Kilda, architecture et contre-utopie

Réflexion sur l'espace de quelques œuvres de CBMP

Julie Fabre

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/lcc/232>

DOI : 10.4000/lcc.232

ISSN : 2430-4247

Éditeur

Université Aix-Marseille (AMU)

Référence électronique

Julie Fabre, « *Kilda*, architecture et contre-utopie », *Les chantiers de la création* [En ligne], 3 | 2010, mis en ligne le 06 novembre 2014, consulté le 08 avril 2020. URL : <http://journals.openedition.org/lcc/232> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/lcc.232>

Kilda, architecture et contre-utopie
(Réflexion sur l'espace de quelques œuvres de CBMP)

Julie FABRE, Aix-Marseille Université

Christophe Berdaguer et Marie Péjus sont des artistes plasticiens dont les œuvres se présentent davantage comme des expériences à vivre que des objets à compléter. L'interactivité n'est pourtant pas au centre de leur travail et le terme serait mal approprié dans la mesure où aucune réaction ou implication d'ordre véritablement participatif ne sont escomptées du spectateur vers une machine, ou inversement. Leurs environnements sont presque des "espaces à contre-emploi" : un sol ondulé parsemé de patches de morphine sur lequel chacun est invité à s'étendre pour faire corps avec le paysage, d'étranges rochers noirs suintants d'une hormone anxiogène qui nous renvoient à nos peurs les plus enfouies, une forêt proprement épileptique dont les éclairs nocturnes révèlent aux visiteurs de gigantesques rhizomes synaptiques, un siège suspendu face à un écran hypnotique parasité de brouillard électronique et devant lequel nos souvenirs traumatiques peuvent s'enregistrer pour être stockés... Sous l'acronyme CBMP, le couple d'« artistes et architectes pathologistes »¹ est attentif aux multiples interactions entre le corps et l'esprit, aux formes de conditionnement physique et psychique qu'induisent les espaces sociaux, politiques et économiques. L'utopie technologique, voire psycho-pharmacologique, se trouve ici remise en question. Si la dimension architecturale de leur travail s'inscrit d'emblée dans sa relation au corps et au neurologique, c'est toujours dans une visée critique qui interroge les dérives parfois ravageuses d'une société du contrôle et de la surveillance généralisée. « On connaît maintenant la moindre parcelle de terre de notre planète, tout est répertorié, scanné. L'architecture est un art saturé de visibilité, dont l'ambition première est celle de se dresser et de se montrer, de faire face »². Prolongeant le questionnement de certains groupes architecturaux radicaux des années 1960 et 70, Berdaguer et Péjus pratiquent une architecture minimaliste, conceptuelle, à la limite de l'invisibilité.

Dans leur œuvre, l'espace architectural se mesure à l'espace plastique, le monument au projet, le réel de la construction à sa réduction conceptuelle. Or, en lui-même, l'espace de l'œuvre est complexe, pluriel, polydimensionnel devrions-nous dire. Cette question de l'espace – une fois délestée des évidences trop classiques des propriétés qu'on lui attribue :

¹ Tels que se définissent les artistes.

² Propos de Christophe Berdaguer et Marie Péjus, site officiel des artistes, janvier 2010 <www.cbmp.fr>.

isotropie, homogénéité, infinitude, inscription dans la distance et l'extériorité – est l'une des plus difficiles à envisager. Particulièrement lorsqu'il s'agit de penser l'expérience de l'espace, qui se retourne tout de suite en expérience de la pensée elle-même. En effet, l'espace couramment défini comme milieu – ou étendue indéfinie – dans lequel se situent les corps en mouvement, ne cesse de poser des difficultés à la représentation. Nous devons donc distinguer plusieurs types d'espaces qui, sans se confondre, peuvent être liés – l'espace abstrait ou idéal des mathématiques, homogène et continu ; celui de l'expérience intuitive, perçu, vécu et arpenté, qui n'est pas dépourvu de dimensions psychologiques ou affectives ; l'espace imaginaire ; l'espace diégétique, etc.

L'espace du rêve est peut-être celui qui se rapprocherait le plus – dans sa capacité à faire coexister dans un même lieu une pluralité de dimensions spatio-temporelles hétérogènes – de l'espace plastique. Il est ce lieu parent de l'utopie. Le rêve ne fait pas le tri, il s'ouvre comme un paysage sans bords qui dit « je », qui étale son monde, qui ne refuse aucune dimension. Le potentiel s'y affronte à l'actuel. L'espace mental du rêve échappe à toute loi, à toute logique rationnelle ; il ne s'arrête à aucune forme, ou plutôt les contient et les embrasse toutes. L'image y règne sans partage et fait sans doute du rêve cet "espace sans distance", qui s'oppose au discours et défie la représentation.

Ces espaces complexes par nature, comme celui du rêve et plus encore celui de l'œuvre, se situent précisément à la croisée de l'imaginaire, du réel, de l'intuition et de l'abstraction. L'utopie, quant à elle, n'appartient définitivement pas au réel. Le non lieu qu'elle constitue n'existe d'abord que dans l'interstice des mots et l'épaisseur du discours. L'espace de l'utopie, s'il est ailleurs, se tient suffisamment à distance pour se distinguer des autres, pour n'être pas localisé. Il est cependant des lieux qui existent, qui ont un emplacement, sont situés quelque part, et qui pourtant sont *autres*. Ces lieux ont la particularité d'être plusieurs à la même place, de faire coexister une pluralité d'espaces contradictoires et hétérogènes. Michel Foucault les appelle les « hétérotopies ». Ce que l'espace de l'œuvre a en commun avec ces hétérotopies, c'est justement de faire voisiner une multitude d'espaces, de ramasser la variété des dimensions dans l'unité de son lieu. Or, comment définir un tel espace dont la particularité est de ne jamais se laisser saisir tout entier – puisqu'il y a toujours quelque chose, dans l'œuvre, qui résiste à la représentation ?

1. Architecture, entre utopie et dystopie

Si le rêve, l'espace onirique, est le lieu sans lieu par excellence où se niche l'utopie, il n'est pas, pour autant, le propre du travail des artistes. La dominante critique de l'utopie, chez CBMP, assoit le rêve dans un espace localisé, dans un espace à vivre, le troque, d'une certaine façon, pour son envers immédiat dans les dimensions du réel déployées. La notion de projet – dans laquelle peut s'épanouir l'ambition utopique – est sous-jacente, voire prépondérante, dans leurs productions. Le projet joue de cette limite entre réel et fiction, entre ce qu'il est possible de réaliser et l'espace imaginaire – rigoureusement documenté et travaillé – où se développent et se déclinent les territoires de l'œuvre.

Les maisons qui meurent, 1996-97, tirages de plan format A1, plastifié.
Collection FRAC PACA, collection Rudy Ricciotti. Photographie Jean-Luc Fournier

Les maisons qui meurent (1996-2004), projet architectural réalisé avec le concours du cabinet de Rudy Ricciotti, tentent de retourner les contraintes propres à l'architecture selon un principe entropique. En effet, chacun des huit bâtiments a été conçu pour se dégrader progressivement, tantôt en raison de la nature du terrain, des conditions climatiques ou de la structure de l'habitat lui-même, tantôt en fonction de l'état de santé mental et physique de son

propriétaire. *Utopia Bianca* (2009) présente une accumulation de maquettes en pvc blanc, en référence au “projet d’architecture à réaliser soi-même” à partir de divers éléments de mobilier domestique d’Enzo Mari (*Autoprogettazione*, 1974). Véritable proposition d’“auto-construction”, au sens architectural du terme, ces modules interchangeable correspondent « au besoin de mobilier nécessaire à la population d’un phalanstère défini par Charles Fourier, soit 400 familles »³.

Le projet est la forme inaugurale de toute architecture. Celle-ci crée, pense, aménage l’espace, l’édifie, mais avant tout, l’imagine. Elle l’envisage, comme on jetterait sur le papier les premiers traits d’une figure. Elle s’essaie et propose, garde en mémoire une multitude de possibles qui ne verront jamais le jour. Fantasmagories, élucubrations futuristes à l’état de croquis scellés dans leurs cartons, les exemples sont nombreux – des caprices architecturaux et autres reconstitutions de la Rome antique de Piranèse au phalanstère de Charles Fourier ou à la *Ville de trois millions d’habitants* de Le Corbusier.

Les utopies se construisent, parfois se réalisent. S’inspirant directement du fameux phalanstère, le familistère de Guise, conçu par le célèbre industriel Jean-Baptiste Godin entre 1859 et 1878, est la parfaite illustration de l’application de l’architecture au service du capital. La célèbre cité ouvrière des bords de l’Oise offre alors de multiples services, organise la vie des familles, du berceau à l’apprentissage du métier, induisant jusqu’à la régulation des comportements par la pression des regards, sur le modèle des hôpitaux ou des prisons. Cette prise en compte de la vie de la population, dans son acception la plus large – et ce dès la fin du XVIII^e siècle – marque un tournant dans l’histoire de l’architecture qui, dès lors, intègre pleinement les dimensions politiques, économiques, historiques et sociales. L’histoire des espaces, qui tend à se confondre avec une histoire des pouvoirs, s’analyse en termes de normes, de contrôle, de territoires, de croissance, autant de notions qui renvoient aux concepts de « biopouvoir » et de « biopolitique » forgés par Michel Foucault et auxquels le couple d’artistes est sensible.

Si Berdaguer et Péjus libèrent, en quelque sorte, l’architecture de la pesanteur de ses formes, c’est pour révéler, à l’extrême limite, le lien déterminant entre le physique et le psychique. Dans *Hormonal City* (2000), la bande-son de la vidéo décrit, quartier par quartier, une ville immatérielle, sans intermédiaire architectonique, dont l’apparence et l’organisation ne peuvent être perçues que par absorption de substances chimiques. Avec *Amnesic architecture* (2007), la limite est franchie au-delà de laquelle espace et architecture se

³ Présentation de l’œuvre par Christophe Berdaguer et Marie Péjus, site officiel des artistes, janvier 2010 <www.cbmp.fr>.

trouvent réduits à la prise d'un comprimé qui, loin de nous faire halluciner un lieu et des formes, efface inexorablement tout souvenir – architecture comprise.

Amnesic Architecture, 2007, Rohypnol, cadre en aluminium, serrure, 46 x 34 cm, œuvre unique.

La question est posée : effet placebo ou présence de réels psychotropes ? Pour CBMP, c'est le lieu même du problème de la croyance en l'art contemporain et donc de la "validité" des œuvres. L'assentiment du spectateur est requis pour que l'œuvre "fonctionne" et que s'instaurent la relation et l'expérience esthétiques : « Le placebo n'est pas propre à notre travail mais à l'art (soulignent-ils) ; Notre volonté, en créant ces situations, ce n'est pas que les sujets prennent le produit, mais qu'ils identifient le problème qui est sous-jacent »⁴.

Ville d'Erre, 2009, tirage numérique sur papier, 100 x 100 cm.

En effet, l'utopie architecturale de CBMP est une utopie critique, voire dystopique, visant à remettre en question le principe réversible de la maîtrise du psychisme par l'aliénation des corps. Héritiers du courant de l'architecture radicale, Berdaguer et Péjus

⁴ Propos des artistes cités dans l'article de Sébastien Pluot. 29 septembre 2009. "Berdaguer et Péjus". *Documents d'artistes*. 1^{er} janvier 2010 <<http://www.documentsdartistes.org/artistes/berdaguer-pejus/temp/berdaguer-pejus.pdf>>

revisitent les projets contre-utopistes de groupes comme Archigram, Archizoom ou Superstudio, se tenant au plus près des limites de la discipline. Dans *Ville d'Erre* (2009), ils superposent la cartographie du parcours journalier d'enfants autistes au plan de la *No Stop City* d'Archizoom. Le projet des architectes italiens substituait complètement le mobilier domestique au mobilier urbain, réduisant la ville à une trame géométrique et répétitive. L'absurdité d'une telle rationalisation architecturale et urbaine désignée comme aliénante, est soulignée, voire redoublée par les artistes, qui la confrontent aux tracés de comportements désignés comme anormaux. Où l'architecture rejoint la maladie mentale – l'inverse étant vrai.

La question de l'espace est au cœur de toute création artistique, dans la mesure où l'œuvre crée son espace propre et l'inscrit dans un lieu. Elle est également au fondement de toute architecture qui, en construisant les espaces, organise la vie et les comportements. Pour Michel Foucault, qui pense l'espace à travers le prisme des relations entre savoir et pouvoir, l'architecture et l'urbanisme ne constituent pas un domaine à part, « ils se mélangent avec de multiples pratiques et discours, mais (ajoute-t-il) l'espace est le lieu privilégié de compréhension de comment le pouvoir s'opère » (2009 57). L'architecture est donc un art de l'espace tout autant qu'un art social, dans la mesure où le fait social ne va pas sans une pensée de l'espace. Son histoire s'inscrit d'emblée dans cette double origine reliant – entre autres – l'art de bâtir à l'art de commander. L'architecture est le fait du *tektonikos* – du technicien bâtisseur, en d'autres termes du charpentier – comme celui de l'*archè* – ce qui *commence*, ce qui est à l'origine et ce qui *commande*, c'est-à-dire le pouvoir. En rejoignant le politique, l'architecture, d'une certaine façon, intègre le biologique.

Pour les artistes, « le sujet est une machine à ressentir dans un monde poreux »⁵. Ainsi, Christophe Berdager et Marie Péjus réinterrogent, à leur manière, cette problématique bien spécifique, au croisement d'une société du contrôle – entre surveillance et maîtrise de soi – et des dérives d'une certaine forme de rationalisation poussée jusqu'à son paroxysme. L'ambition dévorante du progrès technique et technologique qui a mené, au cours du XX^e siècle, des développements de la machine et de l'informatique à la domination de la consommation, pose la question de notre rapport au réel et aux objets au travers des liens induits entre le corps et l'esprit. Les « obsessions biologiques » qui parcourent l'œuvre de CBMP – et s'il est possible de s'exprimer ainsi, par affinité avec les « obsessions de l'espace » qui habitaient Michel Foucault – sondent le psychisme humain en relation avec son environnement. En croisant les domaines des neurosciences, de la psychiatrie et de

⁵ *Ibidem*.

l'architecture, les artistes questionnent ces biopouvoirs et invitent le spectateur à porter un regard désinhibé, critique et lucide sur le monde qui l'entoure.

2. *Kilda* ou l'architecture en miroir

Kilda, Lat 53°N, Long 8°O, 2008, chaînes, cadenas, vidéo, dimensions variables.
Image visible sur le site officiel des artistes.

Kilda – œuvre composée d'une vidéo et d'une architecture de chaînes suspendues, réalisée en 2008 dans le cadre de l'exposition collective *NeoFutur* au musée des Abattoirs de Toulouse – est un projet défiant à nouveau les codes et les impératifs de la pratique architecturale, un espace ouvert par la coexistence du proche et du lointain, du virtuel et du réel. C'est « une architecture faite d'oiseaux, de temps, de concrétions, de vent, de chaînes, de fientes, de ciel à l'envers »⁶ qui trouve sa source à la croisée d'un mythe constitué et d'un fait historique. Les artistes présentent *Kilda* comme « un projet d'architecture mentale, une architecture qui par sa nature et par son processus de conception ne s'ancre ni dans le sol, ni dans les airs. *Kilda* prend forme dans un entre-temps, oscillant entre un site et un non site, entre le projet et la réalisation, entre l'envers et l'endroit ». Or, que serait un projet d'*architecture mentale* – car toute œuvre, de par son espace diégétique, n'ouvre-t-elle pas sur un espace mental, imaginaire ? Quelles sont ici les spécificités de l'architecture de *Kilda*, à mi-chemin entre le projet et la réalisation, le récit et l'installation, le potentiel et l'actuel ? L'œuvre, en effet, se situe bien au carrefour d'espaces hétérogènes.

L'archipel de Saint Kilda, situé au large de l'Écosse, a abrité pendant plusieurs millénaires une petite population coupée du monde – quelques familles – dont le mode de vie, ou de survie, dépendait presque entièrement des oiseaux. L'isolement entraînant un manque

⁶ CBMP, présentation de *Kilda* par les artistes sur leur site Internet, <www.cbmp.fr>.

de biodiversité, la principale source de nourriture provenait, entre autres, des colonies de Fous de Bassan qui occupaient l'île, imprégnant l'air et le sol d'une puanteur crasse. L'âpreté du climat et l'extrême difficulté d'accès limitaient les visites de ses propriétaires – des *lords* écossais – de sorte que cette petite république, qui ne connaissait ni l'argent, ni la guerre, ignorait à peu près tout de ce qui se passait dans le reste du monde. De plus, chaque membre de la communauté participait à un gouvernement collectif, excluant toute idée de chef. Hormis le cruel revers des conditions de vie, l'histoire de Saint Kilda semble, à tous points de vue, celle d'une utopie réalisée. Dès la fin du XVIII^e siècle, cependant, quelques continentaux téméraires apportèrent religion, tourisme et maladies, qui furent les principaux facteurs du déclin de l'île. Une centaine d'années a suffi pour enrayer le précieux écosystème, décimer la population – dont les derniers habitants furent évacués en 1930 – et laisser aux oiseaux le royaume de l'archipel en partage.

La construction de l'espace, ici, est moins l'expression du pouvoir exercé par les hommes entre eux que celle d'un rapport de force entre l'homme et la bête – l'architecture aérienne n'étant pas destinée à être habitée, mais à commémorer une communauté d'espace et de temps. Ainsi que le disent les artistes, *Kilda* « pourrait se définir comme un monument pour les hommes et une architecture pour les oiseaux », et si les chaînes suspendues au-dessus de la tête des visiteurs sont nues, celles qui flottent au ras de la mer nuageuse, dans la vidéo, sont recouvertes d'une épaisse couche d'os, de corail ou de fientes.

Kilda, 2008, vue de la salle d'exposition.

Kilda, 2008, extrait de la vidéo.

Kilda, 2008, vue de l'installation. Photographie André Morin.

Deux architectures donc, deux structures en tout point semblables – l'agencement des chaînes dans l'espace de l'exposition étant l'exacte réplique de sa version virtuelle conçue grâce à un logiciel 3D – et qui pourtant diffèrent. Quel est l'espace de *Kilda*, où est son lieu ? Jusqu'où se déploie le territoire de l'œuvre, que des coordonnées géographiques (*Lat. 53° N, Long. 8° O*) inscrites sur le mur, à l'entrée de la salle, permettent de repérer sur une carte ? *Kilda* semble se situer à l'intersection des espaces qu'elle déploie (espace virtuel de la vidéo, espace réel de l'exposition, espace géographique ou topographique des coordonnées). Elle les réunit, les contient, les subsume. Elle en convoque d'autres, imaginaires, historiques, politiques. L'œuvre oscille donc entre son envers et son endroit, entre le site et le non-site, elle passe d'une échelle à l'autre, comme les *Nonsite* de Robert Smithson déterritorialisaient l'œuvre. Et si *Spiral Jetty* (1970), *Asphalt Rundown* (1969) ou *Partial Buried Woodshed* (1970) s'affirmaient dans et par le déplacement, l'artiste américain prélevant sur le terrain un peu du matériau de l'œuvre pour le rejouer dans l'espace de la galerie sur toutes sortes de supports – y compris les supports cartographique, photographique ou filmique – *Kilda* est bel

et bien un *projet d'architecture mentale*, ou plutôt le projet d'une architecture potentielle dans l'attente de sa réalisation.

En effet, l'espace réel de l'île dans lequel vient s'inscrire le monument de chaînes est pure fiction – ou serait-ce le propre de l'architecture elle-même qui, du coup, fait (re)surgir le lieu, son lieu ? Au bout du compte, *Kilda* semble s'ancrer dans le récit, dans l'interstice des mots, dans les rivages de l'utopie, comme si ses deux manifestations architecturales étaient le moyen de se ressouvenir, de créer du réel à partir de l'imaginaire, de nous faire percevoir ce qui n'existe pas ou qui existe dans un réel impalpable. Or, si les artistes (CBMP et, en l'occurrence, Robert Smithson) ont en commun d'utiliser le miroir – cet espace virtuel qui démultiplie les figures, qui ouvre un espace là où il n'y en a pas – sa fonction semble plus cachée, plus souterraine, plus métaphorique dans *Kilda*. Elle en est pourtant au principe.

Lors de la conception de l'architecture de chaînes, Christophe Berdaguer et Marie Péjus se sont inspirés des méthodes de construction de l'architecte catalan Antonio Gaudí. Pour calculer la dimension des arcs et l'inflexion des voûtes de la *Sagrada Familia*, ce dernier construisait de gigantesques maquettes de corbeilles suspendues et lestées en différents endroits de petits sacs de sables. Ce réseau aérien lui permettait de vérifier la répartition des charges le long des futures colonnes et tours, et un miroir, disposé en dessous, servait à inverser l'image, retournant les formes projetées afin d'en apercevoir l'apparence finale, le dynamisme de la structure étant l'exacte traduction des effets imposés par la construction. L'architecture virtuelle de *Kilda*, qui reprend ces principes à la lettre, est reportée à l'échelle 1 dans la salle du musée, non sans être passée par le prisme du miroir. Suspendue à l'aplomb du visiteur, elle se dresse dans l'espace numérique de la vidéo. L'espace de l'œuvre est un espace vrillé, dont la symétrie induite par le principe de réflexion ne se contente pas d'inverser la position de l'architecture mais la modifie. Le miroir, ici, est déformant, il est à la jonction des espaces, il est le point invisible où le renversement a lieu. En changeant d'espace, l'architecture change de nature. Elle se situe, à la fois, et dans l'un et dans l'autre.

Que dire alors de cette dualité entre lieu et non lieu ? Il semble bien qu'elle ne soit plus tenable, mais au contraire s'annule, de sorte qu'il s'agit moins d'une opposition véritable que de la coexistence de deux réalités distinctes – une réalité spatio-temporelle où se succèdent les séquences numériques de l'architecture virtuelle, et une réalité empirique que partage le spectateur, soumise aux lois de l'espace que l'on nommera commodément euclidien. L'une est image, l'autre est corps. D'un côté l'architecture, de l'autre le monument : *Kilda* joue un double jeu. Dès lors, cette dimension ubiquitaire de l'œuvre

s'augmente inmanquablement d'un troisième espace, celui du récit, espace enfoui et peut-être seul espace véritable dans lequel s'ancre, pour de bon, la structure caténaire.

Toute œuvre tricote une pluralité d'espace-temps, ramasse dans ses filets des dimensions hétérogènes (voire hétéroclites) qui en font la singularité. Mais, à ce compte-là, où se situe l'œuvre, quel est son lieu *propre* ? Est-il possible de démêler l'écheveau des espaces et des dimensions, aussi embrouillé soit-il ?

3. Des espaces

Des espaces de *Kilda*, il ne faut pas négliger celui dans lequel se reflète véritablement l'architecture, je veux dire l'œil des bêtes. L'autre miroir déformant (au sens propre, cette fois-ci) est la pupille concave et brillante qui énonce définitivement l'inadaptation de l'homme à ce lieu, soulignant les frontières voire les limites qui sont le propre de notre relation à l'animalité comme de notre relation à l'espace. L'architecture de *Kilda* n'est pas destinée aux hommes. Une fois encore, CBMP jouent des limites de la discipline, déplacent ses frontières à l'angle des notions de projet, d'environnement (davantage que d'installation) et d'images virtuelles.

Kilda, 2008, deux extraits de la vidéo.

L'œil de l'oiseau *est* cet espace « absolument autre » – comme dirait Michel Foucault – à partir duquel je ne pourrai jamais voir, mais qui sert ici de surface réfléchissante. Car l'espace se donne à travers l'image, il ouvre, d'une certaine façon, à la représentation. Plus encore, l'espace virtuel de la vidéo, qui accueille la carcasse blanche du paysage onirique de *Kilda*, *est* image, dans la mesure où il est objet de modélisation informatique. Pas de caméra pour filmer cette plongée successive dans l'œil des oiseaux d'où nous apparaît l'architecture. Ici, le numérique nous affranchit de toute contingence au réel. Chaque plan est une image en

noir et blanc, arrêtée, affectée d'un zoom avant qui nous plonge dans l'univers glacé de *Kilda*. Ce mouvement rythmé et répétitif – presque hypnotique – tente de nous faire pénétrer *dans* cet espace qui n'est qu'image, reconstitution 3D du paysage, de l'architecture à fleur d'eau, de la texture osseuse de ses arcs. Le "*devenir-image*"⁷ de l'espace virtuel renverse la perception sensible en modèle intelligible, de sorte qu'effectivement, l'architecture y est conceptuelle, abstraite – peut-être plus que mentale – et que l'espace qu'elle occupe nous est à jamais inaccessible.

Il semble que l'espace, comme élément d'ouverture, soit justement au principe de toute chose qui se laisse penser et représenter. C'est sans doute pourquoi il est tellement mêlé de mots et d'images. L'espace n'est pas réductible à la seule idée d'étendue ou à la perception d'objets compris dans un contenant. L'espace, c'est aussi du langage, c'est aussi de la pensée. Or, la multiplicité des espaces qui constitue *l'espace de l'œuvre* semble ne jamais tarir, si bien que le réseau tentaculaire des dimensions menace d'échapper.

Kilda déploie sa dimension utopique et peut-être politique dans l'espace du récit – d'abord historique, de la vie de l'archipel et de ses habitants – qui est devenu mythe. Les coordonnées géographiques localisent l'architecture (ou son projet) sur un point précis du globe, tout à la fois géométrique et symbolique. L'écran de la vidéo diffuse les images de l'architecture blanche, vue dans son "lieu d'origine" par l'intermédiaire de l'œil des oiseaux qui, pour n'être que des bêtes, n'en représentent pas moins cette figure de l'altérité dont l'œil menaçant surveille et impose la distance. L'espace réel, de l'installation elle-même, combinant les différents éléments de l'œuvre, suspend l'architecture de chaînes au plafond qui occupe presque tout l'espace du lieu d'exposition. À la fois perchoir et structure monumentale, aussi légère qu'oppressante, l'architecture caténaire assemble ses arcs de fer à l'aide de petits cadenas évoquant tout autant la solitude des hommes que leur emprisonnement sur ce rocher, perdus au royaume étrange et inquiétant des oiseaux. Autant d'espaces hétérogènes et hétéroclites que l'œuvre réunit et contient. Depuis son espace propre, l'œuvre tente de faire coexister ou voisiner les incompatibles.

Comment (s')opère l'articulation de ces différents espaces entre eux ? Serait-il possible d'imaginer une topologie de l'œuvre qui tenterait de comprendre le déploiement de *son*, ou plutôt de *ses* espaces, en termes de continuité et de limite ? L'œuvre (chaque œuvre)

⁷ En référence à Philippe Quéau, *Le virtuel, vertus et vertiges* (Paris : Champ Vallon INA, 1993) p. 20 : « Dans les mondes virtuels, l'espace n'est plus une forme "a priori". Il est lui-même une *image*, que l'on doit formaliser, modéliser ». Le "*devenir-image*" de l'espace, c'est la transformation de sa perception sensible en modèle intelligible. L'espace virtuel n'est plus alors une réalité substantielle – là est la distance qui nous en sépare – il devient « objet de modélisation », c'est-à-dire processus computationnel, au même titre d'ailleurs que les objets qu'il contient.

ne crée-t-elle pas son espace propre – à la frontière du sensible et de l’intelligible – que toutes les tentatives de définition ne sauraient épuiser ? Son *lieu propre* n’est-il pas précisément ce complexe de dimensions dont la singularité est de faire de l’un avec du multiple ? Le concept de « topoiétique », proposé par Michel Guérin, nous éclaire sur cette question : « En somme, le lieu de l’œuvre, c’est ce qui d’un même mouvement la fonde dans soi et la livre à un “pour nous” ou, si l’on préfère, *c’est ce qui la pose en l’exposant* » (88). En *ayant lieu*, en prenant place dans l’espace, l’œuvre *donne lieu* à un espace singulier, son espace est ouverture vers d’autres, en appelle d’autres. Telle serait la spécificité de l’espace de l’œuvre en tant qu’elle crée un espace distinct de tous les autres, les englobant⁸.

En effet, si l’œuvre est constituée d’une multitude de dimensions spatio-temporelles, son lieu – espace sensible de l’expérience, dont la dimension émotionnelle n’est jamais loin – est ouverture à tous les autres espaces. Il est le point d’achoppement, le trébuchet qui nous piège et nous enserme, comme le feraient les espaces fictionnels ahurissants que savait si bien construire Jorge Luis Borges. Il est vrai qu’on n’est pas à l’abri d’un miroir qui nous guette dans les chemins sinueux et labyrinthiques de ses nouvelles, le monstrueux du miroir ayant en commun avec l’abominable de la copulation la « multiplication du nombre des hommes » (Borges 1957 11) – à quoi pourrait s’ajouter, immédiatement après, la multiplication du nombre des lieux ou plutôt des espaces. Or, plus que de leur hétérogénéité, se pose la question de leur coexistence, c’est-à-dire de la nature ou de la qualité de l’espace qui les rassemble.

C’est à la lecture d’une nouvelle de Borges que Michel Foucault a songé à l’écriture des *Mots et les Choses*. Comme souvent chez l’écrivain argentin, l’accumulation ou la superposition d’une multitude de dimensions d’espaces improbables trouve son lieu dans les pages d’une encyclopédie – autre espace d’accumulation et de classification de données disparates. L’une d’elles fait état de la taxinomie suivante :

Les animaux se divisent en : a) appartenant à l’Empereur, b) embaumés, c) apprivoisés, d) cochons de lait, e) sirènes, f) fabuleux, g) chiens en liberté, h) inclus dans la présente classification, i) qui s’agitent comme des fous, j) innombrables, k) dessinés avec un pinceau très fin en poils de chameau (...) (Foucault 1966 7)

Les « obsessions de l’espace » de Michel Foucault trouvent ici leur compte, sans toutefois manquer de poser une difficulté extrême : l’espace résiste à la pensée. En effet, comme le dit le philosophe, la page de l’encyclopédie, le lieu ouvert par les mots et par le

⁸ Michel Guérin précise dans *L’espace plastique* (Bruxelles : Éditions La Part de l’œil, 2008), au chapitre consacré au concept de topoiétique, p.79 : « L’œuvre se met en œuvre (en place) en tant qu’elle s’approprie un espace qui ne lui préexiste pas, mais qu’elle produit en se produisant elle-même. *Toute création dans l’espace est inséparablement espace de création et création d’espace* » (l’auteur souligne).

langage, est un « espace impensable », un *non lieu*. Le désordre dans lequel sont exposés les fragments et éléments hétéroclites de l'accumulation des catégories d'animaux – qui constituent autant de dimensions que d'espaces propres – ne peuvent s'assembler et se mettre en ordre que dans un espace « sans lois ni géométrie », absolument non-euclidien, « absolument autre ». Car « ce qui est impossible, ce n'est pas le voisinage des choses, c'est le site lui-même où elles pourraient voisiner » (8).

La question se pose : est-ce que l'espace de l'œuvre n'est pas semblable, d'une certaine façon, à l'espace ouvert par l'encyclopédie ? Est-ce que *Kilda* ne s'apparente pas – comme toute œuvre – à un espace polydimensionnel dont nous serions bien en peine de déterminer le repère et les coordonnées ? En ce sens, cet espace de l'œuvre, dans sa singularité, est une sorte d'« hétérotopie » – terme employé par Foucault pour désigner ces espaces où je suis sans y être ou en étant autre, ces espaces localisés qui se délocalisent et au sein desquels « il y a réverbération des espaces les uns sur les autres et pourtant discontinuité et rupture » (Defert 2009 42). Or, l'hétérotopie se distingue radicalement de l'utopie en ce sens que l'espace qu'elle désigne existe, est un lieu véritable que l'on arpente et dont on fait l'expérience. L'hétérotopie est en quelque sorte une utopie critique. Si elle se laisse pénétrer, elle ruine l'évidence du lieu pour sa dimension d'énigme.

Si l'utopie se veut au service du meilleur, elle est souvent au service du pire dans la mesure où, la plupart du temps, elle se présente comme un moule qui veut contraindre une forme. Loin de s'adapter aux données de l'existence, de *faire avec* (au lieu d'*aller contre*) les « variables comportementales », elle est coercitive. Pour autant, elle n'en reste pas moins un désir, un élan, une vision, l'espérance de la construction ou de l'organisation d'un monde qui tendrait vers un mode de vie harmonieux. C'est ici que l'utopie rejoint le rêve et l'architecture, qui a, tant de fois, tenté de matérialiser ces aspirations. Dans leurs projets architecturaux, Christophe Berdaguer et Marie Péjus prennent à contre-pied ces visions totalisantes, ces grandes machines de refonte intégrale de nos sociétés, en exacerbant la dimension aliénante que de telles entreprises peuvent parfois revêtir. Chez CBMP, l'utopie devient critique parce que la potentialité de sa mise en œuvre est au cœur de certaines de leurs œuvres, et qu'elle passe avant tout par le corps. Or, ce sont précisément les relations entre le corps et notre environnement le plus immédiat qui font sens pour les artistes, tout autant que l'ambivalence des liens psychiques ou psychologiques qu'elles génèrent. « L'idée d'une architecture invisible, comme une seconde peau, active et réactive, nous importe beaucoup

plus que la forme extérieure de l'enveloppe »⁹. C'est pourquoi l'espace dans lequel se présente l'œuvre, l'espace créé par l'œuvre, dont nous faisons l'expérience, s'apparente à une forme d'architecture. « L'architecture a rarement essayé d'aborder la matière fondamentale de notre existence humaine, elle intervient quand les variables comportementales ont déjà été codifiées (disent les artistes). Notre réflexion tend justement à aborder cette matière : re-codifier, dé-codifier ces variables comportementales »¹⁰. L'œuvre, ici, est l'expérience d'un dessaisissement. Ce n'est donc pas l'aspect illusoire ou faussement apaisant du rêve qui intéresse Christophe Berdager et Marie Péjus. Dans un certain sens, le rêve s'ouvre et se donne, de la même façon que le réel nous arrive : il nous apparaît sur le mode de l'image, dans le surgissement brutal et immédiat d'un matériau qui appelle une mise en forme ou une mise en œuvre possibles. L'espace plastique du rêve, cet objet psychique au fondement de l'existence humaine, se trouve être le parangon de toute création artistique, en ce qu'il fait advenir, dans un même lieu, la rencontre et la coexistence d'une multiplicité de dimensions spatio-temporelles hétérogènes. L'œuvre, en quelque sorte, fait affleurer à la surface ce qui semble s'obscurcir à mesure que nous descendons dans les profondeurs de l'inconscient.

⁹ Propos de CBMP, texte paru dans le catalogue *Que saurions-nous construire d'autre ?* (FRAC Provence-Alpes-Côte-d'Azur et FNAC, 2000), disponible sur le site Documents d'artistes, au 1^{er} janvier 2010 : <<http://www.documentsdartistes.org/artistes/berdager-pejus/temp/berdager-pejus.pdf>>.

¹⁰ Propos de CBMP, cités par Andrea Viliani (éditions du Lieu Unique), dont le texte est disponible sur le site officiel des artistes, au 1^{er} janvier 2010 : <<http://www.cbmp.fr/affichagetexte.php?lang=fr&id=8>>.

Ouvrages cités

Berdaguer, Christophe et Marie Péjus. Présentation de l'œuvre *Kilda* par les artistes sur le site officiel de CBMP. 1^{er} janvier 2010 < www.cbmp.fr >

Borges, Jorge Luis. "Tlön Uqbar Orbis Tertius". *Fictions*. Paris : Gallimard, 1957.

Foucault, Michel. *Les mots et les choses*. Paris : Gallimard, 1966.

———. *Le Corps utopique* suivi de *Les Hétérotopies*. Conférences radiophoniques prononcées les 7 et 21 décembre 1966 sur France-Culture. Présentation de Daniel Defert. Nouvelles Éditions Lignes, 2009.

Guérin, Michel. *L'espace plastique*. Bruxelles : La Part de l'œil, 2008.

Pluot, Sébastien. 29 septembre 2009. "Berdaguer et Péjus". *Documents d'artistes*. 1^{er} janvier 2010 <<http://www.documentsdartistes.org/artistes/berdaguer-pejus/temp/berdaguer-pejus.pdf>>

Quéau, Philippe. *Le virtuel, vertus et vertiges*. Paris : Champ Vallon INA, 1993.

Viliani, Andrea. 2 mars 2004. « Faire de l'art pour de vrai ». (Éditions du Lieu Unique) dont le texte est disponible sur le site officiel des artistes, au 1^{er} janvier 2010 : < <http://www.cbmp.fr/affichagetexte.php?lang=fr&id=8> >

Catalogue *Que saurions-nous construire d'autre ?*, texte disponible sur le site *Documents d'artistes*. 1^{er} janvier 2010 : <<http://www.documentsdartistes.org/artistes/berdaguer-pejus/temp/berdaguer-pejus.pdf>. >