HAL open science

# Le fantasme en projet

Mathilde Thouron, Amel Benguedda, Alexandre Amand, Ann Epoudry, Silvia Dore, Ambre Charpier, Adrien Le Bot, Pierre Fournier, David Malaud, Luigi Storto, et al.

**To cite this version:**

Mathilde Thouron, Amel Benguedda, Alexandre Amand, Ann Epoudry, Silvia Dore, et al.. Le fantasme en projet. 161 p., 2021. hal-03688204

**HAL Id: hal-03688204**

**https://hal.science/hal-03688204v1**

Submitted on 5 Aug 2022

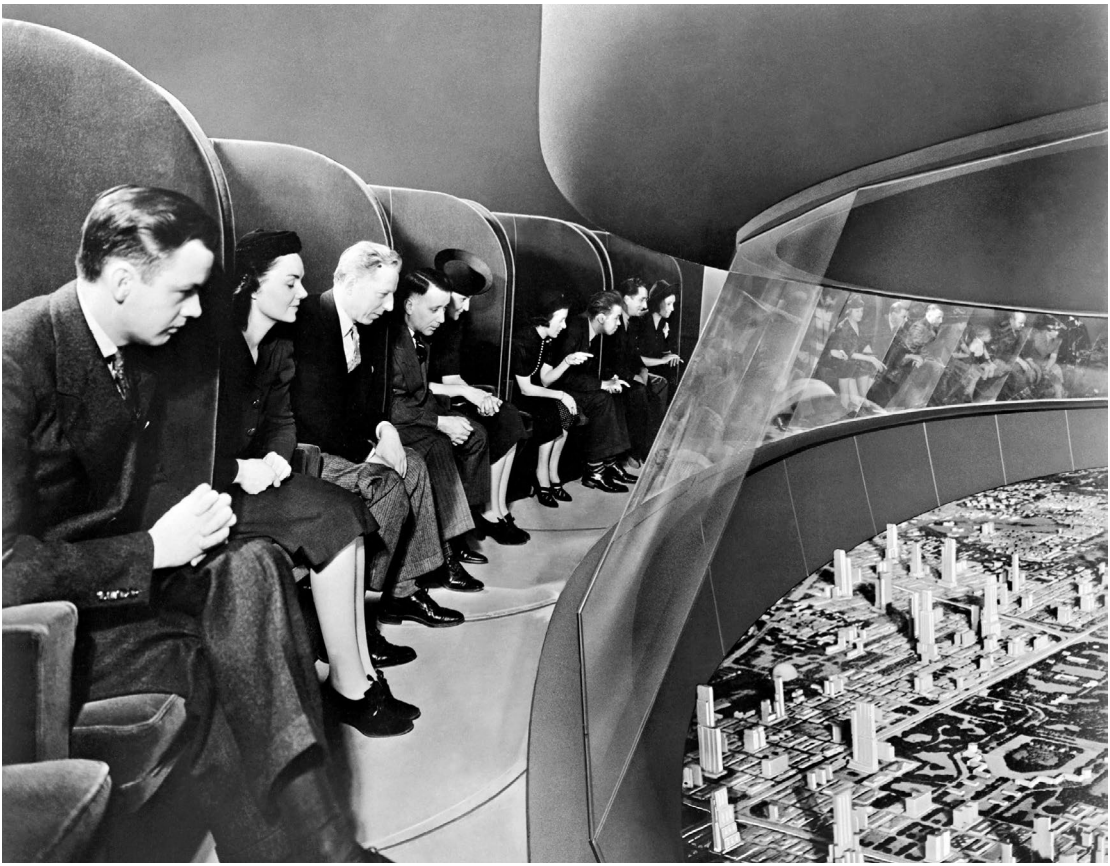
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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.

Public Domain

# Le fantasme en projet

## Anticipation & désir dans la conception



**Actes de la journée d'étude interdisciplinaire des doctorant·e·s et jeunes chercheur·se·s**

Laboratoire de recherche en architecture de Toulouse (LRA) oct.2020 — nov.2021

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE
LABORATOIRE DE RECHERCHE EN ARCHITECTURE
LRA

# *Remerciements*

Nous tenons à remercier le Laboratoire de Recherche en Architecture (LRA) et l'ENSA de Toulouse qui ont soutenu cette journée d'étude adressée aux doctorant·e·s et jeunes chercheur·se·s. Cette journée d'étude était dédiée à l'exploration théorique des liens entre différentes disciplines de conception allant de l'art à l'architecture
en passant par le design.
Nos remerciement vont également à la cheffe du service de la coordination doctorale et de la recherche du LRA, Annie Loiseaux. Nous remercions aussi Michel Bosc pour son travail de traduction de citations anglophones. Enfin un grand merci à Mathilde Thouron pour son travail de coordination et de mise en forme du présent livret.

# *Sommaire*


**p. 7** **Introduction générale «Le fantasme en projet»**
**Alexandre Amand** — psychologue clinicien, doctorant psychologie (LCPI, UT2J)
**Mathilde Thouron** — enseignante arts appliqués, docteure en architecture (LRA, ENSA Toulouse)

**p. 15** **Introduction du premier panel — Circulation des récits : le dessein construit par le fantasme**
**Ann Epoudry** — artiste plasticienne, doctorante en architecture (LRA, ENSA Toulouse)

**p. 19** **Mystères de l'Égypte : imaginaire collectif, récits et représentations dans une construction épistémologique**
**Pierre Fournier** – designer graphique, doctorant en design (PROJEKT, UNIMES)

**p. 41** **L'expérience fantomale dans le documentaire contemporain : un paradigme de «transparence»**
**Luigi Storto** – doctorant en études audiovisuelles (LARA Seppia, ENSAV Toulouse)

**p. 57** **Hyperstitions, médiation et fantasmes : la fiction comme moteur d'action**
**Ambre Charpier** – designer, doctorante en design (Télécom ParisTech/CodesignLab, Paris 1)

p. 75 **Introduction second pannel — Circulation matérielle : le fantasme mis en oeuvre dans la concrétisation du projet**
**Amel Benguedda** – architecte, historienne, doctorante architecture (LRA, ENSA Toulouse)

p. 79 **Récit du Partage — Le projet collectif en représentations : stratégies et imaginaires du « faire-ensemble»**
**Silvia Dore** – designer, master recherche en design (UNISTRA)

p. 97 **Chanéac : Architecture du fantasme**
**Mélina Ramondenc** – doctorante en architecture (MHAevt, ENSA Grenoble)

p. 115 **Le désir du labyrinthe : New Babylon, studio à fantasmes**
**David Malaud** – architecte, docteur en architecture (LéaV, ENSA Versailles)

p. 137 **Alors fantasmons**
**Adrien Le Bot** – architecte, doctorant en architecture (LéaV, ENSA Versailles)

p. 155 **Biographie des auteur·e·s**

p. 159 **Biographie du comité d'organisation**

# *Introduction*
## *Fantasme et projet : vers une analogie*

**Alexandre Amand**
**& Mathilde Thouron**

*Cette journée d'étude part de l'idée que le fantasme amène la production d'un imaginaire qui met en scène un désir inconscient. Pour imaginaire qu'elle soit, cette production se superpose à la réalité. Le fantasme est alors sous-tendu par une insatisfaction qui lui donne sa propulsion imaginaire. C'est en ce sens qu'il est possible de le rapprocher de la démarche du projet. Dans l'«Anthropologie du projet»[1], le psychosociologue Jean-Pierre Boutinet, soumet l'idée que le projet consiste autant à « se » projeter qu'à « faire » un projet. C'est cette projection, qui mêle le fantasme individuel au «faire» dans une représentation extérieure au concepteur du projet, qui nous intéresse ici.*

En s'appuyant sur les différentes temporalités de l'élaboration de projets d'artistes, d'architectes ou encore de designers, la réflexion première était de mettre à jour une potentielle symétrie dans le fonctionnement du fantasme en psychanalyse et dans le fonctionnement du projet. Dans le cadre de la journée d'étude, les analyses présentées dévoilent des similarités entre processus de conception d'un projet et processus fantasmatique. En cela, cette réflexion collective n'envisage pas une psychanalyse des concepteurs mais la mise en place d'une méthode analogique qui puisse s'inscrire dans le champ de l'interdisciplinarité. En effet, à la croisée des différentes pratiques de conception et de la psychologie, ce travail de réflexion collective est une tentative de comparaison de l'effet de récurrence dans le projet comparable à celui du fantasme. Mais le projet comme le fantasme est-il condamné à un éternel retour ou la réitération d'un scénario mène-t-elle à une émancipation ?

1 Jean-Pierre Boutinet, Anthropologie du projet, s.l., Presses Universitaires de France, 2012.

Pour cette introduction, nous analyserons d'une part ce que recouvre le fantasme du point de vue de la psychanalyse. Dans un second temps nous reviendrons sur la notion de projet en nous appuyant sur l'approche anthropologique et psychologie des conduites du projet développé par Jean-Pierre Boutinet[2]. Ceci afin d'ouvrir sur de nouveaux angles d'analyse du projet en conception et l'observation de ses dynamiques.

## *Le concept de "fantasme"*

Le vocable de fantasme vient de *phantasie* qui désigne initialement en allemand l'imagination. Cela rattache d'emblée ce terme à une activité qui excède la réalité sensible. Au XIXème siècle, la psychiatrie se saisira de ce terme pour désigner une vision hallucinatoire et donc pathologique induisant une rupture avec la réalité. La psychanalyse viendra par la suite dépasser cette opposition entre imaginaire et réalité. Le psychanalyste et médecin Sigmund Freud situera en effet le fantasme comme processus constituant la réalité psychique du sujet humain.

### *Définition du fantasme*

Le fantasme est une manifestation psychique qui se situe au carrefour de la conscience et de l'inconscient. Il est perçu consciemment mais trouve ses déterminants dans l'inconscient. Partons de la définition que donne J. Laplanche et J-B Pontalis que nous décomposerons par la suite. Pour ces auteurs le fantasme selon Freud est un « Scénario imaginaire où le sujet est présent et qui figure, de façon plus moins déformée par les processus défensifs, l'accomplissement d'un désir et, en dernier ressort, d'un désir inconscient. [3]»

Le scénario évoque en premier lieu une série d'images mentales articulées, qui forment une action. C'est une séquence et non une représentation figée. Le scénario est donc aussi une anticipation, puisqu'il pourvoit une figuration d'une séquence, sans qu'elle ait eu véritablement lieu. Freud a étudié le scénario imaginaire propre au fantasme à travers le prisme du langage. Il a recueilli ses variantes à partir de la parole de ses patients et a consécutivement identifié une grammaire du fantasme. Une

2 Jean-Pierre Boutinet, Psychologie des conduites à projet, Presses Universitaires de France., Paris, 2014, 128 p ;

grammaire que l'on pourra d'ailleurs rattacher au projet. La grammaire est la mise en rapport d'éléments selon certaines règles. En premier lieu, elle structure une phrase et ordonne la place du sujet, du verbe et du complément d'objet. Le fantasme comporte tout d'abord un sujet, toujours présent, mais il peut être à des places différentes : spectateur, acteur, ou encore objet. Mais il y a également un partenaire qui est imaginairement mis en relation avec le sujet. Ainsi ces différentes positions donneront une grande possibilité créatrice.

La pensée populaire n'a gardé que le sens sexuel du fantasme. Freud s'est effectivement penché sur les fantasmes sexuels et de fustigation notamment. C'est depuis l'énigme du sexuel que s'initie une créativité par l'imaginaire du sujet. La mise en relation imaginaire avec un partenaire ainsi que la réversion des places dans le scénario en sont ses principes.

Au terme de cette refondation sémantique, le fantasme comme concept freudien ne s'oppose plus à la dite réalité puisqu'il en est la réinterprétation. La réalité supposément objectivable se subsume dans la réalité psychique.

Un autre aspect introduit dans la définition précédente du fantasme doit être éclairci. Le fantasme, scénario imaginaire, est en étroit rapport avec le désir dit-on. Ce dernier, est conçu comme désir inconscient, ignoré du sujet et qui prend alors étoffe à travers le fantasme. Le désir inconscient cherche constamment satisfaction par des moyens détournés, en l'occurrence la fiction. Autrement dit, ce qui donne son motif au fantasme est une insatisfaction initiale, celle du désir. Il s'élaborera néanmoins selon la limite de ce que la conscience accepte. C'est la raison pour laquelle le fantasme s'élabore selon des processus défensifs. La transgression que peut comporter le fantasme s'exprime aussi avec une défense «d'y voir».

Proposer le rapprochement d'un concept psychanalytique avec la démarche de conception et de réalisation du projet peut surprendre. Aussi quels sont les éventuels points de rencontre qui peuvent renouveler l'appréhension du projet ?

## *Le "projet" comme mode spécifique de la création*

### *Marqueur d'une conception organisée*

Le terme de projet est usité de façon récente car cette terminologie a été investie pour la première fois à propos du projet architectural au XV$^{e}$ siècle. La création artisanale qui préside à la sphère des disciplines

dites d'arts appliqués, dont l'architecture fait partie, associe au départ les deux moments que sont l'élaboration et la réalisation matérielle. Cette indissociation permet une marge d'improvisation dans l'acte créatif.

Peu à peu cette improvisation, qui est aussi liée à une expertise pratique, va se retrouver régulée par l'organisation de la création sous la forme du "projet". Boutinet remarque que c'est véritablement à partir de la Renaissance dans l'Italie des années 1420 que la méthodologie du projet s'instaure[4]. En effet, dès la fin du Moyen-âge, la montée de la diversification de matériaux et de techniques va faire du "bricolage" un principe moins opérant[5].

La méthodologie reliée à la structuration de ce qu'on appellera projet installe alors un processus qui rend nécessaire l'anticipation dans la dynamique créative. Le projet architectural qui va être au cœur de ces modifications conceptuelles et fonctionnelles dénote des démarches qui le précèdent car il structure plus clairement un temps de conception et un temps de réalisation.

### *Dessin et dessein*

En dehors de la montée en complexité du monde qui pousse à anticiper davantage les temps de la création, on peut émettre l'hypothèse qu'il existe un autre élément déclencheur de ce changement. En effet, la prolifération de la perspective en tant que mode de représentation permet de générer l'impression de profondeur grâce aux apports de la géométrie descriptive. La perspective investie dans la démarche des architectes va prendre de plus en plus de place comme mode de représentation et de simulation du projet. Ces plans en perspective permettent de donner l'illusion d'un espace dont l'architecte apprend à en maîtriser les lois géométriques afin de préciser ses intentions d'une part, et de communiquer ses idées à ses confrères et à ses collaborateurs d'autre part.

C'est aussi en cela que selon Boutinet l'avènement du projet architectural en Italie va se confondre avec l'histoire du concept de *disegno interno* et *externo* qui renverra plus tard dans la langue française au *dessin* et au *dessein*[6]. Le *disegno interno* renvoyant au moment de création et

4 Jean-Pierre Boutinet, Psychologie des conduites à projet, Presses Universitaires de France., Paris, 2014, p. 7.

5 Ibid, p.9.

6 Ibid, p.10

le *disegno externo* à sa réalisation matérielle. De même en français on retrouvera alors le «dessein» qui est à situer du côté de l'élaboration ainsi que le «dessin» à inscrire dans le registre de la concrétisation, de la réalisation. En anglais ces deux sens sont compilés dans le terme design. Dans tous les cas, ces différentes élaborations terminologiques reflètent l'ambition de constituer par le biais du «projet» une méthodologie de la création se basant sur la figure de l'anticipation et ses différentes formes.

Cet historique permet de faire émerger la sédimentation qu'institue le projet : le temps d'élaboration et le temps de réalisation. En cela la temporalité du projet repose sur différentes phases et formes d'anticipations. Cette figure de l'anticipation permet de modifier à la fois le rapport au moment de la création en lui-même et le rapport à la concrétisation matérielle du projet.

## *Relation analogique entre fantasme et projet*

Quelques propriétés du fantasme sont tout à fait identifiables dans le processus du projet. En effet, le concepteur en architecture peut s'imaginer spectateur de l'appropriation de formes bâties des usagers, mais aussi acteur s'imaginant lui-même s'appropriant ce qu'il conçoit. La réversion des places est donc un moyen de la créativité du concepteur. Ces modifications de places peuvent être aussi dites défensives car elles peuvent mettre en scène un interdit, d'où la valeur parfois transgressive du fantasme. Plus largement, le fantasme comme le projet sont des productions communicables, structurées par un scénario, et anticipant la réalisation. Au niveau inconscient, on retrouve dans le fantasme et le projet la répétition de certains motifs, ou dans les champs de la création la répétition de *pattern* formels.

Cette analyse du fantasme et du projet est résolument tournée vers le processus, dans une certaine analogie méthodologique. L'enjeu de ces réflexions est de chercher à voir quels recoupements produire pour que l'analyse du procédé du fantasme puisse nous aider à comprendre le procédé du projet. D'une part, le fantasme est envisagé comme une articulation d'images qui émergent de manière spontanée et qui mettent en scène un désir inconscient. De l'autre, le projet est un processus qui articule des entités distinctes et les confronte au réel.

Le fantasme peut s'analyser comme le projet par l'opération visant à répondre à un désir insatisfait, et en cela un même procédé guide ce correctif. C'est à partir de ces constats que nous pouvons définir le contour de deux panels. Le premier panel examine le fantasme en projet comme scénario. Cette partie interroge la circulation des récits et le dessein construit par le fantasme. Le second panel est consacré au fantasme en projet comme réaction à la contrainte extérieure et donc à l'aube d'une certaine concrétisation matérielle.

# ***Introduction du premier panel —*** *Circulation des récits : le dessein construit par le fantasme*

**Ann Epoudry**

*Dans son acception familière, le mot fantasme fait surgir la notion de «scénario imaginaire» et semble pouvoir nous soustraire au réel*[1]*. Le fantasme est alors lié à la phase de projection d'un dessein et peut être perçu comme nourrissant la mise en œuvre d'un projet.*
*Avant d'agir, l'esprit se projette, imagine, construit une réalité future. Or, ces visions, ces prospectives ne se créent pas ex nihilo. Elles sont alimentées par du vécu, par des savoirs, par un ensemble de données personnelles ou scientifiques, publiques ou privées, qui sont présentes, consciemment ou non, dans ce moment de projection.*

Aujourd'hui, justement, la transmission des récits, la diffusion des images et le partage des expériences, de ce vécu et ce savoir n'ont jamais été aussi intenses. C'est pourquoi nous pouvons nous demander comment et dans quelle mesure cette circulation influe sur la formation d'un dessein individuel, sur la naissance d'un projet, d'une action. Est-elle à l'origine de la création de fantasmes ou au contraire en limite-t-elle le développement ? Quels rôles jouent alors le fantasme et les narrations collectives dans la construction mentale d'un projet ? Comment le fantasme s'inscrit-il dans l'élaboration d'une volonté, d'une intention, d'un acte, dans la projection d'une idée ?

Ces questionnements seront étudiés à travers trois biais qui à la fois se complètent et se répondent. Nous aborderons, dans un premier temps, la place du fantasme dans la projection ou la prospection scientifique. Dans la communication « Mystères de l'Égypte : imaginaire collectif, récits

1 Didier Castanet, « Fantasme et réel », L'en-je lacanien, 2007/2 (n° 9), p. 101-118. DOI : 10.3917/enje.009.0101. URL : https://www.cairn.info/revue-l-en-je-lacanien-2007-2- page-101.htm

et représentations dans une construction épistémologique», à travers l'exemple de la transcription graphique de caractères hiéroglyphiques, Pierre Fournier examine l'impact paradoxal de l'imaginaire et du fantasme sur l'élaboration d'un projet de recherche scientifique, fondamentalement déterminé par une nécessité objective.

Nous nous pencherons ensuite sur le rôle du fantasme dans la volonté d'expression du réel, et particulièrement d'un réel traumatique. Appuyant son raisonnement sur l'étude de films documentaires, dans son article intitulé « L'expérience fantomale dans le documentaire contemporain. Un paradigme de "transparence"», Luigi Storto questionne les relations complexes et fantasmées entre les possibilités d'énonciation d'une réalité inexprimable et les dispositifs de monstration de cette réalité.

Enfin, nous examinerons l'influence du fantasme fictionnel sur le développement des technologies et sur l'appréhension du futur. Dans « Hyperstitions, médiation et fantasmes : la fiction comme moteur d'action », Ambre Charpier pointe les phénomènes d'auto-génération de processus de fiction au sein de la réalité. Elle soulève aussi la question des conséquences sur les imaginaires de cette mise en abyme récurrente.

Ainsi, nous pouvons peut-être entrevoir que ces trois propositions évoquent, en quelque sorte, le rôle du fantasme sur le langage, que celui-ci soit symbolique, iconographique ou technique, comme outil de maîtrise, de possession, de vision, dans l'intention d'énonciation d'une réalité.

# *Mystères de l'Égypte : imaginaire collectif, récits et représentations dans une construction épistémologique*

**Pierre Fournier**

*L'imaginaire collectif, ou imaginaire social correspond à la capacité d'une communauté à se représenter un objet, un être, une situation ou un état de choses à l'aide d'un ensemble d'images et d'éléments communs. Le fantasme relève de l'individualité, de la capacité à projeter à imaginer une situation désirée, il est actif. L'imaginaire collectif, quant à lui relève d'un contexte. Il fonctionne comme une structure qui organise la capacité de projection de l'individu. L'imaginaire collectif et le fantasme relèvent donc de deux mécaniques différentes. Dans l'interrogation du projet de design réside une tension entre le désir du concepteur, et les structures imaginatives dans lesquelles ce désir est projeté. Cet article explore ce qu'il est possible pour le designer de projeter dans une situation de design pour la recherche scientifique où toute possibilité d'imaginaire est circonscrite.*

Ces pages explorent la manière dont le design graphique travaille avec les fictions, le fantasme et les imaginaires liés au contenu qu'un projet exploite. Notre objectif est d'explorer l'influence de ces imaginaires sur la structure d'un projet de design. En admettant l'hypothèse selon laquelle ce dernier se préoccupe toujours de contenus qui lui sont extérieurs[1] nous partons de la définition donnée par Vilém Flusser selon laquelle le projet est « un filet que l'intelligence rationnelle jette sur une situation donnée pour la modifier[2] ». Ce point de départ nous permet de considérer le projet de design comme un observatoire du champ de déploiement d'une pratique. Il interroge la structure de cette discipline, les relations entre ses acteurs, ses imaginaires. Le design graphique, tout particulièrement, influence la réception des messages, des textes, des

1 Stéphane Vial, Court traité du design, Paris : PUF, 2014.

2 Vilém Flusser, Petite philosophie du design [1999], Belval : Circé, 2002, p. 94.

fictions et des savoirs[3]. Le projet de design graphique s'inscrit en tension avec les imaginaires liés à ces savoirs et fictions. Nous allons éprouver cette hypothèse grâce à un projet de dessin typographique mené par l'auteur et déployé dans un champ scientifique traversé par un imaginaire puissant : l'égyptologie[4]. Cette force exacerbe la tension entre imaginaires et construction des savoirs. Nous allons l'interroger grâce à la conception d'un caractère typographique pour la transcription des hiéroglyphiques égyptiens à destination de la recherche lexicographique. Ainsi, il nous est possible de réfléchir à la manière dont un imaginaire travaille les résultats d'un projet de design dans le champ de la recherche scientifique, champ qui par nature est soumis à des impératifs d'objectivation.

Pour répondre à cette question, notre hypothèse est la suivante : la pratique du design à des fins de production d'outils pour la recherche lexicographique construit un contexte projectuel polarisé par l'impératif d'objectivité propre à la démarche scientifique[5] ainsi que par la subjectivité inhérente à la part auctoriale du design[6]. Nous pouvons ainsi questionner la manière dont le récit et l'imaginaire de l'Égypte ancienne influencent les résultats d'un projet de dessin typographique. À rebours d'une ligne chronologique, nous commençons par l'examen du projet de design et de la manière dont le discours scientifique qui le structure s'emploie à rejeter toute tentative de construction d'un imaginaire. Dans une seconde partie, nous explorerons les fondements de cet imaginaire égyptologique avant de conclure sur cette tension entre imaginaire collectif et représentations objectivées à travers le prisme du design.

## *Le design pour la recherche scientifique : dessiner hors de tout imaginaire ?*

### *Le projet ANRT-VÉgA*

Notre réflexion prend pour cadre la création du Vocabulaire de l'Égyptien Ancien (VÉgA), premier dictionnaire numérique évolutif

3 Annick Lantenois, Le vertige du funambule : le design graphique, entre économie et morale, Paris : B42, 2013 [2010].

4 Juan Moreno Garcia, « From Dracula to Rostovtzeff » dans Fitzenreiter, M. (ed.), Ereignis, Geschichtsschreibung zwischen Vorfall und Befund, Londres : Golden House Publications, 2009, vol.X, p.53

5 Pierre Bourdieu, Science de la science et réflexivité, Paris : Raisons d'agir, 2001.

6 Michael Rock, « The Designer as author », Eye magazine, 1996, n° 20.

de l'Égyptien développé à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 par le LabEx Archimede et Intactile Design[7]. Cet outil a pour ambition d'inscrire l'égyptologie au sein des humanités numériques en répondant aux problématiques de dispersion des connaissances posées par les dictionnaires papier[8].

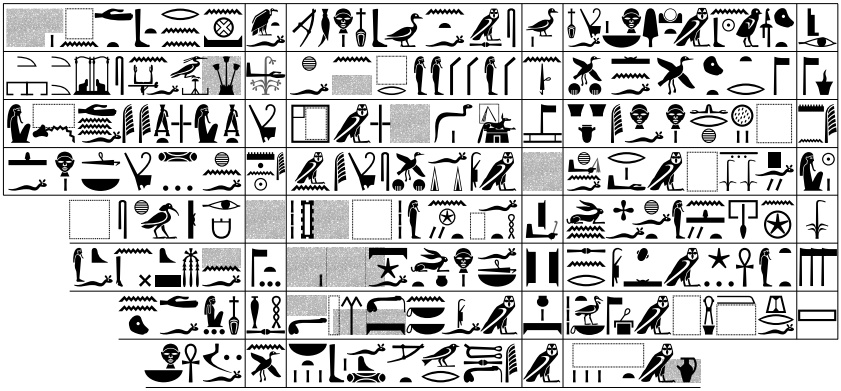


**Fig. 1 • Transcription d'une Stèle d'Amon (extrait). Troisième Période intermédiaire, Bruxelles, Musées royaux d'Art et d'Histoire (E. 6823). Correction de la transcription typographique : Charlène Cassier.**

Le VÉgA concentre et hiérarchise la totalité des connaissances lexicographiques de l'Égyptien ancien, organisées et indexées terme à terme, compilant l'ensemble des graphies connues pour chaque mot de cette langue. Outil visant à proposer un nouveau paradigme de construction et de diffusion de la connaissance égyptologique, le VÉgA constitue un espace où interroger les pratiques typographiques égyptologiques. Les relations entre les textes hiéroglyphiques et les outils utilisés pour leurs transcriptions restent peu commentées par les égyptologues[9].

7 http://vega-vocabulaire-egyptien-ancien.fr/, consulté le 21 juillet 2021. Le cahier des charges du VÉgA fut réalisé en 2011 pour une conception courant de 2013 à 2015. La première version du VÉgA est livrée aux égyptologues en décembre 2014, pour une ouverture au public en mai 2017.

8 Nicolas Chauveau, « Le design numérique au service de la recherche en SHS : Une étude de cas du projet VÉgA, Vocabulaire de l'Égyptien Ancien », Sciences du Design, 2015, vol. 2015/2, n° 2, p. 82-87.

9 On citera les commentaires d'Alan Gardiner produit dans le cadre de la création typographique qu'il supervise pour l'édition de son Egyptian Grammar (1927a, 1927b) ; ou plus récemment les travaux critiques de Dimitri Meeks, inscrit dans une démarche de promotion de l'étude paléographique des monuments égyptiens (2004, 2007, 2010, 2013).

Le caractère Akhèm (fig. 1) fut conçu afin de doter le VÉgA de son propre système typographique, et afin de répondre à une critique scientifique formulée à l'encontre des caractères hiéroglyphiques existants : l'absence de documentations publiées quant aux sources archéologiques ou bibliographiques de ces outils de transcription[10]. Ainsi, notre caractère hiéroglyphique répond aux critères de légitimité scientifique employés pour l'évaluation des recherches en égyptologie : chaque glyphe doit être construit à partir de plusieurs sources archéologiques identifiées, et validé grâce à l'appui d'une bibliographie critique. Outil standardisé utile à la transcription des textes de l'Égypte ancienne[11], il n'en est pas moins fondé par un discours scientifique. Cette recherche formelle débutée au sein de l'Atelier national de recherche typographique fut menée en collaboration avec des égyptologues du LabEx Archimede[12]. Ce caractère est structuré par un protocole scientifique, la sélection des sources et la correction des unités typographiques étant le fait de scientifiques.

Nous traitons ici d'une tension entre l'exigence d'objectivation fondatrice de la démarche scientifique et la part d'expression formelle et subjective, inhérente au processus du design. Un certain nombre d'étapes est mis en place pour le traitement de chaque unité typographique. Tout d'abord, les égyptologues sélectionnent un ensemble de références paléographiques, issues de monuments de diverses périodes de l'histoire égyptienne. À charge au designer de dégager de ces sources la structure de l'unité typographique, les traits pertinents qui serviront son identification afin de proposer aux égyptologues une forme standardisée. S'ouvre alors une série d'échange durant lesquels les égyptologues demandent au designer diverses corrections en accord avec une bibliographie critique. Ces échanges, et cette bibliographie permettent de produire un signe dont la forme est justifiée par un protocole scientifique. Au sein de ce protocole scientifique, l'espace d'expression subjectif du designer est réduit. Son

10 Dimitri Meeks, Les architraves du temple d'Esna : paléographie, Le Caire : Institut français d'archéologie orientale, 2004 ; Dimitri Meeks, « Dictionnaire hiéroglyphique, inventaire des hiéroglyphes et Unicode », Document numérique, Gestion informatisée des écritures anciennes, 2013, vol. 16, nº 3, p. 32.

11 Le caractère Akhèm fut réalisé grâce à des sources couvrant la période historique allant de l'Ancien Empire à la Basse Époque (v. 2700 – 332 av. J.-C.). La conquête de l'Égypte par Alexandre le Grand en 332 av. J.-C. ouvre la période ptolémaïque durant laquelle l'épigraphie connaît un renouveau, et où le nombre de signes employés et leurs combinaisons augment de façon exponentielle. Le traitement typographique des hiéroglyphes de cette période constituerait un tout au problème de design. En conséquence, ils ne furent pas intégrés au projet.

12 https://anrt-nancy.fr/fr/projets/hiero-glyphes/, consulté le 21 juillet 2021

geste d'auteur se trouve circonscrit par la méthodologie des scientifiques. La démarche ne laisse pas de place au désir formel du designer, à ce qu'il imagine être une forme juste.

Pour produire un système de transcription d'une écriture figurative, le dessin typographique interroge la place de l'imaginaire collectif à travers le problème de l'usager. À qui s'adresse un tel outil ? Uniquement aux spécialistes ou à tout un chacun, étudiant, néophyte, amateur ? Les hiéroglyphes, système d'écriture figuratif éprouvent eux-mêmes le processus scientifique adopté : Qu'est-ce que nous regardons ? Qu'est-ce que nous identifions dans les unités typographiques produites ? Que figurent ces représentations de hiéroglyphes ?

## *Imaginaire collectif et enjeux de la représentation des textes hiéroglyphiques dans la lexicographie contemporaine*

Les représentations du texte hiéroglyphique sont un enjeu important dans la publication des recherches lexicographiques sur l'Égyptien ancien. Par représentation, nous entendons l'intégralité des reproductions du texte épigraphique, de quelque nature qu'elles soient : photographies, fac-similés, transcriptions autographiques ou typographiques. L'ensemble de ces reproductions participe à un processus de diffusion et d'éditorialisation du texte hiéroglyphique, fondamental dans sa constitution en un objet d'étude scientifique. La discipline distingue en effet la publication du texte égyptien, communication de son énoncé seul, et son édition, son commentaire critique (selon une partition énoncée par S. Sauneron[13]). Le texte hiéroglyphique entre dans le champ scientifique dès lors qu'il est représenté, reproduit, photographié. Si « l'original », le monument lui-même fonctionne comme le témoin de la civilisation pharaonique à l'aune duquel évaluer la qualité d'une étude, c'est bien sa construction comme référent d'un discours analytique, l'acte d'enregistrement, de catalogage, de reproduction et de communication qui fonde son existence scientifique. La philologie, l'étude et la traduction des textes, fut, dès ses origines, l'exercice central de la pratique égyptologique[14].

13 Serge Sauneron, L'égyptologie, Paris : PUF, 1968.

14 Dominique Valbelle, L'égyptologie, Paris : PUF, 1991.

Tout discours scientifique est construit et articulé sur l'interprétation et le commentaire des textes. Ici, c'est plus spécifiquement des textes monumentaux épigraphiques, les hiéroglyphes gravés sur les parois des temples et des stèles dont nous traitons. Les fouilles archéologiques mettent au jour des objets cultuels et funéraires, produits pour faire face à l'éternité dans le secret des tombes. Les sources disponibles et les choix académiques qui en découlent n'échappent pas aux conséquences des imaginaires entourant l'Égypte ancienne. Ce phénomène explique autant qu'il souligne une surreprésentation de ces thèmes dans la recherche scientifique :

> *L'attention toute particulière portée aux objets d'arts a traditionnellement encouragé une attitude élitiste à mi-chemin entre l'"antiquairisme", le "goût de la connaissance" et une archéologie romantique, ce qui renforce le divorce entre l'égyptologie et les sciences sociales, comme si, à la fin, seules les pièces maîtresse méritaient la considération des égyptologues*[15].

Ce « goût de la connaissance » incarné par la recherche de pièces d'une grande valeur artistique structure l'existence économique de l'égyptologie. Ce romantisme évoqué par J. Moreno Garcia est celui des sociétés d'amateurs, de passionnés qui financent les campagnes de fouilles dans la première moitié du XXe siècle. La construction de l'égyptologie autour de thèmes de recherches récurrents, au détriment de l'étude des aspects sociaux et économiques de l'Égypte ancienne conditionne notre perception et nos représentations contemporaines de cette civilisation. Les hiéroglyphes, au cœur des études cultuelles et funéraires forment la clé de voûte de l'apprentissage de la langue égyptienne par les égyptologues[16]. Si notre démonstration s'appuie sur le système d'écriture, c'est bien parce que l'observation de ses représentations, leur rôle

15 "the preferential attention devoted to works of art has traditionally encouraged an elitist attitude halfway between antiquarianism, connoisseurship, and romantic archaeology, which further enlarges the divorce between Egyptology and the social sciences, as if, in the end, only masterpieces deserve the consideration of Egyptologists" (notre traduction). Juan Moreno Garcia, « The cursed discipline ? The peculiarities of Egyptology at the turn of the Twenty-First century » dans Carruthers William (ed.), Histories of Egyptology, Interdisciplinary Measures, Oxford : Routledge, 2014, p.52

16 Pascal Vernus, « Idéogrammes et phonogrammes à l'épreuve de la figurativité : les intermitences de l'homophonie » dans Bazzanella, C., Morra, L. (eds.), Philosophers and Hieroglyphs, Turin : Rosenberg & Sellier, 2003.

articulatoire dans le discours scientifique permet de comprendre certains présupposés de la perception contemporaine de l'Égypte ancienne dans le champ scientifique.

Les outils de représentation construisent une redondance vis-à-vis du texte hiéroglyphique. Photographie, fac-similés, transcriptions typographiques servent d'illustrations autant que de socles à la traduction. Ils se répondent afin de mettre en scène l'interprétation du chercheur et d'offrir à ses pairs la possibilité d'un contrôle de l'interprétation par l'observation d'une image frontale de l'objet étudié, et par différents encodages du texte hiéroglyphique. Le monument garantie la possibilité de vérifier l'interprétation proposée dans le discours scientifique. Sa justesse est contrôlée, estimée et critiquée par l'observation des formes épigraphiques gravées ou peintes par les anciens Égyptiens. La représentation objectivée de l'objet étudié contribue à la légitimé scientifique d'un discours sur l'objet. La matérialité de l'objet, sa « valeur d'ancienneté[17] » nous permet de mesurer le temps écoulé depuis sa création. Son statut d'objet archéologique lui confère une autorité indépassable dans le discours scientifique dont il forme l'origine et le socle. Inaccessible en lui-même au sein d'un processus éditorial, les chercheurs sont contraints d'en construire une image sérielle, frontale, multiple qui acquiert par la redondance une fonction d'objectivation.

Le projet de création d'un caractère hiéroglyphique participe à ce mouvement de construction de l'objectivité d'une science dont les objets constituant le champ d'analyse sont traversés par de multiples interprétations. Ce projet de design est polarisé entre les limites de l'interprétation et l'impératif d'objectivation. Le dessin typographique, pour substituer la rationalité scientifique à l'imaginaire collectif entraîne avec lui les discours critiques qui viennent le légitimer comme outil de publication utile au travail lexicographique sur l'Égyptien ancien. Cependant, il nous faut revenir à la question de ce que nous regardons dans ces transcriptions typographiques, afin de montrer comment la figurativité des hiéroglyphes rend complexe le travail de dessin typographique en ramenant au sein du projet de design une part d'imaginaire.

17 Aloïs Riegl, Le culte moderne des monuments [1903], Paris : Allia, 2016.

## *Le protocole typographique à l'épreuve de la figuration*

Comment le projet de design participe-t-il à l'objectivation des représentations, et à l'élimination des imaginaires collectifs hors de la sphère scientifique ? Cette question entraîne celle de la posture que doit adopter le designer vis-à-vis de l'usage des caractères hiéroglyphiques. Dans le cadre de la réalisation du VÉgA, les égyptologues souhaitent doter le dictionnaire d'outils de transcription typographique dont le processus de conception respecte les principes épistémologiques de l'égyptologie.

Le projet s'appuie sur un protocole de travail spécifique, faisant de chaque unité typographique un glyphe réalisé à partir d'un ensemble de sources épigraphiques sélectionnées par les chercheurs. La forme typographique est une forme moyenne permettant la transcription de tous les textes de l'Égyptien ancien. L'enjeu graphique d'une telle réalisation réside dans une tension entre la production de formes qui soient immédiatement identifiables comme transpositions typographiques, et donc standardisées, de hiéroglyphes et le nécessaire respect de la structure scientifique de la pensée égyptologique. La pensée égyptologique, nous l'avons vu, ramène toujours le discours à la forme archéologique dans une perspective d'objectivation. Dans le cadre d'un projet de création typographique pour la recherche universitaire, la forme graphique de l'unité typographique n'importe pas tant que la possibilité d'en justifier à l'aide d'un appareil bibliographique.

La légitimation scientifique d'un outil d'édition typographique réside dans le processus de démonstration mobilisant cet appareil critique, manifesté par les ensembles de corrections demandées par les égyptologues et aboutissant la validation de chaque unité typographique. Ce processus permet de contourner la recherche d'une hypothétique forme "juste", en énonçant des critères scientifiques de légitimation. Ainsi, le projet de design dépasse la seule interprétation subjective des formes épigraphiques, qu'elle soit le fait des chercheurs ou du designer. Grâce au protocole scientifique, la structure de chaque unité typographique s'inscrit dans la double perspective des formes produites par l'Égypte ancienne et des formes standardisées sanctionnées par les études produites à travers l'histoire de la discipline. C'est dans ce respect du protocole scientifique, ce rapport construit à l'histoire de la discipline que réside la tension que nous formulions vis-à-vis des usagers d'un tel caractère : que regardons-

nous ? Et à quelles fins. Afin de conclure cette partie de notre propos, nous souhaitons montrer comment cette prise d'importance de l'observation du monument se cristallise aux niveaux de certains signes comme une certaine "résistance de la figuration".

Concentrons sur un hiéroglyphe spécifique, le signe E 26 dans la classification Gardiner[18], figurant un éléphant (fig. 2). La première proposition typographique (fig. 3) fut réalisée avec un strict respect des sources épigraphiques sélectionnées. Pour un lecteur non spécialiste, il est difficile de lire ce signe comme la représentation d'un pachyderme. La figure 4 est une autre proposition, correspondant à une représentation plus naturaliste de l'animal : un plus grand nombre de détails permet de lire la représentation de l'éléphant. Le protocole scientifique demande le plus grand respect des sources épigraphiques dans la normalisation des glyphes. C'est donc, de prime abord, le signe de la figure 3 qu'il faut valider. Cependant, l'éléphant est un exemple des limites de ce protocole scientifique systématique. S'il est nécessaire de respecter la visée scientifique de l'outil, il reste essentiel de s'interroger sur les usages.

Un caractère hiéroglyphique, bien qu'employé dans un contexte éditorial est, dans le même temps, un outil d'apprentissage de la langue égyptienne. L'apprentissage des hiéroglyphes, en effet, ne se fait pas à travers l'observation des monuments mais au moyen de grammaires exploitant des formes typographiques[19]. Dès lors, se pose la question de l'usage du caractère et celle des publics visés. Si un spécialiste est à même de reconnaître dans la figure 2, le signe figurant l'éléphant, il n'en sera pas nécessairement de même d'un amateur ou d'un étudiant. Or, il est indispensable pour l'étude d'un texte de pouvoir associer une unité typographique et les valeurs syntaxiques qui lui sont associées. Celles-ci sont identifiées grâce à la reconnaissance de ce que figure l'unité graphique. Ici, les valeurs syntaxiques seront associées au signe par ce qu'il sera reconnu comme figurant un éléphant. Le signe de la figure 2 ne s'adresse donc qu'aux spécialistes déjà tributaire d'une bonne connaissance de la paléographie des hiéroglyphes. Un tel symbole serait de moindre utilité dans le cas d'un travail d'apprentissage ou de vulgarisation. C'est là le problème de la figuration posé par le projet de dessin typographique.

18 Alan H. Gardiner, Egyptian grammar, being an introduction to the study of hieroglyphs, op. cit.

19 Ibid. ; Alan H. Gardiner, Catalogue of the Egyptian Hieroglyphs Printing Type Matrices in the possession, op. cit.

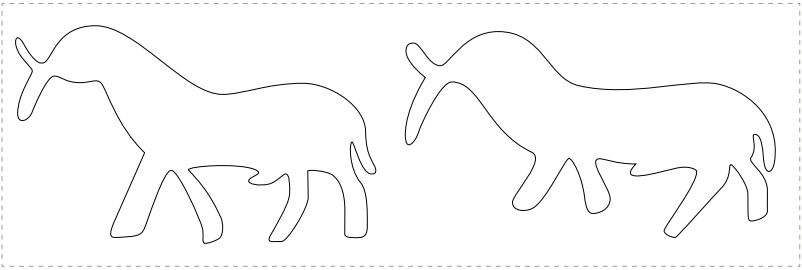


**Fig. 2 • E26, sources utilisées pour la transcription du hiéroglyphe figurant un éléphant. Facsimilés de l'auteur de hiéroglyphes présents sur la Chapelle Blanche de Sésotris Ier à Karnak. Sources : Charlène Cassier, Arcanae**

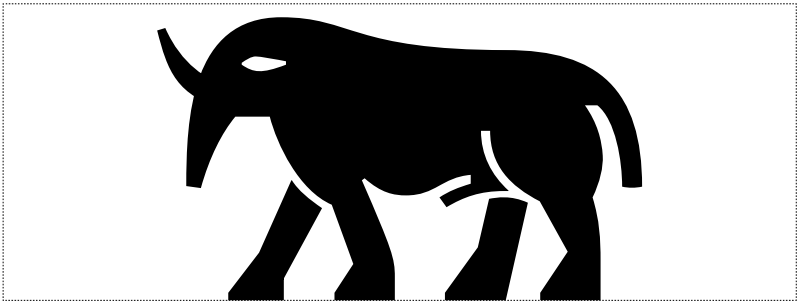


**Fig. 3 • E26, un éléphant. Proposition de forme typographique pour le caractère ANRT-VÉgA**

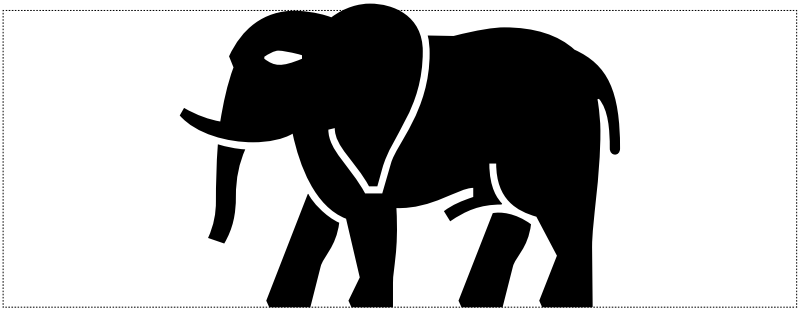


**Fig. 4 • E26, un éléphant. Proposition de forme typographique refusée pour le caractère ANRT-VÉgA**

Le caractère hiéroglyphique doit souligner sa différence de nature avec le hiéroglyphe qu'il transcrit, tout en étant immédiatement identifiable comme unité de transcription de ce même hiéroglyphe :

> *Lorsque nous lisons un texte, un "a" minuscule demeure un "a" quelle que soit son aspect. De ce fait, nous avons tendance à penser qu'un signe hiéroglyphique autographié ou typographié est le "même" que l'original qu'il prétend restituer*[20].

Le problème auquel nous faisons face, en tant que designer se dédouble. D'une part, il nous faut travailler en respectant un protocole de travail visant au contrôle de l'imaginaire afin de servir une démarche scientifique, et dans le même temps, il nous faut relever le défi de la création d'un caractère typographique exprimant sa propre nature d'outil d'édition standardisé : le caractère hiéroglyphique doit se distinguer du hiéroglyphe proprement dit qu'il transcrit.

Le projet de design pour la recherche universitaire se construit comme une tension entre imaginaire collectif et exigences scientifiques. L'imaginaire collectif pose la question du droit d'entrée dans le champ scientifique, de la légitimité du designer à construire un discours et déployer une pratique dans un champ auquel il est étranger[21]. En effet, le designer doit acquérir la culture scientifique du champ d'inscription du projet afin de rejeter hors du champ du projet cette part d'imaginaire qui entrave l'accession des résultats du projet à une légitimité scientifique.

L'étude contemporaine de la lexicographie égyptienne utilise des procédés discursifs et iconographiques afin de rationaliser la perception de l'Égypte ancienne et pour repousser l'imaginaire collectif hors du discours scientifique. Cet impératif de rationalisation, bien qu'il soit propre à toute démarche scientifique tient une place particulière en égyptologie, ou les chercheurs, furent longtemps hantés par les erreurs d'interprétation ayant repoussées les possibilités d'un déchiffrement de l'Égyptien ancien[22]. Pour comprendre la teneur de cette hantise, liée à la puissance

20 Dimitri Meeks, « La paléographie hiéroglyphique, une discipline nouvelle », Égypte Afrique & Orient, 2007, n° 46, p. 4.

21 Pierre Bourdieu, Science de la science et réflexivité, op. cit.

22 Orly Goldwasser, « La force de l'icône — "le signifié élu" » dans Beaux N., Grimal N., Pottier B. (Éds.), Image et conception du monde dans les écritures figuratives, Actes du colloque Collège de France-Académie des Inscriptions et Belles Lettres, Paris, 24-25 janvier 2008, Paris, Paris : AIBL - Soleb, 2008, p. 339.

de l'imaginaire, il nous faut à présent nous introduire dans le champ de l'image égyptienne, et comprendre comment la perception d'elle-même que nous a léguée l'Égypte pharaonique a construit un mouvement croissant de rationalisation des représentations et transcriptions des images égyptiennes.

## *Image égyptienne et image égyptologique*

### *L'image en Égypte ancienne : un Éden terrestre ?*

En préambule à un développement de cette hypothèse, il nous faut exposer quelques principes de construction de l'image en Égypte ancienne. Image et écriture relèvent alors d'une même compétence, « l'art égyptien est tout entier "hiéroglyphique" »[23]. Les unités graphiques peuvent indifféremment servir à l'un ou l'autre de ces domaines. Les hiéroglyphes forment un système figuratif, chaque graphème figure un être, un végétal, un objet emprunté au monde pharaonique. Pour autant, ce répertoire formel ne reflète pas le monde qu'il représente, mais en restitue une vision idéalisée où le laid, le sale, l'impur n'existe pas ou se trouve immédiatement neutralisé par le jeu de la graphie[24]. Cet art est au service du pouvoir politique et religieux. À travers l'écriture monumentale, le pouvoir s'assure de la permanence de l'État et de l'ordre social[25]. L'espace de la représentation comme l'espace de l'écriture sont parfaitement réglés, décomposés en un quadrillage régulier permettant de représenter, de re-actualiser dans l'écriture et le dessin l'harmonie le bon ordonnancement du monde, la victoire perpétuelle de l'ordre sur le chaos[26]. Tout sujet ou objet est représenté en accord avec une vision idéalisée que l'Égypte pharaonique nous a léguée.

Jusqu'au XVIIe siècle l'Égypte apparaît comme un « Jardin d'Éden[27] ».

23 Henry George Fischer, L'Écriture et l'art de l'Égypte ancienne..., Paris : PUF, 1986.

24 Orly Goldwasser, « La force de l'icône — « le signifié élu » », art cit.

25 Jan Assman, La mémoire culturelle : écriture, souvenir et imaginaire politique dans les civilisations antiques [1992], Paris : Aubier, 2010.

26 Ibid. ; Geneviève Pierrat-Bonnefois, « Les principes du dessin égyptien » dans Guillemette Andreu-Lanoë (ed.), Le dessin dans l'Égypte ancienne : l'art du contour, Paris, Paris : Louvre - Somogy, 2013.

27 "[For European travelers] Egypt […] was the Garden of Éden — litteraly, the most perfect place on earth" Kent R. Weeks, « Archaeology and Egyptology » dans Richard H. Wilkinson (ed.), Egyptology Today, Cambridge : Cambridge university press, 2008, p.

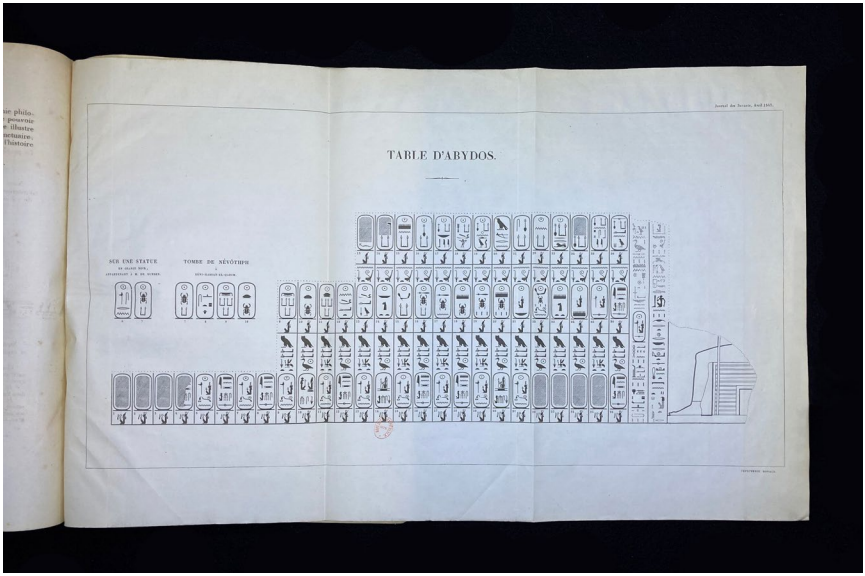



**Fig. 5 • « Table d'Abydos imprimée en caractères mobiles », J. -A. Letronne, Revue Archéologique, 2e année, n°1, avril 1845, p. 193-205. Source : BnF**

L'expression, de l'égyptologue Kent R. Weeks, est symptomatique de la perception occidentale de l'Égypte pharaonique et autorise à interroger l'héritage de cette civilisation dans l'Occident. L'égyptologie s'est construite dans une culture alphabétique de l'écriture, dont les racines plongent dans l'Antiquité grecque. Il convient de questionner l'influence de cette conception de l'écrit sur la manière dont nous interrogeons les hiéroglyphes. L'alphabet est une « géométrie de l'écriture », l'association d'un graphème et d'un caractère (phonétique) par un lien strictement conventionnel[28]. Dans cette perspective, l'écriture apparaît comme la réduction du langage à un ensemble de formes graphiques[29]. Aussi, il fut longtemps refusé aux systèmes figuratifs non déchiffrés — parmi lesquels les hiéroglyphes — le statut d'écritures à part entière. Cet hermétisme de l'écriture décrit dès l'Antiquité[30] participe à cette vision idéalisée de

28 Anne-Marie Christin, L'image écrite ou La déraison graphique, Paris, Paris : Flammarion, 1995, p. 63.

29 Jack Goody, The Domestication of the savage mind, Cambridge : Cambridge university press, 1977, p. 40.

30 Le premier grand récit de description de l'Égypte pharaonique dont nous disposons est le texte d'Hérodote qui, suite à son voyage en Égypte autour de 450 av. J.-C. écrit une Enquête qui, s'il constitue une source importante quant à la perception occidentale de l'Égypte avant notre ère, comporte de

l'Égypte, à en faire cet Éden terrestre.

Des textes de l'Antiquité tardive contribuent à des interprétations erronées des hiéroglyphes et à leur statut jusqu'au XIXe siècle d'écriture mystérieuse et ésotérique. Parmi ces textes, nous développons un exemple, les Hieroglyphica rédigés au Ve siècle par le philosophe alexandrin, Horapollon. Le manuscrit décrit la forme et l'usage de quelques 250 hiéroglyphes. Mais l'explication avancée par Horapollon est fausse. L'auteur ignore la dimension phonétique des signes et propose une lecture purement physiologique, où signifiant et signifié sont liés par un lien naturel. Par exemple, le vautour est utilisé pour signifier la vue car cet animal a une acuité visuelle particulière. Lors de l'écriture de ce texte, le fonctionnement des hiéroglyphes est perdu depuis un siècle déjà[31] et Horapollon propose une confusion quant à la nature de l'écriture hiéroglyphique. Le texte a une forte résonance dans l'imaginaire et la perception des hiéroglyphes dans les milieux érudits après la redécouverte du manuscrit en Italie au XIVe siècle et la diffusion d'une édition imprimée par Alde Manuce à Venise en 1505[32]. Cette perception des hiéroglyphes comme un système d'écriture où le lien entre signifiant et signifié est entièrement motivé participe de la construction d'un imaginaire entourant les mystères de l'Égypte. Cette perception ne change qu'avec la redécouverte de l'Égypte au XIXe siècle. Un tournant s'opère lors de la campagne militaire menée par Napoléon en Égypte entre 1798 et 1801. Cet épisode de l'histoire fut érigé en « mythe fondateur » de l'égyptologie, l'expédition armée fut accompagnée d'un corps de savants chargés de procéder à une étude « totale » et systématique de l'Égypte : historique, géographique, faunistique, etc. :

> *Les savants qui formaient une partie intégrale de l'expédition participaient à une quête d'Illumination pour le savoir — mais ils étaient aussi engagés dans un processus de cartographie et de représentation visuelle et verbale qui aiderait à créer à la fois l'Égypte « ancienne » et « moderne » et exacerberait le contrôle intellectuel et*

---

nombreuses inexactitudes, notamment dans sa description de l'écriture hiéroglyphique.

31 L'inscription hiéroglyphique la plus tardive connue est datée du 24 août 394 de notre ère Frédéric Servajean, Laure Bazin Rizzo et Annie Gasse, À l'école des scribes, Les écritures de l'Égypte ancienne, Milan, Milan : Silvana Editoriale, 2016.

32 Jan Assmann, L'Égypte ancienne : entre mémoire et science, Paris, Paris : Hazan - Musée du Louvre, 2009.

*réel de l'Europe sur le pays*[33].

Du travail de ce corps expéditionnaire résulte un ouvrage monumental, la Description de l'Égypte qui acte et institutionnalise la redécouverte de l'Égypte par l'Occident. Empruntant au genre encyclopédique, elle fut publiée par l'Imprimerie nationale entre 1809 et 1829, en neuf volumes de textes et onze volumes de planches. Cette description présente l'Égypte comme un territoire organisé, découpé et étudié par la science occidentale, dominé par la raison. Cet inventaire systématique recense toutes les choses, êtres, lieux qui composent l'Égypte au XIXe siècle et constitue un savoir d'appropriation[34]. La Description apparaît comme une forme éditoriale du triomphe du rationalisme et d'une méthode scientifique qui ouvrit la voie au déchiffrement des hiéroglyphes et à la naissance de l'égyptologie moderne (Moreno Garcia, 2009 : 175)[35].

## *Vers une perception objectivée de l'Égypte ancienne : Le déchiffrement des hiéroglyphes*

L'expédition d'Égypte met au jour la pierre de Rosette grâce à laquelle Champollion publie en 1822 la Lettre à Monsieur Dacier… [36]. Ce texte explique sa lecture des cartouches, ou noms royaux de Cléopâtre et Ptolémée et perce ainsi le mystère du fonctionnement du système hiéroglyphique. Ce texte est fondateur de l'égyptologie moderne. Territoire maîtrisé par un découpage rationnel, l'Égypte est maintenant

33 « The savants who formed an integral part of the expedition were on a Enlightenment quest for knowledge — but they were also engaged in processes of mapping and of visual and verbal representation that would help create both "ancient" and "modern" Egypt and exert both intellectual and actual European control for the country », notre traduction. Christina Riggs, « Discussing Knowledge in the Making » dans Carruthers W., Histories of Egyptology, Interdisciplinary Measures, Londres : Routledge, 2014, p. 129.

34 Roland Barthes, « Image, Raison, Déraison » dans Serri J., Les Planches de l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert vues par Roland Barthes, Pontoise, Association les Amis de Jeanne et Otto Freundlich, 1989.

35 Juan Moreno Garcia, « From Dracula to Rostovtzeff » dans Fitzenreiter, M. (Éd.), Ereignis, Geschichtsschreibung zwischen Vorfall und Befund, Londres : Golden House Publications, 2009, vol.X, p. 175.

36 Jean-François Champollion, Lettre à M. Dacier,... relative à l'alphabet des hiéroglyphes phonétiques..., Paris, Firmin Didot Père et Fils, 1822.

compréhensible grâce à la lecture des nombreux textes mis au jour par les expéditions archéologiques. En 1836, la Grammaire Égyptienne de Champollion est publiée à titre posthume[37]. Dans cet ouvrage, le fonctionnement du système hiéroglyphique est expliqué, ouvrant la voie à la formation d'une communauté scientifique d'égyptologues. L'observation des représentations dessine certains indices quant à la manière dont sont alors perçus les hiéroglyphes. Les dessins des hiéroglyphes de la Grammaire Égyptienne sont assurés par Salvatore Cherubini, qui opère un travail de simplification des signes. N. Cherpion, dans son analyse, souligne l'écart observable entre les dessins de Cherubini et ce qu'aurait fait un scribe égyptien, soulignant le rôle des sensibilités propre à chaque époque dans cet écart : Sur les épreuves de la Grammaire, c'est avant tout la main d'un artiste du XIXe siècle qui s'exprime. En d'autres termes, les hiéroglyphes reproduits par Cherubini sont plutôt des recréations personnelles, tant ils sont enjolivés par rapport aux signes tracés par les Égyptiens de l'Antiquité[38].

## *Du déchiffrement des hiéroglyphes à la rationalisation systématique des représentations : le rôle des caractères hiéroglyphiques*

Nous constatons, dès ces textes fondateurs que les représentations employées dans l'édition philologique forment un discours sur l'égyptologie, empruntant des modes de rationalisation supportant et accompagnant les processus de traduction. L'identification et la restitution des textes hiéroglyphes selon des modalités simplificatrices permettent aux chercheurs d'identifier des structures de signes fonctionnant en premier lieu comme la notation d'informations grammaticales, en dépit des informations graphiques et matérielles des signes archéologiques. Les hiéroglyphes sont constitués comme un système en premier lieu linguistique, dont on peut construire une articulation abstraite à un système d'organisation des signes, une langue que l'on peut étudier au même titre qu'une autre.

37 Champollion meurt prématurément en 1832 à l'âge de 41. Son frère aîné, Jacques-Joseph Champollion assure la publication des travaux de son frère laissés à l'état de manuscrits.

38 Nadine Cherpion et Martin Christian, « Le dessinateur Cherubini et la Grammaire de Champollion », Monuments et Mémoires de la Fondation Eugène Piot, 2010, vol. 89, p. 234-235.

Ce processus d'objectivation des représentations ouvre la voie à une rationalisation de l'analyse des textes hiéroglyphiques. Dès 1845, les égyptologues emploient la typographie pour produire des représentations normées des textes, mettant en avant la dimension linguistique de l'étude au dépend de l'analyse graphique et matérielle des textes. Cette date marque la date de publication du premier spécimen d'un caractère hiéroglyphique, la « Table d'Abydos imprimée en caractères mobiles », publiée par Jean-Antoine Letronne[39] (fig.5). Entre 1842 et 1852, l'Imprimerie nationale française réalise un caractère hiéroglyphique composé de quelques 3300 poinçons typographiques[40] pour sa collection orientale[41]. La création de caractères hiéroglyphiques participe à la domination linguistique et archéologique de l'Égypte ancienne, par une exploration philologique qui concourt à rationaliser l'approche de cette civilisation et à institutionnaliser les connaissances produites.

La « Table d'Abydos » publiée en 1845 est un exemple de ces procédures de contrôle et de rationalisation linguistique par la transcription, des actions qui visent à ramener la complexité du monument à sa seule surface scripturale. Les traces de matérialité, d'usures, les éclats sont effacés de la représentation. Le texte est reconstitué dans sa totalité, le tracé régulateur dans lequel le texte fut composé dans l'Antiquité est poussé à son extrême par la technique et par la matérialité de la typographique en caractères mobiles. La technique sert ici le récit épistémologique. L'emploi d'un caractère mobile entraîne une réduction des qualités du texte archéologique, ramené à son statut d'énoncé — La typographie ne reproduisant que la séquence syntaxique. La technique efface les traces de la matérialité du monument.

Or, l'emploi de caractères hiéroglyphiques, pour des commodités éditoriales n'eut de cesse de gagner de l'importance dans la représentation des textes hiéroglyphiques, ainsi que dans les méthodes d'apprentissage et de recherche. Cette importance accordée aux caractères hiéroglyphiques

39 Antoine Jean Letronne, « Table d'Abydos imprimée en caractères mobiles, spécimen d'une reproduction typographique des hiéroglyphes égyptiens », Revue Archéologique, 15 septembre 1845, 2e année, n° 1.

40 Les poinçons sont des tiges d'acier sur lesquelles sont gravés les caractères typographiques. Ils sont ensuite utilisés pour frapper les matrices, moules en cuivre où sont fondus les caractères en plomb.

41 Les « Typographies orientales » recouvre un grand nombre de systèmes d'écritures orientaux et extrême-orientaux sans distinction d'aires géographiques ou historiques (écritures arabes, africaines, indiennes, chinoises, mais aussi cunéiformes, hiéroglyphes égyptiens etc.). Ce regroupement est une construction historique en lien avec la construction d'un savoir orientaliste à l'époque moderne.

est aujourd'hui un frein de la recherche scientifique. En l'absence de documentations quant aux sources de ces caractères typographiques, il n'est pas possible d'en éprouver la validité paléographique. Aussi, ces caractères hiéroglyphiques ne peuvent être considérés comme le reflet d'un usage antique [42].

La création typographique, mise au service de l'édition scientifique contemporaine intègre dans son processus l'observation des monuments archéologiques comme une nouvelle proposition, où la typographie n'est plus seulement mise au service de la reproduction de séquences syntaxiques, mais peut intégrer dans sa structure-même, la possibilité d'une étude critique. Ainsi, dans un paradigme scientifique contemporain où l'intérêt des chercheurs se polarise entre l'étude linguistique et un renouveau de l'observation paléographique[43], l'outil typographique devient un outil de réflexion pour les scientifiques sur les transformations de leurs méthodes de recherches. L'emploi de différents médiums d'objectivation permet, par le contrôle de l'interprétation un rejet de l'imaginaire hors de l'espace définit comme scientifique.

Au terme de notre étude, nous constatons que l'ensemble des étapes du projet de design concourent à rejeter toute forme d'imaginaire hors de la sphère de conception. Les différentes étapes de production de chacune des formes typographiques concourent à ramener l'entièreté de la production typographique dans les méthodes de recherche propres aux égyptologues : chaque proposition est contrôlée par une série de documents qui en assurent la validité scientifique. Le projet de design typographique, comme la production d'un discours scientifique reposent sur un perpétuel retour au monument. C'est par l'observation des témoins direct de la civilisation pharaonique qu'est évaluée chaque proposition scientifique. Si le discours scientifique repose aujourd'hui entièrement sur la représentation de la source, sur la constitution d'un référent grâce à l'image du monument, peut-on considérer qu'au fantasme s'est substitué une forme de "fétiche" de l'Égypte ancienne ? Nous évoquions la valeur matérielle du monument, comme témoin de la civilisation pharaonique et étalon de mesure d'un propos scientifique. Une vérité scientifique,

42 Dimitri Meeks, « De quelques 'insectes' égyptiens, entre lexique et paléographie », art cit.

43 Dimitri Meeks, *Les architraves du temple d'Esna*, op. cit. ; D. Meeks, « La paléographie hiéroglyphique, une discipline nouvelle », art cit.

dès lors, réside dans l'objet et seulement dans l'objet qui cristallise les fondements disciplinaires de l'égyptologie. Le terme de fétiche ne nous sert pas ici à évoquer un possible "culte" de tels objets, mais à marquer le rapport particulier construit avec le discours scientifique : l'objet n'est pas pris dans le champ du discours, il lui reste extérieur, lui sert de socle, mais seules les représentations de cet objet sont entraînées par le discours égyptologique. L'imaginaire collectif de l'Égypte ancienne lui-même se heurte aux connaissances que nous apporte le monument. La valeur matérielle de ce dernier détient une vérité scientifique. En cela, en tant que matérialité il est toujours extérieur à un discours qui le constitue comme référent. C'est précisément pour cela, dans cette manière de fétichisation, qu'il constitue la possibilité d'une vérité dernière dans la science égyptologique.

## *Bibliographie*


ASSMANN Jan, *L'Égypte ancienne : entre mémoire et science*, Paris, Paris : Hazan - Musée du Louvre, 2009.

ASSMANN Jan., *La mémoire culturelle : écriture, souvenir et imaginaire politique dans les civilisations antiques* [1992], Paris : Aubier, 2010.

BARTHES Roland, « Image, Raison, Déraison » dans Serri J., Les Planches de l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert vues par Roland Barthes, Pontoise, Association les Amis de Jeanne et Otto Freundlich, 1989.

BOURDIEU Pierre, *Science de la science et réflexivité*, Paris : Raisons d'agir, 2001.

CHAMPOLLION Jean-François, *Lettre à M. Dacier,... relative à l'alphabet des hiéroglyphes phonétiques...*, Paris, Firmin Didot Père et Fils, 1822.

CHAUVEAU Nicolas, « Le design numérique au service de la recherche en SHS : Une étude de cas du projet VÉgA, Vocabulaire de l'Égyptien Ancien », *Sciences du Design*, 2015, vol. 2015/2, n° 2, p. 82-87.

CHERPION Nadine et Christian Martin, « Le dessinateur Cherubini et la Grammaire de Champollion », *Monuments et Mémoires de la Fondation Eugène Piot,* 2010, vol. 89, p. 261-263.

CHRISTIN Anne-Marie, *L'image écrite ou La déraison graphique* [1995], Paris : Flammarion, 2009.

FISCHER Henri-Georges, *L'Écriture et l'art de l'Égypte ancienne...*, Paris : PUF, 1986.

FLUSSER Vilem, *Petite philosophie du design* [1999], Belval : Circé, 2002.

GARDINER Alan Handerson, *Catalogue of the Egyptian Hieroglyphs Printing Type Matrices in the possession of Dr. Alan H. Gardiner*, Oxford, Oxford University Press, 1927.

GARDINER Alan Handerson, *Egyptian grammar, being an introduction to the study of hieroglyphs*, troisième édition, Oxford : Oxford University Press, 1927.

GOLDWASSER Orly, « La force de l'icône — « le signifié élu » » dans Nathalie Beaux, Nicoas Grimal, Bernard Pottier (eds.), *Image et conception du monde dans les écritures figuratives*, Actes du colloque Collège de France-Académie des Inscriptions et Belles Lettres, Paris, 24-25 janvier 2008, Paris, Paris : AIBL - Soleb, 2008.

GOODY Jack, *La raison graphique : la domestication de la pensée sauvage* [1977], Paris : Minuit, 1979.

LANTENOIS Annick, *Le vertige du funambule : le design graphique, entre économie et morale* [2010], Paris : B42, 2013.

LETRONNE Antoine Jean, « Table d'Abydos imprimée en caractères mobiles, spécimen d'une reproduction typographique des hiéroglyphes égyptiens », *Revue Archéologique*, 15 septembre 1845, 2e année, n° 1.

MEEKS Dimitri, « Dictionnaire hiéroglyphique, inventaire des hiéroglyphes et Unicode », Document numérique, *Gestion informatisée des écritures anciennes*, 2013, vol. 16, n° 3, p. 31-44.

MEEKS Dimitri, « De quelques 'insectes' égyptiens, entre lexique et paléographie » dans Zahi A. Hawass, Peter Der Manuelian, Ramadan Hussein (Éds.). *Perspectives on Ancient Egypt. Studies in Honor of Edward Brovarski*, Le Caire : Supplément aux Annales du Service des Antiquités, 2010, p. 273-304.

MEEKS Dimitri, « La paléographie hiéroglyphique, une discipline nouvelle », *Égypte Afrique & Orient*, 2007, n° 46, p. 3-14.

MEEKS Dimitri, *Les architraves du temple d'Esna : paléographie*, Le Caire : Institut français d'archéologie orientale, 2004.

MORENO GARCIA Juan, « The cursed discipline ? The peculiarities of Egyptology at the turn of the Twenty-First century » dans William Carruthers (ed.), *Histories of Egyptology, Interdisciplinary Measures*, Oxford : Routledge, 2014.

MORENO GARCIA Juan, « From Dracula to Rostovtzeff » dans Martin Fitzenreiter (ed.), Ereignis, *Geschichtsschreibung zwischen Vorfall und Befund*, Londres : Golden House Publications (coll. « IBAES »), 2009, vol.X.

PIERRAT-BONNEFOIS Geneviève, « Les principes du dessin égyptien » dans Guillemette Andreu-Lanoë (ed.), *Le dessin dans l'Égypte ancienne : l'art du contour*, Paris : Louvre - Somogy, 2013.

RIEGL Aloïs, *Le culte moderne des monuments* [1903], Paris : Allia, 2016.

RIGGS Chistina, « Discussing Knowledge in the Making » dans William Carruthers (ed), *Histories of Egyptology, Interdisciplinary Measures*, Londres : Routledge, 2014.

ROCK Michael, « The Designer as author », *Eye magazine*, 1996, n° 20.

SAUNERON Serge, *L'Égyptologie*, Paris : PUF, 1968.

SERVAJEAN Frédéric, Bazin Rizzo Laure et Gasse Annie, *À l'école des scribes, Les écritures de l'Égypte ancienne*, Milan : Silvana Editoriale, 2016.

VALBELLE Dominique, *L'égyptologie*, Paris : PUF, 1991.

VERNUS Pascal, « Idéogrammes et phonogrammes à l'épreuve de la figurativité : les intermitences de l'homophonie » dans Bazzanella, C., Morra, L. (eds.), *Philosophers and Hieroglyphs*, Turin : Rosenberg & Sellier, 2003.

VIAL Stephan, *Court traité du design*, Paris : PUF, 2014.

WEEKS Kent R., « Archaeology and Egyptology » dans Richard H. Wilkinson (ed.), *Egyptology Today*, Cambridge : Cambridge university press, 2008.

# *L'expérience fantomale dans le documentaire contemporain Un paradigme de « transparence »*

**Luigi Storto**

*« […] ce caractéristique mélange d'un réel qui s'impose et d'un impossible auquel on ne saurait oser croire »*

**Georges Didi-Huberman, Phasmes. Essais sur l'apparition**

## *Introduction. Traum et* τραῦμα *: les deux faces du fantôme*

*Traum (allemand) : rêve, illusion, vision et aussi fantasme.*
*Trauma (du grec* τραῦμα*) : indique le traumatisme, une blessure psychologique, invisible.*

Dans le premier cas, celui du « rêve éveillé », nous savons que Platon, dans Le Sophiste, évoquait déjà le concept de *phantasmata* comme produit de l'imagination, identifié en tant que tel aux *eikones*, des images identiques à leur modèle original. En ce qui concerne le concept du trauma, Jacques Lacan affirme que « le fantasme n'est jamais que l'écran qui dissimule quelque chose de tout à fait premier, de déterminant dans la fonction de la répétition [1]». Dans les deux cas, nous sommes face au fantasme en tant qu'élément se substituant au traumatisme véritable, en travaillant à sa place et donc redoublant un discours à travers un acte de répétition. Par ailleurs, Lacan même souligne l'influence et la fascination exercées par le voile (et donc l'écran), en se demandant : « Pourquoi le voile est-il plus précieux à l'homme que la réalité ?[2] ». Il nous est possible

1 Jacques Lacan, Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse. Paris : Seuil, 1973, p. 58-59.

2 Jacques Lacan, Le Séminaire, Livre IV. La relation d'objet. Paris : Seuil, 1994 (Coll. Points Essais), p. 217.

d'appliquer la même idée de voile et d'écran au concept d'images. En tant que trace, l'image renvoie à « ce qui a été [3]» mais, dans le même temps, « Elle ne dépend d'aucune plénitude sensible, audible ou visible, phonique ou graphique. […] elle n'existe pas […] [4]». Son statut de simulacre est celui « d'une présence qui se disloque, se déplace, se renvoie, n'a proprement pas lieu […] »[5]. Ce sont exactement les caractéristiques de la présence fantasmatique, comparable à l'expérience filmique en tant que « fantasme conscient » (le « Tagtraum » Freudien)[6].

Il s'agit d'un concept précieux aux fins de cette analyse puisqu'il nous permettra de décliner les notions de fantôme et de double en tant que remplacement d'un réel immédiat, en nous invitant en outre à réfléchir sur la façon dont l'idée de transparence du dispositif peut renvoyer au dévoilement ou, au contraire, à la dissimulation totale des procédés esthétiques et linguistiques sous-jacents à la mise en scène. À ce propos Denis Brotto, enseignant-chercheur à l'université de Padoue, souligne que les formes audiovisuelles moins codifiées, y compris le documentaire, sont potentiellement les plus susceptibles d'exprimer l'indétectable et, en général, tout ce qui renvoie au concept de *phantasmata*, en mettant l'accent sur la spécificité « dans cette exposition de l'invisible du rôle de la technique, du medium, de la forme, ultérieurs facteurs fondateurs de l'expérience fantasmatique »[7].

## *Documentaire et transparence*

La forme documentaire contemporaine s'est configurée, au cours des dernières années, en tant que terrain fécond d'expérimentation où l'ancienne dichotomie entre réalité et fiction à l'écran est devenue le

3 Roland Barthes, La chambre claire. Note sur la photographie. Paris : Seuil, 1980, p. 133.

4 Jacques Deridda, De la grammatologie. Paris : Éditions de Minuit, 1967, p. 92.

5 Jacques Deridda, Marges de la philosophie. Paris : Éditions de Minuit, 1972, p. 25.

6 Christian Metz tient à souligner la différence entre un état fantomal inconscient – donc comparable à l'état de rêve – et l'état de « rêverie éveillée », donc conscient, où le fantasme se manifeste en tant que tel n'étant pas intégré au rêve. Cf. METZ, Christian. Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma. Paris : Union Générale d'Editions, 1977, p. 159.

7 Denis Brotto, « L'esposizione dell'invisibile. Il phantasmata come forma dell'immaginazione », dans Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni, Anno XII n° 36, Settembre – Dicembre 2018 (Fantasma). Cosenza : Luigi Pellegrini Editore, 2018, p. 26 [a rimanere peculiare in tale esposizione dell'invisibile è il ruolo della tecnica, del medium, della forma, ulteriori fattori fondanti dell'esperienza fantasmatica] ; traduction du rédacteur.

trait dominant d'une dialectique nouvelle, sous le signe de l'hybridation voire d'une ambiguïté formelle déclarée[8]. Le nouveau statut de la forme documentaire est celui d'un véritable atelier dans lequel la donnée factuelle – notamment ce qui obéit au « discours référentiel [9]» – est mise à l'épreuve à travers l'invention narrative et le geste performatif[10]. La relation au réel est donc ambivalente, duelle, car sûrement traversée par des tensions postmodernes (la délégitimation des grands récits, la notion de fin de l'histoire, la doctrine panfictionnaliste et la fictionnalisation systématique)[11]. Cependant, il s'agit d'une relation qui a transposé la nécessité contemporaine d'un retour à l'authenticité à travers une confrontation respectueuse de l'« inamendabilité » du réel[12].

Stella Bruzzi, parmi les théoriciens les plus influents dans le domaine des études audiovisuelles, a mis en évidence l'un des traits saillants des formes contemporaines de non-fiction en soulignant que « toute l'histoire du cinéma documentaire post-vérité peut être vue comme une réaction à son esprit de transparence et d'observation impartiale [13]». Cette dernière remarque est précieuse : elle nous invite à réfléchir sur la présence plus

8 Roger Odin, à l'appui de son approche sémio-pragmatique, a identifié en tant que formes hybrides les films « à l'intersection de deux (ou plusieurs) ensembles cinématographiques, des films qui entrelacent deux (ou plusieurs) consignes de lecture » ; il estime également ambigus les films « qui ne donnent pas des consignes claires à leurs lecteurs (= qui ne permettent pas de déterminer à coup sûr quand, et s'il convient de fonctionner sur le mode documentaire ou sur le mode fictionnel) […] ». Cf. Roger Odin (dir.). Cinémas et Réalités. Saint-Etienne : CIEREC, 1984, p. 274.

9 Le « discours référentiel », comme souligné par Marie-Laure Ryan, repose sur le fait que « l'acte de référence présuppose l'existence d'un objet dans le monde actuel ». Cf. RYAN, Marie-Laure. « Frontière de la fiction : digitale ou analogique? ». In René Audet ; Alexandre Gefen (dir.). Frontières de la fiction. Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, 2002. Disponible en ligne: http://books.openedition.org/pub/5681 [lien consulté le 18 octobre 2021].

10 La composante performative du cinéma de non-fiction est au cœur de la théorisation développée par Stella Bruzzi dans New Documentary (New York : Routledge, 2006), un ouvrage qui pose la performativité en tant que nœud central de la pratique documentaire contemporaine.

11 En ce qui concerne ces notions, voir notamment François, La condition postmoderne. Rapport sur le savoir. Paris : Minuit, 1979 ; François Lyotard, Le postmoderne expliqué aux enfants. Paris : Galilée, 1986 ; Gianni Vattimo, La société transparente. Paris : Desclée de Brouwer, 1990 ; RYAN, Marie-Laure. « Postmodernism and the Doctrine of Panfictionality », dans Narrative, Vol. 5, No. 2. Ohio State University Press, May 1997, pp. 165-187 ; Marc Augé, La Guerre des rêves. Exercices d'ethno-fiction. Paris : Seuil, 1997.

12 L'« inamendabilité » du réel est une notion clé dans la théorie du « nouveau réalisme » préconisée par Maurizio Ferraris, lequel attribue à la réalité un caractère d'indépendance et d'altérité à l'égard du langage. Cf. FERRARIS, Maurizio. Manifeste du nouveau réalisme. Paris : Hermann, 2014.

13 Stella Bruzzi, New Documentary. New York : Routledge, 2006, p. 9 […the entire post-vérité history of non-fiction film can be seen as a reaction against its ethos of transparency and unbiased observation]; traduction du rédacteur.

ou moins évidente (ou cachée) du dispositif et donc sur la signification du mot « transparence » au sein de la représentation filmique, entendue en tant que «possibilité de rendre perceptibles les modalités de l'énonciation et de l'énonciateur même, c'est-à-dire de rendre potentiellement intelligibles au spectateur les choix effectués[14]». Notion controversée, impliquant une absence de « filtre » qui nous permettrait la restitution inaltérée du réel. Jean-Louis Comolli, qui a entrelacé activité théorique et pratique documentaire, entrevoit dans cette approche « une aspiration à réduire les outils de la médiation technique, perçus comme faisant écran à l'accès à la chose même[15]».

D'un côté, la transparence exhibe « sans trucage » le fonctionnement du dispositif, attitude centrale d'une certaine pratique documentaire qui a fait du « direct » l'expression d'une urgence idéologique. De l'autre côté, il faut relever que la même idée de transparence, en renvoyant à la possibilité de tout voir, sous-tend également la possibilité de s'apercevoir des pièges de la mise en scène, justement en raison du fait que l'énonciateur s'explicite à travers son énonciation – et donc ne se cache pas dans l'acte énonciatif[16].

Les lignes théoriques évoquées nous aideront à définir le domaine d'analyse en fonction du corpus filmographique, focalisé sur un ensemble de titres assez différents mais partageant l'idée de la reconfiguration de la mémoire opérée et rendue possible par l'expérience fantomale. Il s'agira donc d'un discours de nature essentiellement formelle, en focalisant l'attention sur un corpus filmographique succinct mais éloquent : *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2008) ; *La gueule du loup* (Pietro Marcello, 2009) ; *L'acte de tuer* (Joshua Oppenheimer, 2012) ; *Kurt Cobain : Montage of Heck* (Brett Morgen, 2015).

---

14 Vittorio Iervese, Il falso problema del vero. La malamimesis dell'immagine contemporanea , in Dottorini, Daniele (dir.). Per un cinema del reale. Forme e pratiche del documentario italiano contemporaneo. Udine : Forum, 2013, p. 34 […con trasparenza ci si riferisce invece alla possibilità di rendere percettibili le modalità di enunciazione e lo stesso enunciatore, ovvero rendere potenzialmente intellegibili allo spettatore le scelte compiute] ; traduction du rédacteur.

15 Jean-Louis Comolli, Voir et pouvoir. L'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire. Lagrasse : Verdier, 2004, p. 256 note 2.

16 Il s'agit de l'approche que Francesco Casetti et Federico Di Chio définissent comme « raconter son propre raconter, c'est-à-dire exhiber sa propre action de narrateur, manifester le texte en tant que tel, et rendre explicites les mécanismes et les grands choix sous jacents à l'ensemble de l'opération ». Cf. Francesco Casetti ; Federico Di Chio. Analisi del film. Milano : Bompiani, 1990, p. 213 [raccontare il proprio raccontare, vale a dire l'esibire la propria azione di narratore, il manifestare il testo in quanto tale, e il rendere espliciti i meccanismi e le grandi scelte che stanno alla base dell'intera operazione] ; traduction du rédacteur.

## *Déclinaisons du Traum : « rêve éveillé » du passé, visions, résurrections*

L'idée de rêve éveillé est clairement évoquée par *La gueule du loup* (Pietro Marcello, 209) et par *Kurt Cobain : Montage of Heck* (Brett Morgen, 2015). Le premier film nous raconte une histoire intime, privée : l'amour entre un immigré sicilien et une transsexuelle, une relation née en prison, restituée à travers les cassettes audio que les deux personnages ont enregistrées pour pouvoir communiquer en dépit des restrictions carcérales.

La dimension audio – qui structure la narration en la divisant entre passé et présent du récit – est déjà attribuable à une sorte de premier niveau fantasmatique, surtout en raison du fait que, bien que nous entendons les voix des deux protagonistes, nous n'en voyons sur l'écran qu'un seul, Enzo, qui en effet mène sa performance pratiquement seul jusqu'à l'entretien final. La ville de Gênes, tout en restant en arrière-plan, « se fait sentir » à travers un travail remarquable de montage effectué par Sara Fgaier qui s'est servie de matériaux d'archive réalisés par les cinéastes amateurs génois pendant les années 1960 et 1970. Ce qui en résulte est sûrement une dimension du passé mais appartenant à un passé presque imaginaire, « rêvé » plutôt que réel, où les plans temporels sont superposés, confus, opaques. À environ un tiers du film, la voix de Mary nous raconte le sentiment de solitude qu'Enzo a éprouvé une fois relâché de prison et rentré à Gênes, la ville ayant profondément changé pendant sa détention. Les images nous montrent des scènes nocturnes du centre historique et le montage nous emmène dans le passé : les mêmes vues nous sont montrées, pendant quelques secondes, dans un film d'archive probablement tourné en Super 8, en plein jour, avec des passants qui traversent les rues. Nous revenons alors aux rues du centre de nuit, au « présent » de la narration, avec des images tremblantes, granuleuses, tournées en brun sépia, lorsque hors champ nous entendons la voix d'Enzo entonner une chanson « pop » napolitaine. L'image se dissout, avec la chanson, dans un fondu au noir[17]. La séquence se termine avec une prise effectuée par le hublot d'un train en marche (encore une fois du matériel d'archive) et sur ces images nous entendons une voix off ponctuant un commentaire écrit par Pietro Marcello :

17 Il est possible de visionner cette séquence via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=e8tHHY4GCT0&t=184s (lien consulté le 18 octobre 2021).

*Les endroits que nous traversons sont des archéologies d'une mémoire. Désirs inconnus, souvenirs prohibés d'un monde disparu.*[18]

À travers un travail presque contrepointiste effectué sur l'alternance des matériaux mis en jeu – enregistrements audio, matériel d'archive, *found footage,* performance et reenactment – le réalisateur et la monteuse parviennent à détourner le film de la logique de l'immédiateté en nous restituant un véritable poème visuel de et sur la mémoire. Ainsi, l'apparition du fantôme s'achève sans cesse sous nos yeux, dans ce mélange perpétuel et surprenant de fable et de réalité, de passé et de présent, d'archive et d'invention. Comme je l'ai déjà souligné[19], cette hétérogénéité des matériaux a pour effet de forcer le statut du document et du réalisme, en suggérant une dimension sûrement fantasmatique mais jamais macabre, qui aboutit enfin au déploiement d'un « ailleurs » inhérent à ce que Paul Ricœur souligné dans la nature même de l'image :

> *Il s'agit de l'énigme de l'eikôn, de l'image si l'on veut, mais dans un sens du mot eikôn qui couvre […] les deux modes de présence, celle de l'absent comme irréel et celle de l'antérieur comme passé. C'est en image […] que le « souvenir pur » est mis en scène et comme placé sous les yeux. Ainsi l'énigme de l'eikôn couvre les deux formes de présence de l'absent, celle de l'irréel et celle de l'antérieur.*[20]

Ce passage soulève un concept central, celui de l'ambiguïté des images et du pouvoir de fascination et d'attraction qu'elles exercent, en nous rendant conscients du piège et à la fois prêts à y croire. La notion de l'ambiguïté des images nous conduit facilement vers le deuxième titre, *Kurt Cobain : Montage of Heck*.

Ainsi que le précédent, ce documentaire se structure à travers des matériaux audio, une série de cassettes sur lesquelles Cobain a

18 Cf. « Commentario di Pietro Marcello » dans Basso, Daniela. Cit., p. 168 [I luoghi che attraversiamo sono archeologie di una memoria / Desideri sconosciuti, ricordi proibiti di un mondo scomparso] ; traduction du rédacteur.

19 Cf. à ce propos voir Luigi Storto « Percorsi visivi tra fiaba, storia e memoria. Il cinema di Pietro Marcello », dans L'avventura. International Journal of Italian Film and Media Landscapes, « In cerca del reale », numero speciale Dicembre 2020. Bologna : Il Mulino, p. 81-95.

20 Paul Ricœur, « La marque du passé », in Revue de Métaphysique et de Morale, « Mémoire, histoire », No. 1, Janvier-Mars 1998. Paris : PUF, p. 12.

enregistré une sorte de journal intime. D'un côté, nous sommes une fois de plus face à une voix enregistrée nous introduisant dans des mémoires intimes. De l'autre côté, cette voix appartient à un homme décédé, qui nous apparaît dès les premières séquences dans une série d'images vidéo et de photographies le représentant petit garçon puis adolescent. Entre-temps, sur l'écran se relaient les témoignages de ses proches et de Krist Novoselic, ancien membre de Nirvana. Jusqu'à ce point, en allant au-delà d'une qualité productive excellente, nous avons l'impression d'être face à un bon produit télévisuel, pas plus. L'écart véritable se produit alors que le simulacre animé de Kurt Cobain donne un semblant humain à sa voix, à travers une série de séquences relatives à son adolescence jalonnant surtout la première partie du film[21].

En plus de soustraire le film à un langage autrement trop immédiat voire banal, l'animation favorise une forme d'identification inhabituelle dans la forme documentaire, puisque plus typiquement fictive. Les formes filmiques de non-fiction n'impliquent pas nécessairement que le protagoniste (auquel le film est consacré) soit également le sujet énonciateur des faits racontés. D'après Odin, la lecture documentarisante se base sur la « Construction par le lecteur d'un Enonciateur présupposé réel », lorsque la lecture fictivisante fonctionne plutôt sur le « Refus de construction par le lecteur d'un « "je -origine" » [22]. Pendant les séquences animées, la marque énonciative se déplace de l'objectivité de la caméra enregistrant les témoignages sur Cobain à Cobain, qui à travers sa voix off, devient le sujet énonciateur des épisodes d'adolescence recréés sur l'écran.

En quelque sorte, ce documentaire choisit de « ressusciter » Kurt Cobain non pas seulement comme objet d'un discours (un personnage dont quelqu'un d'autre nous dit quelque chose), mais davantage comme le sujet agent d'une histoire, protagoniste véritable qui parle de lui-même en s'adressant directement au spectateur – une stratégie typique de mise en fiction, dans la meilleure des traditions narratives[23]. Ce déplacement

21 Les séquences animées sont employées de façon assez parcimonieuse, leur durée totale est d'environ 8 minutes. Il est possible de visionner la totalité des séquences en animation via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=mzYz8gdF730 (lien consulté le 18 octobre 2021). Je crois qu'il est important de souligner le fait que sans l'animation, ce film s'avérerait un produit tout à fait standardisé et asservi aux logiques du format télévisé plutôt qu'à un récit cinématographique.

22 Roger Odin, Cinémas et Réalités, Op. Cit., p. 268 [caractères gras de l'auteur].

23 Il faut rappeler la distinction opérée par Christian Metz entre le film qui se donne comme discours ou comme histoire : en s'appuyant sur Benveniste, le théoricien souligne que les formes filmiques les

rend explicite le jeu d'hybridation pratiqué par le film à plusieurs niveaux, à partir des marques énonciatives jusqu'au mélange opéré entre l'entretien filmé, les séquences musicales rappelant le clip vidéo et surtout les séquences animées. La solution de l'animation représente un choix presque obligatoire, à moins de vouloir confier le rôle de Cobain à un acteur, ce qui aurait fait glisser dangereusement le film vers le langage du docu-drame. Les séquences animées alternent avec une narration qui semble vouloir évoquer le protagoniste, dont le fantôme flotte dès le début du film. Le philosophe Louis Marin, en théorisant l'être de l'image, pose l'accent sur son statut de « présence seconde – secondaire », dans la mesure où elle re-présente (en présentant une deuxième fois) une absence, une perte, exactement comme l'ange du sépulcre annonçait la résurrection du Christ en affirmant simultanément son absence : « il n'est pas ici »[24]. Ce film évoque le fantasme de Kurt Cobain (à travers son simulacre animé) en annonçant dans le même temps son absence (les photos, les vidéos, les cassettes avec sa voix enregistrée). Nous assistons ainsi à une sorte de « résurgence », comme le dirait Jean-Louis Comolli[25], tout en sachant et en acceptant le leurre.

## *Déclinaisons du* τραῦμα *: blessures invisibles, fantômes du présent*

Le traumatisme lié au passé et qui se réfléchit dans le présent est le thème des deux derniers titres, *Valse avec Bachir* (Ari Folman, 2009) et *The Act of Killing* (Joshua Oppenheimer, 2012). Comme déjà mentionné, le traumatisme constitue une sorte de masque dissimulant le trauma qui se manifeste à travers des répétitions. Une dissimulation, en effet, est à l'origine de *Valse avec Bachir*, où le protagoniste décide de retracer ses mémoires de guerre après s'être rendu compte du fait qu'il n'a aucun souvenir de la guerre du Liban, sauf celui de son bain nocturne

---

plus traditionnelles, à savoir les fictions, sont organisées en tant qu'histoire, alors que l'organisation structurale plus typique pour la forme documentaire est celle de discours. Cf. METZ, Christian. Cit., p. 111. De plus, Roger Odin est revenu sur le même sujet, en consacrant une longue analyse aux différences (ou aux similarités éventuelles) entre documentaire et fiction. Cf. ODIN, Roger. De la fiction. Bruxelles : De Boeck, 2000, notamment p. 127-140.

24 Louis Marin, Des pouvoirs de l'image. Gloses. Paris : Gallimard, 1993, p. 11.

25 Jean-Louis Comolli, Voir et pouvoir. L'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire, Op. Cit., p. 600.

à la lumière de fusées éclairantes dans la baie de Beyrouth. Une fois de plus, nous sommes face à l'idée de « faire écran ». Comme déjà précisé, en termes strictement cinématographiques, il s'agit d'une approche « idéologiquement » opposée à celle de la transparence entendue en tant qu'annulation des filtres et des stratégies de médiation entre le dispositif et le profilmique.

En revanche, dans *Valse avec Bachir* il est assez difficile, voire impossible, de parler de profilmique puisque le film recourt intégralement à l'animation, à l'exception d'une courte séquence vidéo pendant le final. Dans le choix de réaliser un documentaire animé, il est alors possible de lire en filigrane l'idée de voile évoquée dans la partie introductive : un simulacre renvoyant à une réalité peut-être trop cruelle à restituer sans aucun filtre, nécessitant donc un voile représenté par l'animation. La répétition lacanienne à laquelle nous assistons pendant le film s'explicite, par exemple, dans le rêve confié à Ari par son ex-camarade au début du film (le cauchemar des 26 chiens qui lui apparaissent chaque nuit), ainsi que la vision du petit garçon dans le camp de réfugiés, identique à l'image symbole du ghetto de Varsovie, celle d'un garçon terrifié avec les bras levés en signe de reddition – les horreurs de l'histoire semblent se configurer dans une sorte d'Éternel Retour nietzschéen, une compulsion de répétition à laquelle il semble impossible d'échapper.

La restauration des mémoires de guerre procède par à-coups, à l'aide d'un remembrement auquel participent plusieurs anciens camarades d'Ari Folman – un choix narratif soulignant le fait que la mémoire d'un traumatisme ne peut qu'être sélective, fragmentaire, inévitablement incomplète[26]. Néanmoins, il ne faut pas se limiter à penser le thème de la répétition seulement en termes lacaniens ou comme « jeu » cinéphile de la citation et du clin d'œil. Il faut plutôt entendre la répétition surtout dans le sens de « redoublement d'un discours avec un effet de réalité », que Baudrillard pose à la base de l'hyperréalisme de la simulation[27].

Par ailleurs, cet acte de redoublement était déjà présent dans la théorie des énoncés performatifs (performative utterances) élaborée par John Langshaw Austin, où l'affirmation d'une action doit être suivie – et

26 Le film, comme déclaré par le même Folman, est totalement autobiographique. Cf. « Entretien avec Ari Folman. Valse avec Bachir », in Ariel Schweitzer, Le nouveau cinéma israélien. Crisnée : Yellow Now, 2013, p. 142.

27 Jean Baudrillard, L'échange symbolique et la mort. Paris : Gallimard, 1976, p. 112.

donc doublée – par l'action concrète[28]. Reprise ensuite par Stella Bruzzi pour être appliquée au cinéma de non-fiction, cette théorie performative implique le fait que le geste performatif doit doubler, dans un certain sens, le discours purement documentaire avec un effet de réalité constitué par le reenactment, par la manifestation explicite de la mise en scène et de ses effets. C'est exactement ce qui se produit dans *Valse avec Bachir*, où l'acte de redoublement se produit principalement grâce à l'animation, ainsi qu'à travers les nombreuses références que le réalisateur fait pendant la narration, dans un mélange de langages qui rappelle à la fois le cinéma, le reportage et l'esthétique du clip vidéo[29]. Une dialectique créative à l'origine du crescendo émotif sur lequel le film se développe.

Ce qui devrait alors rester exclu du discours c'est le réel, mais seulement en apparence : la réalité qui fait irruption dans le final est le fantôme véritable et définitif, impitoyablement enregistré dans un reportage vidéo juste après le massacre de Sabra et Chatila[30]. Comme l'a souligné Garret Stewart :

> *Le fantasme du retrait de la documentation fait du fantasme lui-même une preuve de désaveu, le retrait des images archivées devenant ainsi une apparition fantomatique, et dans ce processus l'histoire vient nous hanter tout autant que la simple marque qu'elle a laissée.*[31]

La donnée irréfutable de la vidéo concluant le film se dégage du langage fictif de l'animation, comme une sorte de « voile de Mâyâ » qui nous couvrait les yeux ; maintenant, terminée l'illusion, le réel nous paraît

28 John Langshaw Austin, Philosophical Papers. London : Oxford University Press, 1961, notamment p. 220-239. Voir également Austin John Langshaw. Quand dire, c'est faire. Paris : Seuil, 1970.

29 Justement, Mattia Mariotti souligne le fait que « animation signifie (devrait signifier) un dépassement continu de techniques, une recherche inassouvie, une collecte d'imaginations ». Mariotti Mattia, « Animazione malgrado tutto ». Cineforum n° 481, janvier – février 2009, p. 15 [animazione significa (dovrebbe significare) continuo sconfinamento di tecniche, inappagata ricerca, raccolta di immaginazioni] ; traduction du rédacteur.

30 La séquence conclusive du film est disponible en ligne via le lien suivant : https://www.youtube.com/watch?v=B-JG7BK-T9E (lien consulté le 18 octobre 2021).

31 Garrett Stewart, « Screen memory in Waltz with Bashir ». In TEN BRINK, Joram ; OPPENHEIMER, Joshua (edité par). Killer Images. Documentary Film, Memory and the Performance of Violence. New York : Columbia University Press, 2012, p. 126 [Documentation dislodging fantasy turns fantasy itself into a document of disavowal, the superseding archival footage into a ghostly apparition – as much a haunting by history as its straightforward record] ; traduction de Michel Bosc.

dans son intolérable évidence.

Une stratégie similaire est à la base de *The act of Killing*, où le réalisateur Joshua Oppenheimer parvient à convaincre Anwar Congo et ses camarades qu'il tournera un film sur les massacres perpétrés en Indonésie en 1965 à l'instigation du général Soeharto. Le criminel, en se prêtant volontiers à jouer son propre rôle dans ce qu'il croit être une fiction historique, révèle fièrement ses crimes dans les moindres détails. Comme l'a observé le philosophe Slavoj Žižek, « D'une certaine façon, le film documente les conséquences concrètes de l'expérience d'une fiction»[32]. Effectivement, ce qui déclenche la mauvaise conscience d'Anwar Congo est le moment où il se revoit jouer non plus son rôle de tortionnaire mais celui d'un torturé, d'une victime du génocide perpétré par ses brigades. Bien qu'il s'agissait d'une mise en scène, il avoue que sa dignité a été détruite et nous découvrons avec lui que la fiction, encore une fois, a vêtu la réalité d'un voile. Réalité qui, dans le final du film, réclame sa place de façon perturbante, voire rebutante : sur la terrasse où il a commis la plupart de ses crimes, Anwar Congo se retrouve seul, écœuré et en proie à ses remords[33]. Il prend conscience de ses crimes après avoir joué un rôle qui n'est pas le sien, celui d'un torturé. Un rôle absolument fictif dans la mesure où le criminel ne devrait pas se reconnaître comme victime, mais qui devient bien réel lorsque la pratique de la performance parvient à « envelopper » de réalité ce qui autrement ne serait qu'un jeu. Une fois de plus nous pouvons constater comment l'acte de répétition (le redoublement) confère son « effet de réalité ». Cette séquence se prête bien à être lue à travers ce qu'Alain Badiou écrit sur la mort de Molière, survenue pendant une représentation du Malade imaginaire :

> *Nous avons ici […] une sorte de frottement tout à fait particulier du réel et du semblant. La maladie mortelle qui va emporter Molière se manifeste au cœur même du semblant, c'est-à-dire au moment où Molière est en train de jouer réellement – parce que le jeu en tant que jeu prend part au réel – le semblant de la maladie. […] le réel, c'est ce qui déjoue le jeu. Ou le réel, c'est le moment où le semblant est plus*

32 Slavoj Žižek, « Slavoj Žižek on The Act of Killing and the modern trend of "privatising public space" ». In New Statesman, 12 julliet 2013. En ligne : https://www.newstatesman.com/culture/2013/07/slavoj-zizek-act-killing-and-modern-trend-privatising-public-space. [The film is, in a way, a documentary about the real effects of living a fiction] ; traduction de Michel Bosc (lien consulté le 18 octobre 2021).

33 Il est possible de visionner la séquence en question via le lien suivant : https://www.youtube.com/watch?v=P6CqAUKBljY (lien consulté le 18 octobre 2021).

*réel que le réel dont il est le réel […] le réel, dans ce cas, c'est ce qui vient hanter le semblant.*[34]

Le réel, affirme Badiou, doit être démasqué pour être acquis – et donc, autant que possible, compris. Mais l'acquisition/compréhension du réel ne se rend possible qu'à la condition d'« assumer qu'il y a un réel du semblant, qu'il y a un réel du masque »[35].

## Conclusion. Transparence du fantôme, du dispositif ou du réel ?

Le dévoilement du réel donc, comme le suggère Badiou, s'accomplit à condition d'être conscient de l'existence du masque, de l'expédient, de l'artifice. Il s'agit d'un point crucial qui nous impose quelques réflexions conclusives sur l'exposition plus ou moins évidente du dispositif : de quelle façon convient-il de penser la transparence ? Faut-il l'entendre en tant qu'absence (prétendue) de filtre ou plutôt comme le résultat d'un discours filmique qui, précisément en vertu de sa transparence, exhibe également ses pièges en nous rendant conscients des choix de la mise en scène ? La notion est assez ambiguë pour permettre les deux interprétations, comme souligné par Mazarine Pingeot :

> *[…] transparaître, pour un objet, signifie « paraître à travers quelque chose de transparent ». Donc paraître, apparaître, devenir visible. Tandis que « transparent » renvoie à ce qui, au contraire, est diaphane, invisible. Transparaître s'oppose donc à transparent. […] Pour que l'objet puisse « transparaître », le médium doit s'effacer. Pour dévoiler, il doit se dissimuler.*[36]

Les films examinés, en effet, se caractérisent par une mise en scène affichée, dans une approche récupérant l'utilisation postmoderne du langage en tant qu'artifice. Cette exhibition d'expédients linguistiques fait émerger, en le laissant transparaître, le travail du dispositif, authentiquement transparent puisqu'il nous permet d'y regarder à travers.

34 Alain Badiou, À la recherche du réel perdu. Paris : Fayard, 2015, p. 20-21.

35 Idem, p. 23.

36 Mazarine Pingeot, La dictature de la transparence. Paris : Robert Laffont, 2016, p. 15-16.

Parmi les caractéristiques du fantôme, nous trouvons la transparence ainsi qu'une ressemblance parfaite à l'apparence humaine[37], le même trait saillant que Žižek évoque pour souligner l'évolution de l'idée de transparence de la sensibilité moderne à celle postmoderne :

> *[…] la technologie moderniste est transparente dans le sens où elle préserve l'intuition illusoire du fonctionnement de l'engin […]. La « transparence » postmoderniste indique pratiquement l'exact opposé […] : l'écran d'interface est censé masquer les opérations de l'engin, en simulant notre expérience quotidienne le plus fidèlement possible […].*[38]

La simulation, comme nous l'avons vu, est également à la base de la pratique documentaire contemporaine qui, par ailleurs, recourt de plus en plus à la mise en fiction à l'aide de stratégies telles que la performance et l'animation, issues de la même imagination à l'origine du *phantasmata*. L'effort de restituer l'indétectable se révèle alors une tâche probablement moins intimidante que celle de saisir un réel qui, en raison de son « inamendabilité », résiste énergiquement à tout langage, en demeurant donc élusif, évanescent, voire inconsistant. Exactement comme un fantôme.

## Bibliographie


AUSTIN John Langshaw, *Philosophical Papers.* London : Oxford University Press, 1961

BADIOU Alain, *À la recherche du réel perdu.* Paris : Fayard, 2015

BARTHES Roland, *La chambre claire. Note sur la photographie.* Paris : Seuil, 1980

BASSO Dominique (éd.), *Genova di tutta la vita.* Milano : Feltrinelli, 2010


37 Charles Richet, Traité de métapsychique. Payot : Paris, 1922, p. 719-720.

38 Žizek, Slavoj. L'epidemia dell'immaginario. Milano : Meltemi, 1997, p. 187-188 [la tecnologia modernista è "trasparente" nel senso che conserva l'illusione dell'intuizione di "come funziona la macchina" […]. La "trasparenza" postmodernista indica pressocché l'esatto opposto […]: lo schermo di interfaccia si suppone nasconda le operazioni della macchina, e simuli la nostra esperienza quotidiana il più fedelmente possibile] ; traduction du rédacteur.

BAUDRILLARD Jean, *L'échange symbolique et la mort.* Paris : Gallimard, 1976

BROTTO Denis, « L'esposizione dell'invisibile. I*l phantasmata* come forma dell'immaginazione ». *Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni* n° 36, Fantasma. Cosenza : Luigi Pellegrini Editore, 2018, p. 25-39

BRUZZI Stella. *New Documentary.* New York : Routledge, 2006

CASETTI Francesco; DI CHIO, Federico. *Analisi del film.* Milano : Bompiani, 1990

COMOLLI Jean-Louis. *Voir et pouvoir. L'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire.* Lagrasse : Verdier, 2004

DERIDDA Jacques, *De la grammatologie.* Paris : Éditions de Minuit, 1967

DERIDDA Jacques, *Marges de la philosophie.* Paris : Éditions de Minuit, 1972

DIDI-HUBERMAN Geogres, *Phasmes. Essais sur l'apparition.* Paris : Éditions de Minuit, 1998

FERRARIS Maurizio, *Manifeste du nouveau réalisme.* Paris : Hermann, 2014

IERVESE Vittorio, *Il falso problema del vero. La malamimesis dell'immagine contemporanea.* Dans DOTTORINI, Daniele (dirigé par). *Per un cinema del reale. Forme e pratiche del documentario italiano contemporaneo. Udine* : Forum, 2013, p. 27-39

LACAN Jacques, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris : Seuil, 1973

LACAN Jacques, *Le Séminaire, Livre IV. La relation d'objet*, Paris : Seuil, 1994

MARIN Louis, *Des pouvoirs de l'image. Gloses*, Paris : Gallimard, 1993

MARIOTTI, Mattia. « Animazione malgrado tutto ». *Cineforum* n° 481, janvier – février 2009, p. 14 – 17

METZ, Christian, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma.* Paris : Union Générale d'Editions, 1977

ODIN, Roger, (dirigé par). *Cinémas et Réalités. S*aint-Etienne : CIEREC, 1984

ODIN, Roger, *De la fiction.* Bruxelles : De Boeck, 2000

PINGEOT, Mazarine, *La dictature de la transparence.* Paris : Robert Laffont,

2016

RICHET, Charles,. *Traité de métapsychique.* Paris : Payot, 1922

RICŒUR, Paul, « La marque du passé ». *Revue de Métaphysique et de Morale,* « Mémoire, histoire ». Paris : PUF, Janvier-Mars 1998, p. 7-31

RYAN, Marie-Laure., « Frontière de la fiction : digitale ou analogique? ». Dans AUDET, René; GEFEN, Alexandre (dirigé par). *Frontières de la fiction.* Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, 2002

SCHWEITZER, Ariel, *Le nouveau cinéma israélien.* Crisnée : Yellow Now, 2013

STORTO, L.uigi, « Percorsi visivi tra fiaba, storia e memoria. Il cinema di Pietro Marcello » dans *L'avventura. International Journal of Italian Film and Media Landscapes,* « In cerca del reale ». Bologna : Il Mulino, 2020, p. 81-95

TEN BRINK, Joram, OPPENHEIMER, Joshua (edité par). *Killer Images. Documentary Film, Memory and the Performance of Violence.* New York : Columbia University Press, 2012

ŽIŽEK, Slavoj, *L'epidemia dell'immaginario.* Milano : Meltemi, 1997

## *Webographie*

— Frammento da 'La bocca del lupo' di Pietro Marcello (2009) : https://www.youtube.com/watch?v=e8tHHY4GCT0&t=184s
— All Animated Scenes – Cobain: Montage Of Heck : https://www.youtube.com/watch?v=mzYz8gdF730
Valzer con bashir sequenza finale : https://www.youtube.com/watch?v=B-JG7BK-T9E
— ŽIŽEK, Slavoj. « Slavoj Žižek on The Act of Killing and the modern trend of "privatising public space" ». In New Statesman, 12 julliet 2013. En ligne : https://www.newstatesman.com/culture/2013/07/slavoj-zizek-act-killing-and-modern-trend-privatising-public-space
—The Act of Killing (2012) – Ending : https://www.youtube.com/watch?v=P6CqAUKBljY

# *Hyperstitions, médiation et fantasmes : la fiction comme moteur d'action*

**Ambre Charpier**

## *Introduction : la dystopie*

*L'idéologie du progrès a longtemps dominé les narrations à propos de l'avenir. Le progrès désigne, initialement, la transformation positive et graduelle des dimensions sociale, économique et politique des sociétés humaines. Cette assertion part du postulat que la condition humaine qui s'est d'apparence améliorée au cours de l'histoire, continuerait sur sa lancée. La notion de progrès repose sur la possibilité de faire émerger par la science couplée à la technologie, de nouvelles structures et infrastructures à même de garantir à ceux·celles marginalisé·e·s et économiquement défavorisé·e·s, de nouvelles libertés. Somme toute, un accès à l'éducation, à la santé, et un emploi rémunéré dignement. Cette perspective nécessite et « exige une mémoire du changement social qualitatif, une vision concrète du passé[1]», afin de construire comparativement une histoire de l'expérience sensible et matérielle des collectivités humaines. C'est au nom du progrès, qu'au XIXe siècle, le jeune capitalisme marchand fut justifié. Ceux et celles qui l'exploitèrent afin de légitimer la radicalité nouvelle du monde modernisée, imposèrent spécifiquement le progrès technique comme l'idéal du devenir des sociétés humaines.*

L'avenir était celui de l'industrialisation massive de la production humaine, remodelant de fond en comble les conditions de vie et l'environnement humain. L'autonomie et la liberté de travail, la propriété des machines et marchandises, pouvaient être alors soustraites aux artisan·e·s puisque ces mesures permettaient l'avènement d'une ère nou-

1 Jameson, Fredric, Archéologies du futur II. Penser avec la science-fiction, (2005), trad. de l'anglais par Nicolas Vieillascazes, Paris, Max Milo éditions, coll. "L'Inconnu", 2008, p.13

velle d'expansion indéfinie. Le progrès devenait alors cette association artificielle du développement – économique, technique et sociale – à celui l'accumulation du capital[2], qui pernicieusement transforma le futur. Les interprétations historiographiques des révoltes populaires à propos de la résistance ouvrière à leurs nouvelles conditions de travail et ses conséquences, confirment l'amalgame capitalisme, progrès et futur. La célèbre insurrection des Luddites, tisserand.e.s qui brisaient dans les industries naissantes les machines à tisser partiellement autonomes, fut jusqu'à tardivement décrite comme une réaction « primitive[3]» d'obscurantistes technologiques qui refusaient de voir naître le futur.

Le progrès comme idéal technique, social et économique décline désormais, devenu le reflet des conséquences du capitalisme marchand qu'il a facilité ainsi que les politiques néolibéralistes comme unique réalité de gouvernance. Aux promesses de progrès s'opposent le réel sous la forme des désastreuses conséquences du désir d'accumulation infini : la fonte des glaciers, les incendies spontanés immaîtrisables, les crises sanitaires, l'appauvrissement généralisé des classes moyennes et basses. L'entreprise critique de la notion de progrès, au de-là de la pratique discursive, prend forme dans les industries culturelles et est informée massivement dans un genre spécifique fictionnelle, la dystopie. Ne s'arrêtant pas aux frontières de la littérature dans laquelle elle émergea, elle est médiatisée dans diverses productions culturelles, populaires et grand public : musique, film, série télévisuelle, jeu vidéo et d'autres formes graphiques, manga, bande dessinée.

La dystopie, comme genre de fiction, est une anticipation cauchemardesque dont l'univers diégétique pousse à son paroxysme des modèles politiques, économiques, techniques et sociaux préexistants. Si la dystopie suscite de nombreuses études et interprétations dans divers champs disciplinaires, elles s'accordent sur son rôle critique mais s'op-

2 Lasch, Christopher, La culture du narcissisme : la vie américaine à un âge de déclin des espérances, (1978), traduit de l'anglais par Michel L. Landa, Paris, Flammarion, coll. "Champs essais", 2018, p.103

3 «Jusqu'alors, les éditeurs, reflétant en cela les préoccupations de la majorité des historiens, ne s'étaient guère intéressés aux révoltes ouvrières contre les machines à l'aube de la Révolution industrielle. Cela tenait essentiellement au fait que ces mouvements étaient perçus comme la manifestation d'un "obscurantisme technologique", une réaction archaïque au regard d'une dynamique historique présumée placée sous les auspices du "Progrès".» Barrillon, Michel, « Regards croisés sur les Luddites et autres briseurs de machines. La place de la technique dans la problématique du changement social », dans Écologie & politique, (N°37) , 2008, p. 45-64. [en ligne] consulté le 10 août 2021 URL : https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique1-2008-3-page-45.htm

posent quant à la visée de cette pratique narrative. La dystopie est-elle un dispositif représentationnel qui « enregistre les fantasmes concernant le futur[4] » et les restitue dans un médium ? Ou comme le suggère Fredric Jameson, qu'à l'inverse, « […] son sujet n'est peut-être autre que notre présent historique[5] » ? Cette dernière hypothèse repose sur l'analyse du stratagème narratif d'anticipation qui autorise la critique de l'expérience de vie contemporaine, par l'usage d'un décentrement temporel.

Les thèmes récurrents de la dystopie renvoient invariablement aux effets indésirables du progrès technique et économique. Les médiations technologiques de pointe qui modifient intrinsèquement l'expérience perceptive et instrumentalisent la raison et les affects, la disparition totale ou l'artificialisation de la nature, le transhumanisme, la déterritorialisation apparente du capital financier, la montée de l'autoritarisme des structures politiques, l'absence de régulation des marchés par les institutions étatiques et la précarité rampante ; voilà à quoi sont soumis·e·s les habitant·e·s de ces fictions, qui n'ont rien à envier à la condition de vie de ceux et celles qui habitent le réel. En cela, les préoccupations contemporaines dans ces fictions synthétisent avec clarté les anxiétés de l'expérience humaine sous le capitalisme algorithmique.

La particularité des fictions dystopiques contemporaines réside dans leur quasi-contemporanéité avec le futur qu'elles narrent, des objets décrits et leurs usages aux systèmes et organisations sociales. Elles résorbent progressivement la distance entre l'imaginaire et le réel, parce qu'elles ne jouent plus sur le registre de la projection excessive. Elles simulent la réalité, reproduisant des modèles qui annulent une possible transcendance de l'imaginaire. Où se situe le décentrement nécessaire à l'exercice critique dans des fictions dystopiques qui présentent, au lieu de représenter ? Qu'advient-il de son rôle critique lorsque la distance disparaît au profit d'une fusion ? C'est dans cette indistinction narrative, qu'elles ne cessent de n'être que des fictions, enfouissant le présent sous les décombres des futurs qu'elles dépeignent.

Cette contribution observe ce moment de rupture, où les fantasmes médiatisés d'un futur hyper-technologique engendrent dans la réalité, leur propre existence. Nous avancerons qu'elles opèrent alors de manière hyperstitionnelle, c'est-à-dire qu'elles font advenir dans la réalité

4 Jameson, Fredric, Archéologies du futur II. Penser avec la science-fiction, op.cit, p.13
5 Ibid p.32

présente, les dispositifs narrés. Cet article s'intéresse collatéralement à la question des dystopies, puisque paradoxalement, ce sont elles qui préludent en majorité ces réalités formelles. En outre, ce ne sont pas directement les mécanismes et stratagèmes discursifs de la dystopie qui sont discutés dans cet article, mais ceux des hyperstitions : l'attrait morbide pour le capitalisme algorithmique, la cohérence de l'univers de fiction, le doute quant à sa nature, l'intensification par la collectivisation et enfin la mise en pratique dans la réalité.

L'étude de cas proposée dans cette contribution suit le premier l'épisode de la deuxième saison de la série anglaise *Black Mirror*, intitulé *Be Right Back*[6]. Il relate la vie de Martha après le décès de son compagnon Ash et l'étrange addiction qu'elle entretient avec un agent artificiel[7] à l'apparence du défunt. Un des artefacts de cette fiction, l'interface conversationnelle basée sur les données d'un défunt, s'auto-engendra dans la réalité en 2016. La technologie et son contexte d'usage dans le cadre du deuil donnèrent lieu à la production d'un agent intelligent prénommé Roman en hommage à un ami décédé de la fondatrice de la start-up de développement d'intelligence artificielle, qui porte ce projet.

## *La logique fictionnelle d'une nostalgie du futur*

Franco 'Bifo' Berardi, théoricien italien contemporain, décrit dans son ouvrage *After The Future* les conditions qui ont amené à ce qu'il considère être la « lente suppression du futur[8] », c'est-à-dire la disparition d'une expérience sensorielle, sensible, physique et perceptive propre à l'idée du futur. Elle est la réalisation que « le futur n'est pas une dimension naturelle de l'esprit, il est plutôt une modalité de la perception et de l'imagination, une caractéristique des attentes et de l'attention, et ses modalités et ca-

6 Owen, Harris (réalisateur). Be Right Back Black Mirror, Endemol Shine UK, 2013, saison 2 épisode 1, 2013, 44 minutes.

7 L'impossibilité de consensus quant à la définition d'agent intelligent ou intelligence artificielle, est le produit de diverses approches disciplinaires et courants épistémologiques. Nous pouvons décrire succinctement l'intelligence artificielle comme le champ de recherche, le développement et la création de créatures artificielles simulant des entités réelles. Techniquement elles sont des architectures et réseaux techniques complexes, produits algorithmes d'analyse, de quantification et de traitement de données acquises et réinjectées dans le réseau, afin d'obtenir de nouvelles informations. À ce propos : https://plato.stanford.edu/entries/artificial-intelligence/, Consulté le 10/08/2021

8 Nous traduisons : « the slow cancellation of the future », Berardi, Franco 'Bifo', After The Future, Californie, AK Books, 2011, p.18

ractéristiques changent avec l'évolution des cultures[9]. » Et cette modalité de perception ne s'étend désormais plus, à perte de vue. La disparition du futur est plus succinctement, l'observation d'une *chose-en-train-de-se-finir*[10], à l'opposé d'un futur qui devait être une *chose-en-train-d'avancer.* Le futur semble se clôturer sur lui-même, plutôt que d'être l'aspiration progressiste d'un idéal de bien commun, qui n'avait alors pas de finalité historique.

L'universitaire anglais Mark Fisher et membre de l'Unité de Recherche des Cultures Cybernétiques[11] de l'Université de Warwick, corrèle cette disparition du futur à l'impossibilité de caractériser le présent conceptuellement, matériellement et esthétiquement. De fait, comment imaginer le futur, lorsque les modalités mêmes du présent sont insaisissables ? Cette dyssynchronie entre l'expérience du présent et ce qui fait présent résulte pour Mark Fisher de la contamination de l'existence contemporaine par une multitude de formes nostalgiques. Cette nostalgie naturalisée, faisant cohabiter indistinctement des techniques révolues à des images d'un futur fantasmé, empêche de déterminer esthétiquement ce qui caractérise notre époque. L'exploitation de la nostalgie à des fins financières masque la réalité de la précarité artistique contemporaine qui, lentement privée des ressources étatiques nécessaires à l'expérimentation, est contrainte à la reproduction de courants passés pour survivre.

Si certaines formes nostalgiques sont empreintes d'une nostalgie politique réactionnaire, celle explicitée par Mark Fisher « [...] est une nostalgie de la forme[12]. » Elle se traduit dans la culture par l'incapacité à produire des expériences esthétiques en adéquation avec l'existence

9 Ibid,p.23

10 Lasch, Christopher, La culture du narcissisme : la vie américaine à un âge de déclin des espérances, (1978), traduit de l'anglais par Michel L. Landa, Paris, Flammarion, coll. "Champs essais", 2018, p.20

11 En anglais, the Cybernetic Culture Research Unit. Montée par Sadie Plant en 1995 à son arrivée à l'Université de Warwick, avec ces doctorant.e.s dont Mark Fisher, puis pilotée par Nick Land après le départ de Plant en 1997, l'Unité de Recherche des Cultures Cybernétiques fut brièvement un laboratoire de chercheu.se.s renégat.e.s du département de philosophie. Prenant leurs quartiers à Leamington après leur excommunication de l'université, Nick Land continuait de travailler dans cette entité. À cette période, le CCRU était le nom par lequel opérait une coalition d'universitaires de diverses disciplines mêlant leurs champs de recherche. La cybernétique, la philosophie, la sémiologie et la science-fiction formaient l'appareil conceptuel hétérogène du CCRU et informaient leurs pratiques esthétiques. Les organisations d'événements para-institutionnels concrétisaient et éprouvaient leurs intuitions théoriques, notamment la notion d'hyperstition, jusqu'à la dissolution totale en 2003.

12 Nous traduisons : « There is no nostalgia for a historical period here (or if there is, it is only indirect): the longing […] is a yearning for a form. » Fisher, Mark, Ghosts of My life : Writings on Depression, Hantology and Lost futures, Winchester, Zero Books, 2014, ed epub.

contemporaine et cet effet n'épargne en rien les futurs antérieurs. La nostalgie du futur est celle de formes qui ne sont jamais apparues et au mieux, qui ne furent que représentées. À qui ou quoi imputer cette atrophie de l'imagination quant aux représentations du futur ? Dans cet état d'indistinction, peut-on encore qualifier la dystopie de critique de l'expérience de vie contemporaine alors que nous ne sommes pas à même de définir ni le présent, ni le futur ?

Mark Fisher et Franco 'Bifo' Berardi incriminent les politiques néolibérales qui faillirent à livrer le futur qu'elles avaient promu et promis. Le résultat de cette faillite produit cette répétition de représentations de futurs nostalgiques auxquels nous avons été acclimatés perdant de leur caractère critique et malaisant. La florissante vallée technocratique autoritaire imagée dans les contre-utopies ou encore l'urbanité hyper-technologique et féodale du cyberpunk font désormais partie du vocabulaire éculé des formes du futur.

Bien qu'elles permettent aux spectateur.trice.s de repérer par les architectures et le paysage le type de gouvernance associé, facilitant ainsi le procédé narratif, ces fictions agissent toujours sur le mode nostalgique. Si elles peuvent être un dispositif artistique usant d'images déjà appropriées pour les pervertir, elles recyclent majoritairement sans questionner ces récits, leur univers diégétique et objets qui ont perdu de leur « futurisme ».

## *Mode opératoire : cybernétique et capitalisme*

Les fictions contemporaines telles que la franchise télévisuelle *Black Mirror* étudiée dans cette contribution divergent de cette nostalgie du futur, puisqu'elles « ne constituent plus un imaginaire par rapport au réel […] et ne laissent donc place à aucune sorte d'anticipation fictionnelle […] Le champ ouvert est celui de la simulation au sens cybernétique, c'est à dire celui de la manipulation tous azimuts de ces modèles (scénarios, mise en place de situations simulées, etc.) mais alors *rien ne distingue cette opération de la gestion et de l'opération même du réel : il n'y a plus de fiction.*[13]***»***. Exit* les artefacts culturels poussiéreux et uchronies critiques, ces cyber-fictions ou fictions cybernétiques s'autonomisent du réel, ne servant plus de contrepoint ou de comparatif critique de par des stratagèmes de décentrement.

13 Baudrillard, Jean, Simulacres et simulation, Paris, éditions Galilée, 1981, p.179

Au-delà de l'affect rétromaniaque, produit du marché de la nostalgie, la fiction cybernétique « […] commence à affecter, plutôt que simplement refléter, le Réel.[14] ». Elle marque « [...] la fin de la fiction comme miroir, la fin du réalisme dans son mode mimétique.[15]». Les cyber-fictions sont le mode par lequel les hyperstitions contaminent le réel. Néologisme composé du préfixe « hyper » accolé au terme « superstition », l'hyperstition se réfère à la méthode et aux moyens de circulation des idées dans un système capitaliste algorithmique. Il s'agit d'un pratique esthétique qui trace le succès et l'évolution d'une idée dans la culture contemporaine, observant dans diverses formes et médiations, de la production à sa réalisation.

Les hyperstitions opèrent, lorsqu'elles ne sont pas manifestes, par d'apparentes narrations fictives. Elles suscitent chez leurs auditoire des fantasmes d'un futur déjà en production. Ces stratagèmes ne sont possibles que par la cybernétisation[16], effet d'une nouvelle gouvernance qui réifie l'information. Dans ce système de gouvernance algorithmique qui mesure, calcule et traite toutes expériences par les données, la politique, l'économie, le biologique, les modes de subjectivation y sont intimement enchevêtrés. Cette logique est d'ailleurs explicite dans les récits dystopiques hyper-technologiques où des corporations prédatrices contrôlent et disciplinent, par l'information et sa médiation, tous désirs individuels et aspirations collectives.

Cet aspect est évident dans l'épisode *Be Right Back*, où les écrans de tous dispositifs et appareils, colorent de leur lumière bleutée l'environnement dans lequel les protagonistes évoluent. Dans l'intérieur du camion plongé dans l'obscurité, seule la vive lumière du smartphone d'Ash éclaire son visage. Les premières images dans lesquelles il apparaît, le sourire aux lèvres et faisant défiler sans fin des notifications, témoignent de son extatique subjugation aux appareils socio-techniques. Ils se révèlent être

14 Nous traduisons : « The cyberneticization of fiction begins when fiction begins to affect, rather than simply reflect, the Real. This feedback circuit means the end of fiction as mirror, the end of realism in its mimetic mode », Fisher, Mark, Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction, Exmilitary Press, New-York, 2018, p.138.

15 Nous traduisons :« the end of fiction as mirror, the end of realism in its mimetic mode », Ibid.

16 La cybernétisation, issue de la cybernétique de Norbert Weiner, Claude E. Shannon et Warren Weaver, est la transformation progressive de toute nature/culture en information, indifférenciée dans le code. Voir à ce propos : Weiner, Norbert, La cybernétique, Information et régulation dans le vivant et la machine, (1948), traduit de l'anglais par R. Le Roux, R. Vallée et N. Vallée-Lévi, Paris, éditions du Seuil, coll. Sources du Savoir, 2014 et Hayles, N. Katherine, How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics, Chicago, The University of Chicago Press, 1999.

ce qui informe dans cette fiction le milieu perceptif des personnages, déployant dans tous espaces relationnels les ramifications d'un modèle cybernétique généralisé.

La relation obsessionnelle d'Ash aux médiations technologiques est symptomatique de ce mode de gouvernance, implicite à la fiction. Cette idéologie représentée à mi-mot, celle de la transparence communicationnelle, garantit le contrôle décentralisé des sujets tout en capitalisant massivement sur leur attention. Par contraste à la tranchante et éblouissante lumière des écrans, le faible étalonnage colorimétrique de l'épisode aplanit la campagne anglaise où les protagonistes résident. Ce jeu d'éclairage exacerbe esthétiquement l'expérience enivrante de ces médiations où seuls les écrans, intermédiaires à la cybernétisation, la collecte et production infinie de données, dictent les modes de perception du réel et sa gouvernance.

## *Mode opératoire : cohérence et viralité*

En infectant la culture, les hyperstitions se propagent stratégiquement par le mode fictionnel, qui n'a que l'apparence de la fiction. C'est lors de leur réalisation que ces cyberfictions se relèvent avoir été une réalité en cours de production. « Ce n'est pas parce que ce n'est pas "réel" maintenant que cela ne le deviendra pas dans l'avenir. Et une fois que c'est réel, d'une certaine manière cela l'a toujours été[17]. » Suivant cette logique, il est concevable de saisir le futur par l'observation des fictions populaires et de la redondance de certaines thématiques. Un fait social d'aujourd'hui banalisé et naturalisé tel que la gouvernance algorithmique fut autre fois une fiction techno-dystopique de William Gisbon dans le *Neuromancien et autres dérives du réseau.* Si cette cyberfiction peut être observée comme une forme narrative qui préfigure un état de fait, elle est avant tout un modèle fictionnel rentable qui fut parfaitement opérationnel et intégré à notre réalité. La concrétisation de l'agent conversationnel représenté dans l'épisode *Be Right Back* fait écho à ce que l'auteur J.G Ballard observe dans les nouvelles fictions postmodernes : celles-ci agissent comme « une sorte d'énorme campagne publicitaire, qui vend l'image que la télé-

17 Avanessian Armen, « Accélérer l'université », trad. de l'allemand par Gilles Darras, in Accélération !, Paris, Presses Universitaires de France, Perspectives critiques, 2016, [En ligne], consulté le 3 février 2021, pp. 225-251 URL: https://www.cairn.info/acceleration--9782130736509-page-225.htm

vision se fait de la vie[18]. » ou en 2021, que la logique computationnelle, la rationalité machinique et ces instruments algorithmiques se font de la vie. Et la nature de cette vie pose question puisque dans l'épisode, les médiations technologiques sont la matrice de production de la subjectivité. Elles sont une matérialité englobant récursivement le monde extérieur et l'intériorité des sujets, un milieu de perception et le cadre de leur environnement. Cette boucle est esthétiquement cultivée par l'ambiguïté narrative entre le sujet programmable et le média programmé. Martha, agacée par l'inattention d'Ash, l'interjette après lui avoir jeté un objet au visage : « Je vérifie juste que tu es *solide*. Tu continues de disparaître là-dedans [19] » dit-elle, pointant le smartphone d'Ash. Cette remarque sarcastique préfigure un fait social déjà présent dans la fiction, acclimatant les spectateur·trice·s à l'ambiguïté ontologique posée par ces médiations technologiques, en effet « qui simulent qui ? ». Ces médiations finiront d'ailleurs par devenir des sujets à part entière – Ash revenant numérique – et leurs supposés sujets – Martha – assujettis. Malgré tout, l'appareil néolibéral de collecte des données, de quantification et mesure de la vie humaine, apparaît simultanément décrié et avec jouissance, fantasmé. N'y aurait-il pas ici, la destitution de la critique en faveur du modèle ?

*Be Right Back* ne célèbre pas par une cohérence hyperstitieuse. La répétition des motifs visuels, médiations technologiques et leurs agents intelligents, participent d'une continuité esthétique définissant non pas la limite de l'univers dépeint dans l'épisode, mais révèle l'hémorragie dans notre réalité. L'écran noir au mur de la cuisine de la sœur de Martha, l'écran du tableau de bord, l'interface tactile par laquelle Martha travaille, l'écran d'ordinateur, celui des smartphones ; tout est absorbé par ces miroirs sans tain, même les spectateur·trice·s. Lorsque ces dispositifs ne sont pas apparents, ils informent sur les relations entre les sujets, restant opérant dans le langage et les comportements. C'est la fusion dans l'épisode entre la réalité relative des personnages, à celle fantasmée dans leurs propres médiations technologiques.

> *[…] Il n'y a plus de double, on est toujours déjà dans l'autre monde, qui n'en est plus un autre, sans miroir ni projection ni utopie*

18 Verniere, James et Ballard, J.G, « A Conversation With J. G. Ballard » dans Rod Serling's The Twilight Zone Magazine, The Twilight Zone, TZ Publication, USA, vol.8, n°3, 1988.

19 « Just checking you're still solid. You keep vanishing down there. » Owen, Harris (réalisateur). Be Right Back Black Mirror, Endemol Shine UK, 2013, saison 2 épisode 1, 2013, 44 minutes.

*qui puisse le réfléchir — la simulation est infranchissable, indépassable, mate, sans extériorité — nous ne passerons même plus «de l'autre côté du miroir», ceci était encore l'âge d'or de la transcendance.* [20]

Jean Baudrillard rappelle que le débordement de ces médiations technologiques marque la fin d'une séparation ontologique de la fiction et de la réalité. Ces miroirs noirs[21] sont un monde à l'intérieur même de la diégèse inaccessible aux spectateur·trice·s, mise en abîme même de leur propre expérience perceptive.

Bien que soumise au régime esthétique du médium télévisuel, la forme de cette hyperstition n'est en rien fixe. Ce qui compte, c'est sa diffusion. L'image en mouvement n'en est qu'une des instances, qu'une des ces médiations. L'hyperstition contamine la réalité par sa propension à la viralité dans des fragments disjoints, re-médiatisés et facilitant sa propagation. S'affranchissant alors de l'autorité de l'auteur·e, la diffusion multiplie les formes illégitimes et potentiellement infinies de l'hyperstition. Ceux et celles qui propagent ces hyperstitions familiarisent le futur à venir et par cela même, oblitèrent la distinction entre fantasme et réalité. Il en résulte une collectivisation de ces fictions, qui permet de produire de la cause, par de l'effet. Plus de finalité, plus de récit canon, tout y est possible et rien n'y est vrai.

## *Mode opératoire : illégitimité et croyance.*

Ash aime les Bee Gees, au grand étonnement de sa femme qui n'en a pas connaissance. Il a perdu son frère jeune et semble avoir une mère envahissante. Voilà les rares bribes d'informations personnelles qu'Ash dissémine de son vivant ; ce n'est pas par l'oralité qu'il dévoile son identité. En revanche, le·la spectateur·trice découvre l'évidente masse informationnelle produite par Ash lorsque Martha fait usage de l'agent conversationnel pour la première fois après son décès, et rencontre enfin post-mortem ce protagoniste. Symptomatique d'un système de gouvernance et financier qui exploitent l'attention humaine, l'identité qu'Ash

20 Baudrillard, Jean, Simulacres et simulation, op.cit, p.138

21 Black Mirror renvoie aussi au dernier chapitre de thèse de doctorat en philosophie de Mark Fisher, et à un concept développé par Jean Baudrillard dans Simulacres et simulation.

laisse derrière lui résulte des conditionnements, de jeu d'influences et de manipulations des médiations technologiques qui ont ponctué sa vie. Son identité se dépliera dans le temps lorsqu'il réapparaît comme agentivité non organique, agent artificiel façonné par l'information. L'accessibilité à des puissances computationnelles, des masses d'informations, des interconnexions multiples, ne produit pas une fragmentation de l'identité, mais une insupportable réduction inhumaine à un rationalisme computationnel, une vie *computable.*

Lorsque Martha, sa veuve, est incitée par son amie Sara à faire appel à un service numérique en cours de développement, Martha émet des doutes. Cette application est d'ordre nécromantique. Elle simule un dialogue avec les défunts afin de faciliter le deuil de ceux et celles qui les pleurent. D'abord interface conversationnelle, *chatbot*, ce Ash artificiel mute rapidement. Il s'*upgrade* par une nouvelle médiation, celle du son, synthétisant sa voix, jusqu'à être supplanté dans le médium composite par excellence : un *android* à l'apparence du défunt. Ne s'arrêtant pas au double, le Ash computationnel dépasse vite le Ash à partir duquel il fut programmé, délivré alors du rôle d'imitateur. En effet, certaines inexactitudes comportementales, physiques et psychologiques viennent perturber la paisible simulation ; l'absence de certains souvenirs et goûts, d'un grain de beauté, l'intarissable intelligence performative basée sur de l'agrégation d'information en ligne, l'incapacité d'apprendre et de réagir de manière appropriée.

Cette *revenance*, Sara l'assure à Martha, n'est pas d'ordre transcendantal. Elle est bien rationnelle et matérielle, contrairement à la magie ou autres systèmes de croyances que Sara discrédite en faveur de la médiation technologique. L'interface ne sera jamais Ash, ni le défunt mari de Sara, mais toutes deux font semblant d'y croire dans une ambivalence propre à l'hyperstition. « [...] Il n'y a aucune différence de principe entre un univers, une religion et un canular. Tous impliquent une ingénierie de la manifestation, ou une fiction praticable, et ultimement ne méritent pas notre croyance. Rien n'est vrai, car tout est en cours de production[22]». Cette opposition d'ordre nominative, positivisme machinique contre spiritisme, est abolit dans la croyance. La croyance est une force opératoire

22 Nous traduisons : « [...]there is no difference in principle between a universe, a religion, and a hoax. All involve an engineering of manifestation, or practical fiction, that is ultimately unworthy of belief. Nothing is true, because everything is under production. »
Nick Land et al, Ccru :Writings 1997-2003, Londres, UK, Time Spiral Press, 2015

nécessaire aux hyperstitions. Elle est la spéculation matérialisée, organisée, attribuant une valeur symbolique aux relations réifiées entre objets/sujets, sujets/sujets et objets/objets. Ainsi la croyance éprouvée des personnages en la technique crée un parallélisme avec l'incrédulité des spectateur.trice.s. Qu'importe au final le doute, les hyperstitions ne requièrent aucune légitimité pour advenir.

Spéculer sur un phénomène dans le système capitaliste algorithmique, c'est déjà tenter de faire advenir le futur. Il en résulte que les hyperstitions sont des fictions opérantes, lorsqu'elles nourrissent délibérément les boucles de rétroaction par une pratique esthétique. La fiction n'est plus juste le tracé des limites de notre monde, ou encore la carte exploratoire de son en-dehors. Elle est une pratique insidieuse de production du futur, et surtout une pratique du désordre faisant « [...] exploser les «récits principaux» et les modèles de réalité centralisés[23]. »

## *Opération terminée*

En 2015, Eugenia Kuyda, co-fondatrice d'une start-up spécialisée dans l'intelligence artificielle, perd brutalement son meilleur ami Roman dans un accident de voiture. En 2016, Roman devient le nom d'agent artificiel conversationnel, *chatbot,* qu'elle déploie sur le marché[24]. Usant d'entretiens journalistiques bien orchestrés, elle déclare avoir eu l'idée de produire cet agent intelligent suite au visionnage d'épisode *Be Right Back*. Ce qui est crucial dans la mention de la fiction comme modèle, c'est qu'elle souligne le caractère auto-réflexif sur la fiction. Eugenia Kuyda insiste non seulement sur la valeur représentationnelle de l'épisode, mais souligne le circuit entre la fiction et le produit. Quand l'application est enfin matérialisée, qui des deux promeut l'autre ? *Be Right Back* est-il la vitrine de l'application *Roman* ? Sa stratégie marketing ? Ou l'application *Roman* est-elle l'invitation par la pratique, à l'expérience télévisuelle ? *Roman* diverge pourtant esthétiquement de l'austérité esthétique de l'application conversationnelle de l'épisode *Be Right Back*. Eugenia Kyuda a adapté la fiction aux modes communicationnels et techniques actuels, substituant l'interface noire et blanche et au portrait carré identifiant les interlocuteurs de l'épisode par la norme esthétique des plateformes de

23 Land, Nick et all, Ccru :Writings 1997-2003, Londres, UK, Time Spiral Press, 2015, p.9

24 À ce propos : https://www.theverge.com/a/luka-artificial-intelligence-memorial-roman-mazurenko-bot

messageries mobiles contemporaines.

Si l'hypersition ne peut affirmer les techniques et technologies nécessaires à leur propre apparition et apparence, Eugenia Kyuda quant à elle explicite le développement de son application : collecte massive de données laissées par Roman Mazurenko, comprenant des messages intimes avec des proches et autres métadonnées contenues des dernières, permettant d'extrapoler des informations : délai de réponse au message, humeur de l'expéditeur, etc. L'idée étant de reproduire l'expérience esthétique d'un échange au plus près de ceux qu'elle avait avec le défunt. À la gestion et au traitement en masse données, d'analyse syntaxique et sémantique du langage, s'ajoute de l'apprentissage machinique s'appuyant sur la plateforme *TensorFlow* du géant Google.

Tout comme l'interface de *Be Right Back,* le projet est un service scripturaire en temps « réel », dont l'interlocuteur est une version programmée de Roman Mazurenko. Couramment appelé *griefbot*, littéralement robot conversationnel de deuil, ce programme est la synthétisation de l'hyperstition : la réification de l'information, la substitution de la subjectivité humaine par l'objectivité rationnelle machinique, l'accélération technique de l'appareil néolibéral de collecte et traitement de données, la modification du milieu perceptif et un désir morbide de fusion machinique.

Les techniques affinées de ce projet furent réemployées par Eugenia Kyuda et son équipe, pour développer le programme *Replika*. Ici, l'agent intelligent est représenté sous les traits génériques d'un personnage humanoïde customisable**.** Le nom réfère indubitablement aux entités organiques mais non-humaines du film *Blade Runner*[25], dystopie hyper-technologique dans laquelle humains et replicants sont indistinguables. *Replika* est un service d'agent intelligence « amicale » dont la technique repose sur un apprentissage en temps réel grâce à un interlocuteur qui sert de modèle.

*Roman* est ultimement un agent artificiel rejouant sans cesse les mêmes interactions finies, de par la nature fixe de sa mémoire. *Replika***,** en comparaison, est un agent intelligent qui s'émancipe d'une mémoire qui lui préexiste. En cela le Ash computationnel se tient entre les intentions de *Roman* et la technique de *Replika,* exacerbant la prolifération médiatique de l'hypersition.

25 Scott, Ridley (réalisateur). Blade Runner, Warner Bros, 117 minutes, et Villeneuve, Denis (réalisateur). Blade Runner – 2049, Warner Bros. Pictures, Sony Pictures Releasing, 2017, 163 minutes

## *Conclusion*

Doit-on imputer la réalité engendrée par ces fictions à une atrophie de l'imaginaire, qui rejoue *ad nauseum* le futur rentable qu'il cauchemarde, quitte à l'affirmer par sa médiatisation ? Ne serait-elle pas une forme esthétique manifeste des prédictions de Margaret Thatcher qu'« il n'y a pas d'autres alternatives » ? Effectivement, la mise en circulation d'un programme apparu dans une fiction ostensiblement dystopique semble renverser l'idée, même l'hypothèse que la dystopie anticipatrice puisse encore être une forme esthétique critique. Le modèle se substituant à la représentation, ces fictions perdent ce qu'elles signifient, c'est-à-dire un récit critique des politiques du présent par le modèle d'une réalité à venir. Alors que le fantasme est le désir non réalisé, l'hyperstition est sa réponse capitaliste outrancière : la réalisation de tous désirs débridés. David Harvey remarque dans sa célèbre analyse du néolibéralisme que « pour qu'un mode de pensée devienne dominant, il faut proposer un appareil conceptuel qui fasse appel à nos intuitions et à nos instincts, à nos valeurs et à nos désirs, ainsi qu'aux possibilités inhérentes au monde social dans lequel nous vivons. En cas de succès, cet appareil conceptuel devient tellement ancré dans le sens commun qu'il est considéré comme allant de soi et ne peut être remis en question[26]. ».

Il est pertinent de questionner dans ces fictions qui s'auto-engendrent, ce qui relève des fantasmes, des désirs et des valeurs qui seraient le produit de notre mode politique, économique financier et organisationnel actuel. Le programme *Replika* dans cette perspective est une hyperstition qui synthétise alors dans un même mouvement, le futur redouté et les désirs refoulés.

Une citation de Frederic Jameson, attribuée à tort à Mark Fisher, remarque qu'« […] il est plus facile d'imaginer la fin du monde que la fin du capitalisme. Nous pouvons maintenant réviser cela et assister à la tentative d'imaginer le capitalisme comme moyen d'imaginer la fin du monde[27]. ». Et si nous imaginions par des pratiques esthétiques inventives, un futur aimable ? Si l'eschatologie est la matrice des imaginaires du futur, voilà où peut-être résident des alternatives : un détournement rusé de l'hyperstition, pour faire advenir un futur et des techniques convenables.

26 Harvey, David, A Brief History of Neoliberalism, New-York, Oxford University Press Inc., 2005, ed epub

27 Jameson, Frederic, Future City, dans New Left Review, Londres, UK, Mai/juin, 2003, [En ligne] consulté le 12 février 2021 URL: https://newleftreview.org/issues/ii21/articles/fredric-jameson-future-city

## *Bibliographie*

AVANESSIAN Armen, « Accélérer l'université », trad. de l'allemand par Gilles Darras, in Accélération !, Paris, Presses Universitaires de France, Perspectives critiques, 2016, [En ligne], consulté le 3 février 2021, pp. 225-251 URL: https://www.cairn.info/acceleration--9782130736509-page-225.htm

BARRILLON, Michel, « Regards croisés sur les Luddites et autres briseurs de machines. La place de la technique dans la problématique du changement social », dans Écologie & politique, (N°37) , 2008, p. 45-64. [en ligne] consulté le 10 août 2021 : URL : https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique1-2008-3-page-45.htm

BAUDRILLARD, Jean, Simulacres et simulation, Paris, éditions Galilée, 1981

BERARDI, Franco 'Bifo', After The Future, Californie, AK Books, 2011, p.18
DAUTREY, Jeanne, Quinz, Emanuele, Strange design : Du design des objets au design des comportements, Villeurbanne, It : éditions, 2014

HARVEY, David, A Brief History of Neoliberalism, New-York, Oxford University Press Inc., 2005

FISHER, Mark, Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction, New-York, New-York, Exmilitary Press, 2018

FISHER, Mark, Ghosts of My life : Writings on Depression, Hantology and Lost futures, Winchester, UK, Zero Books, 2014, ed epub.

JAMESON, Frederic, Future City, dans New Left Review, Londres, UK, Mai/juin, 2003, [En ligne] consulté le 12 février 2021 : URL: https://newleftreview.org/issues/ii21/articles/fredric-jameson-future-city

JAMESON, Fredric, Archéologies du futur II. Penser avec la science-fiction, [2005], trad. de l'anglais par Nicolas Vieillascazes, Paris, Max Milo éditions, coll. «L'Inconnu», 2008

KYROU, Ariel, « Nos subjectivités baignent dans un imaginaire de science-fiction », dans Multitudes, vol. 62, n°1, 2016, [En ligne], consulté le 9 juillet 2021, pp. 126-132. : URL : https://www.cairn.info/revue-multitudes-2016-1-page-126.htm

LASCH, Christopher, La culture du narcissisme : la vie américaine à un âge de déclin des espérances (1978) traduit de l'anglais par Michel L. Landa, Paris, Flammarion, coll. «Champs essais», 2018, p.103

MAVRIDORAKIS, Valérie, (éd.), Art et science-fiction : la Ballard Connection, trad. de l'anglais par Caroline Anderes et Vincent Barras, Robert Louit, Valérie Mavridorakis, Genève, MAMCO, 2011

MCLUHAN, Marshall, Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme, (1968) trad. de l'anglais par Jean Paré, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 2015

MERSCH, Dieter, Théorie des médias: une introduction, [2016], trad. de l'allemand par Emmanuel Alloa, Farah Phillipe et Stéphanie Baumann, Dijon, Les presses du réel, coll. Médias/Théories, 2018

MIDAL, Alexandra et al, Tomorrow Now: When Design Meets Science Fiction, MUDAM , Luxembourg, MUDAM, 2008.

Nick Land et al, Ccru :Writings 1997-2003, Londres, UK, Time Spiral Press, 2015.*

PARISI, Luciana, « La raison instrumentale, le capitalisme algorithmique et l'incomputable », traduit de l'anglais par Yves Citton, dans Multitudes, vol.62, n°1, 2016, [En ligne], consulté le 9 juillet 2021, pp. 98-109 : URL : https://www.cairn.info/revue-multitudes-2016-1-page-98.htm

VERNIERE, James et Ballard, J.G, « A Conversation With J. G. Ballard » dans Rod Serling's The Twilight Zone Magazine, The Twilight Zone, TZ Publication, USA, vol.8, n°3, 1988.

## *Médias*

OWEN, Harris (réalisateur). Be Right Back Black Mirror, Endemol Shine UK, 2013, saison 2 épisode 1, 2013, 44 minutes
SCOTT, Ridley (réalisateur). Blade Runner, Warner Bros, 117 minutes,
VILLENEUVE, Denis (réalisateur). Blade Runner – 2049, Warner Bros. Pictures, Sony Pictures Releasing, 2017, 163 minutes.

# ***Introduction second panel —***
# *Circulation matérielle : le fantasme mis en œuvre dans la concrétisation du projet*

**Amel Benguedda**

*Configurer le réel augmenté en combinant le virtuel et le réel, implique de concilier plusieurs interactions entre les membres du système socioculturel et la projection d'artefacts architecturaux, pour créer l'environnement dans lequel habite l'être humain au prisme de la réalité interne (dimension créative représenté et signifié au-dedans de soi[1]) détaché de toute forme de réalité externe (monde extérieur). Dans cette configuration, le fantasme s'inscrit dans l'espace qui sépare le désir de l'action. Celui-ci, se projette dans et vers la culture matérielle qui donne corps à l'imaginaire fantasmique du constructeur. Dès lors, quel est le mécanisme par lequel le fantasme trouve dans l'action (la création de la matière) et non dans la réalité extérieure, les ressources nécessaires à la production fantasmée, où l'imagination prend le pas à des degrés divers sur le réel ?*

Le fantasme créateur de représentations matérielles, d'imaginaires collectifs, de rêveries diurnes, donne lieu à la diffusion et la création d'une œuvre artistique, issue d'un véritable processus au-delà de toute matérialité. Cette idée est illustrée dans les concepts véhiculés par des artistes, architectes sur les différentes scènes créatrices individuelles ou collectives (œuvres architecturales, exposition et scénographies, espace public, etc.), dans l'ensemble des interventions proposées par ce panel.

Dans une volonté de co-création portée par une logique pragmatique et collective de l'action par le projet, Silvia Dore, designer graphique, enseignante et jeune chercheuse, pose la question du processus de co-création, dans son influence sur la formation d'un fantasme d'imaginaire collectif du « faire ensemble » pour la concrétisation d'un projet

1 Patrick Joulain. « Créativité, création, processus créateur », Cahiers jungiens de psychanalyse, vol. 135, no. 1, 2012, pp. 43-61.

situé au cœur de créations collectives en représentations.

Dans un second volet, l'interrogation de la place du fantasme comme moteur de projet dans l'œuvre de professionnels, est au cœur des préoccupations de Mélina Ramondec, doctorante en architecture (MHAevt, ENSA Grenoble). Elle a consacré son article à l'œuvre de Chanéac. Son article intitulé: « Chanéac : Architecture du fantasme », revient sur la production de l'artiste et architecte Jean-Louis Rey, dit Chanéac en explorant ses ambitions à la frontière entre la prospective (scientifique) et l'utopie (poétique), entre sens et différence. Elle aborde par le biais d'une étude de cas à plusieurs échelles (l'échelle du territoire à celle de l'édifice.) l'exemple de *Aixila : une cité flottante sur le lac d'Aix-les-Bains*, *La Ville cratère* (1963-1969), Le *Centre Beaubourg : un projet aux antipodes du lauréat* et *La maison Chanéac*.

Dans ce long processus de la création fantasmique de l'action par le projet, David Malaud, docteur en architecture Laboratoire de l'école d'architecture de Versailles (LéaV), propose une relecture de la pratique créative des artistes de l'Internationale situationniste au prisme de cette approche du jeu dans le labyrinthe. En étudiant les passions tragiques de ces aventuriers urbains, tels qu'ils aiment à se présenter, David Malaud tente de comprendre comment les situations naissent dans la métamorphose créative de la dérive et aussi comment ces germes de fantasme peuvent être construits dans l'espace de la représentation, en analysant des fragments du projet de la ville labyrinthique en transformation permanente : *New Babylon de Constant*.

En dernier temps, Adrien Le Bot, architecte, doctorant en architecture (LéaV, ENSA Versailles) propose de parler de fantasme dans sa définition la plus commune ou du moins la plus utilisée, renvoyant directement aux questions de désirs et de sexualités, en s'intéressant notamment au processus de rêverie diurne et de la construction de scénarios. Son approche propose d'explorer des stratégies pour incorporer ces observations et ces pratiques dans le dessin de l'espace public nocturne.

Ces propositions explorent, à différentes dimensions et échelles, le fantasme mis en œuvre dans la concrétisation du projet dans sa conception individuelle ou collective.

# *Récit du Partage – Le projet collectif en représentations : stratégies et imaginaires du « faire-ensemble »*

**Silvia Dore**

*Idées ou représentations imaginaires suggérées par l'inconscient, le fantasme est une expression du désir qui semble échapper à la notion de modèle qui est au contraire une structuration faisant référence. Puisque par définition, cette production se superpose à la réalité, la démarche de projet semble alors se situer dans cet intervalle entre réalité et fantasme. Dans cet article, nous proposons l'hypothèse selon laquelle l'activité psychique du fantasme pourrait amener à redéfinir des références collectives par le prisme de la représentation. En effet, il est déterminant de saisir les enjeux de ces termes afin d'en comprendre les aboutissants. Le « récit du partage » induit alors une certaine liberté d'interprétation de chaque auditeur, qui peut le comprendre comme il le souhaite. Comme une production d'imaginaire qui met en scène un certain désir inconscient, le récit a un « pouvoir germinatif [1] » il est à ce titre capable de transmettre une expérience. Quant à la représentation de celui-ci, elle se perçoit comme une illustration du caractère sensible du projet partagé. Car si étymologiquement représenter signifie « l'action de replacer devant les yeux de quelqu'un [2] », en d'autres termes présenter de manière tangible quelque chose, celui-ci peut induire une transformation. En ce sens, il semble qu'une représentation puisse faire l'objet de modifications. Alors, cette façon de mettre à vue dans le cadre de la création d'un projet peut parfois relever de l'utopie ou du fantasme, qu'il soit individuel ou collectif.*

1 Le pouvoir germinatif définit l'aptitude d'une graine à germer, soit la durée maximale qu'une graine peut consentir avant de perdre la capacité de germer, quand l'ensemble des conditions sont réunies. https://fr.wikipedia.org/wiki////Pouvoirgerminatif (consulté le 27 mai 2020)

2 Étymologie du terme représenter, en latin reprasentare, https://www.cnrtl.fr/etymologie/représenter (consulté le 26 août 2021)

Cette idée de partage injecté dans les nouvelles approches de conception d'un projet provient en réalité du terme lui-même. Car si nous substituons au mot projet, de sa traduction italienne « progettazione », qui par « azione » (action), implique une mise en mouvement, on comprend dans ce terme une certaine dynamique active du faire.

Autrement dit, l'action de faire projet relève d'une production active et partagée, qu'elle soit incluse dans le processus et la représentation de celui-ci. Dès lors, nous tenterons d'observer et d'analyser les différentes stratégies de représentation du projet collectif à travers quatre exemples concrets. Si certains l'utilisent pour mettre en scène leur activité, montrer leur projet comme un idéal de collectivité ou encore comme une forme d'autorité sur autrui, le travail collectif relève d'un idéal commun. Car si l'expression même de « faire ensemble » peut s'apparenter à un fantasme, celle-ci reste avant tout une projection de l'imaginaire. Au-delà d'une simple production partagée, ces représentations suggestives ont la véritable vocation d'être diffusées et présentées. Pour les designers et artistes, cette approche créative n'est rien d'autre qu'un support de communication et de promotion supplémentaire, à part entière.

Cependant, si ces projets prennent souvent la forme d'images idéales médiatisées, nous remarquons que ces dernières masquent les problèmes (imprévus, désaccords, etc.) auxquels peuvent se confronter les créatifs en situation de collectif. Nous comprenons ici que la représentation de l'activité créative en groupe relève souvent d'un fantasme du collectif qui transite par ce « récit du partage ». Alors l'importance d'un tel statut de représentation se perçoit à travers le partage de ces images. Utilisées comme un outil de communication, elles circulent et font débattre. Ces projets, choisis pour leurs démarches créatives singulières, nous aideront à comprendre quelles stratégies de représentations les collectifs adoptent pour faire le récit de leur co-création.

En d'autres termes, comment et dans quelle mesure la publication du processus de co-création du projet influence-t-elle la formation d'un fantasme d'imaginaire collectif du faire ensemble ? Pour répondre au mieux aux enjeux de cette question, nous nous interrogerons sur les propriétés et les fonctions de ces représentations à travers les différentes époques. Dans un premier temps nous verrons comment les œuvres du mouvement Bauhaus ont introduit cette notion de collectif, puis, cette analyse sera suivie d'une étude d'une capture vidéo de l'atelier du graphiste Sagmeister. Enfin, nous aborderons la création d'une affiche du

Collectif Formes Vives à l'occasion de la Biennale de design graphique de Chaumont.

Nos premières analyses se penchent sur une des représentations du Bauhaus de 1919, de la fondation de l'école en Allemagne. Cette école d'architecture et d'arts appliqués, fondée en 1919 à Weimar par Walter Gropius, prônait l'unification de tous les arts et des savoir-faire autour de l'architecture et de la construction. La richesse de cette institution devenue une référence historique s'est construite en deux périodes. Une première, très utopiste avec l'enjeu de faire advenir l'union de l'art et du peuple[3], et une seconde, tournée vers une nécessité de produire, vers une industrialisation[4] qui entre en conflit avec l'utopie elle-même. C'est donc ces deux époques qui nous montrent des représentations bien distinctes du faire ensemble. À commencer par le projet pédagogique de Lyonel Feininger[5]et sa gravure en bois Cathédrale, réalisée en 1919. Cet artiste peintre, graphiste et caricaturiste germano-américain a été nommé au Bauhaus comme premier maître de l'école de Walter Gropius à Weimar. À la tête des ateliers d'impression jusqu'en 1925, Feininger fût l'un des artistes les plus importants du modernisme classique. Son œuvre, utilisée comme image du manifeste pour faire connaître le Bauhaus, met en scène une « cathédrale de l'avenir [6] », avec comme objectif de créer une « œuvre d'art unitaire [7]», illustrée sous une grande construction. [Fig. 1]

Du premier projet wagnerian[8], de l'œuvre collective de l'avenir construite par le peuple et pour le peuple, ici l'unité des arts ne s'identifie

3 Premier texte de Richard Wagner de 1849, « L'œuvre d'art de l'avenir ». Voir le livre « l'œuvre d'art totale », dir. Jean Galard et Julian Zugazagoitia, 2003, Paris ed. Gallimard.

4 Le nouveau tournant est marqué, dès la fin de l'année 1922 par Gropius avec le nouveau slogan « art et technique, une nouvelle unité », p.49 du livre « l'œuvre d'art totale », dir. Jean Galard et Julian Zugazagoitia, 2003, Paris ed. Gallimard.

5 Lyonel Charles Feininger, né le 17 juillet 1871 à New York, mort dans la même ville le 13 janvier 1956, est un peintre, graveur, caricaturiste et auteur de bandes dessinées germano-américain, principalement actif en Allemagne. (wikipedia)

6 Eric Michaud, dans « œuvre d'art totale et totalitarisme » : « Le concept de cathédrale de l'avenir », rétrospectivement nommée « cathédrale du socialisme », avait été congédié parce que jugé trop vague, trop purement « spirituel » et trop improductif. P.50, dans « l'œuvre d'art totale », éditions Gallimard.

7 Ibis.

8 L'œuvre (musicale, poétique et politique) de Richard Wagner serait la création d'un être collectif sublimé associant le Peuple et l'Art. Notamment à travers son projet de « théâtre national populaire ». Guy Saez, « L'être collectif du peuple à l'épreuve du projet d'un théâtre national populaire de Wagner », SociologieS [En ligne], Dossiers, mis en ligne le 13 novembre 2017, consulté le 31 août 2021. URL : http://journals.openedition.org/sociologies/6550 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sociologies.6550

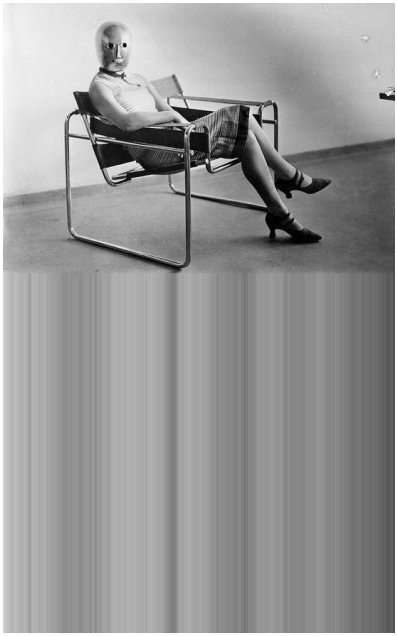


**Fig. 1 • Lyonel Feininger Cathedral, page titre du Manifeste, 1919, gravure sur bois, - Bauhaus-Archiv Berlin, Photo Atelier Schneider**

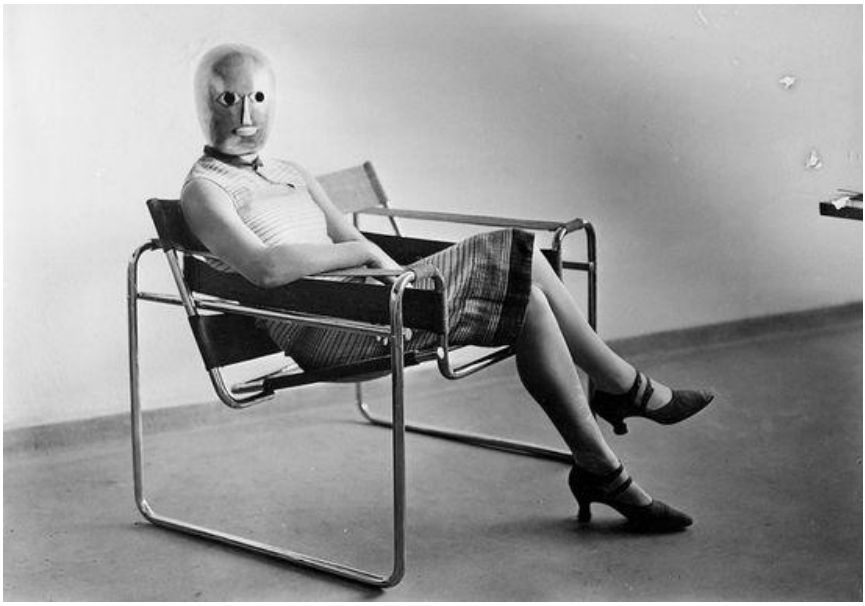


**Fig. 2 • Mise en scène du siège Wassily, 1926. Masque de théâtre d'Oskar Schlemmer, robe de Lis Beyer-Volger, fauteuil Wassily de Marcel Breuer, photographie de Erich Consemüller.**

plus de la même manière. On perçoit qu'en gardant le principe d'unité des classes, ainsi qu'en reliant les artistes et les artisans, le programme du Bauhaus de Gropius visait à abolir les frontières entre les disciplines, mais non pas les différences entre elles et les individus. Une ligne directrice qui s'est tenue grâce à l'invention d'une nouvelle pédagogie : l'école était divisée en ateliers, chacun dirigé conjointement par un artiste et par un artisan. Le génie visionnaire des directeurs successifs du Bauhaus sera de recruter ceux qui deviendront pour certains les plus grands artistes de leur temps, sans aucune distinction de discipline ou de nationalité. C'est alors un collectif formé d'identités singulières, d'une multiplicité de sentiments et passions, à l'image de la cathédrale, symbole du rassemblement des fidèles. Ce sont ces différences et ces pluralités, finalement en accord, qui font collectif par une unité spirituelle incarnée dans l'image de la cathédrale, elle-même symbole de l'institution.[9] L'intense luminosité montre la teneur religieuse évidente de l'image ainsi qu'une vision romantique idéalisée de cette cathédrale, faisant directement référence à l'expressionnisme. De plus, la verticalité prépondérante s'élance en hauteur jusqu'aux trois étoiles, où l'on retrouve un symbole d'origine ouvertement chrétienne. Elle illustre le « symbole de cristal d'une foi nouvelle[10]». Ainsi, à l'image de la cathédrale et au modèle de la corporation d'artisans d'artistes et de bâtisseurs communs, correspondait une production d'objets uniques.

En 1922, il y a une nouvelle approche qui tente de lier « l'art et la technique pour une nouvelle unité[11]». On observe alors un changement de représentation, qui remplace l'unité de l'architecture et des arts, par la figure de l'homme, « en tant qu'élément individuel d'une totalité vivante et organique à venir, qui devait être perfectionné[e] dans l'art de marcher, de dormir, de manger, de s'asseoir – bref : dans l'art de vivre en communauté, ou dans l'art de l'être-ensemble.[12] »Au sein même du Bauhaus, cette fois dans la ville de Dessaus, nous nous intéressons maintenant à la mise

9 « l'œuvre d'art unitaire assurerait l'unité spirituelle du peuple parce que la "grande construction" en serait tout à la fois l'institution et le vêtement couvrant son corps mystique». Eric Michaud, p.49, « l'œuvre d'art totale », éditions Gallimard.

10 Partie du texte du « Manifeste du Bauhaus », de Walter Gropius, avril 1919, p.47 du livre « l'œuvre d'art totale », éditions Gallimard.

11 Slogan de Walter Gropius, p.49 du livre « l'œuvre d'art totale », éditions Gallimard.

12 Éric Michaud, p.53 dans l'œuvre d'art total et totalitarisme, du livre « l'œuvre d'art totale », éditions Gallimard.

en scène du Wassily en 1926, d'une photographie prise par l'architecte et photographe Erich Consemüller. Dans le cas présent, la métaphore de la cathédrale et toute référence « au peuple » a disparu des discours au profit d'une notion très générale de « vie ». Cette image illustre alors parfaitement cette volonté de façonner des espaces privés où le design et l'art servent à la vie quotidienne des hommes. C'est dans cette nouvelle représentation du « faire ensemble », que l'on retrouve une certaine pluridisciplinarité des savoir-faire en design d'objet, de mode, de photographie, de théâtre ou encore de mobilier. En effet, la dimension interdisciplinaire de ce projet est d'autant plus mise en avant, que les savoir-faire sont croisés dans l'objectif commun d'illustrer le « programme » collectif du Bauhaus : « Le cliché est conforme au programme du Bauhaus[13] ». Autre caractéristique et stratégie de représentations, on montre ici le faire ensemble par les projets. À ce titre, on reconnaît le masque de théâtre d'Oskar Schlemmer, la robe de Lis Beyer-Volger, le fauteuil Wassily de Marcel Breuer, et la photographie prise par Erich Consemüller [Fig. 2].

La complémentarité des activités de créations semble alors bien illustrée, à tel point qu'aucun élément ne paraît prendre le dessus sur l'autre. Les artistes et les artisans, comme les composants de l'œuvre, restent égaux. Le projet individuel sert ici de projet collectif, chacun apporte sa pierre à l'édifice. À l'image des bâtisseurs sous la forme d'une cathédrale dans l'étude précédente, on retrouve ici l'idée de construction, d'empilement et d'emboîtement, avec comme élément porteur le projet du fauteuil, puis celui de la robe, et enfin celui du masque. Le tout est rendu vivant par une silhouette de femme, prise en photo dans une mise en scène étudiée. Dès lors, nous pouvons imaginer, grâce à cette présence humaine ainsi qu'aux productions de design concrètes, tout le travail réalisé par des ateliers techniques avant le résultat final de cette photographie. On pourrait alors « fantasmer » les designers en train de conceptualiser, créer et partager leurs différents savoir-faire dans la mode, la photographie ou encore le design d'objet, pour ce seul et même projet commun. Aussi, la production finale fait état d'une union des savoirs afin de présenter une esthétique de différents arts. Le message général de cette œuvre est assez clair, cette confrontation de savoir-faire et d'artistes révèle un idéal de vie au-delà du simple cercle créatif. À travers cette image, le Bauhaus cherche à représenter cette cohabitation quotidienne de la vie et

13 Catherine Chomarat, « Tomber le masque » dans Staatliche bauhaus, cent pour cent 1919-2019, T&P Publishing (eds), Paris, 2019, p. 56.

du travail « témoignant par leur association une certaine affinité d'idées, d'idéaux autant que d'une contiguïté d'intérêts[14]» . Finalement, l'image montre l'approche de partage de la vie collective du Bauhaus, renforcée par la figure du masque qui instaure un certain anonymat. Cette ambiguïté était considérée comme « manière de régler la vie en collectivité[15] », en essayant de mettre tout le monde au même niveau. Aujourd'hui encore, cette photographie, représentation d'une réunion des arts autour d'une esthétique commune et d'une certaine synthèse de la vie sociale, circule dans les médias comme une icône.

Dans un tout autre registre, il semble pertinent de s'intéresser au travail du designer graphique Stefan Sagmeister, pour la singularité de sa démarche et la représentation médiatisée du réel avec les captures vidéo de son atelier. Ce projet, commencé dans les années 2000, se matérialise par un enregistrement vidéo constant des employés de son agence[16]. Le travail quotidien et collectif était filmé 24 heures sur 24 à l'aide d'une caméra fixée au plafond. L'activité du studio était donc retranscrite en direct, sur la page d'accueil du site web, afin de créer un lien continuel entre les visiteurs du site et les designers. Quant à la navigation sur ce même site web, elle se faisait via des « boutons » en vinyle collés sur le plancher [Fig. 3].

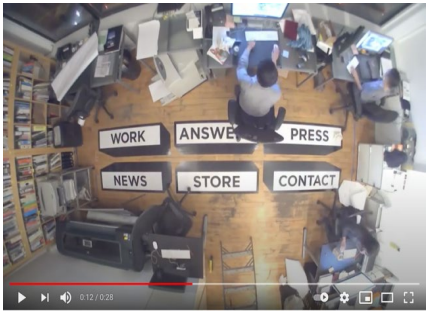
Dès lors, nous observons un processus de « faire ensemble » différent des cas précédents. Là où l'apport technologique de la captation live se confronte à la création artisanale des mots servants de menus pour le site web, on comprend que l'Homme et la machine cohabitent pour ne faire qu'un. Ce projet, fiction d'une réalité d'un faire ensemble illustrant la vie sociale et quotidienne du monde du travail collectif en agence, sert d'outil documentaire. Par ailleurs, on perçoit une dimension théâtrale évidente avec la présence d'une unique scène, un seul angle de vue zénithal, et l'animation créée par les designers. En référence à l'utilisation du film comme fiction d'une réalité de faire ensemble, nous pensons par exemple au Livre magique de Georges Méliès de 1900 et à l'œuvre Tango de Zbigniew Rybczynski[17]. Cette animation, réalisée en 1981, reprend les codes

14 David Bihanic, « Du collectif à la collectivité » dans Staatliche bauhaus, cent pour cent 1919-2019, T&P Publishing (eds), Paris, 2019, p. 74.

15 Ibidem, p. 74.

16 Page d'accueil du site de Sagmeister, https://www.youtube.com/watch?v=qTg6Gl3gD8M (consulté le 23 mai)

17 Tango, réalisé par Zbigniew Rybczynski, 198, https://www.youtube.com/watch?v=lo8O8lYDzIU, (consulté le 25 mai)



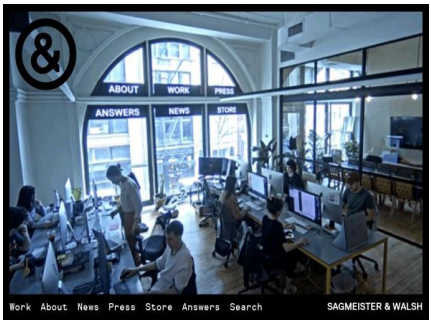



**Fig. 3 • Captures d'écrans de la page d'accueil du site web du designer graphique Sagmeister, circa 2010**

du récit partagé en illustrant le champ de la vie sociale et quotidienne, entre performances et dispositif théâtral. L'unique scène montre alors l'action de plusieurs acteurs, se superposant au fur et à mesure du temps. De plus, le dialogue constant entre le champ du graphisme et l'espace, appliqué à un espace filmé en temps réel souligne la rencontre entre la 2D et la 3D. Également comme de véritables performances, les employés du studio qui interagissent à travers leur travail et leurs relations sont observés par le visiteur du site dédié au studio. Le plan fixe de la caméra qui filme en continu est créé pour témoigner d'un travail collectif, mais également pour promouvoir le studio.

Cette représentation qui associe un médium filmique en temps réel et des éléments de design graphique, révèle en creux ce qui est dissimulé et travesti. En effet, les graphistes peuvent adapter leurs comportements au rythme de la journée et ainsi contrôler ce qui sera diffusé. Seulement au "vouloir dire" de l'interface du site de Sagmeister, on pourrait approcher un "vouloir croire" du spectateur. Le rapport direct à un imaginaire construit et au fantasme du visiteur du site internet est alors évident ; Sagmeister cherche à suggérer une atmosphère de travail dynamique et collective, celle d'une équipe productive, qui ne compte pas ses heures tant son travail la passionne, à l'image de la vidéo tournée 24 heures sur 24. Or la réalité suggère toute autre chose, l'aspect voyeurisme de la vidéo muette, qui ne laisse apparaître aucune émotion, nous renvoie à une idéalisation du travail collectif. Finalement, on se projette parmi ces designers et l'image finit par nous procurer d'une part une sorte d'adhésion empathique, avec un regard naïf sur une scène de vie réelle filmée. Mais d'autre part la vidéo avertit avec conscience du caractère fictionnel des situations filmées avec une certaine méfiance due à sa double lecture et son double discours. Cette scène permet de créer un véritable écart entre le réel et la simulation, mais également de générer deux réceptions pouvant s'opposer. Dès lorsqu'on est filmés, de personne on devient personnage, jouant notre propre rôle dans le cadre proposé ; « savoir qu'on est filmé, même en prise directe, suffit à produire un décalage : le sujet prend conscience qu'il devient image et inévitablement, quelque chose change, se perd ou parfois aussi advient [18]». Dans ce sens, cela porterait à faire l'hypothèse que cette mise en scène[19] où les designers sont conscients d'être filmés

18 Aline Caillet, « dispositifs critiques », P. 43

19 L'agencement d'un dispositif « conditionne l'idée même de mise en scène, au profit de celle de

produirait une automatisation de leurs gestes et mouvements induisant une rationalisation et une planification imposée de la vie sociale[20].

Véritable dispositif de vidéosurveillance, les interactions entre les employés se trouvent être dirigées par la volonté de démontrer un faire ensemble. Cette interface est donc un dispositif de contrôle que Giorgio Agamben décrit comme des « modes concrets par lesquels les positivités (ou les dispositifs) agissent à l'intérieur des relations, dans les mécanismes et les jeux de pouvoir[21] ». Le dispositif a alors « la capacité de contrôler, et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants[22]». Par ce projet, on comprend que Sagmeister, habitué des performances et des mises en scène de son propre corps, s'est permis d'imposer cette exhibition au reste de son agence. À travers l'imagination d'un faire ensemble, on réalise que ce dispositif est essentiellement l'outil de promotion de son propre travail, centré sur la performance et la mise en scène de soi. Alors, la démarche de Sagmeister ne semble pas répondre à l'idéal du collectif et cette vision de partage horizontal, pour lui, le collectif semble avant tout une façon de contrôler un groupe instaurant sur un plan esthétique une « unité performative [23]».

Enfin, notre dernière étude de cas portera sur le travail du collectif Formes Vives à l'occasion de la biennale de design graphique de Chaumont. Pour situer cet événement, il s'agit d'une rencontre qui témoigne et défend la création contemporaine du graphisme, en donnant davantage de liberté d'expression aux designers, récompensant l'affiche comme support de prédilection de la reconnaissance de l'écriture d'un auteur. Historiquement, l'affiche est un travail de création qui témoigne d'une écriture individuelle. Pourtant en 2017, Formes Vives réalise l'affiche de l'événement comme un manifeste du partage et d'une construction collective

---

position. Position, dans le sens d'abord de situations géographique (…) mais aussi de posture – qui renvoie à une manière d'être et de se comporter - ; et enfin de circonstances dans lesquelles on se trouve – et qui ont à voir, elles, avec la situation créée par le dispositif lui-même. ». p.17 Aline Caillet dans « dispositifs critiques »

20 Le philosophe Michel Foucault, considère dans ce sens que le dispositif « renvoie aux procédures qui sous-tendent l'organisation de la société ». Hugues Peeters et Philippe Charlier, « Contributions à une théorie du dispositif », Hermès, Le dispositif entre usage et concept, n°25, Paris, CNRS,1999. http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/14700, page consultée le 8 septembre 2021.

21 Giorgio Agamben, Qu'est-ce qu'un dispositif ? Traduit de l'italien par Martin Rueff, Paris, Éditions Rivages poche (eds), Paris, 2007, p. 17.

22 Op.cit, p. 31

23 Puisque « ce que le dispositif produit n'est pas dissociable de la manière dont il le produit, et d'autre part, ce qu'il produit n'existerait pas sans lui ». p.18, Aline Caillet dans « dispositifs critiques »

**Fig. 4 • Affiche de la biennale de design graphique de Chaumont, Collectif Formes Vives, 2017**

d'une image. Le collectif souhaitait amener une réflexion sur la manière de produire ce visuel [Fig. 4]. :

> *« On n'avait pas envie de parler de graphisme, on avait plus envie d'évoquer notre façon de vivre et dans la prolongation de ça, montrer comment on fabrique des images. Et on les fabrique collectivement, avec beaucoup de plaisir, avec le plaisir de la matière, de l'hétérogénéité dans les sources. On se raconte plein d'histoires aussi [24]».*

En effet cette image, construite sous la symbolique d'un repas comme prétexte du partage, montre bien l'idée de faire ensemble par la co-construction du processus. La composition du visuel pose le cadre de l'échange et de la co-création, comme les graphistes l'expriment notamment en ces mots :

24 Interview du Collectif Formes Vives réalisée par Silvia Dore, décembre 2019.

*« Cette affiche, c'est un peu comme l'instantané d'un repas entre amis. Il y a des personnages qui se sont retrouvés autour d'une table, pour manger, discuter, faire une partie de cartes, répéter un spectacle, on n'en sait trop rien au final. Ils sont trois ou quatre, c'est déjà pas mal pour se sentir ensemble*[25]*. »*

Ici c'est donc la symbolique du partage, et du rassemblement physique et intellectuel qui est au cœur de ces relations sociales et donc dans la représentation de cette affiche. Concernant le processus de création, l'image montre une pluralité de sources, la mise en commun de savoir-faire techniques, plastiques, conceptuels, mais aussi d'échanges contextuels et personnels, d'histoires de vie :

*« Nous travaillons des affiches comme l'on prépare un festin, chacun y convie les idées du moment, les désirs de partage. Cela peut être politique, plastique, drôle, énervé, anecdotique, doux, amer, puis on prend le temps de travailler tout ça ensemble* [26]*» .*

Cela peut prendre la forme d'un contexte de vie intime, comme la naissance d'un enfant, d'un espace physique dans lequel ils se trouvent ou se sont trouvés (la figure de la carte postale, un objet abstrait, etc.) ou encore d'images captées sur internet, évocatrices d'un précédent rêve ou bien d'un fait d'actualité retranscrit. En somme, c'est une mise en commun d'histoires singulières. Quant à la technique du collage, elle élabore une esthétique inévitablement plurielle, cependant, elle est également utilisée comme l'élément unificateur. Ce partage de savoirs invite l'image à devenir riche en couleurs et styles graphiques, elle est généreuse par l'action de chacun. Il n'y a pas dans cette affiche de hiérarchie entre les designers ni entre leurs créations : leurs sensibilités sont ainsi réunies au service du projet commun. Il en ressort une image évocatrice qui offre au lecteur un large panel d'interprétations. De plus, on ressent aussi la gestuelle de la main par une approche créative et décomplexée de la technique et des outils de création graphique. On pourrait presque ressentir le travail artisanal de montage d'éléments. De ce fait, toute matière co-créée (écriture, signe, image) semble déformée, travaillée avec des outils diffé-

25 Ibidem.

26 Ibid.

rents, allant du digital à l'encre, selon la sensibilité et le style de chacun avec la constante du geste et du partage. De plus, leurs écritures manuscrites apportent une part d'intimité[27] au service de l'image collective et forment un tout avec l'image. Elle apparaît comme un outil de dialogue entre les designers semblant venir commenter leurs créations en cours et le tout cohabite visuellement.

L'image collective prend alors forme par l'empilement de couches individuelles qui se succèdent dans le temps et au fil des actions. Leur processus partagé se basant sur l'échange de la même image, ils viennent intervenir singulièrement par étapes successives laissant entrevoir l'historique des actions. [Fig. 5]. Chaque créateur est dicté par réaction aux éléments proposés précédemment par les autres :

> *« (...) il y en a un, il a une carte postale d'un âne chez lui et décide de mettre un âne. Puis moi, quand je regarde les étoiles j'ai le sentiment que je me sens plus humain, du coup j'avais envie de mettre des étoiles, etc. Chacun peut se raconter des histoires. Parfois il ne la raconte même pas aux autres, l'inclut dans l'image et l'autre trouve cela superbe, mais pour une autre raison. Avant tout, on fait des images. On peut se parler des heures, mais visuellement, c'est ce que chacun voit et comment chacun à un moment va trouver l'image équilibrée... il y a aussi la culture du consensus, on travaille collectivement, on sait que parfois il faut lâcher [28]».*

Enfin cet apport mutuel produit une certaine forme d'apprentissage et de découverte de l'autre, de soi-même et de la relation que l'on a avec autrui. Cette image festive et joyeuse, témoigne du partage d'imaginaires collectifs des membres de Formes Vives :

> *« Voilà des formes, des signes, des couleurs, des motifs, appelons ça cuisine ou poésie, voilà l'image à laquelle nous sommes arrivés en cette fin mars 2017, à force d'essais et d'échanges. Nous avons l'intuition qu'elle nous ressemble [29]»*

27 Puisqu'il s'agit de sa propre écriture, l'on devient identifiable comme individus dans le collectif. Cela peut être signifié comme « donnant une partie intime de soi » au collectif, mais également comme affirmant son individualité au sein du groupe.

28 Interview du Collectif Formes Vives réalisée par Silvia Dore.

29 Ibidem.

**Fig. 5 • Processus de co-création de l'affiche. Montage à partir des Images données par Adrien Zammit lors de l'entretien, 2019**

Finalement, les différents cas d'études nous ont permis d'aborder plusieurs questionnements autour d'un fantasme d'imaginaire collectif. Au détour de ces quatre analyses, nous avons vu que la représentation d'un projet collectif n'avait pas toujours la même portée. En effet, travailler collectivement révèle une image de soi aux autres, au public et plus encore on se donne une propre image de soi. Par la participation et l'expérience avec l'autre, nous bénéficions d'une forme de reconnaissance de notre image, d'estime de soi[30]. Nicolas Bourriaud, critique d'art, curateur et codirecteur du Palais de Tokyo à Paris, « une œuvre peut fonctionner comme un dispositif relationnel comportant un certain degré d'aléatoire, une machine à provoquer des rencontres individuelles ou collectives[31] ». Alors, la représentation du collectif est ici fondamentale, puisque le faire ensemble se défend comme une valeur dans le travail, il en devient nécessaire d'en faire une force. L'idée d'appartenir à un groupe induit inévitablement la prise de position ainsi que des valeurs communes. Puisque ces stratégies de représentations de co-créations possèdent un potentiel à « faire agir », elles impliquent obligatoirement l'autre dans le processus créatif.

On pourrait alors se demander si ces représentations seraient ou produisent une prise de conscience du besoin de faire ensemble pouvant

30 Voir sur la question du benefice dans la participation, Joëlle Zask « Participer: essai sur les formes démocratiques de la participation », Editions Le Bord de l'eau, 2011

31 Yveline Montiglio, « Nicolas BOURRIAUD, Esthétique relationnelle (2001) et Postproduction (2003) », Communication, Vol. 24, 2005, p. 243.

devenir un « faire » politique. En effet, le fantasme individuel et l'imaginaire collectif du « faire ensemble » se confrontent dans les situations de créations collectives. Ce qui permet de mettre à l'épreuve cet idéal pour en révéler des ressorts variés et non automatisés du projet créatif, comme le met à l'œuvre l'exemple du collectif Formes Vives. Ou au contraire en faire un instrument bien plus autocentré qui use, et l'on pourrait dire abuse, d'un imaginaire du « faire ensemble » comme le montre le projet de Sagmeister. Nous remarquons finalement, que c'est bien l'incarnation d'un imaginaire du faire ensemble qui est mis en scène par un désir inconscient de partage et d'engagement :

> *L'engagement peut être pensé comme le résultat d'une volonté d'agir et de prendre une part active à une initiative, d'adhérer à un mouvement ou encore de devenir membre d'une organisation*[32].

Ainsi, dans une perspective positive, cet engagement pourrait porter à une nouvelle compétence collective comme l'explique le sociologue Alain Penven :

> *La compétence collective (...) n'est pas réductible à l'addition ou l'articulation des compétences spécifiques portées par des acteurs ayant le monopole d'une expertise (...) elle est le produit aléatoire d'un engagement collectif, producteur de nouvelles manières d'agir et de penser*[33].

32 Isabelle Sommier, « 32. Sociologie de l'action collective », Michel Pigenet (eds), 2014, pp. 367-377.
33 Alain Penven, « Sociologie de l'action créative », L'Harmattan (eds.), Paris, 2016, p. 34.

## Bibliographie

AGAMBEN Giorgio,*Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Traduit de l'italien par Martin Rueff, Rivages poche (eds.), Paris, 2007.

BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, ed. Les presses du réel ,2001

BIHANIC David, staatliche bauhaus, cent pour cent 1919-2019, Paris, Éditions T&P Publishing, dans l'article « Du collectif à la collectivité », 2019.

CAILLET Aline, D*ispositifs critiques : le documentaire, du cinéma aux arts visuels* , PU Rennes, 2014

CHOMARAT Catherine, « Tomber le masque » dans *Staatliche Bauhaus, cent pour cent 1919-2019*, T&P Publishing (eds.), Paris, 2019.

GALARD Jean, ZUGAZAGOITIA Julian(Dir.), *L'œuvre d'art totale,* Éditions Gallimard, (2003)

MONTIGLIO Yveline, « Nicolas BOURRIAUD, Esthétique relationnelle (2001) et Postproduction (2003) », *Communication*, Vol. 24, 2005.

PENVEN Alain, *Sociologie de l'action créative* , L'Harmattan (eds.), Paris, 2016.

SOMMIER Isabelle, 32. *Sociologie de l'action collective* , Michel Pigenet (ed.), 2014.

## Webographie

SAEZ Guy , « L'être collectif du peuple à l'épreuve du projet d'un théâtre national populaire de Wagner », SociologieS [En ligne], Dossiers, mis en ligne le 13 novembre 2017, consulté le 31 août 2021. URL : http://journals.openedition.org/sociologies/6550 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sociologies.6550

# *Chanéac, architecture du fantasme*

**Mélina Ramondenc**

## *Fantasme, fantaisie, fantastique*

*Le contenu de cet article revient sur la production de l'artiste et architecte Jean-Louis Rey, dit Chanéac, et explore le début de sa production architecturale qui correspond à une période de recherche marquée par son adhésion au Groupe International d'Architecture Prospective*[1] *(ou G.I.A.P). Fondé par et autour du critique d'art et d'architecture Michel Ragon en 1965, le G.I.A.P veut inventer le futur de l'architecture et de la ville, en proposant des solutions qui s'emparent enfin des moyens technologiques de leur époque.*

Rapidement dans ses travaux, Chanéac explore la frontière poreuse entre la prospective et l'utopie. Pour Michel Ragon : « La différence entre utopie et prospective, c'est que l'utopie situe son devenir dans l'imaginaire, alors que la prospective donne des lieux et des dates. L'utopie est poétique, la prospective, scientifique. Ou du moins la prospective se veut scientifique, alors que la dose de fantaisie qu'elle contient est peut-être en fait son meilleur atout[2]». Or la fantaisie, qui peut être définie comme la « faculté imaginative, pouvoir d'invention d'un artiste[3]» est omniprésente chez Chanéac. Il se sent d'abord peintre avant d'être architecte et affirme en 1964 :

*« la peinture est pour moi un des moyens qui permettent à l'imagination et à l'enthousiasme de s'exprimer le plus directement sans*

1 Le nom du groupe est abrégé en G.I.A.P. Il compte parmi ses fondateurs les architectes et artistes Yona Friedman, Paul Maymont, Nicolas Schöffer, Georges Patrix et Walter Jonas.

2 Ragon, Michel, Histoire Mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes, Tome 3 : Prospective et Futurologie, Casterman, Paris, 1978, 438 p., p.26

3 CNRTL. Consulté en ligne le 27/08/2021

*contrainte. La peinture d'aujourd'hui, après toute la liberté qu'elle a acquise, permet, je crois, d'atteindre une sorte de transe favorable à une vision fantasmagorique de l'avenir, peut-être plus juste à notre époque que la plus rationnelle des anticipations*[4]*».*

De la fantaisie de l'artiste naît une architecture fantastique[5] et une architecture du fantasme. Fantastique en ce qu'elle n'est « qu'une construction de l'imagination[6]». En effet, comme de nombreux architectes de cette époque, Chanéac produit une abondante architecture de papier qui ne sera pas réalisée. Fantasmagorique, pour sa dimension de « construction imaginaire, consciente ou inconsciente, permettant au sujet qui s'y met en scène, d'exprimer et de satisfaire un désir plus ou moins refoulé, de surmonter une angoisse[7]». Or, dans le tournant des années soixante, c'est le futur qui est à la fois un objet de désir et d'angoisse pour les architectes. De désir parce qu'ils perçoivent que les incroyables progrès scientifiques et technologiques de leur époque – symbolisés par la course à la conquête spatiale- pourraient permettre des avancées extraordinaires dans leur domaine. D'angoisse, parce que l'avenir n'a jamais été aussi incertain : l'explosion démographique urbaine annoncée, la menace d'un gigantisme des villes, la faillite des Grands Ensembles et la prise de conscience du problème écologique remettent profondément en question le rôle et la mission sociale de l'architecte.

Ce texte interroge donc la place du fantasme comme moteur de projet dans l'œuvre de Chanéac en s'appuyant sur l'analyse de quatre projets architecturaux et urbains : *La Ville Cratère* (1963-1969), *La cité flottante d'Aixila* (1963), le projet pour *Le Centre Beaubourg* (1971) et sa propre maison familiale, *La Maison Chanéac* (1974-1976). A l'exception de la maison – dont l'exécution est parfaitement fidèle aux premiers croquis de l'architecte, et a été maîtrisée par lui en tous points- ces projets sont des architectures de papier. Ils sont intéressants précisément en cela : parce qu'ils représentent l'expression pure du fantasme, libérés de toute contingence matérielle.

---

4 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, Editions du Linteau, Paris, 2005, 213 p., p.71

5 Voir à ce propos l'ouvrage Conrads, Ulrich, Sperlich, Hans Günther, Architecture fantastique, Editions Delpire, 1960, 175 p.

6 CNRTL. Consulté en ligne le 27/08/2021

7 CNRTL. Consulté en ligne le 27/08/2021

En parallèle, certains extraits du texte *Architecture interdite*[8], dont Chanéac entame l'écriture en 1981 viennent éclairer l'analyse. L'architecte laisse son manuscrit inachevé après sa disparition accidentelle survenue en 1993. Dans ce document, rédigé plusieurs années après la fin de sa période prospective, il revient sur son travail de recherche et défend sa volonté d'inventer le langage architectural d'une nouvelle ère, aux formes et au vocabulaire inédit[9].

## *Visions, prévisions, télévision*

Entre 1960 et 1975, les progrès technologiques et scientifiques stimulent les imaginaires. Les discussions sur l'avenir des sociétés humaines à l'horizon de l'An 2000 prennent toute leur place à la télévision, dans les journaux et les ouvrages grand public, où s'expriment et débattent ensemble les meilleurs spécialistes de leur discipline. Parmi ces experts, artistes et architectes fournissent des représentations, des images de cet avenir possible qui se confond bien souvent avec un futur souhaitable. Pour Chanéac, qui aura l'occasion de présenter ses projets à l'écran[10], les architectes doivent être « des interprètes ou des amplificateurs des désirs inconscients de la société[11]». La profession entière fantasme alors sur un progrès à la fois scientifique, technologique, et social qui aboutirait à la libération des individus, des corps et des esprits. Mais les architectes ne sont pas les seuls à produire des images de ces « scènes de la vie future[12]» : la bande-dessinée et les films de science-fiction comme la publicité diffusent en masse des images futuristes qui imprègnent l'imaginaire collectif. Chanéac note : « Des dessinateurs français comme Moebius, Phillippe Druillet, Christin, le britannique Chriss Foss, … sont des interprètes de l'inconscient collectif aussi importants que les poètes ou

8 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, Editions du Linteau, Paris, 2005, 213 p. L'ouvrage a été publié de manière posthume, recomposé par Dominique Amouroux.

9 Cet article s'appuie en partie sur l'analyse livrée dans l'ouvrage Jean-Louis Chanéac. Formes rêvées, formes concrètes, paru en novembre 2020 et édité par le CAUE de Haute-Savoie.

10 Notamment dans l'émission télévisée de Raoul Sangla, Oratorio, Claude Nicolas Ledoux ou la ville idéale, 21.11.1969, 76 min, ORTF – Archives INA.

11 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid. p.73

12 Cohen, Jean-Louis, Scènes de la vie future : l'architecture européenne et la tentation de l'Amérique, 1893-1960, Flammarion, Paris,1998, 224 p.

les philosophes. Des décorateurs de cinéma comme John Barry dans des films comme la guerre des étoiles ouvrent l'esprit des jeunes générations soumises à une éducation rationaliste, accumulent clandestinement un patrimoine d'imaginaire que leur permettra peut-être de surmonter les situations entièrement nouvelles qu'ils rencontreront[13]». Au début des années 1960, celui qui n'est pas encore architecte clame son goût pour la culture populaire et prophétise : « La coloration sera poussée à son paroxysme hors des limites du goût pour épanouir de gigantesques fleurs artificielles. La translucidité et la légèreté des matières rendront l'architecture arachnéenne, des milliers d'écailles pivotantes permettront parfois d'accorder les formes à la couleur des saisons et du ciel. Aucune matière ne sera censurée esthétiquement, à l'extérieur, fourrures et cuirs synthétiques, chevelures isolantes, matières douces et tièdes, projections colorées et animées : les formes seront mouvantes et articulées, nous pourrons aboutir à un univers où Barbarella sera reine[14]». Chanéac fantasme un environnement nouveau, une architecture qui convoque l'ensemble des sens, qui installe un rapport étroit entre l'être humain et la technologie, et une esthétique à la fois primitive et futuriste comme celle de la bande-dessinée de Jean-Claude Forest[15], l'une de ses œuvres favorites.

## *Inconscient collectif*

La période prospective correspond pour Chanéac à une production foisonnante qu'il qualifie à postériori de « recherche impatiente[16]» - non sans faire une référence appuyée à l'atelier de la recherche patiente de Le Corbusier. Chanéac précise que ces « recherches [ont été] effectuées de façon artistique et instinctive à un moment biologiquement vital de [s]on existence, celui où la capacité de produire des idées neuves à l'état brut est encore possible – juste avant que la culture, notre intellect et l'environnement ne cisaillent les connexions qui s'établissent entre notre

13 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid. p.142

14 Ibid p.99

15 L'illustrateur et scénariste Jean-Claude Forest publie quatre albums des aventures de son héroïne Barbarella entre 1964 et 1982. La série devient rapidement culte, et donne lieu en 1968 à une adaptation cinématographique par le réalisateur Roger Vadim, avec Jane Fonda dans le rôle-titre.

16 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid. p.69

Moi et notre cerveau[17]». C'est précisément ce lien qu'il cherche à rétablir en peignant, intuitivement, en autodidacte. Particulièrement intéressé par la psychologie, Chanéac est très influencé par la lecture du psychiatre suisse Carl Gustav Jung. Il affirme que son travail pictural lui a « permis de vérifier expérimentalement que l'inconscient collectif de Jung existe : quelques années plus tard, j'ai rencontré des architectes et des artistes qui travaillaient dans la même direction et selon les mêmes formes[18]».

Chanéac explore donc les mondes possibles grâce à la peinture. Ce médium lui permet « d'assouplir son système de recherche[19]» et de sortir de sa fascination pour les logiques rigoureuses de trames, induites par l'industrialisation du bâtiment, qu'il explore par ailleurs. Ainsi, il affirme que le tableau intitulé Inconscient collectif[20] lui a permis de « trouve[r] les enchaînements de la *Ville Cratère*[21]» - proposition d'urbanisme sur laquelle nous reviendrons - qui lui vaudra une reconnaissance internationale. Ce travail en peinture que Chanéac qualifie de « recherche fondamentale intuitive[22]» lui procure un espace de création libre, détaché des contingences matérielles qui sont d'ordinaire préalables à la conception architecturale. Cela lui permet d'accoucher sur le papier de solutions inconscientes, et d'accéder à des solutions inédites, guidé par son intuition et sa sensibilité, sans toutefois instaurer une routine de travail. Il raconte : « je dois toujours improviser […] le processus n'est jamais le même ; il ne faut pas essayer de se rassurer, le trac est créateur, les choses viennent par distraction. Vouloir en savoir trop sur les mécanismes de création, c'est provoquer leur destruction. J'emploie le feutre baladeur ; certains jours, à mon insu, surgissent devant moi des croquis, de minuscules crobars, qui constituent le fil ténu me reliant à une solution[23]».

Suivant ce fil, Chanéac produit frénétiquement peintures, esquisses, dessins. Il croit « à l'intuition vérifiée[24]» selon ses propres termes : il est convaincu que les meilleures solutions viennent à l'esprit de façon

17 Ibid. p.31

18 Ibid. p.72

19 Ibid. p.70

20 Chanéac, Jean-Louis, Inconscient collectif, 1967. Collection particulière Nelly Chanéac

21 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid. p.72

22 Ibid. p.72

23 Ibid. p.73

24 Sangla, Raoul, Oratorio, Claude Nicolas Ledoux ou la ville idéale, 21.11.1969, 76 min, ORTF – Archive INA.

spontanée. De ce travail d'épuisement, quasi obsessionnel, surgissent des figures qui, une fois isolées, rejoignent un « stock hétéroclite de formes et d'arrangements spatiaux[25]». L'artiste nomme chacune d'entre elles, et les conceptualise sous la forme d'idée-image : les cellules seront déclinées en cellules polyvalentes, cellules-amphores, cellules-ventouses, cellules-parasites, cellules-coucourdes, cellules-poissons, etc. Les villes se feront villes-cratères, villes-alligator, ville-flottante, ville-taupe... Puisant dans son répertoire en expansion croissante, Chanéac réorganise constamment son système de pensée pour proposer des projets extrêmement divers, de l'échelle du territoire à celle de l'édifice.

## *Aixila : une cité flottante sur le lac d'Aix-les-Bains*

À partir de 1963, Chanéac imagine une extension de la ville d'Aix-Les-Bains, où il vit et travaille, sur le lac du Bourget et ses rives. Jean-Jacques Fernier, son confrère du GIAP, note : « [Chanéac] habitant d'Aix-les-Bains, ne pouvait écarter son horizon le plus proche de ses rêves d'urbanisme prospectif[26]».

Une partie terrestre, composée de grandes structures pyramidales sculpturales - qui évoquent celles qui se construisent au même moment à la Grande Motte[27]- borde l'eau. Une partie flottante, composée de petits habitations individuelles en plastiques, qui peuvent se combiner et s'associer, anime la surface du lac. L'eau est un prétexte pour développer les questions de mobilité, d'évolutivité, et de réversibilité de l'architecture particulièrement importants à l'époque, et d'avantage encore pour les membres du G.I.A.P. Alors que les infrastructures touristiques sont en plein essor et que se dessine une « civilisation du loisir[28]», le choix d'investir et d'habiter le lac correspond au fantasme d'une société tout entière : celui d'un temps libéré par le travail des machines, dont on pourrait jouir pleinement et librement. Sur les dessins produits par Chanéac, les activités de plaisance (ski-nautique, voile, plongée, etc.) prennent une part très importante. Certaines représentations qui adoptent un point de vue en immersion depuis l'eau pour montrer des scènes du quotidien, rappellent les publicités dessinées de certaines stations balnéaires [Fig.1].

Au fil de ses dessins, Chanéac explore toutes les potentialités de la surface vierge du lac, qui constitue un ailleurs si proche, un territoire parallèle qui lui permet de composer avec la ville existante. Il investit

aussi les profondeurs du lac, en faisant apparaître un nouvel espace de jeu grâce aux coupes de terrain. Sur certaines, des pylônes s'ancrent dans le sol lacustre et servent à amarrer des colonies de cellules submersibles. Avec le projet d'Aixila, Chanéac fantasme un territoire quotidien, qui devient paradis artificiel. Son nom aux consonances antiques lui confère une dimension de cité mythique : elle ne sera jamais réalisée.

## *La Ville Cratère (1963-1969)*

En 1963, Chanéac poursuit sa réflexion en extrayant les silhouettes de pyramides qu'il préfigure à Aixila pour composer sa Ville cratère. Une ville où la rue aurait disparu et où les espaces verts seraient sans limites ; une ville sans banlieue, à la fois urbaine et rurale, afin de répondre aux problèmes urbanistiques de son époque. L'explosion démographique et l'étalement urbain qui s'en suit, le peu de place fait aux habitants par les autorités planificatrices et l'aliénation de l'individu dans la grande ville font partie de ses préoccupations majeures. Chanéac est à la recherche d' « une solution entre l'urbanisme technocratique d'aujourd'hui […] et le bio-urbanisme[29] ».

La *Ville Cratère* est un paysage lunaire, composé de six éléments : un plateau artificiel creusé de cratères résidentiels et de canyons de circulations, qui délimitent des collines artificielles, prolongées en hauteur au gré des besoins par des superstructures [Fig.2]. Au centre des cratères, les vestiges de la ville ancienne ou des éléments de nature sont préservés. Dans l'optique d'une ville évolutive, susceptible de se densifier, Chanéac prévoit en effet deux modes d'extension : ces superstructures en hauteur, et des cellules parasites qui viennent épaissir les gradins au gré des besoins individuels des habitants.

L'architecte suisse Justus Dahinden cite la *Ville Cratère* dans son ouvrage *Urban Structures for the Future*, paru en 1972. Il analyse l'approche de Chanéac : « son attitude en termes d'urbanisme est essentiellement visuelle : il attache une grande importance aux relations entre l'homme et son environnement artificiel, et à son besoin d'une harmonie écologique[30]». Le fantasme démiurgique qui préside à l'élaboration de

29 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid. p.79

30 "His attitude to town-planning is essentially visual: he attaches great importance to man's contact with his artificial environment and to the need for ecological harmony" In Dahinden, Justus, Urban

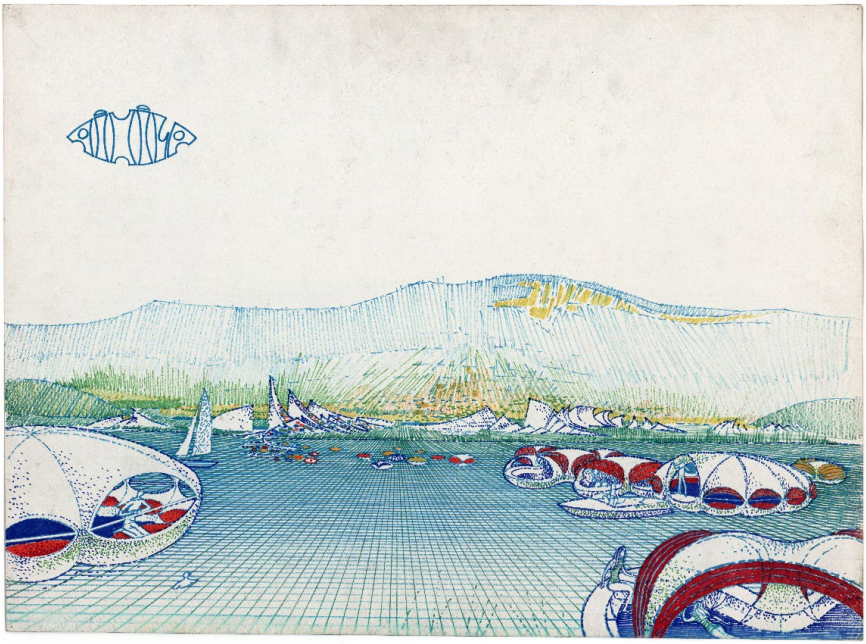


**Fig. 1 • Chanéac, Aixila, ville flottante sur le lac du Bourget, 1963. Collection particulière Nelly Chanéac**

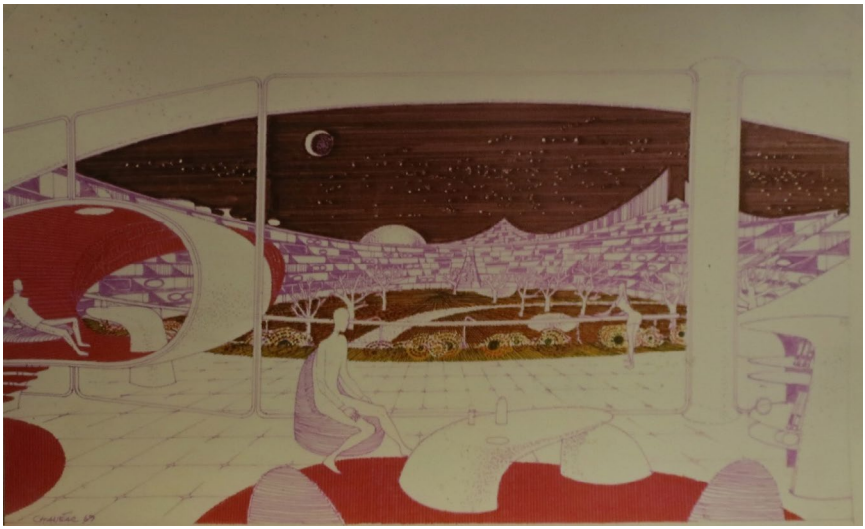


**Fig. 2 • Chanéac, Ville-cratère, 1969. Département de la Savoie, Archives départementales, Fonds Jean-Louis Rey (dit Chanéac**

ce système urbain total, pensé comme une solution, est particulièrement équivoque. L'hybridation entre le paysage artificiel projeté et le paysage naturel existant place de fait l'architecte dans une situation de toute-puissance. Le recours à une forme de mégastructure – malgré toutes les nuances apportées par Chanéac, qui imagine des possibilités d'appropriation habitante - est particulièrement symbolique.

Chanéac met en scène son modèle urbain sur des territoires fictifs, pour systématiser sa proposition. Il imagine le territoire comme un archipel de Villes cratères autonomes, et explique : « les villes cratères sont conçues comme des îles dans ce qui reste de l'océan de la nature[31]». Pensée hors d'un lieu réel, considérée comme une île, la *Ville Cratère* tend vers l'utopie. Mais contrairement à l'utopie, présentée dans son texte fondateur comme la possibilité d'un ailleurs, la *Ville Cratère* doit être un futur. À l'issue de la description très technique de son projet, Chanéac anticipe la question d'un journaliste qui l'interviewe. Il affirme : « C'est quelque chose de très raisonnable, c'est à réaliser tout de suite [...] on pourrait commencer les travaux la semaine prochaine[32]».

Ce projet lui vaut d'être distingué du Nombre d'or lors de la première édition des Rencontres Internationales d'Architecture et d'Urbanisme de Cannes, en 1969[33]. Il reçoit ce grand prix d'un jury composé notamment de Louis Kahn, Bruno Zevi, Jean Prouvé et Jaap Bakema. Cette reconnaissance internationale de la profession, longtemps attendue, et qui semblait annoncer un tournant dans sa carrière, sera pourtant l'une de ses « dernière[s] pirouette[s] sur la scène internationale[34]».

## *Le Centre Beaubourg : un projet aux antipodes du lauréat*

En 1971, Chanéac candidate au concours international pour le Musée National d'Art Moderne de Paris, implanté sur le plateau Beaubourg,

---

Structures for the Future, Praeger Publishers, New York, 1972, 219 p., p.152.

31 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid. p.79

32 Sangla, Raoul, Oratorio, Claude Nicolas Ledoux ou la ville idéale, 21.11.1969, 76 min, ORTF – Archive INA.

33 Ces rencontres sont organisées par l'association « Construction et Humanisme », formée par deux publicitaires, Roger Ville et Jacques Bétourné. Elles connaîtront deux éditions en 1969 et 1970, à Cannes.

34 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid., p.86

avec la complicité du couple d'architectes Pascal Häusermann et Claude Costy. Ces derniers lui prêtent leur signature d'architectes, requise pour participer. Chanéac propose un édifice à la géométrie particulièrement complexe [Fig.3], composé de volumes courbes saturant l'esplanade, organisés autour d'un plan d'eau artificiel. Il puise encore dans ses figures de prédilections pour composer son projet, et particulièrement dans les dispositifs étudiés pour la *Ville Cratère*. L'édifice se compose ainsi d'un socle technique surmonté d'une colline artificielle creusée d'un cratère, au centre duquel se situe un lac. Sur certaines versions du projet, une fontaine monumentale composée d'un agglomérat de cellules sur lequel l'eau cascade anime le centre du cratère. Disposés autour de ce dernier, cinq sphères contiennent des espaces d'exposition temporaires, ouverts sur une esplanade de « manifestations et de rencontres[35]». Les sphères forment des piliers qui supportent le « grand dauphin[36] », une coque qui décrit un arc-de-cercle et contient plusieurs étages de collections permanentes du musée. Deux arcs sculpturaux, l'un jaillissant, l'autre enveloppant, cernent l'édifice. Ils se font support d'accrochage d'œuvres monumentales. Sur l'une des esquisses[37], un Concorde est suspendu au sommet de l'arc jaillissant, symbolisant l'intérêt de Chanéac pour les progrès de la technologie élevée au rang d'art.

Le critique d'art et d'architecture Michel Ragon défend ardemment cette proposition non-retenue, que tout oppose au projet lauréat de Renzo Piano et Richard Rogers. Il décrit le projet de Chanéac comme une « architecture active […] une architecture de participation, [qui] eut été autant un instrument culturel qu'un lieu culturel[38]». Il souligne la manière dont Chanéac prévoit des milieux d'expositions variés, pour multiplier les expériences artistiques, expliquant la manière dont Chanéac - et ses cosignataires Häusermann et Costy - investissent « l'espace atmosphérique de la ville [grâce aux arcs], mais aussi l'espace subaquatique du lac artificiel crée dans le cratère. Ils prévoyaient donc dans le musée une galerie du « sub'art[39] », munie de hublots d'observations en dessous du niveau de la surface de l'eau, permettant d'assister à diverses expérimentations

35 Chanéac, dessin sans date, réf. 999 10 029, Frac Centre-Val de Loire.

36 Chanéac, Centre Beaubourg, 1974, réf. 999 01 163, Frac Centre-Val de Loire.

37 Chanéac, dessin sans date, réf. 999 10 026, Frac Centre-Val de Loire

38 Ragon, Michel, « Plateau Beaubourg : ou l'idée que les architectes se font d'un musée », Chroniques de l'art vivant, n° 24, octobre 1971, p.12-13.

39 Chanéac et son ami Jean-Claude Brès signent un « Manifeste du Sub'art » en 1966.

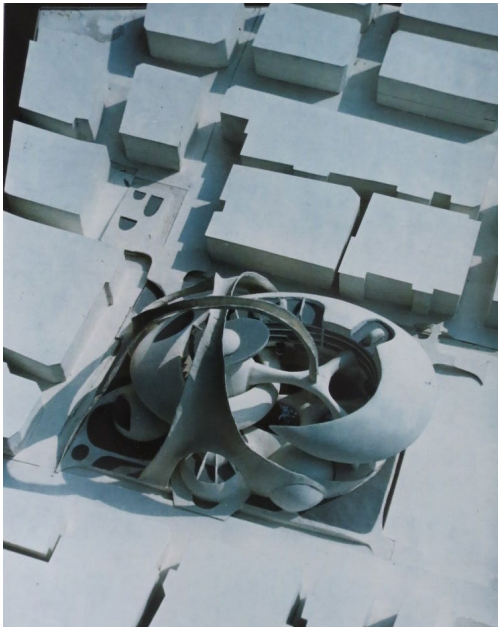


**Fig.3 • Chanéac, Photographie de la maquette pour le concours du plateau Beaubourg, s-d. Département de la Savoie, Archives départementales, Fonds Jean-Louis Rey (dit Chanéac)**

d'œuvres flottantes ou subaquatiques. Dans le même ordre d'idée, ils créaient aussi un espace souterrain pour la création d'un spéléo-art. Comme on le voit, ce projet rompait délibérément avec la conception traditionnelle d'un musée-garage, au profit de celle d'un lieu culture destiné autant à susciter des créations nouvelles qu'à entreposer des créations classées par les historiens de l'art[40]». Ainsi la visite du musée devient une expérience qui mobilise tous les sens. Chanéac affirme :

> *« cette architecture se veut palpitante, riche, et complexe, en opposition radicale avec une philosophie architecturale qui veut créer des volumes très neutres pour s'effacer devant les œuvres qu'elle abrite. […] La philosophie qui a inspiré ces formes est également en totale réaction contre celle qui accepte notre environnement tel qu'il est. Ces formes sont un acte de foi instinctifs qui se dégage des carcans de la pensée rationnelle pour être le plus proche possible de l'inconscient collectif. Cet édifice serait comme le résultat d'un*

40 Ragon, Michel, « Plateau Beaubourg : ou l'idée que les architectes se font d'un musée », Chroniques de l'art vivant, n° 24, octobre 1971, p.12-13.

Fig. 5 • Chanéac, croquis préliminaire pour sa maison familiale, s-d. Collection particulière Nelly Chanéac

Fig. 6 • Photographie de la Maison Chanéac réalisée. Collection particulière Nelly Chanéac

*soulèvement du sol sous la poussée de forces profondes élevant une architecture gothique génératrice d'une nouvelle sensibilité*[41]*».*

Le choix délibéré du jury, affirmé par son président Jean Prouvé et rapporté par Michel Ragon[42], d'exclure toutes les formes « d'architecture-sculpture », marque un changement de regard sur les œuvres répondant de près ou de loin à cette étiquette imprécise. L'heure n'est plus au lyrisme des formes, mais à un certain retour du fonctionnalisme. Chanéac trouvera néanmoins une dernière occasion d'exprimer sa sensibilité à l'occasion de la réalisation de sa maison personnelle.

## *La maison Chanéac*

Entre 1974 et 1976, Chanéac s'attèle à la réalisation de son habitation familiale. Après plusieurs projets infructueux pour un client fortuné, il décide de racheter son terrain au profil complexe. Ce dernier se situe 57 boulevard de Paris, à Aix-les-Bains : à quelques numéros seulement de l'appartement-atelier qu'il occupe alors avec sa famille. Il en apprécie l'orientation et le calme, et va tirer parti de sa topographie étonnante. Il explique :« le terrain est situé dans un quartier d'habitations construit dans les années 1920 et 1930. Une barre rocheuse de cinq mètres de hauteur défonce son profil général, ce qui m'a permis d'implanter avec une certaine discrétion cette architecture correspondant à mes fantasmes[43]». Chanéac revient longuement dans son ouvrage Architecture Interdite sur le processus de création de cette architecture. Il raconte : « Dans ma période de gestation, je me suis laissé glisser dans l'état un peu béat du rêve éveillé et j'ai saisi au vol, comme parfaitement adaptée à mon problème, la première image qui s'est présentée à moi : c'était la sensation douce et apaisante que l'on éprouve lorsque, enfant, on écosse des haricots. Le pouce pénètre, la gousse éclate et le doigt découvre le revêtement soyeux qui tapisse l'intérieur en glissant lentement pour expulser un à un les haricots frais et dodus[44]».

41 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid., p.107

42 Ragon, Michel, « Plateau Beaubourg : ou l'idée que les architectes se font d'un musée », Chroniques de l'art vivant, n° 24, octobre 1971, p.12-13.

43 Chanéac, Jean-Louis, Architecture interdite, ibid., p.110

44 Ibid., p.110

Le moteur de cette projection est donc un souvenir d'enfance lié à une expérience sensuelle, retrouvé dans un état de rêverie diurne. Chanéac poursuit : « cette sensation retrouvée devenait le déclencheur de toute esquisse préliminaire avec le souci de conserver la fraîcheur de l'image initiale malgré tous les problèmes fonctionnels et techniques qui assaillent le concepteur au fur et à mesure qu'il avance dans les enchaînements de formes inconnues qui se dessinent devant lui. En fait, ces formes ne sont pas réellement inconnues puisqu'elles sont l'émergence de son inconscience et qu'arrivé à la quarantaine, il commence à en connaitre un peu les thèmes obsessionnels[45]». Du premier croquis jusqu'à la réalisation de la maison, Chanéac est parvenu à matérialiser fidèlement son rêve d'architecture.

Depuis la rue, seule la porte d'entrée de la maison est visible. Des murets enveloppants guident le visiteur vers cette émergence sculpturale qui marque un seuil vers l'univers onirique de l'architecte. Pour plusieurs critiques, dont la journaliste Raphaëlle Saint-Pierre « le porche d'entrée et la cage d'escalier symbolisent clairement un sexe de femme[46]». Cette porte s'ouvre sur un palier : la progression dans la maison se fait en descendant par un escalier central en colimaçon, hypnotique, qui dessert successivement l'étage où se trouvent les chambres des enfants et leur salle d'eau, puis le rez-de-jardin au niveau duquel se situent les espaces de vie communs et la chambre parentale, et enfin un sous-sol qui faisait office d'atelier. Dans cette maison, tout est courbe : une nouvelle grammaire formelle est en place, déclinée de la structure de l'édifice jusqu'aux détails de mobilier et d'ouvertures.

Chanéac aborde cette question sous un angle théorique dans un chapitre de son ouvrage Architecture Interdite intitulé « le sexe de l'espace[47] ». Dans ce passage, il oppose une architecture qu'il qualifie de chthonienne, féminine, dont la caractéristique serait la courbe et la sphère, à une architecture Olympienne, masculine, en ligne droite[48]. Il inscrit son travail dans la lignée de cette architecture chthonienne - dont il fait de Gaudi, Finsterlin, Mendelsohn, Steiner, et Kiesler les pionniers – et qui connait un nouvel essor au début des années soixante grâce à de

45 Chanéac, Jean-Louis, Architecture Interdite, ibid., p.110.

46 Saint-Pierre, Raphaëlle, Maisons-bulles, Architectures organiques des années 1960 et 1970, Editions du Patrimoine, Paris, 2015, 191p., p.89.

47 Chanéac, Jean-Louis, Architecture Interdite, ibid., p.63.

48 Nous cherchons encore à déterminer quelles lectures l'auraient amené à établir cette distinction.

nouvelles techniques constructives telles que le gunitage[49]. Pour Chanéac, cette production est « stigmatisée par les tenants de la raison pure qui y voient un retour à l'irrationnel et à l'obscurantisme[50]». La réalisation de cette maison sur les hauteurs d'Aix-les-Bains marque ainsi pour lui une expérience d'architecture-limite, au-delà de laquelle elle devient interdite.

## *Architecture Interdite*

Ecrit d'une traite à l'été 1983, l'ouvrage Architecture Interdite revient particulièrement sur la période prospective et sur les expérimentations de Chanéac. Au fil des pages, il exprime toute sa frustration de n'avoir pu poursuivre ses recherches prospectives, allant jusqu'à en réactiver certains thèmes. Il porte un regard désabusé sur la profession, mais espère toujours en un avenir meilleur. Il clame : « Les architectes et plus généralement les concepteurs doivent être tous mis à l'épreuve, être aidés et non pas contrôlés, limités, émasculés. Il faut cesser de les empêcher de «se faire plaisir» car se faire plaisir à une échelle convenable c'est justement donner le meilleur de soi-même et produire des espaces diversifiées, violents parfois, mais aussi régénérants, stimulants ou rassurants[51]». Cette revendication du droit au plaisir apporté par l'activité de conception résume la posture de Chanéac, pour qui le fantasme, qu'il soit de l'ordre de la vision urbaine ou tourné vers la recherche d'une matérialisation de sensations et d'expériences inédites, est un véritable moteur de projet. Rarement réalisé, hormis dans le cas de sa propre maison d'habitation à Aix-les-Bains, le fantasme génère une grammaire de formes et de figures qui constituent l'univers particulier de l'architecte : un univers cohérent, au sein duquel les projets sont intimement liés les uns aux autres. Chez Chanéac, l'expression non-bridée du fantasme permet parfois l'apparition d'une architecture fantastique, au sens premier du terme : « dont la réalité, pourtant fondée, dépasse l'imagination[52] ».

# *Bibliographie*


AMOUROUX, Dominique, Ramondenc, Mélina, Jean-Louis Chanéac. *Formes rêvées, formes concrètes*, collection Portrait, Edition CAUE de Haute-Savoie, Annecy, 2020, 195 p.

BESSET, Maurice. *Nouvelle Architecture Française / New French Architecture,* Arthur Niggli S.A. Teufen, Suisse, 1967, 240 p.

BRAYER, Marie-Ange (dir.), *Architecture Sculpture* - collections FRAC Centre et Centre Pompidou, Editions HYX, Orléans, 2008, 112 p.

BRAYER, Marie-Ange (dir.), *Architectures expérimentales*, 1950-2012 collection du FRAC Centre, Editions HYX, Orléans, 2013, 640 p.

Chanéac, Jean-Louis, « Etudes pour des villes-cratères », *L'Architecture d'aujourd'hui,* no n°115, juillet 1964, p.42-43.

CHANÉAC, Jean-Louis, « Villes cratères, études », revue *Neuf*, n°21, 1969.

CHANÉAC, Jean-Louis, *Architecture interdite*, Editions du Linteau, Paris, 2005, 213 p.

COHEN, Jean-Louis, *Scènes de la vie future : l'architecture européenne et la tentation de l'Amérique, 1893-1960*, Flammarion, Paris,1998, 224 p.

CONRADS, Ulrich, Sperlich, Hans Günther, *Architecture fantastique*, Editions Delpire, 1960, 175 p.

DAHINDEN, Justus, *Urban Structures for the Future*, Praeger Publishers, New York, 1972, 219 p.

FERNIER, Jean-Jacques, « Aixila », revue *Neuf,* n°55, 1975.

GAILLARD, Marc, « L'aventure de la cité future. Les villes cratères », *Urbanisme*, n°92, 1966.

RAGON, Michel, *Où vivrons-nous demain ?* Robert Laffont, Paris, 1963, 215 p.

RAGON, Michel, et Fourastié, Jean (Préface), Les Cités de l'Avenir, Encyclopédie Planète, Paris, 1966, 250 p.

RAGON, Michel, *La cité de l'An 2000*, Horizon 2000, Casterman, Tournai, 1968, 205 p.

RAGON, Michel, « Plateau Beaubourg : ou l'idée que les architectes se font d'un musée », *Chroniques de l'art vivant,* n° 24, octobre 1971.

RAGON, Michel, *Histoire Mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes, Tome 3 : Prospective et Futurologie*, Casterman, Tournai, 1978, 438 p.

SAINT-PIERRE, Raphaëlle, *Maisons-bulles, Architectures organiques des années 1960 et 1970,* Editions du Patrimoine, Paris, 2015, 191p.

# *Le désir du labyrinthe : New Babylon, studio à fantasmes*

**David Malaud**

## *La création mise en abîme*

> *« Nous avons pour le labyrinthe une curiosité particulière. Nous nous efforçons de faire connaissance avec M. le Minotaure sur qui on raconte des choses terribles. Qu'avons-nous à faire de votre chemin qui monte, de votre fil qui conduit dehors ? Vous voulez nous sauver avec votre fil ? - Et nous, nous vous en prions très instamment : pendez-y vous donc ! »*
>
> **Friedrich Nietzsche, La volonté de puissance, 1901.**

*New Babylon*. C'est le nom donné par l'artiste néerlandais Constant Nieuwenhuys à la ville labyrinthe qu'il imagine à partir de 1958 et dont il développera le concept jusqu'en 1974. Les ramifications de ce réseau suspendu à une hauteur de 15 à 20 mètres au-dessus du sol sont destinées à s'étirer sur l'ensemble de la Terre, comme une nouvelle tour de Babel horizontale. Formellement, cette trame proliférante s'apparente aux nombreuses mégastructures qui seront conçues à la même époque par l'avant-garde architecturale comme une critique et un dépassement de l'urbanisme des Congrès Internationaux d'Architecture moderne, récusant la séparation des fonctions au profit d'un principe d'agglomération de celles-ci sur un complexe infrastructurel[1]. Cependant, *New Babylon* se distingue par la radicalité de son programme : ni logements, ni bureaux, mais un gigantesque intérieur labyrinthique en transformation permanente dédié à un nouveau mode de vie, celui de *l'homo ludens*. Libéré du

1 On peut citer notamment la Cluster city d'Alison et Peter Smithson (1953), les Villes spatiales de Yona Friedman, les projets d'Archigram ou l'architecture métaboliste japonaise. Voir Michel Ragon, Histoire mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes, tome 3 : Prospective et futurologie, Paris, Casterman, 1978.

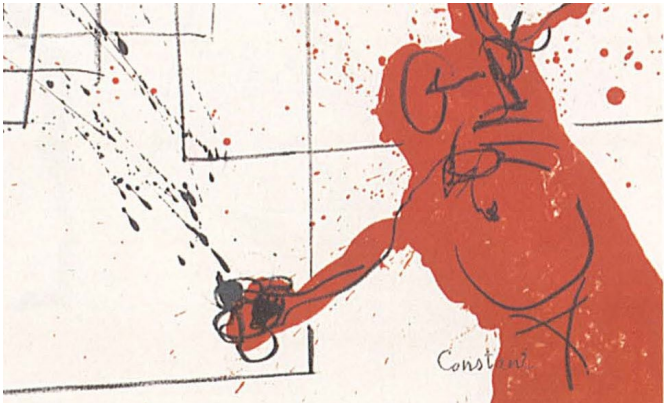



**Fig. 1 • Constant, Labyrismen 05, 1968. Collection Kunstmuseum Den Haag**

travail par l'automatisation de la production, ce nomade joueur est voué à errer au gré de ses désirs, et à exercer sa créativité dans une vie de loisirs et de jeux collectifs, utilisant la technologie pour reconfigurer sans cesse l'ambiance des lieux où il séjourne.

Comme beaucoup l'ont déjà commenté, cette figure du labyrinthe dynamique est avant tout un manifeste politique résultant des réflexions partagées par Constant avec ses collègues de l'Internationale situationniste (IS), née de la fusion de l'Internationale lettriste (IL) et du Mouvement International pour un Bauhaus Imaginiste (MIBI)[2]. C'est un intérêt commun pour la ville qui a fait sortir de leur champ les différents artistes de ce groupe pour tenter, comme d'autres collectifs à la même époque, un rapprochement entre art et architecture. La critique de l'urbanisme fonctionnaliste et du formalisme des arts individuels constitue le terrain d'entente qui soudera les membres de l'IS sur un fond de communisme révolutionnaire. Au spectacle qui caractérise l'art et la société capitaliste, ils opposeront le jeu collectif [3]. Cet esprit ludique devra s'étendre à toute la société et permettre l'avènement d'un « urbanisme unitaire », conçu comme dépassement des arts individuels par la construction collective

L'ouvrage de Mark Wigley, Constant's New Babylon. The Hyper-Architecture of Desire (Rotterdam, Witte de With / 010 Publishers, 1998) retrace toute la généalogie du projet et les relations complexes des différents collectifs d'artistes que Constant va fréquenter, voire intégrer. Voir aussi : Simon Sadler, The Situationist City, Cambridge, MIT Press, 1998.

3 La critique du spectacle sera développée dans l'ouvrage célèbre de Guy Debord intitulé La société du spectacle (Paris, Buchet-Chastel, 1967), dans Guy Debord, Jean-Louis Rancon et Alice Debord (éds.), Œuvres, Paris Gallimard, 2006, p. 765-859.

de « situations » éphémères. L'IS en donnait la définition suivante dans le premier numéro de son journal : « Moment de la vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'événements [4]».

La construction d'une situation est une « intervention ordonnée » agissant sur deux composantes en perpétuelle interaction : « le décor matériel de la vie » et « les comportements qu'il entraîne et qui le bouleversent [5]». Les situationnistes font de l'ambiance leur médium artistique, étudiant les effets psychologiques des lieux urbains par la pratique de la dérive, une marche sans but où l'individu se laisse porter par les « sollicitations du terrain et des rencontres qui y correspondent.[6] » Ces errances dans le labyrinthe des grandes villes permettent l'exercice de la psychogéographie, « l'étude des lois exactes et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus[7].»Au-delà du divertissement, le but de la dérive est alors d'atteindre une « domination des variations psychogéographiques par la connaissance et le calcul de leurs possibilités », dans le but d'asseoir un « comportement ludique-constructif » et de pouvoir, un jour, construire des villes pour dériver[8]. Le labyrinthe dynamique de *New Babylon* dont Constant décrira l'univers fantastique en maquette en plans et en dessins, cherche à incarner cette nouvelle conception artistique.

Avec le recul, l'actualité de ce projet réside moins dans la mise en forme d'un urbanisme qui paraît aujourd'hui daté, que dans la mise en abîme d'une posture créative. Nous voudrions montrer comment celle-ci s'ancre dans ce que nous appellerons le désir du labyrinthe, mettant les fantasmes généré par la désorientation au cœur du projet de transformation de l'environnement.

---

4 Internationale situationniste, « Définitions », Internationale Situationniste, n°1, juin 1958, p. 13.

5 Guy Debord, Rapport sur la construction de situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale ( Paris, 1957), dans Œuvres, op. cit. , p. 322.

6 Guy Debord, « Théorie de la dérive » (Les Lèvres Nues, n° 9, novembre 1956), dans Œuvres, op. cit. , p. 251-257.

7 Guy Debord, « Introduction a une critique de la géographie urbaine », Les Lèvres nues, n°6, septembre 1955, dans Œuvres, op. cit. , p. 204.

8 Guy Debord, « Théorie de la dérive », dans Œuvres, op. cit. , p. 251, 257.

## *Le labyrinthe, lieu de la désorientation créative*

*« Il ne s'agit plus d'atteindre un but pré-déterminé, mais d'explorer l'espace lui-même. « Errer » n'a plus le sens négatif de « se perdre », mais le sens plus positif de découvrir de nouveaux chemins.* [9]*»*

**Constant Nieuwenhuys, Le principe de la désorientation, 1974**

La dérive des situationnistes s'ancre dans une tradition artistique qui a progressivement fait du trajet labyrinthique un symbole du processus créatif. Revenons pour commencer sur cette histoire de la désorientation créative. Le labyrinthe dans la mythologie grecque est une prison construite par l'architecte Dédale pour le compte du roi Minos afin d'y enfermer le Minotaure, homme à tête de taureau né de l'union de sa femme Pasiphaé et d'un taureau blanc envoyé par Poséidon. Seules la ruse et la science, figurées dans le mythe grec par le fil d'Ariane ou par les ailes d'Icare, permettent à celui qui s'y aventure de sortir vivant. Ce parcours initiatique effrayant sera ensuite associé dans l'Europe médiévale à la quête du salut de l'âme. Mais dès la Renaissance, dans le mouvement de sécularisation de la société occidentale, il passe du sacré à l'agrément et deviendra un élément incontournable de l'art des jardins.

Refuge de mystère au milieu des grandes perspectives que la raison ouvre dans le paysage baroque, il ne s'agit plus tant d'en trouver la sortie que de savoir s'y repérer pour accéder aux délices de l'amour. Au XIXe siècle, le trajet labyrinthique quitte les jardins pour s'installer dans le décor des grandes villes où le flâneur, comme un enfant, prend plaisir à se perdre tout en y faisant mille découvertes.

La littérature, de Charles Baudelaire à Thomas de Quincey, en passant par Edgar Allan Poe, nous offre cette figure romantique de la désorientation décrite par Walter Benjamin[10]. Au XXe siècle, le labyrinthe et son Minotaure deviennent les symboles des forces irrationnelles de l'incon-

9 Constant Nieuwenhuys, « Het principe van de desorientatie », in New Babylon, La Hague, Haags Gemeente Museum, 1974, pp. 65-70. Traduction anglaise par Robyn de Jong-Dalziel in Mark Wigley, Constant's New Babylon, op. cit., p. 225. Traduit de l'anglais par l'auteur. « […] It is no longer a question of reaching a pre-determined goal, but of exploring the space itself. 'Straying' no longer has the negative sense of' getting lost,' but the more positive sense of discovering new paths. »

10 Voir notamment : Charles Baudelaire, Les Fleurs du mal, Alençon, Auguste Poulet-Malassis, 1857 ; Thomas de Quincey, « Confessions d'un mangeur d'opium », London Magazine, 1821 ; Edgar Allan Poe, « L'homme des foules », Burton's Gentleman's Magazine, 1840.

scient que les surréalistes vont explorer. Il ne s'agit plus de faire appel à la raison pour trouver la sortie du labyrinthe mais de vivre pleinement l'expérience de la désorientation et des fantasmes qu'elle génère.

## *Dépaysement*

Dépayser signifie littéralement quitter son pays. C'est ce que les surréalistes ont fait en 1924, en quittant la ville pour aller déambuler dans la campagne de Blois, inaugurant une série de promenades dont il nous faut rappeler les principes pour mieux distinguer les spécificités de la dérive situationniste. Après la visite organisée par Dada le 14 avril 1921 à l'église Saint-Julien-le-Pauvre[11], lieu banal entouré d'un terrain vague loin des circuits touristiques, André Breton, Louis Aragon, Max Morise et Roger Vitrac partiront se promener au hasard pendant plusieurs jours dans la campagne française entre Blois et Romorantin. Une errance sans but qualifiée par André Breton d'« exploration aux confins de la vie éveillée et de la vie de rêve », et qui faisait « lever sous leur pas des phantasmes de plus en plus nombreux [12]».

Le dépaysement physique était ainsi à l'origine d'un dépaysement spirituel onirique qui deviendra le cœur de la recherche surréaliste. Cette déambulation fait en effet partie des moments fondateurs du surréalisme qui sera défini dans le *Premier Manifeste du Surréalisme*[13] par André Breton, peu de temps après son retour de Blois :

> *« SURRÉALISME, n. m. Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale. ».*

Les surréalistes se lancent alors dans l'exploration de l'inconscient de manière systématique aux moyens de l'écriture et du dessin automatiques. Ils n'abandonnent pour autant pas la promenade qu'ils transposent dans les rues de Paris. Elle devient un thème récurrent des récits de

11 Francesco Careri, Walkscapes, la marche comme pratique esthétique, Arles, Actes sud, 2013, p. 79-80, 84.

12 André Breton, Entretiens, Paris, Gallimard, 1952, in Francesco Careri, Walkscpes..., op. cit. , p. 89-92.

13 André Breton, Manifeste du Surréalisme (Paris, 1924), in Manifestes du surréalisme, Paris, Gallimard, 1972, p. 37.

Louis Aragon, Max Morise ou André Breton[14]. Leurs héros sont immergés dans le paysage urbain et leurs pérégrinations dans ce gigantesque intérieur-extérieur sont l'occasion de découvrir des lieux et des objets insolites, de faire des rencontres inattendues. Ce qui est recherché avant tout dans ces promenades, c'est l'effet de surprise. Celui-ci repose, comme l'explique Gabriel Ferreira Zacarias, sur la suspension de la fonction pragmatique de la mémoire: la conscience subjective ne reconnaît pas le phénomène qui se présente à elle, et cette hésitation face à l'inconnu active la créativité[15].

Il faut rappeler que cette créativité était principalement d'ordre symbolique[16]. La terre sous les pieds d'André Breton était ainsi semblable à un « immense journal déplié »[17], et son héroïne Nadja pensait que « la vie demande à être déchiffrée comme un cryptogramme ». Au temps de la « perception distraite » de la marche, pour reprendre le terme de Walter Benjamin, succède une phase plus attentive et contemplative où peut avoir lieu l'opération de déchiffrement symbolique qui suit l'effet de surprise. Les détails et autres curiosités qui les ont frappés déclenchent dans leur esprit le « démon de l'analogie »[18] qui fait remonter à la lumière de la conscience tout un monde de symboles fantasmatiques à l'origine du dépaysement onirique. La réminiscence qui a lieu pendant la promenade surréaliste est ainsi en grande partie contrôlée par le regard et encodée par un langage visuel que les poèmes et les tableaux retranscrivent en ordonnant tout un vocabulaire de figures archétypales, animaux, instruments de musiques, objets du quotidien, etc.

14 Voir notamment Le Paysan de Paris, Paris, Gallimard, 1926 ; André Breton, Nadja, Paris Gallimard, 1928 ; Max Morise, « Itinéraire du temps de la préhistoire à nos jours », La révolution surréaliste, n°11, 1928.

15 Gabriel Ferreira Zacarias, Expérience et représentation du sujet : généalogie de l'art et de la pensée de Guy Debord, thèse de doctorat en Littérature générale et comparée/ Esthétique, Université de Perpignan Via Domitia – Università degli studi di Bergamo, 2014, p. 182.

16 Voir Patrick Marcolini, Le Mouvement situationniste, une histoire intellectuelle, Montreuil, L'Échappée, 2012, p. 82.

17 André Breton, Poisson Soluble (1924), Paris, Gallimard, 1996, p. 43.

18 André Breton, Nadja (1928), dans André Breton, Marguerite Bonnet (dir.), Œuvres complètes, tome 1, Paris, La Pléiade, 1988, p. 714.

## *Enveloppement sensoriel*

Les artistes fondateurs de l'IS se sont rejoints notamment car ils partageaient une même critique de cette dimension symbolique du surréalisme, qui avait idéalisé l'inconscient et retranché l'art dans le domaine éthéré du rêve et de l'onirique[19]. Contre l'esthétique métaphysique d'André Breton et de ses collègues, Constant et Asger Jorn avaient ainsi expérimenté à l'époque du mouvement Cobra une « esthétique matérialiste » fondée sur l'expression des « désirs sensoriels »[20]. Lors de l'exposition *Cobra* de 1949 au Stedelijk Museum, le peintre Christian Dotremont revendiquait ainsi la valeur d'une « bonne grosse tache de couleur », celle-ci étant « comme un cri de la matière que le formalisme veut mettre à l'esclavage de l'esprit [21]». Les membres de l'IL chercheront eux aussi à aller au-delà du symbolique dans leur pratique de la dérive.

C'est là, la principale différence avec la déambulation des surréalistes. La dérive s'ancre dans la même forme d'appréhension distraite du milieu mais elle ne se limite pas à la primauté du regard et laisse place à un mode de perception plus archaïque, une perception sensuelle ou énergétique proche de ce que Walter Benjamin désigne par « perception tactile ». Dans la dérive, c'est avant tout le corps qui est affecté par les énergies surabondantes du milieu déclenchant en lui des sensations que le langage verbal ou visuel ne lui permet pas facilement de cerner, comme le laisse entendre un des fragments utilisé par Guy Debord dans *Mémoires* :

> *« Nous venons de passer à travers un champ d'énergie extrêmement puissant que les centres d'information n'ont pas pu identifier[22]. »*

Sans la reconnaissance symbolique, explique encore Gabriel Ferreira Zacarias, la phase contemplative dans laquelle s'ancrait l'onirisme surréaliste ne peut avoir lieu. Le réel devient alors sensationnel et chacune

19 Guy Debord, Rapport sur la construction…, dans Œuvres, op. cit. , p. 312-313.

20 Asger Jorn, « Discours aux pingouins », Cobra, n°1, 1949, p. 8, dans Asger Jorn, Marie-Anne Sichère (éd.), Discours aux pingouins et autres écrits, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 2001, p. 93.

21 Intervention de Christian Dotremont lors de l'exposition Cobra au Stedelijk Museum d'Amsterdam en 1949, cité dans Jean-Clarence Lambert, Le règne imaginal. 1. Les artistes Cobra, Paris, Éditions Cercle d'art, 1991.p. 13.

22 C'est le texte d'un des fragments cité dans un des métagraphies de l'ouvrage Mémoires de Guy Debord et Asger Jorn (Copenhague, Permild & Rosengreen, décembre 1958). Cf. Œuvres, op. cit. , p. 418.

**Fig. 2-3 • Figures d'aventuriers de bande dessinées détournés, extraits de Internationale Situationniste n°4, juin 1960 et n°7, avril 1962.**

de ses transformations sur le parcours du dériveur fait effraction, envahissant brusquement son être. Celui-ci se trouve en quelque sorte possédé par le milieu qu'il traverse et qui fait naître en lui des sensations et des désirs nouveaux de manière incontrôlée. C'est ainsi que nous pourrions comprendre la « violence » du dépaysement recherchée par les situationnistes, n'affectant plus seulement la psyché rêveuse du promeneur mais faisant trembler tout son être. Ce processus viendrait alors réveiller des matériaux enfouis dans la mémoire, mais, à la différence de la réminiscence surréaliste, la réminiscence situationniste nous paraît s'ancrer dans le non-verbal et l'archaïque, faisant jouer les circuits sensori-moteurs des émotions.

Le dépaysement provoqué par la dérive, cet effet d'enveloppement sensoriel, ne serait donc plus celui du fantasme onirique des surréalistes mais s'ancrerait plutôt dans un rapport sensuel et viscéral du corps avec la matière. Il nous semble possible de rapprocher cette nouvelle sensibilité labyrinthique de « l'imagination matérielle », théorisée par Gaston Bachelard à la même époque. Cette « imagination qui image directement la matière ; qui pénètre les secrets oniriques de la matière »[23], est plus spontanée, plus animale, que « l'imagination formelle » plus intellectualisée. Le labyrinthe situationniste serait alors le lieu où peut s'exprimer un désir animal et tactile ancré non plus dans la contemplation mais la recherche de sensations fortes et des émotions qui en découlent.

23 Jean-Clarence Lambert, Le règne imaginal -1, op. cit. , p. 16. La référence exacte de l'ouvrage de Gaston Bachelard n'est pas mentionnée.

## *L'aventurier-Minotaure, une posture créative*

> *« L'aventurier est celui qui fait arriver les aventures, plus que celui à qui les aventures arrivent. La construction de situations sera la réalisation continue d'un grand jeu délibérément choisi ; le passage de l'un à l'autre de ces décors et de ces conflits dont les personnages d'une tragédie mouraient en vingt-quatre heures. Mais le temps de vivre ne manquera plus. »*[24]

Dans leurs journaux, les lettristes puis les situationnistes se mettent en scène dans la peau d'aventuriers, de preux chevaliers ou d'explorateurs aux vies passionnées et parfois tragiques. Cet imaginaire héroïque, que l'on retrouve dans les vignettes de bande dessinée qu'ils détournent [Fig. 2 & 3], fait de leurs jeux et de leurs dérives une entreprise noble et périlleuse. Comme les explorateurs qui bravent héroïquement les dangers de la nature pour établir les cartes du monde[25], les découvertes de la psychogéographie se paieraient au prix d'une certaine mise en danger. Toutefois, il semble que l'établissement de ces cartographies ne soient qu'un prétexte pour vivre des aventures, telle la quête du Graal dans les romans de chevalerie qu'ils évoquent dans l'article intitulé « 36 rue des Morillons ». Pour les rédacteurs de Potlatch « les attitudes de la recherche » importent en effet plus que le « destin des objets trouvés »[26]. Les véritables découvertes de la dérive seraient alors moins les contours géographiques des unités d'ambiance, que les sensations vivifiantes du « voyage émerveillé », les sensations extrêmes de ces amoureux de la vitesse, s'égarant dans le jeu, poussés dans une quête existentielle par leur désir de « faire arriver les aventures [27] ».

---

24 Michèle-I. Bernstein, André-Frank Conord, Mohamed Dahou, Guy Debord, Jacques Fillon, Véra, Gil J. Wolman, « Une idée neuve en Europe », Potlatch n°7, le 3 Août 1954, in Guy Debord, Jean-Louis Rançon et Alice Debord (éds.), Œuvres, Paris Gallimard, 2006, p. 147.

25 Boris Donné, [Pour Mémoires] : un essai d'élucidation des Mémoires de Guy Debord, Paris, Éditions Allia, 2004, p. 113.

26 « 36 rue des Morillons », Potlatch, n°8-10, août 1954, n. p.

27 Michèle-I. Bernstein, André-Frank Conord, Mohamed Dahou, Guy Debord, Jacques Fillon, Véra, Gil J. Wolman, « Une idée neuve en Europe », Potlatch n°7, le 3 Août 1954, in Guy Debord, Jean-Louis Rançon et Alice Debord (éds.), Œuvres, op. cit. , p. 147.

## *Jeux extrêmes*

Lorsque l'on relit les compte-rendus des dérives de l'Internationale lettriste, la posture de l'aventurier ne paraît pas si éloignée de l'expérience extrême qui est décrite. Avant d'acquérir le statut de science psychogéographique, la dérive semble en effet plus proche d'un rodéo urbain mené par des jeunes qui font les quatre cent coups, s'amusant à semer la pagaille dans le Paris policé des années 1950. Ce goût de la provocation, hérité de l'esprit Dada, transparaît dans la « Théorie de la dérive » où Guy Debord évoque les « plaisanteries d'un goût dit douteux », auxquelles s'adonnent les lettristes : s'introduire la nuit dans des maisons en démolition, parcourir sans arrêt Paris en auto-stop pendant une grève des transports, afin d'aggraver la confusion, ou encore errer dans les souterrains des catacombes interdits au public[28]. Tout cela en passant une partie non négligeable du temps à s'enivrer dans des bars interlopes où ils croisent, semble-t-il malgré eux, toutes sortes de petits trafiquants. Ils se sont ainsi retrouvés une fois au beau milieu d'un règlement de compte. Une autre fois, dans un bar de la rue Vieille du Temple, ils ont fait irruption dans une discussion de clan, s'efforçant de « rester impassibles » et regardant « avec le maximum d'insolence » les individus qu'ils ont dérangés. Leur aventure se termine en course-poursuite sur les quais de Seine, « dans la tradition des films de gangsters »[29]. Si la plume déliée de ces jeunes artistes a sans-doute enjolivé quelque peu la réalité, la dérive semble bien s'ancrer dans le goût du risque et la recherche de sensations fortes et d'émotions extrêmes. Fascinés par la dimension héroïque mais aussi souvent tragique des aventuriers[30], ils se perdent ainsi dans les rues de l'agglomération parisienne sans peur de trépasser.

## *Apprivoiser la mort*

Ce jeu avec la mort qu'ils se plaisent à mettre en scène trouve un écho dans le Quartier de la Mort, au centre de la ville imaginée par Ivan Chtcheglov dans son « Formulaire pour un urbanisme nouveau ». Ce quar-

28 Guy Debord, « Théorie de la dérive », dans Œuvres, op. cit. , p. 255.

29 Guy Debord, « Deux comptes rendus de dérive, I. Rencontres et troubles consécutifs à une dérive continue », Les Lèvres Nues, n° 9, novembre 1956, in Œuvres, op. cit. , pp. 257-261.

30 Guy Debord est notamment fasciné par la figure du dadaïste-boxer Arthur Cravan disparu en mer dans le golfe du Mexique. Il l'a découverte dans l'Anthologie de l'humour noir d'André Breton. Guy Debord, Le Marquis de Sade a des yeux de fille, Paris, Fayard, 2004, p. 61.

tier, construit autour de la « Place du Mobile Épouvantable », était nous dit-il, une réinterprétation des bouches des enfers des villes antiques dont l'exploration permettrait à l'enfant et l'adulte de « ne plus craindre les manifestations angoissantes de la vie, mais de s'en amuser [31]». Apprivoiser la mort serait donc la condition pour pouvoir jouer. Chtcheglov reprend sans doute à son compte l'objet de la quête surréaliste évoqué par André Breton dans le Second Manifeste du surréalisme :

*« L'épouvantail de la mort, les cafés-chantants de l'au-delà, le naufrage de la plus belle raison dans le sommeil, l'écrasant rideau de l'avenir, les tours de Babel, les miroirs d'inconsistance, l'infranchissable mur d'argent éclaboussé de cervelle, ces images trop saisissantes de la catastrophe humaine ne sont peut-être que des images. Tout porte à croire qu'il existe un certain point de l'esprit d'où la vie et la mort, le réel et l'imaginaire, le passé et le futur, le communicable et l'incommunicable, le haut et le bas cessent d'être perçus contradictoirement.* [32]»

L'aventure de la dérive, et les frayeurs qu'elle occasionne aux jeunes artistes, serait alors la manière pour les lettristes de réaliser ce voyage créatif vers le point de l'esprit où « la construction et la destruction cessent de pouvoir être brandies l'une contre l'autre[33] ».

## *Violence créatrice*

Les surréalistes cherchaient à atteindre ce point au moyen de l'écriture ou du dessin automatique, le procédé au moyen duquel ils cherchaient à exprimer « la toute-puissance du rêve », le « jeu désintéressé de la pensée »[34]. Les artistes Cobra, nous dit Asger Jorn dans son *Discours aux pingouins*, cherchent eux aussi « la source vitale de l'être » en laissant s'exprimer leur pensée spontanément, hors de tout contrôle exercé par la raison. Mais contrairement aux surréalistes, ils pensent que, « … derrière

31 Ivan Chtcheglov, « Formulaire pour un urbanisme nouveau » (1953), Internationale Situationniste, n°1, juin 1958, p. 19.

32 Ibidem

33 André Breton, « Second Manifeste du surréalisme », dans Manifestes du surréalisme, Paris, Gallimard, 1972, p. 76-77.

34 André Breton, « Manifeste du Surréalisme » (Paris, 1924), dans Manifestes du surréalisme, Paris, Gallimard, 1972, p. 34-37.

les fausses conceptions morales, ou esthétiques, métaphysiques qui ne correspondent pas aux intérêts vitaux de l'homme, existent la vraie morale et la vraie esthétique matérialiste. L'une est l'instinct de nos besoins, l'autre l'expression de nos désirs sensoriels. »[35]

Comme l'explique Jean-Clarence Lambert, à l'automatisme surréaliste que Breton voulait « psychiquement pur », les artistes Cobra ont ainsi substitué comme espace de création « le champ psycho-physiologique total où l'expression est liée non seulement au mental mais aussi au physique, au geste qui la convoie »[36]. Ils revendiquent une « violence créatrice » et un « art spontané » s'intéressant plus à l'acte de création qu'à l'objet créé[37]. Dans leurs tableaux [Fig. 4], on distingue certes des figures archétypales comme dans les tableaux des surréalistes, mais celles-ci ne sont pas conçues uniquement comme des signes symboliques. Elles restent difficilement reconnaissables, semblant émerger de la matière et du mouvement des couleurs sur la toile, de la « tension des tracements énergétiques[38]».

Ce bestiaire monstrueux trouve un prolongement dans la manière dont Constant a représenté la vie des futurs habitants de New Babylon. Le massacre, La révolte, Orgie, Espace érotique : les titres de plusieurs tableaux évoquent la violence des pulsions d'une foule tantôt en révolte, tantôt s'adonnant aux plaisirs charnels. Ses nombreuses peintures et dessins, nous montrent des corps nus, monstrueux et sans visages qui s'affairent dans les couloirs du labyrinthe. Seins protubérants et sexes dressés de figures féminines ou masculines qui s'aiment ou s'entre-tuent. Sur le tableau intitulé Espace érotique [Fig. 5], Jean-Clarence Lambert a vu un Minotaure dont la silhouette se reflète sur une paroi du labyrinthe et une Ariane gisant ensanglantée[39]. En nous basant sur les théories de Georges Bataille et Michel Foucault, il nous semble possible de pousser plus loin cette interprétation. Ils associent tous deux le Minotaure à la part bassement matérielle de l'homme, à son animalité[40].

35 Asger Jorn, « Discours aux pingouins », Cobra, n°1, 1949, p. 8.

36 Jean-Clarence Lambert, Le règne imaginal -1, op. cit. , p. 16.

37 Constant, « Manifeste Cobra », Reflex n°1.

38 Jean-Clarence Lambert, Le règne imaginal -1, op. cit. , p. 18.

39 Jean-Clarence Lambert, Les artistes Cobra -1, op. cit. , p. 54.

40 Juliette Feyel, « Œdipe et le Minotaure, la rêverie souterraine de Georges Bataille », Fabula [en ligne] http://www.fabula.org/atelier.php?Oedipe_et_le_Minotaure#_ftnref31, 3 novembre 2012, consulté le 27 août 2021. Voir aussi André Siganos, Le Minotaure et son mythe, Paris, PUF « Écriture », 1993.

**Fig. 4 • Constant, Erotic Space, 1971 - Collection Kunstmuseum Den Haag Minotaures**

**Fig. 5 • Constant, Het laddertje, 1949. Collection Kunstmuseum Den Haag © Foto: Tom Haartsen**

S'aventurer dans le labyrinthe comme le fait Thésée, c'est alors partir dans une expérience intérieure, à la recherche d'un être archaïque, qui n'a pas encore été tiré vers l'extérieur par le fil de la raison. Le Minotaure représente pour Foucault le « lieu profond et inaccessible de toutes les métamorphoses », ces passages où la vie se maintient dans la mort[41]. Thésée arrivé au bout de sa quête existentielle, se trouverait alors face au « miroir de la mort et de la naissance » qui lui enseigne que « la vie avant d'être vivante était déjà la même, tout comme elle sera la même dans l'immobilité de la mort ». Si Foucault nous dit que le labyrinthe « tout

41 Michel Foucault, « La métamorphose et le labyrinthe », dans Raymond Roussel, Paris, Gallimard, 1963, p. 120.

en perdant retrouve », c'est qu'en nous plaçant « au seuil de l'autre », dans un état tragique de désintégration proche de la mort, ce parcours nous conduirait aussi vers la vérité vitale et matérielle de l'existence[42].

La tragédie du labyrinthe peut être interprétée à l'aide de la théorie de la créativité de Donald Woods Winnicott. En effet, pour le psychanalyste britannique, le jeu du nourrisson qui inaugure notre capacité créative s'ancre dans une nécessaire destructivité[43]. Observant chez certains de ses patients psychotiques une crainte de l'effondrement, comme par exemple la crainte de tomber à jamais, celle de retourner à un stade de non-intégration, il formule l'hypothèse que ces craintes projetées dans le futur renverraient à une « agonie primitive », un effondrement qui a eu lieu à un moment où le moi était trop immature pour pouvoir l'intégrer et que le sujet n'a donc jamais pu éprouver. Dans un développement sain, l'effondrement ne serait vécu que de manière potentielle lorsque le nourrisson fait l'expérience d'un vide momentané, « condition nécessaire et préalable au désir », car « il n'y a qu'à partir de la non-existence que l'existence peut commencer ». Le nourrisson va devoir pallier cette absence qui le menace d'un anéantissement psychique en détruisant fantasmatiquement l'objet absent. Si l'environnement est « suffisamment bon », l'objet survivra à sa destruction fantasmée et passera ainsi de l'aire des objets établis par projection à un « monde de réalité partagée » où l'objet, devenu transitionnel, pourra être utilisé par l'enfant[44]. Le jeu avec l'objet transitionnel s'ancre ainsi dans le fantasme sans cesse répété de la destruction de cet objet et de l'effondrement potentiel du moi qui lui est inhérent.

Jouer dans le labyrinthe, braver le danger, accepter l'extrême et affronter la mort possible au bout de la quête existentielle, ce serait alors fantasmer cette destruction. Aller vers la mort et donc aussi remonter vers la naissance, vers le Minotaure, vers l'animalité archaïque de l'être, au moment où le moi en formation, non dissocié de l'environnement, est encore pris dans le flux sensuel des métamorphoses. C'est là que l'individu, affrontant l'angoisse de la perte d'identité, pourrait affirmer sa créativité et prendre possession des matériaux du milieu qui affecte son corps, se mettant à jouer avec ces objets devenus transitionnels.

---

42 Michel Foucault, « La métamorphose et le labyrinthe », op. cit. , p.112.

43 Donald Woods Winnicott, « La crainte de l'effondrement », « Objets de l'usage d'un objet », dans La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques (1989), Paris, NRF Gallimard, 2000, p. 205-216, 231-263. Voir aussi Donald Woods Winnicott, Jeu et réalité (Londres, Tavistock, 1971), Paris, Gallimard, 2002

44 Donald Woods Winnicott, « Objets de l'usage d'un objet », dans La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques (1989), Paris, NRF Gallimard, 2000, p. 242.

## *Métamorphoses*

La figure noire dans le tableau de Constant serait Thésée, dont on distingue le bouclier et le casque empanaché. Arrivé au cœur du labyrinthe, il se découvrirait dans le miroir transformé en Minotaure. Les corps monstrueux qui peuplent les labyrinthes de Constant nous révéleraient ainsi la posture créative des néo-babyloniens joueurs, engagés dans la dérive continue, en proie à d'incessantes métamorphoses. Dans ses « Lettres de loin », Ivan Chtcheglov nous explique en effet que la dérive pratiquée sans protection menace l'individu « d'éclatement, de dissolution, de dissociation, de désintégration »[45]. Ce symptôme, qui a peut-être conduit le compagnon d'arme de Guy Debord à la folie, est aussi la condition de la créativité. En lâchant prise dans le flux de la totalité, l'individu à la dérive, se métamorphosant en Minotaure, rejouerait l'effondrement du moi qui autorise l'ouverture de l'espace potentiel. Dans la dérive, la surface plane du tableau des Cobra devient l'environnement entier dans lequel le dériveur s'abandonne dans une déambulation automatique. Chacun de ses gestes, chacune de ses actions fait naître des sensations qui le métamorphosent et font naître les situations, ces géographies psychiques qui métamorphoseront en retour l'environnement traversé. Le Minotaure, l'inconscient, serait-il alors, malgré les attaques répétées par Guy Debord à son encontre[46], le vrai sujet de la dérive ?

Revenons à l'écriture automatique des surréalistes. Comme l'explique André Breton dans le *Manifeste du Surréalisme,* les séances d'écriture des surréalistes n'étaient pas entièrement automatiques. En réalité, ils cherchaient plutôt à laisser s'échapper le flot des associations d'images tout en y étant attentifs, de manière à sélectionner les images les plus poétiques. Il semble que c'est ce même jeu transgressant la limite entre conscient et inconscient que les situationnistes entendent mettre en place par la double attitude de la dérive et de la psycho-géographie. Le sujet créateur des situations qui se laisse aller aux sollicitations du milieu tout en cherchant à noter les influences psychologiques, serait peut-être alors représenté par le couple aventurier-Minotaure ; car l'aventurier est

45 Ivan Chtcheglov, « Lettres de loin », Internationale Situationniste, n°9, août 1964, p. 38.

46 Cf. Guy Debord, Rapport sur la construction de situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale ( Paris, 1957), dans Œuvres, op. cit. , p. 312-313).

aussi un explorateur qui part à la découverte du labyrinthe, affronte le vertige des métamorphoses mais revient vainqueur avant de repartir pour une nouvelle quête. La posture de l'aventurier-Minotaure nous révèle ainsi la dimension existentielle du jeu des situationnistes, cette recherche de « l'état de grâce du point zéro [47]». Il s'ancre dans un désir d'aventure qui serait donc aussi un désir de métamorphose, le désir de rejouer sans cesse le moment du fantasme créatif, ce lâcher prise où l'être entre en relation avec les énergies du monde.

## *Construire le fantasme*

Pour les situationnistes, à la différence de leurs aînés surréalistes, l'action du désir ne doit plus se faire dans le domaine idéal de l'onirique mais dans la construction du réel qu'il faut repassionner par la mise en œuvre des désirs. La révolution passe par la libération des individus par une forme de « psychanalyse à des fins situationniste » qui consiste à identifier des désirs précis d'ambiances pour les réaliser en construisant des situations[48]. Comme l'a montré Gabriel Ferreira Zacarias, nous pouvons voir là la marque de la pensée du Marquis de Sade qui occupe une place importante dans l'œuvre de Guy Debord[49]. Mais l'importance du passage à l'acte était également revendiquée par les membres de Cobra pour qui il était « impossible de connaître un désir autrement qu'en le satisfaisant[50]». Ils revendiquaient au désir une force révolutionnaire et prônaient une « violence créatrice » et un « art spontané » s'intéressant plus à l'acte de création qu'à l'objet créé[51]. L'instabilité de la situation construite découle de cette pulsion créatrice qui une fois assouvie entraîne « l'apparition confuse de nouveaux désirs dont la racine matérielle sera précisément la nouvelle réalité constituée par les constructions situationnistes [52]». Le dy-

47 Giuseppe Pinot-Gallizio, « Discours sur la peinture industrielle et sur un art unitaire applicable », Internationale Situationniste, n°3, décembre 1959, p. 33.

48« Problèmes préliminaires à la construction d'une situation », Internationale Situationniste, n°1, p. 11.

49 Gabriel Ferreira Zacarias, Expérience et représentation ... , op. cit. , p. 146-147.

50 Constant, « C'est notre désir qui fait la révolution », Cobra, n°4, novembre 1949, p. 3-4. Traduction française in Jean-Clarence Lambert, Le règne imaginal -1, op. cit. , p. 12.

51 « L'acte de création en lui-même a beaucoup plus d'importance que l'objet créé .» Constant, Manifeste Cobra, Reflex n°1.

52 « Problèmes préliminaires à la construction d'une situation », Internationale Situationniste, n°1,

Fig. 6 • Constant, New Babylon, Secteur jaune, 1958. photo Bram Wisman

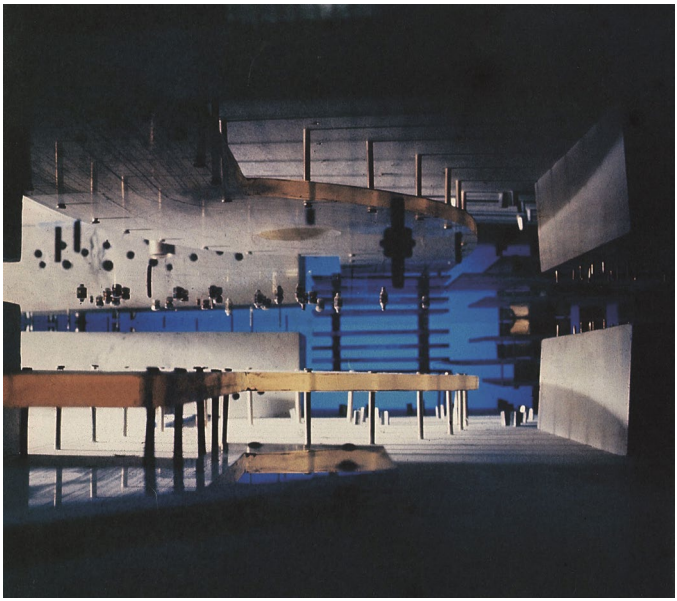


Fig. 7 • Constant, New Babylon, Secteur oriental, 1959. photo Victor E. Nieuwenhuys

namisme de l'urbanisme unitaire prôné par les situationnistes et mis en forme par Constant dans la figure mouvante de New Babylon matérialise ainsi cette impulsion sans cesse renouvelée du désir, ce nouveau mode de vie fondé sur la créativité et « l'invention ininterrompue ».

## *New Babylon, le studio des fantasmes*

> *« New Babylon est comme un striptease. Elle stimule l'action et c'est pourquoi elle est réelle* [53] »

Au cours d'une grande conférence organisée au Stedelijk Museum d'Amsterdam le 20 décembre 1960[54], le public hollandais sera pour la première fois plongé dans l'univers fantastique de *New Babylon*. Comparée aux habituels plans, axonométries et autres représentations ditanciées utilisées pour représenter les projets d'architecture, l'expérience immersive préparée par Constant a dû sûrement avoir l'effet d'un détonateur. Après avoir découvert un plan de la ville à grande échelle et entendu des précisions sur le mode de vie des néo-babyloniens, les spectateurs commenceront à voyager, entrant dans chaque maquette par des effets de zooms successifs, accompagnés d'une bande son surprenante qui évolue à chaque changement de diapositive. Bruits d'avions, tumulte du trafic ou des machines, cris d'animaux et étranges musiques offrent au public les sons d'une vie qu'il ne voit pas, les maquettes aux lumières mystérieuses restant presque toujours énigmatiquement vides, comme la scène du crime d'un polar (Fig. 6-7). Sur certaines vues faiblement éclairées, la ville semble endormie, prête à se réveiller, et l'on imagine les constructions en plexiglas coloré se mettre soudain à irradier comme dans un flipper géant.L'ambiance de suspense de ces photographies qui n'offrent rien à contempler mais est au contraire propice au fantasme, nous révèle la nature de l'expérience esthétique promise aux futurs habitants de *New Babylon*. Immergés dans les atmosphères psychogéographiques de ce labyrinthe, ils pourront vivre le dépaysement passionnel de la dérive, voguant de surprises en surprises et construisant au gré de leur parcours des « situations » qui transformeront sans cesse cet immense intérieur labyrinthique.

---

p. 136.

53 « New Babylon est comme un striptease. Elle stimule l'action et c'est pourquoi elle est réelle » Constant , « Nieuw Babylon », Delftse School, n° 3 (1961), p. 4, dans Mark Wigley, Constant's New Babylon, op. cit., p. 71.

54 Cf. Mark Wigley, Constant's New Babylon, op. cit., p. 9-12.

Lorsque nous regardons aujourd'hui les maquettes de New Babylon, il est facile de se laisser fasciner et d'adopter un regard spectaculaire qui les monumentalise et les fige dans le halo coloré de leurs lumières fantastiques. Ce serait alors passer à côté de l'objectif de Constant qui cherchait seulement à suggérer par ces maquettes les possibilités d'un ordre informel et d'un nouveau mode de vie. Bien plus que des modélisations architecturales, les maquettes de *New Babylon* ne sont finalement que le studio miniature d'un univers cinématographique kaléidoscopique prêt à se transformer, un espace de jeu entre le réel et la fiction censé « stimuler l'action » qui nous obligerait à ausculter nos désirs labyrinthiques pour devenir nous-même constructeur de situations.

## Bibliographie


ASGER Jorn, et SICHÈRE Marie-Anne (éd.), *Discours aux pingouins et autres écrits*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 2001.

BENJAMIN Walter, « Sur quelques thèmes baudelairiens » (1939), trad. M. De Gandillac, in *Œuvres,* t.3, Paris, Gallimard, 2000.

BRETON André, *Poisson Soluble (*1924), Paris, Gallimard, 1996.

BRETON André, *Entretiens,* Paris, Gallimard, 1952.

BRETON André, *Manifestes du surréalisme,* Paris, Gallimard, 1972

DEBORD Guy et ASGER Jorn, *Mémoires,* Copenhague, Permild & Rosengreen, décembre 1958.

DEBORD Guy, RANCON Jean-Louis et DEBORD Alice (éds.), *Œuvres*, Paris Gallimard, 2006.

DEBORD Guy, *Le Marquis de Sade a des yeux de fille - de beaux yeux pour faire sauter les ponts,* Paris, Librairie Arthème Fayard, 2004.

DONNÉ Boris, *[Pour Mémoires] : un essai d'élucidation des Mémoires de Guy Debord,* Paris, Editions Allia, 2004.

FERREIRA ZACARIAS Gabriel, *Expérience et représentation du sujet : généalogie de l'art et de la pensée de Guy Debord*, thèse de doctorat en Littérature générale et comparée/ Esthétique, Université de Perpignan Via Domitia – Università degli studi di Bergamo, 2014.

FOUCAULT Michel, « La métamorphose et le labyrinthe », dans *Raymond*

*Roussel,* Paris, Gallimard, 1963, p. 96-124.

INTERNATIONALE LETTRISTE, *Potlatch,* n°1-30, 1954-1959.

INTERNATIONALE SITUATIONNISTE, *Internationale Situationniste,* n°1-12, 1958-1969.

LAMBERT Jean-Clarence, *Le règne imaginal. 1. Les artistes Cobra*, Paris, Éditions Cercle d'art, 1991.

LAMBERT Jean-Clarence, *Le règne imaginal. 2. L'imagination matérielle,* Paris, Éditions Cercle d'art, 1991.

MARCOLINI Patrick, *Le Mouvement situationniste - une histoire intellectuelle*, Montreuil, L'Échappée, 2012.

NIETZSCHE Friedrich, *La volonté de puissance. Essai d'une transmutation de toutes les valeurs. Études et Fragments (1901)*, réed. dans Friedrich Nietzsche, Œuvres philosophiques complètes, Paris, Gallimard, 1968-1997, Fragments Posthumes, t. XIV, 23.

NIEUWENHUYS Constant, « Manifeste Cobra », *Reflex*, n°1, septembre-octobre 1948.

NIEUWENHUYS Constant, « C'est notre désir qui fait la révolution », *Cobra*, n°4, novembre 1949, p. 3-4.

NIEUWENHUYS Constant, et WIGLEY Mark, Constant's New Babylon. *The Hyper-Architecture of Desire,* Rotterdam, Witte de With / 010 Publishers, 1998.

RAGON Michel, *Histoire mondiale de l'architecture et de l'urbanisme modernes, tome 3 : Prospective et futurologie*, Paris, Casterman, 1978.

SADLER Simon, *The Situationist City,* Cambridge, MIT Press, 1998.

TSCHUMI Bernard, *Architecture et disjonction*, Orléans, HYX, 2014.

WINNICOTT Donald Woods, *Jeu et réalité (*Londres, Tavistock, 1971), Paris, Gallimard, 2002.

WINNICOTT, Donald Woods, *La crainte de l'effondrement et autres situations cliniques* (1989), Paris, NRF Gallimard, 2000, p. 205-216.

# *Alors fantasmons*

## Adrien Le Bot

**Fig. 1 • 10k Cruising France — Adrien Le Bot**

*Le fantasme est une notion polysémique, issue notamment du champ de la psychanalyse comme « une production psychique imaginaire » (Perron,2005), c'est un scénario qui projette la réalisation d'un désir. Dans son usage le plus courant, dans le langage quotidien, il se réfère immédiatement à la sexualité. « Parler de ses fantasmes » est alors une tentative de verbalisation de ce qui animerait, plus ou moins secrètement, notre libido. C'est un exercice qui se doit d'être finement maîtrisé, afin de tenter de combler les attentes curieuses de son interlocuteur, tout en essayant de ne pas trop perdre la face, ce qui aboutit à des confidences tièdes, sous la forme de demi-aveux. Si on souhaite dépasser ce discours général, alors, il faut s'intéresser aux espaces du langage habités par les actes manqués. C'est dans le lapsus, dans l'incarnation ou l'intonation du langage, que des espaces de dissonances se forment et laissent entrevoir des expressions des désirs. La dissonance permet aux désirs inavouables d'habiter, c'est à dire de trouver une existence dans le réel par l'usage.*

C'est ainsi que je propose d'envisager le fantasme, comme un des mécanismes capable de percer le réel, pour implanter, par dissonance, certains imaginaires habituellement refoulés, dans des espaces réels. Le fantasme est ici teinté d'une définition Jungienne, comme produit d'une activité psychique créatrice, comme irruptions de contenus inconscients. Je propose dans mes travaux de continuer de déplier cette définition du fantasme en prolongeant cette double analogie au langage et à l'espace pour l'étude de certains territoires. Les enseignements de la psychanalyse permettent d'opérer cette deuxième analogie, car les mécanismes de la psyché y sont souvent pensés en termes d'espaces, de territoires, de régions ou de polarités. Je m'intéresse donc aux territoires qui pourraient accueillir ces irruptions de contenus inconscients. Des territoires dont les usages seraient issus de ces espaces psychiques du refoulé. Parce qu'ils sont en angle mort, par leur configuration, par leur temporalité ou par les imaginaires qu'ils proposent, certains territoires semblent être en capacité d'accueillir des pratiques refoulées du reste de la géographie.

C'est dans ces lieux que ma recherche est implantée. Je m'intéresse pour le moment exclusivement aux « lieux de drague », mais je reste attentif à la rencontre d'éventuelles autres typologies. Des lieux au croisement des concepts, des parts maudites (Bataille, 1967), des extra-territoires (Kracauer, 1937), des hétérotopies (Foucault, 1966). En multipliant les entrées qu'offrent ces appareils théoriques, je m'intéresse à l'action qui

consiste à soulever l'angle du tapis pour y cacher les miettes indésirables.

Ainsi, ma thèse, intitulée « Des pratiques sexuelles dans l'espace public : refoulement, impensé, créativité », sous la direction d'Eric Chauvier, œuvre au croisement des champs de l'architecture, des études urbaines et des outils de l'anthropologie. Elle se manifeste au travers de méthodologies de prospection qui croisent autant les formats de la recherche scientifique que ceux de l'expérimentation plastique. Dans cette logique d'hybridation, je propose des travaux qui s'intéressent aux modalités de détournement et d'appropriation de lieux, d'objets, d'usages ou de temporalités ; à des stratégies d'habiter le territoire par des formes de sexualité ; aux langages non-verbaux… Ces lieux des refoulés proposent des détournements d'usages et des formes d'habiter par l'exploration de fantasmes, d'imaginaire et par la proposition d'expériences. Des lieux de rencontres, de frustration parfois, de monstration, d'exhibition peut-être.

## *Lieux de drague*

On en compte environ 10 000 en France[1], pour se donner un ordre de grandeur, c'est presque autant que de supermarchés (Fig. 1). Répartis par pôles de densité sur le territoire, on les retrouve principalement dans les périphéries des grands centres urbains, le long des axes routiers, en milieu rural ou aux abords des lieux touristiques. Ces lieux sont souvent refoulés des centralités urbaines. On les rencontre sur des aires de repos, dans des forêts péri-urbaines, sur des parkings, sur des plages ou dans des WC publics. Les personnes qui fréquentent les lieux de drague sont très majoritairement des hommes, je n'ai encore jamais rencontré de personnes du sexe féminin, mais je rencontre parfois des hommes qui détournent des codes représentationnels de la féminité pour des expériences d'altérité. Le motif commun est généralement de rechercher une rencontre à caractère sexuel, sur le modèle d'un « échange de bons procédés », entre hommes. Pour autant, il est difficile de parler de lieux d'homosexualité, car beaucoup des hommes rencontrés ne s'y identifient pas. Certains sont mariés avec une femme et ont des enfants. On vient sur ces lieux en voiture. Tous les lieux de drague s'articulent autour d'une même

1 Il est possible de comptabiliser ces lieux en travaillant à partir des données qu'offrent les sites spécialisés dans leur référencement.

organisation spatiale avec une zone de monstration, la scène, et une zone de chasse, les coulisses. Cette organisation participe de la notion de fantasme, car elle recrée les conditions d'une organisation quotidienne de l'espace si on se réfère aux régions postérieures et antérieures (Goffman, 1956).

Il est fréquent qu'aucune relation sexuelle ne soit échangée ou même recherchée, d'autres enjeux justifient alors la présence de ces dragueurs. L'autre nom attribué à ces lieux est « lieux de rencontres ». C'est souvent cette expérience qui prime. Des rencontres « au hasard », dans l'ambiance enveloppante d'une forêt ou dans l'écho perçant de toilettes publiques. Des rencontres parfois odorantes, parfois désagréables, toujours chargées d'une animalité et d'échanges de regards. C'est par le corps que les interactions sont possibles, la parole n'est presque jamais utilisée. La posture, les regards, les attitudes, et même d'éventuels déguisements constituent un langage. Parfois encore, les lieux de drague permettent d'éprouver le sentiment d'appartenance à un groupe. Des personnes viennent de manière régulière, des groupes se forment ce qui offre visibilité et considération. C'est donc en offrant des possibles, des expériences et des rencontres que les lieux de drague semblent drainer un certain nombre de refoulements que les territoires réifiés ne peuvent accueillir.

Le premier dispositif à l'origine des lieux de drague réside dans la capacité à camoufler le détournement de l'usage convenu du lieu. C'est en proposant un monde d'imaginaires, des temporalités autres et des protagonistes aux désirs latents que l'activité parvient à pirater d'autres usages. Alors que sur une aire de repos des familles occupent les tables de pique-nique, que des commerciaux utilisent la machine à café et que des enfants jouent, se superpose en miroir à toute cette réalité, un usage autre du lieu. La configuration spatiale va permettre de cacher les pratiques sexuelles, par des bosquets, des chemins parallèles ou des aménagements réalisés[2] par les pratiquants des lieux (Gaissad & Audouit, 2014). Les temporalités réinventent le cinq à sept, profitant parfois des heures de pointe pour se fondre dans la foule ou des heures les plus calmes pour offrir plus de liberté et de souplesse. Les attitudes, notamment par les postures des corps, permettent de maintenir le secret. Tout sera d'ailleurs

2 J'ai collecté des récits et des photographies d'aménagements réalisés sur les lieux de drague. Construction de cabanes, aménagement des chemins ou d'alcôves dans la végétation, réalisation de glory-hole… Un soin est apporté aux sites par certains dragueurs, par des travaux paysagers notamment.

fait, par un contrôle individuel et collectif, pour ne pas qu'une personne, par son attitude, révèle la nature de l'activité parallèle. C'est une forme de détournement de la flânerie, la promenade est utilisée comme camouflage et cette parade est dirigée par les désirs.

Le mouvement est une condition élémentaire des lieux de drague. Il répond bien sûr aux stratégies de camouflage que je viens d'évoquer, mais il participe également à l'entretien du désir qui maintient ces territoires sous une tension constante. Une situation figée, sans nouveaux arrivants, sans rebondissement, sans départ, aurait pour effet de délier la consistance du lieu. Ainsi, par le mouvement, le désir se crée, s'effondre et se reforme en permanence, comme une intrigue stimulante.

Enfin, ce sont des lieux où les imaginaires se rencontrent, se confrontent et s'inventent. Cette mise en mouvement des imaginaires et cette créativité proposent d'habiter autrement le territoire, je vais y revenir. C'est une manière de prendre, ou de reprendre, une certaine prise et emprise avec le territoire. C'est notamment le cas sur les lieux de drague que j'étudie au quotidien en milieu rural ou péri-urbain. Ce sont des lieux de rencontres, des personnes parfois d'un âge très avancé s'y retrouvent simplement pour parler de manière hebdomadaire. Un lieu, qui par ses imaginaires, propose également une expérience de liberté qui se manifeste sous différentes formes. Ce sont donc des territoires en filigrane, superposés, en creux ou en parallèles, qui offrent des possibles qui leur sont propres. Ils sont donc difficilement saisissables et résolument inépuisables.

## *Méthodologie*

Pour cette recherche, je propose des outils méthodologiques qui permettent de travailler sur ces phénomènes de projections et sur ces territoires du refoulé. La multitude d'usages, de fantasmes et d'imaginaires en présence, la nécessité d'anonymat et de préserver le secret me poussent spontanément, et de façon singulière, à proposer des outils qui puissent admettre des contradictions, des paradoxes ou des répétitions. Je propose alors d'utiliser la figure du lapidaire (Ingold, 2017) pour organiser mes travaux. La démarche de recherche est envisagée comme une pierre dont chaque face, parfois très proches, parfois opposées, offrent une porte d'entrée différente sur l'étude de ces territoires. Chaque entrée

permet d'explorer des imaginaires ou des usages différents. Le lapidaire est donc une tentative de classement de ces entrées, chacune étant le développement d'un mot (chasse, bosquet, viande, voiture, aller au bois,…), permettant de garder la pensée en mouvement. C'est une tentative de mise en espace de la recherche, où les niveaux de lecture, parfois contradictoires, s'articulent en volume les uns par rapport aux autres.

Pour permettre de multiplier les entrées, je propose également un travail sur la face du chercheur dans la phase de terrain d'enquête. Je propose ainsi une méthodologie de détournement de l'interactionnisme symbolique (Goffman, 1956). C'est une recherche de personnages, d'attitudes à jouer face aux dragueurs. Ainsi, par un travail sur la posture, sur la manière de me présenter, sur la façon de m'habiller, en jouant avec le langage, je propose à chaque fois, un imaginaire différent. Par le recours à des symboles issus de différents registres d'imaginaires, je teste une multitude d'écrans aux projections de mes interlocuteurs.

Cette attitude performative, ce jeu d'acteur, me permet d'aller plus loin dans l'exploration des instances refoulées. Cette performativité heuristique fait alors du fantasme un outil de ma recherche. Par exemple, pour l'entrée « virile » du lapidaire, quand je m'intéresse aux codes de la masculinité, je vais proposer des faces qui me permettent d'explorer les imaginaires liés à cette question. Un travail sur le déguisement (exploration des registres vestimentaires de l'ouvrier, de la racaille…) et sur la posture (manière de regarder, mise en avant des attributs masculins…) peut être mobilisé pour envisager différents registres d'interactions.

La restitution de ces différents niveaux de rencontres prend la forme de récits, ils jouent avec la fiction et l'anonymat, ce qui me permet de proposer un nuancier important d'imaginaires. Cette collection permet également de rendre le lecteur acteur, en l'invitant à projeter ses imaginaires individuels dans le texte. Ces lieux sont résolument des lieux en prise avec la fiction dans le but d'opérer de légers décalages dans le quotidien qui permettent aux désirs de s'y engouffrer.

J'ai également recours à d'autres méthodologies, je propose d'autres outils, mais ces trois exemples : multiplier les entrées, jouer avec les niveaux d'interactions et recourir à la fiction, me permettent de faire des mécanismes du fantasme un outil prépondérant dans ma recherche. Dans mon enquête, le fantasme semble donc occuper la place d'un vecteur. C'est une notion transversale aux différents niveaux de lecture de mes terrains de recherche. Il rassemble le champ des actions qui permettent

une translation des imaginaires vers des questions d'espace et d'usage.

Les lieux de drague sont des territoires instables, des objets labiles. Travailler avec ces territoires pourrait s'apparenter à un fantasme. C'est une accumulation, une collection, de récits et de décalages. C'est me confronter au fantasme induit par l'action de la recherche avec tout ce que cela comporte. Deux des hypothèses que porte cette thèse m'intéressent en particulier pour parler de la notion de fantasme dans mon travail. Elles sont toutes deux issues de l'étude des lieux de drague et découlent des méthodologies que je viens de vous présenter. Elles se construisent et se déplient en parallèle l'une de l'autre tout au long de ma recherche. La première s'intéresse au fantasme comme moteur de l'habité, notamment par des mécanismes tels que les détournements, qui permettent d'être en prise avec un territoire. La deuxième hypothèse propose de s'intéresser à la manière dont ce moteur fonctionnerait et à spéculer sur l'utilisation de ce mécanisme pour penser l'architecture, le design ou le paysage. Depuis cette spéculation, il serait possible d'offrir de nouveaux usages, de proposer des formes autres d'habité. Ces deux hypothèses permettent de dépasser un fantasme qui serait un exutoire de refoulés, les faisant prendre corps dans le réel, mais comme un outil des créativités à part entière qui propose des manières d'habiter.

## *Habiter*

Une des premières questions que je me suis posée en découvrant les lieux de drague était: pourquoi est-ce ici et pas ailleurs ? Aujourd'hui, je pense que c'est partout et surtout ici. Les lieux de drague sont une des réponses possibles à une libido qui nappe la totalité du territoire, en milieu urbain comme en milieu rural. À l'échelle de la géographie, ce sont des lieux d'arborisation des refoulés, qui captent la libido à proximité ou les libidos de passage. Par ce maillage du territoire, ils sont inscrits dans le quotidien, dans la proximité. Ils sont faciles d'accès et se cachent toujours derrière un ou plusieurs autres usages in-situ.

C'est donc par besoin de situer des usages que les lieux de drague se forment, en piratant le réel d'un territoire. Une épaisseur d'usages, de temporalités et d'imaginaires est ajoutée au territoire, pour offrir la possibilité de décharger des libidos. Toute la qualité de ces lieux réside dans l'insaisissable, l'innommable et l'inqualifiable. C'est une épaisseur fine

qui offre avant tout un imaginaire de liberté : ici des choses sont possibles. Il n'y a pas d'injonction dans la pratique des lieux de drague, tout est de l'ordre de la proposition, de la rencontre. C'est un hasard joué et rejoué, comme un jeu de dupes, fabriqué à partir des projections individuelles et collectives issues de la quotidienneté.

C'est une proposition d'altérité dans le sens où les expériences sont en même temps ancrées dans le quotidien et exotiques. Elles passent par un jeu de « l'autre » : soit par l'expérience d'être un autre (se présenter autrement, jouer un rôle, recourir à des stratégies[3]) soit par l'autre (la rencontre). Ainsi, des territoires, à priori peu désirables, une aire d'autoroute, des WC, un parking, deviennent, par une forme de piraterie, des territoires de possibles, où le latent et l'idée d'imprévu stimulent le désir. Il est alors possible d'observer sur ces territoires relégués des formes d'habité qui tiennent par un jeu des désirs. C'est à cet endroit que se situe alors une des dimensions opérantes du fantasme, comme vecteur créatif autour de sujets refoulés, pour des usages autres. Ce phénomène de projection de nouveaux possibles sur un territoire s'observe également au travers de l'étude des sites internet qui s'intéressent à référencer les lieux de drague.

Il est en effet possible de créer une nouvelle « fiche de lieu », l'indiquant comme un lieu de drague, en lui assignant une description, une toponymie, des pratiques sexuelles spécifiques. Le lieu géographiquement identifié a alors de grandes chances de devenir un lieu de drague. Cette technique est d'ailleurs un outil que j'ai pu utiliser au cours de mes recherches, je présenterai un exemple à la fin de cette communication.

Le cyber-espace est alors un lieu d'existence immatériel, parallèle à une activité située dans le réel. Il est également possible de laisser des messages sur ces lieux virtuels, pour proposer un rendez-vous, exprimer un fantasme de rencontre et de communiquer sur ses horaires de présence. Ici, le fantasme est une mise en récit de désirs, avec une incidence directe sur l'organisation et les usages dans le monde réel.

L'existence de ces lieux en grand nombre, et l'affluence remarquable, sont les marqueurs de la nécessité de situer des usages qui semblent impossibles sur le reste du territoire. Ce sont des parts-maudites (Bataille, 1967) indispensables au plasma social. Au-delà des rencontres

3 Cette expérience de l'altérité passe souvent par le recours au déguisement. Ils utilisent et détournent des codes vestimentaires évocateurs. Je propose dans ma recherche d'envisager ces pratiques comme des pratiques habitantes, l'habit étant une première forme d'habité, renseignant sur des imaginaires, des usages, des identités...

à caractères sexuels que ces lieux proposent, ils sont les marqueurs de cette nécessité de refuges qui libèrent la part créative et imaginaire chez les personnes qui les pratiquent. Pour le dire autrement, c'est par cet art de l'imaginaire, phantasie, que des phénomènes d'un habité autre sont expérimentés en permanence dans ces lieux, offrant une prise avec leur territoire. Cette prise est possible par le fait de rendre désirables ces territoires généralement relégués. C'est ici le dispositif du fantasme, comme force créatrice des imaginaires, qui est en action.

C'est également la réponse à une nécessité de la rencontre, d'expérimenter l'autre, en dehors des interactions molletonnées des grandes villes, en dehors des dispositifs de mise à distance. Cette notion prend d'ailleurs encore plus de sens dans le contexte actuel, où le champ lexical qualifie les relations comme étant en distanciel ou en présentiel. Cette nécessité de la rencontre se retrouve sur l'ensemble des lieux de drague, qu'ils soient dans un contexte urbain, périurbain ou rural et peuvent se substituer à la sexualité. Elles expérimentent, parfois sans parole, des formes d'animalité, se construisant dans un bouillon trouble entre peur et désir. J'ai d'ailleurs expérimenté à plusieurs reprises cette sensation de peur face à la rencontre. Ces échanges permettent de ressentir l'effet d'une décharge d'adrénaline, qui instantanément, décadre de l'expérience du quotidien. C'est jouer à se faire peur dans des lieux, qui, la nuit tombée, peuvent tout à fait s'y prêter.

La rencontre peut également passer par la parole, comme évoqué plus tôt, en petits groupes, entre habitués. Il n'est pas rare de voir des groupes se former, composés d'hommes plutôt âgés, qui échangent sur leur quotidien ou sur des banalités. Ces conversations sont assez proches de celles des petits bars qui subsistent dans les centres-ville ou dans les bourgs. La rencontre passe enfin par la possibilité d'être vu et surtout d'être regardé. Les stratégies pour y parvenir sont multiples et souvent animées par les désirs : costume dissonant, exhibition, postures singulières… Offrir la possibilité d'être vu constitue une des richesses des lieux de drague, tant cette nécessité sociale est inaccessible dans certains territoires[4]. Dans ma recherche, je qualifie ces territoires, au vu des interactions qui y prennent corps, de territoires suburbains. Cette qua-

4 Il n'est peut-être pas anodin, au-delà de toute réclamation politique, que le mouvement des gilets jaunes, était en jaune fluo, et occupait des ronds-points. C'est une manière très directe d'être vu et peut-être même entendu ? Durant ce mouvement social, des formes de synergie ont d'ailleurs pu être observées entre la pratique des lieux de drague et l'occupation des ronds-points.

lification est en partie issue d'un détournement de la sémantique que cette notion revêt en études urbaines. Le préfixe « sub » se référant ici aux champs d'études qui s'intéressent aux refoulés, ce qui est sous la surface du visible, dans une position inférieure et de dépendance. C'est par cette position de « sub » que ces territoires inventent leurs formes d'urbanité et d'habité, par le détournement, le camouflage, le mimétisme et la piraterie.

Cette hypothèse de formes d'habités par le fantasme, associée à cette conviction d'un caractère indispensable de ces lieux et de ces pratiques, m'amène à questionner plus en profondeur ces mécanismes pour peut-être tirer des enseignements pour la fabrique de l'architecture, du paysage ou du design. Une fabrication qui serait dans une posture de proposition et non d'injonction, qui laisse libre cours à l'indispensable expression d'instances refoulées, c'est un des enseignements de l'étude des lieux de drague. Cette posture ne pouvant être lue et vue de tous, elle doit s'épanouir dans une stratégie de piratage, d'infiltration. C'est donc par des jeux délicats, fins, peut-être piquants que ces propositions pourraient être formalisées.

## *Stimuli*

> *« En art, finalement, les choses les plus importantes naissent, dans le silence, d'une personne qui tire de sa nature ou de ses pulsions des éléments qui sont ensuite mis en circulation.*[5]»

Mon parcours des beaux-arts vers l'architecture puis, vers la recherche, a été initié par la rencontre imaginaire avec l'artiste Jean-Pierre Raynaud. Ce qui m'intéresse particulièrement dans son travail, ce sont les questionnements qu'il développe et qu'il éprouve au travers de ses psychos-objets. Ses installations/sculptures proposent des tentatives de formalisation, notamment par le recours à des objets du quotidien, de phénomènes habituellement refoulés. Il explore ainsi des mécanismes d'échange entre des mondes habituellement invisibles et une formalisation dans le réel. C'est précisément sur ces questions, d'imaginaires, de refoulement et de projection que les psychos-objets de Jean-Pierre Raynaud m'intéressent dans ma recherche. Ce sont des objets qui, par des formalisations issues des instances du refoulé, deviennent des cataly-

5 ean-Pierre Raynaud, L'intime et la matière, La Cause du Désir, vol. 80, no. 1, 2012, pp. 116-130.

seurs. Par les imaginaires qu'ils évoquent et stimulent, ils proposent une discussion non-verbale avec nos propres instances individuelles. Pour le dire autrement, ces objets, par les mécanismes du fantasme, arrivent à percer le réel et à explorer nos épaisseurs refoulées au travers d'une forme de dialogue.

En utilisant et en détournant des outils qui font architecture : la matérialité, la forme, la lumière, l'ambiance, l'habité, la temporalité, Jean-Pierre Raynaud arrive à « charger » ces psychos-objets qui deviennent alors des invitations à l'échange. Son pavillon en banlieue parisienne en était un des plus beaux exemples.

C'est cette linguistique qu'il énonce que j'ai expérimentée, pendant mes études en architecture et encore aujourd'hui, par la recherche et par des pratiques plastiques associées. Je propose de nommer «stimuli» ces éléments de langage qui permettent, par les outils de l'architecture, du design ou du paysage, de piquer nos épaisseurs refoulées, notamment par le recours au fantasme comme vecteur d'échanges entre les imaginaires et le réel. Ces «stimuli» sont des évocateurs de profondeurs, camouflés dans le langage du quotidien, comme les Witz (mot d'esprit) de Freud (1905). Ce sont de légères variations dans le langage, par le choix de mots, de posture, de face, d'incarnation ou d'intonation qui suggèrent quelque chose. Derrière ces mots d'esprit, se cache un écran pour nos projections. L'hypothèse qui est développée est qu'il est possible, par le recours à ces éléments évocateurs, d'induire des possibles, des usages autres, des détournements.

Victor Hugo (1831) le suggère également et il envisage l'architecture comme une construction de phrases qui induit des fonctions et des usages possibles. C'est précisément dans cette optique d'architecture comme construction de systèmes symboliques que je me place en observant les lieux de drague. Un langage qui induirait des imaginaires, par une force percussive et permissive, faisant appel à nos projections pour de nouveaux usages. Ces «stimuli» sont ainsi chargés d'une aura qui dépasse la notion de sens. Alain Schnapp (2020) envisage que la matérialité ne fonctionne que s'il y a une immatérialité qui l'accompagne et que de cette dualité s'ouvrent une poétique et des angoisses. Je pense que cette vision des ruines correspond assez bien aux enseignements issus de l'observation des lieux de drague.

Un de mes axes de recherche, consiste donc à rechercher ces «stimuli», à les nommer, les collecter et parfois à les éprouver par des pas-

sages à l'acte formel afin d'envisager une écriture plus ouverte aux possibles dans le processus de projet.

À l'origine de ces «stimuli», il y a, la plupart du temps, une proposition sensorielle. Par la vue, le toucher, l'odorat, … Le recueil de ces expériences se fait principalement par la collecte de récits sur les lieux de drague, certains éléments récurrents peuvent ainsi me mettre sur une piste. L'autre vecteur de collecte passe par l'expérience personnelle. C'est en pratiquant ces lieux que des éléments éprouvés peuvent ressortir. Le premier niveau de «stimuli» pourrait être ceux qui ne sont pas visuels, une odeur, un son, une matérialité. Songer à l'odeur de produits d'entretien, à la caresse sur la peau des herbes hautes ou le bruit d'un néon qui grésille, peut activer, même brièvement, des mécanismes de projection. Cette projection mobilisera peut-être des souvenirs ou des imaginaires, vous plongeant, l'espace d'un instant, dans une situation pouvant provoquer quelque chose dans le réel. Certains «stimuli» feront plutôt appel à des inconscients individuels, l'odeur de l'herbe fraîchement coupée vous replongera probablement dans un souvenir alors qu'une ambiance avec un éclairage saturé de rouge fouillera un inconscient plus collectif, se référant aux quartiers de la prostitution et déposera alors un imaginaire libidinal à la situation.

Je m'intéresse également à collecter des «stimuli» qui répondent à des formes. Un trou circulaire dans une paroi sera, pour les personnes en capacité de le lire, un glory-hole[6], un évocateur très direct d'imaginaires et donc d'usages. Des formes, telles que le labyrinthe, sont essentielles à l'activité des lieux de drague. Ainsi, les chemins à travers les bosquets sont toujours sur le modèle d'un dédale, car il stimule le fantasme en nous mettant en situation de coulisse. C'est également le cas des cabanes. Elles sont parfois observables sur les lieux de drague, de la construction en branche recouvertes de fougères à la simple alcôve aménagée hâtivement dans la végétation. Ces formes d'architectures, au-delà de leur dimension rudimentaires qui corrobore la recherche d'animalité, ramènent à des expériences de l'enfance. La cabane est, dans mes souvenirs, une des premières expériences de liberté, un espace de projection de mondes chimériques. On retrouve ces formes dans les travaux de Foucault.

6 Dispositif de percement entre deux parois, de forme circulaire, ayant pour but d'offrir ou de recevoir une pénétration, le plus souvent buccale.

Beaucoup d'éléments peuvent entrer dans cette hypothèse des «stimuli». Je pense par exemple à la toponymie ou à l'implantation : derrière, en bas, après, sous. Plusieurs lieux de drague étudiés sont ainsi nommés : derrière le pont, après la déchetterie, sous les arcades. C'est par cette implantation dans l'infra, le «sub», par l'utilisation de légers décalages dans l'écriture formelle, par la stimulation des sens, que s'engouffre l'imaginaire afin de proposer de nouveaux possibles. La recherche de «stimuli» est donc un jeu qui consiste à défaire la manière dont les choses sont faites, pour en faire autre chose. Pour éprouver cette hypothèse selon laquelle il serait possible de spéculer sur la force évocatrice de ces «stimuli», je réalise en complément de ma recherche des projets hybrides entre architecture, design, performance et installation. Ces projets explorent les associations possibles entre les «stimuli» pour leur conférer une puissance percussive.

## *Éprouver*

*10h-22h (Fig. 2)*

C'est une expérimentation qui visait à tester l'impact de l'existence d'un lieu dans le cyber espace sur le réel. C'était également une expérimentation d'accès à des récits. Le dispositif est assez simple, je référence un lieu, ici des WC discrets d'une salle de spectacle sous un escalier, comme lieu de potentielles rencontres. La description comporte l'adresse, indique le caractère discret et en même temps insolite. L'annonce est visible sur les sites spécialisés pendant 12h, de 10h à 22h. Je ne reste pas sur place, mais j'inscris mon numéro de téléphone dans les toilettes, comme je l'avais souvent observé sur les lieux de drague. En 12 heures, 25 hommes ont appelé sur le téléphone prépayé, laissant des messages vocaux que j'ai ensuite utilisés dans ma recherche. Mon répondeur était le récepteur des fantasmes de ces protagonistes qui m'expliquaient ce qu'ils cherchaient et ce qu'ils avaient à offrir. C'est également une occasion d'expérimenter la création d'un lieu par le fantasme en ayant uniquement recours à l'immatériel. C'est presque un fantasme d'architecte, une capacité à créer un lieu aux usages et aux imaginaires complexes en quelques clics.

**Fig. .2 • 10H-22H, Adrien Le Bot**

## *BAISENVILLE (Fig. 3&4)*

*Baisenville* est un projet polymorphe se déclinant sous une multitude de médiums qui répondent tous à l'abduction « et si les sexualités étaient pensées dans le processus de projet ? » Ce travail prend plusieurs formes : de la performance à l'écriture d'articles pour les PLU (plan local d'urbanisme), en passant par le dessin de mobilier (sub)urbain. C'est plutôt cette dernière partie que je vous propose de présenter. Ces projets commencent par la rédaction d'un protocole, inspiré du modèle des dérives. Les protocoles sont ensuite présentés à des volontaires et les invitent à une dérive sur le territoire de leur choix. Après présentation de l'hypothèse des «stimuli», il leur est proposé de repérer, d'identifier et de décrire chaque élément croisé lors de leur dérive et qui selon eux correspondrait à un «stimuli». À l'endroit où ils sont repérés, un exercice de projection leur est proposé, que pourrait-il se passer ici ? Il leur est ensuite demandé de nommer l'endroit et de le situer par une description écrite.

Le travail d'architecture consiste alors à dessiner un élément de mobilier urbain à l'endroit sélectionné par chaque dérive, en le projetant dans les fictions proposées et en lui conférant une aura évocatrice par l'utilisation des «stimuli» repérés. Une dizaine de projets ont ainsi pu être dessinés. Ils sont envisagés comme des ouvroirs[7], ils respectent cette posture d'évocation et de mise en mouvement des imaginaires.

7 En référence au travail des OULIPO, dans l'idée de créer son propre labyrinthe et de faire du projet une tentative pour trouver une sortie.

**Fig.3 • Ouvroirs , Adrien Le Bot**

**Fig.4 • Mobilier (sub)urbain, Adrien Le Bot**

## *MINOTAURE (Fig. 5)*

*Minotaure* fonctionne en série. C'est une accumulation de travaux hybrides ayant recours aux logiciels d'images de rendu, à l'installation et à la vidéo. Ces logiciels m'intéressent pour leur qualité de projection. Ils sont utilisés pour faire croire au réel, dernier rempart de l'imaginaire avant la réalisation. Ils fabriquent des images fantasmagoriques, coincées entre deux mondes.

La sélection proposée ici est composée de captures de vidéos ce qui ne permet pas d'avoir le son. Comme le titre de ce travail l'indique, il s'agit d'explorer, notamment par l'association fantasque de «stimuli», la

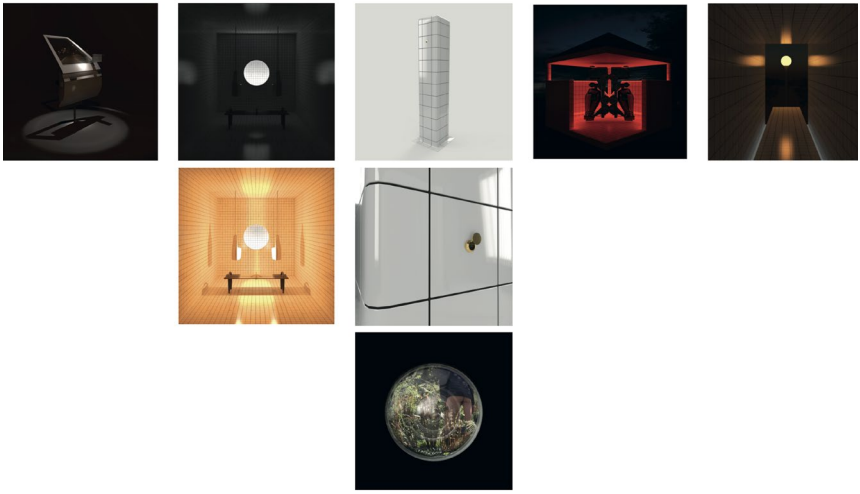


**Fig.5 – Minotaure – Adrien Le Bot**

dualité entre l'Homme et son animalité. Au-delà de l'empreint de la figure mythologique, mi-homme, mi-animal, c'est une référence à la revue éponyme, sous l'influence d'André Breton et de Georges Bataille. C'est également une référence au travail des Situationnistes sur les espaces labyrinthiques comme dédale du minotaure.

Ces travaux proposent de nous plonger dans une ambiance, ils ont tous un caractère immersif, spéculant sur la mise en œuvre de «stimuli». C'est une expérience qui détourne des codes esthétiques de notre quotidien, prenant appui sur des formes issues de la modernité, du rationalisme, de l'hygiénisme du paysage périurbain… Les minotaures se réfèrent ainsi à des savoirs archaïques, pulsionnels, refoulés, qui se jouent des enseignements de la raison. Ce sont des expériences qui permettent d'accueillir les projections de nos conflits internes, entre mesure et animalité. Les «stimuli» utilisés sont tirés des enseignements de l'observation des lieux de drague, de souvenirs personnels ou d'éléments sélectionnés pour leur empreinte dans les inconscients collectifs.

Les minotaures sont des formes de restitution, par un autre médium que l'écriture. Il ne s'agit pas de tuer le minotaure par le travail thèse, mais de faire en sorte que celle-ci soit le récit de l'exploration de nos labyrinthes.

# *Bibliographie*


BATAILLE, Georges. *La part maudite : Précédé de la notion de dépense. Paris.* Éditions de Minuit. 1967. 232p

FOUCAULT, Michel. *Le corps utopique suivi de Les hétérotopies.* Paris. Nouvelles Editions Lignes. 2009. 64p

GAISSAD, Laurent. AUDOUIT, Christelle. «Lieux de drague dans l'espace « naturel » : Un patrimoine au-dessus de tout soupçon ?», *Espaces et sociétés.* 2016. p156-157(1), 161

GOFFMAN, Erving. *La mise en scène de la vie quotidienne.* Paris. Éditions de Minuit. 1973. 256p

HUGO, Victor. *Notre-Dame de Paris.* Préface de Louis Chevalier. Paris. Gallimard. 2002. 702p

INGOLD, Tim. F*aire - anthropologie, archéologie, art et architecture,* Paris. Éditions Dehors. 2017. 320p

KRACAUER, Siegfried. J*acques Offenbach ou le secret du Second Empire* (1937). trad. fr. Lucienne Astruc, préface Daniel Halévy. Paris. Klincksieck. 2018. 394p

PERRON, Roger, *Dictionnaire international de psychanalyse*, Paris. Hachette. 2005. p.604-607

QUINODOZ, Jean-Michel. *Le mot d'esprit et sa relation à l'inconscient, S. Freud (1905). Lire Freud. Découverte chronologique de l'œuvre de Freud,* sous la direction de QuinodozJean-Michel. Presses Universitaires de France, 2004, pp. 69-75

RAYNAUD, Jean-Pierre. L'*intime et la matière, La Cause du Désir,* vol. 80, no. 1, 2012, pp. 116-130.

SCHNAPP, Alain. *Une histoire universelle des ruines: Des origines aux Lumières.* La librairie du XXIe siècle. Paris. Éditions Seuil. 2020. 744p

# Biographies des auteur·e·s

### Ambre Charpier

Ambre Charpier est doctorante et chercheuse en spécialité « Design, arts, média » à l'École des Arts de la Sorbonne à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et au CodesignLab & Media Studies, Télécom Paris. Ses thématiques de recherches portent sur l'histoire croisée entre les médiations techniques et technologiques et la notion de spectralité.

### Adrien Le Bot

Architecte diplômé de l'Ecole Supérieure d'Architecture de Nantes (ENSAN), Adrien Le Bot est aujourd'hui doctorant au sein du Laboratoire d'Etudes en Architecture à Versailles (LEAV). Sa recherche, sous la direction d'Eric Chauvier (Anthropologue, Professeur HDR) s'intéresse notamment aux lieux de drague, par une approche singulière au croisement des champs de l'architecture, des études urbaines et des outils de l'anthropologie. Elle se manifeste au travers de méthodologies de prospection qui croisent autant les formats de la recherche scientifique que ceux de l'expérimentation plastique.

### David Malaud

David Malaud est architecte diplômé d'État (2011) et docteur en architecture de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles (2018), rattachée à l'Université Paris-Saclay. Sa thèse, dirigée par Paolo Amaldi, et récompensé par le Prix d'Honneur SHS 2019 de l'Université Paris- Saclay, s'intitule « Architectus ludens : faire illusion. Situation, symbole, diagramme, carte ». Elle s'appuie sur les théories du jeu en psychologie, anthropologie et philosophie esthétique pour déployer une matrice de quatre types de processus créatif, quatre manières de jouer pour les architectes qui correspondent à autant de méthodes de représentation. Ses

recherches théoriques sur le projet dialoguent avec une activité de recherche pratique qu'il poursuit aujourd'hui au sein de l'agence d'architecture et d'urbanisme TVK, après avoir travaillé quatre années pour l'Atelier International du Grand Paris. Il est également membre fondateur de l'association Learning from Detroit qui mène une enquête sur l'hospitalité dans les territoires urbains.

### *Luigi Storto*

Luigi Storto doctorant à l'Université de Toulouse Jean Jaurès en cotutelle avec l'Université d'Udine. Sa recherche explore la relation entre le réel et les stratégies de mise en fiction au cœur du langage documentaire contemporain.

### *Mélina Ramondenc*

Architecte D.E, doctorante en architecture au laboratoire MHA de l'ENSA Grenoble. Thèse en cours : « Entre invention et appropriation du réel, la fonction utopique dans les trajectoires des architectes Paul-Jacques Grillo, Pascal Häusermann et Jean-Louis Chanéac. Sujets de recherche : les utopies urbaines des années soixante, le statut du projet dans la pratique de l'architecte, la posture intellectuelle de l'architecte, le patrimoine architectural du XX^e^ siècle

### *Pierre Fournier*

Pierre Fournier est designer graphique et dessinateur typographique. Formé à l'école Estienne puis à l'Atelier national de recherche typographique, il travaille depuis 2015 sur la transcription typographique de l'Égyptien ancien. Depuis 2019, il poursuit cette recherche par un doctorat en design et épistémologie de l'égyptologie (Université de Nîmes, LabEx Archimede, Université Paul-Valéry Montpellier 3).

### *Silvia Dore*

Silvia Dore est designer graphique, enseignante et jeune chercheuse. Après un parcours scolaire pluridisciplinaire questionnant l'articulation entre l'espace et le signe graphique, en France et en Italie, elle co-fonde en 2015 le studio de graphisme Stéréo Buro avec Diane Boivin. Suite à un master II recherche à la Faculté des Arts de Strasbourg, elle entame une année prédoctorale à l'Ensadlab de Paris, dans le groupe « reflective interaction ». Sa recherche porte sur les dispositifs en design graphique en

tant que facilitateurs de processus de rencontres et de débats. Soucieuse de la responsabilité et de la transmission du métier de designer, elle est membre du CA de la Fédération des concepteurs d'expositions (XPO), présidente du syndicat professionnel l'Alliance France Design (AFD) et membre du bureau du Conseil national du design.

# Biographies du comité d'organisation

### Alexandre Amand

Alexandre Amand, psychologue clinicien, doctorant, ATER, travaille sur le lien entre psychanalyse et espace, les résonances entre inconscient et espace urbain à travers les formes de mouvement du sujet humain dans la ville, de la déambulation à l'errance. Sa thèse de doctorat examine le rapport à l'espace urbain chez les sujets dits SDF.

### Ann Epoudry

Ann Epoudry, artiste plasticienne, diplômée de Sciences-Po Paris, doctorante à l'ENSA de Toulouse. Sa recherche porte sur la représentation des paysages d'exil dans les arts visuels contemporains.

### Amel Benguedda

Amel Benguedda a un double formation d'architecte et d'historienne. Elle actuellement doctorante en architecture au Laboratoire d'architecture de Toulouse (LRA) à l' ENSA Toulouse. Ses recherches portent sur les théories et dispositifs de la restauration des monuments historiques en Algérie au XIXe et XXe siècle.

### Mathilde Thouron

Mathilde Thouron est docteure en architecture, enseignante certifiée de l'éducation nationale en design, et illustratrice. Elle est membre associée du Laboratoire de recherche en architecture de Toulouse (LRA). Elle travaille sur l'usage de l'obscurité et du noir dans la conception en scénographie d'exposition ainsi que sur les modes de créations interdisciplinaires.

Texte achevé d'imprimer en novembre 2021
Auto-édition menée avec l'appui du LRA
Laboratoire de recherche en architecture de Toulouse
& de l'ENSA Toulouse
Typographies : Sources sans pro / Fira Sans

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE
D'ARCHITECTURE
DE TOULOUSE

LABORATOIRE DE RECHERCHE
EN ARCHITECTURE

LRA

***Les actes de cet ouvrage sont le résultat d'une journée d'étude intitulée "Le fantasme en projet" organisée par des doctorant·e·s et jeunes docteur·e·s au LRA qui s'est déroulée le 19 octobre 2020. Cette journée a pour ambition de jeter un éclairage nouveau sur le processus de la conception.***
***Son abord interdisciplinaire rapproche les concepts de projet et de fantasme. Ce croisement fait dès lors ressortir les points communs de ces notions au niveau théorique et pratique.***
***L'anticipation que comportent le projet et le fantasme repose sur un scénario structuré par des protagonistes et des situations dont les places sont réversibles. L'imaginaire du concepteur et le fantasme du sujet trouvent à s'éclairer mutuellement.***
***C'est ce dont témoignent ces jeunes chercheur·se·s issus de champs divers en architecture, design, art et psychanalyse.***

Auteur·trice·s — Ambre Charpier / Silvia Dore / Adrien Le Bot / Pierre Fournier / David Malaud / Luigi Storto / Mélina Ramondec.

Comité d'organisation — Alexandre Amand/ Amel Benguedda / Ann Epoudry / Mathilde Thouron.

**Visuel en 1ère et 4ème couvertures**
Photographie du pavillon Futurama "The World of Tomorrow" de General Motors conçu par Norman Bel Geddes pour l'exposition universelle de New York en 1939.

83 rue Aristide-Maillol
— BP 10629 - 31106 Toulouse Cedex 1
T. +33 (0)5 62 11 50 50
ensa@toulouse.archi.fr

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE TOULOUSE
LABORATOIRE DE RECHERCHE EN ARCHITECTURE LRA
MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté Égalité Fraternité
ED 327 TESC TEMPS, ESPACES, SOCIÉTÉS, CULTURES