



HAL
open science

Le Labyrinthe dans les arts du XXe siècle. Les Arts du XXe siècle dans le labyrinthe

Marie Escorne

► **To cite this version:**

Marie Escorne. Le Labyrinthe dans les arts du XXe siècle. Les Arts du XXe siècle dans le labyrinthe. Amaltea. Revista de mitocritica, 2009. hal-01963323

HAL Id: hal-01963323

<https://hal.science/hal-01963323>

Submitted on 19 Jun 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**LE LABYRINTHE DANS LES ARTS DU XX^e SIECLE
LES ARTS DU XX^e SIECLE DANS LE LABYRINTHE**

**THE LABYRINTH AND TWENTIETH CENTURY ARTS
TWENTIETH CENTURY ARTS IN A MAZE**

Marie Escorne

RESUME :

La forme mythique du labyrinthe trouve de nombreuses résonnances dans les pratiques artistiques du XX^e siècle. Elle est tout d'abord convoquée par les artistes qui cherchent à introduire une dimension participative dans la réception des œuvres. Les créateurs de *Dylaby*, réalisation collective sous-titrée *Un Labyrinthe dynamique* (1962), métamorphosent par exemple un musée entier en dédale, bouleversant du même coup les habitudes perceptuelles et cognitives des visiteurs. Après avoir eux aussi créé des parcours labyrinthiques (*Labyrinthe* 1963, *Labyrinthe II* 1964) les membres du Groupe de Recherche d'Art Visuel poursuivent la remise en question du rapport traditionnel entre l'œuvre et le spectateur en sortant du musée, invitant les citoyens à considérer Paris comme un dédale hors échelle (*Une Journée dans la rue*, 1966). Le mythe du labyrinthe se rejoue ainsi à travers les œuvres, ludiques ou inquiétantes, des plasticiens qui travaillent à même la ville. Endossant les rôles de Thésée à la recherche de son chemin (Stanley Brouwn), Minotaure aux aguets (Vito Acconci), Ariane tissant un fil à l'attention des citoyens en proie à la monotonie et au somnambulisme (Francis Alÿs), ces artistes montrent que la fiction et la fable ne sont jamais loin derrière les sages apparences du réel.

ABSTRACT :

The mythical figure of the labyrinth is often echoed in twentieth century artistic practices. First, it is called upon by artists who wish to introduce a participative dimension in the way the work of art will be apprehended. The creators of *Dylaby* – a group creation subtitled « *A Dynamic Labyrinth* » - turn a full museum into a maze, whereby they upset the visitors' habits of perception and cognition. After they, too, had created labyrinthic routes (*Labyrinth*, 1963 ; *Labyrinth II*, 1964), the members of the *Groupe de Recherche d'Art Visuel*

(Research Group on Visual Art) carry on with the questioning of the traditional viewer-work-of-art relationship by going outside museums, inviting citizens to envision Paris as a beyond-scale labyrinth (*One Day in the Street*, 1966). The myth of the labyrinth is thus reconsidered through works – whether playful or disturbing – of visual artists whose material is the very city. Posing as a Theseus groping for the way out (Stanley Brouwn) or a Minotaur on the alert (Vito Acconci) or again as an Ariadne weaving a thread destined to benumbed, sleep-walking and habit-ridden passers-by (Francis Alÿs), these artists show that fiction and fables can always be reachable behind the tame appearance of reality.

MOTS-CLE : artiste ; cité ; dédale ; dérive ; désorientation ; fable ; fiction ; jeu ; labyrinthe ; mythe ; participant ; plasticiens ; pratique ; pratiquer ; psychogéographie ; réalité ; situations ; situationnisme ; spectateur ; traque ; ville.

KEY WORDS : artist ; city ; maze ; drift ; disorientation ; fable ; fiction ; game ; labyrinth ; myth ; actor ; visual artists ; practice ; practising ; psychogeography ; reality ; situation ; situationism ; viewer ; stalking ; town.

TABLE DES MATIERES

ENTREE	3
LE LABYRINTHE DANS L'ART PARTICIPATIF	3
LA VILLE COMME ESPACE PRATIQUE ET LABYRINTHIQUE	7
ISSUE	18
BIBLIOGRAPHIE	20

1. ENTREE

Le labyrinthe hante nos récits, comme le miroir qui ouvre sur un univers peuplé de créatures fantastiques ou encore comme les tableaux et les photographies qui s'animent et murmurent qu'il est possible de passer "de l'autre côté"... Autrement dit, parcourir un dédale, ce serait un peu traverser le miroir, effectuer un cheminement initiatique et symbolique dont on ne peut ressortir indemne. A ceci près qu'il n'est pas nécessaire de se "dédoubler" pour en faire l'expérience : nul besoin de se libérer de son enveloppe charnelle afin de sillonner le labyrinthe, offrant dès lors « la possibilité d'entrer "pour de vrai" dans un espace symbolique » (Solnit 2002 : 97). En effet, les labyrinthes proposent avant tout des parcours concrets : qu'ils se présentent sous la forme d'une architecture comme le célèbre dédale traversé par Thésée, ou d'un dallage en méandres sur les pavements des églises, arpentés par des fidèles à genoux, « labyrinthes et dédales nous invitent à risquer le pas pour habiter physiquement les histoires qu'ils déroulent sous nos pieds autant que sous nos yeux » (Solnit 2002 : 99).

Quelles histoires racontent les labyrinthes de nos jours ? Ont-ils encore aujourd'hui des résonances mythiques et symboliques ? C'est à travers les propositions des artistes plasticiens du XX^e siècle que nous envisagerons ces questions. Architectes de labyrinthes que le spectateur doit parcourir ou bien arpenteurs d'espaces labyrinthiques déjà construits, c'est toujours à partir de l'expérience physique et sensorielle que ces artistes conçoivent leurs œuvres en référence au dédale...

2. LE LABYRINTHE DANS L'ART PARTICIPATIF

En 1962, Willem Sandberg, conservateur du Stedelijk Museum d'Amsterdam donne carte blanche à Daniel Spoerri, Jean Tinguely, Robert Rauschenberg, Martial Raysse, Niki de Saint-Phalle et Per Olof Ultveld qui créent ensemble une œuvre novatrice intitulée *Dylaby -Un labyrinthe dynamique-*. Le temps d'une exposition, quelque chose de l'ancienne légende

crétoise se rejoue : Minos convoque ses artistes, pour métamorphoser son musée en un dédale conçu pour désorienter les spectateurs...

Daniel Spoerri investit par exemple deux salles du musée : dans la première, les spectateurs, plongés dans l'obscurité, doivent s'orienter à l'aveuglette, en « se guidant sur des surfaces aux textures variées, parfois chaudes, ou humides, assaillis par des sons et des odeurs diverses. » (Riout 2000 : 441-442). Le second espace expose des objets d'arts (sculptures sur socles, peintures de chevalet) et pourrait donc ressembler à n'importe quelle salle de musée. A ceci près que la pièce entière semble avoir subi une rotation à 90°, si bien que le visiteur a l'impression de marcher sur le mur...

Ces deux situations illustrent le trouble et l'égarement provoqués par *Dylaby*. Comme dans tout labyrinthe, la désorientation est bien sûr physique puisque chaque pièce met à l'épreuve les sensations du spectateur. Ainsi, le fait d'être obligé d'évoluer dans le noir est forcément déstabilisant pour le "voyant", habitué à analyser les choses avec la distance que permet le regard. Perdant ses repères visuels, il lui faut avancer en s'aidant maladroitement de ses autres sens et entrer dans un corps à corps plus charnel avec son environnement : chaque sensation nouvelle (sonore, tactile, odorante) apparaît décuplée et chaque pas devient source d'appréhension et d'inquiétude. Le spectateur constate alors physiquement que « si le corps est le registre du réel, l'acte qui consiste à lire avec ses pieds a un poids de réalité qui manque à la lecture effectuée au seul moyen de l'œil » (Solnit 2002 : 97).

Pour avoir une compréhension globale de *Dylaby*, il faut ainsi accepter de se laisser guider par ses pieds : l'œuvre ne se livre pas d'emblée mais progressivement, au fil du trajet que chacun accomplit. Le cheminement est donc, comme dans tout labyrinthe, tant physique que mental, puisqu'il s'agit de "recoller" des fragments épars, de reconstituer une totalité livrée par "morceaux". Mais le trajet réflexif ne vise pas seulement cette *recréation*, il consiste également à identifier cette œuvre qui n'entre dans aucun cadre habituel. En effet, le public n'est plus face à un objet offert à la contemplation, mais se trouve littéralement *dans* une œuvre qui n'est ni une sculpture, ni une peinture, ni simplement un assemblage, ni une attraction de fête foraine, mais un peu tout cela à la fois. Chaque visiteur est par conséquent amené à franchir des obstacles qui sont autant concrets qu'intérieurs. Au final, il s'agit

effectivement de bousculer des *a priori* : comment se comporter face à une œuvre que l'on est en droit de parcourir, sur laquelle on peut marcher, que l'on peut "palper" et "renifler" ? Comment réagir quand on sait qu'à l'exception de quelques œuvres (celles de Rauschenberg notamment) tout a été jeté à la suite de l'exposition ? En quoi *Dylaby* était-il une œuvre ? Qui en est le véritable artiste ? Pouvons-nous aujourd'hui nous proclamer "spectateur" de cette œuvre qui ne nous est livrée que par des témoignages épars ?

Ces interrogations restent ouvertes et montrent qu'en offrant la possibilité d'une participation effective, le dédale donne l'occasion d'une profonde remise en question. Il fournit par là-même une preuve contre la théorie hégélienne selon laquelle la vue et l'ouïe sont les seuls sens par lesquels le spectateur est à même d'appréhender l'œuvre d'art dans ses dimensions sensibles et réflexives. Avec *Dylaby*, il ne s'agit plus de se tenir statique et de contempler une création avec distance. Il faut s'immerger, sentir, toucher, ce qui est loin, toutefois, d'être antithétique avec la perspective « de faire naître une résonance dans les profondeurs de la conscience, un écho dans l'esprit » (Hegel 1998 : 19).

D'autres labyrinthes sont créés à la même époque par le Groupe de Recherches d'Art Visuel, constitué de trois artistes français (François Morellet, Joël Stein, Jean-Pierre Yvaral) et trois artistes argentins (Julio Le Parc, Francisco Sobrino et Horacio Garcia-Rossi). Le nom qu'ils choisissent de se donner montre bien qu'ils s'intéressent d'abord au phénomène de la vision. Il laisse peu entendre cependant la place importante qu'ils accordent à travers leurs créations (entre 1960 et 1968) à la participation globale du spectateur, compris comme un corps voyant mais surtout sensible.

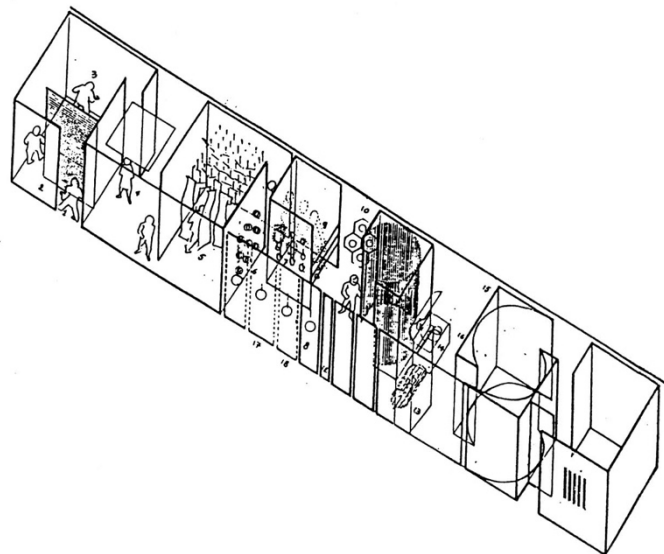
En 1963, le GRAV présente ainsi à la biennale de Paris sa première œuvre collective, un *Labyrinthe* composé d'un enchaînement de huit cellules. Les plans du labyrinthe n'ont pas la forme stéréotypée du dédale : il y a une entrée, une sortie et un seul trajet possible entre les deux. Ce parcours n'est pourtant pas linéaire, puisque le spectateur est obligé de cheminer en lacet de pièce en pièce pour regagner la sortie. Le trajet est d'autre part compliqué par les divers effets d'optiques auxquels le visiteur est soumis : sur les parois du labyrinthe, vibrations, saturations et scintillements stimulent la vision frontale et

périphérique, incitant le spectateur à bouger la tête (la lever, la tourner...) et à déplacer son corps entier dans « une vaine et épuisante recherche de l'accommodation » (Pierre 2003 : 77).

Cette expérience n'est pas sans rappeler les théories exposées par Maurice Merleau-Ponty dans *L'Œil et l'esprit* :

Il suffit que je voie quelque chose pour savoir le rejoindre et l'atteindre, même si je ne sais pas comment cela se fait dans la machine nerveuse. Mon corps mobile compte au monde visible, en fait partie, et c'est pourquoi je peux le diriger dans le visible. Par ailleurs il est vrai aussi que la vision est suspendue au mouvement. On ne voit que ce qu'on regarde. Que serait la vision sans aucun mouvement des yeux, et comment leur mouvement ne brouillerait-il pas les choses s'il était lui-même réflexe ou aveugle, s'il n'avait pas ses antennes, sa clairvoyance, si la vision ne se précédait en lui ? Tous mes déplacements par principe figurent dans un coin de mon paysage, sont reportés sur la carte du visible. Tout ce que je vois par principe est à ma portée, au moins à la portée de mon regard, relevé sur la carte du « je peux ». Chacune des deux cartes est complète. Le monde visible et celui de mes projets moteurs sont des parties totales du même Etre. (Merleau-Ponty 1964 : 16-17)

Les effets visuels provoqués par le premier labyrinthe du GRAV, qui s'ouvrait d'ailleurs sur une planche représentant la coupe anatomique d'un œil, amènent ainsi le spectateur à prendre conscience de la connivence entre les phénomènes visuels et moteurs : chaque cellule du labyrinthe travaille le regard du visiteur qui ne peut utiliser ses yeux sans être physiquement déstabilisé et, par conséquent sans se mettre en mouvement.



GRAV, *Labyrinthe*, 1963.

Le second labyrinthe proposé par le groupe en 1964, intitulé *Labyrinthe II*, inverse les données, en privilégiant davantage la déstabilisation physique du participant. Celui-ci doit en effet arpenter des sols accidentés, revêtus de surfaces molles ou même de dalles mobiles, zigzaguer entre des cloisons en chicane¹... Mais au fond, ce sont encore une fois toutes les capacités du visiteur qui sont mises en éveil : il lui faut certes chercher son équilibre, enjamber, sauter etc., mais il lui faut aussi observer, se concentrer, analyser les différentes situations avec les yeux et l'esprit avant d'engager son corps à poursuivre le chemin.

Cette attitude est si éloignée de la posture traditionnellement adoptée par le "spectateur" (originellement "celui qui regarde", qui "observe" avec une certaine passivité) que le mot en devient même obsolète. En refusant finalement de réduire le "spectateur" à un simple œil, les artistes du GRAV aspirent à révéler toute l'idéologie qui sous-tend la mise en exposition (mise en vue) traditionnelle des œuvres. En effet, ainsi que l'affirme Paul Ardenne, « la muséographie est d'essence politique ; sous ses dehors accortes, l'offre d'exposition, généreuse par l'esprit, active le plus souvent une symbolique de la domination. Servir l'œil pour l'asservir ? » (Ardenne 2004 : 26) Remettant en question la manière de faire de l'art, en agissant collectivement, en fabriquant des objets difficilement classables, en concevant des situations ludiques et déstabilisantes, les artistes du GRAV espèrent effectivement « faire sortir le spectateur de sa dépendance apathique qui lui fait accepter d'une façon passive, non seulement ce qu'on lui impose comme art, mais tout un système de vie » (cité par Denys Riout 2000 : 442).

3. LA VILLE COMME ESPACE PRATIQUE ET LABYRINTHIQUE

En 1966, les artistes du GRAV décident de sortir du musée pour inviter le public à vivre une expérience à l'échelle de la ville de Paris. La *Journée dans la rue* se présente ainsi comme un parcours de huit heures dans les rues de la capitale, ponctué d'étapes qui confrontent le participant à des situations peu

¹ Pour des descriptions plus complètes des œuvres du GRAV, voir l'article d'Arnauld Pierre (2003) : 77-78.

habituelles : des œuvres pénétrables, manipulables, des flashes qui se déclenchent au passage des piétons, un concours d'équilibre, etc.²

Il ne s'agit donc plus ici de créer un dédale comme c'était le cas pour les œuvres précédemment décrites, mais bien d'exploiter l'architecture et les méandres des rues comme un labyrinthe tout trouvé. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si cette expérimentation prend place dans Paris qui a inspiré de nombreux artistes, écrivains et poètes : Rétif de la Bretonne, Baudelaire, Aragon, André Breton, Walter Benjamin etc.³, l'ont parcourue, s'y livrant à la flânerie, à la rêverie, aux déambulations nocturnes... W. Benjamin était par exemple obnubilé par cette cité à laquelle il revenait sans cesse, la sillonnant dans ses moindres recoins, avec le projet d'écrire un livre (jamais achevé) sur les passages parisiens, ces galeries commerçantes apparues au début du XX^e siècle. Or, Paris avait enseigné à Benjamin une manière particulière de s'égarer, de vivre la ville comme un dédale dans lequel il serait possible d'endosser le rôle de Thésée, homme traqué à l'écoute du moindre indice pour trouver une issue dans les méandres du labyrinthe :

Ne pas trouver son chemin dans une ville – il est possible que ce soit inintéressant et banal. Il y faut de l'ignorance – rien d'autre. Mais s'égarer dans une ville – comme on s'égare dans une forêt – cela réclame un tout autre apprentissage. Il faut alors que les panneaux et les noms de rues, les passants, les toits, les kiosques ou les buvettes parlent à cet homme traqué, comme les brindilles qui craquent sous ses pieds dans la forêt, comme le cri effrayant d'un butor dans le lointain, comme le calme soudain d'une clairière au milieu de laquelle s'élance un lis. Paris m'a appris cet art de l'égarement ; il a exaucé ce rêve dont les plus anciennes traces sont le labyrinthe sur les feuilles de papier buvard de mes cahiers d'écolier. (Benjamin 1990 : 249-250)

En sortant du musée pour s'inscrire sur un territoire qui semble connu, les artistes du GRAV font ressurgir cette image de la ville labyrinthique : tissant un fil d'Ariane entre différents points de la capitale, ils guident le spectateur dans la *re-découverte* d'un espace aux potentialités ludiques habituellement peu exploitées. Ici encore, on remarque que le terme "spectateur" est cependant peu adéquat, puisque l'œuvre sortie du cadre institutionnel s'adresse à tous, amateur d'art actuel comme piéton lambda auquel un tract est d'ailleurs distribué, précisant les intentions des artistes :

² Pour une description plus complète du parcours effectué, voir Paul Ardenne (2004) : 105.

³ Un paragraphe de l'ouvrage de Rebecca Solnit sur *L'Art de marcher* (2002) est dédié aux arpenteurs de Paris : «Paris, ou "Herboriser sur le bitume" », p. 258 à 279.

La ville, la rue est tramée d'un réseau d'habitudes et d'actes chaque jour retrouvés. Nous pensons que la somme de ces gestes routiniers peut mener à une passivité totale ou créer un besoin général de réaction. Dans le réseau des faits répétés et retrouvés d'une journée de Paris, nous voulons mettre une série de ponctuations délibérément orchestrées. La vie des grandes villes pourrait être bombardée de façon massive non pas avec des bombes, mais avec des situations nouvelles sollicitant une participation et une réponse de ses habitants. (Cité par Paul Ardenne 2004 : 105)

La *Journée dans la rue* a donc pour ambition de jouer sur la perception de la ville, d'enrayer un système routinier et sclérosé pour provoquer des réactions et des transformations dans les comportements de chacun. Au final, l'œuvre ne s'adresse plus au spectateur de l'art, mais au citoyen qui doit sortir de sa passivité, prendre en main son avenir, devenir maître de la « situation ».

La métaphore d'un bombardement de la ville avec les armes pacifiques des artistes, les « situations nouvelles » qu'ils proposent de créer, n'est pas sans rappeler les idées défendues par l'Internationale Situationniste et en particulier par Guy Debord. Celui-ci est en effet à l'origine d'une « Théorie de la dérive »⁴, dans laquelle il explique comment renoncer à nos déplacements habituels, profondément répétitifs et monotones, pour se « laisser aller aux sollicitations du terrain et des rencontres qui y correspondent ». Guy Debord veut ainsi sensibiliser les citoyens à ce qu'il appelle la « psychogéographie », c'est-à-dire aux variations d'ambiances, de décors, de terrains qui influencent les comportements et font de l'habitant des villes un homme grégaire.

La dérive allie donc des aspects « ludiques » (puisqu'elle est une sorte d'errance sans but, un jeu dans et sur la ville...) et « constructifs » (elle n'est pas non plus simplement "promenade" mais vise une prise de conscience de la manière dont l'espace urbain façonne notre être et nos désirs). Idéalement, la dérive devrait ainsi permettre aux citoyens d'acquérir la lucidité nécessaire pour ne plus se soumettre passivement aux incitations voire aux intimidations que lui impose chaque jour son environnement. Guy Debord propose pour y parvenir de concevoir des cartes psychogéographiques qui contribueraient « à éclairer certains déplacements d'un caractère, non certes de gratuité, mais de parfaite *insoumission* aux sollicitations habituelles. –Les sollicitations de cette série

⁴ Ce texte initialement publié dans la revue *Les Lèvres nues* n°9, nov. 1956, est retranscrit par Libero Andreotti (2007) : 88-90.

étant cataloguées sous le terme de tourisme, drogue populaire aussi répugnante que le sport ou le crédit à l'achat. ⁵»

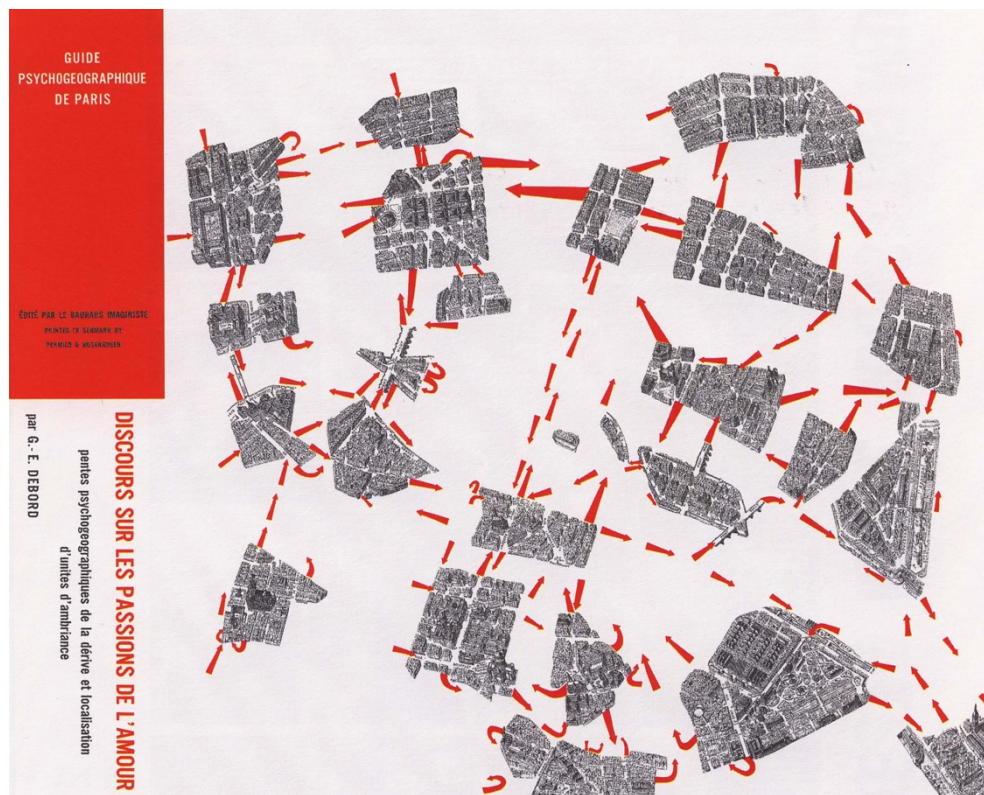
Il s'agit en conséquence d'éprouver la ville autrement, de la considérer comme un terrain de jeu et d'aventure, voire comme un dédale, puisque, comme l'explique encore Guy Debord, « dans l'architecture même, le goût de la dérive porte à préconiser toutes sortes de nouvelles formes de labyrinthes⁶ ». Et, si l'auteur situationniste émet le souhait que des villes entières soient un jour construites sur ce modèle, il montre également qu'il est possible de parcourir les villes existantes comme on explorerait un labyrinthe, en se laissant porter par le hasard et les « courants », en choisissant des directions parmi de multiples possibilités etc. Il montre d'ailleurs que la cité peut être perçue comme un dédale à différents niveaux : depuis l'immeuble conçu comme un jeu de pièces sur plusieurs étages (avec parfois des demis étages, des cloisons mobiles qui permettent de moduler les espaces et d'augmenter la confusion), jusqu'à la ville entière, que l'on peut explorer en surface et en profondeur, pour inspecter ses souterrains, ses catacombes, lieux labyrinthiques par excellence...

Un *Guide psychogéographique de Paris*, conçu par G. Debord en 1957, permet de visualiser cette nouvelle approche de la ville : sur une page blanche, sont disséminés des fragments de plans, reliés entre eux par des flèches rouges plus ou moins épaisses, plus ou moins longues, qui vont et viennent en tous sens, formant en certains endroits des *staccatos* visuels. Le résultat révèle ce que le plan ordinaire est impuissant à montrer : les changements d'ambiance et surtout les distances, les ruptures, les discontinuités telles qu'elles sont éprouvées lors de l'exploration de la ville. Par-dessus tout, l'œuvre exacerbe la dimension labyrinthique de la ville : elle témoigne des nœuds, des déplacements, de leur linéarité et de leurs inflexions, des détours, des retours en arrière, des voies sans issues... Elle montre peut-être, pour finir, que toute tentative de représentation d'un parcours effectué dans la ville est nécessairement perte de quelque chose de précieux, trace qui peine à traduire

⁵ Guy Ernest Debord, « Introduction à une critique de la géographie urbaine », *Les Lèvres Nues* n°6, sept. 1955, texte retranscrit par Libero Andreotti (2007) : 83.

⁶ Guy Ernest Debord, « Théorie de la dérive », *op. cit.* : 90.

la richesse d'une manière d'expérimenter et d' « être au monde » (De Certeau 1990 : 148).



Guy-Ernest Debord, *Guide psychogéographique de Paris*, 1957, dépliant.

La carte de Guy Debord semble par conséquent nous inciter à revoir l'espace qui nous semble familier, à nous en saisir physiquement, sans nous en tenir au plan. Elle trouve un écho dans ce que Georges Perec exprime non plus en image mais en mots :

L'espace de notre vie n'est ni continu, ni infini, ni homogène, ni isotrope. Mais sait-on précisément où il se brise, où il se courbe, où il se déconnecte et où il se rassemble ? On sent confusément des fissures, des hiatus, des points de friction, on a parfois la vague impression que ça coince quelque part, ou que ça éclate, ou que ça cogne. Nous cherchons rarement à en savoir davantage et le plus souvent nous passons d'un endroit à l'autre, d'un espace à l'autre sans songer à mesurer, à prendre en charge, à prendre en compte ces laps d'espace. Le problème n'est pas d'inventer l'espace, encore moins de le ré-inventer [...], mais de l'interroger, ou, plus simplement encore, de le lire ; car ce que nous appelons quotidienneté n'est pas une évidence, mais une opacité : une forme de cécité, une manière d'anesthésie. (Perec 2000 : n.p.)

La ville devient ainsi, à partir des années 1950-1960, un grand terrain de jeu et d'expérimentation que les artistes n'ont de cesse d' « interroger » et de « lire » en la parcourant et en la *pratiquant*. Il s'agit d'une manière singulière

d'envisager la cité, sans prétendre l'observer dans sa totalité, comme on pourrait le faire en la dominant du haut d'une tour, mais en s'immergeant au cœur de la ville et de son réseau d'écritures ordinaires. L'artiste s'assimile de ce fait à la foule des marcheurs anonymes qui arpentent la cité, qui la considèrent d' « en bas », et « dont le corps obéit aux pleins et aux déliés d'un "texte" urbain qu'ils écrivent sans pouvoir le lire » (De Certeau 1990 : 141-142)⁷. Cependant, le plasticien n'est pas un arpenteur comme les autres : sous ses pas, à travers sa démarche, quelque chose de ce *texte* urbain que les usagers écrivent aveuglément devient visible et peut-être lisible. De manière souvent ténue, fragile, les artistes déroulent alors sous nos yeux des fables qui parlent de l' « inquiétante étrangeté de la ville » (De Certeau 1990 : 146).

En 1962, Stanley Brouwn réalise par exemple à Amsterdam une œuvre qu'il intitule *This Way Brouwn*. Endossant en quelque sorte le rôle de Thésée, le plasticien demande à des passants de lui dessiner le trajet (de tisser son fil d'Ariane) pour se rendre dans différents endroits de la ville. A travers cette œuvre, l'habituelle indifférence dont font preuve les habitants de nos grandes métropoles est mise en question. Le temps d'un dessin, d'un simple échange d'informations, quelque chose se noue effectivement entre deux personnes qui s'ignoraient, sans que l'on sache au final lequel des deux guide l'autre. Toujours est-il, selon Christel Hollevoet, que « *This Way Brouwn* représente l'idée de la ville labyrinthique, le besoin de se situer, tout en suscitant instantanément l'image mentale d'une ville versatile, polymorphe, où l'esprit peut errer librement » (cité par Paul Ardenne 2004 : 94). En demandant son chemin, l'artiste incite en effet le passant à se figurer mentalement la carte de la ville, puis à projeter sur une page blanche (plan virtuel de la cité, ouvert à tous les possibles) le parcours à suivre pour parvenir au but, comme on tracerait sur le dessin d'un labyrinthe le trajet qui mène du centre vers l'issue. En marchant selon les indications des piétons rencontrés, Stanley Brouwn passe ensuite de la représentation au réel : il s'approprie le territoire par le mouvement, faisant de la marche une sorte de lecture à voie haute du texte (du plan dressé par les passants), son « énonciation » (voir Michel de Certeau

⁷ A propos de la relation entre ville et écriture, voir également l'ouvrage de Thierry Paquot (2006) : 72-75.

1990 : 148). Ce faisant, l'artiste « actualise ⁸ » une possibilité de parcourir le dédale. Puis, une autre rencontre lui permet d'énoncer une autre de ces possibilités, jusqu'à ce que la ville se raconte sous ses pas comme un réseau d'histoires, de parcours entrecroisés dont témoigne par la suite une exposition des dessins exécutés par les passants, fragiles reliques de cette riche expérience *feuillettée* de l'espace.

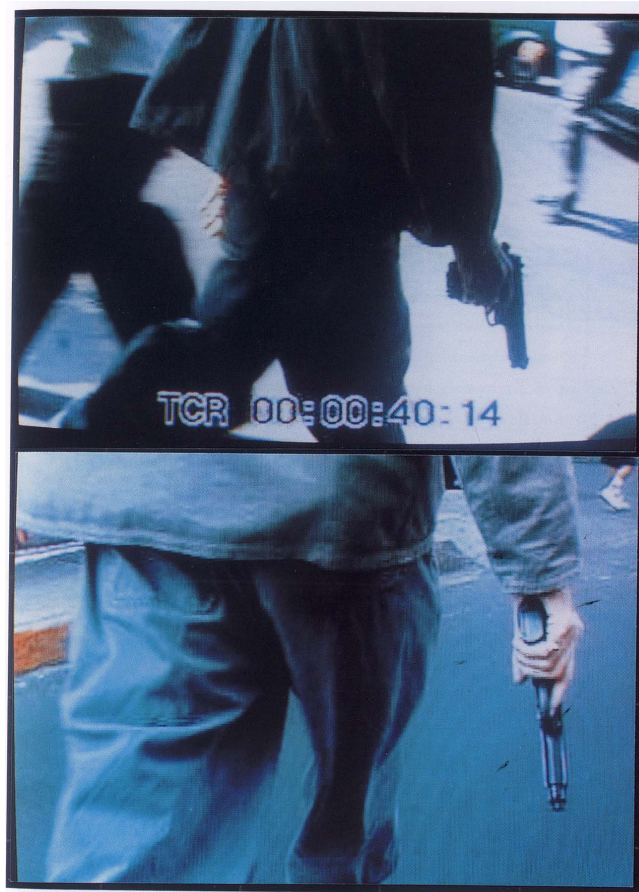
D'autres plasticiens choisissent de déambuler dans les méandres de la cité sur le mode de la filature. Ainsi, Vito Acconci poursuit des inconnus à travers Manhattan pendant vingt-trois jours (*Following Pieces* 1969). L'artiste devient de ce fait comme un Minotaure, traquant chaque jour un individu différent (devenu Thésée malgré lui) et consignant les moindres déplacements de sa proie jusqu'à ce qu'elle entre dans un bâtiment. Ainsi, à travers les *filatures* d'Acconci se révèlent les filaments, les parcours singuliers qui trament la cité, chacun trouvant son issue à travers cet espace transhumant et labyrinthique.

C'est un tout autre visage qui se dessine à travers *Rape*, œuvre de Yoko Ono réalisée en 1969. En effet, si l'artiste y a également recours à la "traque", c'est d'une manière plus invasive, puisqu'en véritable Minos, elle lance pendant deux jours entiers un caméraman (genre de Minotaure, croisement entre l'homme et la machine) à la poursuite d'une inconnue, suivie jusque dans l'intimité de sa demeure. Cette œuvre, quelque peu prémonitrice au regard de notre société actuelle, avide de "télé-réalité", introduit ainsi de la fiction dans le réel : parce qu'elle filme le réel et interfère sur lui, en provoquant la crainte non feinte de la femme traquée, *Rape* apparaît comme une fable violente et monstrueuse (autant que peut l'être un *viol* comme l'annonce son titre). Elle rejoue par conséquent le mythe du labyrinthe crétois avec tout ce qu'il a de plus cruel, en reflétant finalement la cité comme un sombre « traquenard » : « L'inhumanité de la ville, comme l'affirme en effet Pierre Sansot, se manifeste à travers l'inhumanité qui est faite à l'homme traqué » (Sansot 2004 : 192).

L'inquiétude sourde émerge également à travers une œuvre de Francis Alÿs, intitulée *Reenactment (Reconstitution)* 2000). Pour cette action, l'artiste se fait

⁸ Le terme est de Michel de Certeau : « D'abord, s'il est vrai qu'un ordre spatial organise un ensemble de possibilités [...] et d'interdictions [...], le marcheur actualise certaines d'entre elles » (1990) : 149.

d'abord filmer arpentant les rues de Mexico armé au poing d'un Beretta 9mm pendant une dizaine de minutes, avant d'être brutalement arrêté par la police. Dans un second temps, F. Alÿs se livre avec les mêmes policiers à une reconstitution de la scène, de nouveau filmée. Cette œuvre, entre fiction et réalité⁹, réactive tous les récits urbains dont nos faits divers ainsi que nos films d'action sont friands : elle évoque en effet la violence des mégapoles actuelles, dédales dans lesquels chaque citoyen s'expose virtuellement à la folie de *l'autre*, Minotaure en puissance. Mais l'action de F. Alÿs révèle également les rouages d'une société de surveillance, dans laquelle un individu peut être classé comme une menace susceptible d'attenter à l'ordre public. Surveillé, épié, dénoncé, il sera durement neutralisé : est-il nécessaire, en effet, de préciser que la seule violence *réelle* de *Reenactment* est celle dont font preuve les forces de l'ordre lorsqu'ils arrêtent l'artiste une première fois ?



Francis Alÿs, *Reenactment*, Mexico, 2000.
Vidéogramme. Courtesy Francis Alÿs.

⁹ Au sujet du lien entre fiction et réalité dans *Reenactment*, voir l'analyse de Thierry Davila (2002) : 78-82.

F. Alÿs semble ainsi se glisser dans la peau de l'homme traqué, individu *a priori* menaçant et potentiellement dangereux, qui désignerait par extension tout ce que nos sociétés considèrent comme élément intrusif et indésirable : l'homme traqué, tel que le définit Pierre Sansot, « c'est plutôt celui qui n'est pas comme les autres ».

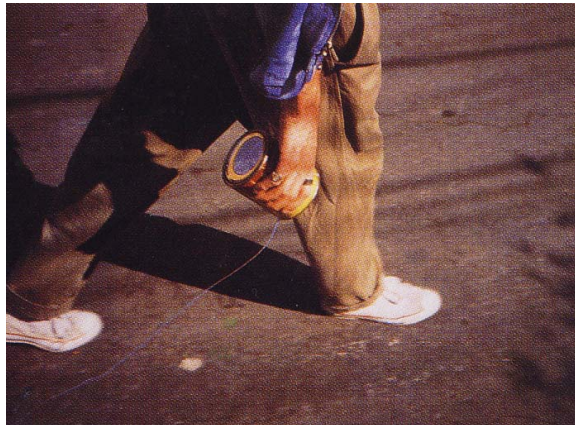
Alors, ajoute Pierre Sansot, la ville traque fondamentalement l'homme et le constitue comme un homme traqué. [...] Tandis que les autres reposent et vivent dans l'intégration il assume pour sa part l'inconfort d'être une subjectivité, il réinvente l'espace. On dira que la police prévoit son inexorable déchéance, les portes qui, peu à peu, se fermeront sur lui, l'ultime impasse. Peut-être. Mais l'homme traqué vit sa situation, il bute sur elle, il assume du dedans, sa dérive – y compris la pensée que d'autres ont déjà anticipé les gestes et les recours et les volte-face qu'il n'a pas encore essayés. N'importe quel détective peut traquer et la police traque sans trêve. N'importe qui n'est pas traqué et n'accepte pas d'être traqué. (Sansot 2004 : 188)

Quelques minutes suffisent donc à F. Alÿs pour transformer un espace apparemment inoffensif en dédale asphyxiant. Chemin faisant, l'artiste parvient effectivement à faire surgir de l'ombre les cauchemars et les mythes qui hantent les murs de la ville : frayeurs à fleur de peau, malaises mal dissimulés, violence latente, brutalité dont elle se repait, se dévoilent alors, au simple détour d'une rue...

Les errances de Francis Alÿs à travers les méandres de la cité ont toujours quelque chose d'inhabituel. Or c'est par les détails qu'il "promène" avec lui (un revolver, un bloc de glace, un chien aimanté, un tableau...) qu'il métamorphose *in fine* l'espace urbain en un lieu fabuleux. En 1995, l'artiste dérive par exemple dans Sao Paulo avec un pot de peinture percé d'un trou, jusqu'à ce que le liquide se soit entièrement déversé (*The Leak*). Tout en marchant, il matérialise donc un parcours comme on le ferait sur un plan, sauf qu'ici la carte est le territoire, la surface même sur laquelle s'effectue la marche. Autrement dit, la ligne sinueuse tracée par l'artiste raconte en *temps réel* et *sur le réel* le mouvement qui l'a rendue possible : on imagine que les moments d'arrêt, les différentes vitesses de la déambulation sont visibles dans cette ligne fragile, destinée à disparaître sous les passages répétés des piétons et véhicules en tous genres qui sillonnent chaque jour la ville. Cependant, pour le passant qui la perçoit, cette trace représente bien un fil d'Ariane qui permet d'entrer dans une fable, de lire une histoire murmurée au fil des rues. Suivre ce

mince filet coloré, c'est accepter de considérer la cité entière comme un dédale dans lequel le citadin est pris malgré lui ; c'est finalement consentir à sortir de cette condition aveuglante pour faire l'expérience du labyrinthe telle que la décrit Rebecca Solnit :

Les espaces comme le labyrinthe nous font [...] passer "de l'autre côté" ; circuler dedans, c'est voyager, fût-ce vers une destination symbolique, et cela se passe sur un registre qui n'a rien à voir avec le fait de penser à un voyage ou de regarder l'image d'un endroit où nous aimerions partir en voyage. Dans ce contexte, en effet, le réel correspond ni plus ni moins aux lieux que nous occupons physiquement. Un labyrinthe est un voyage symbolique ou une carte de l'itinéraire menant au salut, à ceci près qu'il s'agit là d'une carte conçue pour que nous marchions vraiment dessus [...]. (Solnit 2002 : 97)



Francis Alÿs, *The Leak*, Sao Paulo, 1995.
Photographie. Courtesy Francis Alÿs.

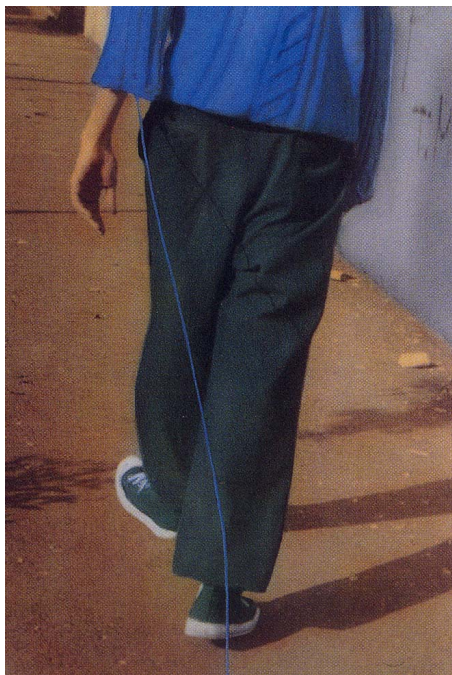
La coulée de peinture laissée par Francis Alÿs apparaît dès lors comme le vestige d'un geste qui enjoint au déplacement, qui « invite au voyage ». Ce faisant, elle évoque ce que Jean Dubuffet appelle la « cinématique de la peinture » : « le tableau, déclare J. Dubuffet, ne sera pas regardé passivement, embrassé simultanément d'un regard instantané par son usager, mais bien revécu dans son élaboration, refait par la pensée et si j'ose dire *re-agi* » (Dubuffet 1973 : 45). Selon cet artiste, le tableau se présente ainsi comme un territoire à explorer en revivant le temps et les processus qui lui ont donné naissance. Il semble que Francis Alÿs nous invite, pour sa part, à considérer le territoire de Sao Paulo comme une toile hors échelle¹⁰, en attente d'un

¹⁰ Thierry Davila fait d'ailleurs le rapprochement entre *The Leak* et les *drippings* de Jackson Pollock, (2002) : 103.

spectateur prêt à suivre le filet de peinture qu'y a laissé l'artiste et à « re-agir » littéralement l'œuvre en lui emboîtant le pas.

Le lien avec le fil d'Ariane se fait plus explicite avec *The Loser / The Winner*. En effet, pour réaliser cette action, Francis Alÿs effectue le trajet séparant deux musées de la ville de Stockholm vêtu d'un pull tricoté de laine bleue qu'il démaille au fil de son parcours. Ici encore, le cheminement se matérialise de manière fragile, puisqu'il « ne tient qu'à un fil » comme le remarque malicieusement Thierry Davila (2002 : 105). Quoiqu'il en soit, ce mince indice est bien une invitation, un signe de vie offert aux piétons, destiné à les intriguer et éventuellement à les détourner de leur chemin initial : manière de recréer (*retisser*) du lien dans un espace qui a tendance aujourd'hui à isoler plus qu'à rassembler. Les déambulations de F. Alÿs semblent par conséquent, comme les « légendes locales » évoquées par Michel de Certeau, permettre « des issues, des moyens de sortir et de rentrer, et donc des espaces d'habitabilité. »

Sans doute, poursuit M. de Certeau, le cheminement et le voyage suppléent-ils à des sorties, à des allers et retours, assurés jadis par un légendaire qui manque désormais aux lieux. La circulation physique a la fonction itinérante des « superstitions » d'hier ou d'aujourd'hui. Le voyage (comme la marche) est le substitut des légendes qui ouvraient l'espace à de l'autre. (De Certeau 1990 : 160)



Francis Alÿs, *The Loser / The Winner*, 1998, Stockholm, Suède.
Photographie, Courtesy Francis Alÿs.

4. ISSUE

Les artistes que nous venons de citer semblent ainsi revêtir la fonction de « conteurs ». Ils renouent en effet avec la forme légendaire du labyrinthe (soit en en fabriquant, soit en nous faisant paraître des espaces existants comme d'immenses dédales), afin de faire sortir spectateurs et citoyens de leur léthargie. Introduisant du jeu dans un système pétri d'automatismes et d'habitudes (quant aux postures et aux lieux attendus pour la réception de l'œuvre d'art, quant à la signalétique urbaine etc.) ces plasticiens indiquent une voie possible pour que chacun se réapproprie son corps et devienne plus sensible à son environnement, fait de « chair et de pierre » (Sennett 2002).

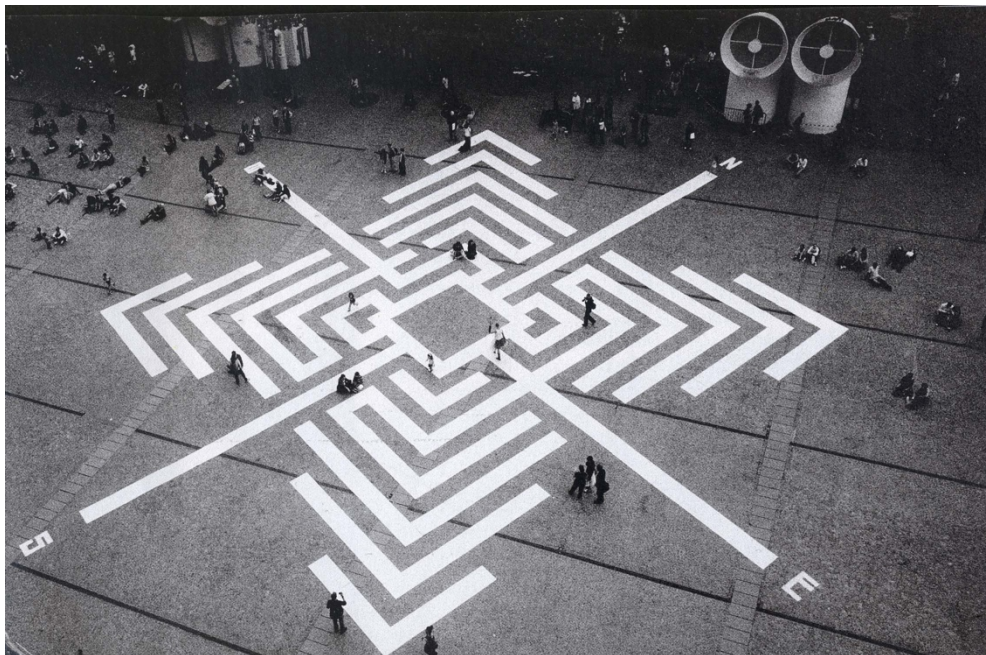
Dévoilant sous leurs pas les récits fabuleux, parfois désenchantés, qui sourdent de nos mégapoles contemporaines, les artistes qui choisissent précisément la cité comme terrain de jeu, montrent que la fiction et le mythe peuvent surgir à tout moment au sein de ces lieux que l'on croyait familier :

Sous la cité moderne, explique Anne Cauquelin, restent quelques parts d'ombres archaïques, s'abritant derrière la loi de l'étendue égale. D'étranges, bien étranges figures, se glissent derrière la scène ainsi limitée dans le temps, et, apparentes en divers lieux du monde que nous révèlent les ethnologues, ne sont pas moins présentes sous nos rationnelles édifications urbaines. La chaîne qui relie nos espaces urbains exorcisés aux profondeurs des espaces archaïques se nourrit encore de ces origines. (Cauquelin 1982 : 72-73)

Nous avons ainsi tenté de montrer que les figures mythiques et héroïques de la légende du Dédale traversent l'art du XX^e siècle, et parcourent également nos villes de leurs présences fantomatiques, incitant les citoyens quelque peu curieux à faire fonctionner leur imagination, leurs capacités à fabuler et à raconter. Il serait cependant dommage de s'arrêter aux portes du XXI^e siècle, puisque ce serait omettre un artiste qui manquerait à notre panorama. Cet artiste se fait appeler "L'Atlas" ; formé à la calligraphie arabe, il donne à son travail comme d'ailleurs à son surnom, des résonances poétiques et mythiques¹¹. L'Atlas dessine en effet, à même le sol des villes, des boussoles, faites de lignes semblables en apparence aux bandes blanches qui indiquent habituellement la route à suivre. Le centre de ces boussoles se

¹¹ Pour avoir un aperçu de l'œuvre de L'Atlas, nous conseillons de parcourir le site de l'artiste, qui se présente d'ailleurs sous la forme d'un labyrinthe : <http://www.latlas.net/>

présente souvent comme un jeu graphique de traits évoquant le cœur d'une cible et plus souvent le labyrinthe, preuve une fois encore que cette forme n'a de cesse d'inspirer les praticiens de l'art et de la ville. Parfois, comme sur le parvis de Beaubourg, ces tracés sont assez grands pour que les citoyens s'amuse à les parcourir, sans savoir qu'ils réitèrent par leurs jeux d'anciennes légendes. Quoiqu'il en soit, les tours et détours de ces lignes graphiques sont comme des représentations réduites de la ville, des microcosmes renvoyant à la cité et pourquoi pas à l'univers alors perçu tel un dédale dans lequel l'artiste nous incite à réviser notre position : car « vivre », comme l'écrit Georges Perec, n'est-ce pas finalement « passer d'un espace à un autre, en essayant le plus possible de ne pas se cogner » (Perec 2000 : 16)?



L'Atlas, Beaubourg, Paris, 2008.

BIBLIOGRAPHIE :

- Andreotti, Libero (2007). *Le Grand jeu à venir. Textes situationnistes sur la ville*. Paris : éditions de la Villette.
- Ardenne, Paul (2004). *Un Art contextuel. Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*. Paris : Flammarion.
- Baqué, Dominique (2006). *Histoires d'ailleurs. Artistes et penseurs de l'itinérance*. Paris : éditions du Regard.
- Benjamin, Walter (1990). *Ecrits autobiographiques*. Paris : Christian Bourgeois.
- Benjamin, Walter (1997). *Paris, capitale du XIX^e siècle, le livre des passages*. Paris : Cerf.
- Calvino, Italo (1996). *Les Villes invisibles*. Paris : Seuil.
- Cauquelin, Anne (1982). *Essai de philosophie urbaine*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Davila, Thierry (2002). *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XX^e siècle*. Paris : éditions du Regard.
- De Certeau, Michel (1990). *L'Invention du quotidien. 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard.
- Dubuffet, Jean (1973). *L'Homme du commun à l'ouvrage*. Paris : Gallimard, collection Folio / Essais.
- Hegel, G.W.F. (1998). *Esthétique. Textes choisis*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Hoffmann, Jens et Jonas, Joan (2005). *Action*. Londres : Thames & Hudson.
- Lemoine, Stéphanie et Terral, Julien (2005). *In Situ. Un panorama de l'art urbain de 1975 à nos jours*. Paris : éditions Alternatives.
- Paquot, Thierry (2006). *Des Corps urbains. Sensibilités entre béton et bitume*. Paris : éditions Autrement.
- Perec, Georges (2000). *Espèces d'espaces*. Paris : Galilée.
- Pierre, Arnauld (2003). « De l'œil au corps : place et participation du spectateur dans l'environnement cinétique », *Les cahiers du Centre François-Georges Pariset Université Michel de Montaigne-Bordeaux 3*, 2003 : 75.
- Riout, Denys (2000). *Qu'est-ce que l'art moderne ?* Paris : Gallimard.
- Sansot, Pierre (2004). *Poétique de la ville*. Paris : éditions Payot & Rivages.

Sansot, Pierre (2008). *Réverie dans la ville*. Paris : carnetsnord.

Sennett, Richard (2002). *La Chair et la pierre. Le Corps et la ville dans la civilisation occidentale*. Paris : les éditions de la Passion.

Solnit, Rebecca (2002). *L'Art de marcher*. Paris : Actes Sud.