

Stopscales

Francesco Careri (Stalker, Laboratoire Arts Civiques, Université de Rome III)

Après avoir tant marché, je réfléchis depuis quelques temps sur « l'arrêt », je commence à réfléchir à un prochain livre qui pourrait avoir pour titre *Stopscales, S'arrêter comme pratique esthétique*. Qu'est-ce qui produit l'arrêt ? Qu'est-ce qui y conduit ? Comment choisit-on l'endroit où s'arrêter ? Quand le temps de s'arrêter arrive-t-il ? Existe-t-il un archétype de l'arrêt ? Certains artistes ont-ils fait de l'arrêt le centre leur démarche poétique ? J'ai trébuché sur cette série de questions alors que j'étais en train d'écrire *Walkscapes*, elles demeurent ouvertes, il faut alors les déplacer sur la durée, d'une pause de la marche nomade à un stop prolongé presque sédentaire.

La question que je me posais dans mon premier livre était fondée sur les relations entre arts architecture et nomadisme. La marche semblait exprimer en elle-même une nature anti-architecturale, et l'aborder en tant qu'architecture était donc un concept qui nécessitait d'être construit et argumenté. A l'inverse, il y a dans l'action de s'arrêter un rapport à l'architecture qui paraît plus simple, la sédentarité y est plus naturelle : l'architecture naît immédiatement dans l'arrêt. Dans un prochain livre, je souhaiterais prolonger la question du « stop » en l'abordant du point de vue du nomadisme. Marcher et s'arrêter non pas en tant que termes antinomiques, mais comme deux actions faisant partie d'un même processus. Vu sous cet angle, l'arrêt est un excellent moyen de continuer à agir sur l'espace avec le même esprit nomade que pour le parcours. On a l'habitude de penser l'espace à partir d'une posture « fixe », sans prendre conscience que le fait d'être *situé* est une conséquence du déplacement de l'être. Si on est arrêté, c'est d'abord parce qu'on était en chemin.

S'arrêter est l'aboutissement des œuvres d'art, tout du moins celles qui se disent « achevées ». Dans ce cas l'arrêt est une activité créative que nous avons intégrée depuis l'enfance, lorsque nous faisons de beaux dessins qui ne trouvaient leur terme qu'une fois la feuille entièrement saturée. A ce moment, on s'aperçoit qu'on ne peut plus revenir en arrière. De même, le dernier coup donné à un marbre peut briser une sculpture, un mot de trop dans un dialogue peut faire basculer un film, un livre, un poème, dans le banal. Mais ce n'est pas le point sur lequel j'aimerais m'arrêter ici : toute opération créative marche sur une ligne mince au risque de glisser continuellement de chaque côté de la montagne.

Par contre, ceux qui produisent des œuvres qui n'ont pas la matérialité des objets, des œuvres qui ne sont jamais « finies », et qui, comme à travers la marche, restent perpétuellement « inachevées », appellent plus précisément une réflexion sur la notion d'« arrêt ». On peut gâcher une randonnée en la rendant trop longue ou trop courte, trop monotone ou ennuyeuse, trop distrayante... Mais ce que nous ne pouvons nous pardonner c'est de ne pas s'être arrêté là où il le fallait, d'avoir manqué quelque-chose pour poursuivre la marche, de ne pas avoir été suffisamment à l'écoute des appels au détournement, de ne pas s'être mis en position de ne pas marcher et de s'arrêter.

Je n'ai pas de théorie à proposer, tout du moins pas encore, mais depuis que je me questionne sur le sens de l'action de s'arrêter, je me suis retrouvé à utiliser de plus en plus une série de mots. Le sens de la plupart d'entre eux a changé au fil du temps, ils ont été consommés ou usés par des utilisations inappropriées. Les mots qui suivent ne constituent pas une recette sur l'art de s'arrêter, ils sont plutôt des ingrédients permettant de cuisiner différents plats, ils peuvent nous aider à aborder cet état transitoire qui conduit de la marche à l'arrêt.

Méthodologie. Mot que j'ai toujours évité préférant le contourner par l'usage de « modalité », « attitude » ou « pratique ». Je l'ai toujours compris comme dogmatique, statique, peu interprétable, peu malléable. A l'exact opposé du « comment faire ? » mon travail se situe d'abord du côté du « comment cela arrive ? ». Etymologiquement, *méthode* provient du grec *methodos* (*metà* = après, par et *hòdos* = chemin, voie) : « après le chemin », mais aussi « par le chemin ». La méthodologie appartient incontestablement à la marche, elle est *hodologique*, on la construit « le long du chemin », « en cours ». La méthode se construit dans le processus, « alors qu'on procède ». Une méthodologie de l'« arrêt » ne peut se construire qu'en s'arrêtant.

Projet. Mêmes réticences, pour mêmes raisons. On me l'a enseigné comme étant un produit fini, prêt à être exécuté, un dessin exécutif ou une partition dans laquelle il n'y a pas de place pour l'improvisation, un processus déterminé une fois pour toutes. Mais l'expérience enseigne également que le projet tout comme la méthode peuvent être et demeurer indéterminés, ils se développent pendant le chemin, quand bien même peut-on passer de l'immatériel au matériel, de l'absence à la présence de l'objet.

Indétermination. Comment réaliser un projet indéterminé ? Je commencerais en avançant que l'auteur autant que le projet

doivent être ouverts aux accidents de parcours, les provoquer, savoir les trouver. Si un projet prédéterminé ne nécessite pas de relation supplémentaire au contexte en ce sens qu'il est déjà construit, le projet indéterminé est ouvert, contextuel, relationnel et imprévisible. Il avance, change de direction et s'arrête soudainement sans avertissement. Il abandonne les certitudes de la position atteinte et aspire à aller là où le vent est le plus fort, là où la mer est hérissée par les vents, il s'arrête là où il trouve quelque-chose d'inattendu. Le projet indéterminé peut se permettre de corriger sa route, de la détourner mais aussi de s'arrêter. Il ne sait rien de ses résultats et il existe à travers son caractère inachevé.

Pas de retour en arrière. Arrivé nulle part, on doit avancer en sachant qu'on trouvera un moyen de sortir. De mon expérience de marcheur, j'ai appris qu'il y a toujours un moyen de ne pas revenir sur ces pas, de trouver un trou dans une clôture, un mur à escalader, une porte qui s'ouvre. Ceux qui marchent n'aiment pas rembobiner le fil du chemin parcouru. Si toute fois cela arrive, il faut se dire que le chemin inverse donne à voir un autre paysage, l'atmosphère a changé, c'est peut-être finalement l'occasion d'une rencontre avec l'Autre qui n'était pas là quelques instants avant. C'est peut-être possible d'arriver enfin à trébucher.

Trébucher. Pour la marche indéterminée il convient de procéder de façon strabique, avec un œil sur la route et un autre attentif à toutes formes de détournement possible. Ce qu'il faut apprendre c'est la manière de trébucher dans ces zones où le projet déterminé ne nous aurait jamais amené. Comment se rendre disponible pour se laisser désorienter dans des situations même dangereuses ? Les zones accidentées sont celles dans lesquelles survient l'inattendu, celles dans lesquelles il convient au final de planter les tentes. Là où on peut décider de s'arrêter de perdre du temps.

Perdre le temps = gagner l'espace. Ceux qui marchent avec un objectif et un temps définis perdent toutes possibilités de dérive. Savoir se perdre, c'est en soi, un énorme gaspillage de temps et d'énergie. Mais c'est en fait dans la perte du temps que l'on gagne les Espaces Autres. Si le temps n'est plus un problème, comme pour les nomades, on a tout loisir d'explorer des territoires jamais cartographiés, de rencontrer des peuples jamais comptés parmi l'espèce humaine. C'est seulement en perdant du temps qu'on peut rencontrer l'Autre et l'Ailleurs.

L'Autre. Aller à la rencontre de l'Autre est une bonne raison pour s'arrêter. Dans la Bible, ce moment de rencontre, succède directement à la division du monde entre les nomades et les sédentaires. Caïn, une fois puni par Dieu pour son péché fratricide, doit déambuler dans les déserts auparavant parcouru par Abel. Caïn n'a alors qu'une crainte : la rencontre de l'Autre. Son premier conflit avec l'autre, son frère, a connu une issue meurtrière. Dieu lui enseigne alors une méthode : la salutation non-belligérante, mains en haut, ouvertes pour montrer qu'il ne porte pas d'armes. C'est le symbole du Ka, de l'errance éternelle. Pour aller à la rencontre de l'autre, il faut s'inventer une méthodologie.

Participation. Parole éculée à éviter avec soin. Le mot cache des pièges et beaucoup d'ambiguïtés. Il est souvent utilisé de manière démagogique, en particulier par les architectes, les urbanistes et les politiciens qui l'ont dévoyé de son sens pour nourrir leurs projets, mais aussi par les sociologues et les anthropologues qui en ont fait une profession. Ils prétendent que l'Autre doit prendre part à un projet participatif afin de défendre ce qui lui reste d'une liberté menacée. La grande mode de la participation est née avec l'ère néolibérale, on parlait avant de démocratie. Aujourd'hui, même les territoires de l'Ailleurs demandent lois et règlements sur la participation. La difficulté avec la participation tient non pas dans le choix d'une méthode adéquate pour engager l'Autre dans son propre projet, mais dans la capacité à comprendre le projet que l'Autre a déjà activé, et d'étudier la manière, dont on peut, ou non, y participer.

Activer le processus. Celui qui a compris que les mots « projet » et « participation » ne sont plus efficaces se présente à l'autre comme activateur de processus. Encore une fois, ce sont des mots qu'il faut démasquer. Il est difficile pour des personnes venus de l'extérieur d'activer des processus vraiment durables. Ce type de processus s'achève souvent avec la photo habituelle d'un banquet ou une grande réunion qui la plupart du temps n'auront pas de suite. Il semble alors plus honnête d'agir en tant qu'explorateur « en désir » de processus en cours et de tenter d'y apporter de l'énergie pour l'alimenter. Ainsi, il y a plus d'espoir qu'il subsiste quelque-chose même après notre sortie du terrain de jeu.

Prendre soin. Si on part avec le désir d'entrer en action et d'intervenir de façon *civique*, que ce soit en art ou en architecture, que ce soit matériel ou immatériel, il faut d'abord choisir le bon endroit. Une méthodologie pour s'arrêter, pour participer à un processus, commence par la recherche d'un lieu dont on peut s'assurer que les choses perdureront après notre départ, s'arrêter là où le sol est fertile. Si l'on marche avec des graines, il faut planter avec l'Autre, là où il pourra arroser. L'Ailleurs est accessible seulement là où l'Autre prendra soin des œuvres installées avec lui.

Terrain de jeu. C'est la partie la plus compliquée. Avec les Autres on ne doit jamais créer d'attentes, et il est préférable de ne pas trop en avoir. On ne se présente pas en tant qu'experts capables de résoudre les problèmes, mais comme des personnes qui, eux-mêmes, ont peut-être des problèmes. Lever les mains et faire le geste du Ka et se présenter de manière non-fonctionnelle, ludique, définitivement inutile et inoffensive en tant qu'artiste, ou encore mieux poète est une manière de n'apeurer personne. Les urbanistes, les architectes, les sociologues et les anthropologues font désormais peur à tous le monde. Il est préférable d'entrer dans le champ sans papiers, sans mandat, avec le seul désir d'organiser un bon terrain de jeux et d'enflammer l'activité créatrice. Pour construire les conditions on peut commencer à jouer de manière inutile, à faire les choses de travers. L'Autre viendra alors nous aider et nous irons construire ensemble le terrain de jeux. Rassemblons le terrain. Choisissons les Autres joueurs en identifiant les personnes qui ont envie de s'impliquer en bravant les préjugés ataviques de ses compagnons habituels. Laissez-les trouver d'autres joueurs en fonction de leurs relations... dès lors on peut intégrer leur plan en amenant nos propres détournements. Parce que même les règles du jeu doivent être méthodologiquement incompréhensibles et indéterminées. Il y aura des conflits, c'est certain. Cette étape crée beaucoup de problèmes.

Provoquer. Si on veut vraiment produire une interaction créative avec l'Autre, il ne faut pas croire que l'on doit entrer sur la pointe des pieds, soumis et complaisant. Si on veut sortir de la banalité de résultats convenus, il est souhaitable de provoquer, de déplacer délibérément la position des Autres autant que la nôtre, de mettre en place une danse. On peut également risquer quelques blessures, mais suffisamment bénignes pour ne pas compromettre la confiance. Mais il est intéressant d'être un peu grossier pour appeler la réaction de l'Autre qui tombe alors le masque et commence à son tour à jouer avec nous dans cette zone non-protégée. L'Autre et l'Ailleurs se cachent souvent sous une couche de banal. L'art civique provoque et révèle.

Déplacer. Nous aimerions faire la révolution mais aujourd'hui les plus fructueuses des transformations que nous pouvons provoquer dans la société consiste à déplacer les points de vue et les conventions. Déplacer constamment les désirs, les attentes, les peurs, les préjugés. Mettre en désordre, détourner les murs, ouvrir des trous, construire des relations entre des lieux et des personnes qui ne communiquaient pas précédemment. Dès le moment où l'on réalise que tout est constamment en mouvement, même les mots, il semble clair que l'action de marcher comme celle de s'arrêter peuvent être aborder avec un même esprit nomade. On s'est arrêté à un endroit où tout va continuer à se déplacer, là nous pouvons contribuer à de micro-déplacements, à de micro-évolutions.

Corps. Enfin, nous avons la conscience d'avoir du temps et des espaces autres en perpétuel déplacement. Maintenant, il faut savoir que dans ce nouveau système d'espace-temps, nous sommes un corps. Comme lorsqu'on est détendu allongé dans le silence de l'eau, en italien on dit qu'on fait « les morts flottants ». Là où auparavant on ne pouvait entendre quoique ce soit, on perçoit alors autour de nous toute l'eau du monde, c'est une sensation tactile qui se répand dans le corps tout entier, une sensation acoustique qui fait ressentir le souffle des poumons résonnant dans le liquide dans lequel on est immergé. On ferme les yeux, on est un seul corps. On commence à prendre conscience que tout ce qui surviendra par la suite dépendra de notre corps, comme une danse. Marcher, fatiguer, suer, se blesser dans les buissons mais aussi provoquer, jouer, transformer les lieux, déplacer des pierres, inventer des outils. Construire l'espace autour de nous comme un prolongement de notre corps. Projeter seulement ce que notre corps peut faire.

One to One. C'est le corps à corps avec la ville. C'est l'échelle de la mêlée urbaine. La transformation *in situ*. On ne peut connaître le monde qu'à travers notre corps, nous ne pouvons commencer à transformer l'espace qu'à partir du corps, des relations que crée sa présence, des objets qu'on peut utiliser et construire. L'action de s'arrêter produit un espace de proximité qui part du corps et se diffuse vers l'infini. Le monde est devenu un chantier permanent de « re-création » des corps, un lieu de création, d'action et de transformation commune. C'est à travers des actions menées à bras le corps en se passant de clous, de trou et de marteau que se transforme le paysage. Ceux qui construisent leur propre espace perdront leur temps à l'entretenir.

Saluer. Savoir comment se saluer est essentiel, plus que d'apprendre à s'arrêter dans l'Ailleurs. Ritualiser la sortie du terrain de jeu, repartir avec un au-revoir et jamais un adieu.

Fin. Toujours laisser la fin ouverte...

Francesco Careri né à Rome en 1966, est cofondateur de Stalker/Observatoire nomade et chercheur au département d'architecture de l'université de Rome III, où il dirige le cours d'arts civiques, un enseignement entièrement itinérant créé pour analyser et interagir avec les phénomènes émergents de la ville. Depuis 2012, il est directeur du LAC (Laboratorio Arti Civiche) et du MAAC (Master in Arti Achitettura Città). Il publie en 2013 *Walkscapes, la marche comme pratique artistique*, Acte Sud.