

Dark Places : le design entre horreur et science-fiction

Comme son titre l'illustre, *The Old Dark House* (1932) de James Whale appartient au genre des films regroupés sous le nom-titre d'« Old Dark House » qui firent les beaux jours du cinéma d'horreur américain des années 1920. À même de cristalliser ou d'engendrer des états d'âme, l'architecture y joue un rôle d'importance ; non seulement sa présence instille la tension dramatique de l'histoire mais surtout elle catalyse autant sur un plan psychologique que symbolique les caractères des personnages de la fiction cinématographique.

L'habitation est l'axe principal du genre. Semblable à un être vivant et innervée émotionnellement, elle s'expose dans toutes les facettes de son expressivité jusqu'à atteindre des états paroxystiques : convulsions, maisons tueuses, etc. Ce ressort dramatique est récurrent dans l'ensemble des films du genre « Old Dark House » et la maison y est conçue comme l'ancre gothique des tourments dans lequel s'exprime la psyché. Cet effet miroir où les convulsions du décor entrent en résonance avec l'âme est relativement connu. On le retrouve bien sur dans l'expressionnisme allemand, où du *Cabinet du Docteur Caligari* (1920) au *Cabinet des figures de cire* (1924) tous deux signés Paul Leni, la ville et les maisons de carton-pâte donnent forme à l'intensité des affects qui secouent les protagonistes. Conférer à l'inanimé la possibilité de générer des sensations est une conception qui n'est pas récente. Dans *Prolégomènes à une psychologie de l'architecture* (1886), Heinrich Wölfflin empruntait déjà à la théorie de l'empathie (1873) de Robert Vischer pour se demander « comment est-il possible que des formes architecturales soient l'expression d'une *Stimmung* ? » [1] Il ouvrait la réflexion esthétique à l'influence conjuguée de la spatialité et de la psychologie. Ce même cadre psycho-esthétique circule dans les sous-bassements de toute l'histoire du design. Loin de rivaliser avec le conformisme de la fonctionnalité qu'on lui a attaché, une autre histoire du design associe aux objets une sorte d'âme et lui attache la présence de spectres et de fantômes. Et dans cette filiation de l'oubli, s'inscrit l'étrange court-métrage *Desire Management* de Noam Toran. Célébrant la manière dont les objets disposent intrinsèquement d'une force narrative [2], en 2006, Noam Toran réalise des films courts dont les protagonistes sont cinq « objets hypothétiques » parmi lesquels un trolley d'avion, une boîte sur roulette qui révèle un « échantillon » de terrain de base-ball, ainsi qu'une curieuse structure autoportante pour aspirateur. Montré dans des situations d'usage à travers de courtes saynètes intrigantes et amusantes, on comprend aisément que le design dérivant volontiers vers le hors norme, l'anomalie, et même le fétichisme, joue un rôle fictionnel de choix en ficelant une narration tout en suspense.





Dans l'analyse qu'il a menée sur le travail de Toran, le critique Nav Haq revient sur la dimension politique d'*Object for Lonely Men* (2001) et de *Desire Management* en créant « un espace physique et psychologique à la réflexion sur la position individuelle que chacun occupe dans la société en général et peut-être peut-on même considérer qu'il s'agit de son ultime refuge. » [3] Cette inventivité assoit une contestation politique qui émane de la maison pour s'étendre à la société et elle consacre l'ingéniosité et l'individualité au service d'une déviance domestique par rapport à la norme et où chacun se révèle être le bricoleur d'un désordre social. Haq rapproche les objets de Toran du « dispositif » dans le sens que Giorgio Agamben lui attribue. Ils sont des objets techniques au même titre que le téléphone portable ou l'ordinateur auxquels Agamben propose de « restituer à l'usage commun ce qui a été saisi et séparé en eux. » [4] En ce sens, recourir pour le design à l'impérieuse *Stimmung* n'a rien de passéiste, de fantaisiste ou de stratégique. Renouer des alliances avec les oubliés de l'historiographie dominante est un geste nécessaire qui extirpe le design de son irréductibilité et de son aliénation fonctionnelle et entrouvre à une histoire alternative moins étriquée.

Histoire du design : les fictions de l'origine

Spéculer sur cet horizon ne peut se mener sans revenir sur la dimension fictionnelle de l'histoire du design mesurée à l'aune de son écriture originelle ainsi qu'au mode interne de sa diffusion. La mise en forme du design repose en partie sur la structure narrative et sur une manière de raconter des histoires selon un mode de tensions propre à capter l'attention du lecteur. Les conditions de sa genèse semblent pourtant plus liées, par naissance aux contingences techniques qu'à l'expansion de la culture populaire et des médias. À deux ans du premier usage reconnu du terme de « science-fiction » par William Wilson dans son essai *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*, la paternité du mot design est attribuée à Richard Redgrave et Sir Henry Cole en 1849, avec la création du *Journal of Design & Manufactures*. Rédigé dans un contexte où les normes décoratives victoriennes des produits manufacturés sont jugées décevantes, en plein essor industriel et tandis que s'ouvre la *Great Exhibition of the Works of Industry of All Nations*, le *Journal of Design & Manufactures* se fait l'écho de la préoccupation croissante des rapports délicats entre décoration et fonction. À l'industrialisation naissante, aux lois de la standardisation et du fonctionnalisme se déployant des usines aux maisons sur le mode de la taylorisation, la publication construit autant qu'il accompagne le design. Ces conditions ont été décrites autant par Siegfried Giedion qui se réfère à Cole dans les dernières pages de « Les Machines dans la maison » de *La Mécanisation au pouvoir* (1948), que par l'incontournable *Pioneers of the Modern Movement* (1936) de Nikolaus Pevsner, nos deux grands critiques du Mouvement moderne.

Mais au-delà des contingences mass-médiatiques, la dimension fonctionnaliste du design relève d'une construction autrement plus perverse. Douze années séparent la publication de Pevsner de celle de Giedion. Entre-temps, la seconde guerre mondiale a produit, entre autres bouleversements, une significative rupture épistémique du point de vue de la technique. Si de son côté, Pevsner établit une lignée héroïque inaugurée par William Morris et achevée par Walter Gropius, Giedion entend consacrer l'exclusive histoire anonyme des inventeurs américains. Bien que notablement différentes, ces perspectives partagent une même foi en la technique qui a pris son essor au cours du siècle précédent [5]. Giedion en étudie l'évolution et mesure les conséquences des méthodes innovantes de production. Pour ce faire, il se réfère essentiellement aux réalisations des scientifiques, à celles des chercheurs, des ingénieurs mais surtout, comme l'indique le sous-titre, il consacre « une contribution à l'histoire anonyme », celles des inconnus. Ces deux thèses s'opposent quant à l'origine du design et sa définition : Giedion l'intègre à une culture technicienne tandis que Pevsner orchestre une histoire de l'individualisme.

Cependant, Giedion comme Pevsner s'interrogent sur la dimension humaine de la société machiniste. Et si Giedion estime que son examen est nourri par : « un désir de comprendre les effets de la mécanisation sur l'être humain, de savoir jusqu'où la mécanisation concorde avec les lois inaltérables de la nature humaine et dans quelle mesure elle s'oppose à elles » [6], Pevsner a recours à la personne de William Morris pour justifier la même visée et assujettir le design au profit de la fonction. Que ces deux publications constituent ce que l'on peut considérer comme les deux narrations originelles d'une histoire du design est une évidence. Conjointement, elles posent l'origine d'un système de références et d'analyses pour le design. En plus d'en constituer le point de départ, elles définissent l'origine d'un système de références et d'analyses pour le design. Leur existence simultanée pousse à interroger la possibilité d'une histoire du design sachant qu'elles ont été rédigées avec, pour Pevsner l'intention d'asseoir plus solidement le Mouvement moderne, de le promouvoir dans un contexte peu enclin à en débattre, et pour Giedion de fonder une « archéologie de la technique » en introduisant la mécanisation comme concept central.

Toutefois soumis à l'examen, le parti-pris de chacun de leur auteur dévoile qu'en raison de ces motifs, ils ont bâti une fiction. Cette découverte ne va pas sans soulever une série de questions sur la complexité de la fabrication de l'histoire, d'autant que la conjonction de ces deux narrations différentes peut être lue comme l'unique projet historiographique de la filiation. En outre, on ne peut que s'étonner de la persistance de cette hégémonie dans le champ du design étant donné que ni l'une ni l'autre de ces deux constructions n'a été conçue pour formuler une possible histoire du design. Ce retour aux origines interrompt le cours linéaire de l'histoire et dégage ainsi une brèche pour un design qui échapperait ainsi à la normativité des valeurs fonctionnalistes prônées depuis Pevsner jusqu'à aujourd'hui. Ces bases ayant été ébranlées, revenons donc au présent du design.

Mystères du MacGuffin

Si *Metropolis* (1927) de Fritz Lang ou *Frankenstein* (1931) de James Whale procèdent d'une même résonance spatiale entre psychologie et physiologie, cette relation tente surtout de s'opposer aux dispositifs mis en œuvre par les tenants du Mouvement moderne. Le glas de cette corrélation cinématographiquement moderne est sonné par l'apocalypse radioactive d'*En quatrième vitesse* de Robert Aldrich, le fameux film noir de 1950, qui su associer la science-fiction et le film noir et entremêler psycho-spatialement la technologie et l'horreur.

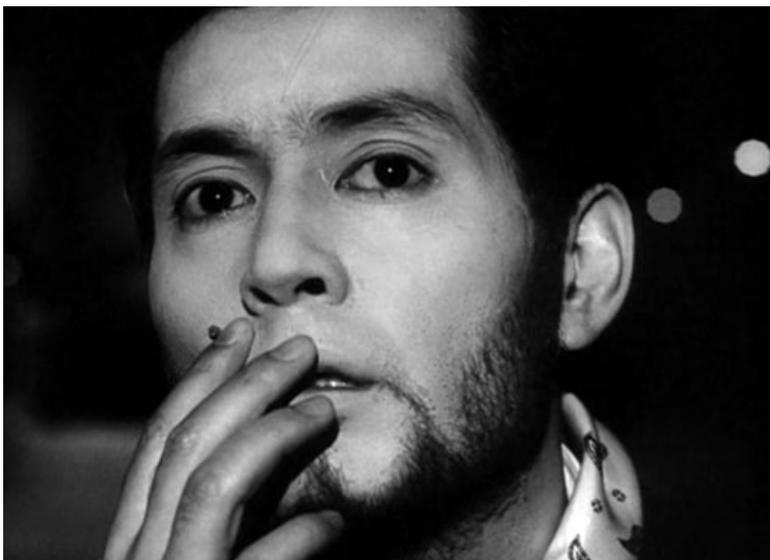


Desire Management

Noam Toran
Production Shots from *Desire Management* (film 16mm et HD)
Commissioned by the CNAC Pompidou.
Sponsored by Arriflex Ltd, The Royal College of Art, The National Film and Television School, and Fuji Film.
2006



Au cours du film, l'intrigue se noue autour de la bataille que se livrent des malfrats et le détective privé Mike Hammer pour mettre la main sur une mystérieuse valise gainée de cuir et élégamment ceinturée. Revient à la femme fatale du film de s'en emparer et de l'entrouvrir. Et en une fin du monde apocalyptique, la boîte noire se révèle être une bombe nucléaire. Achèvement technologique de la seconde modernité, le mystère que recèle la valise convoitée annonce la fameuse *Black Box* [7] de l'architecture que le critique Reyner Banham a décrite en ces termes pour clôturer son essai posthume : « ... ça pourrait serrer les rangs et se poursuivre comme une conspiration qui ne s'embarrasserait pas d'un observateur, mais serait toujours ouverte aux soupçons que nourrirait le grand public pour qui il pourrait ne rien y avoir du tout à l'intérieur de la boîte noire, sauf le mystère pour le plaisir du mystère. [8] »



Robert Aldrich
Kiss Me Deadly, 1955
Film stills



Hiroshi Teshigahara
The Face of Another, 1966.
Film still



Peter Weir
The Cars that ate Paris, 1974
Film still

Nul hasard donc si *En quatrième vitesse* constitue une des références cinématographiques majeures de Noam Toran ; son vaste atlas cinématographique se nourrit autant de films d'horreur que de films de science-fiction. Y trônent *Faux-semblants* (1988) de David Cronenberg, *Visage d'un autre* (1966) d'Hiroshi Teshigahara ou encore *The Cars who Ate Paris* (1974) de Peter Weir, mais le film d'Aldrich y occupe une place particulière. Tournant entre deux genres cinématographiques, à la fois film de suspens engagé dans la tradition hollywoodienne du film noir et film de science-fiction dont la résolution narrative se conclut par une fin du monde atomique, son intrigue tient à la quête d'une boîte gainée de cuir. Véritable MacGuffin, un terme qu'Alfred Hitchcock avait inventé pour assurer la trame narrative de ses œuvres^[9], il prend ici une dimension supplémentaire loin des objets de la banalité sélectionnés par le cinéaste pour incarner ses MacGuffin : les allumettes de L'Inconnu du *Nord-Express*, l'attaché-case de *Marnie* ou l'enveloppe de *Psychose*. Dans le film *En quatrième vitesse*, l'instrument de la narration n'est rien de moins qu'une bombe nucléaire dissimulée dans une boîte. Cette dimension tragique change la donne car l'intrigue du film se déploie à partir d'un dispositif fictionnel qui achève l'idéal progressiste du mouvement Moderne en l'associant à un trauma technologique. Et c'est dans cette perspective de la *tabula rasa* que le film *Desire Management* de Noam Toran se déroule au gré des actions générées par ses cinq dispositifs. Il en est ainsi de l'hôtesse de l'air qui après s'être remaquillée face à un miroir, avance vers son trolley que l'on découvre placé entre les chaises de son salon. Posant délicatement les deux points de ses escarpins sur des cales spécialement aménagées, son trolley simule les turbulences aériennes et l'engage rangées après rangées tandis qu'intrepide, elle sert ses boissons à des voyageurs absents. Ce trolley serait-il hanté ou possédé ?

Esprits, angoisse et spectres

Dès 1929, la science-fiction moderne initiée par l'éditeur et inventeur Hugo Gernsback cherchait à domestiquer et faciliter les relations avec les nouvelles innovations technologiques en la fictionnalisant grâce à ses *pulps*. En revanche, désormais, à l'instar de la boîte d'Aldrich, les MacGuffin de Toran sont autant produits par la technologie qu'ils en produisent. Ces MacGuffin relèvent d'une matérialité qui les engage à un dialogue avec les méandres et les structures d'une technologie mystérieuse et invisible. Autrefois représentée par les maisons labyrinthiques, aujourd'hui par les dispositifs, l'inquiétude suscitée par la technologie renouvelle son expression.

Pour engager la réflexion, rappelons que de la même manière qu'on associa fréquemment l'émergence des histoires de fantômes à celle d'un rapport complexe, si ce n'est conflictuel, avec la technologie au cours du 19^{ème} siècle, et que les spectres trahissaient la nature incompréhensible et inquiétante de la technologie en place, les dispositifs de Toran dépassent la pertinente relecture de la notion d'*Uncanny* avec laquelle l'historien Antony Vidler^[10] revisita celle d'*Unheimlichkeit* posée par Freud afin de conjointre le familier et l'angoissant dans le refuge ordinaire de la maison. Ils revisitent l'étrange agitation produite par des illusions spectrales qui transformaient les maisons des films d'horreur en espaces indéterminés. Et grâce à la télékinésie, aux apparitions et disparitions magiques, ils se déploient aussi en *Poltergeist* d'objets banals de consommation courante et d'équipements électroménagers.

Gageons surtout que cette articulation entre les notions de design, de fantômes et de science-fiction gagne à être repensée à l'aune d'une conception brutale de la technologie qui repropose même une autre forme de cyborg. Nul mieux que Serge Brussolo dans *Procédure d'évacuation immédiate des musées fantômes* (1987) n'ait parvenu à en rendre compte. Dans ce roman d'anticipation, il y décrit un Paris post-atomique déserté par la moindre source d'énergie, et pour y pallier, il relate la manière dont des savants convertissent l'âme des morts en électricité tandis que l'auteur du projet Destroy, le savant Gregori Mikofsky, remarque de son côté que les objets, et notamment les œuvres d'art, renferment eux aussi une énergie exploitable : l'onde Y, si on les détruit. À l'aide « de simples cassettes, (ils) font fonctionner les appareils électroménagers, mais aussi les voitures, l'éclairage public, etc. Cette solution apparemment miraculeuse n'a pas que des partisans. Certains considèrent la méthode comme impie car bien souvent le flux emmagasiné contient aussi quelque chose d'humain. En même temps que les choses se cassent, des hommes périssent de manière violente. L'énergie des morts se mêle à celle de la matière inerte de manière indissoluble. Ce mélange étrange provoque parfois quelques ratés : les machines se bloquent sans qu'aucune défaillance technique puisse être détectée. Les défunts semblent vouloir se venger sur les vivants en leur pourrissant la vie de tous les jours. Seuls de rares médiums arrivent par simple imposition des mains à remettre en marche les équipements électriques. »^[11]

À l'instar des objets possédés de Brussolo, la complexité et la profusion des dispositifs dans le quotidien : ipad, iphone, gps, etc, peuvent être envisagées sous la perspective de fantômes que l'on imagine s'y être lovés. Leur présence découle du paradigme dix-neuviémiste de la maison hantée. Bien qu'inhumaine par nature, cette dernière échappait à la mimesis du vivant pour démontrer qu'elle disposait d'une palette de sentiments qui n'avait rien à envier aux hommes. Elle était la réponse à l'angoisse suscitée par l'émergence des nouvelles énergies invisibles domestiques comme le gaz ou l'électricité. C'est ainsi que des forces naturelles, souvent des esprits malins, s'emparèrent de la maison, et firent les beaux jours des amateurs d'*Old Dark Houses*.

C'est à cette même problématique que s'attaque l'ensemble de la génération de designers que certains ont réuni sous l'appellation de « Design fiction » et qui rassemble une conception du design pour lequel la fiction rapprochée de la science-fiction, de ses spéculations et de ses hypothèses, joue un rôle déterminant. Souterrainement et sous couvert d'une apparente objectivité, ces designers interrogent les conséquences de la technologie sur l'individu et son impact sur l'environnement. Il en est ainsi de *Designs for Fragile Personalities in*

Anxious Times de Dunne & Raby et Michael Anastassiades qui prend en compte les peurs irrationnelles face à la technologie sur le mode le plus sérieux, et tout particulièrement des huit prototypes de *Projet Placebo* (2001) qui insère dans la vie courante de cobayes volontaires des objets qui les protège peut-être d'ondes électromagnétiques.

Pour amplifier et conclure ce déplacement, je m'en remets à l'analyse qu'a produit Barry Curtis dans *Dark Places* [12]. Il y soulève une hypothèse essentielle selon laquelle le surnaturel en tant que métaphore de l'oubli, du déni ou du dévoiement, structure labyrinthique reflétant l'esprit pour Freud ou mystère des biens de consommation pour Marx « est lié à la prise de conscience de l'existence d'énergies et de forces cachées » et que de la même manière que les esprits répondirent à la décisive découverte des ondes radio, aujourd'hui « les développements de la miniaturisation de la mobilité et de la télé-présence et leurs nouvelles sortes d'interfaces « magiques » ont accéléré la production de nouvelles fictions de fantômes. » [13] Ainsi, de l'horreur à la science-fiction, et qu'ils soient les antidotes ou les catalyseurs d'une technologie anxiogène, les dispositifs de Toran relèvent de ce même mode d'action des fantômes. Et contrairement à la nature à l'origine de l'énergie qui nourrit les fantômes, pas plus leur présence que la technologie ne change : face aux nouvelles technologies et à leurs conséquences, les fantômes, métaphores de l'inquiétude, sont conviés à un festin.

*

¶ [1] Heinrich Wölfflin, *Prolégomènes à une psychologie de l'architecture*, Paris, éditions de la Villette, 2005, p. 23.

¶ [2] C'est le dénominateur commun à une génération de designers dont les designers les plus remarquables sont James Auger et Jimmy Loiseau et Antony Dunne & Fiona Raby.

¶ [3] Nav Haq, « Hétérotopies du laissez-faire », *Things Uncommon - Noam Toran*, Lieu du design, Paris, 2010, p.8.

¶ [4] Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, (Che cos'è un dispositivo ? [2006], trad. de Martin Rueff), éd. Payot & rivages, Paris, 2007, p. 50.

¶ [5] Siegfried Giedion, *Mecanization Takes Command*, première édition en langue originale, Oxford Press, 1949, et pour sa première édition en langue française, *La Mécanisation au pouvoir*, Paris, Centre George Pompidou, Centre de Création Industrielle, 1980.

¶ [6] *Ibid.*

¶ [7] Reyner Banham, « Black Box » in *New Statesman & Society*, 12 Octobre 1990.

¶ [8] Reyner Banham, « A Critic Writes », op. cit. p. 299.

¶ [9] « Deux voyageurs se trouvent dans un train allant de Londres à Edimbourg. L'un dit à l'autre : « Excusez-moi, monsieur, mais qu'est-ce que ce paquet à l'aspect bizarre que vous avez placé dans le filet au-dessus de votre tête ? – Ah ça, c'est un MacGuffin ! – Qu'est-ce que c'est un MacGuffin ? – Eh bien, c'est un appareil pour attraper les lions dans les montagnes d'Ecosse. – Mais il n'y a pas de lions dans les montagnes d'Ecosse. – Dans ce cas, ce n'est pas un MacGuffin. », in François Truffaut, *Le Cinéma selon Alfred Hitchcock*, Robert Laffont, Paris, 1966, p. 112.

¶ [10] Antony Vidler, *The Architectural Uncanny, Essays in the Modern Unhomely*, Cambridge, MIT Press, 1992.

¶ [11] Serge Brussolo, *Procédure d'évacuation immédiate des musées fantômes*, *Présence du Futur* n° 447, Denoël, septembre 1987. Voir <http://sergebrussolo.1fr1.net/t90-p...>, Fabrice Ribeiro de Campos, mis en ligne le 19 juillet 2003.

¶ [12] Barry Curtis, *Dark Places*, Reaktion Books, London, 2008.

¶ [13] Curtis, *Op. cit.*, p. 22.