

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PRAGMATOPIE :
UNE PRATIQUE DE L'INTERVENTION ARCHITECTURALE ET DE LA VIDÉO
CONÇUE COMME TERRITOIRE ET PARCOURS PERFORMATIF

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
STÉPHANE GILOT

SEPTEMBRE 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Caroline et Adrien, présents tout au long des pages de ce mémoire; Yvonne Lammerich et Pierre Landry qui, chacun à leur façon, m'ont permis d'élargir l'horizon de ma pratique; Louise Provencher pour le bel échange; ainsi que David Tomas, Alain Paiement et Stéphane Pratte.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	i
Table des matières	ii
Résumé	iv
INTRODUCTION	1
SECTION 1	
Espace culturel (dimensions métaphorique, symbolique) : architecture et littérature occidentale (pensée et récit, Science-fiction et Fantastique)	8
CHAPITRE I	
1. Modèle de l'île (modèle privilégié de l'utopie)	9
1.1 <i>Des Espaces Autres</i>	13
1.2 <i>Utopique : jeu d'espaces</i>	17
1.3 <i>Non-lieu et Junkspace</i>	19
CHAPITRE II	
2. Modèle du vaisseau (modèle privilégié de l'hétérotopie)	22
2.1 Du navire à l'astronef	22
2.2 Mobilité alternative	26
2.3 L'architecture largue les amarres	28
2.4 Machines à habiter	31
CHAPITRE III	
3. Modèle de la station	37
3.1 Qu'est-ce qu'une station?	38
3.2 Regard sur la nef des fous examinée du dehors et du dedans, la <i>Tour de Babel</i> de Bruegel l'Ancien et le <i>Satiricon</i> de Federico Fellini :	41
3.3 Archologies et vol	45
3.4 Quelques stations orbitales	50

3.5 <i>Solaris</i> : la station entre cage d'oiseau et montgolfière	54
3.6 Le miroir chez Tarkovski	58
SECTION 2	
Articulation concrète des éléments culturels dans 3 projets réalisés entre 2001 et 2006 :	62
CHAPITRE IV	
1. Le Pavillon de réorganisation des sens	63
CHAPITRE V	
2. L'Unité de transformation génétique pour la colonisation de Mars	69
CHAPITRE VI	
3. Jeu vidéo (mondes 1 et 2)	73
CHAPITRE VII	
4. La Station, documentation de l'exposition de fin de maîtrise	77
SECTION 3	
L'installation performative comme <i>pragmatopie</i> :	
Conclusion sous forme de lexique	86
CHAPITRE VIII	
8.1 Autour de l'installation	87
8.2 <i>Pragmatopie</i>	96
Bibliographie, Filmographie	99

RÉSUMÉ

Ce mémoire propose de réfléchir une pratique de l'intervention architecturale et de la vidéo-performance afin d'en dégager les sources théoriques ainsi que les réseaux théorique et littéraire. Le texte mettra en parallèle trois disciplines ou modes de productions culturelles qui animent la recherche – littérature, architecture et cinéma (principalement occidentales), et trois installations performatives et/ou interactives réalisées depuis 2001. Le mémoire est divisé en trois sections. La première section présente un grand nombre d'auteurs, d'architectes et d'artistes afin de dégager les modèles métaphoriques et symboliques proposés : ceux-ci sont, premièrement *l'île* (modèle privilégié de l'utopie) ; deuxièmement *le vaisseau* (modèle privilégié de l'hétérotopie) ; et troisièmement *la station orbitale* qui absorbe les deux premiers modèles (et l'on questionnera la pertinence de l'idée d'*atopie* pour rendre compte du modèle orbital).

La seconde section du texte présente trois interventions architecturales et vidéographiques réalisées depuis 2001, ainsi que le projet d'exposition de fin de maîtrise intitulé *La Station*. Les métaphores de l'île, du vaisseau et de la station - les questions qu'elles soulèvent - permettent des hypothèses d'organisations sociales alternatives, et évaluent une anthropologie renouvelée de l'habitat, de la socialisation et des comportements. Ces trois modèles métaphoriques révèlent l'utilisation souvent obsessionnelle de la symbolique des formes géométriques qui jalonne les cultures et divers champs de recherche. J'évoquerai diverses utopies et dystopies littéraires et urbanistiques, ainsi qu'une série d'*archologies*. Une peinture de Bruegel servira de fil conducteur pour analyser un ensemble d'œuvres allant du *Purgatoire* de Dante à certaines interventions de Dan Graham, en passant par la *Bibliothèque de Babel* de Jorge Luis Borges; ou encore de El Lissitzky à Rem Koolhaas en passant par Buckminster Fuller. Je proposerai également une lecture du film *Solaris* d'Andrei Tarkovski ainsi qu'une visite à l'intérieure de la tour de Babel dans le *Satiricon* de Federico Fellini.

La section 3 est un chapitre de conclusion dont la première partie est présentée sous forme d'un lexique autour de la notion d'installation – afin de rendre compte de la nature changeante et multiple du champ de recherche que couvre l'expression. La seconde partie du chapitre final propose une définition du concept plus spécifique de *pragmatopie*.

INTRODUCTION

Ces pays, on le constatera, sont en somme parfaitement naturels. On les retrouvera partout bientôt... Naturels comme les plantes, les insectes, naturels comme la faim, l'habitude, l'âge, l'usage, les usages, la présence de l'inconnu tout près du connu. Derrière ce qui est, ce qui a failli être, ce qui tendait à être, menaçait d'être, et qui entre des millions de « possibles » commençait à être, mais n'a pu parfaire son installation...

(Henri Michaux, *Ailleurs*, 1948)

Ce mémoire propose de réfléchir une pratique de l'intervention architecturale et de la vidéo-performance afin d'en dégager les sources thématiques ainsi que les réseaux théoriques et littéraires. Le texte mettra en parallèle trois modèles métaphoriques désignant l'espace culturel qui anime la recherche – littérature, architecture et science-fiction occidentale principalement, et trois installations performatives et/ou interactives réalisés depuis 2001. Le mémoire est divisé en trois sections. La première section présente un grand nombre d'auteurs, d'architectes et d'artistes afin de dégager les modèles métaphoriques et symboliques proposés : ceux-ci sont, premièrement ***l'île*** (modèle privilégié de l'utopie) ; deuxièmement ***le vaisseau*** (modèle privilégié de l'hétérotopie) ; et troisièmement ***la station orbitale*** qui absorbe les deux premiers modèles.

Ces modèles sont couplés dans la seconde section, avec trois expositions afin de mettre en perspective celles-ci : au modèle insulaire correspond *Le pavillon de réorganisation des sens* (2000-2003); au modèle mobiliste (le vaisseau) correspond *L'unité de transformation génétique pour la colonisation de Mars* (2000-2003); au modèle de la station correspond *Jeu vidéo (monde 1 et monde 2)* (2003-2006) qui propose une synthèse partielle des modèles de l'île et du vaisseau. Ce dernier projet est en quelque sorte un avant poste de *La Station*, l'intervention de fin de maîtrise qui clôture la seconde section (chapitre 7). *La Station* est elle-même

conçue comme une synthèse d'étape dans le développement d'une série de projets rassemblés sous le titre général de *Plans d'évasions*. Ces « tentatives d'évasions » forment les *chapitres* d'un *récit* plus large qui agit comme le plan d'ensemble d'une pratique prenant corps au travers d'interventions et d'expositions.

Plans d'évasions

L'évasion peut être comprise de deux façons opposées : se libérer d'une situation aliénante ou fuir la réalité. La série s'intéresse aux utopies/dystopies (assumées ou non comme telles) qui visent soit, à transformer la poésie en réalité (c'est-à-dire, à faire prévaloir un modèle idéal au monde empirique) ou, qui prétendent à l'inverse, transmuter la réalité en poésie. Cette série explore par exemple, le désir compulsif qui nous pousse à remplacer les idées et les idéaux par des images ; ou le réel (ce que nous percevons comme tel) par des illusions. *Plans d'évasions* consiste en une série d'installations architecturales et participatives dont l'élément vidéographique et performatif se caractérise par la mise en scène de modules d'expérimentation où la capacité de vivre ensemble sur un territoire réduit, la gestion de l'espace et des sensibilités sont mises à l'épreuve.

Afin de présenter cette série, de préciser notre conception de la pratique de l'intervention architecturale et de la vidéo-performance, et afin de discuter des notions d'installation, d'in-situ, de contexte, de non-lieux et d'hétérotopie, nous nous appuyerons donc sur trois modèles : trois lieux, trois habitats, trois métaphores : L'île, le vaisseau, la station.

L'île est la métaphore sous l'égide de laquelle nous proposons de rassembler divers aspects d'une force d'immobilisation – ou axe vertical – qui correspond au souci de pérennité, de fondation. Un champ de recherche, une discipline, un milieu, un métier, une nation, etc. : toute ces choses qui se définissent en s'inscrivant à l'intérieur de frontières, en déterminant ses membres et en qualifiant son espace relève du modèle de l'île. Cette force d'identification, d'inclusion/exclusion s'applique dans toutes les pratiques avec plus ou moins de force, mais c'est

l'architecture qui en sera ici le modèle type : sous le terme *architecture* j'entend donc les formes les plus primales du bâti, de la demeure.

Le **vaisseau** est un espace mobile – ou axe horizontal – qui lie centre et périphérie, porte la maladie idéologique et religieuse à la colonie et ramène les richesses au centre : le progrès en marche. Mais c'est aussi, paradoxalement, le porteur de rêve pour l'émigrant, le fugitif : l'aventure au sens fort. Cette relation au monde - le paradigme moderniste, scientifique et rationnel - se caractérise par une mobilisation toute spatiale, les outils de cette mise en réseau génèrent des *vaisseaux* de diverses natures : automobile, avion, navire, etc. Une *mobilisation* que prolongent les outils des technologies de l'information : les flux codés, les ondes, etc.

Les deux motifs, l'île et le vaisseau, ne peuvent-être considérés qu'en relation. En effet, les frontières de l'île n'ont de sens que par rapport à l'étendue indéterminée de la mer qui l'entoure; cette mer qui porte et implique l'existence même du navire. Le modèle de **la Station** nous semble permettre un jeu d'assimilation et de dépassement de la dichotomie île/vaisseau. Depuis la période industrielle, le mythe de l'île s'éteint sur terre mais se réinvente dans l'espace : « Les îles du futur flottent dans le cosmos, nacelles métalliques qui lient enfin le fluide au solide, l'évanescant au trop présent. Le mythe de l'île est immortel, comme la mort. »¹ Dans le cadre d'un imaginaire lié à la dissémination de l'humanité dans l'espace, il nous faut bien distinguer deux « stations » : premièrement, au sens de lieu fixe et plus ou moins autarcique, c'est-à-dire un poste-avancé installé sur une planète (un modèle plutôt similaire à la station de forage en mer ou à la station polaire) que nous appellerons *station-fort*; et deuxièmement, la station orbitale. Celle-ci nous semble permettre des hypothèses d'organisations sociales vouées à redéfinir les modèles politiques dominants. La perspective d'une vie hors de l'atmosphère de la planète Terre et la métaphore de la station orbitale nous semble un modèle pertinent pour au moins deux raisons : il permet d'évaluer une anthropologie renouvelée de

¹ F. Moureau, préface du recueil de textes *l'île, territoire* mythique, 1989

l'habitat, de la socialisation et des comportements dont l'influence est parfois ignorée ou sous-estimée; il nous permet aussi de proposer plus spécifiquement dans le champ de l'art un modèle pour définir une conception et une pratique de l'intervention architecturale et de la vidéo-performance (on pourrait parler aussi d'environnement architectural et vidéo-performance, ou encore d'installation performative).

Lorsque l'on décortique un ensemble de recherche, il est toujours étonnant de voir resurgir des fascinations de l'enfance, toujours bien vivantes et actives. L'origine des trois modèles présentés ici, peut être retracée jusqu'aux lectures de l'enfance. Les plus révélatrices dans le cadre de ce texte sont : *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe (1719), *Les voyages de Gulliver* de Jonathan Swift (1726), *L'île au trésor* de L. R. Stevenson (1883), *L'île à hélice* de Jules Verne (1895), *L'île du Docteur Moreau* de H.G. Wells (1896); et toutes sortes de livres sur le système solaire, sur l'univers, et sur les vols habités dans l'espace. Au cinéma et à la télé, nous retenons la série *Le prisonnier* de Patrick McGoochan (1968-1969)², *2001 l'odyssée de l'espace* de S. Kubrick et A. C. Clarke (1969), *Solaris* d'Andrei Tarkovski (1973).

Et puis viennent par exemple *La colonie pénitentiaire* (1919) et *Le château* (1922) de Franz Kafka, *Fictions* de Jorge Luis Borges (1956 et 1960), *Vendredi ou les limbes du Pacifique* de Michel Tournier (1969), et plus tard encore, les modèles de l'île et du vaisseau deviennent évidents à la lecture d'ouvrage comme *Ailleurs* (1936) et *Lointain intérieur* (1938) d'Henri Michaux, *l'île panorama* d'Edogawa Ranpo (1926-27), *Plan d'évasion* (1945) et *L'invention de Morel* (1940) d'Adolpho Bioy Casarès, *Solaris* de Stanislav Lem (1960), *Galápagos* de Kurt Vonnegut (1985), *Moby Dick* de Herman Melville (1851), et *Le dépeupleur* de Samuel Becket (1968-1970).

L'île et le vaisseau, en tant que tels ou de façon métaphorique, sont des motifs récurrents dans la culture occidentale depuis l'antiquité grecque : il suffit de penser

² N'ayant pu, dans les limites de notre texte, évoquer plus avant cette série, nous renvoyons à l'analyse qu'en a proposé Johannes Lamoureux dans *Le prisonnier, ou Mc Luhan en Dystopie* (1997).

ne serait-ce qu'à *l'Odyssée*, un texte qui prolonge lui-même de plus anciens récits fondateurs³. Ensuite, les récits de voyages et de naufrages, la colonisation de terres inconnues et lointaines et les textes utopiques vont jalonner plusieurs siècles d'histoire européenne à partir de Thomas More (*Utopia*, 1516), *La Nouvelle Atlantide* de Francis Bacon (1627), que vont éclipser les contre-utopies du 20^{ème} siècle⁴. Autant d'auteurs inventeurs de mondes que nous évoquerons principalement au chapitre 1 consacré à l'île.

Ces modèles sous-tendent aussi certaines catégories épistémologiques fondamentales, puisqu'il s'agit de deux pulsions élémentaires que l'on peut reconnaître dans diverses dichotomies, contenues dans certains concepts généraux tel que l'entropie et l'énergie, l'origine et la destinée, le temps cyclique et le temps linéaire, la tradition et le progrès, ou encore, dans des commentaires plus spécifiques comme *le lisse et le strié (machine de guerre et raison d'état)* chez Deleuze et Guattari (*Milles plateaux*, 1980) par exemple. C'est ainsi que dans cette optique, le modèle hybride de la Station orbitale veut résister aux pulsions antinomiques du lourd et du léger, du profond et du superficiel, de la tradition et du progrès : à la polarisation de *l'île* et du *vaisseau*.

Dans *Les Météores*, Michel Tournier décrit la relation extrême qu'entretiennent les jumeaux Paul et Pierre : l'un est nomade, l'autre sédentaire. Le premier se définit par la rupture avec son origine et par l'évitement systématique de son double, ou de ce que les autres considèrent comme tel. Le second se définit grâce à son double, au travers de cette entité double. Il est donc contraint de se déraciner afin de poursuivre son frère, et de tenter de réunir les deux parties du tout. Si le premier est un vaisseau, le second est une île. Pour prendre une image à la fois géométrique, architecturale et symbolique, je dirais qu'ils sont la coupe et le dôme : les deux moitiés de la sphère.

³ Mircea Eliade, *mythes, rêves et mystères*, 1957.

⁴ E. Zamiatine, *Nous Autres*, 1920; G. Orwell, *1984*, 1949; A. Huxley, *Le Meilleur des mondes*, 1932.



Oscar Niemeyer, Congrès national, Brasília, 1958-1960.

Le vaste réseau de références relevant des métaphores de l'île, du vaisseau et de la station, ainsi que les questions qu'elles soulèvent,⁵ permettent des hypothèses d'organisations sociales alternatives, ainsi que d'évaluer une anthropologie renouvelée de l'habitat, de la socialisation et des comportements. Ces trois modèles révèlent l'utilisation souvent obsessionnelle de la symbolique des formes géométriques qui jalonne les cultures et divers champs de recherche. Par exemple, l'un des motifs architecturaux récurrents, véritable carrefour thématique et formel, est le cône tronqué de la tour de Babel et quelques-unes de ces ré-interprétations. Nous envisageons en fait cette tour comme une *proto-station*.⁶

Dans cette optique, nous évoquerons la peinture de Bruegel l'Ancien; l'utopie urbanistique *New Babylone* de Constant ainsi que certaines œuvres de Robert Smithson. Nous évoquerons également le film *Solaris* d'Andrei Tarkovski qui montre brièvement une reproduction du tableau de Bruegel; et la visite à l'intérieur de la tour de Babel que propose Federico Fellini dans son *Satiricon. La divine comédie* de Dante Alighieri (et plus spécifiquement le *Purgatoire*), ainsi la *Bibliothèque de Babel* de J. L. Borges ne pourront être laissés de côté dans ce contexte.

⁵ Par exemple, réfléchir une pratique de l'intervention architecturale et de la vidéo-performance en évaluant des notions comme installation, in-situ, contexte, non-lieux et hétérotopie; ou interroger des exemples tirés de la tradition utopique et contre-utopiques qui prétendent faire prévaloir des modèles idéels au monde empirique ou, qui prétendent à l'inverse, transmuter la réalité en poésie.

⁶ Chapitre 3.

La section 1 de ce texte établit la nature de l'espace culturel – les dimensions métaphoriques, symboliques des modèles de l'île, du vaisseau et de la station. La section 2 met en relation cet espace culturel avec quatre installations performatives réalisées dans le cadre de la série « Plans d'évasions ». La section 3 est un chapitre de conclusion dont la première partie est présentée sous forme d'un lexique autour de la notion d'installation – afin de rendre compte de la nature changeante et multiple du champ de recherche que couvre l'expression. La seconde partie du chapitre final propose une définition du concept plus spécifique de *pragmatopie*.

SECTION 1

**Espace culturel (dimensions métaphorique, symbolique) de l'île, du vaisseau
et de la station : architecture et littérature occidentale.**

CHAPITRE 1

Modèle de l'île (modèle privilégié de l'utopie).

CHAPITRE 2

Modèle du vaisseau (modèle privilégié de l'hétérotopie).

CHAPITRE 3

Modèle de la station orbitale.

CHAPITRE 1

(l'île)

Au cours de l'histoire, on peut distinguer une variation de récits où l'île joue un rôle central en tant que territoire paradigmatique : c'est le cas des textes mythologiques – la Crète du roi Minos, Cythère, l'Atlantide, l'île des sirènes et celle des cyclopes de l'Odysée; puis de la narration utopique – l'île Utopia de Thomas More, les *îles flottantes* de Morelly, *la Nouvelle Atlantide* de Francis Bacon, L'île de Tabrobane où se situe *La cité du soleil* de T. Campanella (1602-1623); ainsi que des îles satirique ou merveilleuses – l'île Snark de *La chasse au Snark* (Lewis Carroll, 1876), le Pays de Cocagne, les îles de Swift (*Les voyages de Gulliver*) et de Rabelais (*Gargantua et Pantagruel*); et encore des îles lieux de robinsonnades – Crusoe (Defoe, Tournier) *l'île de béton* de Ballard. Et enfin, l'île de la contre-utopie⁷ - la *Distopîle* de la science-fiction et du fantastique : une micro-société où l'on échoue.

L'île d'Utopie⁸ a deux cent mille pas dans sa plus grande largeur, située à la partie moyenne. Cette largeur se rétrécit graduellement et symétriquement du centre aux deux extrémités, en sorte que l'île entière s'arrondit en un demi-cercle de cinq cents milles de tour, et présente la forme d'un croissant, dont les cornes sont éloignées de onze mille pas environ. La mer comble cet immense bassin ; les terres adjacentes qui se développent en amphithéâtre y brisent la fureur des vents, y maintiennent le flot calme et paisible et donnent à cette grande masse d'eau l'apparence d'un lac tranquille. Cette partie concave de l'île est comme un seul et vaste port accessible aux navires sur tous les points. (...)

S'il faut en croire des traditions, pleinement confirmées, du reste, par la configuration du pays, cette terre ne fut pas toujours une île. Elle s'appelait autrefois Abraxa, et tenait au

⁷ Distinguons au plus tôt les termes *contre-utopie* (ou *anti-utopie*) et *dystopie* qui sont en général utilisés comme synonymes : Gérard Klein nous dit que la première « met en scène une eunomie (système qui prétend imposer une « meilleure loi ») pour établir son inhumanité (...) il se trouvera toujours au moins une modalité de l'humain à échapper au bénéfice présumé de la perfection utopique » ; et la seconde comme « la description d'un monde futur qui a mal tourné à partir de l'exacerbation nocive d'un trait de notre société. » Dictionnaire des Utopies, 2002.

⁸ L'île d'Utopie : littéralement l'île de nulle part.

continent ; Utopus s'en empara et lui donna son nom. (...) L'île d'Utopie contient cinquante-quatre villes spacieuses et magnifiques. Le langage, les mœurs, les institutions, les lois y sont parfaitement identiques. Les cinquante-quatre villes sont bâties sur le même plan, et possèdent les mêmes établissements, les mêmes édifices publics, modifiés suivant les exigences des localités. La plus courte distance entre ces villes est de vingt-quatre miles, la plus longue est une journée de marche à pied.⁹

Et cette *distopile* est aussi bien la réalité carcérale de toute une série de pénitenciers insulaires comme Cayenne, Alcatraz, Ste-Hélène; celle aussi de la secte qui de nos jours fomente le clonage humain hors de toute juridiction continentale reconnue; celle encore des paradis fiscaux et même des *reality shows* dont *Temptation Island* est l'exemple parfait : enfermement volontaire, surveillance, soi-disant expérience comportementale « en direct », des caractéristiques que l'on retrouve à l'échelle d'une société ou d'une nation dans la contre-utopie. D'ailleurs, afin de participer à l'illusion générale, des quidams acceptent de vivre en promiscuité et sous surveillance constante dans l'un des *reality shows* le plus névrotique qui soit : *big brother*.¹⁰ Le titre induit déjà la mécanique de déculturation à l'œuvre dans la capitalisation du spectacle : le texte de Georges Orwell, *1984*, et les événements historiques auquel il fait écho subissent une banalisation triviale. Les mondes totalitaires aux frontières hermétiques décrits par les auteurs de contre-utopies - des utopies dont le souci de perfection se révèle inhumain – annoncent ou dénoncent les atrocités des totalitarismes du 20^{ème} siècle : *Nous Autres* de E. Zamiatine (1920), *1984* de G. Orwell (1945), *Le Meilleur des mondes* de Huxley (1932) décrivent les dérives possibles de l'utopie scientifique. Cette dernière considère la société comme une machine, et l'humanité comme un troupeau à dresser, à formater. Les moyens diffèrent ou s'unissent : eugénisme, uniformisation culturelle, idéologie de la transparence. Le zoo humain de notre réalité suit la même évolution que le zoo d'animaux : ce dernier n'exige plus aujourd'hui de barreaux, il a

⁹ *Utopia* de Thomas More, 1516.

¹⁰ La vague des émissions télévisées impliquant des « gens ordinaires » est en fait une réaction *réaliste* face à ce qui est perçu comme une *virtualisation* effrénée du monde. Cette évolution répond à un désir de réduire la distance entre imaginaire et événement : un nouvel hyperréalisme à bien des égards, qui correspond dans le champ des arts visuels, à l'engouement pour le quotidien, l'auto-fiction, et certaines pratiques relationnelles. Par contre, leur dimension éminemment *panoptique* classe ces produits télévisuels dans la famille du divertissement médiatique de grande consommation.

visage humain (le *Biodôme* de Montréal en est un bel exemple) : il correspond tout à fait au développement général des sociétés post-industrielles caractérisées par l'idéologie de la transparence, de l'uniformisation planifiée, du marketing, du loisir et du spectacle. On notera ici que l'utopie classique déjà, décrit toujours une société qui sous prétexte de liberté, met en esclavage ses citoyens modèles... même si cette servitude prend parfois des allures de loisirs. C'est là que l'île utopique – classique ou scientifique, rencontre son opposé : l'île de rêve ou l'île sauvage. Et bien qu'elle soit source de souffrance pour le naufragé, elle est une expérience positive et spirituelle. Il s'agit d'un morceau de nature brute, qui travaille le naufragé de fond en comble malgré les tentatives de celui-ci pour humaniser l'île.

Comme l'a souligné Roland Barthe à propos de *l'île mystérieuse* de Jules Verne dans l'article *Par où commencer ?*¹¹ ainsi qu'Anthony Vidler à propos du *Robinson Crusoé* de Daniel Defoe (1719) dans l'article *Robinson Crusoé et caetera*,¹² c'est souvent le fantasme moderne de la table rase qui se cache derrière ces récits aux allures de *retours aux origines*. Un idéal que l'exil transforme en quête initiatique jalonnée d'épreuves. Cet idéal à atteindre, cette utopie à construire, cette société minimale à gérer, peut prendre diverses formes. Avec Defoe, c'est le principe de la colonie qui est valorisé au travers d'une apologie du travail. Il s'agit de bâtir une maison, de prolonger les usages de la société humaine. Dans d'autre cas, c'est la condition d'ermite elle-même qui se révèle l'idéal à atteindre et non plus une utopie à construire. C'est le cas du Robinson de Michel Tournier (*Vendredi ou les limbes du Pacifique*, 1967) : là où le Robinson de Defoe reconstruit une *utopîle* à usage personnel – micro-monde structuré et dressé pourrait-on dire ; le Robinson de Tournier atteint peu à peu un état de co-existence avec le monde que représente son île.

Il y a donc l'île de Robinson – fantasme de solitude, expérience ultime de l'Autre par son absence même; puis il y a l'île fantasmagorique que vend le commerce touristique

¹¹ *Nouveaux essais critiques*, 1970.

¹² Exposé 1, 1991.

(villages ou réserves « protégés » du type *Club Med*); et encore les îles du roman à l'eau de rose et des comédies romantiques. L'utopie au sens affaibli d'illusion et de fantasme.



Bruegel l'Ancien, Le Pays de Cocagne, 1567

Cocagne, pays de l'abondance auquel on accède - selon la fable et l'époque (à partir du 13^{ème} siècle) - soit en traversant une rivière ou par un tunnel creusé dans une montagne de crêpes de sarrasin!

« Cocagne détruit les refoulements, affranchit de toutes les censures, satisfait une jouissance individualiste et anarchique dans un pays sans lois ni gouvernement et surtout, quand l'utopie se donne pour une histoire parallèle, alternative » (R. Trousson, *Voyages aux pays de nulle-part*, 1979)

Au moment où les Lumières font reculer la prédominance des religions révélées, le texte utopique agit comme un mythe rationalisé épousant le motif du texte religieux (fondateur mâle, créateur de toute chose qui donne un sens précis à une société idéale). Cette société est avant tout une Cité idéale qui, selon la plupart des commentateurs, trouve son modèle d'origine dans la *République* de Platon : l'influence initiale des îles/cités décrites par les textes utopiques. La narration utopique est donc un point de rencontre foisonnant entre littérature, philosophie, politique et architecture/urbanisme.¹³

¹³ Nous évoquerons, au chapitre 2 consacré au modèle du Vaisseau, quelques utopies architecturales radicales des années 1920-1970.

Lorsqu'il s'agit d'utopie, on fait généralement une distinction entre le modèle littéraire, qui est une configuration abstraite (récit d'une société et d'une cité hypothétique et idéale), et l'expérience utopique qui se déroule dans un temps effectif. Dans cette dernière catégorie, il faut bien distinguer d'une part, les grandes utopies idéologiques aux prétentions universelles qui relèvent, dans le cadre de ce texte, du *vaisseau* (chapitre 2), et pour lesquelles il est préférable de parler d'utopisme et d'ainsi réserver le terme « utopie » à la forme littéraire utopique ; et d'autre part, le communautarisme, utopie réalisable à petite échelle et réalisée en marge des sociétés dans lesquelles elles s'inscrivent pourtant sans conflits. Le terme de « micro-utopie » est généralement utilisé pour rendre compte de ces lieux où le temps est mis en suspens : des expériences sociales et architecturales alternatives qui, confrontées à la résistance de la norme, ont souvent une durée de vie écourtée.

1.1 Des Espaces Autres

Selon Michel Foucault, de tout les emplacements imaginables ou existants, il y en a qui « ont la curieuse propriété d'être en rapport avec tous les autres emplacements, mais sur un mode tel qu'ils suspendent, neutralisent ou inversent l'ensemble des rapports qui se trouvent, par eux, désignés, reflétés ou réfléchis. » Ces emplacements contradictoires sont de deux sortes : l'utopie et l'hétérotopie :¹⁴

Les utopies, ce sont les emplacements sans lieu réel (...) qui entretiennent avec l'espace réel de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée. C'est la société elle-même perfectionnée ou c'est l'envers de la société (...)
Il y a également, et ceci probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui sont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, (...) sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies.

¹⁴ Mot emprunté à la médecine et issu du grec : hétéros (autre) et topos (lieu).

Foucault ajoute qu'il existe selon lui un lieu-frontière entre les deux emplacements :

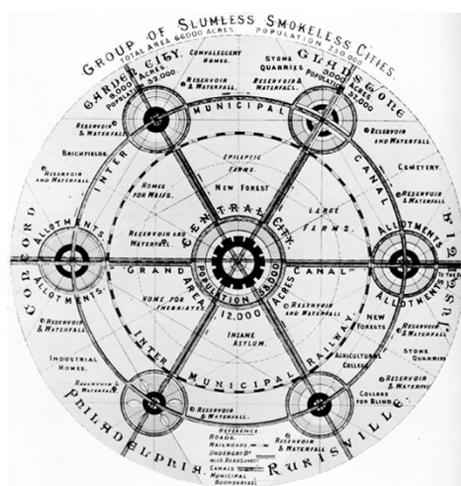
et je crois qu'entre les utopies et ces emplacements absolument autres, ces hétérotopies, il y aurait sans doute une sorte d'expérience mixte, mitoyenne, qui serait le miroir. Le miroir après tout, c'est une utopie, puisque c'est un lieu sans lieu. Dans le miroir je me vois là où je ne suis pas, dans un espace irréel qui s'ouvre virtuellement derrière la surface (...). Mais c'est également une hétérotopie dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet de retour; c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas.¹⁵

Alors que l'utopie est une construction typiquement occidentale (non pas tant par le rôle quelle joue que par la forme qu'elle emprunte), l'hétérotopie est présentée par Foucault comme transculturelle, trans-historique. Une affirmation qui pose peut-être problème puisqu'elle se construit directement en relation-opposition avec l'utopie. Le navire de Foucault est une île flottante, qui diffère du vaisseau tel que présenté ici : le vaisseau comme désir de départ, de mobilité, d'horizon; extradition, déportation ou émigration d'un côté, ivresse du voyage et de la vitesse de l'autre (c'est aussi le risque de naufrage et métaphore des phénomènes de dépendance selon nous).

Le terme « emplacements » permet à Foucault de délimiter historiquement le sujet dans son essai « Des espaces Autres » : c'est ainsi que l'auteur analyse l'évolution de la représentation du monde, du temps et de l'espace à partir du Moyen Age : de l'espace hiérarchisé entre lieux sacrés et lieux profanes qui caractérise l'espace médiéval, on passe avec Galilée à un espace infiniment ouvert, « à partir du 17^{ème} siècle, l'étendue se substitue à la localisation. » Vient ensuite l'époque contemporaine, dominée par une représentation du temps et de l'espace dominée par la simultanéité, « nous sommes à l'époque de la juxtaposition, à l'époque du proche et du lointain, du côte à côte, du dispersé. » Ainsi, « De nos jours, l'emplacement se substitue à l'étendue qui elle-même remplaçait la localisation. »

¹⁵ Michel Foucault, *Des Espaces Autres*, Dits et Écrits 2, 1967, p. 1571

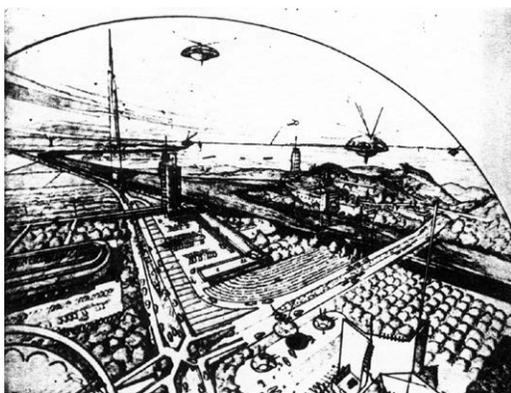
On peut évoquer ici quelques exemples donnés par Foucault : le musée et la bibliothèque comme « hétérochronies éternitaires » (où le temps s'*accumule*), le camp de vacances et la foire comme « hétérochronies absolument chroniques » (rendez-vous saisonnier, où le temps se disperse). On peut reconnaître là, un rapport au temps qui diffère fondamentalement entre le paradigme de l'île et celui du vaisseau : là où l'utopie et l'île ceinture le temps dans un éternel retour, le vaisseau implique ou génère, nous le verrons, une formulation plutôt linéaire du temps.



E. Howard, Group of Slumless Smokeless Cities (Les Cités-Jardins), 1898

Foucault définit donc l'hétérotopie comme lieu *autre* mais organisé, socialisé : mais il est difficile de mettre dans un seul panier des lieux aussi différents qu'un cimetière, un centre d'achat ou un aéroport... ou commence *l'internationale* communiste et on finit l'utopie, le village de vacances et *le style international* architectural? Il faudrait surtout pouvoir faire la différence entre des lieux plus ou moins insulaires tout à fait intégrés dans une société (Musée, bibliothèque) et des expérimentations sociétales telles que les Phalanstères de C. Fourier (18^{ème} siècle), la *New Harmony* de Robert Owen (19^{ème} siècle), les *Cités-Jardin de demain* de Ebenezer Howard, ou encore les plans de la *Ville radieuse* de Le Corbusier et de la *Broadacre City* de Frank Lloyd Wright par exemple. En effet, certains de ces projets ont eu des débuts de réalisations concrètes – ce qui les sort de l'utopie, mais n'ont jamais véritablement

abouti en tant que projets politiques, ce qui n'en fait pas de véritables hétérotopies – puisque leur influence est plus diffuse (ont retrouve par exemple bon nombre de caractéristiques des cités jardins dans divers développements urbanistiques concrets et récents) : les contenus émancipateurs qui visaient à réduire les inégalités entre classes sociales ont dérivé vers une « évasion vers le paradis suburbain loin de l'environnement gris et pollué de la métropole centralisée ». ¹⁶

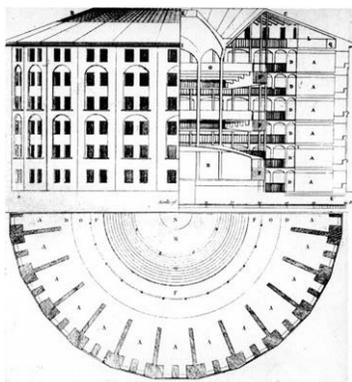


F. L. Wright *Broadacre City*, 1934-58

Plus récemment encore, et c'est là que l'hétérotopie revient en force, une planification suburbaine dite « néotraditionaliste » propose des communautés insulaires, et aux États-Unis, c'est surtout le projet *Celebration* de la Disney Corporation qui représente le mieux cet avatar postmoderne de l'utopie. Cette ville privatisée, protégée semble s'essouffler en une hétérotopie pour fin de semaine et résidence secondaire. Une réalisation bien sage comparée au projet EPCOT (Experimental Prototype Community Of Tomorrow) qui ne sera jamais réalisé : du projet initial urbanistique ne reste qu'un parc d'attraction ouvert en 1982.

“This idea of a perfect environment actually formed in Walt's mind way before the actual thought of EPCOT. Disneyland is a perfect example. Its 25 feet Earthen Berm protects it from the outside world. With clean streets, and walkways, Disneyland was Walt's first idea to have a better city, not like the 1950's Los Angeles where Walt worked and lived.”
(justdisney.com)

¹⁶ J. Hannigan, *Cités fantasmagoriques ou hétérotopies : vers une utopie urbaine à responsabilité limitée*, 2000.



J. Bentham, Plan du Panopticon, 1791

Pénitencier de Statville, États-Unis, 20^{ème} siècle. ¹⁸

Pour terminer ce survol de l'hétérotopie, signalons ce que J. Hannigan nomme « les cités fantasmagoriques » : la généralisation « de la nouvelle économie globale basée sur le tourisme, les sports, la culture et le divertissement. (...) basée sur la technologie de la simulation, de la réalité virtuelle et de l'excitation du spectacle (...) » : c'est le royaume – *dishétérotopique* - du parc à thème, du complexe combinant centre d'achat, cinéma, arcade de jeu, *fast-food*, etc. J. Hannigan note d'ailleurs dans le même texte qu'un certain nombre de commentateurs « ont employé l'image du *Panopticon*, la prison modèle conçue par Jeremy Bentham au 18^{ème} siècle, reprise par Foucault (*Surveiller et punir*, 1975) pour décrire les dispositifs de sécurité des parcs à thème, des centres commerciaux et des autres environnements urbanoïdes de la cité postmoderne. »

Tout programme utopique est par nature paradoxal – tenté par l'insularité et pourtant tenté d'embrasser l'univers, et l'hétérotopie est, répétons-le, une utopie empirique, *échouée* dans la réalité, où elle dessine un sous-territoire, une pseudo-société. Je reviendrai sur le texte de Foucault au second chapitre pour évoquer deux derniers « emplacements autres » : le cinéma et le navire.

¹⁸ Il sera également question dans ce chapitre de l'architecte Rem Koolhaas qui a réalisé un projet de rénovation de la prison panoptique d'Arnhem au Pays-Bas (1979) : l'une de ses interventions fût le démantèlement du pavillon central et sa transformation en cafétéria pour les gardiens afin d'en inverser le potentiel.

Dans le champ des arts contemporains, le terme *allotopie* est parfois utilisé (en France particulièrement) afin d'évoquer les pratiques qui veulent infiltrer le tissu urbain : le *hors-les-murs* d'ici. Paul Ardenne par exemple utilise le terme dans son analyse de l'espace public et en précisant la parenté du terme avec l'hétérotopie :

C'est parce que l'espace public administré est qualifié et reconnu comme tel que le citoyen peut (s') inventer d'autres lieux où vivre, d'autres lieux à vivre, et s'inscrire ce faisant dans le cycle de fréquentation des " espaces autres ", pour parler comme Michel Foucault, en vertu d'un projet personnel ou clanique (mais non plus social) qui relève de l'allotopie (du grec allo « autre » et topos « lieu » : « en un autre lieu ». Autre lieu ou proposition politique ou sociale que ceux qui ont existés.)

Ou de sa forme vulgarisée, l'escapisme.

Au juste, le privé, c'est la possibilité de fuir, rien de plus. » (Entretien avec Paul Ardenne, revue *Préfiguration*, 2004)

1.3 Non-lieu et Junkspace

Un autre terme - sorte de sous-catégorie de l'hétérotopie – est proposé par Marc Augé, le fameux non-lieu¹⁹ que l'ethnologue analyse comme espace « hors territoire » ou « sans séjour » (Anne Cauquelin, *Le site et le paysage*, 2002) et constate : le non-lieu est un outil urbanistique (comme l'on dit mobilier urbain), une machine à faire passer les usagés/consommateurs. « Le non-lieu est le contraire de l'utopie : il existe et il n'abrite aucune société organique. »²⁰ Ces emplacements, typiques de la « surmodernité » comme les parcs d'attractions, les centres d'achats (Mall), les aéroports, sont des lieux d'efficacité, d'amusement et de consommation. Le terme non-lieu est utilisé couramment pour évoquer un tout autre type de lieu – bien que découlant de la surmodernité selon Augé : les zones laissées à l'abandon, en friche dans la ville : ces espaces résiduels que l'on nommait il n'y a pas si longtemps encore du terme éloquent de « terrain-vague ». Ces espaces *hors-les-murs* sont une source d'inspiration et le terrain de jeu de nombreuses pratiques en arts visuels : pratiques animées du désir de donner une nouvelle vie (éphémère), ou

¹⁹ En 1983, à la page 9 de l'ouvrage « Au temps de l'espace » édité par le Centre G. Pompidou, Pierre Sansot définit le non-lieu comme suit : « cette revendication du lieu est si forte que les hommes se plaignent maintenant d'habiter des non-lieux, c'est-à-dire des fragments d'espace interchangeables et sans particularité. »

²⁰ Marc Augé, *Non-lieux*, introduction à une anthropologie de la surmodernité, p. 140.

de re-poétiser ces espaces. Parfois il s'agit plutôt de se nourrir de la poésie particulière de ces lieux d'abandon, et parfois même il s'agit de faire usage des usagés de l'espace public en tant que matériaux de la pratique : une certaine conception de l'esthétique relationnelle confond formalisme relationnel et action communautaire : c'est alors qu'un imaginaire du motif utilise une imagerie du programme, de l'application concrète ou relationnelle.²¹

On peut aussi choisir une approche pragmatique : elle est envisagée par exemple par l'architecte Rem Koolhaas, qui utilise l'expression « junkspace » pour nommer les non-lieux générés par le capitalisme contemporain. Loin d'en rester à une dénomination, l'architecte propose la mise en œuvre d'une pragmatique et d'une esthétique (une philosophie en action) du périphérique, du réseau; une *prise en main* de la démoralisation urbanistique qu'inflige l'inévitable prédominance de « l'espace de consommation de masse » qui tend à rendre de plus en plus obsolète « l'espace public ». Cette esthétique de la congestion se base sur une acceptation de la condition urbaine contemporaine (consommation, tourisme et mondialisation) qui se caractérise par une pression physique et psychique constante des communications sur l'habitant des villes : une congestion à la fois concrète et virtuelle avec laquelle Koolhaas décide de jouer plutôt que de refuser ou de combattre par un urbanisme « rationnel » et traditionnel.

D'un côté, chez Augé par exemple, la position est celle « d'une ethnologie de la solitude », de l'autre, chez Koolhaas, il s'agit d'une architecture et d'un urbanisme « de la congestion » : les grandes utopies architecturales du modernisme sont ici totalement intégrées – et non pas rejetées (l'attitude

²¹ Il semble y avoir deux approches de type utopiste dans le champ des arts visuels et médiatiques; une proposition peut osciller entre deux manières : d'une part, elle peut être de nature programmatique (la nature empirique de la pratique se fonde alors sur un imaginaire de type prévisionnel : lorsqu'il y a discours et proposition, contenu et application) – on pourrait par exemple parler d'une pragmatique relationnelle chez Hans Haacke. Ou d'autre part, les arts visuels peuvent aussi promouvoir un imaginaire du motif (cosmétique) – par exemple une esthétique de la collection post-colonialiste (Beuys par exemples), ou qui se joue du kitch comme le pseudo-traditionnelle de Wim Delvoye.

postmoderne typique d'un Robert Venturi par exemple qui veut imposer à l'architecture une banalisation radicale et déprimante)²² – par exemple avec le refus de se soumettre aveuglément au contexte, mais avec une approche d'infiltration et non pas avec une approche de type *table-rase*.

Avant de passer au modèle du vaisseau, gardons en mémoire que l'île est la métaphore (de divers aspects) d'une force d'immobilisation – ou axe vertical – qui correspond au souci de pérennité, de fondation. Close, fermée, l'île est conscience de l'île, de ses limites. Elle peut être vécue comme lieu de retraite idéalisée ou comme lieu de l'inquiétude existentielle par excellence. L'île, dont on peut tout connaître et qui ne voit qu'elle-même, est une oeuvre totale ultime ou une utopie totalitaire qui implique et nécessite *l'unicité du monde* : des limites définies et atteignables. C'est pourquoi elle constitue un élément central de l'utopie classique, originaire.

²² Voir par exemple, *Learning from Las Vegas, the forgotten symbolism of architectural form*, par R. Venturi, D. Scott Brown et S. Izenour, 1977.

CHAPITRE 2

(Le vaisseau(

Attaquant son cœur à grand coup de café, ou même simplement de fatigue, ou même simplement d'imagination et du fluide intense de son désir, il décolle. Il regarde ensuite le monde des objets immobiles, mais qui commencent à chanter, à tenir la note.

Les Immeubles des boulevards, comme appelés à devenir d'immenses vaisseaux, commencent à se caréner.

(Henri Michaux, *L'insoumis* dans *Lointain intérieur*, 1938)

2.1 Du navire à l'aéronef

L'île synthétise tout sentiment d'appartenance et d'origine, du-moins dans la représentation utopique de l'île, et autres phénomènes isolationnistes (économique, politique, intime, etc.). L'île est un cadre idéal : une scène, un contexte déterminé qui facilite, encadre un discours, une action, une expérience.

Une force dynamique, le désir de partir, d'aller voir toujours plus loin, s'oppose à cette fonction statique : tout déplacement nécessite un effort, et tout effort appelle l'invention d'outils. Le vaisseau est une machine, un abri mouvant. Il a été inventé pour répondre à une limitation : l'humain est un animal terrestre.

Le vaisseau comme désir de départ, de mobilité, d'horizon : extradition, déportation ou émigration d'un côté, ivresse du voyage de l'autre. C'est aussi le risque de naufrage : il est la métaphore typique des phénomènes de dépendances.²³ C'est l'ambivalence du vaisseau : « *Le bateau est un chronotope privilégié de l'histoire*

²³ Sur le naufrage comme métaphore de l'existence humaine et ses limites, voir *Naufrage avec spectateur* de Hans Blumenberg, 1994 (1979).

insulaire. (...) le bateau isole, tout en transportant ». ²⁴ Les deux motifs ne peuvent être considérés qu'en relation. Les frontières de l'île n'ont de sens que par rapport à l'étendue indéterminée de la mer qui l'entoure. Cette mer porte et explique l'existence même du navire. Le vaisseau n'a de sens qu'en tant qu'architecture/machine qui glisse dans/sur l'eau. Le développement du navire, du véhicule sous-marin ²⁵ et du véhicule atmosphérique (ballon, dirigeable, avion) puis extra-atmosphérique (fusée spatiale, navette, station orbitale, sonde automatisée) répondent à cette pulsion, à ce désir de dépassement. Le vaisseau est un espace mobile dont les sauts épisodiques de lieu en lieu et de moment en moment souscrivent au concept de *pluralité des mondes*. ²⁶ Ce qui implique également d'autres formes de vie, d'autres dimensions, etc. C'est aussi *la nef des fous* du capitalisme avancé, le libéralisme sauvage dès que (im)posé comme Modèle. Le vaisseau lie centre et périphérie, porte la maladie idéologique et religieuse à la colonie et ramène les richesses au centre, c'est *le progrès en marche*. Mais c'est aussi le porteur de rêve pour l'émigrant, le fugitif : l'aventure au sens fort.

le bateau, c'est un morceau flottant d'espace, un lieu sans lieu, qui vit par lui-même, qui est fermé sur soi et qui est livré en même temps à l'infini de la mer et qui, de port en port, de bordée en bordée, de maison close en maison close, va jusqu'aux colonies chercher ce qu'elles recèlent de plus précieux en leurs jardins (...) Le navire c'est l'hétérotopie par excellence. (Michel Foucault, *Des espaces autres*)

A partir de cette analyse, on peut aisément argumenter la filiation entre l'histoire générale du colonialisme et le phénomène de globalisation généralisée : ce que le

²⁴ Éric Fougère, *Le voyage et l'ancrage*, Représentation de l'espace insulaire à l'Age classique et aux Lumières, 1995, p. 65.

²⁵ Paradoxe : dans l'espace interstellaire, c'est plutôt de plongée que de vol dont il s'agit : le vol n'est à proprement parlé possible que « dans l'air », au contact, en friction avec une atmosphère. L'absence totale d'oxygène, le vide de l'espace implique une apesanteur qui relève plutôt de la plongée sous-marine.

²⁶ Nous faisons ici référence au débat entre une vision de l'univers anthropocentrique – un seul monde, un seul univers, nature unique de l'homme, etc.; et une vision de la réalité qui considère l'univers comme multiple, pluridimensionnel, etc. : voir par exemple l'ouvrage de l'astronome et historien S. J. Dick, *la pluralité des mondes* (1982), qui donne un historique du débat de la Grèce antique au 18^{ème} siècle; ou l'ouvrage du philosophe Guy Lardreau *Fictions philosophiques et Science-fiction*, (1988).

monde communiste n'a pas réalisé - les différentes *Internationales*²⁷ (l'internationalisme est un trait commun du mobilisme, quelle que soit sa nature) est sur le point de s'accomplir sous l'accélération continue qui caractérise le libéralisme : le progrès est à présent porté par l'idéologie de la liberté plutôt que par celle de l'égalité, et par le *prima capitaliste* considérant le monde comme vide : ce mensonge fondateur justifie le principe d'une expansion économique illimitée.

Pour répondre à ce changement de paradigme, la contre-utopie a donc changé de vocation : si elle fut principalement une critique du totalitarisme bureaucratique, elle s'est peu à peu transformée en celle de l'uniformisation libérale de la planète :²⁸

Une grande date historique approche : celle où le premier Intégral prendra son vol dans les espaces infinis. Il y a milles ans que nos héroïques ancêtres ont réduit toute la sphère terrestre au pouvoir de l'État Unique, un exploit plus glorieux encore nous attend : l'intégration des immensités de l'univers par l'Intégral, formidable appareil électrique en verre et crachant le feu. Il nous appartient de soumettre au joug bienfaisant de la raison tous les être inconnus, habitants d'autres planètes, qui se trouvent peut-être encore à l'état sauvage de la liberté. (Eugène Zamiatine, *Nous autres*, 1920)

Pour imposer son édification – et c'est sur ce fantasme spatial que se fonde le projet de la globalisation –, il faut, au centre comme en périphérie, évacuer des populations gigantesques hors des vieilles bâtisses de l'illusion régionale bien tempérée, et les exposer aux gels de la liberté. (Peter Sloterdijk, *Bulles*, Sphères 1, 1998)²⁹

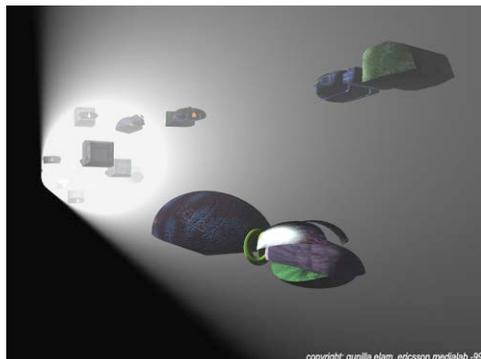
²⁷ Le point commun entre *l'Internationale communiste* et dans un tout autre registre le *Style international* en architecture est la prétention rationaliste d'imposer le bonheur aux autres grâce au savoir scientifique et technologique.

le *Style international* en architecture est un terme inventé par H.-R. Hitchcock en 1932 pour décrire l'architecture moderne pratiquée en Europe par Le Corbusier et les membre du Bauhaus ; l'internationalisme architectural (ou autre) est non enraciné en un lieu précis, et transportable partout dans le monde, selon des principes modernes et universels ; « ses partisans distinguent *international* de *universal*, ce dernier terme désignant pour eux une architecture fondée sur la « structure profonde » ou « les lois naturelles », valable partout à cause de sa *vérité inhérente et éternelle* et non pour des raisons pratiques ou idéologiques. » (Voir par exemple l'introduction de l'ouvrage *Le style international* de H. – U. Khan, 1998).

²⁸ Particulièrement avec le développement de la science-fiction '70-'80 – J. Brunner, J. G. Ballard, W. Gibson, etc.

²⁹ Éd. Fayard pour la traduction française, 2002, p. 29.

Nous pouvons distinguer deux sens du terme *vaisseau* : ³⁰ le navire et l'aéronef. Le premier est un bâtiment de surface, localisable par latitude et longitude. L'aéronef quant à lui est un véhicule spatial habité, dont la localisation dépend de son altitude lorsque situé dans le champ d'attraction terrestre. Lorsque celle-ci cède la place aux autres forces cosmiques, on parlera de sa distance à la terre (si l'on garde celle-ci comme point de référence). La relation au monde dans le paradigme moderniste, scientifique et rationnel se caractérise par une mobilisation spatio-temporelle, les outils de cette mise en réseau génèrent des *vaisseaux* de diverses natures (automobile, avion, vaisseau, etc.) D'aucun ajoute à ces machines les outils des technologies de l'information et l'utopie du tout-digital : les flux codés, les ondes, qui caractérisent la société médiatique contemporaine (télécommunication, réseau électronique, etc.).



G. Elam, *Warriors of the net*, 1999

L'usage informatique – naviguer - rend d'ailleurs bien compte de la confusion message/médium qu'accompagne la globalisation des échanges. Celle-ci implique un transfert d'activités de plus en plus grand dans les espaces virtuels (le paiement par crédit, les passe-temps électroniques, etc.) mais aussi une imbrication île/vaisseau particulière: les réseaux d'information permettent une mobilité automatisée tout en faisant de l'utilisateur un émetteur/récepteur d'information que l'on

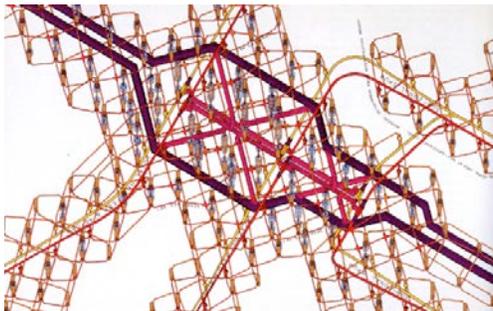
³⁰ Sens architectural de vaisseau : espace intérieur se déployant sur plusieurs étages d'un bâtiment – nef.

décrit souvent comme isolé, coupé du monde... Les deux exemples suivant, tirés de la littérature, synthétise parfaitement cette ambivalence; d'un côté :³¹

Le cyberspace. Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne les concepts mathématiques... Une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une complexité impensable. Des traits de lumière disposée dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme les lumières de villes, dans le lointain... (W. Gibson, *Neuromancien*, 1984.)

De l'autre :

Tous ceux qui en avaient les moyens ont construit un mur autour d'eux-mêmes (...). Petit à petit, avec l'amélioration de la technologie, les murs qu'ils édifièrent furent de plus en plus impénétrables. (...) Ce qui avait condamné et fait tourner court les expériences antérieures de l'homme en matière de liberté est qu'elles avaient été publiques; et la liberté publique d'un individu doit nécessairement empiéter sur la liberté publique des autres; de telle sorte que les libertés publiques se limitent et se détruisent inévitablement l'une l'autre. Mais nos libertés *personnelles* modernes n'empiètent sur personne ni sur rien. Et personne ni rien ne peuvent empiéter sur elles. (Michael Frayn, *Une vie très privée (A very private life*, 1968, p. 52)



Archigram, *Computer City*, 1966

2.2 Mobilité alternative

Le mobilisme moderne s'est aussi exprimé au travers d'une série de mouvements alternatifs qui prônaient une certaine forme de nomadisme : Dada (les premiers

³¹ Le réseau informatique est parfois décrit comme hétérotopie. Reste à évaluer la pertinence de cet usage du mot étant donné la dimension virtuelle et insulaire des modes de relation et des constructions identitaires qu'implique l'espace virtuel informatique.

échanges artistiques internationaux), le futurisme (paradoxe d'une *accélération réactionnaire*); et plus tard, le Situationnisme, Fluxus... *contre-points* à la machine moderniste (rationalisation, planification) et propositions d'ajustement de la vitesse du monde : le temps de la ballade et de la dérélition *contre* la société du spectacle (Situationnisme), le *concrétisme* proposé par le fonctionnaire en chef de Fluxus, George Maciunas (une forme de matérialisme acétique *contre* l'art d'élite, l'abstraction, la métaphysique, etc.), et encore par certaines approches de ce que Paul Ardenne nomme « art contextuel » (retour du contexte *contre* l'universalité moderniste et promotion du processus et de l'action locale *contre* le formalisme et les lieux consacrés).

Il nous faut bien repérer les ambiguïtés de la mobilisation et du *nomadisme* considérés comme panacée alternative que véhiculent des expressions comme « flux, réseau, mobilité, moléculaire, dissémination, interstitiel » : si l'on y regarde de plus près, le nomadisme n'est absolument pas l'inverse de *traditionnel* et d'immobiliste : les cultures nomades sont au contraire extrêmement hiérarchisées et traditionalistes. Leur rapport au territoire est marqué par une mobilité, certes, mais il y a entre *espace lisse* et *lieu strié* un jeu de sites et de rencontres possibles :³² c'est l'exercice que nous proposerons plus loin avec le modèle de la station.

On pourra parler de pratique exploratoire, qui tente des sauts hasardeux, parfois heureux, entre diverses dimensions au risque parfois, de faire des analogies non fondées entre divers champs de recherches. Mais peut-être que ce modèle du vaisseau devrait être sélectionné pour parler d'un autre mobilisme qui confine, lui, à l'effet de vitesse, de course à la nouveauté vide de sens, là où le médium se réduit en effet au message et inversement ? Le consensus de la mobilité, devenu normatif, se révèle un lieu commun de l'art. C'est ainsi que beaucoup de pratiques aujourd'hui agissent comme des dispositifs ou des mécanismes d'entrave afin de réduire la vitesse sociale : Andrea Zittel, Carsten Holler, Joep van Lieshout sont,

³² Voir Deleuze et Guattari, la machine de guerre extérieure à l'appareil d'État, *Mille plateaux*, p.434.

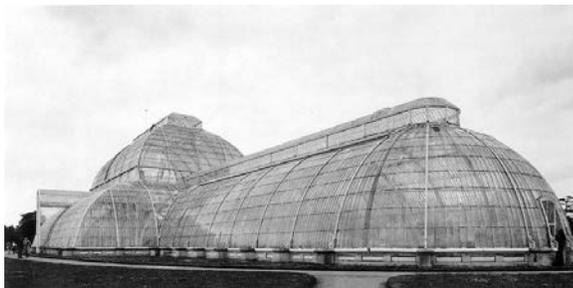
nous semble-t-il, parmi les plus intéressants artistes de cette mouvance qui s'inspire largement du design des années 60 (Zittel en particulier réactualise les recherches et les réalisations *d'habitats compacts* de designers comme Joe Colombo et Sottsass).

Leçon à retenir : dans un univers caractérisé par la circulation, œuvres d'art et démarches mobilistes peuvent aussi se noyer dans le flux, devenir des formes-passages et non, comme l'art traditionnel entend l'œuvre d'art, des formes-stations.³³ Le destin de l'art, (...) rejoint ici le destin de l'humanité, lequel se caractérise autant par la fixation que par le nomadisme. (P. Ardenne, *Un art contextuel*, 2002)

2.3 L'architecture large les amarres

Modernisme et marges du modernisme fonctionnaliste :

En architecture particulièrement, on assiste à un élan qui débute horizontalement – vitesse, voyage, colonie – pour s'élever à la verticale – ingénierie du fer (pont, pilonne) et du verre (serre), gratte-ciel, aéronautique puis astronautique.



D. Burton et R. Turner, Palmarium, Surrey, 1844-48.

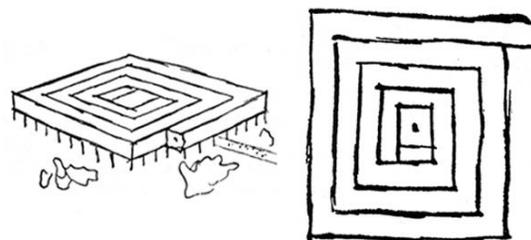
Nombreux sont les exemples de grand ensembles utopiques et/ou machinistes que les nouvelles possibilités techniques libèrent afin de transformer la société et l'idée même d'habitat : par exemple, les utopies architecturales de la mouvance expressionniste des années 20'- 30', avec Bruno Taut et son architecture alpine; l'avant-garde russe dont l'œuvre de El Lissinsky est remarquable; les aspects

³³ Paul Ardenne utilise le terme station au sens de stationnaire, fixe. Notre usage du terme est celui d'un modèle de véhicule statique – toujours en mouvement et pourtant toujours arrivé. (Partie 3)

fonctionnalistes du Bauhaus; l'œuvre de Buckminster Fuller³⁴ (véhicules, préfabriqué, architectures de métal, utopie du vol et de l'espace) ; Norman Bel Geddes et son *Futurama* à la Foire mondiale de New York de 1939 (une passerelle mobile permettant un point de vue aérien sur une immense maquette de la ville du futur).



Norman Bel Geddes, *Futurama*, 1939

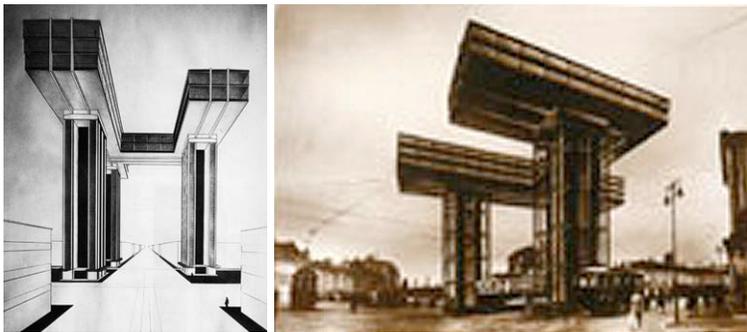


Le Corbusier, *Musée à croissance illimitée*, 1939³⁵

Yona Friedman et son *architecture mobile* – au sens « d'empirisme des changements » (convertibilité et renouvellement des structures en plates-formes); Nicolas Shöffer et les *villes spatiodynamiques* (1952) se place dans la lignée cybernétique de l'automation ; le projet *New Babylon* de Constant (vers 1957) - une ville globale (urbanisme unitaire – Constant/G. E. Debors), une ville-labyrinthe automatisée, impersonnelle, *libre* de toute frontière.

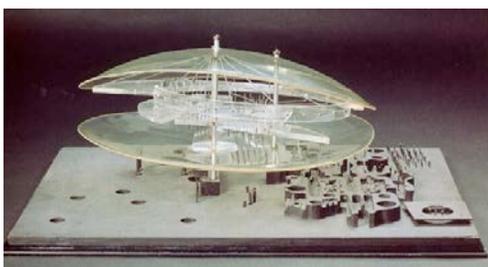
³⁴ Nous reviendrons plus loin (dans la section consacrée au modèle de la station) sur certains projets de Lissitsky et Fuller.

³⁵ Ce projet de Le Corbusier est le modèle type du vaisseau : l'idée de croissance illimitée, le plan en spirale, le déracinement de la construction sur pilotis en font une véritable Babel moderniste.

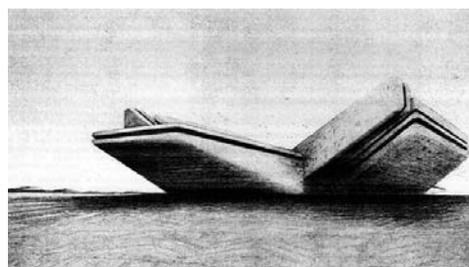


El Lissitzky, *Dessin et Photomontage of the Wolkenbügel (Cloud-Iron) in Nikitskii Square, 1925*³⁶

Plus tard les « Plug-in City » (mobilité d'éléments préfabriqués ou individualisés - cette fois, la mobilité se veut non métaphorique) du groupe d'architectes « Archigram » ; et encore, *le métabolisme* de K. Kurokawa (métaphore biologique), ou cette proposition de Paul Virilio et Claude Parent d'une *ville oblique* - une architecture littéralement penchée (1966-96), non-orthogonale voulant promouvoir l'usage piétonnier de l'urbanisme afin de ralentir et dé-machiner la ville (par des superstructures démesurées et inhabitables!) : "L'incliné précède la fluidité humaine du futur, basée sur le vol humain autonome. Il est geste de liaison avec l'espace". (Claude Parent, 1967). (on pense ici au projet *Observatoire* de Karl Hartung, 1942)



Constant, *New Babylon, Spatiovore, 1959*

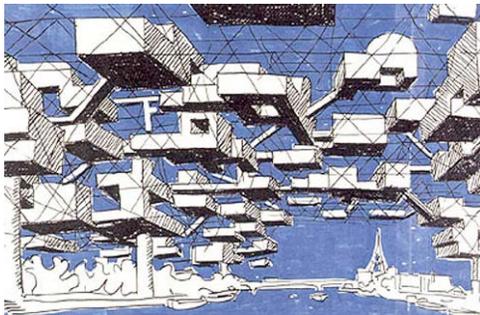


Nautacité, Paul Virilio et Claude Parent, 1966

³⁶ Le bâtiment est présenté comme une atopie et une alternative au gratte-ciel. Atopie : architecture dont la nature (technologique) s'exprime hors de toute inscription au territoire, hors de toute fondation et abandonne le sol (architecture volante et esthétique de l'aérien). Année 20 en Russie, etc. Elle peut avoir une visée sociale (comme ici) ou individualiste.

Nautacité : Cette urbanisme « flotte » donc à la surface d'une terre qui a perdu de sa matérialité, celle-ci n'étant plus considérée comme le corps mort, le support neutre de toute fondation, le sol reprend sa qualité lithosphérique, de tissu vivant spécifique, irremplaçable pour l'homme.
(P. Virilio, *Architecture principe*, 1966)

La ressemblance est frappante entre les propositions urbaines de Virilio/Parent, de Constant, de Lissitsky, de Le Corbusier, de Yona Friedman, de Nicolas Shöffer : architectures surélevées par abandon ou libération du sol terrestre, (casernement de luxe dans des méga-structures ?) La plupart de ces exemples son utopiques au sens classique du terme car non réalisés : il s'agit de fictions architecturales dont les documents principaux se présentent sous forme de modèles réduits et de dessins.



Paris spatial, Yona Friedman, 1960.

Construire pour aujourd'hui, c'est aboutir à construire pour hier... Il faut apprendre à construire pour DEMAIN. » Groupe international d'architecture prospective (G.I.A.P.), 1965 (Yona Friedman, Walter Jonas, Paul Maymont, Georges Patix, Michel Ragon, Ionel Schein, Nicolas Schöffer).

2.4 Machines à habiter

Le soucis d'une mobilisation de l'habitat synthétise bien les aspirations de l'industrialisation : au 20^{ème} siècle, c'est particulièrement dans les années 20-30 puis dans les années 60-70 que les expérimentations seront menées au service de deux tendances opposées : une architecture qui génère une anti-architecture dont les ressorts sont moins la recherche d'un urbanisme égalitaire que la promotion d'une

urbanité pour l'individu; une architecture qui intègre la mobilité, l'éphémère mais aussi le *jetable* et la surconsommation ainsi qu'un retrait privé de plus en plus évident du sujet. « Si le premier âge des machines privilégiait les métaphores industrielles pour désigner les maisons, en faisant des « machines à vivre », le deuxième âge des machines aurait plutôt tendance à mettre en avant le registre médical : la maison devenant tout à la fois prothèse et prophylactique. »³⁷

L'idée de Station veut prolonger cette réflexion de façon concrète en évaluant dans quelle mesure il y a évolution ou désillusion de ce rêve libertaire d'une mobilité sans entrave : « L'instrumentalisation du corps ne rejoue plus les prédictions bio-mécaniques, elle est désormais pensée comme une pure médiation technologique, outil d'une socialisation du confort et non d'une confrontation sociale. »³⁸

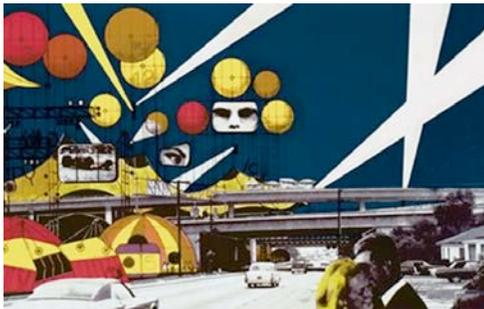
En 1904, Paul Scheerbart écrivait dans *L'Empereur d'Utopia*³⁹ « Cette époque à venir devait se caractériser par des maisons transportables – et par voie de conséquence, constituer des villes également transportables. » On voit là un souci de générer une mobilisation pour tous; une soixantaine d'années plus tard, *Archigram* proposera une version pop et individualiste du même programme avec des projets comme *Instant City*. La suite du texte de Paul Scheerbart allait comme suit : « De telles utopies ne pouvaient pas être réalisées immédiatement. On décida alors d'organiser d'abord une fête d'artistes avec petits restaurants transportables. Vingt ballons captifs très volumineux devaient soulever les restaurants en l'air, les faire descendre et remonter en formant des regroupements divers (...) ». Cette évolution peut être exemplifiée à partir des années 60 par l'architecture portable d'*Archigram* ou de *Coop Himmelblau* (recherches de structures gonflables, portables, autosuffisantes), et par des firmes de design comme *Archizoom* et *Superstudio* qui ont proposé de fantastiques utopies urbaines prolongeant en fait le

³⁷ A. Vidler, *Demeures pour Cyborgs*, Exposé 2.

³⁸ P. Rousseau, *Domus Mobilis*, Exposé 3.

³⁹ Cité par U. Conrads dans *Architecture fantastique*, 1960.

modèle de la contre-utopie par une rationalisation atteignant une dimension absurde et inhumaine.⁴⁰



Archigram, *Instant City*, 1966.

Dans la même lignée, pensons au couple Diller-Scofidio qui décrit son projet *Blur Building* (2002) comme « un médium habitable, un médium sans espace, sans forme, sans caractéristique, sans profondeur, sans échelle, sans masse, sans surface, et sans dimension. »; et à Coop Himmelb(l)au qui affirme qu' « Il ne faut pas regretter la perte de l'espace public, mais il faut le réinterpréter comme un événement fluctuant des réseaux médiatiques; c'est un semi-conducteur plutôt qu'un enchaînement d'espaces. »⁴¹

Un autre motif récurrent, le nuage – atopie idéale : Lissitsky, coop-Himmelb(l)au, Friedman, Diller-Scofidio... Ce motif du vol « naturel », évoquant la légèreté et la vogue du gonflable et des formes « informelles » propose une réponse non-machinique à cet appel des hauteurs qui se prolongera jusqu'aux espaces extra-atmosphériques.

⁴⁰ Pour cette génération de « faiseurs d'univers », le moment est venu de créer « un monde à l'envers », une architecture qui, comme la société, doit être révolutionnée à l'échelle du territoire voire à l'échelle planétaire, l'espace local étant déjà en voie de disparition. (Chantal Béret, *Nouvelles de nulle part*, p. 132)

⁴¹ Himmelb(l)au: jeu de mot en « couleur bleu du ciel et construction du ciel.



Blur Building, Diller-Scofidio, 2002



Restless ball, Coop Himmelb(l)au, 1971

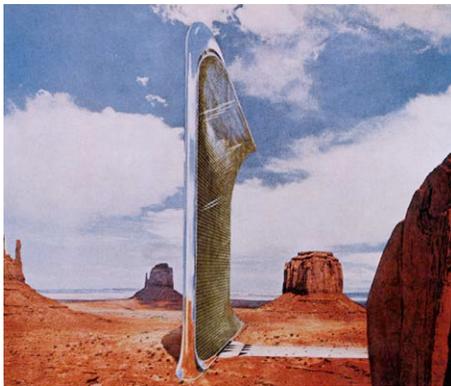
Au bout de cette seconde partie consacrée au paradigme du vaisseau, gardons en mémoire la notion d'*atopie* qui, confrontée à celle d'*hétérotopie* nous permet de parler de vaisseau plutôt que de navire : l'*atopie* (mot emprunté à la médecine, tout comme le mot *hétérotopie*) est définie dans ce texte comme une architecture dont la nature technologique s'exprime hors de toute inscription au territoire, hors de toute fondation, et qui abandonne donc le sol (architecture volante, usage systématique du pilotis et esthétique de l'aérien). Elle peut avoir une visée sociale ou individualiste.

Alors que, répétons-le, l'île peut-être considérée comme un lieu par excellence : le lieu comme un espace anthropologique, contextualisé, chargé d'histoire, d'usage, est affaire de territoire (des lieux « à voir », des lieux-dits, etc.); le vaisseau correspond au concept d'espace abstrait, général et géométrique.⁴²

Juste avant de passer à la troisième partie consacrée au modèle de la station, donnons à nouveau deux définitions qui nous permettront de dégager les spécificités de la station :

⁴² Lorsqu'un espace est *investi* de sens par un usage dynamique, et dont l'existence dépend de la mobilité qui y est générée, il sera appelé *air de jeu* : c'est le champ d'action et de sens que génère la pratique d'un espace. C'est le cas de certaines interventions installatives.

Le non-lieu : nous avons vu que Marc Augé emprunte à De Certeau cette notion pour la renverser :⁴³ il l'utilise pour rendre compte des outils urbanistiques, des machines à faire passer les usagers/consommateurs.



Wind City, Archizoom, 1969.



Project for Manhattan, Superstudio, 1969.

C'est un espace typique de la *sur-modernité* dont l'aéroport (transit et transport) est le symbole. En un sens un peu plus élargi, le non-lieu couvre une partie de la notion d'hétérotopie : les non-lieux sont des hétérotopies de la société marchande destinées à la gestion et au mouvement des masses de consommateurs : centre d'achat, zones de transit diverses, etc.

L'hétérotopie est le terme proposé en tant que concept par Michel Foucault pour rendre compte d'espaces de types très variés mais dont la caractéristique commune est d'être des utopies empiriques, « échouées dans la réalité », où elles dessinent des sous-territoires, des pseudo-sociétés. On pourrait dire que le communautarisme, en tant qu'utopie réalisable à petite échelle et réalisée en marge des sociétés dans lesquelles elles s'inscrivent pourtant sans conflits en est l'exemple type. Ces espaces postmoderne – non-lieux, cités fantasmatiques où le temps est mis en suspens -⁴⁴ ces villages et ces quartiers urbains « protégés » sont hétérotopiques plutôt

⁴³ M. de Certeau, *L'invention du quotidien*, éd. Gallimard, 1990.

⁴⁴ « Le terme décrit les paysages de plaisir qui font leur apparition dans les métropoles partout dans le monde et qui font partie de la nouvelle économie globale basée sur le tourisme, les sports, la culture et le divertissement. » (J. Hannigan, 2000)

qu'utopiques, des vaisseaux plutôt que des îles, parce qu'ils impliquent un rapport au monde cynique, déresponsabilisé, et parce qu'ils morcellent la société en *îlots de fuite*.

Rappelons également la distinction qu'il nous faut faire entre le navire de Foucault – en tant que paradigme de l'hétérotopie – et le vaisseau (l'aéronef) qui inclut la potentialité du voyage intersidéral : le premier est un bâtiment de surface. L'aéronef est un véhicule spatial habité.

L'une des questions que posera le prochain chapitre sera : la station est-elle autre-chose qu'une hétérotopie?

CHAPITRE 3

)la station(

Dans le cadre d'un imaginaire lié à la dissémination de l'humanité dans l'espace, il nous faut distinguer deux « stations » : 1. au sens de lieu fixe et plus ou moins autarcique, c'est-à-dire un poste-avancé installé sur une planète. Un modèle similaire à la station de forage en mer et à la station polaire : une île artificielle que nous pouvons appeler la *station-fort*; et 2. la station orbitale. Ce chapitre est dédié à l'imaginaire qui s'anime en quittant l'atmosphère terrestre.

Comme nous l'avons vu, une conception insulaire du monde est possible dans le cas où celui-ci est perçu comme fini, centré; alors qu'une conception mobiliste du monde est possible dans un univers perçu comme indéfini, sinon infini. Cela ne veut pourtant pas dire que la première conception soit nécessairement plus étriquée que la seconde : on assiste d'ailleurs aujourd'hui à l'exacerbation d'un conflit entre deux versions caricaturales de ces deux visions du monde : d'un côté la résurgence des fondamentalismes religieux, et de l'autre les contradictions de l'*économie-monde capitaliste*.⁴⁵

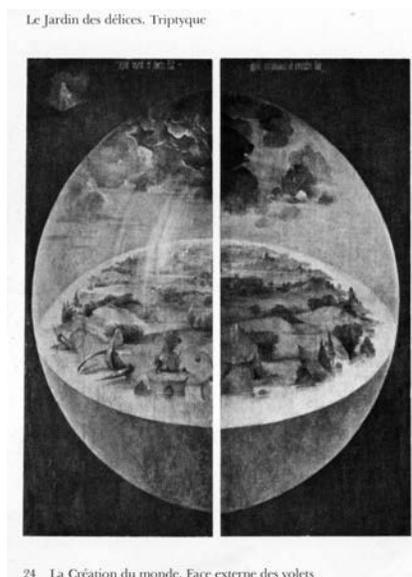
C'est dans ce contexte que les hypothèses d'organisation sociale vouées à redéfinir les modèles prédominants nous intéressent. Particulièrement lorsque ces réévaluations tentent diverses formes d'assimilation des modèles de *l'île* et du *vaisseau*. La perspective d'une vie hors de l'atmosphère de la planète Terre et la métaphore de la station orbitale nous semble un modèle pertinent pour au moins deux raisons : il permet d'évaluer une anthropologie renouvelée de l'habitat, de la

⁴⁵ Nous empruntons l'expression d'Immanuel Wallerstein. Voir par exemple *L'Histoire continue*, 1999.

socialisation et des comportements dont l'influence est parfois ignorée ou sous-estimée; il nous permet aussi de proposer plus spécifiquement dans le champ de l'art un modèle pour définir une conception et une pratique de l'intervention architecturale et de la vidéo-performance (on pourrait également parler d'environnement architectural et de vidéo-performance, ou encore d'installation performative).

Le modèle de la station pose cette question : comment vivre avec les autres, comment vivre avec le vide (face à la mort); comment rompre avec tout ce que l'on évacue derrière les constructions sociales à l'aide de structure de contrôle et de loisirs?

3.1 Qu'est-ce qu'une station? ⁴⁶



Le « Monde » du Moyen-âge nous semble aujourd'hui un modèle de microcosme artificiel. ⁴⁷

⁴⁶ Pour reprendre la question posée par Molly Nesbit et Hans Ulrich Obrist lors de *Dreams and Conflicts, The dictatorship of the Viewer*, Biennale de Venise 2003 – question à laquelle ceux-ci répondent par une plate-forme comme base et comme programme.

⁴⁷ Jérôme Bosch, le Jardin des délices, vers 1500-1505.

En marge de l'architecture machiniste dont nous avons parlé plus haut - relevant du vaisseau dans notre texte, et bien avant qu'un habitat spatial soit mis au point, il est une forme d'utopie architecturale caractérisée par le développement de ce qu'on appelle « **archologie** » (contraction des mots architecture et écologie proposée par Paolo Soleri – ou écologie artificielle) : il s'agit d'une gestion du territoire terrestre qui propose une série de villes-mondes, de cités babéliques réparties sur les continents et sur (ou dans) les mers; la plus grande partie de la surfaces terrestre est ainsi consacrée à la nature, la vie sauvage et la culture (nourriture). Cette approche (mondes autarciques) contient en germe ou de façon explicite l'éventualité d'une colonisation des orbites terrestre et du système solaire.

Deux formes, deux symboliques géométriques caractérisent principalement cette approche : la tour babélique – que l'on peu réduire encore à la forme conique et à la double spirale – et la sphère.

En se qui concerne la tour, on peut principalement repérer deux types d'interprétations du mythe. La première approche est anti-moderne, elle associe la ville de Babylone a une lecture négative de l'épisode de la bible, où l'ingéniosité technique des hommes est réduite à de l'orgueil afin d'opposer « cité céleste » et « cité terrestre » (commentaire traditionaliste qui s'est peu à peu imposé dans le contexte des sociétés patriarcales et monothéistes). Paradoxalement, cette lecture collée au texte biblique est aussi utilisée afin de présenter Babel comme la préfiguration de ce qu'il est convenu de nommer aujourd'hui le « village global » - un motif qui relève de l'uniformisation du monde (modèle de la sphère).⁴⁸ Cette dernière variante est parfois le fait de commentaires progressistes.

La deuxième approche interprétative, au contraire, s'élabore en même temps que les valeurs humanistes et propose une lecture dégagée du dogme : dans ce cas, la tour est à la fois le prototype de toutes les cités de type *archologie* et une véritable

⁴⁸ Un exemple : Luc Bureau, *L'idiosphère. De Babel au village universel*, l'Hexagone, 2001.

« proto-station » (Archologie et modèle babélique comme synthèse de l'île et du vaisseau). Cette vision est continuellement renouvelée, et nous semble établir un (des) lien(s) de parenté entre les auteurs suivant : Bruegel (que nous abordons à la page suivante), Swift, Kafka, Becket, Borges, Fellini,⁴⁹ lesquels nous parlent tous au travers d'une source poétique commune : *La Divine Comédie* de Dante Alighieri (1314-1320). Et plus spécifiquement, par l'intermédiaire de son *Purgatoire*, dont la nature - sa fonction et son architecture – constitue encore et toujours une révolution thématique :⁵⁰ en tant que *lieu où l'on change*, il est probablement le jalon essentiel qui prolonge la seconde lecture de Babel désignée plus haut. Rappelons que l'œuvre de Dante est construite comme un périple qui mène le narrateur (Dante) au travers des mondes mythiques de l'Enfer, du Purgatoire et du Paradis – dont l'architecture est une combinaison de cônes. Le Purgatoire est à la fois une île et une montagne que l'on gravit grâce à un sentier et une série de paliers qui forment une spirale autour du mont conique. C'est l'une des caractéristiques qui font de la cité volante de Jonathan Swift *Laputa*,⁵¹ nous semble-t-il, une version machinique du *purgatoire* de Dante ; quant à la *Bibliothèque de Babel* (Borges),⁵² celle-ci pose une question fondamentale par l'entremise du motif babélique : l'Univers, existe-t-il ? (le concept que l'on donne pour acquis sous le nom d'Univers); Le *Château* de Kafka⁵³ ne peut-il pas être considéré comme une relecture contre-utopique du *Purgatoire* ?; et, l'œuvre de Becket⁵⁴ n'est-elle pas une relecture désabusée (éclairée d'un jour dévêtit de toute illusion) de *La divine comédie* de Dante ? ; enfin, est-il exagéré de parler de l'œuvre de Fellini comme d'un prolongement au 20^{ème} siècle du poème de Dante ? Les lignes qui suivent évoquent d'ailleurs le *Satiricon* du cinéaste italien : et plus particulièrement la séquence où deux protagonistes entre dans une arène de brique qui joue le rôle de sas entre la ville extérieure et la cité interne, et qui ensuite, emprunte un couloir les menant dans ce qui me semble

⁴⁹ Ainsi que les architectes F. L. Wright, B. Fuller et Soleri (voir plus avant dans ce chapitre).

⁵⁰ *Le Purgatoire*, trad., introd. et notes de J. Ruisset, Flammarion, 1992.

⁵¹ Voir page 47.

⁵² Voir page 44. Borges a aussi présenté et publié une série de conférences sur la *Divine Comédie*.

⁵³ Voir page 44 l'extrait d'un texte de Kafka.

⁵⁴ Voir Page 49 l'évocation du texte *Le dépeupleur*.

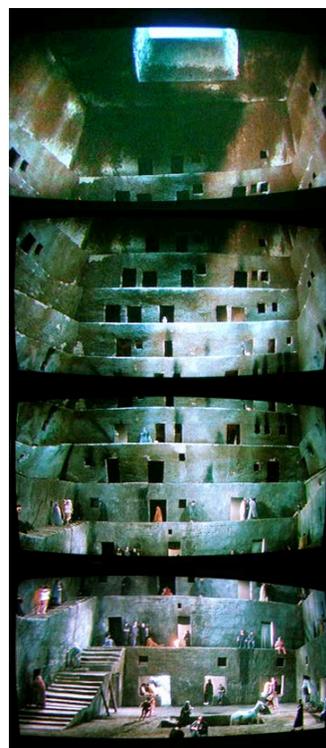
constituer une vision radicalement originale : pour la première fois, c'est l'intérieur de la Tour de Babel qui nous est accessible.

C'est ainsi que, dans la multitude de représentations de la tour,⁵⁵ celles qui correspondent le mieux aux critères de ce texte (et qui nous mèneront le plus adéquatement à la station *Solaris*) sont, d'une part, la version de la tour par Bruegel datée de 1563 et exposée à Rotterdam ; et d'autre part, la vision qu'en donne Fellini :

3.2 Regard sur la nef des fous⁵⁶ examinée du dehors et du dedans, la *Tour de Babel* de Bruegel l'Ancien et le *Satiricon* de Federico Fellini :



Pieter Bruegel l'Ancien, 1563



Fellini, 1969.

⁵⁵ Les exemples sont légion : outre ceux présentés ici, mentionnons *Le Monument à la 3^{ème} internationale* de Tatline (1919); *Le monument à l'ordre nouveau* de Bruno Taut (1919); *Metropolis* de F. Lang et plus récemment : Rosemarie Trockel et Carsten Holler avec *la maison des abeilles* et *tapis, dessins à la craie* d'après une gravure de Bruegel (*l'apiculteur*) (1999).

⁵⁶ Poème satirique de Sebastian Brant (1494) et d'un tableau de J. Bosch.

Chez Bruegel, l'ouvrage est incomplet, en cours de construction. Le corps reste ouvert malgré le désir de le fermer. Le vaisseau comme la nef est aussi l'espace intérieur d'un grand édifice : Là où se fomentent le grand voyage. Bruegel et Fellini revisitent tous deux le monde antique. Il semble que Bruegel revenait de Rome lorsqu'il a commencé sa série sur Babel (entre 1553 et 1563). Les vestiges du Colisée semblent avoir marqué son imaginaire.⁵⁷

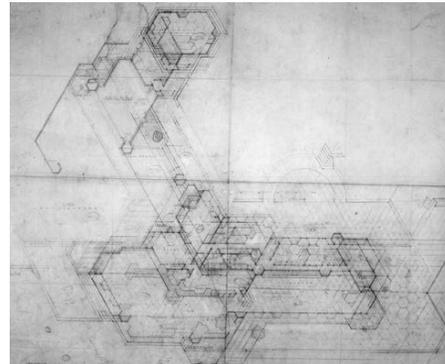
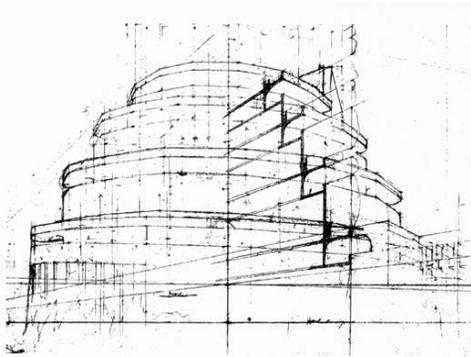
En 1969, Fellini présente son *Satiricon* inspiré de Pétrone (1^{er} siècle) : Un hymne à la diversité, contre la haine du corps véhiculée par les trois monothéismes.⁵⁸ Vision de l'intérieur du monde des pulsions et des passions avec Fellini, et point de vue à distance sur la ruche chez Bruegel : vues de l'esprit et proposition philosophique d'une grande force libertaire. L'extraordinaire de ce tableau c'est le vide auquel il semble ouvrir, la mise à distance du point de vue, qui le démarque du « petit cosmos hollandais »⁵⁹ typique de la peinture à cette époque; en outre parce qu'il n'y a pas de héros pour le rendre pittoresque ou anecdotique : cette distance émotionnelle est évidente dans le tableau de Bruegel.

Babel et l'hexagone vont de pair : c'est la ruche. Utopie sociétale pour les apôtres de l'ordre, dystopie pour les autres, la ruche on le sait représente l'usine ou la cité : gratte-ciel, cité-monde, rampe de lancement, centralisation des ressources... La ruche Babel, c'est le projet des lumières et du modernisme en germe qui se développe comme l'antithèse de la pyramide liée à la mort, aux croyances aliénantes en l'au-delà. La tour peut aussi être un volume géométrique simple. Un cône tronqué.

⁵⁷ Pour une analyse fouillée du mythe de Babel, voir l'ouvrage de Paul Zumthor, *Babel ou l'inachèvement*, 1997.

⁵⁸ Fellini a précisé que pour ce film, son approche de l'Antiquité était celle d'un auteur de science-fiction – les bases pour la reconstitution d'une époque aussi lointaine étant aussi aléatoires et aventureuses que pour anticiper le futur.

⁵⁹ Barthe, essais critiques, *le monde-objet*, p. 26



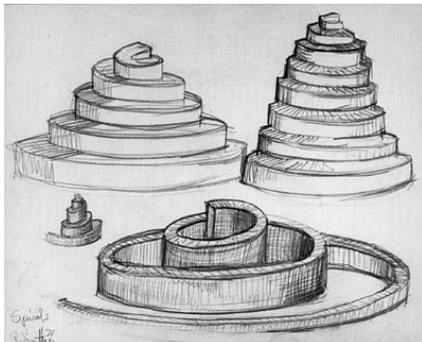
Frank Lloyd Wright, *G. Strong Automobile Objective and Planetarium*, 1924; et *Honeycomb House*, 1937. la maison *honeycomb*. Le 1^{er} de ces projets ne sera pas réalisé, mais débouchera plus tard sur la proposition *inversée* du Guggenheim Museum.

Figure prisée en philosophie et en astrophysique, le cône rend compte de questions principalement liées aux notions de mémoire et d'espace-temps.⁶⁰ Les concepts, les schémas et les anticipations générés par la cosmologie et l'astrophysique sont fascinants : par exemple, le cône figure la lumière dans l'espace-temps : un événement, quel qu'il soit, produit « un cône de lumière passée » et « un cône de lumière future » ; *l'événement* est le point de jonction entre les cônes inversés.

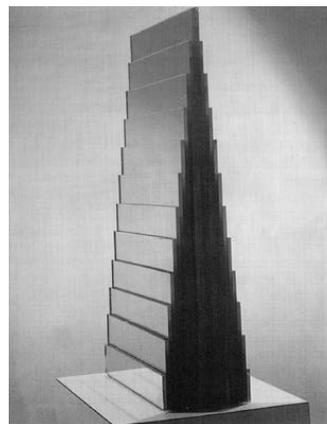
Lorsque tronqué, on peut dire que le cône est en devenir ou à jamais incomplet : il correspond à la tour de Babel. Le cône équivaut ici à une spirale tridimensionnelle : une spirale verticale (mur continu) et une spirale horizontale (rampe continue) imbriquées. Robert Smithson a produit toute une série d'œuvres mettant en évidence ce jeu formel comme les spirales tridimensionnelles *Ziggurat Mirror* (1966) et *hexagonal indoor earthwork : A nonsite* (1968).⁶¹ Le cône est par contre très peu présent dans les traditions symboliques religieuses. En fait, sa nature ambivalente semble constituer une sorte d'anomalie.

⁶⁰ Sur le sujet, voir par exemple le texte *Théorie du schématisme universel* de Jean-Claude Dumoncel (revue *Exposé* 2, p. 62). Celui-ci y développe une analyse du cône de Bergson en convoquant principalement Platon, Leibniz et Deleuze.

⁶¹ « Smithson describes the suburbs as "sprawling babels or limbos," suggesting that Babel is a (non) place, leveled out (in relation to an original tower or the city's skyscrapers). The analogy reminds us that Babel was not only an architectural work, but a city, a concentration of population that now lies in ruins (...).» G. Shapiro, *Earth Wards*, p.226.



R. Smithson, *Spirals*, 1971.



Ziggurat Mirror, 1966.

La tour de Babel :

Si l'on avait pu bâtir la tour de Babel sans grimper
Jusqu'au sommet, ce travail eût été autorisé.

La fosse de Babel :

Que construisez-vous là ? Un passage
Souterrain. Quelques progrès sont à faire. Ma station là-haut est trop élevée.
Nous creusons la fosse de Babel.

(Frank Kafka, *Fragment Inédits, Paraboles et Paradoxes*)⁶²

L'univers (que d'autres appellent la Bibliothèque) se compose d'un nombre indéfini, et peut-être même infini, de galeries hexagonales, avec au centre de vastes puits d'aération bordés par des balustrades très basses. De chacun de ces hexagones on aperçoit les étages inférieurs et supérieurs, interminablement. (J. L. Borges, *La Bibliothèque de Babel*, 1941)⁶³

Il est donc des constructions terrestres répondant au modèle de la station : elles se caractérisent par une intrication d'aspects *insulaires* et de principes *mobilistes*.

Nous en donnons quelques exemples dans les pages suivantes. C'est la présence de l'**hexagone** (dont nous venons de parler avec la ruche) et/ou du couple que forme le **dôme et la coupe** (dont nous reparlerons plus loin) comme logique de construction qui guidera le choix. Nous passerons ensuite en revue quelques cités volantes en commençant par celle de Jonathan Swift.

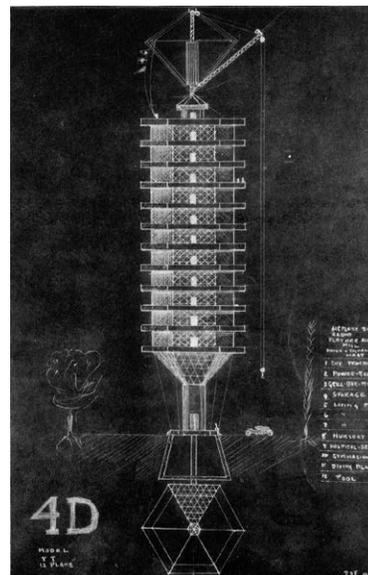
⁶² Cité par C. Béret en exergue de *Les sixties : une décennie mythique de faiseurs d'univers*, C. Béret et C. Burgard, *Nouvelles de nulle part - utopies urbaines 1789-2000*, Paris: Réunion des musées nationaux, 2001.

⁶³ Florence de Mèredieu a rassemblé une série de textes qui multiplient les variations sur le texte de Borges sous le titre de *Borges & Borges Illimited*, 1978-1986.

3.3 Archologies et vol :

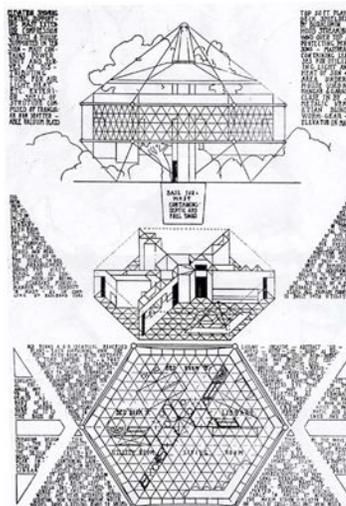


Buckminster Fuller, One-Ocean-World-Town-Plan, 1928.



4D Tower, 1928.

Une série de 4D Tower répartie sur le globe. Ces bâtiments sont transportables par air (Zeppelin). Trois avions à réaction ont relégué le *Queen Mary* aux oubliettes : ils ont transporté des passagers d'un côté de l'Atlantique à l'autre, en trois fois moins de temps et pour deux fois moins cher. Les navires sont devenus pour l'homme un moyen de transport complètement obsolète. La conséquence, c'est un monde entièrement neuf. (Robert Snyder, *Buckminster Fuller : Scénario pour une autobiographie*, 1980, p. 142.)



Dymaxion House, 1929. Version « familiale » de la 4D Tower.

Un seul exemple de l'influence de l'inventeur : Matti Suuronen

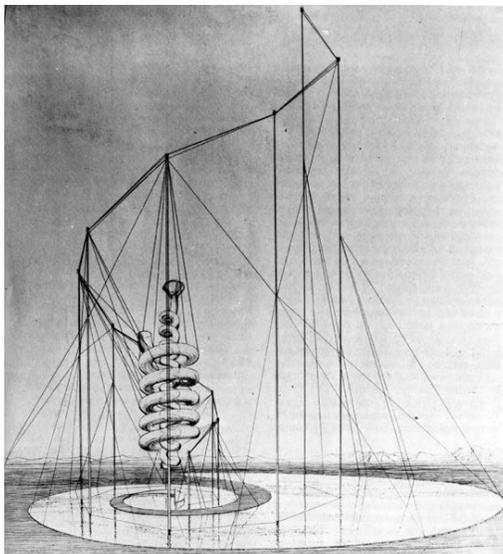


Matti Suuronen, *Futuro house*, 1969

“The International space-age craze of the 1960's: the Futuro house designed by Matti Suuronen. Its design encapsulated the distinctive themes of 1960's Utopian architecture; mobility, increased leisure time and new materials. (Mika Taanila, "Futuro: Tomorrow's House from Yesterday), 1998

Un dernier exemple qui marque bien la transition entre une architecture *atopique* et mobile et une architecture aux vellétés orbitale : dans les années soixante en U.R.S.S., le groupe *Dvijénié* travail sur des projets de mégapoles et d'une

(...) architecture-spectacle composée de câbles, de spirales, d'une sorte de tuyau de cinquante-deux mètres de diamètre hexagonal, d'une spirale de trois cents mètres, le tout devant s'élever à neuf cents mètres. Implanté sur un lac artificiel, ce musée de l'Esprit changerait de couleurs, serait parfois enveloppé de gaz, etc. (M. Ragon, *Histoire mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes*, 1986)



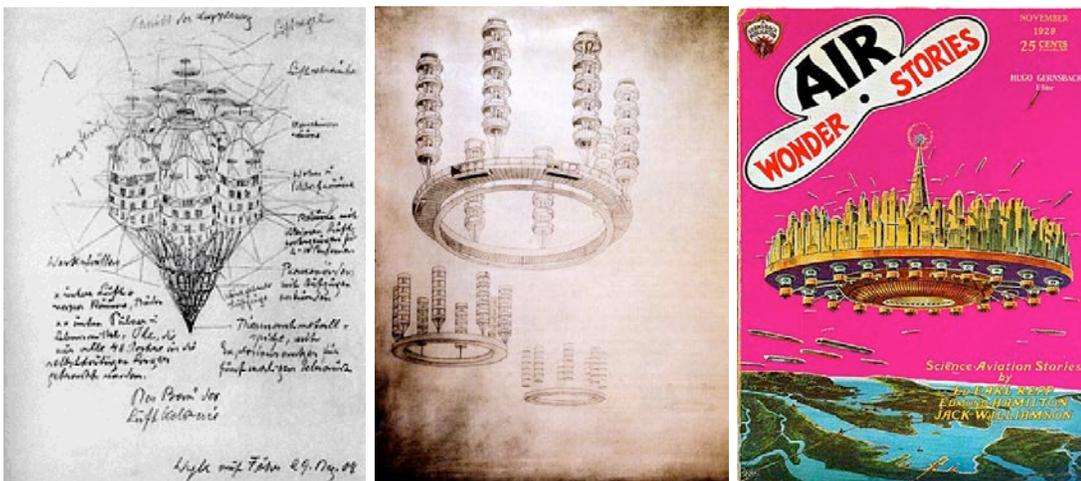
Lev Nussberg, *La « spirale »* : symbole de l'idée d'évolution dialectique de l'Humanité et plus généralement des systèmes galactiques, 1967.

On trouve dans la littérature quelques exemples d'archologies orbitales avant la lettre - qui se situent en porte-à-faux entre l'île et le vaisseau : les îles volantes et les cités aériennes. Voici cinq approches de ce motif utopique : J. Swift au 17^{ème} siècle, W. Hablick au tout début du 20^{ème} siècle, G. Kroutikov dans les années 20 avec la quête d'un avenir libéré toutes contraintes, F. Paul dans les années 30 et B. Fuller – S. Sadao dans les années 60 du 20^{ème} siècle.



Ayant pris terre à une petite baie qui était trois fois large comme mon canot, je trouvai que toute l'île n'était qu'un gros rocher, avec quelques espaces où il croissait du gazon et des herbes très odoriférantes. (...)

Mais voici tout à coup que le temps s'obscurcit, d'une manière pourtant très différente de ce qui arrive par l'interposition d'un nuage. Je me retournai vers le soleil, et je vis un grand corps opaque et mobile entre lui et moi, qui semblait aller ça et là. (...) Quand ce corps fut venu plus près de l'endroit où j'étais, il me parut être d'une substance solide, dont la base était plate, unie et luisante par la réverbération de la mer. (J. Swift, *Voyages de Gulliver*, p. 156)



W. Hablik, *Colonie aérienne*, 1908 G. Krutikov, 1924

F. Paul, 1937



B. Fuller et Shoji Sadao, *Projet de dômes volants habités*, 1962.

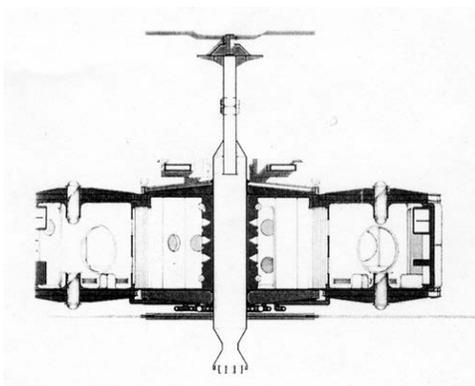
A quoi correspond ce désir, cette pulsion de quitter la terre et de proposer par exemple comme Kisho Kurokawa (métabolisme architectural 60'-70')⁶⁴ une Ville flottante (1934) puis un *habitat-capsule* suspendu à l'exposition universelle d'Osaka de 1970? Prévision de surpopulation, défi d'ingénierie? Peut-être avant tout, le

⁶⁴ « Le métabolisme, principale contribution japonaise à l'architecture moderne, proposait des espaces de vie – des mégastructure et des capsules -, ainsi que des images – celles des containers, des tankers et de la conquête spatiale – et suggérait des usages de ceux-ci. » Kisho Kurokawa et le métabolisme par Alain Guiheux, 1997.

plaisir irréprouvable de générer des formes neuves et de nouveaux modes de sociétés; et le désir d'œuvrer pour rendre possible un futur différent. Recherche d'un espace de vie qui transcende le repli territorial ainsi que de l'engouement de la mêlée : mais la frontière est mince entre la station qui révèle une parodie de paradis ou qui rejoue simplement le récit d'aventure navale et celle qui développe une thématique carcérale : de nouveau le ressort utopie/distopie. Le pas est pourtant franchi entre le monde terrestre et le vide de l'espace. Voici deux évocations d'humeurs (et d'intérêt) diamétralement opposées:

Les Stations de l'Espace, ces îles dans le ciel, étaient trop proches de chez moi pour me contenter à présent. Mon imagination avait été capturée par ce petit monde rougeâtre qui scintillait hardiment au milieu des étoiles. La prochaine fois que je quitterais la Terre, la Station Intérieur ne serait plus qu'un jalon de ma route vers des mondes plus lointains... (Arthur. C. Clarke, *Îles de l'espace*, 1954, p. 223)

Intérieur d'un cylindre ayant cinquante mètres de pourtour et seize de haut pour l'harmonie soit à peu près douze cents mètres carrés de surface totale dont huit cents de mur. Sans compter les niches et tunnels. Omniprésence d'une faible clarté jaune qu'affole un va-et-vient vertigineux entre des extrêmes se touchant. Température agitée d'un tremblement analogue mais de trente à quarante fois plus lent qui la fait tomber rapidement d'un maximum de l'ordre de cinq d'où une variation régulière de cinq degrés par seconde, Cela n'est pas tout à fait exact. Car il est évident qu'aux extrêmes de la navette l'écart peut tomber jusqu'à un degré seulement. (Samuel Beckett, *Le dépeupleur*, 1970, p.15).⁶⁵



K. Kurokawa, Habitat-capsule, Osaka, 1970

⁶⁵ S'il est clair que le premier extrait est révélateur d'une certaine naïveté scientifique, le second est d'un tout autre ordre : le texte – et l'œuvre de Beckett dans son ensemble – est en fait une *contre-mesure* nihiliste aux engouements moderniste et humaniste : une lecture « spatiale » est certes permise mais tout à fait insuffisante pour rendre compte de l'incroyable richesse poétique du texte.

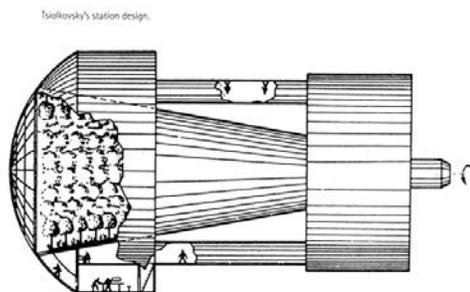
3.4 Quelques stations orbitales

The Earth is the cradle of the mind, but we cannot live forever in a cradle.
(Konstantin E. Tsiolkovsky, 1911. Extrait d'une lettre.

Nous ne nous pencherons pas sur l'historique de la conquête spatiale effective et resterons centré sur l'historique littéraire, architecturale et utopique. Pour un rapide aperçu du développement des concepts d'habitats de l'espace, voir par exemple sur le réseau informatique « Developing Sound Habitats »⁶⁶ dont voici les premières lignes :

The idea of an orbital space habitat was first presented in Edward Everett Hale's *The Brick Moon* (Atlantic Monthly, Vol. XXIV, Oct–Dec, 1869). It described how a city in space developed by accident when a brick sphere intended as an orbital maritime navigational guide was inadvertently rolled onto the launch catapult with engineers and workers still inside. It was carried on in Jules Verne's *Off On A Comet* (1878) and Kurd Lasswitz' *On Two Planets* (1879). Konstantin Tsiolkovsky described the concept from a technical viewpoint, first as science fiction in *Dreams of Earth and Heaven, Nature and Man* (1895). Tsiolkovsky went on to present the first truly scientific rationale for the concept, expanding it to include rotation for artificial gravity, use of solar energy and greenhouses with a closed ecology for food and air in *The Rocket Into Cosmic Space* (1903).

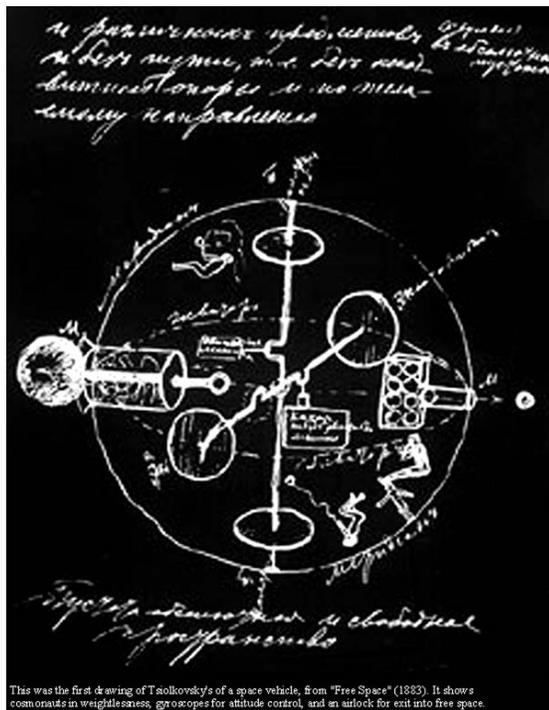
Le « grand-père » d'une approche d'inventeur, Konstantin E. Tsiolkovsky .⁶⁷



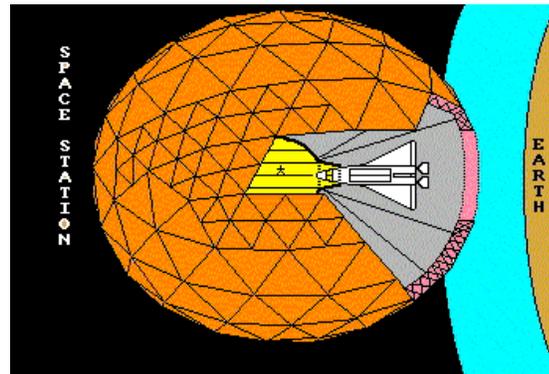
La station orbitale de K. E. Tsiolkovsky, 1932

⁶⁶ <http://am.dyarstraights.com/msgrundam/habitats.html>

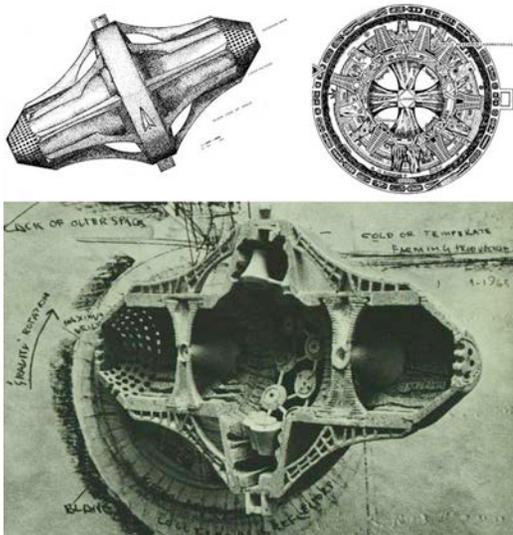
⁶⁷ Konstantin E. Tsiolkovsky est né en 1857, mort en 1935. En plus de ses recherches scientifiques, d'ingénierie et de projection sociale (vie de l'humanité dans l'espace) il a écrit un roman « Outside the Earth ». Il a inventé l'« ether suits », ce qu'aujourd'hui on appelle « spacesuit ».



Premier dessin de Tsiolkovsky d'un véhicule spatial dans (1883). On y voit des cosmonautes en apesanteur, un gyroscope pour contrôler l'attitude et un sas pour sortir dans l'espace.

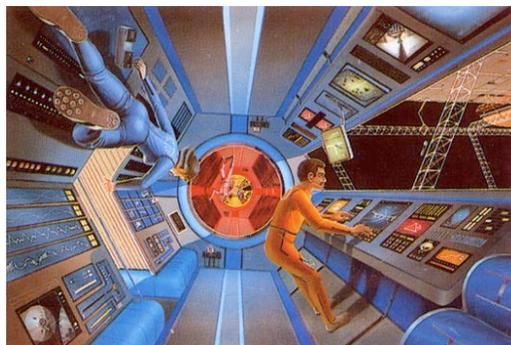
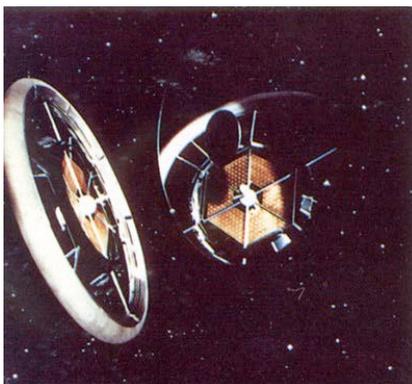


Buckminster Fuller, développement du dôme géodésique pour une station spatiale, 1962



Paolo Soleri, *Asteroma*, 1966 : une cité orbitale tirant son énergie du soleil.

Pour achever ce tour d'horizon des propositions de stations orbitales, signalons le travail du physicien Gerard K. O'Neill dans les années 70. Celui-ci a développé une série de modèles pour coloniser l'espace dans ce qu'il nommait des îles artificielles. Celles-ci reprenaient la forme de roue que Wernher Von Braun dessina dans les années 50 (reprise aussi par Clarke et Kubrick pour *2001*), ou la forme cylindrique (comme dans *Rama*, un autre roman de A. C. Clarke, ainsi que dans *le dépeupleur* de Samuel Becket).



On peut noter l'omniprésence de l'hexagone dans ces représentations des projets de O'Neill.

Signalons aussi le tout récent concours lancé par la Tate Gallery de Londres pour une galerie sur orbite : voici l'une des propositions, dont la mollesse formelle rappelle les approches architecturales du gonflable.



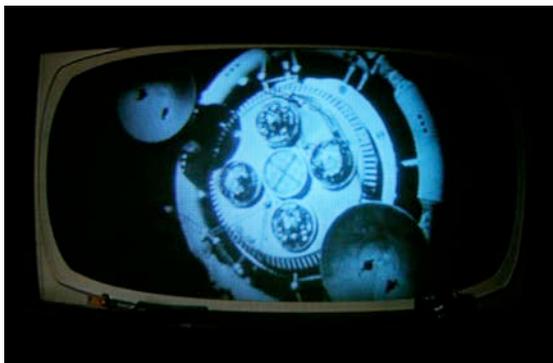
ETALAB (Extra-Terrestrial Architecture Laboratory) envisages *Tate in Space* as both a real and virtual experience. Representing the ultimate synthesis of artistic and scientific endeavour, it would dock at the International Space Station (ISS) as its cultural component. It will also be able to detach itself from the ISS and travel to the moon or follow its own path through the solar system.

Signalons finalement le documentaire *Out of the present* (1995) réalisé par Andrei Ujica qui nous permettra de poursuivre avec le film de Tarkovski *Solaris* (1972). La station Mir est au centre de *Out of the present*, et plus particulièrement le séjour de 10 mois qu'y fit le cosmonaute Sergei Krikalev entre 1991 e 1992. L'un des éléments de réflexion que porte le film est résumé par un passage où des journalistes insistent lourdement pour connaître les impressions de l'astronaute sur les événements qui se sont déroulé dans son pays durant son absence – le putsch manqué, la chute du système bolchevique : celui-ci répond simplement par l'évocation émerveillée de phénomènes observés depuis le hublot de Mir – dont la planète Terre vue de l'espace. Le début du film joue sur une superposition d'images entre la station mir, la station de *Solaris* et la station de *2001, l'Odyssée de l'espace* de Kubrick et Clarke (1968).



Intérieur de la station selon Stanley Kubrick.

3.5 *Solaris* : la station entre cage d'oiseau et montgolfière



La station *Solaris*

La production de *Solaris*, une adaptation du roman de l'écrivain polonais Stanislas Lem (*Solaris*, 1961) a débuté en 1969. À partir d'un thème classique de la science-fiction, la rencontre extraterrestre, le roman et le film développent une réflexion sur la nature humaine confrontée aux limites de la connaissance et sur son incapacité fondamentale à comprendre l'univers et ses propres sentiments.

Le monde autour duquel orbite la station est un océan doué de volonté et ce que l'on pourrait nommer pensée. Il extrait et duplique des êtres du passé - « des îlots de mémoire » - traumatiques et sources de culpabilité - de l'esprit des habitants de la station : pendant que les scientifiques étudient l'Océan-cerveau, celui-ci en fait autant avec les corps étrangers humains. Une planète vivante, sorte de soupe chimique continuellement en ébullition, une *chaosphère* fractale dont les capacités créatrices matérialisent une variété de formes, de corps, de lieux dans une sorte de génération spontanée continuellement renouvelée. Et si des siècles de recherche scientifique et philosophique stagne face à cet *absolument autre*, c'est aussi le cas des efforts de création de l'humanité dans sont ensemble : l'histoire de la sculpture et de l'architecture en particulier, font figure, par comparaison, de balbutiements. *Solaris*, c'est aussi l'émulsion cinématographique : si on peut certainement « lire » l'œuvre de Lem dans un premier temps en considérant que l'entité-océan soit

créateur et qu'Harey (la « revenante » au cœur du récit) soit l'œuvre ; et si le roman de Lem pose certainement un questionnement sur le statut de l'œuvre d'art, c'est plutôt une lecture spécifiquement cinématographique que propose Tarkovski : le cinéma et son statut toujours rejoué de « copie » du réel.⁶⁸



Kelvin, le psychiatre « visité »

Le cinéma, forme d'art éminemment moderne dans son rapport au monde, rêve de dissoudre la matière en énergie : Harey, copie cinématographique, joue le rôle d'avocate pour un art en quête de vérité et d'un langage propre – d'une esthétique réaliste sans remord : elle représente l'idée du cinéma comme art et comme médium capable de donner vie à un monde autre et pourtant « réel ».

(...) ce poème nouveau, faisant surgir d'un liquide en suspension des cristaux fabuleux, avait besoin d'un interprète inédit : non plus le vieil acteur avec ses sentiments et ses moyens d'expression à l'ancienne, mais un être non humain qui ressemblerait aux figures de cire des musées. Cet androïde a connu au théâtre la fortune que l'on sait (...) Mais une de ces incarnations possibles est l'être de celluloïd dont la matérialité chimique « morte » contredit la mimique vivante de l'acteur.⁶⁹

⁶⁸ La question de la représentation du monde est au cœur du roman. On le perçoit par exemple par une référence au surréalisme : dans le roman, un personnage nommé André Berton est le premier à décrire les visions « surréelles » induites par Solaris...

⁶⁹ Jacques Rancière, *La fable cinématographique*, 2001, p. 14.



Harey découvre le portrait d'une personne qu'elle ne connaît pas.
Au même instant, elle croise sa propre réflexion et reconnaît alors le sujet de la photographie.

Solaris s'est imposé - est revenu nous hanter - alors que cette recherche sur la notion de « station » a débuté. C'est avec cette idée de la station comme modèle synchrétique permettant d'articuler les figures de l'île et du vaisseau que nous avons revisité le film. Dès le début du récit, une scène - où l'on apprend ce qu'est la station et la planète toutes deux nommées *Solaris* - nous donne deux modèles similaires : d'une part, la cage d'oiseau à la fenêtre de la maison familiale préfigure la dimension carcérale que peut prendre la station (et l'existence); et d'autre part, la série de gravures de montgolfières disposées sur les murs de la pièce rappelle les origines du vol humain et préfigure la dimension libératrice (voyage, découverte) que peut désigner la station (et l'existence).

Les deux phénomènes - Se déplacer sans *voyager* et résider sans *habiter* – sont liés l'un à l'autre comme dans un miroir. (Paolo Virno, *la maison sens dessus dessous*)⁷⁰



La station, entre cage d'oiseau et montgolfière.

⁷⁰ Exposé 3, 1996.

Cinq reproductions de tableaux de Bruegel apparaissent dans *Solaris* : L'une d'elle, que l'on perçoit à peine, est une version de la tour de Babel⁷¹. Les œuvres de Bruegel, disposées dans la bibliothèque de la station, ont un rôle clef dans le film. En effet, la réévaluation ontologique que porte le film *pivote* lorsque Harey, l'épouse suicidée et réincarnée par l'océan-conscience, affirme son humanité à travers la peinture de Bruegel,⁷² et Kelvin, le personnage central, accède de nouveau et peu à peu, à l'équilibre perdu : les îlots de mémoires – ceux auxquels accède Harey et ceux que Kelvin accepte enfin au travers de la peinture - semblent seuls capable de garantir ce nouvel état stationnaire.



Harey et Kelvin dans la bibliothèque.



On aperçoit la Tour derrière Harey.

Mémoire, identité, statut de la copie et rapport au réel en art et au cinéma : encore et toujours le miroir. Pour nous rendre à la station-miroir, prenons une fois de plus appuis sur la géométrie, grâce à l'une des figures du double : le dôme et à la coupe.

Nous évoquons dans l'introduction, *Les Météores* de Michel Tournier qui met en scène la relation qu'entretiennent des jumeaux : l'un est nomade, l'autre sédentaire. Le premier se définit par la rupture avec son origine et par l'évitement systématique de son double ou de ce que les autres considèrent comme tel. Le second se définit grâce à son double, au travers de cette entité double. Il est donc contraint de se

⁷¹ Tarkovski met l'emphase sur un paysage enneigé lui permettant une série de connexions très efficaces avec des images de souvenirs terrestres.

⁷² Dans une véritable plongée dans le tableau et ce, sur une musique de Bach.

déraciner afin de poursuivre son frère, et de tenter de réunir les deux parties du tout. Si le premier est un vaisseau, le second est une île. Pour prendre une image à la fois géométrique, architecturale et une symbolique éculée,⁷³ on peut dire qu'ils sont la coupe et le dôme : les deux moitiés de la sphère. Le dôme, en effet, est la membrane que nous percevons comme notre toit, la limite qui nous protège, l'amplitude maximale de notre capacité à vivre l'inconnu, l'infinitude, etc. La coupe, c'est instable, mais ça flotte, ça reçoit les aspirants au départ, en quête ou en fuite, peu importe... Et la station *Solaris* est faite d'un jeu de courbes, de dômes et de contre-dômes (ou coupes).

3.6 Le miroir chez Tarkovski

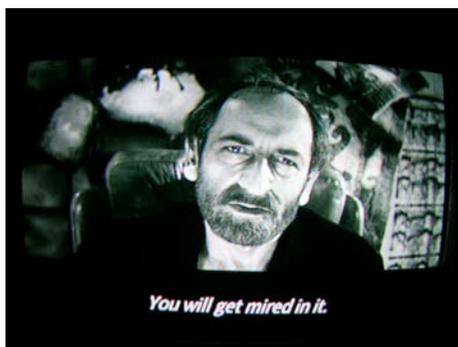
Le miroir chez Tarkovski est une figure emblématique et la nostalgie trouve son interprète principal dans le miroir qui active les affects du passé dans le moment présent : « La mémoire, c'est l'état de la seconde où je parle et non pas un regard vers le passé ».⁷⁴

Et en effet, le plus troublant de cet objet, est d'être à la fois surface et espace ouvert ; à la fois actuel et virtuel ; dans le même temps objet et théâtre, spectacle du double. Il est la « singularité », l'événement par excellence (le lieu hétérotopique par excellence pour Foucault). Il est aussi une abomination pour le gnostique anonyme de J. L. Borges (dans le récit « Tlon Uqbar Orbis Tertius », 1941), car le miroir démultiplie l'humanité au même titre que la procréation.⁷⁵

⁷³ Sur les représentations du monde comme combinaison de sphères. Voir P. Sloterdijk.

⁷⁴ Tarkovski, 1984.

⁷⁵ Sur le miroir et Dan Graham, voir la section 2



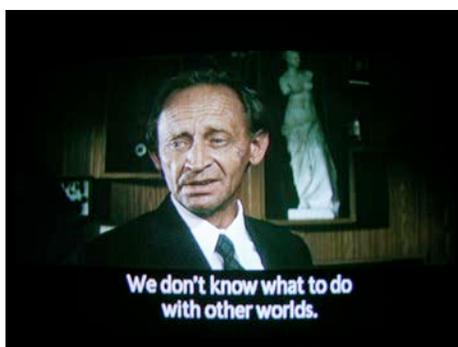
Message enregistré d'un membre de l'équipage qui a choisi le suicide pour échapper à Solaris



Cauchemar de Kelvin : chambre miroir, eau et feu...

La station est en quelque sorte un miroir, car le miroir relève à la fois de la forme (c'est un objet), du lieu (il est habité), et du discours (sa symbolique, etc.) C'est donc une chose-événement au même titre que l'installation et que la station. Il nous semble que l'on peut répartir les rôles comme suit : le Miroir-mémoire ou miroir-passage correspond à l'écran-mémoire ou écran-passage : le site-miroir se situe entre utopie et hétérotopie, la station entre panoptique et panorama.

Schématiquement, l'île correspond à la feuille de métal; le vaisseau au verre. Les deux combinés forment la station : La lumière passe à travers le verre lorsqu'il s'agit d'une vitre et sa vitesse est (quasi) préservée; le métal poli la reflète et sa marche en avant est brisée et forcée de *faire marche arrière*. D'un côté l'île et son vaisseau, de l'autre le vaisseau et son île.



L'une des idées du roman que le film reprend.

C'est là, au site même de cette *imprécision* qu'entre en jeu le modèle de la station.⁷⁶
Solaris est un film tout en suspension : la station est toujours arrivée et pourtant toujours en mouvement... comme une méditation surnaturelle, une lévitation.⁷⁷



La scène en apesanteur, à l'avant-plan : *Don Quichotte* de Cervantès.

Il y a quelques hypothèses pour « expliquer » la dernière séquence du film : la caméra s'élève au-dessus de la maison d'enfance et révèle que celle-ci est située sur une île (ce qui en fait une copie) égarée sur l'entité-océan.⁷⁸ Kelvin, aux genoux de son père, semble récuser ses convictions scientifiques et mobilistes pour faire le deuil du passé et affronter sa conscience.

⁷⁶ Il nous semble que notre compréhension et notre usage du miroir et de la station, répond dans une certaine mesure, à l'herméneutique de Richard Rorty qui en appelle à une philosophie non spéculaire oeuvrant à désactiver les prétentions essentialistes de la philosophie. Pour Rorty, en effet, il est temps d'abandonner la croyance qui statue que « l'homme aurait une essence – nommément celle de découvreur d'essences » et que le rôle fondamental de l'humanité est de « refléter adéquatement, au sein de notre « essence spéculaire », l'univers qui nous entoure (...) » (Richard Rorty, *L'homme spéculaire*, 1979, p. 393.)

⁷⁷ On trouve des scènes de lévitation proprement dites dans « Le sacrifice » et « Nostalgie ». La religiosité de Tarkovski est plus évidente dans ces deux cas.

⁷⁸ « La maison a été reconstruite par L'Océan à partir des souvenirs de Kris (Kelvin). Ce dernier se trouve donc prisonnier de ses rêves, de son passé, de lui-même dans l'environnement reconstitué par Solaris. (On peut même aller plus loin en avançant l'hypothèse que ce n'est peut-être pas Kris qui se trouve sur l'île mais son clone). » Florence Pommery (Objectif cinéma : <http://www.objectif-cinema.com/horschamps/076b.php>)

Tarkovski, nostalgique émérite choisi l'île plutôt que le vaisseau. Ce faisant, il abandonne la véritable alternative que représente Harey – seule véritable habitante de la station. On peut aussi suggérer ceci : le seul personnage « réel » du film est Harey, une Harey décédée et se trouvant en suspend, en attente – stationnaire – dans une sorte d'au-delà où elle se libère peu à peu des expériences (traumatiques) de sa vie.

Dans *Solaris* - comme dans *2001* -, les copies ne prétendent pas être œuvres douées d'âmes; elles sont concrètes, et leur réalité « extraterrestre » rend justement caduque toute croyance en une chose telle que l'âme. Harey dans *Solaris* est une expérimentation d'une entité-monde ; dans *2001*, ce sont ces entités volumiques non-humaines qui questionne la pertinence de considérer l'humanité comme ayant un avenir.



La grande révolution se produira à l'intérieur de l'homme par son approche lente et constante vers son relais qui le placera progressivement mais radicalement sur les orbites multiples et simultanées qui le mèneront vers sa propre découverte ainsi que vers son éclatement dans les multiples temps. (Nicolas Schöffer, La théorie des miroirs, 1982)

SECTION 2

Articulation concrète des éléments culturels dans 4 projets réalisés entre 2001 et 2006 : quatre épisodes de la série *Plans d'évasions*.

Dans l'introduction de ce mémoire, nous évoquons une série de projets réunis sous le titre général de *Plans d'évasions*. Il s'agit d'une série d'installations performatives. Les pages qui suivent présentent quatre épisodes récents et révélateurs :

Chapitre 4

1. *Le Pavillon de réorganisation des sens*, qui met en perspective une première articulation île-vaisseau à partir du motif insulaire et de la catégorie narrative du Fantastique.

Chapitre 5

2. *L'Unité de transformation génétique pour la colonisation de Mars*, qui à l'inverse, met en perspective une articulation île-vaisseau à partir de l'idée de vaisseau et de la catégorie narrative Science-fiction.

Chapitre 6

3. *Jeu vidéo (mondes 1 et 2)*, qui propose une synthèse partielle des modèles de l'île et du vaisseau. Ce projet est en quelque sorte un avant poste de la Station, l'intervention de fin de maîtrise.

Chapitre 7

4. *La Station*, documentation de l'exposition de fin de maîtrise.

CHAPITRE 4

1. *Le pavillon de réorganisation des sens* (*Plans d'évasions*, épisode 3, 2001-2003)⁷⁹



Vue depuis la chambre du gardien

vue extérieure du pavillon

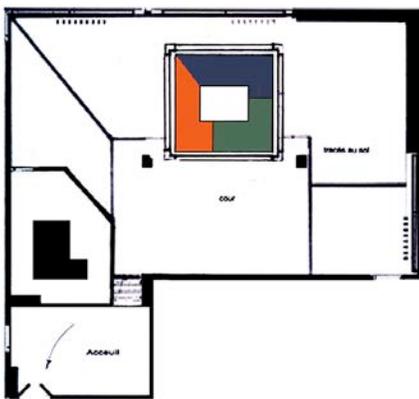
Vue intérieure du pavillon

Il s'agit d'un espace hybride, conçu à la fois pour évoquer un monument public, un bassin, une arène, une unité cellulaire, et une chambre de miroirs (référence à la tradition des jeux catoptriques). Paradoxalement, s'y mêlent promiscuité et liberté, détention et possibilité d'un évanouissement du corps. *Le pavillon de réorganisation des sens* propose – pour la durée de l'expérience – de réorganiser ses sens. Cette réorganisation est envisagée par des moyens simples, c'est-à-dire sans manipulations sur le corps (qu'il s'agisse de manipulation chirurgicale, pharmacologique, prothétique ou génétique) : une sorte d'immersion virtuelle sans technologie élaborée, où corps et territoire, jeu et fiction sont mêlés, ouverts l'un à l'autre.

Le pavillon peut aussi être lu comme une métaphore de la personne et de son psychisme. Le design extérieur du pavillon, d'aspect moderniste et institutionnel, est une enveloppe, une coquille : comme une métaphore de la personne, du sujet appréhendé par l'autre, de l'extérieur. Le jeu de miroirs et les cellules-couleurs de l'intérieur du pavillon, par contre, simulent le territoire composite du psychisme : une

⁷⁹ Le premier épisode de la série étant l'installation performative *Libre arbitre*, présentée au Musée d'art contemporain de Montréal en 2001.

représentation des diverses instances et divers mécanismes de projection vers l'extérieur, par l'imaginaire. C'est une des différences majeures avec le pavillon de Casarès : il y a malgré les miroirs une différenciation de territoires, d'instances... Je me suis rendu compte en filmant la performance liée au pavillon que cette façon de concevoir des espaces plus ou moins confinés, fonctionnant avec une logique propre évoque de façon troublante la station orbitale, cet objet-architecture extrême qui me fascine : l'exemple le plus marquant en est la station littéraire puis cinématographique « Solaris ».



Plan de l'installation, Centre Circa, 2003



L'île de Circa, modèle réduit, 2003

Mais revenons au roman sur lequel je me suis penché spécifiquement pour ce projet : *Plan d'évasion* d'Adolfo Bioy Casarès :⁸⁰ le *Pavillon* avait pour prémisse un passage du roman. Je me suis intéressé particulièrement à cet ouvrage parce qu'il allie architecture, art et science; parce qu'il use de méta-fiction (prétendue introduction ou postface qui ouvre une autre dimension dans la narration) et des situations et des dispositifs *scientífico-artistiques*. Ceux-ci sont pour moi autant de plans possibles pour expérimenter et produire des interventions...

Plan d'évasion de A. B. Casarès se déroule sur une série d'îles situées au large de la Guyane française (le pénitencier Cayenne) au début du 20^{ème} siècle. Le narrateur arrive de France et découvre peu à peu les agissements du gouverneur de la prison

⁸⁰ Le titre de la série *Plans d'évasions* fait référence au même récit.

nommé Castel : celui-ci développe des expériences *scientifiques* sur trois prisonniers et – fait plus étrange encore – sur lui-même. Par des interventions chirurgicales sur le cerveau et par l'aménagement d'un pavillon spécial, Castel tente de *soigner* ses *patients* en changeant leur perception de la réalité, afin d'ajuster celle-ci à leur folie : les *transformés*, ainsi nommés par le gouverneur, devaient alors vivre une fiction colorée et continue d'île paradisiaque. Tel ne fût pas le cas, comme il se doit dans une tradition romanesque qui convoque le récit de voyage, la contre-utopie et le fantastique.

Inspiré par l'œuvre de poètes tel que William Blake, Baudelaire (*Correspondances*) et Rimbaud (*Voyelles*), le gouverneur vise à rendre possible une réorganisation des sens ou une synesthésie artificielle. Dans son journal, celui-ci note :

Comme il déchiffrerait une cryptographie, l'homme interprète les divers mouvements des atomes (...). S'il survenait un changement dans les mouvements des atomes, ce lys serait, peut-être, le filet d'eau tombant d'une cascade, ou un troupeau de girafes, ou la gloire d'un couché de soleil. Un changement dans l'organisation de mes sens ferait, peut-être, des quatre murs de ma cellule l'ombre du pommier du premier jardin.

« Ne comprends-tu donc pas que le moindre oiseau qui fend l'air
Est un monde immense de délices fermé par tes cinq sens! »
William Blake

(...) Les cellules nerveuses de l'homme sont diverses, selon la diversité des sens. Mais il y a des animaux qui voient, qui sentent, qui palpent qui entendent grâce à un seul organe. Tout commence avec l'évolution de la cellule. *A noir, E blanc, I rouge...* Ce n'est pas là affirmation absurde; c'est une réponse improvisée. La correspondance entre les sons et les couleurs existe. L'unité essentielle des sens et des images, des représentations ou des faits existe et c'est une alchimie capable de convertir la souffrance en jouissance et les murs d'une prison en espaces libres.

(Casarès, p. 184-186)



Modèles réduits du Pavillon

C'est la description de machines à illusion, d'architectures et de systèmes anticipant les réalités virtuelles qui m'intéresse en outre chez Casarès : des utopies concrètes (qui tournent au cauchemar) et c'est probablement l'un des buts plus ou moins affirmés de ma démarche.

Un autre aspect de ce type d'ouvrage – où la figure emblématique du savant fou se double du poète ou de l'artiste fou – retient mon attention : les situations mettant en scène le sujet de l'expérience qui est aussi l'opérateur de cette expérience; et, parmi la multitude d'exemples donnés par les artistes de la performance, c'est surtout la façon dont Dan Graham réussit, dans une série d'installations/performances, à faire du spectateur un auto-observateur que je retiens ici (*Two Consciousness Projection* de 1973 par exemple). *Le Pavillon de réorganisation des sens* fait écho à Graham par les jeux de miroir et de captation vidéo tout en inversant le sens et l'usage des deux composantes : si pour Graham « les miroirs reflètent un temps instantané, sans durée (...) tandis que le retour vidéo fait précisément le contraire, il relie le passé et le présent dans une sorte de flux temporel qui s'étend dans la durée » (cité par Roselee Goldberg, *La performance, du futurisme à nos jours*, 1988); il en va différemment dans le cas du *Pavillon* où la prise d'image est double : d'une part, une captation circulaire, plongeante, et à distance – qui correspond au regard du gardien et du spectateur passif; et d'autre part, un enregistrement de l'intérieur, grâce à l'utilisation d'une caméra cachée dans un cube-miroir (miroir sans teint) – qui correspond au regard des « transformés » ou visiteurs actifs (joueurs) .

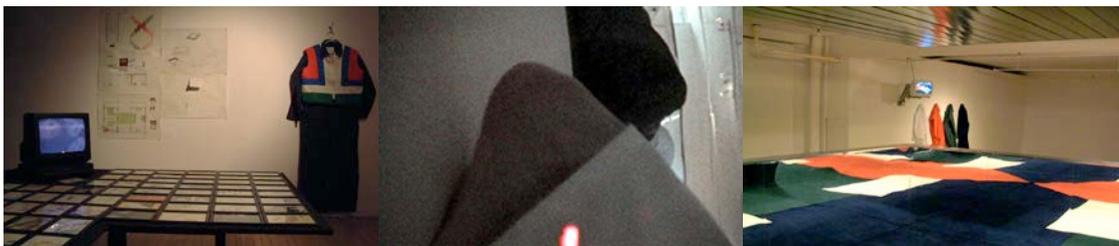


Le pavillon de réorganisation des sens, vidéo-performance

Image prise par la sonde-miroir

Il s'agit d'une sonde utilisée en tant qu'objet de contact par les quatre « transformés » (les volontaires de l'expérience). La mise en abîme de la cellule miroir ouvre l'espace de deux façons opposées : premièrement, tel un écran où il est possible de projeter une image mentale; deuxièmement, tel un évidement où il est possible de *se projeter* visuellement. Dans cet environnement miroir, la sonde-regard - le cube - est pratiquement invisible, et le glissement des corps dans une réalité parallèle, constituée de formes colorées et de fragments de corps répétés à l'infini, trouve son adéquate documentation dans l'aléatoire de la prise d'images : le hasard seul détermine le sens des images. En fait, dans un monde qui simule une certaine forme d'apesanteur, endroit et envers, haut et bas n'ont aucune pertinence : le miroir est un *transporteur* et la vidéo un leurre.

Ainsi, le *Pavillon* fonctionne à la fois comme un Panorama – au sens d'une construction dans laquelle on observe depuis un point central un vaste paysage en trompe-l'œil et développé circulairement; et à la fois comme un panoptique, puisqu'il a un regard central (la sonde-miroir) invisible aux yeux des sujets observés, et dont l'observation n'a aucune limitation grâce à une réflexion illimitée (plutôt que par transparence dans le cas du *Panopticon* de J. Bentham).



La chambre du gardien

vidéo-performance

vue du pavillon

J'insiste donc sur l'île en tant que laboratoire afin de proposer une première analogie avec une certaine compréhension de *l'installation* : celle-ci est une tentative de proposer un micro-monde viable, à l'instar du projet que Casarès désirait achever : « celui d'écrire une fiction inépuisable, une fable exemplaire où chacun trouve son propre reflet, un livre qui soit tout à tous. » C'est un peu la visée de la série *Plans d'évasions*, une série d'installations qui agit comme autant de chapitres d'une fiction plus vaste et peut-être à jamais indéfinie. J'emploie le terme *série* au sens d'un ensemble conçu comme une entité dont les parties se complètent et s'emboîtent : comme les épisodes d'une série télévisée, comme les échelons ou les cases d'un jeu ; ou mieux encore, comme une série de modules gigognes où chaque intervention contient la précédente et anticipe la suivante.

CHAPITRE 5

2. L'unité de transformation génétique pour la colonisation de Mars (Plans d'évasions, épisode 2, 2001-2003)

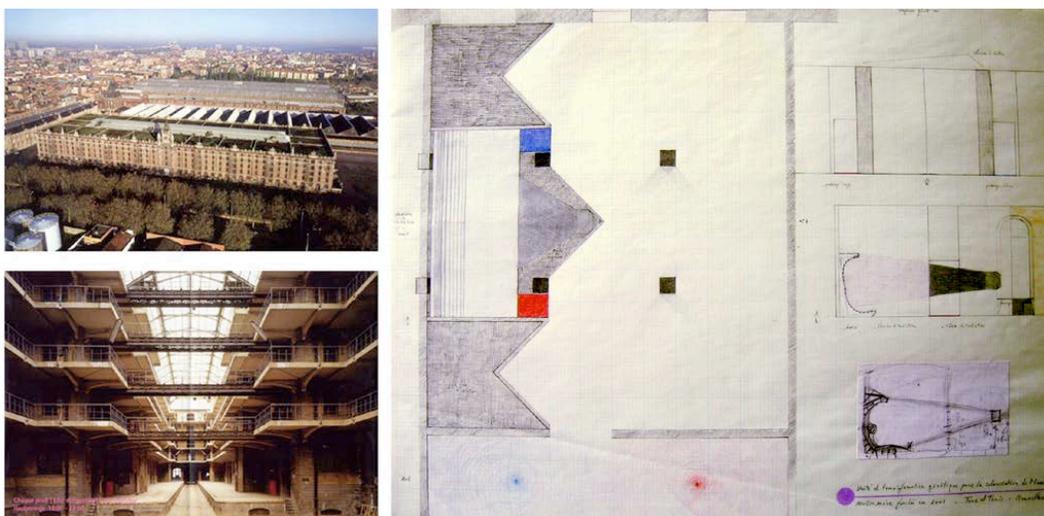


L'unité est un croisement architectural entre une salle de cinéma, un salon de bronzage et un couloir. De plus, quelques outils de *mise en fiction*, comme un dépliant promotionnel, une bande annonce du style aéroport, renforcent le dispositif. Le titre évoque en fait une approche de la colonisation peu considérée : changer le colon de façon radicale afin de l'adapter au monde visé, plutôt que de débarquer en armure et d'imposer un changement destructeur au nouvel environnement. Une mutation génétique programmée, plutôt que la Terra-formation de Mars. Cette métaphore est aussi utile pour réactiver l'idée classique de la galerie et du musée comme « monde vide » vis-à-vis de la ville comme « monde plein » (un espace tout aussi *institué* mais beaucoup plus complexe où l'artiste insère parfois des *capsules* formelles, thématiques, événementielles).

La vidéo est utilisée dans cette installation, en tant qu'effet spécial *low-tech* afin d'inverser le protocole magique auquel nous souscrivons au cinéma ou face à la télévision : là où l'écran est en effet reconnu ou accepté comme l'interface qui permet l'accès au spectacle, au plaisir et à la sur-stimulation qu'implique la consommation d'effets spéciaux. L'utilisation de l'écran en tant qu'interface est masqué : l'écran est imbriqué dans un dispositif qui simule une machine émettrice de radiations. Les images et la bande-son abstraite apparaissent et se réverbèrent dans

un cône métallisé qui empêche une lecture aisée de son support technique. On ne sait s'il s'agit d'une projection, d'un écran ou d'une machine à radiations...

Le projet a été conçu comme une entreprise pouvant se développer. Lorsque que je fus invité à intervenir à Bruxelles dans les anciens Entrepôts Royaux - un site de transit et de redistribution des avoirs coloniaux belges connu sous le nom de *Tour et Taxis* (Thurn & Taxis) – il m'a semblé que c'était le site idéal pour démarrer le projet en abordant le phénomène colonial à travers une fiction centrée sur la planète Mars en tant que monde vide : une île déserte idéale.



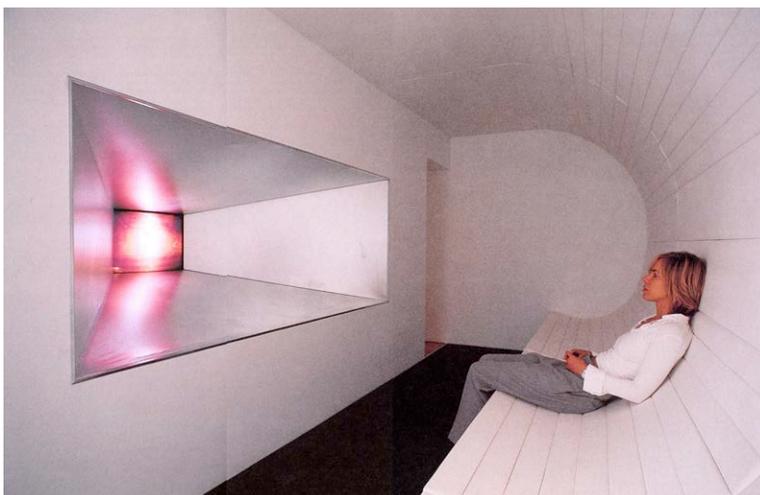
Site de Tour et Taxi, Bruxelles

Plan et coupes de l'intervention, 2001

Il s'agit surtout de colonisation au sens *d'expansion continue* : un postulat fondateur de l'idéologie capitaliste qui considère le monde comme vide par principe.⁸¹ Principe en contradiction évidente avec notre planète de plus en plus saturée, dont les ressources sont épuisables. L'ouverture de « filiales » toujours plus à l'ouest rejoue en quelque sorte la « conquête de l'Ouest » tout en permettant de singer l'expansion commerciale.

⁸¹ Ou selon J.- L. Nancy : « Or, aujourd'hui, nous arrivons à l'épuisement de l'auto-appropriation : même l'auto-appropriation et l'auto-accroissement du capital (le « développement » ou la « croissance » comme normes absolues et vides à la fois) exhibe leur vide. », Entretien avec J.- L. Nancy, Parachute 100, p. 16, 2001.

Incidentement, c'est la confusion qui entoure la question identitaire découlant de l'évolution des sciences génétiques que le projet évoque : en effet, il s'agit d'un développement technologique nécessitant une ré-évaluation des convictions concernant l'intégrité du sujet et le sentiment d'appartenance : les définitions du *soi* et du *chez-soi*.



Montréal, 2002

L'Unité, filiale de Montréal (cône de lumière, banc et volontaire)



Avril 2003, Toronto



Toronto, 2003

L'Unité, filiale de Toronto, images de la performance (hôtesses et volontaires)

Document extrait du catalogue « The Best Kept Secret », Galerie Leonard et Bina Helen, texte de Ilga Leimanis, 2002.

The Genetic

Transformation Unit playfully celebrates the game, paying homage to a humorous time-machine-like retro throwback to how the future was portrayed in the early days of television. With low technology and cheap special effects, this work also raises more sinister and troubling notions of violence in relation to historical and future colonisation. Gilot has created a site-specific installation where future tactical 'plays' are possible, mapped out with rules and borders.

Gilot conceived of this structure as “a hybrid architectural space [which] bring[s] together three irreconcilable elements: a *salon*, a cinema, and a hallway.” *The Genetic Transformation Unit* is set up in the corridor of the back gallery: once inside, the viewer/participant finds him- or herself in a darkened space, subjected to a harmless “treatment of a series of monochromatic emissions.” At the entrance, calm male and female voices, reminiscent of flight attendants’, assure total comfort and safety, inviting participants to sign up to “be amongst the founders of the colonization of Mars” and to “transform yourself and open the door to your descendants.”

Maintaining a connection to painting, Gilot selected the monochromatic colour violet for the Unit’s exterior. A combination of red and blue, the colour represents an integration of the red planet (Mars) with the blue planet (Earth). Gilot raises important questions about home and the kind of future that might await his collection of willing participants. Will they become Martians?

Questions of belonging are all the more interesting when the context of the Leonard & Bina Ellen Art Gallery is considered: the work is placed very close to the permanent collection stored in the gallery vault. There is an associated element of secrecy and selection that may not be immediately apparent. In the process of selection (whether for art collections or new colonies) who is chosen and why? Historically, colonisation and migration have served the privileged, as well as providing asylum for the refused. Similarly, Gilot comments on the saturation of capitalist ideology and its key words—growth, progress, and expansion. What kind of government or political system will rule currently unpopulated Mars? Is this colonization profit-driven, or is it responding to another system of values, providing an alternative or escape?

Gilot’s interests in public versus private space, and in surveillance technologies and genetic manipulation, are brought together in the *Genetic Transformation Unit*. We are invited to play a game, but are we in somebody’s living room/private space, a transient waiting area, or are we just watching television and receiving (potentially) harmless messages? By posing more questions than it answers, this work sets up a forum for challenging discussion.

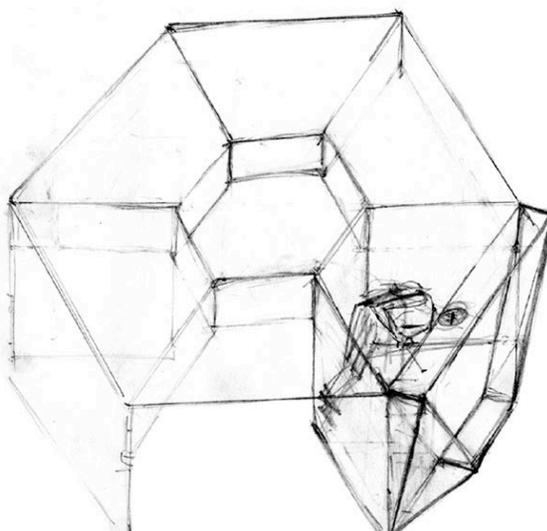
CHAPITRE 6

3. Jeu vidéo (monde 1 et monde 2)

(Plans d'évasions, épisode 4, 2003-2006)



Jeu vidéo, Berlin, 2006



Dessin de la capsule (jeu vidéo) et son encrage à la station, 2004

Le cerveau polyencéphalique. A l'origine un simple jouet, une distraction pour nous amuser durant notre voyage de vingt ans. Mais le voyage n'avait pas duré vingt ans ; il se poursuivrait jusqu'à ce qu'ils meurent, l'un après l'autre, dans un futur éloigné que nul d'entre eux ne pouvait imaginer. (...) *En sachant qu'il y aurait une fin* ; nous serions restés vivants et sains d'esprit. Mais l'accident s'était produit et, désormais, ils décrivaient à jamais la même révolution autour d'une étoile morte. Leur transmetteur, par suite de l'accident, ne fonctionnait plus, et le jouet distrayant – typique de ceux qu'on utilisait pour égayer les longs voyages interstellaires – était devenu le support de leur santé mentale. (Philippe K. Dick, *Au bout du labyrinthe (A Maze of Death)*, 1975)⁸²

⁸² Ce passage pourrait être la métaphore de notre époque où le monde à presque atteint l'épuisement de ses ressources. Les activités virtuelles deviennent une nécessité pour une planète-vaisseau dont les occupants ne trouvent pas de sens à cette mort inévitable, toujours là : une planète de plus en plus saturée, un cloisonnement dans des micro-univers communicationnels prothétiques. Il nous faut alors élargir notre territoire par tous les moyens, et les espaces virtuels sont autant de pavillons ou de jardins ajoutés à l'édifice-monde.

Ce projet combine les deux premiers modèles – l'île et le vaisseau – dans une installation interactive, une capsule qui réfère au jeu électronique et au vol spatiale - le vaisseau à la fois comme machine et comme médiation électronique - et un caisson qui reçoit en son sein divers mondes (assemblages de modèles réduits et de composantes vidéo référents aux diverses expériences de viabilité de microcosmes comme le *Biodôme* de Montréal, ou *Biosphère 2* au États-Unis). Cette pièce préfigure la *Station*, l'installation performative de fin de maîtrise. La capsule est construite de façon à constituer la 6^{ème} partie ou fraction d'une structure plus grande basée sur l'hexagone : la station (chapitre 7, page 77).

Une sonde assemblée à partir d'une voiture-jouet radiocommandée munie d'une caméra sans fil permet de visiter à distance une série de modèles réduits, par l'entremise d'un moniteur. Le joueur est installé dans un compartiment assemblé sous le caisson qui abrite le pseudo monde virtuel : un jeu de vitrines permet d'observer l'évolution de la sonde.



Jeu vidéo, monde 1 (Toronto, 2005)

En d'autres mots, le dispositif *Jeu vidéo* consiste en un caisson contenant un pseudo-monde virtuel composé de maquettes et d'éléments vidéo que l'on explore à l'aide d'une sonde télécommandée. Ce caisson, modulable et contextualisable, constitue la partie supérieure d'une capsule dans laquelle prend place le joueur.

Le *monde 1* (Toronto, avril 2005) abritait les modèles réduits d'installations de la série *Plans d'évasions* réalisées antérieurement ainsi que le modèle du projet en cours de production (*La station*). Le caisson supérieur est donc totalement

reconstruit afin d'accueillir le *monde 2* : présenté à Berlin dans le cadre de l'exposition « Smile Machines » de la commissaire Anne-Marie Duguet (Transmediale 2006).

L'une des idées de base de *Jeu vidéo* est de proposer un artifice technologique qui prétend être un monde artificiel : le dispositif propose une « réalité pseudo-artificielle » où c'est la nature de l'immersion qui se révèle un simulacre. Cela se joue sur cette frontière entre représenté et présenté (en présence) : à partir de quel moment un « monde » est-il considéré comme « une réalité » ? Dans quelles conditions l'intervention architecturale agit-elle comme l'interface entre réalité et fiction là où l'écran agit alors comme « truquage » ?



transmediale.06
INTERNATIONAL MEDIA ART FESTIVAL BERLIN

The Smile of the Machines



Video Game - World 2 (2004-2006)

CHAPITRE 7

4. La Station (documentation de l'exposition de fin de maîtrise)

(Plans d'évasions, épisode 5, 2003-2006)

*La plus petite unité spatiale de survie est le lieu où se forge la vision
Kaléidoscopique du monde et des échanges.*

(H. Jeudy)⁸³

*Cela m'aiderait, puisqu'à moi aussi je dois attribuer un commencement, si je
pouvais le situer par rapport à celui de ma demeure. Ai-je attendu quelque part
ailleurs que cet endroit fût prêt à me recevoir? Ou est-ce lui qui a attendu que je
vinsse le peupler?*

(S. Becket, *L'Innomable*, 1953)

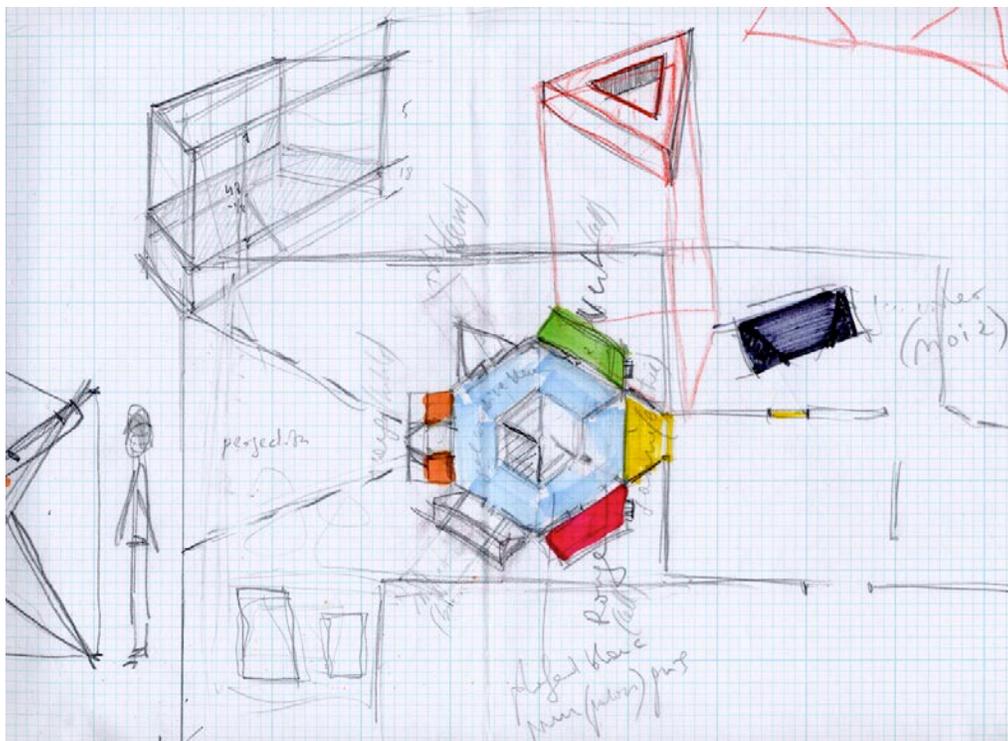
Il s'agit d'un lieu hybride qui incorpore certaines caractéristiques du module d'habitat spatial et du modèle panoptique utilisé dans l'architecture consacré à la surveillance et au voyeurisme. Ce module d'expérimentation est la métaphore de l'épreuve que représente la capacité de vivre ensemble sur un territoire réduit où il est primordial de bien gérer l'espace et les sensibilités. Le modèle conceptuel de la station est également envisagé comme une alternative. Une alternative implique une résistance, mais à quoi ? Notre proposition veut résister aux pulsions antinomiques du lourd et du léger, du profond et du superficiel, de la tradition et du progrès : à la polarisation de *l'île* et du *vaisseau*.

Répetons-le : L'île, dont on peut tout connaître et qui ne voit qu'elle-même, est ici considérée comme une oeuvre totale et ultime, comme une utopie totalitaire qui implique et nécessite *l'unicité du monde* : des limites définies et atteignables. C'est le modèle utopique clairement défini comme dystopie par la configuration panoptique.

⁸³ Henri Jeudy, « Vers un espace sur-vital? », in *Au temps de l'espace*, catalogue édité par le Centre G. Pompidou, 1983.

Le vaisseau, espace mobile (*espace feuilleton*) dont les sauts épisodiques de lieu en lieu et de moment en moment souscrit au concept de *pluralité des mondes* : autres formes de vie, autres dimensions, etc. C'est la nef des fous, le capitalisme avancé, le libéralisme sauvage dès qu'imposé comme *Modèle*. Si le vaisseau a toujours un port d'attache et un port d'arrivée, la station quant à elle, est toujours arrivée bien que toujours en mouvement : elle a en cela quelque chose d'un astre.

Un programme d'activités jalonne la durée de l'exposition : tournage, performance, sortie en scaphandre... Les visiteurs sont invités à proposer leur propre programme de séjour dans la station. D'un point de vue technique, la station est aussi une version pluridimensionnelle d'un modèle de la théorie des couleurs tel qu'elle a été systématisée par Johannes Hitten : un disque subdivisé en six sections - trois couleurs primaires, trois couleurs secondaires - et dont la partie centrale accueille les variations du blanc et du noir.



Dessin préparatoire (plan), détail, 2006.

La station s'inscrit dans une série de projets : les « plans d'évasions ». Ceux-ci déclinent peu à peu une série de modalités du « vivre-ensemble » (ou de « l'être-avec »)⁸⁴ qui ont pour fonction d'activer un ensemble de situations qui dissolvent l'autorité absolue de l'individu occidental (pas d'autarcie individualiste possible), tout en déconstruisant les expérimentations idéologiques, urbanistiques et architecturales de rentabilisation des espaces de pensée et de vie (pas de concentration du plus grand nombre dans un volume réduit, et pas de communautarisme sélectif – puisqu'une communauté de vie se construit tout autant à partir d'exclusions que de liens).

La station est en somme la figure même de l'intervention architecturale et de la vidéo-performance telle que je la développe dans cette série.⁸⁵

Je vous donne en tout cas rendez-vous dans la Station : l'exposition de fin de maîtrise.

L'intention est d'établir un dialogue entre l'homme (et la société aussi) et la nature (la cité céleste n'est plus fortifiée : elle s'est envolée dans l'espace).

(John Cage, Pour les oiseaux, 1976)

⁸⁴ J. -L. Nancy privilégie ce terme en lieu et place de « communauté », concept que celui-ci à développé à partir de l'œuvre de G. Bataille dans un article de 1983, puis dans son ouvrage *La communauté désœuvrée* (1986-1990). « Communauté » semble avoir été largement jugé trop ambigu pour être fonctionnel (entre autres par Maurice Blanchot, *La communauté inavouable*, 1983). J. -L. Nancy s'en explique dans *La communauté affrontée* (2001). Et en effet, à la lecture de *La communauté désœuvrée*, il m'a souvent semblé que le terme véhiculait un ensemble de significations pouvant répondre à divers contextes : et par exemple, au sens le plus large, la communauté semble agir comme un synonyme du terme « Humanité ».

⁸⁵ Voir aussi notre texte aux pages 93 (L'intervention architecturale), 94 (L'installation performative) et 96 (Pragmatopie).

Stéphane Gilot, *La Station*, Centre Oboro, Montréal, 2006



Photographies de May Truong



Performance de Sonia Martineau





1, 2, 3 : Scaphandre dans la Station
 4 : la Chambre des dessins
 5 : Nicole, une volontaire
 6 : la Serre

La Station, avril 2006

La Station - Extrait du script

- Ilot ?

(La caméra s'allume sur une vue sans spécificité de la station)

- Je suis juste en dessous... (lent mouvement de la caméra qui se dirige vers le centre en remontant le long du corps jusqu'au visage)

- un message :

- Je suis enfin de retour chez moi... car dorénavant, c'est ici chez moi...

« De retour chez soi »? qu'est-ce que cela signifie : La terre ferme? ... Toi aussi, tu auras pendant un certain temps, le sentiment de te noyer parmi les hommes. Tu seras taciturne et attentif à la moindre chose, tu devras faire un effort pour exécuter les milles petits gestes de la vie quotidienne...

- Enfin me voilà de retour... et je peux t'annoncer que depuis notre expérience du *Pavillon*, les choses ont progressé. Nos plans pour la Station répondent aux attentes et le programme d'expérimentation est presque au point : nous pourrons bientôt évaluer les étapes nécessaires pour passer de l'habitat stationnaire traditionnel à notre modèle de *véhicule statique* – toujours en mouvement et pourtant toujours *arrivé*.

- Tu feras, toi aussi, l'expérience de cet environnement où le corps retrouve son potentiel automoteur, et où il réapproprie le champ de mobilité qui est le sien : il danse à nouveau, libéré de toutes ces prothèses qui l'encombrent. Son habitat est dorénavant l'unique prothèse dont il a besoin : cette Station qui, elle aussi, danse sur sa propre orbite...

- Tu pourras suivre un chemin, ou deux, ou trois, ou en combiner plusieurs. Avec ou sans liaison entre eux. Les chemins souvent ne conduisent nulle part, ou mènent dans les abîmes, les hauteurs ou les profondeurs, sans chute ni ascension.⁸⁶
Je suis enfin de retour chez moi

- J'ai l'impression que ... non ce n'est rien... voici le rapport :

- En fait certaines zones de la station sont inaccessibles...dont la bibliothèque et la serre... Cela devrait se régler assez vite (se tourne vers le centre de la station et interpelle :) N'est-ce pas îlot?

Heureusement j'avais fait une provision de livres...

La bibliothèque... on a pensé à presque tout... littérature, philosophie, *solaristique*, sciences de la vie, etc.

- J'ai justement relu ces lignes de Michaux :

(Prend un livre et lit lentement)

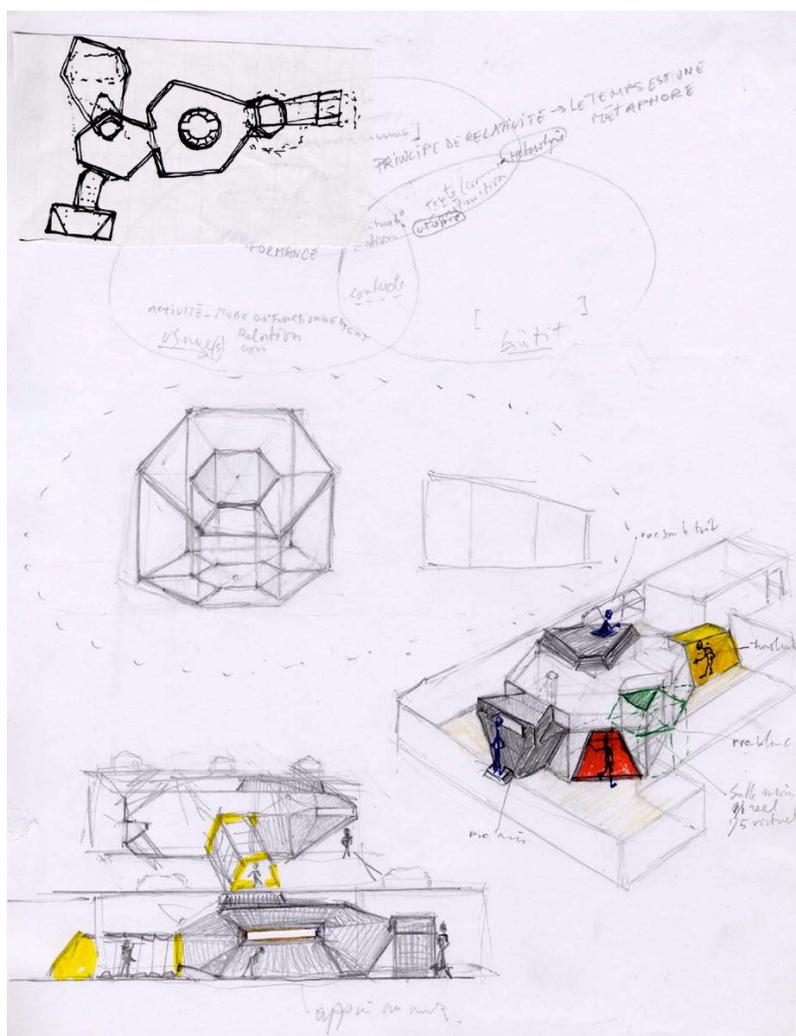
Ces pays, on le constatera, sont en somme parfaitement naturels. On les retrouvera partout bientôt... Naturels comme les plantes, les insectes, naturels comme la faim, l'habitude, l'âge, l'usage, les usages, la présence de l'inconnu tout près du connu. Derrière ce qui est,

⁸⁶ Citation d'une note de Johannes Hitten accompagnant un dessin qui montre une « sphère chromatique divisée suivant des parallèles et des méridiens », 1919-1920.

ce qui a failli être, ce qui tendait à être, menaçait d'être, et qui entre des millions de « possibles » commençait à être, mais n'a pu parfaire son installation...

– Attend une seconde – : section orange, caméra cadrage plus serré sur moi... parfait : - bon j'y vais :

- Le temps de la station est le temps relatif (le temps n'existe pas si ce n'est que comme métaphore, une construction de la conscience, ou comme nécessité psychologique).
Le temps de l'île est celui de la tradition, le temps du vaisseau est celui du progrès...



Dessin préparatoire, variantes, 2006.



1, 2, 3, 4 : images des vidéos
 5 : performance de Sonia Martineau
 lors du vernissage
 6 : la capsule "Jeu vidéo - monde 2"



"Dans la tempête, il entend le Monde, comme il sonne vraiment. Oh ! Qu'il résonne étrangement ! Il le voit aussi, comme il est, jaune et mêlé d'un peu de boue et d'ocre."
Henri Michaux, 1938.



La Station: Marie-Claude, archéo-solaristique.

Stéphane Gilot, 2006.

SECTION 3

**L'installation performative comme *pragmatopie* : conclusion sous forme de
lexique**

CHAPITRE 8

8.1 Autour de l'installation :

L'espace est abstrait, général et pré-topique (en contradiction avec la distinction de Michel de Certeau pour qui *l'espace* est un *lieu pratiqué*). Ici, l'espace est compris au sens géométrique et abstrait. Lorsqu'un espace est *investi* de sens par un usage dynamique, et dont l'existence dépend de la mobilité qui y est générée, il sera appelé *air de jeu* : c'est le champ d'action et de sens que génère la pratique d'un espace.

Le lieu est donc compris ici comme un espace anthropologique, contextualisé, chargé d'histoire, d'usage, il est affaire de territoire. (Des lieux « à voir », des lieux-dits, etc.)

Le non-lieu : voir la page 17 de notre texte.

L'hétérotopie : voir la page 13 et suivantes, ainsi que la page 35 de notre texte.

L'allotopie

« C'est parce que l'espace public administré est qualifié et reconnu comme tel que le citoyen peut (s') inventer d'autres lieux où vivre, d'autres lieux à vivre, et s'inscrire ce faisant dans le cycle de fréquentation des " espaces autres ", pour parler comme Michel Foucault, en vertu d'un projet personnel ou clanique (mais non plus social) qui relève de l'allotopie (du grec allo « autre » et topos « lieu » : « en un autre lieu » - autre lieu ou proposition politique ou sociale que celles qui ont existé) ou de sa forme vulgarisée, l'escapisme. Au juste, le privé, c'est la possibilité de fuir, rien de plus. » (Paul Ardenne)

L'atopie : (mot emprunté à la médecine) architecture dont la nature (technologique) s'exprime hors de toute inscription au territoire, hors de toute fondation et abandonne le sol (architecture volante et esthétique de l'aérien). Voir le chapitre 2 (page 22 et suivantes)

Le site : entre lieu et espace, le site est un espace/lieu hybride qui tient à la fois d'une certaine inscription contextuelle (lieu) et d'une modélisation d'alternatives (espace) : celles-ci sont proposées sous forme de sites construits, d'actions et d'interactions : des situations.

Le site (en tant qu'œuvre) est souvent de nature temporaire, plutôt qu'éphémère. Anne Cauquelin retrace l'historique du *site* dans « Site et paysage »,⁸⁷ au travers de la pratique du paysage, de la ville, de la peinture, du Land-art et finalement des réseaux informatiques. L'auteure n'évoque que très brièvement l'installation. L'apport contextuel du site - l'indexation du lieu dans l'œuvre – se reconnaît déjà dans le non-site défini par Robert Smithson et que l'on peut interpréter comme la préfiguration *analogique* du site virtuel : un ensemble de données (collage de documents photographique, vidéographique, graphique, etc.) formant une sorte de géographie architecturée à des fins de présentation/conservation. Le site naturel et l'action qui y a été menée sont ainsi modélisés *a posteriori*, tout comme la géographie artificielle du Net est construite par des analogies avec les lieux physiques.

Le site/non-site : fragment institué comme indice du tout non-institué : entre galerie (non-site) et nature (site) - R. Smithson. Plus récemment, on pourrait dire que le jeu site/non-site s'opère entre le lieu du propos (non-site) quel qu'il soit (le « context as content » relevé par Brian O'Doherty en 1976 – la galerie devient le sujet de l'œuvre, etc.) et la société (site).⁸⁸ Ce *site*, étant dominée par la *débilisation* entropique du capitalisme, nécessite un jeu site/non-site soutenu par une bonne dose de scepticisme afin d'élargir la notion de non-site à l'univers (plutôt qu'à la terre/nature) ou à tous les mondes possibles que l'on voudra bien décrire avec un minimum de cohérence.

⁸⁷ Anne Cauquelin, *Le site et le paysage*, Presses universitaires de France, 2002.

⁸⁸ Brian O'Doherty, *Inside the white cube*, University of California Press, 1976, 1999.

Le consensus de la mobilité, devenu normatif se révèle un lieu commun de l'art (mobilité dont on a fait un fétiche esthétique). C'est ainsi que beaucoup de pratique aujourd'hui agissent comme des dispositifs ou des mécanismes d'entrave afin de réduire la vitesse sociale, etc. (Paul Ardenne, *Un art contextuel*, p. 167)

Ainsi, par *station*, nous entendons parler d'un habitat évolutif en recherche constante de viabilité, d'une adaptabilité aux contextes : ce que je nomme *l'intervention architecturale*. Celle-ci est en ce sens, une modulation, une modélisation qui est libre des contraintes de l'architecture et de ses programmes totalisants ou abrutissants, etc. Mais elle peut également donner à vivre des contenu fantasmatique – purement imaginaire : c'est dans cette zone plus viscérale que le cinéma (et sa force de persuasion) entre en jeu.

L'in-situ : sous-catégorie des pratiques contextuelles qui est particulièrement sensible au lieu hôte, à l'architecture du lieu d'intervention.

Le Site in-situ : expression de Buren pour décrire une installation de type architecturale (en tant que site) qui est adaptable ou ajustable à diverses occasions, divers lieux d'intervention. Bien que l'adaptation d'une intervention architecturale soit souvent pertinente, la notion est parfois perçue comme une recette typiquement installative⁸⁹.

Le site virtuel permet de modéliser des possibles de façon synthétique. Il y a immersion parfois interactivité. Mise en espace de projets, de concepts, etc. Architecture de synthèse, géographie artificielle, etc. On le voit, l'idée de l'exposition (installation) comme *pragmatopie*, ne s'oppose pas au monde « virtuel », ni au monde « réel » ; ceux-ci sont des parties de la réalité humaine. Territoire physique

⁸⁹ Voir le débat autour de « l'installation en kit » évoqué dans l'introduction de l'ouvrage « *Installation Art in the New Millennium*, 2003.

ou territoire électronique, le monde est pluriel : *mi-espace / mi-lieu, (...) mi-espace global / mi-lieu identitaire*. (Cauquelin, p. 104)

L'édifice planétaire se donne de nouvelles ailes : l'aile virtuelle (kiosque para-réel dans le parc) et l'aile orbitale (pavillon en apesanteur dans paysage-univers)

Le site (tous) : Il y a donc un désir d'inscription social dans une approche de modélisation d'alternatives. Celles-ci sont proposées sous forme de sites construits, d'actions et d'interactions : des situations.

Si le corps virtuel ne peut être exhibé comme preuve de la réalité de la réalité du virtuel, le corps « réel » ne peut pas davantage être considéré comme la preuve de la réalité du réel... les voilà renvoyés dos à dos... (Cauquelin, p. 93)

Un micro-événement : l'expérience d'une œuvre, quelle que soit l'envergure de son déploiement, est toujours un micro-monde et un micro-événement en regard de l'ensemble du monde et de l'histoire humaine, ainsi qu'en regard de la culture plus spécifique qui la vu naître.

L'installation : Quelques définitions :

Une définition récente dans le catalogue *Wonderland* (2000) :

Moving via sight, sound, smell, touch, intellect, and wonder, we become a part of these surroundings. We are not only engaged by these works of art but subsumed within them.

Issues of spatiality, especially as they are manifested in room-sized works of art, have been closely identified with the artistic category known as installation, or alternately installation art. Although its roots stretch back to the beginning of the 20th century and can be seen in Dada, Futurism, Constructivism, and the Bauhaus, since the 1960s the term has encompassed a variety of practices from the curatorial activity of arranging and exhibiting art objects, to strategies for art making that combine aspects of sculpture, architecture, and performance and often integrate video and audio components as well as other nontraditional and mixed media. Rather than presenting a single object, installations tend to set up relationships between multiple elements, found or fabricated, as well as between those elements and the context in which they are shown. (Mary Ann Steiner, *Spaces for Wonder*, 2000)

Dans l'ouvrage, *Installations : l'art en situation* (1996), les auteurs défendent une signification du terme qu'ils présentent comme récent et âgé d'une dizaine d'années seulement – et cela juste avant de convoquer un texte vieux, à l'époque, de 30 ans que Rose Lee Goldberg a titré en 1975 « L'espace comme praxis ». Ce n'est qu'un exemple des ambiguïtés que le terme *installation* génère continuellement lorsqu'il s'agit de lui donner une définition et de le dater :

Un historique est toutefois possible, mais il ne doit pas se borner à lister les occasions où des formes similaires aux installations d'aujourd'hui ont pu apparaître(...) : les assemblages futuristes, les collages cubistes, les ready-made de Duchamp, le dadaïsme et les constructions de Schwitters et Baader, El Lissitzky et l'approche constructiviste de l'espace, Duchamp et ses contributions aux expositions surréalistes de 1938 et 1942, le « spatialisme » de Fontana, les assemblages, les happenings, Klein et Manzoni, les tableaux pop de Kienholz, Oldenburg, Segal et Thek, Fluxus, le minimalisme, le Land Art, l'Arte Povera, le Process Art, le conceptualisme... Voilà ni plus ni moins une histoire de l'art moderne. (*Installations : l'art en situation*, Avant-propos de Nicholas de Oliveira, Nicola Oxley et Michael Petry, 1997)

- Hélio Oiticica intitulait ses constructions « pénétrables ». Cette dénomination fait bien la démarcation entre *l'installation* (au sens qui nous intéresse ici) et la sculpture, cet objet autour duquel il nous est uniquement possible de tourner.

D'autres expressions heureuses :

- Robert Storr : « complete immersion environments » or life-size, set-like tableaux, three dimensional narratives.
- Brian O'Doherty : en parlant du Merzbau de Schwitter (1923) : « Chamber of transformation ».
- Normand Thériault : dans son opuscule *De l'installation*, l'auteur retient principalement la notion de mise en relation entre divers objets : une définition tronquée du terme.

Il y a en fait au moins deux installations qui se démarquent : pour aller vite, disons qu'il y a une définition *moderne* de l'installation – à laquelle correspond une série d'occurrences; et une définition *postmoderne* de l'installation – à laquelle correspond

une certaine forme d'exposition qui domine surtout les années 80 et le début des années 90. La frontière n'est évidemment pas stricte entre ces deux indices dominants, et ce que je défini par *moderne* ici, ne précède pas *postmoderne* nécessairement.

L'installation *moderne* : intervention-monde ou *site* qui mobilise une logique systématique, conceptuelle et une esthétique unificatrice. Voici selon moi, quelques artistes aux pratiques très différents représentant cette famille : M. Broodthaers, D. Buren, Atelier Van Lieshout, K. Höller/R. Trockel, P. McCarthy.

L'installation *postmoderne* : comprise comme environnement ou assemblage – représentatif de la sensibilité postmoderne – pour plusieurs raisons : le terme *environnement* : outre la confusion possible avec le sens écologique, cette approche cultive entre-autre l'à-peu-près architectural, le collage rétroactif... Dans cette perspective, le terme « installation » - est définit généralement comme de la sculpture disséminée, hétérogène ou hétéroclite, ou encore présentée sous l'aspect de sculpture-collection. Pensons à certaines installations de J. Beuys pour ne prendre qu'un exemple fameux tant de fois imités. Au Canada, un exemple typique de cette tendance : les assemblages et collections d'Irène Wittome.

Modélisation : 3^{ème} Étapes de l'intervention architecturale : après l'analyse, la critique, la modélisation (anticipation et expérimentation) est un micro-événement qui veut permettre de faire l'expérience de diverses alternatives – relationnelles, spatiales, etc. De critique (analyse des écueils socio-politique du macro-monde), le modèle (l'installation et la philosophie) devient modélisation : expérimentation concrète de mode d'action, de *relation*.

Approche triple : simulation, modélisation et proposition d'alternative : deux milieux d'action :

- Construction et simulateur en milieu « neutre » : la galerie, le film (vidéo, animation, etc.) ou l'espace virtuel comme laboratoire.

- Et/ou - Construction et simulateur en milieu « naturel », sur le terrain, sur la place publique, dans le tissu social, dans la rue, etc. : l'extérieur comme milieu sauvage. Le contexte comme contenu : désir qu'a le producteur/artiste d'un spectateur/visiteur inspiré.

L'intervention architecturale : approche métaphorique et pragmatique - une poétique et une éthique, ou une critique (Adorno), au sens où une architecture est de fait éthique car impliquant l'habitat, le positionnement vis-à-vis du politique.

La singularité architecturale que perdent de vue les « plasticien », c'est d'être une construction « éthique », c'est à dire une « installation » qui agit directement sur l'existence humaine, quoique le plus souvent à son insu. (Benoît Goetz, *La dislocation, architecture et philosophie*, Éditions de la Passion, 2001, p. 22)

Installation comme éthique de l'habitat : un tableau, une sculpture n'est jamais en ce sens « éthique ». Mais, vis-à-vis de l'architecture en tant que telle, la pratique de l'environnement construit (que B. Goetz méconnaît, malgré l'exemple « des grottes » de Dubuffet) reste une démarche marginale et souvent temporaire parce qu'elle entre en contradiction avec la dominance de l'objet commercialisable et du spectacle diffusable qui régit aussi bien le champ des art visuels que la société au sens large. Ainsi, si l'architecture est rentable en terme d'usage ou de prestige, l'intervention architecturale reste en porte-à-faux... Distinction importante dans le groupe des interventions de type architecturale : toujours se demander s'il s'agit d'un *effet d'architecture* ou d'un espace architecturé.

Nous concevons la pratique de *l'intervention architecturale* comme un espace/temps qui engage le corps et l'esprit; comme une gestion de l'espace qui implique le visiteur en tant qu'enquêteur au travers d'un parcours. L'installation est ici envisagée comme une machine assimilatrice qui se situe à la croisée des chemins entre architecture, cinéma/télé, littérature/philosophie, théâtre/performance et recherche sonore. Une spécialisation dans la non-spécialisation en quelque sorte.

Si l'expression « intervention architecturale » semble plus juste, elle ne rend pas compte de l'apport vidéo-performance, même si, depuis le travail de Dan Graham, on reconnaît que les dispositifs d'observations vidéographiques sont en fait une prolongation de l'architecture.

L'intervention Architecturale est donc radicalement différente de la sculpture. Sa nature est d'être une architecture exploratoire, projective, un espace-temps de modélisation. Et peut ainsi se définir comme l'architecture : « *Architecturer, c'est disposer, écarter, agencer, ce n'est pas donner forme à une matière première* ». ⁹⁰ Lorsque la mobilité entre en jeu, l'architecture s'écarte de son paradigme, joue de ses marges et devient intervention architecturale. Que l'on parte donc du champ des arts visuels ou de l'architecture, il est une zone de recherche spécifique qui correspond à notre passion, notre terrain de jeu, etc.

Cette pratique partage certaines aspirations multidisciplinaires de projets comme ceux de L. Moholy-Nagy (projet de spectacle « total »), mais s'en écarte radicalement particulièrement vis-à-vis de l'uniformisation qu'implique - malgré l'engagement humaniste de la démarche - l'utopisme du « design global ». ⁹¹ La même aspiration globalisante sera d'ailleurs renouvelée plus tard par Guy Debord et Constant qui déclareront en 1958 « le programme minimum de l'Internationale Situationniste, est l'expérience de décors complets, qui devra s'étendre à un urbanisme unitaire, et à la recherche de nouveaux compartiments en relation avec ces décors. » ⁹²

L'installation performative : l'expression indique une intime relation entre la mise en œuvre et l'action, entre les événements qui se dérouleront dans l'espace-temps imparti, et cela dès l'origine et lors de la production du projet. Nous ne sommes pas loin d'une approche qui assume des liens esthétiques et procéduraux avec le

⁹⁰ (Benoît Goetz, *La dislocation, architecture et philosophie*, 2001, p.24)

⁹¹ Voir par exemple l'ouvrage de J. Fiedler et P. Feierabend, *Bauhaus*, 1999.

⁹² « Manifeste déclaration d'Amsterdam », revue *Internationale Situationniste*, déc. 1958.

théâtre et le cinéma. Dans une certaine mesure, cette expression peut résumer « l'intervention architecturale et vidéo-performance ».

Une approche participative de l'art est valable si elle ne consiste ni dans une intériorité unitaire, ni dans une circulation générale (J. L. Nancy, *La communauté désœuvrée*, 1990).

Contexte : Le contexte, terme devenu un peu fourre-tout c'est dernier temps : après la répétition historiciste, et les ruptures technicistes, voici le compromis *glocal* qui rejoue les préceptes de la démocratie libérale : la contextualisation. On se doit de jouer sur le territoire mondiale – ce qui est possible grâce à la mobilisation de tous les champs d'activités humaines – mais on veut aussi s'inscrire de façon « sensible », respectueuse des spécificités des régions visitées : *anthropologisation* des pratiques jadis posées avec moins de gêne comme individualistes et agressives. Les artistes sont bien sortis de l'atelier, mais jamais vraiment de la galerie. Elle reste l'espace mental privilégié le plus adapté à l'œuvre.

Le contexte, face à l'œuvre considérée comme un monde fini et clos, a un effet *démythologisant* : il n'y a pas d'œuvre sans contexte, sans un dehors d'elle-même qui la fonde, et qui la détruit en tant qu'île-Univers.

L'île pourrait d'ailleurs correspondre dans le champ des arts à une recherche nombriliste ou purement théorique d'un champ sur lui-même. Approche en vase-clos qui se gausse de sa propre histoire, de sa propre forme, etc. Le vaisseau pourrait correspondre dans le champ des arts à une recherche *soucieuse d'universalité* : c'est-à-dire une recherche *appliquée*, qui aimerait « embarquer » l'autre ; qui est soucieuse de société, d'urbanisme, etc. Ce souci du contexte est pertinent lorsqu'il ne révèle pas une tendance particulariste, un retrait régionaliste (ce qui nous ramènerait alors au motif de l'île). Nous parlons donc ici de pratique exploratoire, qui tente des sauts hasardeux, parfois heureux, entre diverses dimensions au risque parfois, de faire dans l'analogie non fondée entre divers champs de recherches.

Pour reprendre la correspondance avec le monde de l'art, le modèle de la Station correspond à une pratique dont le champ d'action se situe entre les extrêmes que représente, ce que l'on pourrait appeler d'une part, le « clientélisme », c'est-à-dire une consécration du spectateur comme référence ultime ; et, d'autre part, le « fétichisme », c'est-à-dire une consécration de l'objet d'art comme référence ultime.

Le modèle qui pourrait découler du double île/vaisseau tiendrait d'une « pragmatique utopique » ou d'une « pragmatopie ». Une installation architecturale tout comme une architecture est en fait une utopie pragmatique, un fantasme concret. Dans cette perspective, l'architecture est déjà une pratique pragmatopie. Du moins ses réalisations les plus expérimentales.

8.2 Pragmatopie

Des deux éléments qui se mêlent dans le tissu de toute vie sociale : la lutte et la coopération, le premier semble avoir, beaucoup plus que le second, cristallisé les exigences d'un traitement spécifique. (Dictionnaire des jeux, chapitre sur la Théorie des jeux, 1955)

Comme le laisse entendre cet extrait du *Dictionnaire des jeux*, le jeu modélise des microsociétés, synthétise l'espace de décision qu'à tout instant et à tout moment nous habitons et activons ; il est l'essence même du choix et de l'action.

Foncièrement ambivalent, il se veut tout à la fois parodie sociale et métaphore d'un ordre social, dérèglement propre au dévouement et apprentissage des règles.

Même s'il constitue une quête de pouvoir par la force ou l'habileté, le jeu permet au participant une prise conscience de ses capacités personnelles. C'est cette nature équivoque du jeu qui nous a d'abord interpellés.

Cette approche veut élargir la pratique contextuelle en développant un *métadiscours* - une vaste fiction - dont les caractéristiques formelles et performatives élaborent, d'une part, une réflexion sur la notion d'interface et

d'intersubjectivité, et d'autre part, d'attirer l'attention sur l'incomplétude fondamentale qui les minent.

Les modalités d'interactions disséminées au long des installations performatives sont plus que les traces d'un labeur (d'un faire) objectif et passif. En réalité, ceux-ci n'existent que par la saisie et la traduction qu'en fait le visiteur qui construit ainsi ses propres connections. Les indices d'interactions sont subjectifs et actifs,⁹³ catalyseurs d'un processus d'acquisition d'informations par le visiteur qui tisse peu à peu, au fil de son parcours, des liens et des connivences... Le visiteur est invité à poursuivre l'élaboration d'une force de décadence initiée par la pratique artistique, de celle qui désassemble et confronte les uns aux autres divers systèmes régissant notre monde : système de l'objet, du corps, de l'optique et de la demeure...⁹⁴

L'adéquation entre sens et expérience visée par notre pratique de l'installation engendre une sorte d'*utopie pragmatique* ;⁹⁵ celle-ci est un modèle d'échange dont les implications sociales et esthétiques peuvent se vivre à travers les parcours et les tensions, les choix et les propositions qui animent les événements. Au contraire du modèle utopique, insulaire et holistique par définition, une utopie pragmatique serait un projet empirique ouvert, un flux parmi d'autres flux se définissant au travers des parcours et des possibles qu'elles génèrent.

Le terme *pragmatopie* agit un peu comme un mot-valise :⁹⁶ les termes antinomiques qui le composent annulent la part d'excès que porte chacun d'eux, ouvrent une brèche de sens et permettent de faire ressortir une spécificité qui génère un modèle

⁹³ Voir notre texte *En deux temps, trois mouvements. Rejouer l'algèbre d'Ariane*, p. 128 – 175, in *Mémoire vive + L'algèbre d'Ariane*, 1998-2004.

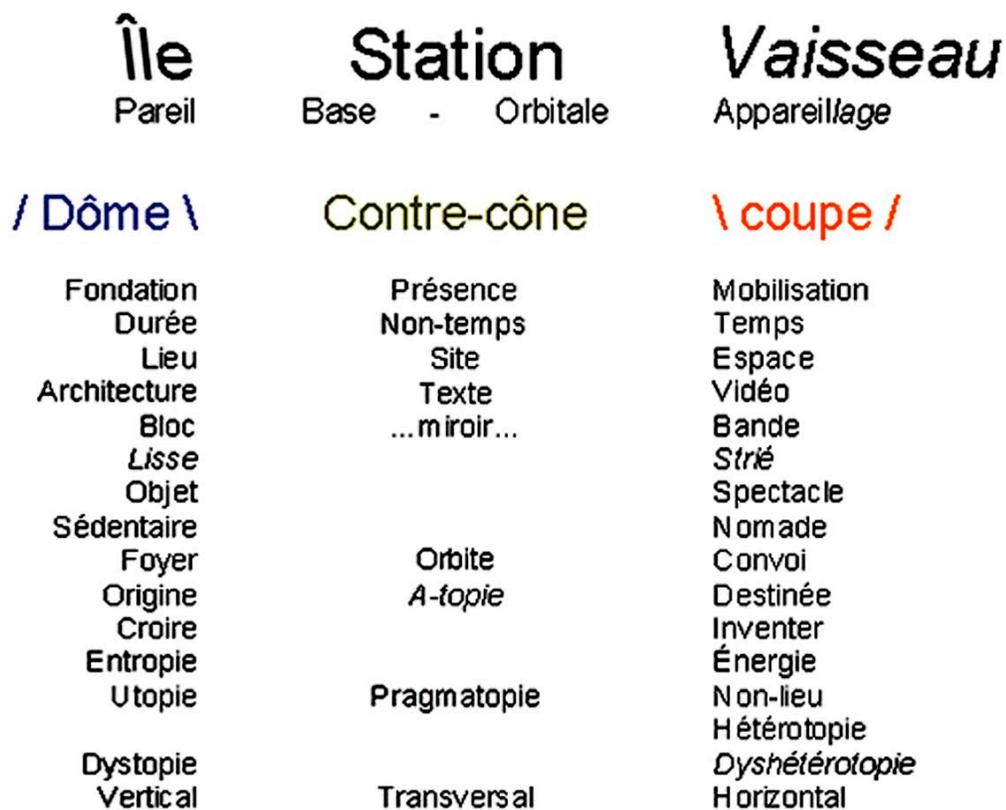
⁹⁴ A. Vidler, *Demeures pour Cyborgs*, Exposé 2, 1995.

⁹⁵ J'utilise le terme *pragmatique* non pas au sens d'*efficace* ou d'*utile*, mais afin de souligner une approche qui accorde une grande place à l'action empirique, et dont les procédures permettent des mises en relation et une attitude soucieuse du contexte, ainsi qu'un certain relativisme critique. Pour une introduction à la pragmatique dans le champ des arts, voir l'ouvrage de Louise Poissant *Pragmatique esthétique*, 1994.

⁹⁶ Voir la définition qu'en donne Lewis Carroll dans la préface de son texte *La chasse au Snark*, 1979 pour la trad. française, La Pléiade, p. 376.

alternatif. Celui-ci, à son tour, permet d'élucider les thèmes récurrents et originels en démêlant une longue série d'oppositions apparentes...

Pour conclure cette présentation, voici un graphique qui tente de montrer de façon synthétique l'état de la recherche que ce mémoire à ouvert :



Bibliographie

- Abbott, Edward A.. *Flatland*, Éditions Denoel, Paris, 1962 (1884), 187 p.
- Ardenne, Paul. *Un art contextuel*, Éditions Flammarion, Paris, 2002, 255 p.
- Augé, Marc. *Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Éditions du Seuil, Paris, 1992, 151 p.
- Bacon, Francis. *La Nouvelle Atlantide*, traduction et présentation de Michèle Le Dœuff et Margaret Lasera, Éditions Garnier Flammarion, Paris, 1995 (1627), 177 p.
- Barthes, Roland. *Essais critiques*, Éditions du Seuil, Paris, 1964, 278 p.
- Barthes, Roland. *Le degré zéro de l'écriture suivi de Nouveaux essais critiques*, Éditions du Seuil, Paris, 1970, 190 p.
- Bachelard, Gaston. *La poétique de l'espace*, Presses Universitaire de France, 1957, 215 p.
- Becket, Samuel. *Le dépeupleur*, Les Éditions de Minuit, 1968-1970, 55 p.
- Becket, Samuel. *L'Innomable*, Les Éditions de Minuit, 1953, 213 p.
- Béret, Chantal et Burgard, Chrystèle. *Nouvelles de nulle part - utopies urbaines 1789-2000*, Valence, Musée de Valence ; Paris, Réunion des musées nationaux, 2001, 198 p.
- Blumenberg, Hans. *Nauffrage avec spectateur*, L'Arche Éditeur, Paris, 1994 (1979), 115 p.
- Borges, Jorge Luis. *Fictions*, Éditions Gallimard, Paris, 1960 (1956), 187 p.
- Borsi, Franco. *Architecture et utopie*, Éditions F. Hazan pour la traduction française, Paris, 1997, 197 p.
- Brunner, John. *Tous à Zanzibar*, Éditions Robert Laffont, 1972 (1968), 554 p.
- Bureau, Annick. « Art spatial, l'utopie de la réalité », *Art presse* 298, 2004.
- Calvino, Italo. *Les villes invisibles*, Éditions du Seuil, 1974 (1972), 192 p.

- Carroll, Lewis. *La chasse au Snark*, Éditions Gallimard, La Pléiade, Paris, 1990 (1874), 1983 p.
- Casarès, Adolpho Bioy. *Plan d'évasion*, Robert Laffond, Paris, 1945, 198 p.
- Casarès, Adolpho Bioy. *L'invention de Morel*, Robert Laffond, Paris, 1973, (1940) 124 p.
- Cauquelin, Anne. *Le site et le paysage*, Presses universitaires de France, 2002, 191 p.
- Chandès, Hervé et Charles, Dorothée. *Un monde réel*, catalogue de la Fondation Cartier pour l'art contemporain ; Actes Sud, Arles, 1999, 325 p.
- Charre, Alain, MacDonald, Marie-Paule et Perelman, Marc. *Dan Graham*, Éditions Dis Voir, Paris, 1995, 123 p.
- Chaslin, François. *Deux conversations avec Rem Koolhaas et caetera*, Sens & Tonka, Paris, 2001, 209 p.
- Conrads, Ulrich. *Architecture fantastique*, édition G. Hatje, Stuttgart, 1960, 175 p.
- Dalemans, René. *Breughel et son époque*, Éditions Artoria, Bruxelles, 1996, 143 p.
- Dante, Alighieri. *La Divine Comédie, Le purgatoire*, traduction et introduction de Jacqueline Risset, Édition Garnier Flammarion, Paris, 376 p.
- Deleuze, Gilles et Guattari, Felix. *Mille plateaux*, Éditions de Minuit, Paris, 1980, 645 p.
- Deleuze, Gilles. *Les îles déserte, textes et entretiens 1953-1974*, Éditions de Minuit, Paris, 2002, 416 p.
- De Mèredieu, Florence. *Borges & Borges Illimited*, Blusson Éditeur, 1978-86, 157 p.
- De Oliveira, Nicolas, Oxley Nicola et Petry Michael. *Installation Art in the New Millennium*, Thames and Hudson, 2003, 208 p.
- Dick, Philippe K.. *Au bout du labyrinthe (A Maze of Death)*, Robert Laffont, Paris, 1975, 235 p.
- Dick, Steven J.. *La Pluralité des mondes*, Actes Sud (pour la traduction française), 1989 (1982), 281 p.
- Feierabend, Peter et Fiedler, Jeannine. *Bauhaus*, Konemann, 1999, 640 p.

- Foucault, Michel. « Des Espaces Autres », in *Dits et Écrits 2*, Éditions Gallimard Paris, 1994 (1967 - 1984), 1735 p.
- Foucault, Michel. *Surveiller et punir*, Éditions Gallimard, Paris, 1975, 362 p.
- Fougère, Éric. *Le voyage et l'ancrage, Représentation de l'espace insulaire à l'Age classique et aux Lumières*. L'Harmattan, Paris, 1995, 445 p.
- Frayn, Michael. *une vie très privée (a very private life)*, Éditions Denoel, 1968, 253 p.
- Gilot, Stéphane. « En deux temps, trois mouvements. Rejouer l'algèbre d'Ariane », section « L'algèbre d'Ariane » (p. 128 – 175), in *Mémoire vive +L'algèbre d'Ariane*, Dare-Dare, Centre de diffusion d'art multidisciplinaire de Montréal, 2004, 209 p.
- Goetz, Benoît. *La dislocation, architecture et philosophie*, Editions de la Passion, Paris, 2001, 192 p.
- Goldberg, Roselee. *La performance, du futurisme à nos jours*, Thames & Hudson, Londres, 1988 ; Paris, 2001, 232 p.
- Graham, Dan. *Video-architecture-television, 1970- 1978*, edited by Benjamin H.D. Buchloh, Halifax: Press of the Nova Scotia College of Art and Design , 1979, 89 p.
- Guiheux, Alain. *Kisho Kurokawa et le métabolisme*, Centre Georges Pompidou, Paris, 1997, 65 p.
- Hannigan, John. « Cités fantasmatisques ou hétérotopies : vers une utopie urbaine à responsabilité limitée », in *Utopia : quelques utopies à l'aube du 3^e millénaire*, sous la direction de Laurent Lavoie, Presses de l'Université Laval, Sainte-Foy; Syllepse, Paris, 2001, 219 p.
- Khan, Hasan-Uddin. *Le style international : le modernisme dans l'architecture de 1925-1965*, Taschen, Köln, 1998, 237 p.
- Koolhaas, Rem. *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*, Oxford University Press, New York, 1978, 263 p.
- La Chance, Michaël. *La culture Atlantide*, Montréal, Édition Fides, 2003, 178 p.
- Lamoureux, Johanne. « Le prisonnier, ou McLuhan en Dystopie », in *L'art insituable, de l'insitu et autres sites*, Montréal, Le centre de diffusion 3D, collection Lieudit, 1997, 292 p.
- Lardreau, Guy. *Fictions philosophiques et Science-fiction*, Actes Sud, 1988, 280 p.

- Leimanis, Ilga. "Stéphane Gilot: Transformation Unit for the Colonisation of Mars" (p. 24 – 28), catalogue *The Best Kept Secret*, Montréal, Galerie Leonard et Bina Helen, Montréal, 2002, 36 p.
- Lem, Stanislav. *Solaris*, Éditions Denoël, 1960, 265 p.
- Marin, Louis. *Utopique : jeu d'espaces*, Éditions de Minuit, Paris, 1973, 358 p.
- Michaux, Henri. *Ailleurs*, Éditions Gallimard, Paris, 1936 (1948), 246 p.
- Michaux, Henri. *Plume*, précédé de *Lointain intérieur*, Éditions Gallimard, Paris, 1938, 1963, 221 p.
- More, Thomas. *L'utopie, ou le traité de la meilleure forme de gouvernement*, trad. du latin par Marie Delcourt, édition La Renaissance du livre, Bruxelles, 1970 (1538), 153 p.
- Moureau, François. *l'île, territoire mythique*, recueil de textes, Aux amateurs de livres, Paris, 1989, 182 p.
- Nesbit, Molly et Obrist, Hans Ulrich. *Dreams and Conflicts, The dictatorship of the Viewer*, catalogue de la Biennale de Venise, édité par Francesco Bonami et Maria Luisa Frisa ; Marsilio, Venezia, 2003, 668 p.
- Nancy, Jean-Luc. *Le Sens du monde*, Éditions Galilée, Paris, 1993, 256 p.
- O'Doherty, Brian. *Inside the white cube*, University of California Press, Berkeley, 1976, 1999, 113 p.
- Parent, Claude et Virilio, Paul. *Architecture principe*, Éditions de l'Imprimeur, Besançon, 1966, 1999, 192 p.
- Pigeat, Jean-Paul, Delilez, Ariane. *Au temps de l'espace*, catalogue édité par le Centre G. Pompidou, 1983, 192 p.
- Poissant, Louise. *Pragmatique esthétique*, Éd. Hurtubise, Montréal, 1994, 266 p.
- Ragon, Michel. *Où vivrons nous demain ?*, Éd. Robert Laffont, Paris, 1963, 214 p.
- Ragon, Michel. *Histoire mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes, tome 3 : prospective et futurologie*, éd. Casterman, 1986, 439 p.
- Rancière, Jacques. *La fable cinématographique*, Éditions du Seuil, Paris, 2001, 243 p.

- Ranpo, Edogawa. *L'île panorama*, Éditions Philippe Piquier, 1991 (1926), 120 p.
- Ricoeur, Paul. *L'idéologie et l'utopie*, Éditions du Seuil, 1986, 412 p.
- Riot-Sarcey, Michèle (sous la direction). *Dictionnaire des utopies*, éd. Larousse, 2002, 293 p.
- Rorty, Richard. *L'homme spéculaire*, Éditions du Seuil, 1990 (1979), 444 p.
- Rousseau, Pascal. « Domus Mobilis », *Exposé 3 - La maison 2*, FRAC Centre, 1996, 280 p.
- Shapiro, Gary. *Earth Wards*, University of California Press, 1995, 271 p.
- Schöffer, Nicolas. *La théorie des miroirs*, Éditions Pierre Belfond, Paris, 1982, 125 p.
- Sloterdijk, Peter. *La mobilisation continue*, Christian Bourgeois Éditeur, 2000 (1989), 333 p.
- Sloterdijk, Peter. *Bulles*, Sphères 1, Librairie Arthème Fayard pour la traduction française, 2002 (1998), 687 p.⁹⁷
- Snyder, Robert. *Buckminster Fuller : Scénario pour une autobiographie*, Éditions Images Modernes, 2004 (1980), 189 p.
- Soleri, Paolo. *Archology: The City in the Image of Man*, The MIT Press, 1969, 122 p.
- Steiner, Rochelle et Steiner, Mary Ann. *Wonderland*, catalogue d'exposition, Saint Louis Art Museum, Saint Louis, 2000, 175 p.
- Thériault, Normand. *De l'installation*, Outremont, Éd. Nouvelle Barre du Jour, 1987, 61 p.
- Tournier, Michel. *Vendredi ou les limbes du Pacifique*, Éditions Gallimard, 1969, 283 p.
- Trousseau, Raymond. *Voyages aux pays de nulle-part*, Éditions de l'Université de Bruxelles, Bruxelles, 1979, 318 p.

⁹⁷ A l'heure de déposer ce mémoire, nous découvrons *Sphères 3* (Maren Sell Éditeurs, 2005) dont le contenu se rapproche de façon frappante – toutes proportions gardées – de notre texte. Peter Sloterdijk y aborde directement, et pour la première fois à notre connaissance, l'architecture moderniste ainsi que des pratiques artistiques contemporaines.

Vidler, Anthony. « Robinson Crusoé et caetera », *Exposé 1- Le propre des noms*, FRAC Centre, 1994, 164 p.

Vidler, Anthony. « Demeures pour Cyborgs », *Exposé 2*, FRAC Centre, 1995, 256 p.

Virno, Paolo. « La maison sens dessus dessous », *Exposé 3 - La maison 2*, FRAC Centre, 1996, 280 p.

Wallerstein, Immanuel. *L'Histoire continue*, Éditions de l'Aube, 1999, 101 p.

Zamiatine, Levgueni. *Nous Autres*, Éditions Gallimard, 1971 (1920), 233 p.

Zumthor, Paul. *Babel ou l'inachèvement*, Éditions du Seuil, 1997, 232 p.

Filmographie

Fellini, Federico. *Satiricon*, MGM, Italie, 1968.

Kubrick, Stanley et Clarke, Arthur C.. *2001 l'odyssée de l'espace*, MGM, Grande-Bretagne et États-Unis, 1969.

McGoohan, Patrick. *Le prisonnier*, série télévisée, Incorporated Television Company, Grande-Bretagne, 1968-1969.

Tarkovski, Andrei. *Solaris*, Mosfilm, Union Soviétique, 1971.

Tati, Jaques. *Playtime*, Specta-Film, France, 1967.

Ujica, Andrei. *Out of the present*, documentaire, Bremer Institut Film, 1995