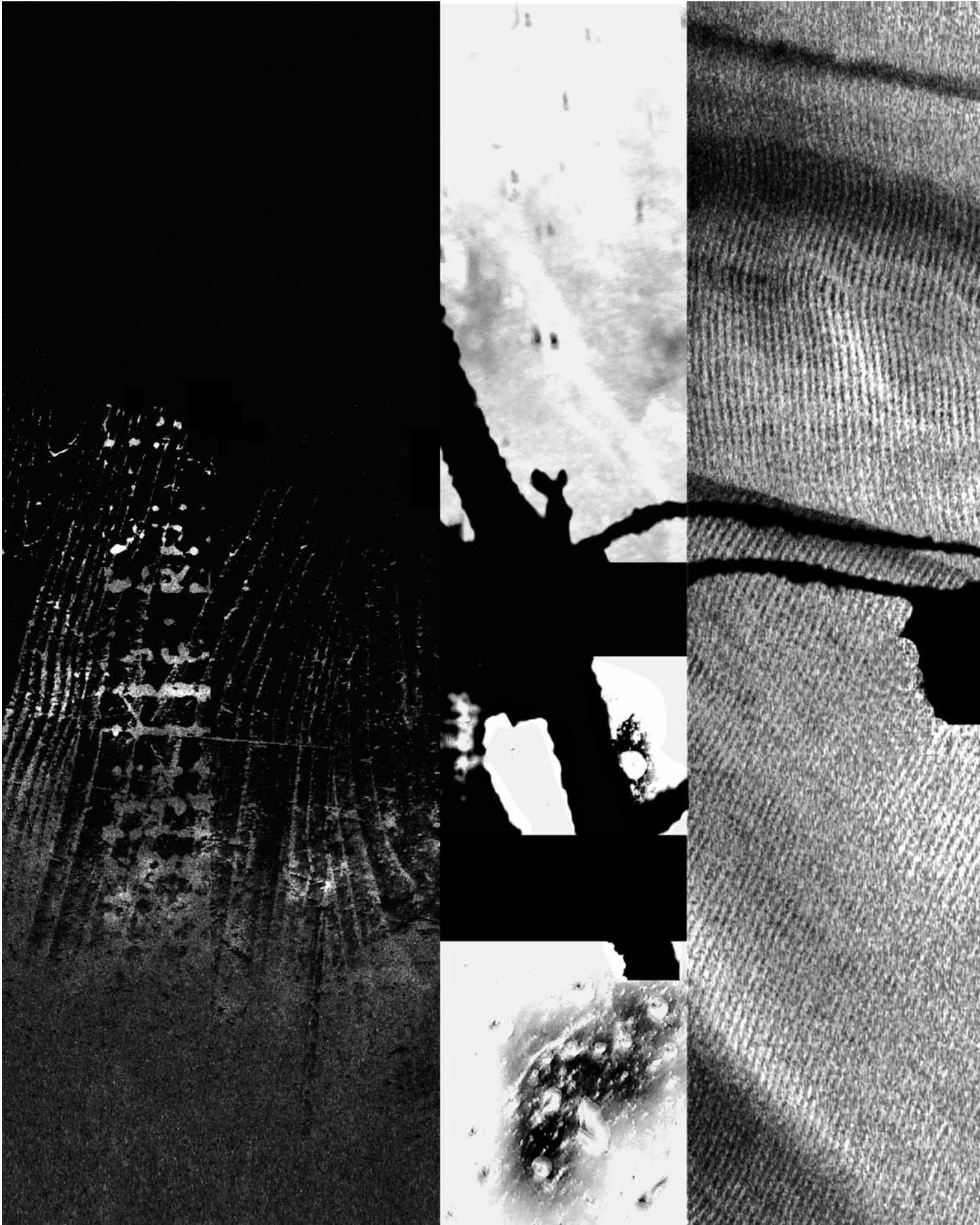
(et cela continue) — « Vous n'savez pas chanter ? la prière pour les morts, la prière pour les chiens, la prière pour la boue, la prière pour les dents ? » « Non, ne vous touchez pas » – ventre proximité et silence et distance — plan, neutre, décomposé – va et louange le ciel ? terre boue cheveux mélange — tu – tu – tu es donc, dans la fosse – tu ne vois donc plus rien, tu es dans le charnier comme dans le très visible — tu vois, tu ne vois pas, tu touches – (aveuglement) – des – bouts – bouts – bouts – d'humides humides organes, humides sacs humide terre (parfois : morceaux : étoupes) des restes des poussières des fibres des tissus, *des mains ?* — corps grand où la poussière a fini par coller — oui, da

tu as du y tomber, ou plutôt t'y répandre – tu as du commencer par commencer par là — se répand dans la *forme* de l'espace circulaire — ventre, évide, oscilles — UNE HISTOIRE DE LA FAIM — cela sensible encore dans le mouvement interne qui te prend dans la boue – t'corps resté immobile l'cœur dans le charnier c'est-à-dire dans la fosse, a commençant par vivre de son essoufflement et la précise musique, la précise creuse musique, l'atonale de la faim [anéantissement le même évolue comme le cercle anéantissement le même sera joué sans musique] accompagne – Ha dansant! – les décompositions — Ha Ha — une gigue stupides violons! — UNE HISTOIRE DE LA FAIM – UNE HISTOIRE DE LA BOUE – UNE HISTOIRE DE LA MORT – UNE HISTOIRE DU CHANTIER — et que sont tous ces morts! le concert d'aboiements — *mais que sont tous ces chiens!* — puissance d'information et devenir de la forme, c'est-à-dire de ce plan, c'est-à-dire, oui, encore, que tu es dans la fosse, et que tu vois s'étreindre des corps indifférents — ils sont bien bien tassés — non, cher, ils ne dansent pas — ils sont pleins, lourds, légers, ils font, dans le brouillard, l'unité d'accident qui creuse, dans le devenir, le devenir de la forme (– n : puissance, phrases : détours –) — 1 ANÉANTISSEMENT 1, 2 1. ANÉANTISSEMENT — odeur de l'unité : des rapprochements humides : des dix mille corps tassés – gris, aphones, pris, roulant – dans le creusement du pli (il fait fondement au plan) — le plan, le long, qui glisse ; petit tas, da, patience ! — *précise encore chiffons, ont-ils trait à l'archive!* — *mais que sont tous ces peignes!* — *mais que sont tous ces chiens!* — gardant dans la distance imputrescibles restes — *il faut, dans le mouvement, la compagnie du vide* — IL N'Y A PLUS QU'1 MÊME TEMPS — (ils font le plan du plan) et que le plan oublie (liquide, anéantie) des corps qui dans la fosse ont matière bien mûrie — dans l'ombre de la plaine (une solide unité) — dans l'ombre de la plaine *comme l'insistance du reste* — Ho Ha Ho bien mûris — l'torse se plie en deux — sur le creux de ta faim tu es plié en deux — sous les cris, sous les cris – (tu as du y tomber) tu as pieds dans les membres, tu es droit dans la fosse, tu accompagnes des mains – PATIENCE, DE LA MUSIQUE – les décompositions — Ho Ha Ho quel prurit – arracher quelques bouts – arracher, arrachant – du peu du bout des ongles que tu n'as pas mangés (la peau d'une demoiselle) — aine douce, aine rose nourrie — petite, là, *demoiselle* sans plus d'idées de mort! — l'corps

petit gris et bistre – ou *tremblant* ou *idem* – de trépidante jeune femme 3 da 3 trou de balles – la petit pâle jeune femme – goutte à goutte , goutte à goutte – goutte à goutte, goutte à goutte – goutte à goutte, goutte à goutte – goutte à goutte, goutte à goutte – goutte à goutte, goutte à goutte — espace — «oui, calmez-vous » — espace : ses tremblements —

UNE HISTOIRE DE LA FORME – UNE HISTOIRE DE LA BOUE – UNE HISTOIRE DE LA MORT – UNE HISTOIRE DU CHANTIER

— . Étagements, fleuves, torrents, forêts puis plus.







Ludovic Bablon — Nathalie Quintane — Charles Torris
Joachim Clémence — Antoine Hummel — C. de Trogoff
Jean-François Savang — Jean-Christophe Pagès — X
Gilles Amalvi — Pierre-Marie Shwabe — L.L. de Mars