Alt 236 à la recherche du vertige artistique

Alt 236 à la recherche du vertige artistique

À la recherche d'une entrée vers le labyrinthe de l'Imaginaire, le vidéaste creuse dans l'esthétique du fantastique et de l'étrange, en liant à chaque fois une multitude de références tirées de la pop culture, de l'underground et de l'art classique. SF, horreur, fantasy, post-apo, psychédélisme, surréalisme, romantisme noir… Sa présence à l'Université Rennes 2, dans le cadre du Mois de l'Imaginaire, sera l'occasion de parcourir de célèbres univers de fiction afin de trouver ceux que nous n'avons pas encore imaginés, les *terra incognita* de l'imagination. Une soirée proposée en partenariat avec la librairie Critic.

Nous vous invitons à accompagner la lecture de cette interview de l'écoute de l'album Leviathan.

Tel un archéologue d'univers fictifs, vous explorez les mondes de l'étrange en quête d'histoires cachées, de symboliques, de références à partager. Vous sondez le fantastique et l'étrange pour donner envie de plonger avec vous. Pourquoi cette attirance ?

ALT236. C'est difficile de mettre précisément le doigt dessus mais à force d'avoir interrogé mon amour pour ces univers, je dirais que ça vient du fait que malgré une éducation religieuse, je n'ai jamais réussi à croire en Dieu. Et c'est parfois dur de vivre sans la perspective d'une vie après la mort. Très vite, j'ai eu besoin de trouver du sens à la vie et la seule chose qui m'a offert autant de merveilles et de mystère que semblait le faire Dieu, c'est l'Art et je dirais même plus précisément la création. Je pense que ma passion pour ces thèmes vient de ce constat personnel : **l'imagination est la véritable énigme de notre espèce**. De simples animaux, nous avons muté au point d'être capable de créer des mondes fantastiques qui n'existent pas et il y a là-dedans quelque chose qui m'excite au point de donner un sens à l'existence. Mes vidéos viennent de cette envie d'explorer – et de partager – ma fascination pour ces questionnements au travers d'œuvres marquantes et … remuantes ! Ce langage des artistes passe par des symboles et des visions qu'on trouve dans toutes ces œuvres un peu mystiques et sombres et c'est tout cela que j'essaye d'explorer, armé de mes seules sensations.

Transcription textuelle de la vidéo

On ne choisit pas la façon par laquelle un concept nous arrive.

Il peut s'annoncer en grande pompe, accompagné de superlatifs et d'enthousiasme… et puis

parfois l'émerveillement débarque sans crier gare, habillé de la plus banale des façons. Ce concept s'imprime malgré tout dans notre inconscient et commence à infuser notre imagination.

C'est dans une publicité pour les glaces que j'ai découvert le concept de voyage

entre les mondes. Nous sommes en 1984 et j'ai 4 ans : cette année-là, la marque motta carte d'or imagine

une série de spots télévisés montrant une mère de famille qui pour servir le dessert à ses invités entre littéralement dans son frigo, qui cache derrière sa porte un

palais de glace rempli de mille merveilles. Ca peut paraitre idiot, mais cela me fit l'effet d'un déclic.

J'espère depuis ce jour pouvoir trouver où se cachent les couloirs entre les dimensions, trouver la trace d'une porte vers l'ailleurs… Découvrir un moyen de visiter les lieux qui

se cachent derrière la fine paroi de la réalité. Il existe un ouvrage qui recense la plupart de ces canaux magiques, un livre si rare et

si unique que j'ai dû l'inventer : c'est le Livre des Passages. Il compile tous les moyens que les humains ont trouvé pour passer de l'autre côté,

tous les stratagèmes déployés pour briser le carcan du continuum espace-temps. Au cours de mes recherches, j'ai découvert que de nombreux humains se sont essayés à

cette grande traversée. Ces voyages ne sont pas sans risque et nombreux sont les récits d'explorateurs involontaires

qui partent mais ne reviennent jamais. Soyez donc sûr de vous si vous choisissez de vous lancer dans une telle entreprise.

Quand j'ai eu l'âge de comprendre, je n'ai plus regardé les portes de la même

manière. Avant cela je pensais qu'une porte n'était qu'une planche de bois entre deux espaces pour garder la chaleur et délimiter deux zones entre elles.

Mais c'est bien plus que cela. Dans le meilleur des cas, la porte est la gardienne de notre intimité : elle protège

le temple adolescent que constitue la chambre de nos jeunes années, elle garde le bureau rempli de paperasse ou les parents travaillent, elle obstrue l'entrée du grenier où s'entassent

nos souvenirs poussiéreux. Mais parfois, la porte dégage une aura moins rassurante.

C'est La porte de la hierarchie, de celui ou celle qui dirige. Elle est une frontière solide entre deux espaces qu'on entend séparer, une distance

qu'on crée entre les êtres, un obstacle à franchir… Une porte fermée est l'exact inverse d'une invitation.

Les portes sont parfois des énigmes qui demandent pour les franchir a ce qu'on ait la clé,

le code ou même le mot de passe. Elles sont comme un défi. Franchir l'encadrement d'une porte, c'est changer de contexte, d'état ou de situation,

c'est trouver un secret, un trésor. Mais si vous regardez bien, vous verrez que certaines portes sont bien plus que cela.

Comme ce frigo d'enfance qui cachait une caverne de cristal, certaines portes sont

des passages. Et la première, celle que nous avons tous ouvert dès notre plus tendre enfance, c'est

la porte de la peur. Combien sommes nous à avoir demandé, enfants, à ce que nos parents laissent cette fameuse

"porte ouverte". Comme si une fois fermée, nous risquions de nous retrouver seuls aux prises avec nos

peurs d'enfance irrationnelles, avec les créatures qui attendent sous le lit. Comme nous le montrent les péripéties de la jeune fillette surnommée Bouh, les portes

de placard servent de passage à des monstres salariés dont le travail consiste à remplir des containers de peur pour le compte de l'usine qui les emploie...

Mais si ces monstres sont le plus souvent inoffensifs, en grandissant, les portes de la peur changent de nature.

Notre imaginaire a délaissé les monstres fantastiques en échange de la peur du crime. Si le jeune Kevin utilise la porte de sa maison pour cuire la main de ceux qui veulent y pénétrer,

les cas sont souvent moins sujets à comédie. Combien de poignées de portes se sont agitées frénétiquement alors que des boogeymen ont

tenté d'infiltrer une demeure, combien de coups de hache ont été donnés dans le bois pour en briser l'aura protectrice.

La porte est l'ultime rempart. La menace de ce qui nous attend derrière est si grande qu'un genre est né de cela

: le home invasion. Comme le découvre à ses dépens Meg Altman en se barricadant dans sa Panic Room, cette

cloison que vous dressez entre vous et le crime peut aussi devenir votre prison, votre tombeau.

Ce qui devait vous sauver devient alors ce qui vous perd.

Soyez donc bien sur des portes que vous fermez à double tour. Car au fond, quand la porte de votre appartement est barricadée de l'intérieur, est-ce pour

vous protéger du monde extérieur… ou l'inverse ? Pire encore, on peut naïvement ouvrir la porte de ce qui s'avère être le repaire

de l'araignée, l'antre du mal à l'état pur. Il existe d'ailleurs une porte métallique dans une bâtisse délabrée du Texas qui

cache une part d'enfer : quand on s'en approche trop on se fait engloutir vers un

destin de souffrance. Curieusement, les passages vers la peur sont souvent liés à des fragments d'un passé retrouvé : ils nous permettent d'accéder aux portes de la mémoire.

C'est ce qui arrive à Rose Eliott lorsqu'elle plonge dans les appartements inondés de son immeuble afin d'obtenir un jeu de clé.Flottant dans une dimension où le temps s'est figé,

elle découvre les sombres secrets que son architecture abrite. La porte est ici littéralement un trou vers les cadavres du passé, qui stagnent et se

décomposent dans l'eau saumâtre, comme autant de secrets enfouis. C'est aussi ce genre de découverte que fera la médium Elise Rainier lorsqu'elle

démonte les pales d'un conduit d'aération et découvre une valise qui dévoile tout un pan d'un bien sombre passé. Ouvrir ces portes du souvenir, c'est dévoiler une capsule temporelle qui continent un passé

assoiffé de revanche, à l'instar d'une vieille malédiction pharaonique. Ces portails donnent accès à la connaissance, aux origines d'un mystère et permettent

souvent de résoudre une forme de conflit. D'autres portes vers le passé sont plus franchement maléfiques.

L'écrivain William Seaton en fera les frais en achetant chez un antiquaire une vieille porte en bois ornée de sculptures inquiétantes… En plaçant sa porte contre un mur en guise

de décoration, il se rend compte qu'une fois ouverte elle donne sur la grande salle d'un château, où réside une terrifiante entité.

Il n'est pas rare que ces accès à la mémoire soient littéralement cachés sous le vernis

du présent, comme si on avait tenté de masquer des balafres d'antan. C'est parfois la solution d'un crime qui se cache sous des couches de papier peint

ou de plâtre, parfois ce sont les traces de nos propres ténèbres. Ces passages condamnés sont toujours là, en sommeil, à attendre la personne qui saura

les retrouver. Cela découle parfois d'un déclic, d'un souvenir qui ressurgit. Une fois que l'on sait où chercher, notre mémoire nous revient et les pièces du puzzle

s'assemblent. A dérouler la liste de tous ces funestes exemples, on pourrait croire qu'aucune porte

ne mérite d'être ouverte si c'est pour courir de tels risques. Oui mais voilà, à n'ouvrir aucune porte, on ne perce aucun mystère, on n'éclaircit

pas de secret. La porte renferme sa vérité, sa récompense. C'est même la plus simple expression de la curiosité que d'ouvrir une porte sans

y être invité. C'est un ressort classique des récits d'aventure. Cette fameuse porte des mystères est celle qui nous attend à la fin d'une quête,

ou bien d'un niveau qu'on explore. Une porte fermée est une certaine allégorie du désir, encore accentuée par la possibilité

de regarder au travers du trou de la serrure pour épier un décor qui nous est interdit. D'ailleurs l'excitation et la peur sont deux émotions voisines.

La porte du Jurassic Park cache aussi bien la magie d'une renaissance des dinosaures

que la peur d'une mort certaine entre les griffes d'un velociraptor. Ouvrir une telle porte c'est faire un pas dans l'inconnu en faisant le pari qu'on

va trouver le sol sous ses pieds. D'ailleurs parfois le protagoniste d'une épopée se trouve devant plusieurs portes,

qui symbolisent autant de choix et de destins différents, comme ce fut le cas pour Thorgal devant les trois portes des vieillards du Pays d'Aran.

Ouvrir la porte c'est prendre un risque, c'est tenter sa chance et le diable. C'est surtout dépasser sa peur.

Au terme d'une aventure, la porte est une récompense. Il faut pour actionner son mécanisme résoudre un casse tete, déchiffrer des symboles, savoir

quelque part se rendre digne de la franchir. Après tout, une porte ne vient que très rarement sans sa clé.

Le cliquetis qui se produit quand elle s'ouvre est alors le signe que vous avez réussi,

que l'aventure a atteint son but. Il est cependant une porte dont on parle assez peu alors qu'elle est sans doute une des

plus empruntées. C'est la porte des songes. Chaque nuit, alors que le sommeil recueille nos corps fatigués, notre esprit franchit

des portails qui le conduisent dans un monde aux propriétés surréalistes. C'est une porte immatérielle que seul le sujet peut voir et franchir.

De l'extérieur, notre corps à l'air éteint alors qu'à l'intérieur, nous traversons,

fascinés, des paysages que le réel ne saurait produire. Une théorie défend que le passage est en fait un saut dans le vide onirique, ce qui

explique pourquoi nous avons ce sentiment de chuter au moment de nous endormir, comme si on loupait la derniere marche du réel.

On dit bien qu’on tombe de sommeil. Pourtant de temps à autres, certaines portes du rêve se matérialisent.

René Magritte semblait avoir une obsession pour ces portes menant vers une forme de plénitude

paisible et surréelle. Dans ses peintures, la porte des rêves dégage une aura apaisante, elle sert de portail vers

un ciel éthérée ou quelque contrée luminescente. On se sent plus léger à la vue de ces portes, comme si elles menaient vers l’abandon de

toute gravité… Mais le rêve sait se faire plus trouble, plus étrange. On se souvient de cette nuit où Laura Palmer parvint à entrer dans le tableau qui faisait

face à son lit. Une fois endormie, elle se matérialise à l’intérieur de l’image.

Le monde du rêve offre des propriétés physiques particulières où tout semble ralenti, étrange et cotonneux.

On sent dans ces passages vers le rêve une dimension surréaliste. En un instant le réel est perturbé par l’impossible, par une inquiétante étrangeté.

Parfois c es portes ont des dimensions colossales et indescriptibles mais à moins d’être rêveur lucide, il est fréquent qu’au réveil on ne se souvienne de rien, comme si on avait

été trop apaisé pour garder des images... si bien qu'il existe finalement peu de traces des passages vers les songes paisibles.

Par contre, il est dans cette dimension onirique un autre seuil autrement plus risqué qui

nous guette lorsque Morphée se manifeste. C’est la porte des cauchemars. Lorsqu’on croise une de ces portes, au réveil on s’en souvient.

Et même parfois cela nous hante. Comme si cette porte nous avait mené vers une dimension sombre dont le souvenir peinait

à nous quitter. Là aussi, cette porte est souvent invisible, on la franchit sans s’en rendre compte.

Mais à l’inverse du rêve, le cauchemar est souvent annoncé par un ambassadeur. Il prenait dans l’ancien temps la forme d’un incube ou d'un succube, qui se montrait

lors d’une phase de paralysie du sommeil, en s’appuyant sur la poitrine de la personne visitée. C’est ce que montre le terrifiant tableau de Füssli, sobrement appelé le cauchemar.

C’est ce même tableau qui sera immortalisé à l’écran par Ken Russel dans Gothic.

C’est dans ce laps de temps précédant le sommeil paradoxal que la porte du cauchemar s’ouvre. Les enfants de la tristement célèbre Elm Street en savent quelque chose, puisqu’ils

ont eu affaire au concierge des cauchemars, Freddy Krueger. C’est lui qui en quelque sorte fait office de passage.

S’il se manifeste alors c’est que vous venez de passer de l’autre côté. Ce qui est fascinant c’est que Freddy nous montre les frontières entre les deux mondes.

Il montre que tout peut servir de porte vers son domaine. Sa main surgit d’une baignoire comme si elle donnait sur un océan, il pousse les

murs comme s’ils étaient en caoutchouc. Dans son univers de cauchemars, il se matérialise comme il le souhaite, et s’adapte à nos

faiblesses pour nous capturer. Il est la clé qui ouvre la porte de nos cauchemars les plus secrets.

Hormis les songes, notre cerveau est capable d’ouvrir bien des passages, et notamment

celui - plus vaste encore - créé par la porte de l’esprit, celle qui mène vers le monde intérieur.

Dans son ouvrage Le Mariage du ciel et de l’enfer, le poète mystique William Blake

écrira : « Si les portes de la perception étaient nettoyées, chaque chose apparaîtrait à l'homme telle qu'elle est, infinie.

» Cent soixante ans plus tard, l'écrivain Aldous Huxley rendra un hommage à ce vers en nommant l’un de ses recueils Les portes de la perception.

Dans le livre, Huxley raconte sa première expérience psychédélique avec la mescaline. A l’époque la prise de drogue était vue comme un voyage, un “trip”.

On pensait que les substances pouvaient ouvrir un passage sensoriel et mener à une sorte de transcendance.

C’est exactement le type de recherches que va mener Edward Jessup en expérimentant autour

des états de conscience altérée. Il était persuadé qu’on pouvait accéder à une forme primale de l’être humain à

l’intérieur de soi. S’il essayera plusieurs techniques comme par exemple les caissons d’immersion, c’est

avec les drogues pychotropes que Jessup sera conduit dans les visions les plus folles, dans un autre monde qui mèle l’intime et l’eternel.

Jusqu’au drame final qui conclut sur sa propre destruction. On emprunte rarement ces passages sans en payer le prix.

Surtout que la drogue est loin d'être un mode de transport idyllique. Il suffit de voir le terrifiant conduit que Mark Renton découvre dans les toilettes les

plus sales d'Écosse ou bien encore les dimensions de cauchemar dans lesquelles l'entraîne ses hallucinations de sevrage.

Ces portes de la perception, dont les Doors tirent leur nom, on peut les ouvrir avec des

substances, mais ces dernières ne sont pas les seules à pouvoir servir de clé. Notre esprit seul est suffisamment puissant pour nous jouer des tours hallucinants et

pour nous faire voir ce qui n’existe pas, nous plonger à l’intérieur de notre propre dédale mental. N’est ce pas ce qui arrive à la jeune Alice alors qu’elle hallucine dans le pays des

merveilles et qu’elle ouvre les portes de la mise en abyme ? A Dorothy Carter lorsqu’elle ouvre la porte qui mène vers l’inquiétant pays d’Oz ? Quant à la jeune Ofelia, elle

non plus n’est pas sous l’emprise des drogues lorsqu’elle dessine à la craie la porte qui la conduira au cœur du labyrinthe de Pan, mais bien en train d’explorer une

part de son imaginaire, celle ou l’on peut voir notre inconscient le plus étrange se matérialiser.

Il existe des moyens de franchir le seuil qui nous mène dans l’inconscient d’un

autre, comme la combinaison neuronale qu'emprunte Catherine Dean en entrant dans l'esprit du tueur Carl Stargher, afin de trouver ou il a caché sa dernière victime.

L'esprit est capable de produire des espaces magnifiques et terrifiants et pour peu qu'on

en trouve la clé, nous pouvons tous rentrer dans nos labyrinthes inavoués. Il existe une porte pour chacun et chacune d'entre nous… Dans quelle gigantesque

usine sont-elles ordonnées attendant que nous en acceptions l'existence ? Le livre

reste volontairement mystérieux à ce sujet, comme s'il cherchait à nous dissuader. car Derrière la porte de notre inconscient résident des choses que nous refusons de

voir au grand jour. Nos monstres intérieurs, nos fêlures intimes, nos erreurs et nos actes manqués.

Aurions nous le courage d'y faire face si nous y étions exposés ? Ces portes mènent vers des labyrinthes qui peuvent nous faire perdre la raison.

Le problème c'est qu'il nous faut parfois franchir ces portes pour espérer trouver la solution à nos problèmes, retirer l'écharde traumatique qui nous empêche d'avancer.

C'est parfois ce que l'on fait lors d'une séance de psy, lorsqu'on plonge dans nos souvenirs et qu'on visite avec recul ce qui nous habite.

C'est encore plus fascinant avec l'hypnose, qui semble nous placer dans un état intermédiaire, où notre esprit passerait une porte alors que notre corps resterait piégé dans son

fauteuil. Si la plupart des passages dont je viens de vous parler sont rares, ils restent relativement

accessibles et exempts d'un véritable danger. Il est quasiment sûr que vous en traverserez certains au cours de vos vies.

Mais ceux dont je m'apprête à vous parler ne doivent être empruntés sous aucun prétexte. Tous les récits que le livre énumère font état de funestes occurrences et de nombreux

allers sans retour. Comme l'a prouvé Bastien en ouvrant le livre qui conte l'Histoire sans fin, certains

livres sont des vortex et leur lecture peut déclencher un mécanisme occulte qui peut soit nous entraîner au cœur de son monde soit permettre à quelque chose de sortir.

Des livres de magie ou d'occultisme au Necronomicon, on a connu nombre d'ouvrages capable d'invoquer

des abominations d'outre-espace, de créer des fissures entre les dimensions. Les livres font office de clé.

Mais il existe des ouvrages plus retors, ceux dont on devient involontairement le sujet.

C'est l'atroce mésaventure que va subir John Trent sur les traces du dernier manuscrit de l'écrivain Sutter Cane, dont les histoires sont capables de pousser les gens vers la

folie et le crime. Pire, ses livres ouvrent carrément une branche vers une dimension abominable, remplis de

monstres dévastateurs. Les livres sont des portes bien plus puissantes qu'on ne croit car ils ouvrent les vannes

de notre imaginaire, en nous forçant à nous figurer les mondes que les mots décrivent. On franchit la porte sans s'en rendre compte et on se retrouve prisonnier d'une prison

de papier et de mots. Tout dépend de la façon dont vous parvenez à suspendre votre crédulité, mais on peut

littéralement se faire happer dans un récit au point d'en oublier le temps qui passe, au point d'occulter totalement le réel.

Mais ce qui est vrai pour les mots l'est peut-être encore plus pour ce qu'on trouve

derrière la porte des images. Certaines représentations sont ce que le livre appelle des images portail.

Si on les touche ou qu'on les observe de trop près, on peut se voir transporté dans un autre monde.

Le cadre du tableau devient alors l'encadrement d'une porte invisible. On a beaucoup d'exemples ou des œuvres ont littéralement aspiré celles et ceux

qui les regardait : c'est ce qui arrive à Anna Manni lorsqu'elle contemple La naissance de Vénus à Florence qui, a cause d'un syndrome de stendhal se retrouve projeté

dans le monde de la toile. C'est aussi arrivé maintes fois dans une chapelle de la cité lointaine d'Anor Londo

où quiconque touchait la toile qui y trônait se faisait aspirer dans l'étrange monde peint d'Ariamis.

Que dire encore de l'étrange madame Poppins capable par sa magie d'entraîner des enfants dans une image à la craie dessinée sur le sol.

Ce plongeon dans les images mène souvent vers un univers dépendant de la porte qui

à permis d'y entrer. C'est ce qui arrive à cette nourrice alors que la pluie s'abat sur le bitume et fait

couler le monde dans lequel ils se sont téléportés. Parfois le transfert dans le monde d'une œuvre se fait de façon plus indirecte : ce

n'est jamais dit clairement lors de l' histoire de Sarah Williams mais c'est bien à cause de sa reproduction de Relativity de l'artiste Escher qui trône au dessus

de son lit qu'elle va se retrouver plongée dans sa version onirique. C'est l'image qu'elle contemple chaque soir avant de s'endormir.

Faut-il donc prendre garde aux images qui nous entourent ? Le problème n'est pas tant ce qu'on va trouver derrière une image mais bien de ce qui peut en sortir.

Nous gardons tous en tête les atroces manigances de Vigo des carpates qui parvint presque un jour à s'extraire du tableau maudit dont il était captif depuis des siècles.

Il est enfin ces portes qu'on souhaite ne jamais croiser sur sa route. Des portes vers l'enfer, la mort ou les démons, vers des entités indicibles et des

mondes horrifiques. Le livre des passages ne cesse de mettre en garde le lecteur quant à la dangerosité

de ces conduits. Les exemples que le livre rapporte sont terrifiants. La plus ancienne d'entre elles est sans doute la porte des enfers.

Elle a obsédé les religieux - et à travers eux les artistes depuis des millénaires - comme

le sculpteur Rodin qui a passé sa vie à parfaire sa version de la porte infernale. Les accès vers les limbes peuvent prendre de multiples formes.

C'est tout aussi bien un colossal portail de pierre qui trône au milieu d'une lande volcanique, sulfureuse et éternelle, qu'un portail organique fait d'os, de chair et

de péché... mais il existe des accès vers l'enfer encore plus inattendus. Ce peut être simplement une porte de votre appartement, car l'enfer offre des accès

directs depuis notre psyché. D'ailleurs, le cauchemar semble offrir un accès privilégié vers l'enfer.

C'est ce que nous montrent à nouveau les tristes méfaits de Freddy Krueger qui entraîne ses victimes en enfer quand ils dorment.

On le voit bien à l'asile où sont gardés les jeunes guerriers du rêve lorsque Freddy fait disparaître le matelas d'un jeune et que les enfers se dévoilent en dessous

de lui. Il faut croire que les matelas ont quelque chose d'infernal, car c'est aussi par ce biais qu'une écorchée parvient à s'évader de l'enfer des cénobites grâce à un sacrifice

de sang. Dans la peinture classique on a aussi vu fleurir ce qu'on appelait la bouche de l'enfer,

une mâchoire monstrueuse vomissant damnés et démons, censée ouvrir l'accès vers les limbes.

Si les portes vers l'enfer se font plus rares depuis qu'on a cessé d'y croire, d'autres passages ont pris le relais.

L'un des plus fréquentés est certainement la porte du démon. Il existe plusieurs points d'entrée pour ces entités d'outre-monde.

Le cas le plus classique est lorsqu'on les invoque. Un pentacle dessiné au sol à la craie accompagné des incantations adéquates peut suffire à

les faire venir. Ce processus n'a pas de protocole fixe, parfois c'est une brèche qui s'ouvre

dans la terre et qui depuis les tréfonds laisse passer des ordres de créatures, d'autres fois c'est par la manipulation d'une sorte de casse tête.

C'est ainsi qu'on invoque le terrible panthéon des cénobites. Si certains semblent se téléporter, lorsque leur archiprêtre apparaît, les murs se déchirent

et laissent une brèche s'ouvrir vers une autre dimension. Les démons ont l'usage de pouvoirs magiques et sont capables de déchirer une forme d'espace

temps pour voyager depuis leurs ténèbres jusqu'à nous. Parfois le démon a besoin d'être aidé pour franchir le portail qui le sépare de

notre monde. C'est ce que tente de faire le prince des Ténèbres en personne en attirant par la main sa victime de l'autre côté d'une sorte de membrane translucide et lumineuse,

comme s'il cherchait à nous entraîner de l'autre côté du miroir. Ce n'est pas le seul démon à utiliser les miroirs comme conduits.

Toujours dans l'avant-garde, Krueger utilise ces surfaces pour se déplacer tout en brisant la psyché de ses victimes.

Mais l'exemple le plus terrifiant qu'évoque le livre est sans nul doute le cas d' Edward Charlton qui fut poussé au crime par une entité qui lui parlait à travers son miroir.

Comme ce dernier était démoniaque par essence, capable d'aspirer notre âme. Peu importe qu'une porte soit visible ou non : si quelque chose d'inconnu se manifeste,

c'est bien qu'un passage s'est ouvert quelque part. Ces portes du démon se sont adaptées à la technologie : c'est en visionnant des

bobines retrouvées dans sa maison nouvellement achetée qu'Ellisson Oswalt découvre l'existence du démon Baghuul qui lui causera tant de tourments.

De même n'est ce pas par le biais d'une cassette VHS que la terrifiante et tragique Sadako se matérialise ? C'est dans son cas l'écran de télévision qui lui sert

de canal pour atteindre ses victimes. Le démon sait aussi utiliser notre propre corps en guise de porte et peut agir à travers

ce vaisseau qu'il occupe contre le consentement de son propriétaire. Qui a pu oublier les malheurs de la pauvre Regan aux griffes de Pazuzu, ou bien encore

le calvaire d'Emily Rose ? Le corps de la victime devient une coquille vide à travers laquelle passe le mal à l'état pur.

Il faut alors trouver un moyen de fermer la porte au démon, l'inviter à retourner dans les limbes dont il s'est extrait.

Si les grandes figures du mal ont souvent cherché à ouvrir les portes du démon pour

répandre les ténèbres sur la terre, ce qui en sort peut être parfois étrangement salvateur. Que ce soit par l'apparition du golem Molasar dans la forteresse Noire ou bien la fois ou

l'arche d'alliance fut ouverte par le troisième Reich devant les yeux d'un Jones médusé, ces entités destructrices viennent finalement remettre l'ennemi à sa place,

se portant contre toute attente au secours de l'humanité. Le livre est très clair sur une chose : il existe un grand nombre de portes inclassables

ou bien qu'on pourrait ranger dans plusieurs catégories. Comment classer une porte qui s'ouvre sur la planète Mars et qui donne tout droit vers

l'enfer ? De même, comment classer les péripéties de Josh Lambert qui grâce à l'hypnose parvient à se rendre dans une sorte d'au-delà, ou se terre un démon

derrière une porte rouge ? Les portes sont imbriquées, multiples, parfois communes…

S'y perdre est si facile. De toutes ces portes qui mènent vers de sombres dimensions, la plus fascinante est sans aucun

doute la porte de l'au-delà. C'est une porte qu'on aimerait tant ouvrir pour en avoir le cœur net, pour résoudre

le mystère des Dieux et découvrir si nos prières allaient bien quelque part, pour savoir si nos proches disparus vivent paisiblement dans un quelconque ailleurs.

L'ouvrage intitulé les thanatonautes - littéralement les navigateurs de la mort - raconte les recherches

d'un groupe d'individus cherchant à percer le mystère de la mort, en franchissant la dernière porte a coup d'arrêts cardiaques controles et de morts cliniques temporaires.

Le livre des passages évoque quant à lui plusieurs portes, énonce plusieurs théories quant aux façons de passer du monde des vivants à celui des morts.

Il y a bien sûr le classique couloir sombre et circulaire au bout duquel une lumière divine et apaisante nous appelle, dans ce qu'on a coutume d'appeler les expériences

de mort imminentes. C'est la dernière porte que nous sommes censés franchir avant d'embrasser une forme de félicité éternelle. Le livre insiste également sur une certaine île des morts située au cœur des océans

qui cacherait l’entrée de l’ultime voyage. C'est Bocklin le premier à l'avoir couché sur une toile, mais d’autres à sa suite

vont montrer qu’ils connaissent eux aussi cette intrigante porte vers l'après. Il semblerait qu’une sorte de paradis existe pour chacun et une des rares preuves qu’une

porte pour y accéder existe fut donnée par Albert Lewis devant un Chris Nielsen médusé.

En creusant de ses mains un mur de glaise, il révèle toute la beauté du Paradis. Mais il faut bien avouer que les passages dans l'au-delà sont rarement aussi chatoyants

et paisibles. La mort fait peur et tout ce qui prétend en revenir encore plus.

Les spectres, fantômes et autres manifestations ne sont rien d'autres que des âmes qui tentent

de communiquer à travers une porte qu’ils ne parviennent manifestement pas à franchir. Les hantises seraient le résultat de failles entre une sorte de monde éthérique et le

nôtre, alors qu’il devrait nous être invisible. Lorsqu’un esprit se manifeste dans notre réalité, il parvient l’espace d’un instant

à interagir avec notre monde depuis le sien, comme s’il parvenait difficilement à percer la membrane et nous demandait de l’aide pour se faire comprendre. ils sont en quelque

sorte piégés dans l’interstice entre les mondes. Condamnés à rester sur le seuil. Là encore les moyens de communication se sont adaptés aux évolutions technologiques.

on denombre quelques cas de portes qui furent ouvertes sur l'au-delà. Les moyens d’y accéder sont très différents et parfois même incongrus : à l’aide d’une

craie vous pouvez créer une porte vers les administrations de l’au-delà, comme ce fut le cas pour le couple Maitland.

C’est une de ses portes que la famille Freeling va devoir emprunter pour sauver la petite

Carol Anne, kidnappée par les poltergeists qui infestent leur maison. Cette porte nous la franchirons tous le moment venu, mais verrons nous de notre vivant quelqu’un

revenir de chez les morts ? Le livre des passages promet que toutes ces questions relatives à la magie et au paranormal

seront un jour élucidés par la recherche. Et il faut bien l’admettre, s’il est un canal qui a ouvert la voie vers ce qu’on

pensait impossible, c’est bien la porte de la science. Elle a ouvert sur la terreur et sur le merveilleux, vers de nouveaux mondes inexplorés.

L’infiniment petit nous a donné à voir notre propre monde comme une contrée extraterrestre. Le passage peut donc constituer en un changement d’état, de point de vue ou d’échelle.

La porte d’une machine peut laisser sortir quelque chose de bien différent de ce qui y est entré. Pire encore, on peut ouvrir des portes qui nous conduisent tout droit vers l’emprise

et la folie. Le risque avec l’expérimentation scientifique c’est qu’elle est parfois grisante.

En découvrant un champ de recherches on ressent la même énergie qu’un explorateur sur le point de mettre au jour une civilisation disparue.

On peut perdre de vue les pièges qui se cachent derrière la porte de la découverte.

La plus célèbre des portes de la science est sans doute celle du temps. Je ne m'étendrais pas car elle est bien connue et les récits sont nombreux.

Il existe même un livre écrit par Roberta Sparrow qu’un jour Donnie Darko eut entre les mains et qui lui permit d’accepter la triste ligne du temps qui lui était assignée.

Dans son cas, le portail s’est ouvert dans le ciel, mais les portes du temps ont aussi été ouvertes grâce à des machines savantes permettant de remonter le fil des époques,

ou bien encore grâce à une DeLorean modifiée. Il n’est pas rare dans ces cas-là qu'un vortex se forme au moment où la porte est

franchie. Le livre ne tranche pas sur la nature de ces conduits mais ils sont nombreux à mener vers

d’autres temporalités. Car voyager dans le temps et voyager dans l’espace revient parfois au même : les

distances peuvent nous faire vieillir à des rythmes différents. D’autres fois, la porte du temps peut s’avérer être une porte des étoiles qui nous mènent

vers d’inconnus ancêtres, ou bien encore un canal qui nous conduit dans des réalités alternatives.

Cette porte du temps peut même se cacher dans la dead zone, l’angle mort, une porte qui permit notamment à Johnny Smith de voir l’avenir des gens simplement en ayant un

contact physique avec eux. C’est à la suite d’un accident de voiture que quelque chose s’est ouvert dans son cerveau et qu’il a pu accéder au canal du futur.

Ces portails pourraient sembler moins dangereux car généralement empruntés par une petite poignée de scientifiques avant-gardistes ou génialement fous, mais s’ils venaient

à commettre des erreurs, alors c’est l’humanité qui pourrait en pâtir. Il faut donc particulièrement prêter attention aux portes qu’on ouvre par la science, ou

être bien sûr qu’on parviendra à les refermer. Il existe aussi des portes vers des univers que la science a créé.

Depuis l'avènement de l’informatique comme moteur du monde et des développements en intelligence artificielle, en réalité virtuelle ou en génération procédurale, nous ne sommes

plus très loin d’ouvrir des portes vers des univers virtuels persistants capables de créer des lois qui nous échappent.

C’est exactement ce que Neo va découvrir à ses dépends en prenant conscience de l’existence

de la matrice et du sort que les robots ont réservé à l’humanité. La porte est ici une prise qu’on connecte dans le cortex par la nuque.

C’est un sort similaire que le cobaye Jobe Smith va expérimenter entre les mains du Dr Lawrence Angelo, qui envoie son patient dans une réalité virtuelle pour tenter de

dépasser ses limitations. C’est grâce à une combinaison neuronale que Jobe est transféré dans une sorte de cyber-espace mental où il se sent libre et reprend le

dessus sur son corps jusqu'à

devenir incontrôlable. Et lorsqu'on assiste au désastre que l'expérience va engendrer, on se dit que c'est une porte

qui aurait dû rester fermée. En franchissant les membranes entre le réel et le virtuel, on peut littéralement se perdre.

C'est ce qui arrive lorsqu'on cherche à se connecter avec des pods biomécaniques pour jouer à ExistenZ, une expérience hallucinatoire qui vous ouvre les portes d'un monde virtuel

si réaliste qu'on arrive plus à le distinguer du réel. Quand on voit cet amas organique, on constate à nouveau que les passages d'un monde à

l'autre peuvent prendre des formes incongrues. Le livre évoque aussi les sombres expériences des Docteurs Pretorius et Tillinghast qui

ont découverts à leur dépend qu'un petit bout d'organe de notre corps - la glande pinéale - pourrait si on la stimulait d'une certaine façon d'accéder à la perception

de dimensions imbriquées dans la nôtre. Là encore, la déchirure dimensionnelle qui leur sert de porte laisse sortir des abominations

indicibles. Décidément le livre des passages est avare en issues heureuses lorsque se créent des

failles vers des mondes inconnus. Pourtant il reste une ultime catégorie de portes qui subsiste et fascine, dont les mystères

ont su rester entiers, dont personne n'est, dit-on, jamais revenu. Ce sont les portes vers l'inconnu. Il en existe deux types : celles qui mènent vers d'apparentes ténèbres et d'autres

une lumière surréelle et divine. Les premières sont proprement terrifiantes et mènent vers un gouffre sombre.

Le peintre Dragan Bibin tente d'en saisir la présence, toile après toile. Dans ses peintures, il parvient à dépeindre la terrifiante angoisse que ces portes suscitent,

entrouvertes vers une obscurité dévorante où ne semble régner aucune vie, ou ne transpire que le malheur.

Même les chiens si braves s'enfuient en courant lorsqu'on les envoie en éclaireurs

repérer ces terrifiants espaces. Et s'ils n'osent pas rentrer, ils grognent férocement en contemplant la porte.

Bien avant lui, le peintre Francis Bacon nourrissait une obsession similaire pour ce même motif de portes qui ouvrent sur un gouffre sombre.

Bacon semble nous dire qu'une fois ces portes ouvertes elles peuvent changer le réel, et transformer notre apparence en une masse de chair mouvante et vibrante.

Si l'on a déjà vu d'étranges créatures, de sombres tentacules ou bien encore des lueurs étranges passer par l'entrebâillement des ces gouffres, nul ne sait ce qui se cache

derrière. La seule chose qu'on connaît c'est le visage de celles et ceux qui ont été témoins.

Regardez leur visage, la stupeur et la fascination devant l'effondrement de leurs croyances

et certitudes rationnelles alors qu'un nouveau monde se manifeste, prouvant qu'il existe un ailleurs insoupçonné.

Regardez leur visage devant une porte qui s'ouvre sur la peur, sur le danger,regardez

la lueur dans leurs yeux quand une faille s'ouvre comme une fleur qui s'épanouit. Malgré les apparences, tout n'est pas que ténèbres, ni dans ce monde, ni dans les

autres. Le livre des passages conclut sur une touche plus optimiste en évoquant la porte des possibles,

dans la dernière section relatives aux portes de l'infini. Ce qu'on devine derrière cette porte des possibles enflamme en nous l'appel de l'aventure

cosmique, nous invite dans une myriade de monde et de réalités, nous attire vers une félicité éternelle.

Ces portes sont les plus nombreuses et pourtant sur elles nous ne savons rien. Elles ouvrent vers l'espace, la lumière ou bien encore une infinité d'univers non

euclidiens . Nul ne sait. Tout n'est plus que théories et légendes. Ces portes ouvrent vers un ailleurs dont la nature nous restera à jamais inconnue.

Ce qu'il y a derrière se vit et ne se raconte plus.

J'ai enfin pris ma décision. Après réflexion, j'ai décidé de faire disparaître le livre des passages.

Il serait trop dangereux entre de mauvaises mains. Alors qu'il n'est plus que cendres, reste la seule vraie question.

Si demain une porte vers l'inconnu apparait devant vous, en franchirez-vous le seuil ?

Le vertige artistique est un élément central de votre contenu. Pouvez-vous nous parler des esthétiques qui vous fascinent ? Comment ce goût pour l'étrange s'est-il construit ?

ALT236. C'est vrai que j'aurais pu interroger les mystères de l'art sous le prisme de la beauté « rassurante » et des arts disons plus classiques. Là encore, c'est extrêmement primaire mais cela vient du prix à payer quand on n'arrive pas à croire au paradis. On doit faire face au concept absurde de la mort. C'est quelque chose qui m'a terrifié très petit et je pense que mon amour de l'étrange vient vraiment du fait qu'il permet d'apprivoiser ce qui nous fait peur, de voir dans ces espaces inconnus la promesse d'une aventure plutôt que de la peur. J'essaye dans mes vidéos de montrer la beauté qui réside dans les esthétiques sombres et vertigineuses, de montrer à quel point l'imagination recèle de merveilles insoupçonnées. J'aime autant les films d'horreur que Goya ou les surréalistes, je vois autant de beauté dans un jeu vidéo japonais terrifiant que dans une mosaïque antique montrant la Gorgone. Quand on aborde ces thématiques qui donnent le vertige par le prisme de l'art, on peut curieusement trouver une certaine paix en les explorant.

Votre univers est peuplé de créatures horrifiques ou surnaturelles en tout genre : zombies, démons, entités monstrueuses... Parmi tous les bestiaires que vous déployez sur votre chaîne Youtube, quels sont vos "monstres" favoris ?

ALT236. Mes monstres favoris proviennent de l'esprit génial et torturé de Clive Barker et se nomment les Cénobites. Ils sont visibles dans une saga bien connue du cinéma appelée Hellraiser. Ce sont des monstres très dérangeants - ils ont un look démoniaque et sexuel qui oscille entre vêtements ecclésiastiques d'un culte satanique et tenue SM. Il y a toute une mythologie incroyable autour d'eux et l'auteur à réussi à revisiter les mondes infernaux chers à Dante et Milton d'une

façon totalement originale. Il faut avoir le cœur bien accroché mais ce sont pour moi les créatures les plus iconiques du 7e art horrifique.

Transcription textuelle de la vidéo

Parmi toutes les oeuvres qui peuplent notre imaginaire, certaines proposent la découverte

d'un monde singulier, avec ses lois et ses principes, ses codes et ses symboles...

Une fois réunis, tous ces éléments constituent une "mythologie". Bienvenue dans les paysages de l'esprit : vous regardez MythoLogics.

Hellraiser est l'une des oeuvres pour lesquelles j'ai voulu commencer Mythologics.

Cette fabuleuse histoire de casses-têtes anciens qui une fois résolus, ouvrent des portes sur l'Enfer m'a toujours fasciné.

Et puis un jour, un homme m'a contacté pour me faire don d'une boîte de Lemarchand,

artefact que je convoitais depuis tant d'années. La nuit dernière, luttant contre la peur et l'envie, j'ai enfin effectué le rituel

en décryptant la configuration des lamentations. Après tant de recherches, Je pensais bien connaître les secrets du Hellraiser.

Mais le mécanisme a pris vie, la boîte s'est ouverte... alors seulement j'ai compris...

Pour cet épisode, j'ai pensé nécessaire de faire un petit avertissement. Si vous n'avez pas 16 ans, que vous êtes impressionnables ou étrangers aux ténèbres

artistiques, je vous suggère avec bienveillance d'éviter cette vidéo. Si par contre vous chérissez les mythologies modernes, la création d'univers et ses

aléas ; si l'horreur et ses symboles vous fascinent alors soyez prêts... Car vous entrez dans la cathédrale la plus infernale de la galaxie fantastique : Hellraiser.

LES PAYSAGES DE L'ESPRIT

Avant de commencer notre descente vers l'Enfer, je voudrais vous inviter à prendre un instant

la place d'un créateur de contes horrifiques. Comme vous êtes un créatif exigeant, vous avez pour ambition secrète d'inventer un

univers original et détaillé. On y trouvera des abominations mémorables, des images saisissantes, des concepts riches

et une profondeur qui vous permettront les libertés les plus incroyables. Une idée vous vient alors et vous ouvrez votre carnet, contemplant l'infini des possibilités

: Il faut certes des protagonistes auxquels tous s'identifieront, mais surtout des antagonistes charismatiques, aux pouvoirs inhumains, à l'apparence légendaire et terrorisante.

Ainsi l'oeuvre marquera les esprits, habitera les cauchemars de générations, et permettra

aux monde de rêver et fantasmer au travers de vos visions cathartiques. Le XXème siècle a vu exploser une culture horrifique riche et complexe, forte de figures

iconiques nombreuses devenues des classiques. Il est donc ardu de proposer des choses totalement nouvelles ... Surtout que vous êtes en 1986,

et que l'âge d'or de l'horreur est à son apogée. Que vous reste t'il de nouveau à créer ? Comment ne pas reproduire ? Comment briller

plus fort que les autres dans une galaxie déjà éblouissante ? Imaginez maintenant que Vous êtes...

Clive Barker. Vous êtes un jeune écrivain fantastique plein d'ambition et de talent. Votre premier recueil, les livres de sang, a bonne presse et le grand Stephen King lui

même répète à qui veut l'entendre qu'il a vu le futur de l'horreur... et que son nom est Clive Barker.

Vous le sentez, Vous êtes au seuil de votre carrière créative et en vous bouillonnent des concepts fous et l'envie de mettre en forme les cauchemars raffinés qui vous habitent.

D'ailleurs depuis quelques temps, une histoire vous obsède. Vous sentez qu'elle est différente, qu'elle recèle une richesse vertigineuse et luit

d'un noir de ténèbres. Au terme d'une écriture fiévreuse et passionnée, votre roman sort enfin: il s'intitule The

Hellbound Heart, littéralement le coeur lié à l'enfer. Même si le succès littéraire est satisfaisant, le monde n'a pas encore pris conscience

de votre histoire et de son potentiel. Le cinéma serait certes idéal Mais les studios vous ont déjà approché par deux fois et

ce qu'ils ont fait de vos histoires vous a déçu. Alors s'il faut un film pour que le monde sache, c'est vous qui le ferez, ou personne.

C'est ainsi qu'en 1987 sort Hellraiser. C'est l'adaptation directe de the Hellbound Heart, réalisée par Clive Barker lui-même.

Ce jeune anglais de 35 ans vient d'arriver à Hollywood et compte bien saisir cette occasion pour marquer les esprits. Passionné de la chose horrifique, Barker réussit un véritable tour de force.

Avec un budget limité et sans expérience cinématographique, Barker s'invite sans peine dans le panthéon de l'horreur universelle.

Et tout cela grâce à des concepts puissants et a des créatures qui n'ont pas d'égal en matière de terreur pure.

Ainsi, le monde découvre Hellraiser et sa mythologie, dont voici l'invitation narrative quasi parfaite : Il existe dans notre monde une boite magique, taillée dans le bois et

couverte d'or... Elle permettrait dit-on de découvrir des plaisirs que l'esprit ne peut qu'imaginer.

Malheureusement pour ceux qui la possèdent, la boite est en réalité une clé qui ouvre accès direct vers l'Enfer. De ce portail émergent les créatures les plus sadiques que l'enfer ait porté : les

Cénobites. Le film est un succès car en plus d'une histoire marquante et vénéneuse, d'un

score musical magnifique et d'acteurs impliqués, il donne naissance à une nouvelle icône du cinéma de genre, que le public baptisera Pinhead.

Cet homme au teint bleuâtre et cireux, coiffé de clous et paré de sombre cuir a rejoint

sans attendre les Freddy, Jason et autres Leatherface à la table de nos cauchemars. Le film aura même droit à une suite directe, Hellbound dont Barker co-écrira le scénario.

Cette séquelle de qualité nous emmène en enfer et nous en montre un peu plus des cénobites. Sur les opus 3 et 4 Barker n'est plus que consultant... et à partir du 5eme et jusqu'au

9eme film, Barker s'éclipse d'une franchise qui va sombrer dans l'obscurité des films dispensables. À l'origine de ce délitement, la cession par Barker de ses droits d'auteurs aux producteurs,

et ce dès le premier film. Et très vite, la saga lui échappe... au point de faire de Hellraiser le plus grand

rendez-vous manqué de l'Histoire du cinéma horrifique. On regarde certes chaque nouvelle sortie mais plus par nostalgie des premiers films que

par réel espoir. On guette surtout, un peu coupables, l'arrivée de nouveaux cénobites, qui même dans un

mauvais film, restent des monstres fascinants et malsains. Malheureusement pour nous, les films ne livrent que peu d'éléments mythologiques

et des réalisations sans âme achèveront de tuer la franchise. Lorsque j'ai découvert la franchise, j'ignorais totalement qu'il existait romans et comics

donnant vie à un univers étendu. C'est seulement pour cet épisode que je me suis attelé à explorer en profondeur

ce que Barker et d'autres ont imaginé sur tous ces médiums. Et après plusieurs mois de recherches, de visionnages et de lectures où la terreur

n'avait d'égale que l'émerveillement, je suis toujours incrédule devant ce à côté de quoi nous sommes passés.

Ainsi nous fallait il tout reprendre à zéro… C'est donc ici que commence notre voyage dans l'enfer de Léviathan.

L'APPEL DES ENFERS

Tout récit de la saga commence par une boîte mystérieuse qui un jour se retrouve entre les mains d'une personne.

Mais la boite choisit-elle ses victimes au hasard ? Avant de parler de cet artefact maléfique, il me faut donc vous rassurer : la boîte

ne surgit pas aléatoirement dans votre vie… Elle n'apparaît qu'à un certains nombre de profils. Après avoir parcouru toutes les histoires de la Saga Il est possible de dégager des

grandes familles de candidats à la damnation, afin de comprendre quels profils recherchent les recruteurs de l'enfer.

Tout d'abord il y a ceux que l'on pourrait appeler les Explorateurs. Qui n'a pas rêvé d'en savoir plus sur les secrets du monde ?

A l'instar de Franck dans l'histoire originelle, les explorateurs sont en recherche de savoirs secrets et de plaisir défendus.

Ainsi rien d'étonnant à trouver parmi nos victimes 2 journalistes, une photographe,

un explorateur, un bibliothécaire ou encore un détective désabusé. Quelque soit le but de leur recherche, elle les conduit dans des recoins obscurs de la

réalité et de la raison. Ces profils ont pour trait commun la quête d'une vérité dissimulée et cette avide

soif de savoir les mène implacablement vers la boite, quand ce n'est pas elle qui vient à eux.

Elle est souvent symbolique du prix à payer pour ceux qui cherchent à découvrir ce qu'un humain ne devrait pas savoir.

Mais il est une autre famille, encore plus dédiée à la recherche empirique dans l'inconnu, c'est celle des Scientifiques.

On trouve ainsi un docteur, un chercheur en réalité virtuelle, une virologue ou encore un chercheur en physique.

Soit ces métiers sont au plus près de la vie et de la mort, soit ils soulèvent des questionnements moraux et éthiques dont sont friands les monstres invités par la boite.

Mais en dehors de ceux qui sont en quête de vérité mystique ou scientifique, il y a d'autres profils plus sombres qui viennent enrichir la liste de nos candidats.

La famille la plus inattendue est celle des Âmes perdues : la boite surgit souvent entre les mains de gens désespérés, soit pour abréger leur souffrance, soit pour étancher

leur soif de vengeance... envers ceux qu'ils estiment responsables. Ainsi on trouve une femme dépressive qui se suicide dans sa baignoire, un régiment

d'anciens soldats traumatisés des horreurs de la guerre. Mais de façon plus surprenante, la boite apparait aussi par deux fois à des enfants

maltraités, qui sans le savoir vont invoquer les cenobites pour supprimer leur entourage toxique.

Mais malgré cette lueur de justice apparente que suggère ces deux derniers cas, la boite arrive souvent dans la vie d'êtres mal intentionnés, qui constituent la famille

des Criminels. Ces candidats évoluent dans des milieux mal famés à la morale souvent absente : parieur,

délinquants, membres de gangs ou prédateurs sexuels et même serial Killers. Ils sont quelque part les candidats les plus attendus dans notre acception traditionnelle de l'enfer

Judéo-Chrétien. Mais la famille qui possède le plus de membres est sans conteste celle des Castes dirigeantes

et par extension de tous ceux qui exercent et abusent d'un pouvoir sur les autres. Il est fascinant de voir que ces élus occupent différentes échelles de la société.

Du simple promoteur véreux au gérant violent d'une boite de nuit, en passant par un entraîneur de chevaux tortionnaire et un producteur malsain, celui qui abuse de sa position est un des

candidats favoris de la boîte. Il en va de même pour le pouvoir autoritaire exercé par un état ou une administration

: on trouve ainsi des soldats, des policiers et même un gardien de prison? Cette famille regroupe aussi des dirigeants, dictateurs, chefs d'entreprise et un conte

sanglant qui rentre des croisades. Enfin, chose qui pourrait paraître incongrue on trouve également plusieurs religieux intégristes

qui pensant invoquer Dieu ne récoltent que des Cénobites. Il existe une dernière famille qui est celle des créateurs

Mais il est encore trop tôt pour évoquer leur étrange spécificité… On pourrait croire que je n'ai pas encore dévoilé la Mythologie de la saga, mais on

vient pourtant d'en évoquer le cœur : c'est dans le domaine des ténèbres humaines que chassent les Cénobites.

Leur apparition est le couronnement sanglant d'une vie humaine vouée au côté obscur. Résonne alors cette citation de l'auteur : "Chacun d'entre nous est un livre de sang.

Ou que nous l'ouvrions, tout est rouge" Rien d'étonnant donc à voir dans les récits de la saga des références directes à des

périodes sombres de notre Histoire. Des colonisations violentes aux guerres fratricides, de l'esclavage à l'apartheid en passant

par les horreurs nazies, Hellraiser ne cesse de nous rappeller que la noirceur de ses Cenobites n'a rien à envier à celle des humains.

Avec sa charge fantastique, la saga aurait pu foncer tête baissée vers la Dark Fantasy

la plus décomplexée, mais le plus souvent les récits naissent au contraire dans des contextes très réalistes qui reflètent notre monde, nous mettant ainsi souvent face

à ce qu'on préférerait éviter…

LA BOITE DE PANDORE

Le moment est arrivé de vous parler de la boîte. Si l'on se base sur les films, on ne sait que peu de choses sur cet étrange artefact

: C'est une forme cubique ornée de motifs mystérieux. Concernant ses origines, le film Bloodline révèle qu'au XVIIIe siècle, un architecte

versé dans les arts occultes l'aurait fabriqué. Son nom était Philippe Lemarchand. Mais comme nous l'avons dit, les films ne révèlent rien de la complexité magnifique

et sophistiquée qui s'impatiente sur d'autres supports. Retraçons ensemble le parcours de ce mystérieux ingénieur pour comprendre son rôle et ses

motivations… Et puisque j'ai eu la chance de pouvoir le parcourir, je vous livre le contenu de son journal intime.

Nous somme en 1740. Philippe Lemarchand, architecte et artiste, voue un culte à la géométrie mais se trouve

frustré dans son processus créatif. Un soir dans une confrérie, il prend connaissance d'un manuel ésotérique traitant de géométrie

sacrée et de mystérieux Cenobytes… De plus en plus intrigué, Le marchand se lance dans une quête effrénée de connaissance

à ce sujet. Il dit parcourir les énigmes d'Albertus Magnus, dévorer les écrits de Saint Thomas d'Aquin, d'Agrippa ou de Pic de la Mirandole, qui tous font référence

aux cénobites. La technique de crédibilisation de la mythologie passe par la convocation de personnages historiques

et troubles. Au terme de ses recherches, Lemarchand devient obsédé par ces légendaires cenobites.

Bien qu'il pense qu'une partie de ces écrits affabulent, l'architecte quitte le domaine de la raison. Il glisse peu à peu vers le malsain en compulsant des ouvrages d'anatomie effrayants et surtout

en dévorantt les biographies de Gilles de Rais. Ce lieutenant de Jeanne d'Arc commit de son temps des méfaits si atroces qu'il

devînt l'inspirateur de Barbe bleue, bien présent dans notre imaginaire collectif. On lui reprocha lors de son procès le meurtre de 140 enfants et Gilles de Rais est souvent

évoqué comme l'un des premiers serial killer documenté de l'histoire. Dans le journal de ce sinistre personnage, Lemarchand découvre qu'un cénobite aurait

guidé le meurtrier dans ses basses oeuvres, mais surtout qu'il existe une boîte renfermant une formule magique qui permettrait d'invoquer le monstre.

Activant ses réseaux occultes, il parvient à se la procurer. Ce n'est donc pas Lemarchand qui invente la première boîte.

Par contre il analyse celle-ci jusqu'à en comprendre le mécanisme. Sa frustration s'enfuit à mesure qu'il s'approche de la connaissance suprême,

avec force croquis et calculs. Pour achever son apprentissage, il active un soir le mécanisme et invoque enfin Baron,

le fameux cénobite qui avait dicté ses actes à Gilles de Rais. Le cénobite observe les croquis de Lemarchand et ressent son obsession pour l'ordre et

la symétrie. Baron accepte que Lemarchand fabrique ses propres mécanismes pour invoquer des cenobites.

Il devient ainsi le premier humain à avoir le droit de fabriquer des boîtes.

Rentrons désormais dans les entrailles du mythe. Tout d'abord ce n'est pas le hasard qui faire surgir la boîte dans votre vie.

Ce sont les Cénobites qui vous ont repéré depuis l'Enfer et vous font parvenir le puzzle.

Mais nous reviendrons sur ce point un peu plus tard… Pour que les boîtes soient mythiques et crédibles, il faut donc leur créer une histoire mais

aussi une apparence marquante et des concepts de fonctionnement. Pour ce qui est de l'aspect, Il existe une multitude de designs différents.

La forme est très majoritairement cubique mais cette allure n'est pas exclusive. Pour s'en convaincre, il suffit de parcourir les pages maudites du Sigillum Diaboli, ouvrage

qui recense les apparences et effets de toutes les boîtes. Sur les parois de celles ci, des symboles mystiques et des formes sur lesquelles certains

mouvements de doigts précis doivent être appliqués, afin d'en activer le mécanisme. Toutes les inscriptions de la boîte tirent leur symbolique de multiples sources occultes

et maléfiques. Ces marques sont donc un concentré démentiel de magie noire et de savoirs interdits. On y trouve des références aux mythes indiens, à la cabbale juive, aux traités de démonologie

ou encore à la Bible, comme si la boite était une imbrication de plusieurs savoirs maudits, une clé vers les ténèbres.

Une fois le puzzle commencé, une mélodie de boite à musique se fait entendre, qui s'amplifie à mesure que la résolution avance.

Le déclic final retentit, la boîte de met en mouvement, pivote sur elle même et se

métamorphose, soumise à une sinistre logique. Enfin une cloche résonne, tel un glas infernal.

On peut entendre la pierre des murs gémir et se désagréger à l'approche des Cénobites. Puis les parois de la pièce s'écartent et une lumière bleutée jaillit de l'obscurité.

Des ombres malades se dessinent, ils sont là. Et à moins d'un marché ou d'un miracle, ils repartiront avec vous pour vous faire

connaître l'Enfer. Juste avant de voir ce qui arrive aux malheureux élus, un dernier point de taille sur les

boîtes magiques : bien qu'elles soient pratiques, elles ne sont pas le seul moyen d'en appeler aux Enfers.

En résolvant les boites, on accomplit en fait un rituel géométrique appelé Configuration. Dans les films, les formules magiques sont cachées dans ces boîtes puzzles, mais des

configurations bien plus étonnantes ont existé. Certaines peuvent prendre la forme d'une montre à gousset, d'autres les atours d'une

innocente boîte à musique. On trouve également une configuration en -400 avant Jésus Christ qui se montre sous

l'apparence d'une table en pierre devant laquelle des incantations doivent être prononcées… Plus surprenant encore, Lemarchand a par exemple construit des bâtiments dans lesquels se

dissimulent le sombre rituel. C'est le cas pour un centre de traitement de la lèpre, pour une pension d'artiste

à Paris mais aussi pour un immeuble inquiétant. Pour ce dernier, c'est le trajet effectué avec l'ascenseur qui permet de donner vie

à la configuration. Mais cela marche aussi avec une guitare si les accords joués suivent un certain pattern. Mais les configurations peuvent aussi se cacher dans les pièces en carton d'un puzzle à

assembler, dans un crucifix, une grille de mots croisés, un roman ou encore dans la façon de moissonner un champ de blé.

Ils semblent qu'ils existe plus d'autoroutes vers l'enfer que d'escaliers pour le paradis.

Que se passe-t-il une fois que les cénobites sont présents ? Plusieurs cas de figures peuvent se produire. Pour peu que vous ayez un mauvais contact, l'entrevue peut mal se passer et les cénobites

feront jaillir des dizaines de chaînes terminées d'un crochet qui vous écarteleront dans une gerbe de sang.

Si par contre vous parvenez à éveiller leur intérêt, les cénobites peuvent se laisser tenter par un marché.

Celui par exemple de leur ramener plus de candidats pour l'Enfer et donc de travailler pour eux dans le monde réel.

Inutile de vouloir les doubler ou se jouer d'eux sinon retour au premier cas de figure. Admettons que les Cénobites vous laissent la vie sauve, cela ne veut pas dire pour autant

qu'ils puissent reparti les mains vides. Il faudra donc sacrifier quelqu'un à votre place.

Si par contre ils estiment que vous êtes prêts à repartir avec eux dans le royaume inférieur, alors les cénobites vont effectuer la pesée de votre âme.

En fonction des désirs et des pulsions qu'ils y découvriront, ils vous réserveront un sort qui peut varier, mais dans tous les cas, soyez assurés que la souffrance éternelle

sera au rendez vous. Si les prêtres infernaux estiment que vos vices sont tristement communs alors vous serez

un simple amusement et votre destination s'appelle le Puits. On y trouve d'autres âmes errantes comme vous, qui ont pour apparence commune celle

d'écorchés, qui se traînent comme un troupeau de souffrance sur les landes désolés du lieu.

Ceci explique la présence des écorchés que nous voyons dans les films. Ce sont des damnés qui sont parvenus à s'enfuir de l'enfer avec l'aide d'un humain.

C'est le cas pour Franck dans le premier opus ou pour Julia dans le second. La phrase "aidez moi je suis en enfer" inscrite lettre de sang sur le mur par l'écorché

prend donc tout son sens. Pour pouvoir espérer devenir humains à nouveau, ils doivent tuer des personnes pour récupérer

leur peau. La population des écorchés du puits subit le joug des Cénobites qui les traitent comme

du bétail et on les verra même se rebeller contre leur maîtres.

L'ORDRE DE L'ENTAILLE

Comment diable devient-on cénobite ? Après une vie d'humain tournée vers les ténèbres, vous êtes appelés par l'intermédiaire de la boite et vos futurs compagnons viennent

vous chercher. S'ensuit une phase fort désagréable qui se tient dans une chambre de reconstruction.

Cette chambre peut prendre plusieurs formes : c'est parfois une vierge de fer, sarcophage médiéval remplis de pics mortels, d'autres fois une niche aux parois semblables à celles

de la boîte. Mais le plus souvent c'est une pièce dénudée à l'ambiance médicale. On y trouve des instruments chirurgicaux d'un nouveau genre mais aussi des tentacules répugnantes

qui fouillent votre cerveau. La machine recompose votre corps dans une nouvelle forme abjecte et fascinante, qui

généralement s'adapte à votre psyché. Mais toujours, votre apparence respire la torture, la souffrance et l'érotisme malsain.

Une fois l'opération terminée, vous êtes officiellement un cénobite. Votre but désormais est de récolter des âmes pour votre Dieu Léviathan, ou bien

de recruter de nouveaux cénobites parmi les humains. Les démons de l'Ordre de l'entaille ont aussi un rôle de police de l'Enfer car

leur but est de rattraper les rares damnés qui parviennent à s'échapper des limbes. Les cénobites évoluent dans une caste très hiérarchisée avec des rôles bien définis,

comme dans un ordre religieux classique. Avant d'évoquer leur lois et leur motivations, arrêtons nous un instant sur leur apparence,

qui est sans commune mesure dans le genre horrifique. Les cénobites ont la particularité d'être aussi repoussants que fascinants.

C'est dans le film originel que les cénobites font leur première apparition. Les maquillages et le jeu des cénobites ont posé les bases de leur école, même si les

comics nous en réserveront les expressions les plus décadentes. Le choix du cuir noir n'est pas anodin.

Quand on se penche sur les occurrences du cuir au Cinéma avant la sortie du premier film en 1987, on est déjà dans un imaginaire assez marqué : outre le blouson noir des

bad boys à moto, le cuir se retrouve souvent sur les méchants de cinéma. Le cuir noir rend asocial, est associé à la domination, au sexe et aux lieux interlopes.

Il est l'uniforme du délinquant, le gant du meurtrier. Le cuir est le choix idéal pour marier attraction et répulsion, eros et thanatos.

Le design des costumes, entre vêtement religieux et tenue de donjon SM crée un contraste particulier.

A cette aura sexuelle sombre s'ajoute les entailles. Souvent le costume est mélangé à la chair.

Il est même souvent conçu pour procurer une souffrance permanente à celui qui le porte. Ce qui est inquiétant chez les cénobites, c'est que malgré la souffrance constante

qu'ils endurent ils sont froids, amusés, calmes et fanatiques, vouant un culte à la douleur qu'ils présentent comme un raffinement ultime.

La douleur est pourtant ce que nous fuyons tous depuis la nuit des temps ; ainsi voir des créatures qui l'ont embrassé en faire une religion nous entraîne dans un malaise

métaphysique et les rends totalement inhumains. Les cenobites peuvent avoir des aspects et accoutrement très différents.

La plupart sont humanoïdes mais certains tiennent plus de l'abomination, de la chimère indescriptible.

Le look cuir et piercings est dominant chez le cénobite mais le milieu possède ses originaux.

On peut notamment croiser des démons vêtus de toile blanche ou rouge. L'un des chefs de l'ordre eux est même affublé d'un costume de général prussien,

quand un autre cenobite aux scarifications faciales présente tout l'attirail du soldat américain.

D'autres ont une physionomie plus monstrueuse, le faciès déformé, la peau d'une autre couleur...

Il existe aussi des animaux qui les accompagnent et les servent comme des chiens ou des abeilles. Le cénobite offre donc aux auteurs qui les façonnent une grande latitude de création

en ce qui concerne la forme qu'ils peuvent prendre. Il en va de même pour leur caractères : la disparité des personnalité chez les cenobites

reflète bien souvent les humains qu'ils étaient. Certains sont rebelles et n'en font qu'à leur tête, d'autres sont cyniques, certains

même tentent de garder une part d'humanité dans leur décision.

LA DIVINE TRAGEDIE

Les cenobites sont pour moi extremement novateurs car ils ont à leur façon agrandi le spectre de ce que le monstre de cinéma peut évoquer.

Leur ambiguïté morale, l'aura lumineuse qui les accompagne, leur calme glaçant et leur cynisme infernal dépassent la terreur de cinéma classique pour la transformer en

une fascination vénéneuse. Une des grandes phrases utilisé par Pinhead pour se présenter est la suivante :

Cette contradiction est donc assumée, pour placer ces entités sur un terrain plus intellectuel et psychologique, pour flouter leurs motivations et les rendre insondables.

Et de fait la manichéisme classique de nos sociétés qui oppose bien et mal est ici inopérant.

Et c'est la l'un des nombreux traits de génie de Barker sur la saga. Cela tient à la philosophie sous-jacente de l'ordre de l'Entaille.

En effet les cénobites ne lisent pas les actions des hommes sous le spectres de bonnes ou de mauvaises actions, mais évaluent vos actes selon qu'ils ont généré du Chaos

ou de l'Ordre. Et cela permet de rendre leur système de valeurs plus complexe. Par exemple un cenobite ne va pas juger un serial killer parce qu'il a tué des gens.

mais il va plutôt évaluer ses motivations et les conséquences de ses actes. D'une certaine façon, le chaos est associé à l'homme et à sa liberté, à l'imprévu

et au pulsions de vie. A l'opposé, l'ordre et la structure sont associés au contrôle, aux lois, à l'oppression

et au système. D'ailleurs en Enfer, cet équilibre est en quelque sorte personnifié par deux divinités

étranges appelés Chidna et Basilisk. Ces deux entités antédiluviennes rappellent la double hélice de l'ADN et symbolise

le nécessaire équilibre entre ténèbres et lumières. Une citation du maître exprime clairement cette balance entre deux forces : "Les ténèbres

ont toujours leur rôle à jouer. Sans elles, comment saurions nous que nous marchons dans la lumière?

Quand les ambitions du mal deviennent trop grandioses, elles doivent être contrecarrées, disciplinées, et même parfois éteintes.

Puis elles réapparaîtront à nouveau comme elle le doivent". L'ordre du monde est donc un savant agencement de chaos et d'ordre.

Si cet équilibre est perturbé, alors Chidna et Basilisk se battront, alertant ainsi les

cenobites qu'ils doivent réparer cette anomalie en modifiant des destins dans la réalité.

Car le travail d'un cénobite, c'est de sélectionner des gens qui ont un pouvoir sur le monde, pour les faire basculer du côté de l'ordre.

Mais un cénobite doit également en répondre à sa hiérarchie. S'il n'est pas parvenu à manipuler le cours des choses dans le bon sens, alors il

sera jugé lors d'un procès. Chaque cénobite jugé doit s'arracher le coeur pour qu'il soit pesé dans une balance

devant les membres de l'Ordre. Car n'oublions pas qu'au bout de la chaîne de commandement se trouve leur Dieu suprême,

Leviathan. Les cénobites sont donc en quelque sorte des Forces de l'Ordre au service d'une

religion, avec tout l'univers oppressif et rigoureux que de tels termes convoquent. Tirant les fils de l'esprit, Ils manipulent des destins pour les tordre dans leur intérêt...

Quelques cénobites se sont vu attribuer des fonctions particulières qui rendent le mythe encore plus profond. C'est le cas de Soeur Flagellum, qu'on appelle la gardienne de l'ordre.

Flagellum est plongée dans un sommeil méditatif profond dont elle est tiré si son Dieu Leviathan

sent une perturbation dans l'équilibre des forces. Elle en referera aux équipes de cenobites pour qu'ils aillent résoudre la situation

sur le terrain, un peu comme une task force de la damnation. Il existe un autre rôle majeur joué par un cénobite, très symptomatique de la

profondeur de la narration Barkerienne. Mais pour l'évoquer il nous fait revenir au tout départ. Comment les boîtes se retrouvent-elle entre les mains de leurs victimes ?

Une boîte est toujours donnée, protégée et récupérée par un Gardien.. Dans les films, C'est toujours un étrange individu qui remet la boite à quelqu'un.

Même si son apparence change selon les opus, la phrase qu'il dit en tendant la boite est toujours la même :

Au départ un marchand, ensuite un vendeur d'art, le gardien apparaît le plus souvent sous les traits d'un sans-abri à la barbe hirsute et aux yeux fous, qui semble avoir

un lien particulier avec les criquets. Encore une fois ce sont les comics qui nous livrent des clés de compréhension sur ces

fameux gardiens. Tout d'abord ce sont des changeforme, ils ont la capacité de prendre l'apparence

qu'ils désirent pour approcher et séduire la cible sans qu'elle se méfie. Mais comment sont créés ces mystérieux passeurs ? Grâce à notre fameux cénobite

au rôle si particulier. Son nom est Orno, et il possède son propre cabinet dans les entrailles de l'enfer.

Pour créer un gardien de puzzle, Orno choisit un damné qu'il appelle "Matière première". Il altère son âme en y plaçant un peu de son propre esprit démoniaque.

Il renvoie ensuite son cobaye sur terre pour qu'il puisse avoir des relations sexuelles avec une femme. De cette relation va naître un enfant qu'Orno veillera à rendre orphelin.

Une fois qu'il atteindra 16 années d'une vie de tristesse, Orno lui révélera sa vraie nature en lui offrant la boite dont il sera le gardien attitré.

Du coup avec l'univers Hellraiser on assiste à un phénomène somme toute fréquent qu'on pourrait appeler le "développement mythologique transmédia".

C'est l'idée qui consiste à étoffer un univers de fiction sur d'autres supports que celui par lequel il est né.

Pour Hellraiser, c'est un trajet somme toute classique à Hollywood pour une franchise à succès : on adapte un livre au cinéma, et s'il a du succès, on développe ensuite

des comics ou des jeux vidéos pour raconter de nouvelles histoires et étendre l'univers. Et si les adaptations sont parfois des coups commerciaux sans âme, il est des cas de figure

où ce passage est extrêmement bénéfique pour une oeuvre. C'est le cas pour Hellraiser. Faire un film fantastique coûte cher et l'on est soumis à une réglementation qui limite

ce qu'on peut montrer. Avec un comic, aucun problème. La seule limite, c'est le talent de l'artiste et l'imagination des auteurs.

LES ENTRAILLES DU LABYRINTHE

Dans l' oeuvre, l'enfer que décrit Barker se démarque fortement des représentations infernales classiques. Là où l'on connaissait un enfer de limbes rouges et brûlantes dirigé par Satan, on

trouve ici un labyrinthe bleu et glacial dominé par Léviathan. La première représentation visuelle du labyrinthe des enfers est livrée dans le second film

de la saga nommé Hellbound, lors d'une séquence qui m'a littéralement convaincu que la saga cachait un potentiel mythologique incroyable.

On y voit pour la première fois une chambre de reconstruction et la fabrication d'un cénobite, mais surtout on découvre un paysage digne des cauchemars les plus vertigineux.

Perspectives qui se perdent au loin, abondances d'architectures nonsensiques, précipices sans fond...

L'inspiration principale de cette représentation provient des travaux de Piranesi, un génial graveur italien qui vécut au XVIIIe siècle.

Ce dernier décida un jour de créer 16 gravures qui présenteraient des prisons imaginaires cauchemardesques.

Dans ce monde étouffant, on pénètre une architecture monumentale, aux multiples cachots suffocants et sales, aux passerelles qui ne mènent nulle part et aux escaliers en spirale.

Mais s'y entremêlent également des poulies, chaînes et autres instruments de torture. Si le labyrinthe rappelle le dédale du Minotaure, il convoque aussi les architectures mathématiques

d'Escher. On peut le citer sans risque puisqu'un plan du film montre une oeuvre de l'artiste.

Pour Piranesi, le lien est tout aussi fort quand on contemple les entrailles du labyrinthe avec ses couloirs multidirectionnels, ses escaliers abyssaux et sa fonction générale

de prison des âmes. Le fait que Barker ait voulu citer Piranesi pour faire de l'enfer un lieu presque carcéral

et froid est d'une originalité forte, qui de plus sied parfaitement aux cenobites. Sur le haut des murs de ce labyrinthe, les cenobites peuvent marcher, se renconter et

surtout prier Léviathan, qui surplombe cette gigantesque zone. Mais lorsqu'on descend des crêtes du labyrinthe pour rentrer dans ses entrailles, on pénètre

dans une zone sombre et dense, aux escaliers qui s'entrecroisent pour desservir les différents lieux de torture et autres administrations infernales.

La profondeur de ce lieu semble sans fin, a l'image des supplices qui s'y tiennent. Les cenobites étant d'anciens humains il est somme toute logique qu'ils gardent des

activités de leur vie antérieure. Ainsi ne soyez pas étonnés de savoir qu'il existe dans le labyrinthe des archives, des

salles d'opération, une armurerie, mais aussi un bar, une salle de spectacle ou encore des lieux de meeting politique.

DANS L'OMBRE DE LEVIATHAN

Enfin, au dessus de ce labyrinthe plane Leviathan. Ce nom tire son origine de la Bible ou Léviathan y est décrit dans plusieurs livres comme

un monstre marin a plusieurs têtes qui se révolte contre Dieu. Ce choix de nom n'est donc pas anodin et sa symbolique a toute sa place en Enfer.

Dans hellraiser, ce volume des profondeurs est aussi désigné comme le Dieu de la Chair, de la Faim, du Désir, ou encore Seigneur du Labyrinthe.

Il est compliqué de créer un Dieu dans une oeuvre fictionnelle, surtout si on décide de le montrer. Quelle forme donner à une idée si abstraite ? Barker a opté, non pas pour une énième

abomination démoniaque classique et éculée, mais pour une forme surprenante et mathématique,

parfaitement symboliques des concepts d'Ordre et de Structure. En effet, le dieu des cenobites est un octaèdre dont les parois rappellent l'ornement ésotérique

des boîtes de Lemarchand. Léviathan gravite, solitaire, dominant les enfers.

Il a le pouvoir de lancer des rayons de lumière noire qui infiltrent votre âme pour vous révéler vos péchés.

Les origines de cette entité sont inconnues mais plusieurs indices pointent vers le fait qu'elle est présente depuis des temps immémoriaux.

On dit même qu'il pourrait être l'ange déchu des écritures. Mais surtout, ce dieu étrange est celui qui fabrique les cénobites.

Il a la capacité de transformer tout être humain en monstre de souffrance et grâce à ses chambres de reconstruction et ses tentacules, il a totale liberté sur la forme grotesque

et terrorisante qu'il voudra vous donner. Léviathan ne parle pas directement, et pour pouvoir échanger avec lui, il faut se rendre

dans ses entrailles. On peut y pénétrer grâce à une paroi qui se déploie et laisse apparaître des marches interminables.

Une fois en son sein, les cenobites doivent jouer sur un orgue organique fait de suppliciés de l'enfer pour espérer communiquer avec ce Dieu.

Dans le film, sa seule forme de langage extérieure est une corne de brume tétanisante qui épelle

le mot GOD en code morse. Nous voici donc arrivés au sommet de l'enfer. Après ce pénible périple, on peut déjà noter que la seule chose qui égale la noirceur

d'Hellraiser c'est son esthétisme noir et sa sophistication mythologique.

LES EVANGILES ECARLATES

Une chose m'a heurtée en préparant cet épisode, c'est que chacun des précédents opus de Mythologics avait droit à son chapitre consacré à la religion catholique.

Que ce soit Freddy et son rapport à l'Enfer, Bloodborne et son panthéon de Dieux qui cherchent à procréer, ou encore Berserk et ses multiples références à l'inquisition...

Toutes ces oeuvres semblent avoir en commun la nécessité de faire référence à la mythologie catholique.

Et pour Hellraiser, le moins que l'on puisse dire c'est que Barker a une approche de la question qui lui est propre. A l'image du personnage, elle est étonnante et complexe.

Dans un ouvrage d'entretiens avec Peter Atkins un des grands scénaristes de la saga, Barker se livre sur la question.

Il confesse d'emblée tenter dans ses écrits de retrouver le rythme de la Bible, qu'il dit être son préféré.

Il voue également une sorte de fascination à la figure du christ. A l'inverse, sa vision de l'église et du dogme respire le rejet le plus contestataire

qui soit. L'oeuvre traduit très bien cette oscillation de l'auteur entre fascination pour le verbe et les symboles bibliques et détestation de ce que les hommes d'église ont fait

de Dieu. Et la saga est parsemée de jeux avec la symbolique religieuse, souvent d'ailleurs pour en retourner

les valeurs. Le mot cénobite lui-même fait référence à un mode de vie religieux existant. En opposition à l'ermite qui vit de solitude et de contemplation, le moine

cénobite vit en communauté. En faisant ainsi référence à un ordre existant, Barker peut ainsi critiquer la religion tout

en en récupérant les champs lexicaux et symboliques. Pinhead est un sobriquet mais sa vraie dénomination est : "Prêtre de l'Enfer", et le monstre

en épouse même la gestuelle. De plus, les cénobites méprisent le Dieu des hommes. Cette phrase culte de Pinhead en est le parfait exemple :

La vision de l'enfer de Barker n'est donc pas faite de démons cornus qui nous plongent dans des marmite de lave, mais d'un ordre religieux calculateur basé sur la souffrance.

Et si l'on voulait aller un peu plus loin, on pourrait se demander si les cénobites dans leurs concepts ne sont pas très proches de la religion catholique.

En effet, chez les chrétiens, l'acte suprême qui a lancé la religion est la crucifixion d'un messie, qui devint martyr pour sauver les hommes.

On peut presque dire que cet acte de torture est à la base de la religion catholique. Au point que le symbole porté par ses adeptes est un instrument de torture.

Même si cela est présenté comme un acte d'amour suprême, il n'en est pas moins que ce mythe base sa genèse sur la souffrance et le péché des hommes.

Exactement comme les cénobites. Il est d'ailleurs fascinant de voir que la figure christique a elle aussi droit à

sa relecture avec la figure féminine de Morté Mammé. Dans le mythe Barkerien, elle est la soeur de Léviathan, qui l'a faite prisonnière

d'un tombeau de pierre il y a des milliers d'années. Elle est nommée prêtresse du Chaos et l'image qu'elle représente ne fait pas

grand mystère. Encore un camouflet antidogme de l'auteur qui nous dit en somme que Jésus est une femme,

qu'elle est la pulsion de vie et de chaos et que son but est la destruction des cénobites. Impossible de ne pas y voir une dimension politique quand on connaît la place de la

femme dans les religions. Ainsi Clive Barker semble en proie à une fascination pour les récits bibliques originels

et la puissance symbolique de ces mythes, tout en fustigeant le dévoiement purement maléfique de nos religions modernes.

Mais il est une phrase de l'auteur que j'ai d'abord eu du mal à comprendre. Pour Clive Barker, Dieu c'est l'imagination et l'imagination c'est Dieu.

ECLAIRER LES TENEBRES

Il est peut être certains d'entre vous qui ne sont pas habitués aux créations horrifiques et pour qui cet univers est sans doute sale, choquant, déprimant ou répulsif.

Cela nous pousse à nous poser la question : comment peut on imaginer de telles choses ? La création n'est elle pas censée générer de la beauté, de la transcendance, un plaisir

des sens et des yeux? Et moi, qui suis en pâmoison devant cet univers, ai-je des problèmes ? Suis-je une personne

glauque, à me repaître de la sorte de ténèbres métaphoriques ? C’est étrange car j’y vois tout le contraire.

Barker dit bien lui-même que ce qui est de la pornographie pour certains est de la théologie pour les autres. Tout est donc question de point de vue.

En ce qui me concerne, Je vois dans cette oeuvre une ode incroyable à la création. Une déclaration d’amour à l’aventure surréaliste qu'elle suppose.

Je vois enfin dans Hellraiser une réflexion sur les sacrifices de l’Artiste. Après trois mois à vivre dans cet univers, j’ai fini par y penser dans mon sommeil.

Et une nuit, j’ai rêvé de cette couverture de Comic. On y voit une palette de peintre. Les pinceaux sont des lames et la peinture de l'hémoglobine.

Et là j’ai eu la sensation de comprendre. Clive Barker nous explique qu’il écrit comme on peint, et qu’on ne peint qu’avec

son sang. Rien d’étonnant donc à la trouver ici notre dernière famille de candidats à la damnation.

Les artistes... Habités par un besoin impalpable et dévorant, ils sont souvent visités par les cénobites dans la saga.

Ils viennent trouver un jeune poète, un compositeur aveugle, deux écrivains, un peintre fou…

Le travail d’un créateur consiste à départager structure et chaos, à mettre de son âme dans la configuration qu’est une oeuvre.

Dans Hellraiser mais surtout dans la vie, l’Art est un sacrifice, une activité de moine reclus qui n’aurait pour Dieu que son imagination.

C’est une vie où les places sont rares, où l’attente et les apprentissages sont infinis, où l’on doit subir l’avis de gens qui ne vous comprennent que rarement...

La liberté de l’artiste est jonchée de mille obstacles : comment faire pour gagner de quoi manger ? Comment toucher les gens ? Comment faire une oeuvre qui nous excite

nous même ? Comment se surprendre, étonner les autres et marquer leur coeurs et leurs esprits ? Et comment survivre à un monde qui fait tout pour supprimer le rêve ?

Barker est un esprit libre, un homme qui lutte chaque jour contre l’idée de la mort, un homme pour qui l’imaginaire est le mystère le plus grand de l’humanité.

Pour qui l'imagination est Dieu Un homme, enfin, qui n’a pas peur de se frotter à l’obscurité pour en tirer des

joyaux resplendissants. Je ne sais pas s’il vous est déjà arrivé de rencontrer virtuellement un créateur.

Je suis prompt à m’émerveiller sur de multiples sujets, mais ressentir un choc artistique intime face à l’esprit d’un artiste est chose rare.

Et c’est ce qui m’est arrivé avec ce personnage que je contemplait de loin depuis des années, sans rien connaître de lui.

Par une nuit d’insomnie, j’ai tenté ce que je rechigne souvent à faire : tout savoir sur le créateur dont j’explore le travail..

Pour moi l’oeuvre est ce qui m’intéresse en premier lieu et j’ai parfois été déçu en découvrant la personne qui se cachait derrière.

Mais avec Clive Barker, la sensation fut tout autre, vers 4h du matin et après 20 interviews

j’avais l’impression d’avoir trouvé un mentor, un frère, un modèle incroyable. La séquence qui m’a le plus touché, c’est une interview anglaise où Barker fait face

à un parterre de jeunes dont l'âge n’est pas si éloigné du sien à l'époque. Et toutes les questions du public sont curieusement assez réactionnaires et suspicieuses.

Hellraiser premier du nom venait de sortir et tous étaient méfiants face à la singularité

et la violence de l’oeuvre. Et Barker de rentrer dans un plaidoyer doux, compréhensif et sensible sur la puissance

et la nécessité des récits d’horreur, sur la beauté étrange qu’ils renferment. Sur les messages qu’ils delivrent.

Le voir se justifier devant des gens qui ne comprenaient pas sa sensibilité m’a touché au plus haut point, et sa gentillesse m’a confondu.

Du coup je repense souvent à son mantra : “Soyez régulier et ordonné dans votre vie, afin de pouvoir être violent et original dans votre travail”.

Une des beautés de cette saga est de voir l'ambition de ses concepts, la liberté créative et symbolique qu’elle renferme.

Quel émotion de contempler la naissance d’un monde avec sa géographie et son macrocosme, suivre ses héros et ses démons emblématiques se débattant dans une mythologie abyssale,

aux si multiples lectures. Si je parlais de cathédrale en ouverture, c’est parce que chaque détail de cet univers

est cohérent, finement ciselé et qu’il permet 1000 choses, ne s'interdisant rien.

On reconnaît bien là l'oeuvre d'un orfèvre de l'horreur, d’un horloger de l’imagination... qui prendrait le biais de l’art pour révéler des choses que la vie ne montre pas.

L’oeuvre devient alors comme une révélation qui parle à tous, telle une vision métaphorique de notre monde.

Je voudrais terminer, le coeur un peu lourd, ce voyage dans les méandres de cet artiste total par l’une des phrases dont il a le secret :

“Tout ce qui est imaginé ne sera jamais perdu”.

De quoi va-t-on parler lors de votre conférence le 14 octobre au Tambour ?

ALT236. On va essayer de savoir quelles sont les « zones » de l'imaginaire qu'on n’aurait pas encore explorées. Que nous reste-t-il à inventer qui ne l'ai jamais été ? Je crois que je suis un explorateur frustré. Comme des millions d'enfants j'ai trop fantasmé sur ce que doit ressentir une personne qui découvre quelque chose de caché, de secret, d'oublié... Je n'irai jamais dans l'espace ou au fond des océans mais l'art est le seul domaine où il reste des zones à explorer. C'est pour ça que j'utilise beaucoup de vocabulaire lié à l'aventure ou à l'exploration. Dans cette conférence, on va donc essayer de faire une sorte de carte virtuelle de ce qui a déjà été exploré dans l'imaginaire et de voir s'il reste des Terres Inconnues.

Transcription textuelle de la vidéo

Dienvenue dans STENDHAL SYNDROME

si vous êtes venus jusqu'ici c'est qu'une partie de vous êtes à la recherche du vertige artistique le monde de la

création regorge d'oeuvre fait pour être reçus par le plus grand nombre mais d'autres sont si étrange qu'elle ne

trouve pas toujours le chemin vers nos yeux rejoignant ainsi le grand cabinet de curiosités dans ce lieu où règne
folie passagère génie fulgurant et ténèbres éclairé il se trouve des oeuvres qui vous marque à vie
si notre civilisation évolué d'une façon étonnante il faut se rendre à l'évidence notre réalité possède des limites
infranchissables malgré les progrès de la science nous sommes tous voués à physiquement
disparaître un jour de même nous avons beau être croyant dieu ne s'est jamais montré et si les
fantômes existent on n'en trouve aucune preuve convaincante la vie dans
l'univers elle-même existe peut-être et je veux y croire mais les distances sont trop grandes pour croiser un jour nos
frères et soeurs galactique même les théories du complot sont une gigantesque pile de fantasmes qui nous
font croire à l'impossible plutôt qu'accepter la banalité du réel j'aurais
aimé vous dire le contraire mais c'est ainsi le surnaturel n'existe pas est-ce quelque chose nous paraît magique c'est
que nous n'avons pas encore percé son explication scientifique malgré tout nous avons un besoin irrépressible de merveilleux de
fantastique pour que la vie soit autre chose qu'une suite de mécanismes logique et prévisible comme si nous avions
besoin de rêver les yeux ouverts il existe quand même une once de magie dans ce monde quelque chose de si
formidable qu elle invalide presque l'argumentaire que je viens de dérouler c'est l'imagination avec simplement
notre esprit nous sommes capable de dompter l'infini d'imaginer l'impossible et de donner vie à toutes les formes les
plus incongrus
Certes cet imaginaire a d'abord servi à remplir les trous béants de notre compréhension du monde pour se faire peur nous avons inventé des espèces
inconnues des animaux dénaturés des monstres inconcevable nous avons imaginé
des mondes à la physique inconnu des planètes farfelues et des dimensions vertigineuses est l'un des aspects de
notre imaginaire que nous oublions parfois d'observer est ce que l'on pourrait appeler le rêve architectural
dans notre tête nous avons bâti des lieux et des constructions que le réel ne permettra sans doute jamais et ce
pour un grand nombre de raisons à quoi ressemblent ces bâtiments que distille de nous et de nos fantasmes notre tête
contient l'infini des possibles et dans ce lieu mental aucune construction est interdite
aucune limite physique ne s'impose laissez le réel derrière vous l'espace
de quelques instants et repentant ensemble les créations cyclopéenne des architectes de l'impossible à bien y
réfléchir il n'y a qu'en matière d'imagination qu'on a une chance d'être dieu comme un dieu l'artiste part d'une
page blanche sur laquelle il représentera ce qu'il souhaite la création permet tout et ce sans même
savoir dessiner les incroyables vision de la bibliothèque de babel sonné d'abord dans les mots d'une nouvelle
sous la plume de borgès il n'y a eu besoin ni de croquis ni d'ouvriers ou de
simon juste assez de place à l'imagination dans le cerveau d'une âme créatrice
tout le monde est capable de visualiser une image dans sa tête et les mots peuvent suffire à la décrire et à la
partager toutes les images que vous voyez maintenant sont des illustrations tentant de livrer leur version de la
bibliothèque de babel les maux de gorges est furent d instruction suffisante pour permettre une représentation d'une
vision pourtant complexe on peut faire naître une architecture avec une feuille blanche et de lancre
cette bibliothèque imaginaire est loin d'être la première architecture fictif de notre histoire culturelle par exemple on pourrait citer l'oeuvre
qui a inspiré la nouvelle de borgès la fameuse tour de babel ce mythe biblique est particulièrement intéressant pour
notre quête peu après le déluge les hommes cherchaient un endroit où bâtir leur ville
arrivé dans une plaine ils décidèrent de bâtir une gigantesque tour qui toucherait le ciel pour je cite se faire
un nom pour exister en quelque sorte voyant cela dieu décida de brouiller
leur dialecte commun initial aider les affubler de langues différentes pour être bien sûr de son coup il envoie
les humains aux quatre coins de la terre c'est ainsi que cette gigantesque tour stoppa son élévation
en cours de route la première construction architecturale de l'imaginaire fut donc stoppé par dieu
lui-même et même si l'on écarte notre soi-disant créateur de l'équation il reste de fait une règle qui ne
limitera toujours dans le construction de terrestre la physique même si l'on est parvenu à
élever des bâtiments impressionnant il existe une limite scientifique à ce que nous pouvons faire
bien que ce soit une prouesse notre échelle la plus haute tour du monde ne dépasse pas 800 m et risquent peu
d'avoir de la concurrence nos constructions humaines si elles ne sont pas freinés par la faisabilité physique le seront pour des raisons
financières puis humaine enfin ce qui freine notre créativité c'est que tout ce que nous
construisons doit avoir un sens un but une utilité est de surcroît que cela corresponde aux standards esthétiques

d'une époque l'avantagent de l'imaginaire c'est qu'il ne s'embarrasse pas de ces contraintes la littérature de
l'imaginaire qu'elle soit biblique science-fictionnel ou fantastiques regorge d'exemples de construction
formidable par exemple dans le paradis perdu de john milton l'auteur décrit une architecture qui va
hanter ses futurs lecteurs et qu'il est autre que la capitale des enfers c'est le pandémonium le palais de lucifer où
il consulte les légions de démons à son service l'oeuvre écrite par est en 776
il faudra pourtant attendre le 19e siècle de john martin pour voir des représentations artistiques digne de l'
architecture décrit par milton d'ailleurs toute la littérature infernal va inspirer des milliers d'artistes qui
vont tenter de mettre en images les architectures qu'on pourrait trouver en enfer on pensera évidemment à l'
architecture gothique des résurrections la planète de requiem chevalier vampire ou encore aux visions de wayne barlowe
et à ses bâtiments cyclopéen les artistes qui ont voulu montrer les ouvrages qui s'érige au fond des enfers
avec un cahier des charges bien remplie figurer les bâtiments les plus dantesque que c'est abominable on puisse imaginer
mais les enfers n'ont pas le monopole des architectures littéraire inquiétante il suffit de voir les constructions
décrite par howard phillips lovecraft comme ces artistes qui défile à présent
sous vos yeux celles et ceux qui ont un jour lui par exemple les montagnes hallucinées ont dû projeté dans leur tête des images pour
se figurer les visions littéraire du génie malsain de providence les descriptions de l'auteur sont
relativement floues et pourtant vertigineuse assez précises pour permettre mille visions d'artistes qui
seront chacune légèrement différente les montrent une puissance d'évocation
personnel propre à chaque lecteur de cet écrivain comment ne pas nommer également les
descriptions terrifiante de la cité mythique de relier le lieu où coule ou le grand ancien rêve et attend il existe
des dizaines de représentations incroyable de ce sanctuaire dormantes au fond du pacifique dessiner une
architecture c'est souvent la figer orlov kraft par sa fameuse notion d'indicible a raconté des architectures
que les artistes peineront toujours à représenter fidèlement l'auteure avait
même théorisé cette impossibilité à imaginer ces constructions en inventant le concept de géométrie non euclidienne
ses oeuvres littéraires ont souvent une fascination pour la thématique de la civilisation disparue dont on retrouve
les ruines sinistre des siècles plus tard cette façon d'imaginaire un passé alternatif est symptomatique de notre
frustration à ne pas se souvenir de ces temps lointains c'est la raison pour laquelle nous fantasmons si fort sur la cité engloutie
de l'atlantide il a suffi de quelques lignes inventé par platon dans d'autres ses oeuvres le critt ya ces deux teams
et pour que l'humanité rêve de cette cité fantastique jusqu'à aujourd'hui alors même que son existence réelle
n'est que peu crédible des dizaines d'expédition sont partis à sa recherche mais si l'atlante il existe quelque part
c'est bien dans les abysses de notre inconscient collectif.
Combien de puits d'artistes qui montre
la cité engloutie combien de films qu'ils imaginent ce qu'a pu être cette civilisation mythique et comment elle a disparu
et surtout quelle architecture dévoilerait tél à ceux qui retrouverait sa trace la
fiction n'a pas attendu qu'on trouve l'atlantide pour imaginer des centaines de monde oublié aux constructions indescriptible l'un des artistes ayant
le plus oeuvré dans cette esthétique de civilisation perdue est maudite n'est autre que d'annecy grève plutôt
spécialisé dans les visuels de pochettes de métal extrême si grève n'a eu de cesse de travailler le concept de ruines
fantasmagorique au croisement des cités lovecraftienne et des visions atlante l'artiste parvient à créer des images
absolument iconique qu'identique immédiatement à l'album qu'ils illustrent une grandeur antique ténébreuse et inoubliable l'artiste nous
gratifie de temples sacrificielle perdu au milieu des eaux de cité flottante baignant dans une aura malsaine de
chapelles émergent des laves infernale et perspectives de ces cathédrales funeste nous donne l'impression d'être
une minuscule comme en atlantide on trouve des statues dont la taille n'a
plus rien d'humain des sites est détruite par des guerres que nous n'avons pas connu j'adore la façon qu'a
seagrave d'explorer sa propre contrer à longueur d'albums grâce à son style si
particulier il nous donne à voir des constructions qui proviennent toutes du même univers intérieur dont il serait en quelque
sorte l'artiste a titré l'archéologie elle même fut un puissant levier
fantasmatique dans la fiction lorsqu'on a découvert le sphinx et des pyramides enfouis sous des tonnes de sable
lorsqu'on a découvert deux cités mayas recouverte de jungle on a vécu des moments incroyables de notre histoire
humaine nous avons dû faire face à la grandeur de notre incompréhension de ces
cultures oublier les architectures sont tout ce qui reste quand un peuple est disparu et les redécouvrir des milliers

d'années plus tard sans aucun indice sur leur origine ou leur nature nous fait ressentir une puissante de mystère et de fascination découvrir une architecture oublier est devenu un troc fictionnel très répandue dans ce sens j'ai adoré le film moon trappe uniquement pour ses visions incroyable de ruines lunaire extra reste il existe dans ces vestiges un pouvoir d'attraction particulièrement fort on se questionne sur l'espèce qui vivaient là auparavant on analyse l'agencement des bâtiments et les ornements pour tenter de comprendre la fonction de ce lieu est le mode de vie des anciens occupants inutile de préciser qu on insuffle bien souvent dans ces reliques de pierres une peur sourde liées aux probables abomination qu'elles renferment dans une win et sa végétation meurtrières ou encore dans aliens versus predator ce sont des pyramides antique qui renferme temps alors j'ai oublié nous pourrions aussi citer prometheus qui malgré ses défauts présente des architectures aliens inoubliable beaucoup de jeux vidéo repose aussi sur ce concept de découverte architecturale le fantastique durnez en est un bon exemple plus marquant encore les jeux de fumito ueda shadow of the colossus est à lui seul un gigantesque cimetière architectural ou même les créatures qui vivent sont des bâtiments quant à la square dionne il ne fait pas exception à la règle

mais d'autres jeux à l'esthétique souvent plus brutaliste parviennent à recréer ce sentiment d'exploration urbaine dans le fabuleux nice annecy on explore une cité mécanique est vertigineuse vidée de ses habitants qui s'érigent depuis des gouffres sans fond a besoin d'un style antique pour donner cette impression de mystères archéologiques l'inquiétant jeu cairo malgré ses volumes de béton assez austère parvient lui aussi à dégager un malaise palpable alors même que nous ne faisons que visiter ces silencieux niveau on a l'impression de ne pas appartenir à ce lieu car son architecture ne nous évoque rien les volumes et les shales suffisent à nous rendre mal à l'aise nous ne sommes pas invités

le concept de ruines n'est pas exclusif au passé quand on y pense toute construction est par nature une ruine en devenir à l'échelle du temps long tout le monde gablim joue cette carte et se déroule dans les vestiges d'une gigantesque mégastructures dans un futur dystopique où notre technologie la plus avancée et là-bas archaïque pourtant ce futur connaît lui aussi la décrépitude et l'abandon par les humains de ces architectures il est même très troublant de contempler un espace temps qui semble futuriste et antiques tout à la fois la majeure partie du récit montre les pérégrinations quasi muette un personnage traversant de construction situé au bn comme s'il était là le vrai propos du manga nous faire comprendre d'effrayantes solitude que peuvent provoquer des constructions architecturales une fois privé de vie on a ce défaut d'imaginer un futur toujours propres technologique l'ancien architecte souto monnaye nous montre dans son travail ou toute autre voie on pourrait appliquer la même analyse aux ruines guichet de memories of broken dreams and ce jeu qui vous propose d'explorer une dimension numérique rempli de bugs à l'affichage défectueux on le voit bien l'imaginaire permet tous les contresens temporel et tous les possibles

quelle qu'en soit l'époque le motif du bâtiment abandonné permet à l'artiste de faire ressentir au spectateur une forte mélancolie comme s'il nous pousse à en imaginer les fantômes les peintres et graveurs classique était déjà fasciné par ces paysages ya de cela plusieurs siècles et se plaisait à créer des ruines imaginaire dès le xviiie siècle l'immense piranesi grave des ruines fantasmée et formidable entre les immenses pyramide les arches démoli les sites et fantastique piranesi avait déjà saisi que l' architecture possédait tu n'auras émotionnel qu'on pouvait pousser plus loin que le réel en plein coeur du romantisme noir caspar david friedrich insufflera dans ses toiles de vestiges solitaire une morbidité mélancolique particulière le promeneur d'alors devait ressentir une émotion très familière à celles et ceux qui s'adonnent aujourd'hui aux explorations urbaines de bâtiments abandonnés ces lieux sont beaux triste et effrayant

tout à la fois l'incroyable artiste gérard trignac est un parfait mélange de tous ces concepts son travail est un peu comme un journal de bord crayonné lors d'une traversée de civilisation inconnue délaissé certaines de ses oeuvres montrent des chantiers antique que nous n'aurions jamais vu on a le sentiment que les bâtisseurs mystérieux de ce monde n'ont pas pu finir le travail abandonnant leur poste parfois c'est toute la population qui semble avoir disparu rignac se plaît à mélanger des visions de ruines antiques et modernes mangé par une végétation qui reprend ses droits sur la civilisation comme s'il avait posé sa table à dessin devant l'apocalypse industriel le plus fascinant c'est sans doute le calme la majesté paisible qui se dégage de ces images

d'autres de ses architectures nous semble plus commune mais elles sont cernés entre en ciel gris et un sol
jonché de déchets la taille des constructions de trignac et elle aussi anormales et fait souvent
renforcés par leurs reflets dans l'eau qui double les dimensions de l'édifice on croirait voir parfois des gratte-ciel
moyen-âgeux des sites est assise sur des socles de pierres malgré ce contexte de
désolation ces constructions quelque chose de familier comme si notre monde avait évolué
légèrement différemment
il n'est pas toujours nécessaire d'inventer une nouvelle forme pour donner une impression de fantastique
par exemple saturer un décor d' architecture connue jusqu'à ce qu'ils deviennent presque surnaturel est un
procédé souvent utilisé plusieurs siècles nous sépare des toiles de françois de nommer ce peintre du xviie
va livrer de bien étranges visions dans ses oeuvres il dépeint ce qui pourrait être une cité
antique mais dont l'agencement des bâtiments semblent irréalistes dans la perspective l'éclairage de la ville dans les
dimensions des colonnes et des bâtisses tout semble inexplicablement étrange on
dirait que ces lieux se réveille de quelques catastrophes ou que sur eux pèse la menace de leur destruction
certaines statues jonchent le sol détruite toute l'étrangeté du travail du
peintre passe par la façon dont il construit son espace architectural même si les bâtiments sont magnifiques on
ressent un malaise persistant en s'imaginant arpenter ses rues en dépeignant des villes six
crépusculaire de nommer prouve qu une saturation des architectures peu trop pressés et ce de façon presque
subliminale ce procédé va être parfaitement exploité par le studio from software et nous pourrions presque
supposer que de nommer fut une inspiration pour les concept artist du jeu blood bornes même ambiance étouffante nocturne même
étouffement face à des architectures qui déborde de partout le joueur est mis face à un trop plein
de beauté qui rend presque malades dans la plus pure définition du syndrome de stendhal parmi les titres du studio claude borne
n'a d'ailleurs pas le monopole des architectures conglomérat jusqu'au vertige dans la série débarque souls le
joueur découvre son lot de conception récurrente la cité dan orlando est l'une des découvertes les plus mémorables du
jeu on est au départ soufflé par la démesure et la beauté de ces centaines de bâtiments qui donne la sensation que
cette ville n'est qu'une gigantesque cathédrale il est d'ailleurs passionnant de voir que deux jeux plus tard dans la saga
les développeurs nous ramène à nouveau dans cette ville mais que l'époque n'est plus la même ainsi les joueurs expérimente un même
lieu iconique à deux instants distinct de son histoire cette saturation architectural si elle
est fascinante en peinture devient totalement obsédante dans un jeu vidéo parfois cette saturation peut prendre la
forme d'une répétition ininterrompue dans le formidable jeu éco la protagoniste doit trouver sa route dans
une gigantesque enfilade de couloirs aux motifs répétitifs qui nous des boussoles complètement nos induisant en erreur
dans nos tentatives d'orientation et dans notre perception des distances s'il est un univers qui assure en l
architecture imaginaire dans des contrées vertigineuse et romantique c'est bien celui des cités obscures créé
par le dessinateur françois schuiten et par le scénariste benoît peeters mais des implications est la richesse de
cet univers sont si vaste qu'ils méritent qu'on s'y penche pleinement une autre fois je viens moi-même de faire
l'acquisition de l'intégralité des grimoires de cette fourrage presque effrayant quand il vous fait glisser dans un univers parallèle
quand il est dense et somptueux si vous trouvez le chemin de bruel ou d'urbi qu'amd vous en reviendrez changer si
tous ces vestiges d'un passé imaginaire nous ont permis de fantasmer notre passé et d'y installer toute une grammaire
visuelle il est d'autres visions d'artistes qui ont tenté d'explorer ce que pourraient être les architectures du futur d'où
venons nous mais surtout où allons nous il y eut d'abord une phase transitoire où des artistes comme muse ferris on
imaginait le futur des villes terrienne mort en 1962 ferris n'a pas vu l'homme
marché sur la lune est ce que cet homme a imaginé n'a rien à envier aux sites et extra terrestres les plus impensables la taille et la
forme des bâtiments qu'ils dessinent fait penser à un mélange entre un temple et une mégacorporations industriels les
ouvrages si imposant sic rasant qu'il semble dégager une aura de pouvoir et d'autorité
ce sont des formes jamais vu jusqu alors et il est l'un des premiers à transcrire des visions si moderne des villes du
futur au point qu'elle reste encore aujourd'hui en avance sur notre temps son travail annonce autant les suffocant
dessins dans john fust pour les concepts art de gotham city que les villes cyberpunk dans leur ensemble et dans ce
sens il peut être vu comme une sorte de précurseur s'il a une production d'artistes yuke
ferris exercé de son vivant la profession d'architecte il est je trouve d'autant plus fort qu'il ait mis ses
connaissances professionnelles au service de vision qu'ils savent être irréalisable mais c'est pendant l'âge

d'or de l'illustration futuriste des années 60-70 qu'on va trouver des exemples les plus excitants alors que la
conquête spatiale est en plein essor les architectes de l'imaginaire se sont mis à rêver les villes galactique de
demain on trouve d'abord la vision d'un futur paisible et harmonieux où les humains seraient heureux grâce à une
architecture en symbiose avec nature et technologie tout y est parfaitement propre et lumineux on a même imaginé des sortes de
citer vivarium circulaire flottant dans l'espace lointain si la vie sur terre n'est plus possible
aussi notre destin nous appellent à explorer l'espace il faut créer des écosystèmes capable de voyager dans
lesquels des familles pourrait vivre et se reproduire avant de trouver le nouvel éden il a fallu habiter l'espace
nous avons imaginé recréer des microcosmes les bulles de vie dérivant dans le vide et puis un jour nous avons trouvé des
plaids habitable bien sûr les premières habitations furent modestes et tenait plus de la bri de survie nous avons dû
nous protéger nous accoutumer aux conditions de vie mais très vite nous avons construit nos mégalopoles des
structures capables d'accueillir la grande aventure spatiale et certaines de ces villes donner véritablement envie
d'y vivre on y trouve des structures flottantes magnifique surplombant des villes aux lignes pures et sans pollution mais
aussi des sites et aux couleurs vives et rassurante dans d'autres représentations plein d'espoir on y devine des familles qui
semble heureuse en contemplant incrédule le bonheur indicible du futur architectural on trouve même de
gigantesques cirque galactique montrant mille espèces venues d'autres planètes pourtant dans ces vides en apparence
l'utopique on devine déjà qu'une certaine folie sourde règne dans ces lieux l'esthétique dégage parfois une
certaine froideur comme si quelque chose de totalement parfait ne pouvait pas exister sans une forme d'hygiénisme ou
d'autoritarisme tout est trop grand tout semble aller trop vite on sent qu'on est dans un âge
d'or et que ce trop plein d'énergie de bruit et de consommation pourrait finir par créer une égalité pollution et
laisser la mainmise aux corporations cupidité humaine car certains artistes d'alors ont aussi livré des visions de
ville futuriste plus pessimistes des villes qui serait tombé dans les travers d'une industrialisation à outrance les
corporations poser des temples géant qui écrase littéralement la ville ces
architectures de pouvoir montre parfaitement qui domine qui détient la puissance dans d'autres cas les
habitations sont des cubes fonctionnel et austère qui luisent apeurés sous la lumière des galaxies qui les surplombe
d'autres villes ressemblent à des prisons technologique de haute sécurité ou à des bâtiments administratifs sans
fin toutes les villes de demain ne promettent pas le bonheur et la félicité
juste une excroissance futuriste et inhumaine de nos mégalopoles modernes les plus étouffante mais si nous avions
eu les moyens et l'ambition de coloniser l'espace il ya fort à parier que les architectures du futur aurait été
tournée vers le commerce le transport pendant des siècles le futur auraient probablement ressembler à cela des
villes aéroportuaire tourner vers l'extraction la production et la livraison de matériaux des sortes de
zones industrielles dénué de toute préoccupation esthétique tourner vers le forage l'exploitation de denrées et les
changeant intergalactique les villes seraient de gigantesques centres administratifs boursiers capable de
gérer des flux économiques intergalactique massif la surpopulation aurait créé des villes monstre avec des
buildings au milieu des tâches avec des sièges sociaux tutoyant la pollution du ciel cosmique et surtout les vaisseaux
spatiaux serait devenu également des lieux d'habitation même les stations pétrolières se sont changés en ville flottante et certains transporteurs
peuvent emmener des millions d'individus pendant des trajets longue durée dans ce lointain futur imaginaire il existe même
des villes capables de se déplacer dans l'univers ces gigantesques masses sont capables de fonctionner en autonomie et
peuvent faire escale sur les planètes de leur choix à quoi ressemblerait donc la vie sur une
cité flottante dérivant dans les ténèbres de l'espace infini dans des futurs alternatifs nous avons
appris les habitants de l'univers qui nous ont précédés nous avons su reproduire la forme de leur habitation
il ya beaucoup moins bang le droit dans leur construction il semblerait qu'ils aient choisi plutôt d'épouser les formes de la nature pour
s'y fondre et lui ressembler mais même les civilisations extraterrestres ont leur mégalopole leurs cités sont pour
nous étrangères et certaines formes sont très éloignées des standards que nous connaissons dans ces villes pensé par
d'autres intelligences il existe une sorte de mélange entre architecture antique et futuriste
les formes y sont parfois très simple et en même temps si massive qu'elles en deviennent anormal incompréhensible on a
l'impression de faire face aux premières constructions de l'univers de celle qui pourrait abriter la demeure de dieu
cosmique primordiaux ces constructions rappel des temples ou des tombeaux avec
une simple architecture épurée on peut faire ressentir au spectateur un véritable vertige cosmique
nous faisons face à l'altérité la plus totale on se sent insignifiant face à la

puissance martial et intemporel que dégagent ces constructions et puis un jour le rêve spatial s'est
brisé on a finalement accepté que notre humanité n'auraient pas les moyens de vivre ce futur galactique
nous nous sommes alors réfugiés dans les mondes intérieurs et les contres et virtuels là où toutes les architectures
deviennent possibles certains pionniers avaient déjà commencé à baliser ces mondes avant le 20e siècle
c'est le cas de piranesi encore lui avec sa série des quarts série les fameuses
prisons imaginaire à 25 ans il va graver une série de quatorze planches représentants des joueurs imaginaire
infernale aux formes archaïques et absurde traversée de chaîne ces gravures
très étrange et sombre pour l'époque vont sans doute inspiré toute aumône yay pour le très architecturales danse et
étouffant kleib barker pour créer son fameux labyrinthe carcéral du dvi attend mais aussi et avant tout le grand
maurits cornelis pêcheurs bien que leurs styles diffèrent il ne serait pas surprenant que l'écart série
et flotter dans l'esprit du néerlandais quand il a conçu certaines de ses oeuvres au delà de cette référence et
cher a posé ses propres pierre sur la cathédrale de l'imaginaire ce fabuleux
artistes a tenté de construire des impossibilités architectural des faux semblants géométriques que seul le
dessin et les jeux de perspectives permettent et cher s'est même amusé à jouer avec plusieurs centres de gravité
a créé des trompe-l'oeil où les incongruités mathématiques ou force de lois physiques lécheur est l'un des
premiers à avoir montré qu'il existait une part d'étrangeté singulière et de mensonges fascinant dans le dessin
architectural ce faisant il va ouvrir une porte dans le cerveau de tous les créateurs à venir
après lui ces artistes nous ont finalement invité à nous affranchir d impossibilité
physique et parfois même de la logique un bâtiment imaginaire m'a pas être crédible c'est le cas par exemple des
sites et perchée dans le ciel on ne peut faire plus impossible que ces citadelles qui surplombe le monde et qui n'ont de
compte à rendre qu'aux z'oiseaux la symbolique paradisiaque de seville nuage ne fait aucun doute
pourtant ces constructions cache parfois leur part de ténèbres que ce soit par la société dystopique
elle abrite par les secrets qui s'y cachent d'ailleurs ces citadelles inaccessible n'ont pas besoin d'arborer
une architecture hors du commun c'est leur placement céleste incongrue qui les rend si notable de la même façon
dans bioshock ce n'est pas tant l'architecturé années 50 de rap turquie rend la ville si mémorable
c'est plutôt le fait qu'elle réside au fond des océans le placement d'une construction dans un
endroit incongru ou impossibles suffit d'un bep celle ci d'une certaine étrangeté dans le jeu est fier room une
petite maison au toit rouge est confiné dans une grande pièce rappelant les chambres anéchoïque où les
usines nucléaires le placement de ce banal pavillon dans un lieu si anxiogène lui confère une
aura absolument mortifère encore une preuve que le lieu où l'on construit un bâtiment va jouer sur la perception de
celui ci votre exemple alors que la cabane peut nous évoquer l'enfance laventure place est la seule dans une
forêt sinistre et votre imaginaire cachera de lui même dans ce cas ban eu quelques sorcières cannibales ou autre
malédiction l'architecturé l'un des outils majeurs qui permettent une narration par l'environnement si comme
nous l'avons vu ces constructions imaginaires peuvent provoquer fantasmer fascination elles sont également source
de malaise ou d'effroi pure et simple toute construction charrie son lot de frustrations
pour peu qu'on ne comprennent pas le fonctionnement d'un lieu on peut se retrouver totalement désemparés parfois
le lieu joue simplement sur le mystère de sa conception nous demande de comprendre son fonctionnement pour le
franchir comme par exemple dans le superbe jeu pavilion ou bien dans tous les autres qui me simulateur à énigmes
comme mist et ses suites mais le plus souvent une architecture cryptée n'a
rien de paisible ou oniriques le but est souvent de nous décourager ou de protéger quelque chose que vous
cherchiez le laissez passer à 38 dans la maison qui rend fou ou que votre ascenseur s'arrête au septième étage et
demi il ya fort à parier que vous serez la victime d'une architecture que vous ne comprenez plus certains lieux sont
même en constante évolution les trompes le visiteur sur leur vraie nature on pourrait citer par exemple les
bandes dessinées de marc antoine mathieu et notamment son ouvrage les sous sols du révolu incroyable oeuvres qu'il a pensé pour le
musée du louvre dans la maison des feuilles d escalier qui plonge dans l'obscurité change de forme à chaque fois qu'on
décide de les emprunter enfin dans la série de channel zero la saison 2 montre d'une maison qui fait
avoir des hallucinations différentes selon le groupe de personnes qui la visitent la conception d'un lieu peut
même avoir pour but de nous faire perdre précise et moins la raison et cette idée trouve son point culminant dans la
figure du labyrinthe l'idée d'un dédale sans fin pensé pour perdre celui ou celle qui le traversent

trouve son origine dans la mythologie ce qui traduit son antériorité dans notre culture et sa longévité il cache en plus
un monstre le minotaure comme une atroce récompense pour le malheureux qui trouvera son chemin
j'ai toujours été frappé par le fait que cette légende du minotaure présente exactement les mêmes principes que de
dungeon crawler ou le metroidvania dans le jeu vidéo il suffit de regarder les maps du jeu metroid pour s'en convaincre
on arpente une structure labyrinthique bourrés de pièges et de fausses pistes pour trouver le boss de fin de zone et
le vaincre exactement comme dans le mythe originel du témoin tête de taureau mais le labyrinthe possède aussi une
symbolique plus intérieure il représente le chemin intime et complexe de l'initiation le voyage intérieur
il est l'allégorie architectural une révélation qui tente de trouver son chemin dans l'obscurité labyrinthique de
nos réseaux de neurones en règle générale les architectures qui présentent un danger sont un puissant
levier de l'imaginaire combien de cul de sac à dans des endroits où vous espériez prendre la fuite combien de pièges mortels pensé par
l'architecte du dieu que vous arpentez que ce soit dans la maison de l'horreur ou dans 13 fantômes les bâtisses ils
sont pensés comme des pièges des énigmes qu'il faut résoudre pour échapper à une mort certaine on touche ici à une notion
particulièrement fascinante ces deux concepts de mal et volante architecture c'est-à-dire larchitecture
malveillantes notre culture moderne du cinéma d'horreur aux jeux vidéo est
traversée de ces lieux qui nous veulent du mal petit nous avons été marqués par indiana jones les joints des pièges vieux de
plusieurs siècles caché dans l'architecturé les mêmes d'autres films comme cube ont poussé
plus loin cette idée plaçant les protagonistes dans des salles lé talent pur et de dispositifs technologiques de
mise à mort je garde pour ma part un souvenir d'enfance marquant de ce genre de dispositif dans une vhs de tiger mask
un obscur animés japonais sur le catch je me souviens d'une scène atroce où des athlètes s'entraînent dans une montagne
creuse dans ce funeste lieu tout a été construit de façon à tuer les candidats
incapable de franchir les pièges de l'architecturé courir sur un tapis poursuivi par une gigantesque scie
circulaire sauter entre deux murs pour atteindre le haut du bâtiment afin d'échapper à une chute dans une cuve de
l'avs bouillonnante le jeu vidéo tient là une de ces mécaniques principale y compris dans des titres apparemment
innocent comme super mario tout le jeu super meat boy est une exagération de ces architectures
malveillantes mario mais coeur a même carrément pour but de vous faire concevoir les niveaux
les plus inhospitaliers et mortelle possibles faisant de vous cet architecte malveillants dans un
autre style moins enfantin on citera la forteresse de seine dans dark souls et ses pendules tranchant ou encore la
forteresse de fernand bar sousse 2 essais pièces pyrotechniques impitoyable le jeu consiste ici à déjouer les plans
de ces architectes fou avec réflexes et ingéniosité que ce soit dans les comics dans les
cartes magic l'imaginaire moderne regorge de ces lieux qui pose par nature une menace et un défi on a peur pour
celui ou celle qui le traversent on retient son souffle avec lui de tels lieux sont généralement cachés dans des
bâtiments appartenant à l'antagoniste dans une fiction car si leur père du héros est souvent un château où quelques
lieux flamboyant l'ennemi lui se cache bien souvent au creux d'une architecture pensée pour provoquer la peur en creux
la forteresse ennemie présente une forme sombre et indéfinie aux pics acérés et dissuasif
même l' architecture intérieure du lieu à des courbes et des couleurs qui exprime le mal à l'état pur ceux qui
comme vous le voyez n'empêche aucunement qu'une aura esthétique se dégage de ce type de lieu de même la vision de bach à
tour dans le seigneur des anneaux est un cas d'école en termes d'architecturé maléfique tout est sombre à céret vertigineux et
soit la crasse et la haine tous ces sentiments sont uniquement induits par le travail de l'architecte
ayant conçu c'est lyon parfois une construction tient même lieu d'avertissement
dans ce clip le tombeau de mots lazare nous crie de ne pas y pénétrer ainsi le but de certaines constructions
et de nous tenir à distance de faire en sorte qu'ils ne sombrent impression s'en dégage le jeu agonie a poussé cette
notion d' architecture magnifique jusqu'à son paroxysme en imaginant des structures fait d'organes de chair et de
souffrance éternel tout dans ses designs suivante le mal et la puanteur notre foi
la terreur architectural et plus sourde et indicible dans le terrifiant jeu the
back room adapté de la kribi pasta du même nom l'architecturé quasi absente puisque vous traversez la même pièce
rectangulaire à l'infini jusqu'à l'écoeurement et la peur dans un autre genre plus relaxant les visions offerte
par le futur jeu manifold garden donnent le tournis par leurs dimensions et par la répétition de pattern architecturaux
à perte de vue la taille d'un bâtiment et plus particulièrement sa hauteur sont
des vecteurs de vertiges et de grandeur démesurée ni construction et parfois une gestion

du vide et de la hauteur et chaque saut d'une plateforme à l'autre nous crie de ne jamais regarder vers le bas
celles et ceux avoir arpenté les structures flottantes de dettes core ou les plateformes de mateur savent de quoi
je parle le vide devient ici le donnée primordiale de l'architecte al'inverse même une structure fermée est
posé sur le sol peut abriter un gouffre le jeu à bisseuil somewhere marche sur
ce principe de gigantesques volume de béton qui s'enfonce dans les ténèbres on saute dans le vide en cherchant son
chemin dans ces noirs profondeur le décor est pourtant basique mais ce sont les dimensions les volumes qui provoque
la terreur les architectures qui me sont les plus chers se sont définitivement celle qui ne semble pas appartenir à
notre monde comme s'il était sortie d'un bureau d'étude situé sur une autre planète en la matière c'est l'immense
entre rudy giger qui a poussé en premier dans sa peinture ses visions d'un ailleurs terrifiant il suffit de voir sa
série de peintures intitulée new york city si le nom de la ville fait sens les
représentations qu'il en fit donne à voir une cité jamais vu les immeubles froid et colossaux s'érige dans une
brume malsaine on imagine des millions d' aberration biomécanique vivent dans ces constructions aberrante suffocante
le gigantisme et la cohérence de ses visions architecturales est à nulle autre pareille
c'est dire si j'attends de pied ferme le jeu scorn dont les développeurs affirment s'être inspiré du peintre pour
le level design de leur titre et pour avoir eu la chance d'en essayer la démo je vous confirme qu'il ya une émotion
particulière à arpenter des constructions rendant hommage à la folie créatrice de giger
si dans de très rares cas c'est de la nature elle même et qui créent des architectures improbables comme par exemple la forteresse de solitude dans
superman c'est définitivement le côté inhumain d'une architecture qui matière l'igr a probablement ouvert la porte à
des artistes comme hélène sèche et ses structures extra terrestres aux racines un briquet
dans ses toiles on sent que l' exigence d'humanité a disparu on peut désormais créer des structures qui ne se préoccupe
plus de l'homme mais qui ont pour but unique de repousser les limites de l'imagination le jeu alpha device
explore cette idée une architecture construite par une intelligence d'ailleurs fabricant une citadelle
fractales infini dans les trous de ver de l'univers on arpente interdit une
méga structure dont on ne comprend pas la nature en flottant dans le vide spatial on comprend qu'une architecture peut
être un ticket vers l'inconnu d'ailleurs en parlant de l'univers inexplorés il
est une nouvelle porte qui vient de s'ouvrir dans l'imaginaire cette porte celle des machines pensantes et autonome
enfant j'avais été subjugué par le décor de tron et par cette idée qu'un ordinateur ou même un jeu vidéo puisse
concevoir son propre espace architectural on y découvre des structures qui n'ont pas été contrôlés par les hommes
c'est parfois fascinant comme tron a su le prouver mais aussi parfois malfaisants il suffit pour cela de voir
les fermes humaine construite par les machines dans matrix pour s'en convaincre les constructions architecturales d'une machine répondant
à un algorithme mois une intelligence artificielle constitue sans doute les visions les plus fascinantes avec
l'univers des animations fractales et plonge à pieds joints dans la vallée dérangeante si certaines de ces animations sont
parfois criardes ou un peu trop psychédélique il en existe d'autres qui nous hypnotise littéralement par la démesure complexe
des structures qu'elle nous montre le travail d'arthur stamm est rentrer dans cette seconde catégorie les
impossibilités qu'il génère sont d'un autre monde elles sont en constante évolution la
matière semble vivante et est pourtant totalement mathématiques on a l'impression de contempler
larchitecture qui grouillent dans l'infiniment petit un niveau subatomiques dans lequel on pourrait au maire à l'infini
même si les logiciels qui créent ces visions sont pensés par des humains eux rendus de ces algorithmes donne à voir
des choses imprévues on en revient à cette idée du créateur qui serait une sorte de dieu et qui par un ensemble de
lois qui l'inscrit dans la machine parvient à lui faire créer des choses qu'ils n'auraient jamais imaginé par lui-même
si on critique souvent l'avènement des machines etc on y voit une menace elle possède pourtant un versant presque
magique elle génère des structures qui leur sont propres quand je me perds dans cette dimension
frac tél j'oubliais les hommes et le monde qui m'entoure et je contemple le chaos parfaitement ordonné de l'univers,
l'architecture réel ou imaginaires un puissant effet sur nos perceptions et
donc sur nos sentiments ce qui explique sans doute son importance dans la rue dans la fiction et plus on imagine des constructions
inconnu plus on découvre des émotions nouvelles allant de plus pur émerveillement à l'indicible angoisse
quand vous aurez terminé cette vidéo sachez que toutes ces constructions imaginaires continuent de s'entasser
quelque part dans notre inconscient collectif universel là-bas d'or une cité infinie certains
lieux ils prennent la poussière car nous les avons oublié d'autres seront visitées encore et

encore pendant des siècles en compulsant toutes ces images on

comprend que ce n'est pas parce que des monuments sont fictifs qu'ils ne sont pas importants ou dénué de sens dans

l'immense majorité des cas un monument n'est pas le fruit du hasard il sert un but précis rien est innocent

ou fortuit en matière de création l'artiste de même ne pas avoir conscience de tous ses choix mais il en

fait constamment chaque prêt est une décision chaque coup de pinceau est un manifeste chaque

architecture délivre un message alors on pourra bien continuer à apprendre l'art pour un loisir ou les

artistes pour des fous on passera à côté de l'essentiel la création et une torche

tendue dans les ténèbres en éclairant ainsi l'imagination on peut donner lieu au plus incroyables

construction qu'elles sont utiles et formidable ces

constructions qui s'érigent dans notre tête car tout ce qui a été ce qui est et ce

qui viendra nous devrons à ces architectes de l'impossible

c'est estelle syndrom nous nous reverrons

Les territoires de l’imaginaire sont infiniment grands. Devant cette exploration dans un univers colossal, insondable, vertigineux, n’avez-vous pas peur de vous perdre ?

ALT236. Si ! J'ai beau adorer ces univers dérangeants, j'essaye de préserver ma santé mentale, et j'alterne entre univers glauques et univers fantastiques plus lumineux. Je ne pourrais pas être sans arrêt dans la noirceur et le vertige des abysses car on finit par être un peu étouffé. Un explorateur doit espacer ses expéditions pour être dans les conditions optimales ! Comme je travaille seul devant un ordinateur à regarder des choses bizarres sans arrêt, j'ai aussi besoin de couper de temps en temps, de m'aérer l'esprit et d'aller découvrir d'autres choses. Enfin je m'attaque souvent à des univers dont il est impossible de faire le tour tant ils sont vastes et c'est souvent un sentiment que je ressens parfois en pleine écriture : comment je vais résumer un truc aussi faramineux ? Que vais-je dire qui n'ait pas été dit ? Comment trouver un angle efficace ?... C'est plus dans ces moments là que je me sens perdu et en plein vertige... mais c'est aussi ce défi qui m'attire et me passionne autant !

20 juillet 2022