

## *2. Secrets d'une architecte visionnaire*

« Nous aurons de quoi marcher toute notre vie. »

É. Zola.

**D'** un point de vue architectural, un lieu-monde n'a rien à voir avec ces édifices fonctionnels et standardisés qui pullulent aujourd'hui dans les villes et les campagnes, ces projections de logiciel de dessin technique qui se ressemblent comme un cube ressemble à un autre cube, et qui me font tellement horreur – il est d'une autre nature.

Bâtir un lieu-monde, c'est nourrir d'autres ambitions que celles qui guident les promoteurs immobiliers et les aménageurs du territoire ; mais c'est aussi affronter d'autres contraintes, d'autres forces – à la fois mythiques et cosmiques. Bâtir un lieu-monde, c'est affronter les puissances de l'espace pur, les puissances du plein et du vide, du fini et de l'infini, de l'ordre et du désordre, de l'être et du néant. Et quel architecte serait assez fou aujourd'hui pour se lancer dans une telle entreprise ? Beaucoup d'architectes contemporains sont des ingénieurs sans âme qui ont oublié le sens premier de leur discipline, qui consistait autrefois à jouer avec ces grandes polarités élémentaires et sidérales, à les contenir et à les écarter comme les deux coques d'une noix, pour y ouvrir quelque chose de grand et de fou.

**Le terrain avait été violemment écarté par une commotion souterraine. Le massif terrestre, cédant à quelque puissante poussée, s'était disloqué, laissant ce large vide où des habitants de la terre pénétraient pour la première fois <sup>1</sup>.**

1. J. Verne, *Voyage au centre de la terre*, p. 113.

Qu'elle paraît lointaine, cette époque où les architectes concevaient des lieux pétris de magie et de mystères, des lieux directement connectés aux puissances de la Terre et du Ciel – ô Teotihuacan ! Et quels lieux-monde ils pourraient construire aujourd'hui, avec les moyens nouveaux dont disposent leurs héritiers illégitimes, et qui leur faisaient défaut en leur temps. Au lieu de quoi, on voit fleurir partout ces mêmes tours de béton et de verre, qui semblent vouloir échapper aux étendues des parcelles de la Terre ; mais aussi ces mêmes maisons témoin, ces mêmes grandes surfaces de la consommation, ou ces mêmes parcs d'attractions qui poussent l'effronterie jusqu'à se présenter parfois comme des lieux-monde à part entière, alors qu'ils en sont la complète négation.

Pourtant, les architectes ont longtemps été les véritables métaphysiciens, autrement dit ceux qui avaient la charge, par leurs forces conjointes, de soutenir l'édifice du monde.

En vérité, un monument architectural qui se respecte ne doit pas reposer sur la Terre ; c'est la Terre qui doit reposer sur lui. Et cela n'a rien à voir avec une question de masse ou d'envergure : il peut s'agir de monolithes isolés ou rangés tantôt en cercles tantôt en d'interminables files ; mais aussi bien de minuscules escaliers, invisibles au regard, taillés au sommet d'un pic. Simplement l'architecte visionnaire dispose quelque part un socle, un piédestal, une pointe, une arche ou une anse, quelque chose en tout cas comme un pivot métaphysique – offrant par là même aux hommes une assise depuis laquelle ils peuvent lever les yeux vers les autres planètes. Au point que ces derniers oublient rapidement qui a élevé ces piédroits et ces piliers de voûte, qui sont autant de points de jonc-

tion entre la Terre et le Ciel : s'agit-il d'un homme ou d'un dieu ? ou bien d'une autre puissance encore, galactique ou intergalactique ?

Construire un lieu-monde, ce n'est pourtant pas plus difficile aujourd'hui qu'hier, à condition de suivre certains principes fondamentaux qui n'ont pas varié depuis Hémionou, le vizir de Khéops, et qu'on a pourtant cessé depuis longtemps d'enseigner dans les écoles – car on veut seulement que les architectes « aménagent », autrement dit qu'ils fassent tourner la grande machine à croissance économique, et non plus qu'ils visionnent le temps, l'espace et l'univers.

Mais permettez-moi de vous donner un ou deux conseils.

## 1. ENCLOSE UN ESPACE...

Un lieu-monde est un espace absolument clos, autrement dit un lieu qui fait totalement disparaître le monde autour de lui, un lieu qui supprime ce qui constituait son dehors ou son extérieur – où l'on se trouvait avant d'y pénétrer. Il devient alors, aussi longtemps qu'on est pris à l'intérieur, la seule réalité existante : enceinte sacrée, *hortus conclusus*, univers, cosmos – Closerie Falbala. Tout le reste s'évanouit.

Dans ces conditions, un lieu-monde est toujours aussi une chambre noire (*camera obscura*) : impossible en effet, une fois dans ses entrailles, de voir ce qui se passe au-dehors. Si un lieu-monde est une sphère, c'est une sphère opaque, close sur elle-même et ne renvoyant qu'à elle-même. Et même : non seulement l'extérieur disparaît totalement, mais l'intérieur lui-même se dérobe : tout est caché ici, sinon peut-être l'endroit où l'on se tient.

En effet, un lieu-monde est le plus souvent plongé dans la pénombre ou dans l'obscurité : en l'absence de fenêtres, d'ouvertures ou d'éclairage, la réalité se perd dans le royaume des ténèbres – nuit noire. C'est tout le contraire d'un espace panoramique ou panoptique, le contraire d'un *open space*, d'un espace transparent où tout se donne immédiatement à voir. Un lieu-monde est un espace qui se découvre seulement au fur et à mesure, et dans lequel on ne peut se déplacer qu'à tâtons, à l'aveuglette.

C'est la raison pour laquelle le type de déplacement qui correspond aux lieux-monde est celui qu'on appelle *exploration*. Ainsi, on ne peut « voir » une caverne ou un souterrain qu'en les arpentant, on ne peut les voir qu'avec son corps, en s'y mouvant, en en faisant l'épreuve. L'espace est donc ici d'abord et avant tout un espace senti ou ressenti ; et paradoxalement, c'est parce qu'il est creusé, et infiniment creusé, qu'il se donne à éprouver dans toute son épaisseur.

**Torche et caméra balaient le plafond et le sol en un duo approximatif, s'immisçant dans de petites pièces, des alcôves, ou des espaces rappelant des penderies [...]. Mais Navidson a beau avancer dans ce passage, la lumière ne parvient jamais à toucher le point de rencontre promis par les lignes de perspectives convergentes, et continue de glisser et d'engendrer un espace après l'autre, un défilé ininterrompu d'angles et de murs, tous indéchiffrables et parfaitement lisses <sup>2</sup>.**

S'il arrive quand même que l'extérieur surgisse

2. M. Z. Danielewski, *La Maison des feuilles*, p. 65.

(à l'occasion d'une faille verticale, d'une meurtrière, d'une lucarne ou d'une infime trouée dans la végétation), il apparaîtra toujours comme infiniment lointain, comme absolument inaccessible – au point de renforcer le sentiment d'enfermement qu'on ne peut manquer d'y ressentir. En effet, aussi accueillant soit-il, il n'est pas de lieu-monde qui ne soit aussi quelque forme de *prison piranésienne*, complexe comme une horloge et sombre comme un cauchemar. Et à vous de voir comment vous souhaitez enclore votre lieu-monde et le plonger durablement dans les ténèbres, pour le relier aux puissances de l'ombre et de la nuit – et en faire un sanctuaire inexpugnable.

**Quand je me tiens dans la place [...] le visage tourné vers les dix galeries qui partent de la citadelle et dont chacune, obéissant au plan d'ensemble, s'enfonce ou monte, s'étire ou s'arrondit, s'élargit ou se rétrécit, et quand je les vois toutes ainsi, plongées dans le même silence et le même vide, prêtes à me mener, chacune à sa façon, aux nombreux ronds-points du terrier aussi vides et silencieux qu'elles, [...] je sais que c'est ici mon château fort que j'ai conquis sur le sol rebelle à coups de griffes et de dents [...] <sup>3</sup>.**

## 2. ET LE DILATER TANT ET PLUS...

Un lieu-monde est un lieu éminemment contradictoire : du fait de sa clôture, il est circonscrit dans l'espace, il est donc fini ; mais de droit, on doit pouvoir s'y déplacer indéfiniment, sans repasser deux fois par le même point – il doit donc être également *infini*. C'est évidemment une question

3. F. Kafka, « Le Terrier », in *La Muraille de Chine...*, p. 297.

de point de vue ici, le lieu-monde changeant de nature, changeant de dimensions, selon qu'on se trouve à l'extérieur ou à l'intérieur de ses frontières.

**L'esprit supérieur qui le conçoit – philosophe ou mathématicien – le connaît fini. Mais l'errant qui en cherche inutilement la sortie l'éprouve infini [...] <sup>4</sup>.**

Ainsi, vu de l'extérieur, un bunker se présente comme une grosse masse de béton, posée au milieu des dunes ou noyée sous les ronces à la périphérie de la ville. On peut en faire le tour rapidement, et on peut monter dessus, pour voir l'espace qui s'étend tout autour. Mais les enfants savent bien que tout change, une fois qu'on se retrouve à l'intérieur de sa carapace grise. L'espace foisonne, prolifère, se démultiplie, comme si on l'avait replié plusieurs fois sur lui-même ; et on en vient à se perdre dans cet édifice dont la surface au sol n'excède pas celle d'un terrain de tennis. Et il s'agit là d'une expérience fondatrice, que partagent tous ceux qui se sont aventurés un jour dans un lieu-monde, quel qu'il soit – car il n'est pas de forêt, même minuscule, qui ne se présente aussi comme un monde sans limites, dans lequel on s'enfonce avec une appréhension bien légitime.

En vérité, c'est très simple à réaliser. Pour faire tenir l'infini dans le fini, il suffit d'envisager le lieu-monde comme un espace ramifié – espace réticulaire ou rhizomatique. Autrement dit, de découper entre ses murs épais une multiplicité de voies, d'embranchements, d'impasses, de fausses pistes, de recoins, qui communiquent les uns avec les au-

4. J. L. Borgès, *L'Aleph*, p. 9 (Avertissement de R. Caillouis).



tres et se ressemblent tous (espace répétitif ou itératif). Et plus la géométrie du lieu sera divisée et subdivisée de la sorte, plus ses branches se perdront dans d'autres branches qui se perdront à leur tour, et plus le lieu fera monde.

En un mot, un lieu-monde est un espace *fractal* – autrement dit dont la structure est invariante par changement d'échelle, pour parler comme un mathématicien. Qu'est-ce qu'une courbe de Peano, qu'est-ce qu'un tapis de Sierpiński, un *H-tree*, un ensemble de Julia ou une fractale de Liapounov, sinon des lieux-monde à part entière, qui s'offrent à l'exploration comme autant de planètes lointaines ? Et celui qui entre dans un ensemble de Mandelbrot (avec ses proliférations de spirales, de spirales doubles, d'îlots, de satellites, de vallées des hippocampes, de couronnes concentriques et de points de Misiurewicz) n'est en effet jamais tout à fait sûr de pouvoir en ressortir un jour. Et en ce sens, oui, Benoît Mandelbrot est bien le plus grand architecte du XX<sup>e</sup> siècle.

À l'inverse d'un espace familier ou d'un domaine, un lieu-monde se donne comme un espace fondamentalement inépuisable – c'est-à-dire dont il est impossible de faire le tour. Et dans ces conditions, le bâtisseur de lieux-monde doit veiller à ce que l'explorateur de hasard puisse s'y aventurer aussi loin qu'il veut ; ou du moins, à ce qu'il ne sache jamais jusqu'à quel point il peut s'y aventurer – qu'il y découvre toujours des régions par lesquelles il n'était pas encore passé.

### 3. AFIN QUE LE VISITEUR S'ÉGARE...

Cette nature fondamentalement tentaculaire des lieux-monde fait que l'on finit tôt ou tard par

s'y perdre – et même qu'on est toujours *sur le point de s'y perdre, en train de s'y perdre*. C'est d'ailleurs le grand enjeu de toute exploration dans ces étroits tunnels de granit ou dans les entrailles des montagnes : va-t-on s'égarer pour de bon ou bien va-t-on retrouver son chemin, au bout du compte ? C'est comme si le lieu-monde, véritable Maison Winchester, sécrétait les éléments propres à désorienter celui qui s'y aventure (cloisons en chicane, chatières, longs couloirs peuplés de mains obscures, tunnels sinistres, étranglements, boyaux, fausses issues, parois extensibles et glissantes comme une muqueuse) ; comme s'il s'efforçait de noyer le visiteur sous sa masse à la fois dense et visqueuse.

Pas de circuit possible ici, pas de chemins balisés à l'avance, pas de trajets planifiés, anticipés. Un lieu-monde, réfractaire à tout itinéraire, est un espace sans possibilité de repérage, et donc de navigation – un espace dans lequel on se sent immédiatement pris ou englouti.

Dans ces conditions, on l'aura compris, un lieu-monde est toujours aussi quelque manière de *labyrinthe* ; et c'est là sans doute qu'il faut trouver sa forme archétypale.

**Le sous-sol de Paris, si l'œil pouvait en pénétrer la surface, présenterait l'aspect d'un madrépore colossal. Une éponge n'a guère plus de pertuis et de couloirs que la motte de terre de six lieues de tour sur laquelle repose l'antique grande ville. Sans parler des catacombes, qui sont une cave à part, sans parler de l'inextricable treillis des conduits du gaz, sans compter le vaste système tubulaire de la distribution d'eau vive qui aboutit aux bornes-fontaines, les égouts à eux seuls font sous les deux rives un prodigieux ré-**

**seau ténébreux [...] <sup>5</sup>.**

Un labyrinthe n'est pas un type de lieu, c'est un certain type d'organisation spatiale : celui justement qui permet de faire tenir l'infini dans le fini, celui qui permet de faire proliférer l'espace *de l'intérieur*. C'est pourquoi le labyrinthe a été autrefois le rêve de tous les grands architectes (et « l'ouvrage le plus prodigieux auquel les hommes aient employé leur argent », comme dit Pline l'Ancien), et pourquoi aussi l'histoire a retenu Dédale comme l'un des plus grands d'entre eux. Mais rendons justice ici à Smilis, Rhoecus et Théodore, qui bâtirent pour leur part le formidable labyrinthe de Lemnos, aux cent cinquante colonnes. Et si le labyrinthe du roi Minos, refuge du Minotaure, est resté dans la légende, je regrette infiniment que celui d'Égypte, dont on dit que Dédale ne reproduisit pourtant que le centième, soit tombé dans l'oubli. Mais voilà ce qu'en dit encore Pline l'Ancien.

**On voit encore en Égypte, dans le nome d'Héracléopolis, un labyrinthe, le plus ancien de tous, et construit, dit-on, il y a quatre mille six cents ans par le roi Petésuccus ou Tithoës. Cependant Hérodote dit que c'est l'ouvrage de douze rois, dont Psammétique resta le dernier. On ne convient pas de la cause qui le fit bâtir. Démotèles prétend que c'était le palais de Mothérudes ; Lycéas en fait le tombeau du roi Moeris ; plusieurs disent que c'est un monument consacré au Soleil, opinion qui est la plus généralement reçue.**

**La construction est si solide, qu'elle défie l'action**

5. V. Hugo, *Les Misérables*, p. 484.

des siècles, même aidée des Héracléopotitains, qui ont singulièrement ravagé cet ouvrage détesté. En détailler la position et les diverses parties est impossible. En effet, il est partagé en régions et en préfec-tures qu'on appelle nomes. Ces nomes sont au nombre de seize, et autant de vastes palais y sont attribués. En outre, il renferme des temples de tous les dieux de l'Égypte, quinze chapelles de Némésis, plusieurs pyramides de quarante coudées, dont la base occupe six aroures.

Déjà fatigué de marcher, le visiteur arrive à l'inextricable entrecroisement des routes. On trouve des salles sur des montées, des portiques d'où l'on descend par quatre-vingt-dix degrés ; au dedans des colonnes de porphyre, des figures de dieux, des images de rois, des effigies monstrueuses. Quelques-uns des palais sont tellement disposés, qu'au moment où l'on en ouvre les portes, un bruit terrible de tonnerre éclate à l'intérieur.

La majeure partie de ces édifices se traverse dans les ténèbres. En dehors du mur des labyrinthes, s'élèvent d'autres masses d'édifices qu'on nomme *ptéron*. Puis encore sont des demeures souterraines où l'on arrive par des galeries. Un seul personnage a fait à ce labyrinthe quelques réparations, c'est Circummon, eunuque du roi Necthebis, cinq cents ans avant Alexandre le Grand. On dit aussi que, tandis que les voûtes en pierres carrées s'élevaient, il les faisait soutenir par des poutres d'épine bouillies dans de l'huile <sup>6</sup>.

En plus d'être un fantastique principe architectural, le labyrinthe possède une formidable charge symbolique. L'imagination se projette en effet sans

6. Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, p. 513-5.

peine dans cet enchevêtrement infini de couloirs et de salles, qu'ils soient à l'air libre ou recouverts de calcaire blanc, avec leurs détours, leurs tours et retours inextricables, dans ces lieux qui se définissent seulement par leurs sinuosités, leurs courbes et leurs méandres, par leurs entrelacements et les errances auxquelles ils conduisent – espace fourbe, espace sibyllin, espace ténébreux.

Pénétrer dans un labyrinthe, en effet, c'est pénétrer dans une énigme.

**Il s'avança ainsi, le corps penché, tâtonnant du pied et de la main, et cherchant à reconnaître si ce couloir suivait une direction rectiligne.**

**À deux cents pas environ à partir du pilier d'angle, Franz sentit que cette direction s'infléchissait vers la gauche pour prendre, cinquante pas plus loin, un sens absolument contraire.**

**Ce couloir revenait-il vers la courtine du burg, ou ne conduisait-il pas au pied du donjon ?**

**Franz essaya d'accélérer sa marche ; mais, à chaque instant, il était arrêté soit par un ressaut du sol contre lequel il se heurtait, soit par un angle brusque qui modifiait sa direction.**

**De temps en temps, il rencontrait quelque ouverture, trouant la paroi, qui desservait des ramifications latérales. Mais tout était obscur, insondable, et c'est en vain qu'il cherchait à s'orienter au sein de ce labyrinthe, véritable travail de taupes <sup>7</sup>.**

Dans ces conditions, il me semble que n'importe quel lieu possédant les propriétés formelles du labyrinthe peut être dit un « lieu-monde » – et cela qu'il s'agisse d'un ouvrage des mains de

7. J. Verne, *Le Château des Carpathes*, p. 157.

l'homme ou des mains de la nature. L'architecte n'a pas besoin de chercher plus loin (mais combien d'architectes s'intéressent encore aux labyrinthes), d'autant que c'est là une forme qui peut être déclinée à l'infini.

#### 4. ET S'ENFONCE TOUJOURS PLUS PROFONDÉMENT...

Du fait de sa structure fractale, un lieu-monde est aussi un espace *auto-similaire*. Autrement dit, un lieu-monde contient toujours, comme autant de parties entrant dans la composition du tout, d'autres lieux-monde. Et on dira alors qu'un lieu fait d'autant plus monde qu'il contient lui-même une plus grande quantité de lieux-monde ; car comme disait un vieux philosophe, chaque portion de la matière peut être conçue comme un jardin plein de plantes, et comme un étang plein de poissons ; mais chaque rameau de la plante, chaque membre de l'animal, chaque goutte de ses humeurs est encore un tel jardin, ou un tel étang.

Ces lieux-monde d'ordre inférieur qui composent un lieu-monde donné peuvent être soit d'un autre genre que lui (on parlera alors de lieu-monde *anhoméomère*) ; soit du même genre (on parlera alors de lieu-monde *homéomère*).

*A. Lieu-monde anhoméomère.* C'est le cas le plus courant. Le lieu-monde est constitué ici d'une multiplicité de lieux-monde d'un autre genre. Quel tombeau égyptien ne dissimule pas en effet, par-delà ses chambres funéraires, des étangs limoneux, des trous d'eau, des cavernes, des antipodes et des déserts, séparés les uns des autres par des portes innombrables ? Quelle abbaye en ruines ne cache

pas elle aussi, dans ses sous-sols, des cryptes, des culs-de-basse-fosse, des galeries de carrière, et dans ses hauteurs des jungles pétrifiées de flèches, de colonnes, de piliers et d'arcs-boutants ?

*B. Lieu-monde homéomère.* Mais il arrive aussi qu'un lieu-monde soit composé de lieux-monde du même genre que lui. Ainsi de certains temples, qui sont faits seulement des entrailles d'autres temples ; ainsi aussi de certains cimetières, où se tiennent des constructions qui sont elles-mêmes des cimetières, et à l'intérieur desquelles...

**Au moyen âge, quand un édifice était complet, il y en avait presque autant dans la terre que dehors. [...] Les caves d'un édifice étaient un autre édifice où l'on descendait au lieu de monter, et qui appliquait ses étages souterrains sous le monceau d'étages extérieurs du monument [...]. À la bastille Saint-Antoine, au Palais-de-Justice de Paris, au Louvre, ces édifices souterrains étaient des prisons. Les étages de ces prisons, en s'enfonçant dans le sol, allaient se rétrécissant et s'assombrissant. C'étaient autant de zones où s'échelonnaient les nuances de l'horreur. Dante n'a rien pu trouver de mieux pour son enfer.**

Dans ces conditions, et les géographes imaginaires ne me contrediront pas sur ce point, un lieu-monde est toujours par lui-même un enchâssement ou un emboîtement de lieux-monde – *mondes gigognes*. C'est pourquoi, chaque fois que je me remets au travail, j'en rassemble le plus grand nombre que je peux, et je les agglomère les uns avec les autres, parfois en les sélectionnant avec

8. V. Hugo, *Notre-Dame de Paris*, p. 463-4.

soin, et parfois en m'en remettant simplement au hasard.

Dans ces conditions, en fonction du nombre de lieux-monde d'ordre inférieur qu'un lieu-monde renferme, on pourra calculer sa *puissance* (car un lieu-monde d'ordre  $n^1$  peut contenir lui-même d'autres lieux-monde d'ordre  $n^2$ , et ainsi de suite). Autrement dit, la puissance du lieu-monde ne tient pas tant au nombre de lieux-monde qu'il contient (inclusion conjonctive, tous les lieux sont sur le même plan : ... ET ... ET ... ET ...), qu'au nombre de niveaux d'emboîtements. *Puissance 1* : le lieu-monde  $n$  contient au moins un lieu-monde  $n^1$  (par exemple, une carrière dans laquelle se trouve une grotte) ; *Puissance 2* : le lieu-monde  $n$  contient au moins un lieu-monde  $n^1$  qui contient lui-même au moins un lieu-monde  $n^2$  (par exemple, une carrière dans laquelle se trouve une grotte dans laquelle se trouve un bunker) ; *Puissance 3* : le lieu-monde  $n$  contient au moins un lieu-monde  $n^1$  qui contient lui-même au moins un lieu-monde  $n^2$  qui contient lui-même au moins un lieu-monde  $n^3$  (par exemple, une carrière dans laquelle se trouve une grotte dans laquelle se trouve un bunker dans lequel se trouve un lac) ; etc.

**La force du jour me contraignit à chercher refuge dans une grotte ; au fond, il y avait un puits ; dans le puits, une échelle qui s'évanouissait dans la ténèbre inférieure. Je descendis ; à travers un chaos de galeries sordides, j'arrivai à une vaste chambre circulaire presque invisible. Cette cave avait neuf portes ; huit introduisaient à un labyrinthe qui, insidieusement, ramenait à la même chambre. La neuvième (grâce à un autre labyrinthe) donnait sur une seconde chambre circulaire, identique à la première.**



**J'ignore le nombre total des chambres ; ma malchance et mon angoisse les multiplient<sup>9</sup>.**

Mais il ne faut pas oublier non plus de se poser la question de savoir si le lieu-monde de puissance  $n$  ne fait pas partie lui-même d'un lieu-monde plus vaste, d'ordre supérieur  $n^{+1}$ , et si ce dernier ne fait pas également partie d'un lieu-monde d'ordre  $n^{+2}$ , etc. – et peut-être que Gaïa est simplement le nom de celui qui contient tous les autres.

## 5. DANS UN ESPACE AUTRE...

Un lieu-monde est un espace *anomalique*, autrement dit un espace dans lequel les lois classiques de la géométrie – et du même coup celles de l'architecture – cessent d'avoir cours.

**Cela abonde en paradoxes, en contradictions, en anomalies qui n'ont pas de place dans la vie quotidienne mais peuplent nos rêves les plus fantastiques et y sont considérés comme absolument normaux jusqu'à ce que nous retournions à notre monde étroit, objectif, rigide et limité aux correspondances de la logique tridimensionnelle<sup>10</sup>.**

En effet, un lieu-monde est toujours un lieu de dimension autre, ou un lieu intermédiaire entre deux dimensions, ou entre plusieurs dimensions. C'est un lieu en tout cas qui possède toujours une dimension supplémentaire (+1), invisible au premier coup d'œil. Par exemple, la surface d'un lac se présente toujours d'abord comme une épaisse

9. J. L. Borgès, « L'immortel », in *L'Aleph*, p. 21-2.

10. H. P. Lovecraft, *À travers la porte de la clé d'argent*, t. 3, p. 168.

plaque de verre – sorte de barrière infranchissable. Et celui qui souhaite en pénétrer les profondeurs doit passer de la dimension horizontale (celle qui s'offre seulement à sa perception) à la dimension verticale – autrement dit crever le miroir des eaux.

Plus généralement, dans un lieu-monde, on passera souvent insensiblement de l'une à l'autre (comme dans certains terriers creusés d'abord horizontalement comme des tunnels, puis qui présentent une pente si brusque et si raide qu'on n'a même pas le temps de songer à s'arrêter avant de se sentir tomber dans ce qui semble être un puits très profond). Au point parfois de ne plus être en mesure de faire la distinction entre ce qui est horizontal et ce qui est vertical.

**C'était, dit Johansen, comme une grande porte de grange, et ils se rendaient tous compte qu'il s'agissait d'une porte, étant donné le linteau, le seuil et les montants ornés qui l'encadraient, même s'ils étaient divisés quant à savoir si elle était montée à plat comme une trappe, ou de biais, comme une porte de cellier. Ainsi que Wilcox l'avait déclaré, la géométrie de ce sol était complètement erronée. On ne pouvait être certain que la mer et le sol se trouvaient bien à l'horizontale, ce qui expliquait que la position relative de tout le reste ait pu paraître d'une variabilité fantasmagorique <sup>11</sup>.**

Dans quelle dimension de l'espace se trouve-t-on vraiment ici ? S'agit-il de lignes, de surfaces, de volumes, ou bien de quelque chose d'autre, qui se trouve à la croisée des trois dimensions ? Et même y a-t-il seulement trois ou quatre dimen-

11. H. P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*, t. 1, p. 85.

sions ici, ou y en a-t-il d'autres encore – dimensions parallèles, dimensions négatives, dimensions enroulées ?

**Supposant qu'il a perdu le sens de l'orientation, il rebrousse chemin et commence à pédaler dans la direction opposée, entamant ce qui devrait être une montée. Mais quelques secondes plus tard il dévale à nouveau une pente.**

**Troublé, il s'arrête dans une vaste pièce et tente de faire le point : « C'est comme si je me déplaçais sur une surface toujours inclinée quelle que soit la direction que je prends. »**

**Résigné à son sort, Navidson remonte sur son vélo et se retrouve très vite en train de rouler à presque 50 kilomètres à l'heure. [...]**

**Et l'interminable couloir qu'il parcourt ne cesse de changer de dimensions <sup>12</sup>.**

Et même sommes-nous à l'intérieur d'un espace euclidien, d'un espace hyperbolique ou d'un espace elliptique – et même pourquoi pas d'une variété de Calabi-Yau ? Sommes devant le miroir ou sommes-nous déjà passés de l'autre côté ? Et cela ne va pas sans certains effets de désorientation très forts chez ceux qui s'y aventurent – effets qui peuvent se manifester de manières très diverses : vertige, nausée, confusion, trouble du comportement, malaise, perte des repères (« par exemple, lorsqu'on s'est égaré dans une forêt, à la montagne, surpris par le brouillard, et qu'en dépit de tous les efforts pour trouver un chemin balisé ou connu, on se retrouve à plusieurs reprises au même endroit que caractérise un relief particulier »). Et

12. M. Z. Danielewski, *op. cit.*, p. 439-40.

l'architecte visionnaire doit évidemment abonder dans ce sens en superposant à chaque fois une infinité de niveaux, de couches, de strates qui communiquent, s'entremêlent, se confondent – comme une grande pâte feuilletée qu'on aurait repliée une infinité de fois sur elle-même. Et comme dans un dessin de M. C. Escher (*Up and Down, House of Stairs, Relativity* ou *Convex and Concav*), il doit faire proliférer les escaliers, les colimaçons, les trappes, les échelles, les barres de pompiers, les toboggans, les passerelles, afin de relier ces différents niveaux entre eux ; car vous l'aurez compris, plus un lieu comporte d'étages, de seuils, de paliers, de balcons, de terrasses, de ponts, et plus il fait monde par lui-même.

**Vastes salles voûtées, caves profondes, corridors multiples, cours dont l'empierrement disparaissait sous la haute lisse des herbes, réduits souterrains où n'arrivait jamais la lumière du jour, escaliers dérobés dans l'épaisseur des murs, casemates éclairées par les étroites meurtrières de la courtine [...], d'interminables couloirs capricieusement enchevêtrés, montant jusqu'au terre-plein des bastions, descendant jusqu'aux entrailles de l'infrastructure [...], enfin de longs tunnels, non bouchés comme on le croyait, et qui donnaient accès sur la route du col de Vulkan, — tel était l'ensemble de ce château des Carpathes, dont le plan géométral offrait un système aussi compliqué que ceux des labyrinthes de Porsenna, de Lemnos ou de Crète <sup>13</sup>.**

Et certes, le géomètre et le cartographe essaieront toujours de séparer ces strates les unes des

13. J. Verne, *op. cit.*, p. 156.

autres, de les isoler, de les identifier, afin de saisir la logique générale du lieu et de pouvoir en donner une représentation stabilisée ; mais en vain. Ils ne pourront pas empêcher en effet qu'elles basculent constamment les unes dans les autres, qu'elles se fondent entre elles, qu'elles prolifèrent encore, attendu qu'entre deux strates il y a toujours une nouvelle strate, et *sic ad infinitum* – puissance du continu.

**[Holloway] va même jusqu'à gratter et marteler un mur au point d'y pratiquer un trou, mais ne découvrir derrière qu'une nouvelle pièce sans fenêtre donnant sur un autre passage engendrant encore une nouvelle enfilade infinie de pièces vides et de passages, de murs ininterrompus qui dissimulent – et du coup laissent supposer – un possible extérieur, mais qui, invariablement, ne se révèlent rien d'autre que la limite d'un autre intérieur. Pour reprendre la célèbre formule de Gerard Eysenck : « Un dedans que ne double aucun dehors <sup>14</sup>. »**

Anomalie quant aux dimensions ; anomalies aussi quant aux proportions. Dans un lieu-monde en effet, les proportions entre les choses ne sont jamais clairement fixées, elles changent sans arrêt : profondeur, hauteur, distances. On passe sans s'en rendre compte du grand au petit et du petit au grand, le monde gonfle avant de devenir une miniature et inversement, on oscille sans cesse entre le gigantesque et le lilliputien. Impossible de savoir, au bout du compte, si l'on s'est égaré dans les anfractuosités d'une pierre de lettré chinois, ou si l'on se trouve sur une planète extrasolaire.

14. M. Z. Danielewski, *op. cit.*, p. 121.

**« Quelle drôle de sensation ! fit Alice. On dirait que je rentre en moi-même comme un télescope <sup>15</sup>. »**

Et c'est là pour moi un principe fondateur : un lieu-monde est toujours à la fois microcosme et macrocosme. Rien ne doit pouvoir y laisser présager de quelconques rapports d'échelle – attendu qu'un lieu-monde n'a jamais de référentiel extérieur ; tout y est à la fois infinitésimal et titanesque. Et cela peut plonger le visiteur dans l'angoisse, comme je viens de le dire ; mais parfois aussi dans une certaine euphorie, voire lui procurer de formidables accès d'ivresse. À certains égards, un lieu-monde peut produire sur la psyché le même genre d'effets extatiques que produisent certaines substances psychoactives et hallucinogènes, qui projettent ceux qui les consomment dans des domaines inconnus des autres hommes.

**Parfois un escalier de verre, un escalier en échelle de Jacob, un escalier de plus de marches que je n'en pourrais gravir en trois vies entières, un escalier aux dix millions de degrés, un escalier sans paliers, un escalier jusqu'au ciel, l'entreprise la plus formidable, la plus insensée depuis la tour de Babel, montait dans l'absolu <sup>16</sup>.**

## 6. DONT IL LUI EST IMPOSSIBLE DE S'EXTRAIRE...

Vous me direz qu'un labyrinthe constitue déjà par lui-même une certaine forme d'organisation

15. L. Carroll, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, p. 100.

16. H. Michaux, *Misérable miracle*, p. 49.

spatiale et architecturale ; et que pour cette raison, il ne manque jamais d'y avoir une méthode ou un procédé ou une ruse – un *fil d'Ariane* – permettant d'en atteindre le centre ou d'en retrouver la sortie.

**Dunraven dit qu'à l'intérieur de la maison il y avait de multiples carrefours, mais qu'en tournant toujours à gauche ils arriveraient en un peu plus d'une heure au centre du labyrinthe <sup>17</sup>.**

**Nous avons heureusement une réserve de papier à déchirer, dans un sac supplémentaire, pour, selon le vieux système du jeu de piste, jalonner notre parcours à l'intérieur de tout labyrinthe où nous pourrions pénétrer. [...] Cette méthode nous éviterait sans doute de nous égarer, dès lors qu'il ne semblait pas y avoir de courants d'air violents à l'intérieur de la construction primitive. S'ils s'en produisait, ou si notre réserve de papier s'épuisait, nous pourrions naturellement revenir au système plus sûr, encore que plus fastidieux et lent des éclats de roche <sup>18</sup>.**

**Comment s'orienter dans ce labyrinthe noir ? Ce labyrinthe, nous l'avons fait remarquer, a un fil ; c'est sa pente. Suivre la pente, c'est aller à la rivière <sup>19</sup>.**

**— Au début, j'ai plusieurs fois manqué de me perdre, mais j'ai appris à m'y reconnaître. Ce labyrinthe a été construit selon un plan assez systématique, mais quelqu'un qui s'égarerait sans lumière serait incapable de le découvrir. Encore maintenant, je dé-**

17. J. L. Borgès, « Abenhacan el Bokhari mort dans le labyrinthe », in *L'Aleph*, p. 156-7.

18. H. P. Lovecraft, *op. cit.*, p. 357-61.

19. V. Hugo, *op. cit.*, p. 490.

**roule toujours une pelote de ficelle derrière moi quand je m'enfonce** <sup>20</sup>.

Et si certains labyrinthes plus complexes – dits « labyrinthes à îlots imbriqués » – rendent ces stratagèmes inefficaces, il en existe de plus puissants (comme celui qu'on nomme « algorithme de Pledge »), pour s'en extirper quand même, au bout du compte. Mais c'est compter sans la puissance des lieux-monde, qui sont toujours des labyrinthes à exposant, des labyrinthes de l'absurde, sans la moindre logique apparente.

**Un labyrinthe est une chose faite à dessein pour confondre les hommes ; son architecture, prodigieuse en symétries, est orientée à cette intention. Dans les palais que j'explorai imparfaitement, l'architecture était privée d'intention. On n'y rencontrait que couloirs sans issue, hautes fenêtres inaccessibles, portes colossales donnant sur une cellule ou sur un puits, incroyables escaliers inversés, aux degrés et à la rampe tournée vers le bas. D'autres, fixés dans le vide à une paroi monumentale, sans aboutir nulle part, s'achevaient après deux ou trois paliers, dans la ténèbre supérieure des coupoles** <sup>21</sup>.

En effet, l'architecte ne doit jamais envisager le lieu-monde qu'il entreprend de bâtir comme un simple espace figé, mais bien comme un espace en perpétuelle évolution, un espace qui se métamorphose au fil de la progression de ses visiteurs – espace vivant, espace proliférant qui sourd continuellement de lui-même. C'est là un point capital.

20. A. Conan Doyle, « De nouvelles catacombes », p. 604.

21. J. L. Borgès, « L'immortel », *op. cit.*, p. 23-4.



Un lieu-monde n'est pas tant un espace ramifié, qu'un espace *en cours de ramification*, autrement dit une espace qui ne cesse de se creuser de l'intérieur, de se densifier, de se complexifier toujours plus, à mesure que le temps passe – et qu'on y passe du temps. C'est un véritable « mécanisme d'infinité » comme dit encore Henri Michaux.

**Pareil au glacier Khumbu au pied du mont Everest, où séracs et gouffres bleus changent de façon inattendue tout au long du jour et de la nuit, l'endroit que Navidson vient d'explorer se révèle d'une structure des plus instables. Mais à la différence du glacier, ses parois ne présentent pas la moindre fissure, même infime. Aucun détail visible ne permet d'expliquer ni même de prouver ces terrifiants changements qui peuvent en quelques instants refaçonner un simple chemin pour en faire un réseau d'une extrême complexité <sup>22</sup>.**

## 7. ET QUI DÉBOUCHE SEULEMENT SUR L'ABSENCE ET LE VIDE.

Physiquement parlant, un lieu-monde est bien constitué de vide (ou du moins d'un milieu permettant aux hommes de se mouvoir, qu'il soit aqueux ou gazeux), sans quoi il serait impossible d'y pénétrer et de s'y déplacer. Mais à un niveau plus fondamental, un lieu-monde se déploie toujours à partir de ce qu'on pourrait appeler un « trou » ou un « vide » symbolique. Autrement dit, dans un lieu-monde, il y a toujours d'abord quelque chose qui manque, quelque chose qui devrait être là et qui n'est pas là – une place vide, une espèce

22. M. Z. Danielewski, *op. cit.*, p. 69-70.

de béance fondamentale autour de laquelle toute la structure du lieu semble pourtant s'organiser.

**Car la rue, cette grande rue du village, n'allait pas jusqu'à la colline du château, elle s'en approchait simplement, puis elle faisait comme exprès de tourner, et sans s'éloigner du château, elle ne s'en approchait pas non plus. K. s'attendait constamment à ce que la rue se décide enfin à rejoindre le château, et seule cette attente le poussait à aller plus loin ; c'était de toute évidence par fatigue qu'il hésitait à quitter cette rue, il s'étonnait aussi de la longueur du village qui n'en finissait pas : sans cesse de nouvelles petites maisons et des vitres couvertes de glace, et la neige, et pas âme qui vive à l'horizon [...]** <sup>23</sup>.

Un lieu-monde est un *vortex*. Tout l'espace gravite ici autour de ce pivot manquant, de cet attracteur étrange, autour duquel les visiteurs tournent eux aussi sans le savoir, ou qu'ils cherchent sans jamais le trouver – œil du cyclone.

— **Et moi-même, continua-t-elle, je n'ai encore pu aller partout. Il y a bien des coins que j'ignore. Depuis des années que je me promène, je sens des trous inconnus autour de moi, des endroits où l'ombre doit être plus fraîche, l'herbe plus molle... Écoute, je me suis toujours imaginée qu'il y en avait un surtout où je voudrais vivre à jamais. Il est certainement quelque part ; j'ai dû passer à côté, ou peut-être se cache-t-il si loin, que je ne suis pas allée jusqu'à lui, dans mes courses continuelles** <sup>24</sup>.

Et c'est peut-être la principale contrainte qui

23. F. Kafka, *Le Château*, p. 1157.

24. É. Zola, *La Faute de l'abbé Mouret*, p. 207-8

guide mon travail, au bout du compte. Un lieu-monde est fondamentalement incomplet et inachevé. Il y manque toujours la pièce finale, celle qui fait tenir ensemble toutes les autres, autrement dit le cœur, le point névralgique, le foyer, le centre de basse pression, le bétyle, l'*omphalos* (certains disent aussi la Chambre) – celle qui fait briller les yeux des hommes d'un désir de fièvre.

**Cet homme-là a fait construire une maison immense. Il a dit : Je veux des salons, des serres, des jardins, je veux une piscine et dix chambres d'amis, je veux de la beauté, de l'harmonie, de la lumière partout, et puis je veux une pièce, au bout d'un couloir, en haut d'un escalier dérobé. L'architecte veut mettre une fenêtre, il dit : Pas de fenêtre. Le décorateur veut mettre des commodes, des coffres anciens, il dit : Pas de meubles.**

— Pourquoi ?

— Il sait pas pourquoi. Il sait seulement qu'il lui faut cette petite pièce-là, comme si c'était elle qui allait tenir tous les morceaux ensemble <sup>25</sup>.

C'est la raison pour laquelle l'architecte devra toujours prendre soin d'en retrancher une part, et pas n'importe laquelle, la part la plus précieuse, la plus essentielle – celle qu'on appelle aussi la « part maudite ». En vérité je vous le dis, il n'en faut pas plus pour faire surgir un lieu-monde à la surface de la terre. Il suffit d'enclorre parfaitement un espace et d'y installer un vide insupportable aux hommes.

25. C. Fréchette, *La Petite pièce en haut de l'escalier*, p. 57.

*Un pirate.* — « Nous autres, pirates, nous savons bien que les trésors ne se trouvent jamais sur les îles où ils sont censés être enterrés, à dix pelletées sous le sable au pied d'un grand arbre. Et les cartes que nous dessinons, ces cartes grossières où figurent latitude et longitude, profondeurs, noms de montagnes, baies et passes, ces cartes avec une grosse croix rouge censée indiquer l'endroit où nous les aurions abandonnés (une croix beaucoup trop épaisse pour pouvoir servir de repère à quoi que ce soit), ne sont que de simples leurres, que nous laissons traîner derrière nous pour le plaisir de mettre un peu d'aventure dans la vie des honnêtes gens, et inviter les sédentaires au voyage.

« L'histoire est toujours la même, vous la connaissez bien. Vous débarquez sur votre île du Squelette ou de la Tortue. Vous vous lancez, la boussole à la main, dans l'ascension de la pente qui mène au plateau, traversant mille terrains fangeux et mille fouillis d'herbes marécageuses. Au pied d'un pin, à demi caché par un buisson vert, vous découvrez un squelette humain avec quelques lambeaux de vêtements, et vous vous dites que vous êtes sur la bonne piste. Alors vous trouvez l'arbre que vous cherchez, et vous creusez, vous creusez encore et encore, pendant des jours, pendant des semaines, avec votre carte dans la main droite et votre pelle dans la main gauche.

« Alors vous creusez à côté, et même un peu plus loin, vous tournez la carte dans tous les sens, vous arpentez chaque recoin de l'île, vous en visitez les grottes, les sources, les forêts, et sans le savoir, vous vous attachez lentement à elle, en même temps qu'elle s'attache lentement à vous.

« Les architectes peuvent dire ce qu'ils veulent, il faut être un peu pirate pour pouvoir créer un lieu-monde. Car seuls les pirates sont capables d'y cacher justement ce qui n'y est pas, seuls les pirates sont capables d'y installer le vide, le manque – autrement dit le désir.

« Il n'y a qu'à nous regarder. Un corps de pirate est toujours privé de l'un ou l'autre de ses meilleurs morceaux (son œil, sa jambe, son avant-bras), et c'est parce que les pirates, comme les lieux-monde, sont des êtres mutilés, des êtres fondamentalement incomplets, qu'ils hantent vos rêves et vos cauchemars. En vérité, sous leurs aspects de brutes cupides, les pirates sont des machinateurs de désirs immenses, fous et cosmiques – ceux qui infusent en chacun d'entre vous ce qu'un grand poète a nommé un jour "la possibilité d'une île". »