

JULIETTE RAMBAUT / ESPACES VIDÉS

ESPACES DE CRÉATION



GÉNÉRER DES FORMES / 2014

COMMENT UN ESPACE VIDE PEUT-IL

Espaces . vides **Espaces . de . création**

Sommaire

10	Introduction
13	<u>Part.1</u> La représentation d'espaces qu'on ne voit pas : trois légendes à l'appui
16	Justifier une présence par des preuves
24	Des représentations diffusées par la culture populaire
36	Un espace mouvant nourri par l'actualité
45	<u>Part.2</u> Comment les designers s'emparent-ils d'espaces invi- sibles pour les transformer en espaces de création ?
48	La matérialisation d'un vide par l'expérience sensorielle
54	Un vide de connaissance qui incite à la duperie
60	Des espaces vecteurs de création ouvrant la voie à des spéculations
72	Conclusion
75	Bibliographie
78	Icônographie
80	Annexes

Au milieu d'une mer agitée, un terrifiant tourbillon engloutit, dans des profondeurs inconnues, les navires se risquant dans les environs. Sans pouvoir en expliquer l'origine, cette image forte prenait forme dans mon esprit à l'évocation du Triangle des Bermudes. J'avais le sentiment que ce lieu étrange faisait partie de mon imaginaire, sans en connaître réellement les fondements. Comment un espace que je n'ai jamais vu peut-il être si profondément ancré dans mon imaginaire ?

Ce constat m'intriguait et constitua le point de départ de ma réflexion. En questionnant mon entourage, je réalisais la fascination qu'exerçait ce lieu mystérieux et les histoires qui semblaient l'habiter. Ce lieu devenu légendaire a pris place dans un imaginaire collectif. Comment un espace qu'on ne peut pas voir génère-t-il une multitude de représentations, qui à leur tour nourrissent des histoires ?

Ces préoccupations ont attisé mon intérêt par la cohérence avec ma pratique de designer. Mon travail se base sur l'incitation à l'imaginaire, la modification de la perception par les sens, et encore l'expérience vécue par le spectateur. J'explore ainsi les différentes manières de raconter des histoires, par le biais d'objets, d'espaces, de mises en scène. Concernant le Design, je m'appuie tout particulièrement sur son aspect plus narratif, en mettant de côté les scénarios d'usage qu'il fait naître. Les notions de représentations, de spatialisations et de narrations inhérentes à mon sujet de mémoire vont me permettre de nourrir ma pratique.

Cette recherche apporte un réel intérêt au domaine du Design car elle prend pour objet d'étude des espaces qui sont encore peu investis par les designers.

Ce mémoire va montrer les possibilités que leur offrent les espaces qu'on ne peut pas voir. Il permettra d'extraire des outils possibles permettant au designer de raconter des histoires ainsi que les différentes manières de les utiliser. Le phénomène que j'ai observé avec le Triangle des Bermudes a été un élément déclencheur pour initier mon travail sur les espaces non visibles, les histoires et les créations qu'ils génèrent.

Introduction

L'analyse et la déconstruction des légendes les habitant vont me permettre de comprendre comment celles-ci sont construites, par quels acteurs, dans quelles intentions, ainsi que les mécanismes qui les régissent. Pour enrichir l'analyse que je vais mener, j'ai décidé d'explorer d'autres légendes illustrant le même phénomène dans le but d'en marquer les similitudes et les différences.

Part.1

La représentation d'espaces qu'on ne voit pas

Trois légendes à l'appui

La zone 51

XXX



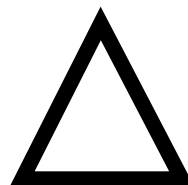
Nous sommes dans le Nevada, aux États-Unis, à 160 km au nord-ouest de Las Vegas. Cachée entre deux montagnes, à proximité d'un lac desséché, se tient une base militaire isolée. Elle est appelée *Zone 51*, *Groom Lake*, *Dreamland* ou encore *Neverland* et ne figure sur aucune carte officielle américaine jusqu'au 15 août 2013¹. Inexistante selon les autorités, inaccessible au public, elle est pourtant devenue une véritable légende, considérée par de nombreux curieux comme un lieu de recherches sur des technologies et des individus de nature extra-terrestre. La présence d'objets non-identifiables dans le ciel et le mystère entourant la zone n'a fait qu'alimenter les spéculations, affirmant la présence d'Aliens, d'une source d'énergie infinie, d'un gouvernement mondial secret et bien d'autres. Ces théories génèrent une multitude de preuves et de figurations dans le but de la rendre visible, attester ou infirmer les histoires la concernant, ou simplement fasciner le public : photographies des barrières définissant son périmètre, témoignages d'événements ufologiques², images satellites de la zone présentant des ombres étranges, films simulant l'intérieur de la base, etc. Qu'ils soient fictifs ou réels, ces divers supports ont donné forme à cet espace qu'on ne peut voir. Cet exemple pose la question de

la représentation de territoires invisibles mais chargés d'imaginaire, qu'ils soient inaccessibles, lointains, immatériels, dissimulés, disparus ou inexistants.

Outre la Zone 51, deux autres légendes, le Triangle des Bermudes et l'Atlantide, suscitent la même problématique. Rappelons d'abord brièvement la teneur de chacune de ces histoires :

Le triangle des bermudes

XXX



Le Triangle des Bermudes est une zone située dans la mer des Sargasses, entre la pointe Sud de la Floride, l'archipel des Bermudes et l'île Porto Rico, dont la superficie varie entre 1 et 4 millions de km². Ce territoire est le théâtre de nombreuses disparitions mystérieuses de navires et d'avions. Ces phénomènes étranges sont mentionnés pour la première fois dans les années 1950 dans quelques articles, mais la légende prend réellement forme lorsqu'en 1964, Vincent Gaddis, journaliste américain, publie dans le magazine *Argosy* un article intitulé «The Deadly Bermuda Triangle»³, par lequel les disparitions acquièrent une réelle célébrité. L'évènement déclencheur fut la disparition en 1945 de cinq avions torpilleurs de l'US Navy et de l'hydravion parti à leur recherche. Depuis, de nombreuses disparitions ont été associées à cette légende.

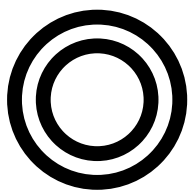
1. L'existence de la Zone 51 a été reconnue pour la première fois par le gouvernement américain à la fin de l'été 2013, lors de la déclassification de documents top-secrets.

2. L'ufologie est «l'étude des objets volants non identifiés». Définition du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, disponible sur : <http://www.cnrtl.fr/>

3. GADDIS, Vincent. «The Deadly Bermuda Triangle». *Argosy* (février 1964) : 28-29 ; 116-118.

L'Atlantide

XXX

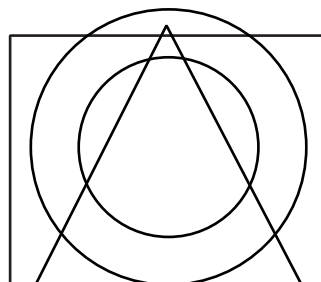


L'Atlantide est un lieu légendaire mentionné pour la première fois¹ en 370 av. J-C dans deux dialogues de Platon, le *Critias* et le *Timée*. À travers son récit, Platon dépeint l'Atlantide comme un État utopique doté d'une civilisation très avancée et exemplaire, vivant sur un territoire paradisiaque, engloutie en un jour et une nuit suite à de violents tremblements de terre causant d'extraordinaires inondations. Les spéculations sur la localisation de l'Atlantide depuis le récit de Platon sont innombrables. Néanmoins, une liste de 24 critères nécessaires à l'identification du site a été établie en 2005 lors d'une conférence internationale sur la question de son origine. Celle-ci, fondant certaines affirmations sur le récit du philosophe grec, inclut une superficie plus importante que la Libye, l'Anatolie, le Moyen-Orient et le Sinaï réunis, ainsi qu'un géomorphisme spécifique composé d'anneaux concentriques alternés de terre et d'eau.

Ces trois légendes sont de nature très différentes néanmoins elles présentent des similitudes, tant dans leur construction, que dans la manière dont elles ont généré des représentations. L'intérêt ici n'est pas de déterminer la véracité des preuves ni la conformité des repré-

sentations, les histoires de ces zones étant éventuellement erronées, mais d'observer ce qui naît de ces espaces. Nous allons étudier, à travers ces exemples, comment des espaces non visibles peuvent prendre vie et sous quelles formes. Il sera donc question de mettre en lumière les représentations, les événements et les indices qui ont attesté de la présence de ces territoires et déclenché les histoires qui y sont liés. Par ailleurs nous verrons comment s'installe une interaction entre légende et culture populaire d'où découle des interprétations nourrissant le phénomène.

Les trois histoires renferment une grande richesse de données, d'anecdotes, de témoignages, d'interprétations et de spéculations, néanmoins, cette partie présentera une analyse non exhaustive de toutes ces facettes et portera sur des éléments choisis qui font sens dans ma recherche.



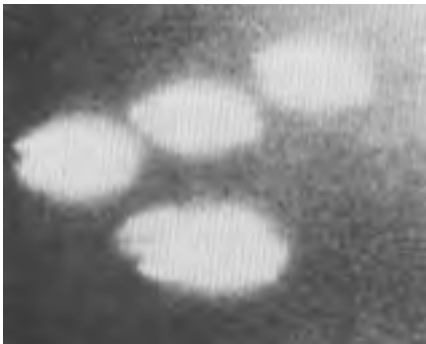
¹. Hérodote, historien du V^e siècle avant notre ère, parle des Atlantes comme les habitants de la région du Mont Atlas mais il n'y a a priori pas de lien apparent avec l'Atlantide.

LA LÉGENDE S'APPUIE À LA BASE SUR DES FAITS EXISTANTS

Part.1 (A)

Justifier une présence par des preuves

XXXXXXXXXX



Un groupe d'objets lumineux, dans le ciel au dessus de Salem (Massachusetts), sur une photographie prise le 16 juillet 1952 par un garde-côte.

La légende est un «récit à caractère merveilleux, ayant parfois pour thème des faits et des événements plus ou moins historiques mais dont la réalité a été déformée et amplifiée par l'imagination populaire ou littéraire»¹. Contrairement au mythe, qui se construit intégralement d'après des éléments issus de l'imagination, la légende s'appuie à la base sur des faits existants. C'est par son ancrage dans le réel qu'elle va acquérir une crédibilité : la combinaison d'indices indubitables et factices va créer une confusion et rendre peut-être plus tangibles des éléments altérés ou inventés. Latente entre réel et imaginaire, la légende continue à faire apparaître des signes et à générer des formes qui tentent d'en dresser les contours.

¹. Définition de « légende ».
Centre National des Ressources
Textuelles et Lexicales.

Pour l'Atlantide, le Triangle des Bermudes et la Zone 51, c'est l'absence de visibilité des endroits dans lesquels elles se situent qui laisse planer le doute sur leur véracité, offre de la place à l'imaginaire et donne lieu à diverses théories. Nous sommes irrésistiblement attirés, fascinés par ce qui nous est inconnu et tentons de nous le représenter. Afin de révéler ces espaces invisibles, des preuves sont communiquées, témoignages d'une présence. Les zones et les légendes qui les habitent prennent vie par ces choses, faits, indices existants et autour desquels elles s'organisent.

Ainsi, pour prouver l'authenticité de ces lieux, ces derniers doivent prendre des formes bien spécifiques : soit ils doivent être attestés par une source sûre, soit leur support doit être fiable.

Le territoire Atlante est celui, de nos trois exemples, qui soulève le plus de scepticisme, dû précisément à la fiabilité douteuse des arguments et preuves présentés par des passionnés, chercheurs ou amateurs convaincus de son existence. L'histoire de l'Atlantide se situe entre mythe et légende, et elle reste un objet d'enquête pour un grand nombre de scientifiques la considérant comme fondée. Des indices réels semblent attester de l'événement mais l'ancienneté du phénomène empêche toute certitude. Au-delà de la précision des détails du récit de Platon semblant prouver sa véracité, des scientifiques reconnus se basent sur des phénomènes historiques et géologiques¹ avérés pour démontrer l'existence de l'Atlantide. Ainsi, pour convaincre l'auditoire méfiant,

¹. À la fin de la dernière glaciation, le niveau de la mer a augmenté de manière spectaculaire, engloutissant des terres, il y a environ 10 000 ans, période à laquelle l'Atlantide a disparu. Certaines se situaient à des emplacements qui correspondraient à la localisation de Platon.

il faut lui présenter des preuves qui inspirent confiance. C'est également de cette manière que la légende du Triangle des Bermudes a conquis son public. Un relevé des rapports radiophoniques effectués par le Vol 19² à la tour de contrôle avant sa disparition, fut diffusé : on peut y suivre les derniers instants de vie des aviateurs égarés, avant un silence radio, symbole du néant dont ils ne seraient jamais revenus. L'aspect authentique du document, les précisions temporelles de l'évènement, les codes de langage militaire, renforcent sa crédibilité en l'ancrant davantage dans le réel. Ici, l'espace se construit à partir de témoignages et de listes de disparus. En effet, malgré sa position géographique définie, cette zone semble « aspirer » toute personne y entrant, les images sont absentes et les épaves ont rarement été retrouvées. Son caractère immatériel a donc conduit ceux qui ont tenté de lui donner forme à se munir de preuves de natures différentes, non pas imagées, mais écrites, alors qu'au contraire la Zone 51 a elle donné lieu à d'innombrables photographies, et autres images de toutes sortes.

Parmi les trois exemples, cette dernière est le seul espace qui laisse une partie visible aux investigateurs tenaces : l'extérieur. Pourtant c'est l'intérieur qui attise la curiosité. La dissimulation de la base par les forces américaines va susciter des interrogations, induisant que des événements importants s'y produisent. Parallèlement, des témoignages et des clichés montrant des sortes de soucoupes volantes à proximité de la Zone 51 vont être mis en relation avec elle. Cette der-



Photographie de la Zone 51 prise depuis une colline éloignée.

nière va être imaginée comme un lieu au sein duquel la communication entre extra-terrestres et humains a été établie. À défaut de pouvoir y accéder pour vérifier les différentes théories, les curieux, les ufologues, ou encore les médias véhiculant la légende vont produire des preuves attestant à la fois la présence de la base secrète, et des phénomènes inexplicables : le vide apparaissant sur les cartes géographiques va être remis en cause d'une part par les structures délimitant la zone et empêchant toute intrusion, et d'autre part par les photographies prises depuis les sommets environnant. Sur celles-ci, corroborées récemment par des images satellites, apparaissent de

1. Voir annexe 1 p.80

2. Le Vol 19 est l'appellation donné au vol d'entraînement de 5 bombardiers de l'US Navy qui disparurent le 5 décembre 1945. La légende du Triangle des Bermudes lui doit en grande partie sa notoriété.



nombreux bâtiments et des pistes d'atterrissage. Ainsi, l'existence d'un endroit qu'on ne peut voir va se démontrer par des images, non pas de lui-même, mais des événements et des structures réels l'environnant. L'usage de la photographie permet de communiquer à travers un médium convaincant, de représenter et de marquer les esprits.

Les moyens possibles pour prouver l'existence d'un espace qu'on ne peut voir, et donc de le représenter, de manière détournée, sont multiples. La question de la fiabilité des documents attestant une présence est importante pour persuader un public qui a besoin d'éléments



Panneaux interdisant à toute personne d'entrer dans l'espace de la Zone 51.

ancrant durablement la légende dans le réel pour y croire. C'est donc par le biais de photographies, de cartographies, de retranscriptions de phénomènes ayant existé, d'écrits officiels ou encore d'enregistrements sonores, des données scientifiques et historiques diffusés par des sources crédibles, que vont se donner à voir ces espaces pourtant invisibles aux yeux du public.

Cependant, il faut rester attentif à la manière dont ces preuves sont communiquées. En effet, **certains acteurs de ces légendes vont s'emparer des faits existants pour les extrapoler, les détourner, dans le but d'asseoir leur discours**. Ainsi, le géologue Jacques Collina-Girard¹ va révéler la présence d'une île ayant subi une inondation à une période similaire à l'Atlantide, et située à l'ouest de Gibraltar², comme le décrit Platon. Pourtant, le reste des caractéristiques ne coïncide pas. Ainsi les innombrables localisations de l'Atlantide sont dues aux non-concomitantes interprétations du texte du philosophe par des investigateurs, une manière de soutenir leur théorie.

La légende peut également être nourrie par la falsification de preuves, comme les nombreuses photographies trafiquées de soucoupes volantes, ou encore par l'amplification de la narration, comme le fait Vincent Gaddis dans son article «The Deadly Bermuda Triangle»³ rendant

célèbre le lieu. Conscient du caractère fascinant d'une telle histoire, le journaliste s'empare en 1964 d'une des retranscriptions radiophoniques et construit une narration autour de cette preuve, conférant à son article la légitimité d'une enquête sérieuse. Nourrissant son récit de nombreux détails, il assoie sa crédibilité et instaure une relation de confiance, retranscrivant les observations d'experts : «Military experts were baffled. How could six airplanes (including the large Mariner) and twenty-seven men totally vanish in such a limited area?»¹.

Assurant qu'eux-mêmes sont déconcertés, il met en lumière le caractère exceptionnel, spectaculaire et énigmatique de l'accident du Vol 19. Il s'autorise même des commentaires et retranscrit l'évènement y ajoutant un second degré de narration :

«the patrol leader said in a worried voice», «The conversation progressed from bewilderment to fear, verging on hysteria»².

Le journaliste, par son article, immerge le lecteur à l'intérieur de l'histoire, l'incite par la précision des détails à imaginer la scène, jusqu'à s'identifier aux protagonistes du récit. Les retranscriptions radiophoniques s'achevant en plein milieu de l'intrigue, l'histoire du Vol 19 n'a pas de fin, elle laisse seulement des interrogations derrière elle. En s'appropriant des preuves et en construisant une narration autour d'elles, le journaliste va apporter une notoriété et une crédibilité à la légende du Triangle des Bermudes. Outre le procédé narratif de l'article, Vincent Gaddis a cherché un titre accro-

1. Jacques Collina-Girard est docteur en Géologie du Quaternaire et Préhistoire; il s'occupe entre autres de géomorphologie sous-marine et de plongée. Il est médaillé de Bronze du CNRS. Sa théorie est présentée dans *l'Atlas de l'Atlantide et autres civilisations perdues* de Joël Lévy en 2007.

1. Ibid.

2. Ibid.

2. Platon écrit dans son récit (*Timée*, 360 av. J-C) : «En ce temps-là, on pouvait traverser cette mer Atlantique. Elle avait une île, devant ce passage que vous appelez, dites-vous, les colonnes d'Hercule». Le détroit de Gibraltar correspondrait aux colonnes d'Hercules dont il parle.

3. GADDIS, Vincent. «The Deadly Bermuda Triangle». *Argosy* (février 1964): 28-29; 116-118. Voir annexe 2 p.81

cheur et efficace. Ce sera : «The Deadly Bermuda Triangle». En y associant l'adjectif «deadly», il attribue au phénomène des conséquences tragiques, de quoi attiser la curiosité du plus grand nombre. Sans justifier son choix, il délimite la zone par un triangle. Cette forme géométrique relève d'une symbolique forte, évoquant un caractère divin et onirique qui sous-entend la présence de forces surnaturelles, la porte vers une autre dimension. Son nom «Triangle des Bermudes» lui confère déjà les caractéristiques assurant le succès d'une légende qui s'est inscrite dans l'imaginaire.

Le magazine américain *Argosy* va user des stratégies mises en place par Vincent Gaddis pour certaines Unes, particulièrement sa publication d'août 1968. La couverture noire est construite à partir d'une grande tête de mort en son centre, révélée par un cadre lumineux et triangulaire. Accompagnée du slogan «Who will be its next victim?», la mise en page lui attribue un caractère comme s'il était vivant, et inclut dans le processus le lecteur, qui pourrait en être la prochaine victime. Ainsi, cette mise en scène visuelle va permettre au magazine d'intriguer, de fasciner le public et continuer de propager la légende.

Les espaces imperceptibles prennent donc forme à partir des histoires qui les habitent, soutenus par des preuves tangibles. Ces dernières prennent vie à travers une diversité de médiums, écrits, oraux, photographiques, etc., dont la fiabilité assure l'existence de ces zones invisibles. Ce sont ces signes qui vont en donner une représentation, souvent

incomplète, car invérifiable, laissant ainsi une part de mystère assurant la fascination que ces lieux exercent sur le public. Les stratégies de transformation, d'extrapolation, de falsification de ces preuves ne servent qu'à le convaincre davantage et alimenter d'autant plus la légende.



Couverture du magazine Argosy. Août 1968



Image tirée du film *Le Triangle de l'apocalypse* (2011) : y est évoquée la légende du « Gouffre de la Sorcière » selon laquelle un serpent surgirait des eaux pour engloutir régulièrement des bateaux.

Part.1 (B)

Des représentations diffusées par la culture populaire

XXXXXXXXXX

Ces représentations nourrissent un imaginaire qui va être interprété par une culture populaire avide de phénomènes étranges. Les acteurs de cette culture, musiciens, cinéastes, écrivains, dessinateurs, s'emparent de ces territoires qu'on ne peut saisir, ainsi que de leur connotation symbolique véhiculée par les histoires qui les habitent, et se les réapproprient. Afin de captiver l'attention du plus grand nombre, ils doivent choisir des sujets qui vont intriguer, déconcerter. Les espaces comme l'Atlantide, le Triangle des Bermudes ou encore la Zone 51 constituent des contextes idéals pour asseoir une fiction et assurer sa visibilité : ces lieux ont déjà acquis une notoriété grâce aux médias qui diffusaient des preuves de leur existence, présentées dans la partie précédente. Ces dernières, de nature fiable, ancrent ces espaces dans le réel, suscitant davantage l'intérêt du public, qui se sent concerné. De plus, la singularité de ces endroits, due à leur inaccessibilité, leur confère un caractère mystérieux et énigmatique qui favorise les spéculations : optimal pour fasciner un auditoire et laisse la liberté aux artistes d'imaginer une infinité de scénarios qui s'ajouteront à la légende. Enfin, les auteurs de Science-Fiction vont se les approprier avec délectation :

ces endroits lointains, disparus, invisibles leur offrent l'opportunité de proposer des hypothèses sortant de nos représentations rationnelles, de dessiner des mondes nouveaux.

Ces différents arguments expliquent la popularité de ces trois espaces au sein de la culture populaire. Si l'on se focalise seulement sur le Triangle des Bermudes, des dizaines de films ou séries télévisées traitent ou évoquent ce lieu, il fait son apparition dans des jeux vidéos qui nomment par exemple les zones aquatiques défendues «triangle interdit», des chansons s'en inspirent, et même le célèbre prestidigitateur David Copperfield¹ crée le fameux numéro *Bermuda Triangle* au cours duquel il fait réapparaître un bateau soi-disant disparu dans la zone.

Comme on va pouvoir le constater, les auteurs ne vont pas se satisfaire d'exposer objectivement les faits, mais ils vont construire des fictions en s'appropriant les aspects les plus fascinants des légendes, donnant forme aux spéculations les plus improbables. En effet, l'Atlantide, le Triangle des Bermudes et la Zone 51 possèdent chacune une connotation symbolique forte. L'Atlantide incarne le paradis à travers une civilisation idéale composée d'individus intellectuellement très développés, vivant dans un environnement merveilleux. Elle est largement évoquée pour ce caractère utopique, moins pour le potentiel critique² du cataclysme qu'elle

1. COPPERFIELD, David. *Bermuda Triangle*. 1988.

2. L'engloutissement de l'Atlantide peut être perçu comme une critique des hommes : la nature humaine prend le dessus sur les Atlantes, ces êtres parfaits, qui finissent par être corrompus par la gloire et le pouvoir. L'inondation serait le châtiment des Dieux. Cette interprétation place le récit de Platon du côté de la dystopie.

LA CULTURE POPULAIRE S'APPROPRIE LES ASPECTS LES PLUS FAS- CINANTS DES LÉGENDES

26



Restaurant *Little Aleinn* situé à proximité de la Zone 51, Névada.

subit. De son côté, le Triangle des Bermudes se caractérise par les étranges disparitions qui s'y produisent. Ces phénomènes inexpliqués, attendant à la vie de personnes, véhiculent une image mystérieuse, inquiétante et dangereuse. Quant à la Zone 51, elle symbolise l'existence et la présence d'Aliens sur la Terre, et de lourds secrets américains.

Chacun de ces espaces laisse un vide occupé que les acteurs de la culture populaire vont combler par leur interprétation personnelle s'appuyant sur des faits et des éléments déjà existants. Leurs aspects mystérieux et étranges vont être exploités, particulièrement dans le domaine de la science-fiction, qui en révélera le caractère spectaculaire et surnaturel et qui se plaira à en donner multiples représentations.

Les objets volants aperçus dans le ciel du Nevada vont notamment donner lieu à une pléthore des fictions autour de la Zone 51, de tous genres, profitant des spéculations paranormales déjà présentes. Sorti en 1998, le film à succès *Independence Day*¹, dans lequel des créatures venues d'une autre planète surgissent pour anéantir les Hommes, est l'un des premiers à faire entrer le spectateur dans la base secrète. Il y découvre des laboratoires d'expériences menées sur de terrifiants Aliens et leur technologie très avancée. Cet aspect surnaturel est également exploité par les jeux vidéos *Tomb Raider III*² et *Area 51*³ qui dépeignent un environnement sombre et angoissant où sont présents des extra-terrestres. La série *American Dad!*⁴ va elle aussi mettre en scène la

Zone 51 lorsqu'elle illustre la découverte de l'emblématique Alien⁵, Roger, tandis que d'autres scénarios, comme l'épisode «Dreamland II»⁶ d'*X-files*, renforceront le caractère top-secret et étrange du lieu, les héros ne pouvant y accéder rencontreront tout de même une soucoupe volante à proximité. Ces représentations véhiculant l'image d'un espace contenant des preuves d'une civilisation extra-terrestre existante, vont asseoir les symboles de l'Alien et de la soucoupe volante, lesquels seront largement exploités par les commerces touristiques environnants la Zone 51.



Magasin Area 51 Alien Center, Nevada.

1. DEVLIN, Dean ; EMMERICH, Roland. *Independence Day* [film]. 1996.
Voir images 1a et 2a p.30

2. CORE Design. *Tomb Raider III* [jeu vidéo]. 1998.
Voir images 3a et 4a p.30-31

3. MIDWAY, Austin. *Area 51* [jeu vidéo]. 2005.
Voir image 5a p.31

4. *American Dad!* est une série télévisée d'animation satirique américaine, créée en 2005 par Seth MacFarlane.

5. MACFARLANE, Seth (réalisateur). «You Debt Your Life». *American Dad!* [série]. Saison 6 épisode 12. 2011.
Voir image 6a p.31

6. WATKINS, Michael (réalisateur). «Dreamland II». *X-Files* [série]. Saison 6 épisode 5. 1998.

Néanmoins, d'autres fictions, tels que le film *Indiana Jones et le Royaume du crâne de cristal*¹, vont choisir un autre point de vue. En effet, ce dernier opus débute dans la célèbre base. On y découvre un immense hangar dans lequel sont entreposés tous les secrets des États-Unis. Sans en exposer le contenu, le scénariste nous laisse fantasmer sur les centaines de trésors et secrets dissimulés. Les fictions vont donc exploiter les différentes facettes de la légende donnant lieu à une multitude de représentations esthétiques et narratives.

Le Triangle des Bermudes, quant à lui, est représenté soit en tant que faille temporelle, comme par exemple dans la série *X-files*², où Mulder, un des héros, est projeté 50 ans dans le passé, soit dans *Le mystère du Triangle des Bermudes*³, *Triangle*⁴ ou encore *Le Triangle de l'Apocalypse*⁵, par son côté le plus sombre, sous forme de forces étranges et/ou naturelles (émanation de méthane) qui se déchaînent et entraînent la mort ou la folie. Encore plus étonnant, après la soi-disant découverte dans les années 70 de pyramides sous-marines dans la célèbre zone, Mittéï, dessinateur et scénariste de bande dessinée imagine en 1978 *Le triangle du Diable*⁶, une Atlantide engloutie sous les Bermudes, dont les habitants kidnappent les humains pour créer une armée et exposent leurs avions et leurs bateaux

dans un musée. Chaque interprétation va donner lieu à des images visuelles ou mentales très fortes, par leur dimension spectaculaire, qui permettent de remplacer le vide laissé par les appels interrompus des victimes jamais retrouvées.

L'Atlantide, elle, prend vie bien souvent sous forme d'un paysage prospère, dont les constructions sont très élaborées, créées par une civilisation intelligente et riche. Elle suscite l'émerveillement par sa beauté, déjà évoquée en 1869 par Jules Verne dans son chef d'œuvre *Vingt mille lieues sous les mers*¹, dans lequel Aronnax, le narrateur, est fasciné par les vestiges qu'il découvre. On la retrouve dans de nombreuses créations populaires telles que *Atlantide, l'empire perdu*² de Walt Disney, le jeu vidéo *Bounty Bay*³, ou encore la BD *Le peuple des abysses*⁴ de Pierre Seron et Mittéï, qui visent un public plus populaire et plus jeune. Ces derniers attribuent un caractère magique à la zone et à ses habitants qui peuvent vivre sous l'eau, scénario jamais évoqué par Platon. L'auteur de bande dessinée, Edgar P. Jacobs va de son côté plonger ses personnages, Blake et Mortimer⁵, au cœur d'une Atlantide futuriste, très avancée, qui doit faire face à des habitants corrompus par le pouvoir. C'est aussi cette facette dystopique que le producteur de *La Guerre des mondes*, Georges Pal, va mettre en scène en 1960 dans son film *Atlantis, Terre engloutie*⁶, dans lequel un dictateur asservi toute la cité. Enfin, d'autres, comme l'écrivain Pierre Benoit, dans son célèbre livre *L'Atlantide*⁷, proposent des scénarios hors du commun. Ce dernier

1. SPIELBERG, Stephen. *Indiana Jones et le Royaume du crâne de cristal* [film]. 2008. Voir image 7a p.31

2. CARTER, Chris, « Triangle », *X-files* [série]. Saison 6 épisode 3. 1998.

3. CARDONA, René. *Le mystère du Triangle des Bermudes* [film]. 1978.

4. SMITH, Christopher. *Triangle* [film]. 2009. Voir images 1b et 2b p.32

5. LYON, Nick. *Le Triangle de l'Apocalypse* [film]. 2011. Voir images 3b et 4bp.33

6. MITTÉÏ; SERRON, Pierre. *Le triangle du diable*. Les Petits Hommes. Dupuis, 1979. N°9.

1. VERNE, Jules, *Vingt mille lieues sous les mers*, 1870.

2. TROUSDALE, Gary. *Atlantide, l'empire perdu* [dessin animé] 2001. Voir images 1c et 2c p.35

3. Suzhou Snail Electronic Co. *Bounty Bay* [jeu vidéo]. 2009. Voir image 3c p.35

4. MITTÉÏ; SERRON, Pierre. *Le peuple des abysses*. Les Petits Hommes. Dupuis, 1979. N°10.

5. JACOBS, Edgar Pierre. *L'énigme de l'atlantide*. Blake et Mortimer. Lombard, 1957. N°6. Voir image 4c p.34

6. PAL, George. *Atlantis, Terre engloutie* [film]. 1961. Voir images 5c et 6c p.34

7. BENOIT, Pierre. *L'Atlantide*. Paris: A. Michel, 1992.

LES SCÉNARISTES S'EMPRENENT DES SPÉCULA- TIONS DÉJÀ EXIS- TANTES, ILS LES DÉFORMENT, LES EXTRAPOLENT POUR ILLUSTRER ET NOURRIR NOS PEURS ET NOS FANTASMES.

interprète le cataclysme subit par la cité perdue, non pas comme une inondation, mais comme un ensevelissement de sable, et place ses vestiges dans le désert saharien.

L'inconnu génère donc une richesse incroyable de formes et d'histoires très différentes, plongeant le spectateur dans des univers fantastiques, souvent loin de notre rationalisme quotidien. Les scénaristes s'emparent des spéculations déjà existantes, ils les déforment, les extrapolent pour illustrer et nourrir nos peurs et nos fantasmes. En s'appropriant les

aspects les plus fascinants des légendes, et en en donnant des interprétations personnelles, les acteurs de la culture populaire véhiculent des représentations tronquées de la légende originelle, qui ont tendance à la remplacer dans l'imaginaire collectif. En effet, les scénarios présentés se mélangent, s'additionnent aux nombreuses théories déjà proposées. Malgré leur statut fictionnel clairement assumé, ces histoires offrent des images fortes, poussant souvent les légendes à leur paroxysme. Ces dernières s'imprègnent dans notre mémoire jusqu'à se confondre avec la réalité, si celle-ci existe. Les représentations créées vont influencer l'image qu'on va se faire de ces lieux et de leur histoire. Sans y avoir jamais mis les pieds, le public va arriver à se projeter mentalement dans ces espaces grâce aux représentations qui ont été données par les médiums de la culture populaire.

Les acteurs de la culture populaire révèlent ainsi ces espaces qui étaient invisibles au public, et lui propose des réalités alternatives qui l'invitent à poser un regard différent sur certains phénomènes inexpliqués. La pléthore de ces fictions, ainsi que le large public qu'elles touchent permettent de consolider la légende, tout en nourrissant des visions que l'on a de ces espaces.

1. a



2. a



3. a



7. a



4. a



6. a



5. a



1. b



2. b



3. b



4. b



4. c



5. c



6. c



3. c

7. c

1. с



2. с



Part.1 (C)

Un espace mouvant nourri par l'actualité

XXXXXXXXXX

Les moyens de représentation de ces espaces se modifient dans le temps, évoluant au gré des époques et des innovations technologiques.

Avant l'invention de la photographie au XIX^e siècle, un objet ou un espace était présenté par des descriptions orales ou écrites, des illustrations, des plans, des cartes, de sculptures et autres médiums soumis à l'interprétation de leur auteur. Il était défini par le regard de celui qui le figurait. L'arrivée de la photographie va donc bouleverser les modes de représentation. Elle va permettre de capturer la réalité et de l'imager de manière "objective". Les médias vont s'en emparer pour témoigner d'événements et propager l'information sous une nouvelle forme.

Les scientifiques vont l'utiliser pour illustrer leurs expériences et attester de leurs découvertes. Perçue comme une reproduction fidèle de la réalité pour certains, elle va pourtant offrir une multitude de possibilités pour ses auteurs. En modifiant les réglages lors du développement, ils pourront agir sur les contrastes et modifier ainsi l'ambiance de l'image.

Aussi, lors de la prise de vue, le choix du cadrage sera primordial, en soulignant par exemple un détail ou en masquant quelque chose situé en hors-champ. De plus, une photographie est généralement accompagnée d'une légende, pouvant influencer l'interprétation qu'on en fera.

Puis, dans les années 1910-1920, un nouveau phénomène va se populariser. Des images truquées vont commencer à être diffusées. En effet, le photomontage va permettre de modifier l'aspect d'une photographie en intégrant une partie d'une ou plusieurs autres photographies, par collage ou lors du tirage de la pellicule. Cette technique va être utilisée à des fins variées, artistiques et esthétiques, comme les créations dadaïstes clairement assumées, ou pour manipuler, largement employée sous le régime soviétique de Lénine. Le dictateur fit disparaître de nombreuses personnes de photographies officielles, comme pour réécrire l'histoire. Utilisé subtilement, le photomontage va donner une image altérée de la réalité, dupant un public non averti. Ainsi, pour alimenter des légendes en manque de preuves, des personnes vont recourir à la retouche de photographies. Capable de faire apparaître des choses qui n'existent pas, ce procédé va être idéal pour qui voudra donner un nouvel indice d'un espace qu'on ne peut voir. En 1970, un praticien naturopathe américain, Dr. Ray Brown assure avoir découvert une pyramide dans la zone du Triangle des Bermudes. Il diffuse une image peu lisible sur laquelle on devine une forme blanche ressemblant à une pyramide. Seul à l'avoir observé, Ray Brown aurait pu très facilement créer lui même l'image. Pourtant, de nombreux convaincus de l'existence du Triangle des Bermudes, ne douteront pas de sa véracité, et ils y verront la preuve d'une présence. Aussi, d'innombrables photographies d'objets volants vont être



Image réalisée en 1970 par Ray Brown dans les fonds sous-marins du Triangle des Bermudes. Elle sera le support de nouvelles théories, évoquant par exemple la présence d'une civilisation Atlante sous-marine.

LE PHOTOMONTAGE VA DONNER UNE IMAGE ALTÉRÉE DE LA RÉALITÉ, DUPANT UN PUBLIC NON AVERTI

médiatisés et interprétés comme des soucoupes volantes. Leur esthétique est commune : très zoomées, souvent prises dans l'obscurité, elles présentent un grain important. De nombreux photographes vont tirer profit de cette caractéristique en intégrant des fausses images de soucoupes, puis en rajoutant du grain au cliché pour unifier le tout et les faire passer pour authentiques. Afin d'alimenter la légende, des particuliers, des journalistes, des ufologues, vont concevoir une pléthore de photographies d'une esthétique similaire. Cette pratique étendue de la retouche photographique va générer des doutes à chaque image présentée comme preuve. Or en 1950, une photographie prise par l'agriculteur Paul Trent dans l'Oregon va être l'une des plus étudiées du phénomène "soucoupes volantes". La preuve de sa falsification n'ayant jamais pu être apportée, elle va nourrir d'autant plus les fantasmes.

À la fin du XX^e siècle, l'arrivée de logiciels de retouche d'images tel que Photoshop, va donner lieu à une nouvelle vague d'images modifiées, beaucoup plus nettes et réalistes. Accessibles à tous, ces outils vont générer de nombreuses représentations d'amateurs qui les diffuseront sur internet pour s'ajouter à la pléthore d'iconographies de lieux imperceptibles, comme nos trois légendes.

Le début du XXI^e siècle va être marqué par l'arrivée de nouveaux services de visualisation : Google Maps et Google Earth, respectivement lancés en 2004 et 2006 aux États-Unis. Le premier ne proposait en 2004 qu'une cartographie classique du monde. Un an plus tard, la société Google

ajoute à son service la navigation via des images capturées par les satellites, et des vues prises à haute altitude. Accessible à tous, ces programmes permettent de parcourir le monde par le biais de visualisations aériennes ou 3D (Google Earth). Ces innovations technologiques vont donc offrir encore plus de possibilités. Les vues du ciel vont faire apparaître des éléments qu'on ne pouvait remarquer depuis la Terre. Des endroits jusque là inaccessibles vont être rendus visibles. La précision des données satellitaires récoltées¹, permet aux utilisateurs d'agrandir de manière significative les images et ainsi d'obtenir une vue détaillée de toutes les surfaces du globe.

À l'arrivée de ces logiciels, une importante quantité de photographies satellitaires de la Zone 51, toujours pas officialisée par le gouvernement américain et absente des cartes géographiques, va être diffusée. Cette technologie très développée donnant accès à des images précises, fiables et récentes des lieux, va devenir un outil idéal pour produire des preuves. Attestée par les clichés de Google Earth, la présence de la base secrète ne peut être démentie. Cet espace inaccessible au public va donc générer une multitude d'images satellites le représentant. Ces nouvelles images vont ensuite être analysées par des passionnés cherchant des preuves pour étayer leurs théories. Chaque ombre ou forme pouvant évoquer une soucoupe volante dans l'espace interdit de la Zone 51 va être interprétée comme telle, la photographie agrandie, et diffusée sur internet². À la portée de tous, ces nouveaux outils vont permettre

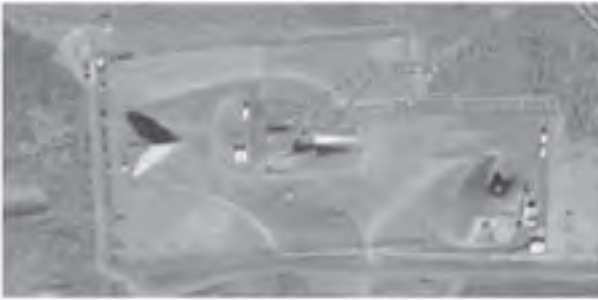
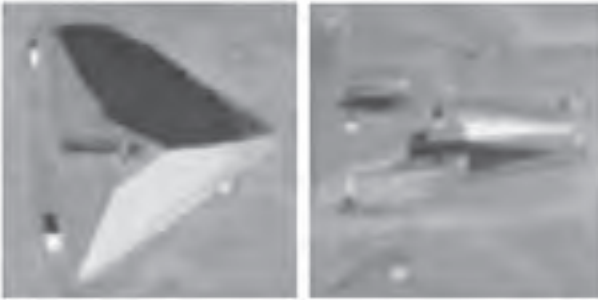


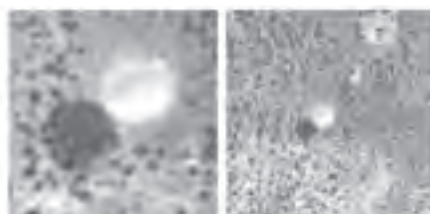
Image réalisée en 1950 par Paul Trent, agriculteur américain. Malgré de nombreuses analyses, personne n'a pu contester sa véracité.

1. La qualité des images varie en fonction des lieux. Les photographies des grandes villes ont une résolution bien plus élevée que celles du Groenland.

2. Voir images p. 40 et 41









Capture d'écran du logiciel Google Earth datant de 2009. Tracés découverts par un ingénieur anglais, interprétés comme les vestiges de l'Atlantide. Google Earth démentira rapidement cette interprétation, assurant qu'il s'agit des traces des bateaux ayant quadrillé la zone pour collecter les données océaniques.

à n'importe qui de devenir un apprenti enquêteur et d'alimenter la légende. De plus, l'arrivée d'internet a offert la possibilité à chacun de diffuser à travers le monde des informations dont la véracité n'est pas établie. En 2009, une nouvelle version de Google Earth va donner la possibilité d'explorer les océans. Des centaines de personnes vont s'en saisir pour tenter de localiser des vestiges d'anciennes civilisations. C'est alors qu'un ingénieur anglais crée un nouveau rebondissement dans l'histoire de l'Atlantide. Ce dernier a observé au large des Canaries¹, un étrange tracé correspondant selon lui aux contours de la cité engloutie. Cette découverte va être relayée par la presse britannique et redonner vie à la légende. Les « screenshots » de Google Earth et Google Maps vont donc devenir un nouvel outil de représentation d'espaces qu'on ne peut voir.

Enfin, grâce aux techniques de modélisation, d'animation 3D et à l'invention de l'impression 3D, on va pouvoir maintenant représenter des espaces de manière toujours plus réaliste. Ces outils offrent de nouvelles possibilités aux designers pour formaliser leurs idées. Ainsi, Marguerite Humeau, designer d'objet, exploite ces moyens pour donner vie à des objets d'études lointains, et même disparus. Pour son dernier projet, *The THINGS – Un voyage sur Europe*, que nous aborderons plus précisément à la fin de ce mémoire, elle va réaliser des visualisations 3D² de soi-disant bunkers nazis cachés sous la calotte glaciaire de l'Antarctique. En s'appuyant sur des descriptions qu'on lui a faites de ces constructions, et d'images

satellites analysées par des conspirationnistes pour mesurer leur taille, elle va leur donner forme. Cette technique de la 3D est devenue un outil efficace permettant aux designers de matérialiser des espaces invisibles.

La collection, l'analyse et la présentation de preuves va donc évoluer en fonction des époques et de l'invention de nouvelles technologies. Malgré des moyens de connaissances de plus en plus développés, qui devraient tendre à balayer les doutes, les légendes en sont d'autant plus alimentées. Chaque avancé pousse à s'approprier les moyens techniques novateurs pour produire toujours plus de représentations des lieux énigmatiques.

L'absence d'appréhension de ces espaces laisse la liberté de tout imaginer. Cinéastes, écrivains, artistes, et même scientifiques, s'en sont emparés pour construire des histoires, souvent douteuses, offrant aux spectateurs des réalités alternatives.

Nous allons maintenant nous concentrer plus précisément sur les manières dont les designers vont se saisir à leur tour de ces espaces vides, empruntant aux légendes des mécanismes et des outils pour les représenter.

1. Cette localisation pourrait correspondre à la description de Platon.

2. Voir Annexe 3 p.84

Part.2

**Comment les designers
s’emparent-ils d’es-
paces invisibles pour
les transformer en
espaces de création ?**

1. FLUSSER, Vilém. *Petite philosophie du design*. 2002.

2. PICOCHÉ, Jacqueline. *Dictionnaire étymologique du français*. 2000.

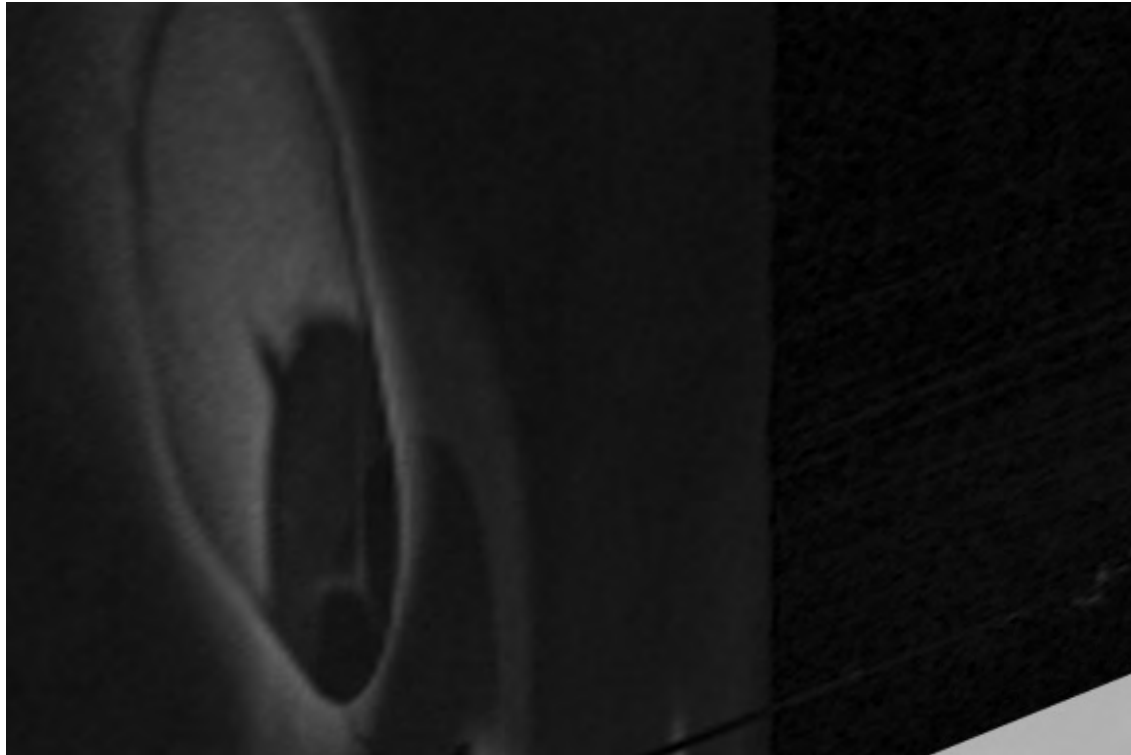
Les constructions imaginaires sont produites dans les légendes par le biais des représentations données. Mais certaines formes et preuves présentées ne sont-elles pas le fruit de l'imagination ?

Ces relations complexes m'ont poussé à comprendre davantage les liens se tissant entre le design et la fiction. Par leur origine étymologique, ces deux termes ont des sens intimement liés. Le philosophe Vilém Flusser met en lumière dans l'introduction de sa Petite philosophie du design¹ la notion de représentation inhérente au mot design : "simuler", "ébaucher", "esquisser", "donner forme". Si l'on questionne à son tour le sens du mot fiction, par son étymologie² fingere, la fiction tend à "modeler dans l'argile", "reproduire", "imaginer, inventer", "transformer". Ces différentes manières de donner forme à quelque chose, indépendantes et/ou combinées ensemble, vont générer des formes diverses à partir du vide. Le design et la fiction ont tous deux pour ambition de révéler des éléments. Ils portent également en eux une tendance à la duperie, la fiction se déployant à quelques occasions pour "feindre" sous un aspect trompeur, de même que le designer peut avoir pour intention de "manigancer", "tendre des pièges", manipuler les sensations du regardeur. Ce sont ces différents liens se tissant entre la fiction et le design qui ont orienté mon regard durant ma recherche.

Dans ce cas de figure, les espaces inconnus vont être des territoires fertiles que le designer pourra façonner à l'aide de la combinaison de la fiction et du design. Ainsi il implantera un univers qu'il a imaginé et asseoira son discours. Quant à l'auditoire, ignorant et docile, se laissera facilement convaincre par les représentations qu'on lui donne à voir, souvent émerveillé et fasciné par leur caractère intrigant, mystérieux attribué par le designer pour susciter son intérêt.

En s'appuyant sur différents exemples, nous allons découvrir de quelle manière le designer peut s'emparer des espaces qu'on ne peut voir pour générer de la création et y ériger des histoires associées.

«espaces vides, espaces de création»
comment un espace non visible peut-il
générer des formes, des histoires?



Part.2 (A)

La matérialisation d'un vide par l'expérience sensorielle

XXXXXXXXXX

L'artiste indonésien, Venzha Christ, a décidé d'utiliser le son comme outil central de son travail initié par le mystère de la Zone 51. Invité en 2013 pour une résidence d'un mois dans le département artistique de l'Université de Californie à Riverside (UCR), il a réalisé une installation spécialement pour le Culver Center of the Arts¹. À travers son projet *Area 51 : A Sound Installation*, il pose un regard singulier sur la base secrète militaire. Venzha Christ est allé capturer, à proximité de cette zone, des ultrasons émis par la base et ses alentours. Il s'agit de sons dont la fréquence trop élevée n'est pas perceptible par l'homme. Muni d'un appareil spécifique, il a récupéré ces ondes, les a converti automatiquement en sons à plus basses fréquences devenant ainsi audibles. Grâce à ces enregistrements, l'artiste a créé un dispositif sonore invitant le spectateur à porter un regard inédit sur cette zone mystérieuse. En entrant dans le lieu investi par Venzha Christ, la Black Box du Culver Center, le visiteur est plongé dans une quasi obscurité. Il ne voit presque rien mais il est directement immergé dans l'espace par d'intenses vibrations diffusées par des amplificateurs, entrant en résonance avec son corps. Devant lui, deux cylindres en Plexiglas semblent flotter, éclairés par

des spots bleus qui projettent des ombres mystérieuses au sol. En s'approchant de ces cylindres, il découvre du matériel électronique, d'où émanent les sons enregistrés par l'artiste. Enfin, plusieurs écrans suspendus, dominant l'installation, percent l'obscurité. Certains diffusent une couleur bleue, comme symbolisant le ciel, sur d'autres on voit défiler le paysage aride du Nevada.

L'artiste propose ici une expérience physique, dans un lieu qu'il investit, pour donner forme à un espace auquel le spectateur, tout comme Venzha Christ lui-même, ne peut avoir accès. Le dispositif sensoriel, composé de stimulations corporelles, par les vibrations, visuelles, par les jeux lumineux et les écrans, et auditifs, par la diffusion des ultrasons, est un moyen pour l'artiste de matérialiser l'invisible. Cependant, ce dernier ne conçoit pas son oeuvre pour corroborer ou non une des nombreuses théories concernant la Zone 51, mais laisse le visiteur seul maître de son interprétation. En effet, Venzha Christ explore les secrets et les ambiguïtés qui enveloppent cette base. Il ne donne donc pas de réponse ou d'affirmation, mais suscite plutôt l'interrogation, laisse planer le doute. Ces ondes sonores émanent-elles de technologies très avancées? Sont-elles le reflet de lourds secrets



Venzha Christ enregistrant des ultrasons aux alentours de la Zone 51, 2013.

¹. Le Culver Center of the Arts est l'un des espaces artistiques de Riverside, proposant aux intervenants d'explorer les technologies numériques.



Installation *Area 51 : A Sound Installation* réalisée par Venzha Christ au Cluver Center of the Arts de Riverside, 2013.

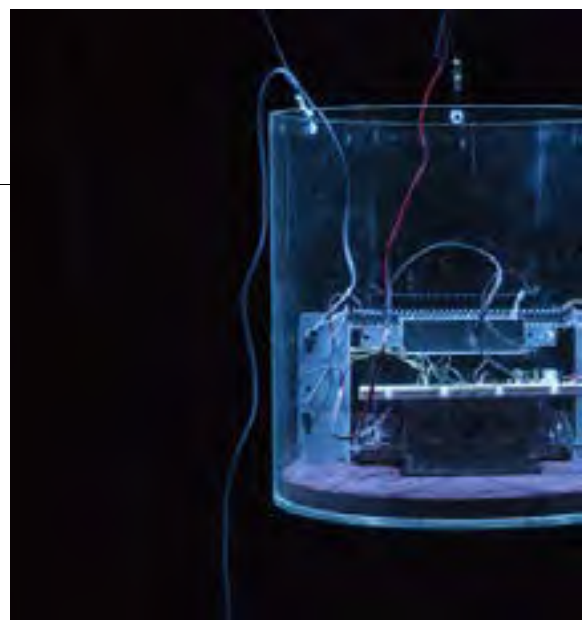


américains dissimulés dans la zone? Sont-elles la preuve d'une présence extra-terrestre? L'atmosphère lumineuse, les ombres énigmatiques, les cartes électroniques, accentuent l'image mystérieuse véhiculée par la Zone 51, tout en excitant l'imagination: le bleu symbolise-t'il le ciel, les laboratoires scientifiques ou alors les Aliens? Les ombres ovales ne suggèrent-elles pas des têtes d'extra-terrestres? Les moniteurs vidéos n'évoquent-ils pas notre tendance à voir le monde qu'à travers des écrans? Ou ne suggèrent-ils pas un monde sous surveillance? Venzha Christ, n'explique rien. Conscient des images fortes véhiculées par les médias ou encore par la culture populaire, il les laisse nourrir naturellement son travail : **il utilise des formes abstraites et insolites pouvant avoir des connotations diverses pour inviter le public à s'en faire sa propre représentation mentale.** Ce dernier va observer, analyser puis interpréter la combinaison d'éléments présents dans l'espace. La Zone 51 prendra alors forme différemment dans l'imaginaire de chaque spectateur.

Ainsi, outre la possibilité de formaliser clairement des territoires invisibles, par exemple par le biais de visuels figuratifs, la conception de machineries sensorielles va permettre de maintenir ces lieux dans une abstraction, invitant le public à les percevoir à travers ces filtres sensibles. La représentation d'un espace, consistant à

signifier sa présence, peut se manifester par le biais de divers médiums, sonores, tactiles, olfactifs, visuels, que le designer sait s'approprier. Chacun des sens peut être manipulé habilement pour véhiculer l'image qu'il veut faire transparaître. Sans donner toutes les clefs au public, il va pouvoir le diriger grâce à des indices de lecture: certains stimuli sensoriels renvoient à des connotations évidentes et universelles. L'accumulation, la combinaison de différents sens dirigera et précisera davantage l'interprétation. Par exemple, une odeur fétide émanant d'un espace sombre et froid, renvoie généralement à la mort. L'utilisation, la manipulation d'outils sensoriels, comme le visuel (lumière, forme, esthétique des matériaux,...), l'odeur (intensité, identité,...), le son (intensité, rythme, vibration, localisation, signifiant ou non,...), le toucher (texture, chaleur,...), va permettre au designer de provoquer chez le public une construction mentale de l'espace.

N'ayant pas de référent visuel auquel se rattacher, car inaccessible ou imperceptible, les spectateurs vont découvrir les indices de cette présence, les interpréter, et dessiner les contours de ce lieu dans leur esprit. Ainsi, si le concepteur investit un lieu d'exposition pour évoquer une zone inconnue, et qu'une odeur se répand à l'intérieur de celui-ci, l'ambiance



Installation *Area 51 : A Sound Installation* réalisée par Venzha Christ au Cluver Center of the Arts, 2013.

olfactive va influencer, voire bouleverser la perception du lieu. Elle éveillera des souvenirs, et avant même que la personne n'ouvre les yeux, elle s'en fera une image, construite à partir de son vécu, des endroits connus qu'elle assimilera à cette émanation. **Les spectateurs n'ont donc pas besoin de voir physiquement le lieu pour l'appréhender, ils peuvent le ressentir.** De plus, l'absence d'image explicite permet une représentation mentale plus riche grâce à la liberté donnée à l'imaginaire.

En concevant un nouvel espace, symbolisant par exemple un lieu disparu, le créateur va matérialiser l'imperceptible par l'usage de moyens sensoriels, jusqu'à simuler une interaction entre le spectateur et l'endroit auquel il ne peut accéder : le visiteur va éprouver des sensations réelles, physiques d'un territoire invisible, qui prendra vie dans son imaginaire. Par cette approche, l'espace créé apparaît comme une évocation de l'espace concerné, encourageant à se distancier de la réalité. D'autres designers, au contraire, soutiennent la volonté de se substituer à elle en la faisant passer pour vraie.



**le créateur va matérialiser
l'imperceptible par l'usage
de moyens sensoriels,
jusqu'à simuler une interac-
tion entre le spectateur et
l'endroit auquel il ne peut
accéder**

LE BANAL DEVIENDRA EXTRAORDINAIRE

Part.2 (B)

Un vide de connaissance qui incite à la duperie

XXXXXXXXXX

Le caractère inaccessible, invisible des lieux où se déploient les légendes permet à certains, comme on l'a vu en première partie, d'alimenter, d'amplifier, ou encore de transformer les preuves de leur présence afin d'influencer le regard du public, de lui faire croire à des histoires. De la même manière, les designers vont s'en emparer et user de stratégies pour répandre leur message.

En effet, les espaces auxquels les spectateurs ne peuvent accéder vont être des territoires fertiles pour ces concepteurs. Ils leur offrent la liberté d'y implanter des univers fictifs sortis de leur imaginaire, d'en dessiner des images qui soutiennent leur propos et d'en donner l'illusion d'être vraies, le public ne pouvant le vérifier par lui-même.

Comme évoqué précédemment, le designer fait usage de la fiction à des fins variées. Cette construction imaginaire va être un moyen d'ajouter une couche narrative à sa création pour servir son message. En s'appropriant des lieux qui ne peuvent être vus, le designer va pouvoir faire passer une histoire créée de toute pièce comme vraie, la particularité de ces espaces permettant au designer de se jouer du public et à la fiction de

s'immiscer subtilement dans le réel. En effet, cet aspect manipulateur propre au designer est inhérent au sens même du mot. Comme nous l'expose Vilém Flusser dans les premières lignes de sa *Petite philosophie du design*¹, le substantif design véhicule les idées de "ruse", de "perfidie" et le verbe to design signifie notamment "manigancer", "simuler". Le spectateur va donc être la cible de ce "comploter perfide qui tend des pièges"². Rentre alors en jeu l'idée de fiction de par son sens étymologique "feindre". La notion de faire semblant, de tromper trouve un terrain de manipulation commun avec le Design. **La duperie qu'il met en place va lui permettre de convaincre le récepteur de l'histoire qu'il a inventée, laquelle se substituera à la réalité.**

L'espace vide formé par les lieux qu'on ne peut voir lui laissera la liberté de l'investir, d'autant plus que le spectateur, ignorant son contenu ou son existence, sera plus à même d'adhérer à la proposition. Se l'appropriant, le designer en donnera une représentation faussée ou partielle pour générer des histoires plus captivantes, passant pour authentiques. Le banal deviendra extraordinaire, l'ordinaire deviendra une intrigue surprenante, suscitant davantage la curiosité. C'est avec habileté que le designer de bijoux Peter Bauhuis a recours à ce stratagème. En 2011, le joaillier révèle au Bavarian State Archaeological Collection de Munich une collection de bagues qu'il nomme

1. FLUSSER, Vilém. *Petite philosophie du design*. 2002.

2. Ibid.



Bague de la collection *The Gallium Treasure of Obertraun*
(2011) de Peter Bauhuis.



The Gallium Treasure of Obertraun. Cette exposition présentée par Peter Bauhuis et The Institute of Newer Archaeology revêt un caractère inédit. Le designer affirme, par le biais d'une projection à titre documentaire accompagnant la collection, la découverte de ces objets en 1991, au pied du glacier de Dachstein en Autriche. D'après lui, ces objets proviendraient de la civilisation Hallstatt qui vécut à l'Âge de Fer (1100 av J.C). La température de fusion de 30°C de ces bijoux en Gallium sous-entend qu'ils n'ont pu être exposés à la chaleur du corps, et n'ont donc jamais pu être portés.

Pour ce projet, Peter Bauhuis use de supercherie, trompant le spectateur sur l'origine historique et spatiale de sa production, le glacier étant difficile d'accès pour un spectateur lambda. Néanmoins, il ne choisit pas ce territoire par hasard. Dachstein se situe dans une région qui compte des sites archéologiques reconnus, le village d'Hallstatt étant le berceau de l'Âge de Fer. Ainsi, le designer exploite la symbolique de ces lieux pour attester l'origine de ses bijoux. De même, pour soutenir son histoire, il met en place un ensemble d'artifices. Les bagues sont créées par des procédés chimiques qu'il ne peut pas entièrement contrôler. Ceci donne forme à des bijoux d'une étrange simplicité et beauté, au caractère unique, dont l'esthétique évoque une période ancienne. Cette impression est amplifiée par le contexte même dans lesquels ils se trouvent : placés sous vitre dans un musée reconnu dans le domaine de l'archéologie, ils apparaissent comme des objets d'une

grande rareté faisant partie du patrimoine universel. De plus, la collaboration factice entre Bauhuis et The Institute of Newer Archaeology lui attribue un caractère officiel et par conséquent crédible. Pourtant, en cherchant davantage d'informations sur cet institut, on ne trouve quasiment rien excepté un site en construction¹ sur lequel seule la présentation de l'exposition de Peter Bauhuis apparaît.

Les différents éléments de la fiction (contexte, objets, lieux, ...) se donnent pour vrais, devenant des preuves aux yeux du public. Le bijoutier use donc de leurres pour mythifier ses créations, leur conférant un caractère historique et unique. Intrigués par la découverte du designer, les spectateurs sont venus en masse pour découvrir ces pièces détachées du passé et dont tous ignoraient l'existence. Le dispositif fictionnel créé par Peter Bauhuis visant à tromper son public est un moyen pour lui de susciter l'intérêt et l'émerveillement, de donner une valeur plus importante à ses créations et lui assurer une visibilité toute autre.

En fondant son projet sur un espace inconnu des spectateurs, le designer de bijoux a pu le façonner à sa convenance afin de soutenir son propos.

1. Voir annexe 4 p.86

2. "Stories have become so pervasive, critics fear they have become a dangerous replacement for facts and reasoned argument". SMITH, Lynn. « Not the Same Old Story ». *Los Angeles Times*, 11 novembre 2001.

Dans ce cas de figure, le designer use de subterfuges, pour arriver à ses fins. Il devient un scénariste, un journaliste, un enquêteur, utilisant sa large palette d'outils pour concevoir des leurres si habiles qu'ils ne sont pas forcément révélés. Cet aspect manipulateur est mis en avant par l'éditeur du *Los Angeles Times*, Lynn Smith en 2001 : "les histoires sont devenues si convaincantes que des critiques craignent qu'elles ne deviennent un substitut dangereux aux faits et aux arguments rationnels"¹. De manière imperceptible, les récits s'emparent de notre attention et influencent notre regard et notre comportement. **Les fic-**

tions, construites à l'aide de repères semblant fiables, font passer leur message de manière naturelle en ce sens où elles se mêlent au réel, se blanchissant de tout soupçons.



Bague de la collection *The Gallium Treasure of Obertraun* (2011) du designer Peter Bauhuis. 15 x 12 x 9 cm.



Image tirée de la revue *Planète* N°27, Mars-
avril 1966, p. 31.

Part.2 (C) Des espaces vecteurs de création ouvrant la voie à des spéculations

XXXXXXXXXX

Assurant son succès en se prêtant au jeu de la spéculation sur l'humanité, la revue *Planète*, parue en France entre 1961 et 1968, a comme Peter Bauhuis, tissé des liens entre des constructions imaginaires et des faits réels. Néanmoins, son intention n'était pas d'induire le spectateur en erreur, mais davantage de l'inciter à avoir un regard critique sur une interprétation donnée du monde qui l'entourait. Portée par ses créateurs, Louis Pauwels, journaliste et écrivain de renom, et Jacques Bergier, chimiste reconnu, la revue a exploré les domaines de l'inaperçu, du méconnu sous un oeil nouveau, loin des idées préconçues : la télépathie ne serait pas par exemple un concept fantaisiste mais une capacité non exploitée de notre cerveau. Relayant la pensée du mouvement du Réalisme Fantastique¹, elle se distancie des représentations habituelles dictées par une vision trop conformiste pour donner forme à des possibilités souvent inexplorées. Elle considère que le choix entre la pensée scientifique et l'imagination n'est pas inéluctable, mais au contraire qu'elles peuvent se compléter pour élargir le champ de possibles : si les mystères du monde ne peuvent pas être expliqués par un raisonnement scientifique, ils peuvent

prendre sens par une approche différente, moins rationnelle. En basant son discours sur des preuves officielles, *Planète* se prêterait au jeu de la spéculation intellectuelle, créant des associations surprenantes, jusqu'à décontextualiser des propos scientifiques pour en donner un sens nouveau.

Planète promet donc une pensée ouverte sans préjugés où l'imagination stimulera des recherches. En effet, même si certaines théories paraissent complètement improbables, elles peuvent être vecteurs de connaissances, considérant que "toute magie d'hier peut devenir une science de demain"¹. Et les auteurs de la revue n'avaient peut-être pas tort. Auparavant jugée comme pur produit imaginaire, l'existence des extra-terrestres est à l'heure actuelle considérée comme possible dans les domaines des sciences "officielles" : des messages à leur intention sont inscrits sur les satellites et des astronomes ont même tenté de communiquer avec eux en envoyant des messages audios dans l'espace. Ainsi, en puisant dans les domaines pseudo-scientifiques² tel que l'ufologie, *Planète* a suscité de nouvelles idées pouvant s'immiscer dans la réalité. **Si les acteurs de la revue ne veulent pas imposer leur méthode de pensée, ils souhaitent néanmoins engager une réflexion sur des possibles souvent inexplorés.** *Planète* se donne la liberté de "lancer une quantité de têtes chercheuses

1. Le réalisme fantastique "se présente comme un courant de pensée et de recherche à vocation scientifique, ayant pour objet l'étude de domaines considérés comme exclus à tort par la science officielle." Source Wikipédia.

1. BERGIER, Jacques. *Planète* N°13. Novembre-décembre 1963. p.10.

2. Une pseudo-science est "une démarche prétendument scientifique ou utilisant le langage de la science mais qui ne respecte pas les canons de la méthode scientifique, dont le principe de réfutabilité." Source Wikipedia.

dans tous les sens, de multiplier les comment et les pourquoi, d'élargir à l'infini une méthode d'interrogation"¹.

Pour soutenir sa démarche, *Planète* a développé un design éditorial suscitant la curiosité avec son format carré et sa couverture originale. Celle-ci, sobre, se compose essentiellement du nom *Planète*, trônant en lettres grasses en haut, des thèmes abordés par la revue², et pour les 41 numéros édités, une représentation de visage humain, de style et d'époque différents pour chacun, occupe tout l'espace de la couverture. Sans même être ouverte, la revue suggère déjà le regard unique qu'elle porte sur l'Homme et l'Inconnu. De plus, *Planète* valorise l'image, qui n'apparaît pas comme une simple illustration des articles, mais un complément, créant des confrontations, en venant même à détourner des photographies de leur contexte habituel. Les iconographies ont, elles aussi, pour ambition de lire autrement le réel, de représenter un autre monde. Un des acteurs de la revue, le journaliste Jacques Mousseau déclare : "Nous éprouvons une profonde tendresse pour les artistes somnambules qui poursuivent une vision, un rêve, une chimère, non dans un univers irréel mais dans l'environnement le plus concret"³.

Les acteurs de *Planète* vont donc se saisir d'espaces méconnus, mystérieux, cachés pour spéculer sur un nouvel homme, un nouveau futur, et vont même poser un regard neuf sur le passé, remettant par exemple en cause l'origine d'une civilisation : ils font apparaître des similitudes

entre des architectures celtiques et des ruines américaines antérieures à la Colonisation, suggérant que l'Amérique n'est pas été découverte par Christophe Colomb mais par les Bretons.

Tant par son contenu que par son design éditorial, «**Planète**» **incite à porter un regard décalé sur notre réalité. Cette approche donne forme à des scénarios différents des interprétations habituelles, nourrit par l'imaginaire.** Son intention est d'ouvrir de nouvelles portes, d'élargir notre vision du monde et d'encourager la réflexion sur notre manière de percevoir les choses.

Le vide, créé par les espaces non visibles, et leurs mystères, génère donc la création d'hypothèses, de formes explorant des réalités alternatives et mettant en exergue des possibilités inexplorées. Les designers, posant un regard sensible sur le monde, vont participer à ces représentations pour attirer l'attention du spectateur sur de nouveaux horizons. Selon Julian Bleecker¹, le Design Fiction ce sont des objets qui racontent des histoires afin de provoquer et susciter des interrogations.

Il s'agit d'**extrapoler le présent pour spéculer sur le futur, et proposer différents scénarios potentiels.** Ces préoccupations sont donc inhérentes au métier de

1. PAUWELS, Louis. *Planète* N°1. Octobre-novembre 1961. p.11.

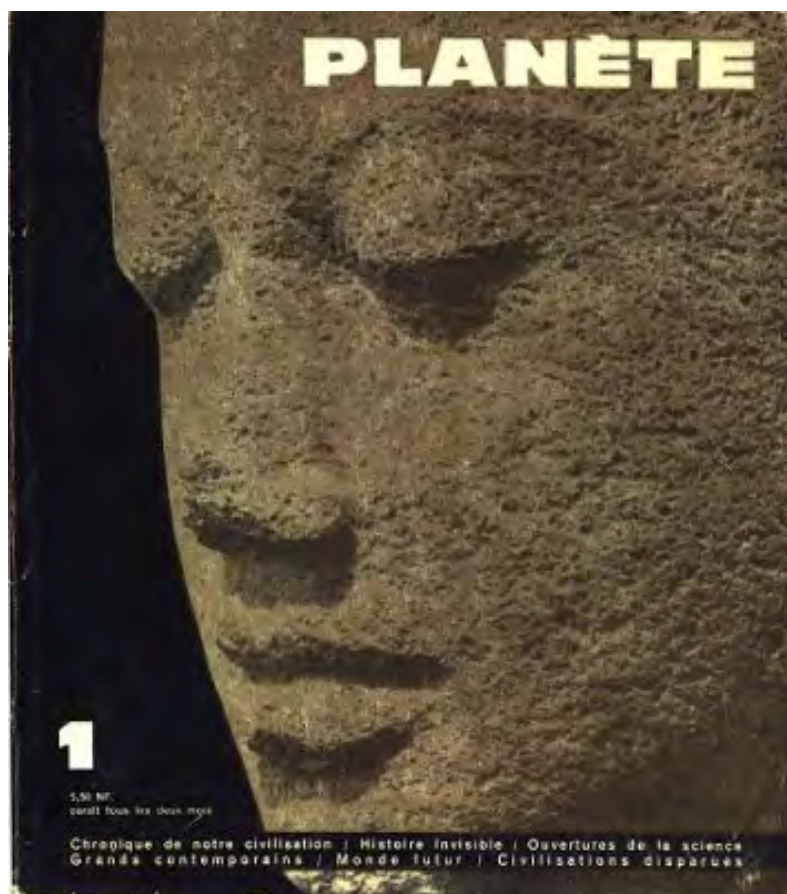
1. Julian Bleecker est un designer et chercheur qui a inventé en 2008 le terme "Design Fiction".

2. « Chronique de notre civilisation / Histoire invisible / Ouvertures de la science / Grands contemporains / Monde futur / Civilisations disparues ».

3. MOUSSEAU, Jacques. *Planète* N° 11. Juillet-août 1963. p.65.



La revue *Planète* N°27, Mars-avril 1966, p. 34-35.
Article sur la Conquête spatiale.



Couvertures de *Planète* N°1 (Octobre-novembre 1961) et de *Planète* N°27 (Mars-avril 1966).



**LES ACTEURS DE «PLANÈTE»
VONT DONC SE SAISIR D'ES-
PACES MÉCONNUS, MYSTÉ-
RIEUX, CACHÉS POUR SPÉCULER
SUR UN NOUVEL HOMME**

designer, et les espaces lointains et inaccessibles sont des objets d'études fertiles pour les exprimer.

C'est le parti pris de Marguerite Humeau, qui pose un regard unique sur ces zones mystérieuses. Cette dernière explore dans son travail les communications possibles entre les mondes. Pour son dernier projet *The THINGS – Un voyage sur Europe*, l'objet de son étude est, comme le laisse supposer son titre, Europe, l'une des lunes de Jupiter, inaccessible avec les technologies actuelles. Ce territoire suscite donc des questions inhérentes à ce mémoire. Comment le designer peut-il s'en emparer pour donner lieu à des créations, et à quelle fin? La designer va tout d'abord s'appuyer sur un territoire analogue, situé en Antarctique, pour mener ses recherches. Découverts récemment, les *Black Smokers*, des volcans présentant des conditions similaires à Europe, se cachent sous la calotte glacière de l'Antarctique. De plus, il y a un an, des scientifiques y ont observé la présence d'êtres vivants. Comme l'a fait *Planète*, Marguerite Humeau va révéler ces correspondances, appuyant son discours sur ces recherches officielles, pour formuler des spéculations. Elle va émettre l'hypothèse que si la vie est possible dans des conditions de vie semblables à la lune de Jupiter, cette dernière doit elle aussi pouvoir accueillir la vie. Ainsi, si elle réalise un dispositif lui permettant à communiquer avec les créatures présentes au pôle Sud, elle pourra, par extrapolation, rentrer en contact avec les extra-terrestres de la lune de Jupiter. Mais, au delà de s'intéresser à un espace

inaccessible, la designer utilise un terrain analogue sur Terre étant lui-même difficile à appréhender: lointain, sous la glace, dans des conditions extrêmes, sans lumière ni oxygène. Marguerite va donc mener une enquête auprès de scientifiques du MIT¹ de Boston, des chercheurs de la NASA², mais aussi des conspirationnistes, des télépathes et autres, prenant en compte toutes les possibilités pour réussir au mieux à établir un échange avec les créatures. Cette série d'experts communiquent à distance de différentes manières, mais avec le même objectif. Marguerite Humeau se demande comment le designer peut lui aussi y parvenir. Elle va s'appuyer sur les preuves, les témoignages³, les connaissances, plus ou moins douteux, transmis par les experts, pour ensuite en donner sa propre interprétation et construire son scénario. Les êtres vivants des *Black Smokers* communiquant grâce à de la lumière, des vibrations et des émanations chimiques, Marguerite Humeau va développer des objets reproduisant les mêmes effets (lumière flash, hydrophone, canon à air comprimé transmettant des émanations de poudre), prochainement utilisés dans une série de cinq performances produites en Antarctique à destination des créatures. Chacune d'entre

Ne pouvant accéder à Europe, elle étudie un terrain analogue

1. MIT : Massachusetts Institute of Technology

2. NASA : National Aeronautics and Space Administration

3. La designer a réalisé un roman épistolaire dans lequel elle présente les échanges qu'elle a eu avec des professionnels pour l'aider à réaliser son projet. Voir annexe 3 p. 84



Image satellite de l'Antarctique réalisée par la NASA, 2013.
Collectée par Marguerite Humeau pour sa recherche



Photographie d'Europe capturée par une sonde spatiale de la NASA,
1996. Collectée par Marguerite Humeau pour sa recherche

elles reproduira un évènement survenu au Pôle Sud, revisité par la designer à travers ses créations, comme le crash d'un avion dans la glace¹.

La présence de ce travail en exemple final de ma recherche fait sens. Marguerite Humeau explore de multiples facettes du travail du designer et met en évidence la richesse qu'offre des objets d'études lointains. Mêlant à la fois sciences, pseudo-sciences et imaginaires, elle utilise le design avec plusieurs intentions. Il va donner vie à ses spéculations, ouvrant des voies nouvelles quant à deux territoires peu ou pas connus. Ce sera aussi un moyen pour

duper les êtres vivants de l'Antarctique, s'appropriant leur moyen de communication pour leur faire croire qu'elle les comprend, et obtenir ainsi une réponse.

Elle génère ainsi une légende à deux niveaux : son projet permet de communiquer avec des créatures mécon- nues, et aussi d'établir le fait qu'il existent des extra-terrestres sur Europe, avec les- quels elle pourra également dialoguer. Présentant actuellement son travail à la Design Project Room de la HEAD², Mar- guerite Humeau met en place l'étape ultime pour donner vie à sa légende : la présentation de ses recherches et de ses hypothèses au public. Pour la rendre vivante, elle réalise une mise en scène suggérant son expédition sur Europe. Le spectateur entre dans l'espace et découvre le générique du film de son aventure, un

catalogue des performances, certains éléments de celles-ci, un canon à air comprimé ou encore un roman épistolaire regroupant l'ensemble des correspon- dances établies avec les scientifiques. Ces indices donnent au spectateur l'impression qu'il va se passer quelque chose, sans qu'il ait tous les éléments de réponse. Une manière de matérialiser un lieu et un phénomène qu'il ne peut voir. La designer crée ici la confusion chez le public, mettant en place un dialogue entre réalité et fiction. Révélant un aspect fictif par son générique, elle lui donne néanmoins des preuves convaincantes par le biais de son roman épistolaire (courriers officiels, images satellites de Google Earth, photographies, visuali- sations collectées par la NASA, etc.), semblant attester de la véracité de son histoire. De plus les objets mis en espace dans le réel sont un moyen pour elle de concrétiser le scénario qu'elle a élaboré. Marguerite Humeau s'est donc appuyée sur des mécanismes présents dans les légendes pour créer la sienne : elle s'em- pare d'un espace inaccessible et utilise un terrain analogue pour l'étudier et générer des spéculations. Présentant des sources tangibles et des faits réels qu'elle inter- prête, elle produit à son tour des formes afin de nourrir son propos.

¹. Cet accident sera transposé en avion gonflable se dégonflant, émettant des flash de lumière, des vibrations, accom- pagnées d'explosions de poudre.

². Photographie de l'exposition : voir annexe 5 p 88



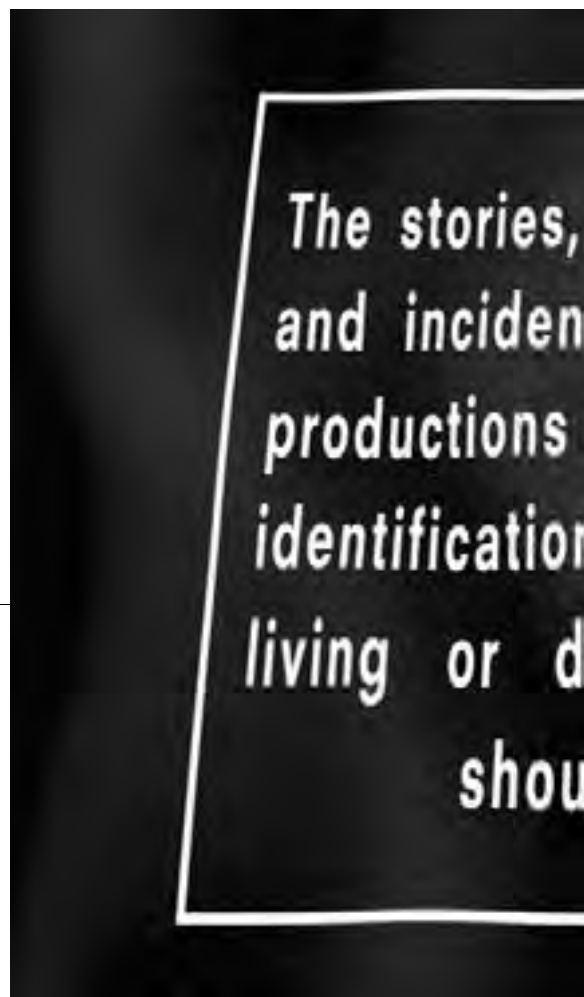
Le design est un moyen à part entière de déplacer les lignes que la raison impose à l'esprit, pour s'aventurer sur des voies nouvelles, exploitant l'inconnu des espaces qu'on ne peut voir pour imaginer et spéculer en toute liberté. En donnant forme à des possibles inexplorés, il peut permettre d'enrichir la vision et les connaissances, comme pour Marguerite Humeau, la possibilité d'une communication entre les Hommes et les créatures d'Europe, si elles existent.

Le choix de l'espace dans lequel le designer va placer sa création influencera la réception de son discours.

Une galerie d'art donnera naturellement un sens au travail présenté. Si au contraire, un designer média expose un objet futuriste et fictif dans un musée de nouvelles technologies, de la même manière que Peter Bauhuis inscrit son oeuvre dans un musée d'archéologie, le contexte va participer à l'histoire qu'il veut raconter, attestant par exemple de sa véracité.

Aussi, si l'objet d'étude sur lequel le designer construit son projet véhicule déjà une image forte, cette connotation va faire partie intégrante des outils dont il usera. Conscient de la force des formes et des histoires créées par les journaux, les films, ou encore les légendes, l'auteur

va exploiter l'imaginaire collectif associé à l'espace, fortement connoté. Il va jouer avec les images reçues pour y faire contre-pied et semer le trouble, ou au contraire pour tirer profit de la symbolique du lieu et ne faire que la prolonger pour soutenir son propos.



Capture du générique de l'expédition fictive *The Things - Un voyage sur Europe* de Marguerite Humeau, présenté dans l'espace d'exposition de la HEAD-Genève, du 6 décembre 2013 au 9 février 2014

LE DESIGN
S'ADVENTURE SUR DES
VOIES NOUVELLES,
EXPLOITANT
L'INCONNU DES
ESPACES QU'ON NE
PEUT VOIR POUR
SPÉCULER EN TOUTE
LIBERTÉ

all names, characters
ts portrayed in these
are fictitious. No
n with actual persons,
ead, is intended or
ld be inferred.

Les espaces qu'on ne peut voir, dissimulés dans les eaux troubles de l'imperceptible, l'inaccessible, le disparu, nous ont révélé leurs vraies richesses. Le mystère hantant ces lieux offre la possibilité de tout imaginer, donnant naissance à des histoires en tous genres. Initiée par l'analyse de trois légendes, l'Atlantide, le Triangle des Bermudes, et la Zone 51, ma recherche m'a amené à en appréhender les mécanismes qui les régissent.

Par la définition même du mot légende, ces récits ont pris vie par la divulgation de faits réels mais étranges, portant le regard sur les territoires dans lesquels ils s'inscrivent. Créant un vide par l'inconnu qui les habite, ils sont propices à l'imaginaire, devenant sources de fantasmes et de peurs pour les nombreux curieux avides de phénomènes insolites. Générant alors des interprétations variées, ils se chargent d'histoires qui les définiront. Ces récits vont se nourrir dans le temps, tant par la mise à jour de preuves attestant ou non les théories, que par les appropriations des acteurs de la culture populaire, diffusant des représentations très nombreuses et très diverses. Outre la teneur des outils utilisés pour donner forme aux espaces qu'on ne peut voir, le choix du contexte dans lequel ces formes prennent vie, la place laissée à l'imaginaire et sa distance avec la réalité va révéler des intentions multiples : déclencher l'émerveillement, la curiosité, poser un regard critique sur notre quotidien ou encore manipuler le récepteur pour agir sur son comportement, etc.

Cette étude m'a permis de déceler les fonctionnements de ces légendes pour en comprendre les enjeux, les moyens de les représenter et de les faire vivre. L'objectif était de souligner la manière dont le designer peut, lui aussi, mettre en place des stratégies similaires pour construire son discours.

En effet, comme on a pu le remarquer, les espaces non visibles deviennent le terrain de jeu des designers en quête d'expression. Ils laissent aux auteurs une liberté quasi totale de se les approprier et d'en donner une interprétation personnelle pour faire passer leur message.

Conclusion

Cette incitation à la fiction va donc donner lieu à des projets de natures et d'ambitions variées. En racontant des histoires, plus ou moins explicites, le designer va s'adresser personnellement à son public, valorisant le caractère intrigant et insolite de ce qu'il lui donne à voir. Il s'agira donc d'un moyen d'attiser sa curiosité et ainsi de capter son attention. Présentés par le biais d'indices relevant d'une certaine abstraction, ces récits restent parfois dans un trouble assumé. Révélant un espace grâce à des médiums sensoriels, des concepteurs proposent aux spectateurs une expérience physique qui déclenche alors un imaginaire et une réflexion : ils ne dissipent pas le mystère, mais posent des questions.

À contrario, on a pu observer que l'inconnu est un outil idéal pour certains designers, exploitant l'absence de connaissance de leur récepteur pour le façonner à son gré. Ils font usage de la fiction en transformant le réel, jusqu'à s'y substituer. Ainsi, ils dupent le public dans l'ambition d'influencer son comportement, de le convaincre, ou encore de lui glisser des informations à l'oreille sans qu'il ne s'en aperçoive, afin de servir leur projet.

Enfin, si ces derniers utilisent des espaces lointains dans l'intention d'imposer une vision, d'autres se distancient de la réalité pour porter un regard décalé sur le quotidien, dans le but d'enrichir les connaissances, de révéler d'autres mondes mais aussi d'amener une vision critique.

Les espaces non visibles offrent donc une grande diversité de possibles générant des formes et des histoires variées. Pour les façonner à leur guise, les designers font tomber les frontières entre différentes pratiques du design, devenant à la fois graphistes, designers d'objet, s'appropriant tous les médiums à leur disposition pour divulguer leur message.

Bibliographie

Liures

BARTHES, Roland. Le mythe aujourd'hui. In : *Mythologies*. Paris : Éditions du Seuil. 1957, pp. 182-233.

BAYARD, Pierre. *Comment parler des lieux où l'on n'a pas été?* Paradoxe. Paris: Les éditions de Minuit, 2012. 158 p.

BENOIT, Pierre. *L'Atlantide*. Paris: A. Michel, 1992.

CARNAC, Pierre. *L'Atlantide : autopsie d'un mythe*. Monaco : Éditions du Rocher, 2001. 242p.

CENTINI, Massimo. *Atlantide, lieux et cités disparus : histoires – légendes - archéologie*. Paris: De Vecchi, 2003.

COLLINA-GIRARD, Jacques. *L'Atlantide retrouvée ? Enquête scientifique autour d'un mythe*. Paris : Éditions Belon, 2009. 223p.

CORNUT, Clotilde, *La revue Planète : une exploration insolite de l'expérience humaine dans les années soixante*. Paris : Éditions de l'Oeil de Sphinx, 2006. 284p.

FLUSSER, Vilém. *Le mot design ; Le regard du designer*. In : *Petite philosophie du design*. Belval : Circé. 2002, pp. 7-17.

LÉVY, Joël. *Atlas de l'Atlantide et d'autres civilisations perdues: découvrez l'histoire et la sagesse de l'Atlantide, de la Lémurie, de Mu et d'autres civilisations ancienne*. Paris: Editions Véega, 2007. 175p.

SALMON, Christian. *Storytelling: la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris: la Découverte, 2008. 247p.

VIDAL-NAQUET, Pierre. *L'Atlantide: petite histoire d'un mythe platonicien*. *Histoire 72*. Paris: Belles Lettres, 2005. 195p.

75

Catalogue d'exposition

MIDAL, Alexandra. *Politique fiction* [exposition, Saint-Étienne, Cité du design, 11 mai 2012- 6 janvier 2013]. Saint-Étienne : Cité du design, 2012.

Travail de master

GARCIA, Lourdes. *Étude des représentations spatiales en environnement sonore* [pdf]. Paris : Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique. Travail de Master. 2010.

Reuves

AYMARD, Maurice; SCARANTINO, Luca Maria [dir. de la rédaction], 2006. Rumeurs et légendes urbaines. *Diogène*. Janvier-Mars 2006. N°213.

PAUWELS, Louis [directeur], 1965. *Planète*. Mars-Avril 1965. N°21.

Sites Web

BINOCLE, Paul et al. *Encyclopédie du Paranormal* [en ligne]. 2013. Disponible à l'adresse : www.paranormal-encyclopedia.com (consulté le 9 octobre 2013).

Auteur Inconnu. *Ufo Sightings Daily : the truth is within our grasp* [en ligne]. 2013. Disponible à l'adresse : <http://www.ufosightingsdaily.com/> (consulté le 20 novembre 2013).

Articles électroniques

BLEECKER, Julian. "Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction". March 2009. *Near Future Laboratory* [Consulté le 25 juin 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.google.ch/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CDkQFjAB&url=http%3A%2F%2Fdrbfw5wflxon.cloud-front.net%2Fwriting%2FDesignFiction_WebEdition.pdf&ei=MbqkUsbBFvH9yAOL9oGgAQ&usg=AFQjCNHD3mfoNQjxUrhGzggBwy003beP2Q&sig2=Sjzt2HHv46F75fgTVvyq6A&bvm=bv.57752919,d.bGQ

GADDIS, Vincent. "The Deadly Bermuda Triangle". *Argosy* (février 1964). pp. 28-29; 116-118. In : *SMU : Dedman College and Humanities and Sciences* [en ligne]. [Consulté le 22 août 2013]. Disponible à l'adresse : <http://www.physics.smu.edu/~pseudo/BermudaTriangle/vincentgaddis.txt>

HALLS, Monty. "Monty Halls on the dangerous dives he undertook to try and solve the world's most baffling underwater mysteries for a new TV series". *Daily Mail* [en ligne]. 15 novembre 2013. [Consulté le 16 novembre 2013]. Disponible à l'adresse : <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2507335/Monty-Halls-dangerous-dives-undertook-new-TV-series.html>

ORGANISATION MONDIALE DE L'ART CONTEMPORAIN. "Fiction, un art qui joue les troubles-faits". Octobre 2008. Newsletter 03. [Consulté le 29 octobre 2013]. Disponible à l'adresse : http://www.google.ch/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCsQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.wcao-omac.org%2Fsite%2Ffr%2Fnewsletter%2F03%2Fedito03_fictionartqui joue_.pdf&ei=uFOjUvW0KYTCygP7I4HIAQ&usg=AFQjCNH-LLB5XKViieRMSTH1IDKV29XdIA&sig2=IXgmMU8DI3RdnTF2gD55fg&bvm=bv.57752919,d.bGQ

SMITH, Lynn. "Not the Same Old Story". *Los Angeles Times* [en ligne]. 11 novembre 2001. [Consulté le 10 août 2013]. Disponible à l'adresse : <http://articles.latimes.com/2001/nov/11/news/cl-2758>.

THOMAS, Jean-Pierre. "Le triangle des Bermudes". *Science et pseudo-sciences* [en ligne]. Octobre 2009. [Consulté le 23 août 2013]. Disponible à l'adresse : <http://www.pseudo-sciences.org/spip.php?article145>

Wikipédia

Area 51. In : *Wikipedia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Mis à jour le 2 septembre 2013. [Consulté le 3 septembre 2013]. Disponible à l'adresse : http://en.wikipedia.org/wiki/Area_51

Atlantis. In : *Wikipedia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Mis à jour le 20 août 2013. [Consulté le 3 septembre 2013]. Disponible à l'adresse : <http://en.wikipedia.org/wiki/Atlantis>

Bermuda Triangle. In : *Wikipedia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Mis à jour le 10 août 2013. [Consulté le 22 août 2013]. Disponible à l'adresse : http://en.wikipedia.org/wiki/Bermuda_Triangle

Réalisme fantastique. In : *Wikipedia : l'encyclopédie libre* [en ligne]. Mis à jour le 5 septembre 2013. [Consulté le 24 septembre 2013]. Disponible à l'adresse : http://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alisme_fantastique

Pseudo-science. In : xxs [en ligne]. Mis à jour le 29 août 2013. [Consulté le 24 septembre 2013]. Disponible à l'adresse : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Pseudo-science>

Dictionnaire

PICOCHE, Jacqueline. *Dictionnaire étymologique du français*. Les usuels. Paris: Dictionnaires Le Robert, 1997.

77

Film

JANIAC, Seb. *The Orion Conspiracy* [court métrage], 2006.



Auteur inconnu. Les mystères de l'Univers. Editions Christophe Colomb. p.301



Auteur inconnu. s.d. Sans titre. En ligne. In *Latest Ufo Sightings* <<http://www.latest-ufo-sightings.net/2011/07/area-51-still-active-and-still-secret.html>>



SipaPhoto. s.d. Sans titre. En ligne. In *Live Science* <<http://www.livescience.com/23514-area-51.html>>



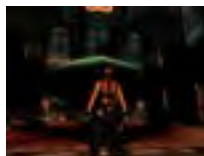
Auteur Inconnu. 1968. Argo. En ligne. In *Apache* <<http://apachemag.com/pour-en-finir-avec-le-triangle-des-bermudes/>>



DEVLIN Dean et EMMERICH Roland (réalisateur). 1996. *Independence Day* [film]. USA : Centropolis Entertainment, 20th Century Fox.



Core Design (développeur). 1998. *Tomb Raider III*. Les aventures de Lara Croft [jeu vidéo]. UK : Eidos Interactive.



Core Design (développeur). 1998. *Tomb Raider III*. Les aventures de Lara Croft [jeu vidéo]. UK : Eidos Interactive.



MACFARLANE Seth (réalisateur). 2011. You Debt Your Life (épisode 12 saison 6). *American Dad!* [Série]. USA : Underdog Productions, Fuzzy Door Productions.



LYON Nick (réalisateur). 2011. *Le Triangle de l'Apocalypse* [film télévisé]. ALL : Dreamtool Entertainment



LYON Nick (réalisateur). 2011. *Le Triangle de l'Apocalypse* [film télévisé]. ALL : Dreamtool Entertainment

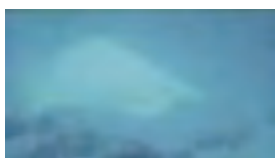


P. JACOBS Edgar. 1957. *L'Enigme de l'Atlantide*, Blake et Mortimer [BD]. Ed. Lombard.



PAL Georges (réalisateur). 1961. *Atlantis, Terre engloutie* [film]. USA : Galaxy productions

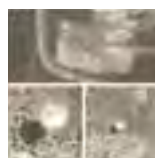
78



BROWN, Ray. 1970. Sans titre. En ligne. In *Propulsion Universalis* <<http://philippe-william-sinclair.com/2012/04/09/decouvertes-de-pyramides-sous-leau-dans-le-triangle-des-bermudes/>>



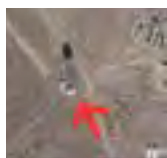
TRENT Paul. 1950. Sans titre. En ligne. In *Earth Changes and the Pole Shift* <<http://poleshift.ning.com/forum/topics/breaking-the-cover-ups-disclosure-is-welcoment?commentId=3863141%3AComment%3A916093>>



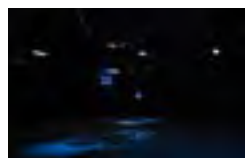
Auteur inconnu. Avril 2013. Sans titre. En ligne. In *Ufo Sightings Daily* <<http://www.ufosightingsdaily.com/2013/04/ufo-discovered-near-area-51-and-area-s4.html>>



Auteur inconnu. Juillet 2013. Sans titre. En ligne. In *Ufo Sightings Daily* <<http://www.ufosightingsdaily.com/2013/07/two-ufos-near-pyramid-in-area-51-found.html>>



Google Earth. 2008. Sans Titre. En ligne. In *Origin Niche* <<http://niche.originpc.com/showthread.php?t=2341>>



CHRIST, Venzha. 2013. Area 51: A Sound Installation. En ligne. In *KCET* <<http://www.kcet.org/arts/artbound/counties/riverside/area-51-sound-installation-venzha-christ-ucr-arts-block.html>>



CHRIST, Venzha. 2013. Area 51: A Sound Installation. En ligne. In *KCET* <<http://www.kcet.org/arts/artbound/counties/riverside/area-51-sound-installation-venzha-christ-ucr-arts-block.html>>



CHRIST, Venzha. 2013. Area 51: A Sound Installation. En ligne. In *KCET* <<http://www.kcet.org/arts/artbound/counties/riverside/area-51-sound-installation-venzha-christ-ucr-arts-block.html>>



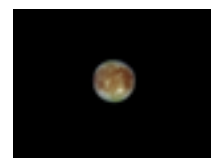
Revue *Planète* N°1. 1961.



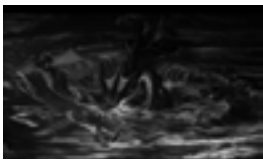
Revue *Planète* N°27. 1966.



Auteur inconnu. 2013. Antartica. Crédit : NASA



GALILEO spacecraft. 1996. Europa. Crédit : NASA/JPL/DLR



LYON Nick (réalisateur). 2011. *Le Triangle de l'Apocalypse* [film télévisé]. ALL : Dreamtool Entertainment



Auteur Inconnu. s.d. Little Aleinn, . En ligne. In *Ufopedia* < <http://ufopedia.pl/okolice-area-51-i-area-51-around-the-area-51-and-area-51-zdjecia/> >



Auteur inconnu. s.d. We were 2.5 hours from Area 51. En ligne. In Flickr < <http://www.flickr.com/photos/moof-lyfoof/8717077322/> >



DEVLIN Dean et EMMERICH Roland (réalisateur). 1996. *Independence Day* [film]. USA : Centropolis Entertainment, 20th Century Fox.



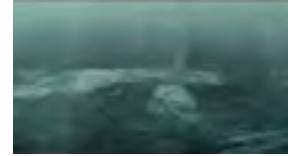
Midway Austin (développeur). 2005. *Area 51* [jeu vidéo]. USA : Midway Studios



SPIELBERG Stephen (réalisateur). 2008. *Indiana Jones et le Royaume du crâne de cristal* [film]. USA : Frank Marshall, George Lucas, Kathleen Kennedy



SMITH Christopher (réalisateur). 2002. *Triangle* [film]. UK Film Council



SMITH Christopher (réalisateur). 2002. *Triangle* [film]. UK Film Council



PAL Georges (réalisateur). 1961. *Atlantis, Terre engloutie* [film]. USA : Galaxy productions



TROUSDALE, Gary; WISE, Kirk (réalisateur). 2001. *Atlantide, l'empire perdu* [film]. USA : Walt Disney Pictures



TROUSDALE, Gary; WISE, Kirk (réalisateur). 2001. *Atlantide, l'empire perdu* [film]. USA : Walt Disney Pictures

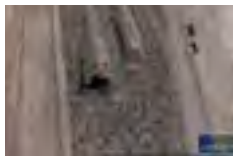


Suzhou Snail Electronic Co. (développeur). 2009. *Bounty Bay* [jeu vidéo]. ALL : Frogster Interactive. En ligne. In Jeux Online < <http://www.jeuxonline.info/actualite/27982/bounty-bay-touche-fond-atlantis> >

79



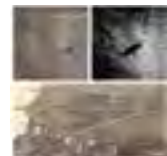
Google. s.d. En ligne. In *Ufo Sightings Daily* < <http://www.ufosightingsdaily.com/2010/11/three-ufo-sighting-at-area-51-using.html> >



Google. s.d. En ligne. In Facebook *Area 51* < <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=390478297735895&set=o.31627044554&type=3&src=https%3A%2F%2Ff.> >



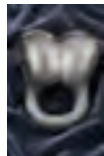
Google. 2007. En ligne. In *Drug Library* < http://druglibrary.org/schaffer/general/area51_1.htm >



Google. s.d. En ligne. In *Ufo Sightings Daily* < <http://www.ufosightingsdaily.com/2013/08/cia-finally-acknowledges-existence-of.html> >



BAUHUIS, Peter. 2011. The Gallium Treasure of Obertraun. En ligne. In *The Institute of Newer Archaeology* < <http://www.inearch.org/> >



BAUHUIS, Peter. 2011. The Gallium Treasure of Obertraun. En ligne. In *The Institute of Newer Archaeology* < <http://www.inearch.org/> >



USIS. s.d. Sans titre. Revue *Planète* N°27. 1966. p.31.



Revue *Planète* N°27. 1966. p.34-35.



HUMEAU, Marguerite. 2013. *The Things - Un voyage sur Europe*.

Références iconographiques

Annexes

TIME	REPORT FROM	5 DECEMBER
1700	T-74	A ship or plane is calling - Seems to be lost
1705	---	NHA-3 is in contact with T-28 (the leader of the fleet of 5) - He believes he is south of Florida and west of Keys
1740	---	T-28 - Advises he is going to fly Q30° for 30 minutes - then 270° until he hits land or runs out of gas -
1820	---	During the last 30 minutes following action was taken - Boat Facility alerted all crash boats - They are standing by until further advised - Ready plane alerted but held on ground by orders and flight officer - Air Sea Rescue Miami alerted - They are holding all search planes until further notice - Comdr. Randall, Operations, at NAS Miami notified - He will keep lights on UFW - Boats Return asked to try to get fix - Miami has gotten one fix
1910	---	T-28 and flight now flying 270°
1920	---	Morrison Army ACS asked to try to get R/V fix
1930	---	Communications with T-28 - come in strong and fade NHA-3 unable to get any messages through to T-28 - NHA-1 can hear planes talking to each other - apparently still flying 270°
1951		ASR Controller Miami requested to alert all fields from Miami to Banana River and have them turn on all lights
1959		Dinner Key and Banana River Dumbo's out - radar equipped
2015		Dinner Key reports fix at 20W 22N
2040		T-3 and T-28 still talking
2004		Last transmissions from the flight (T-3 calling T-28) no answer
2005		Comdr. Baxter - operation officer ASR Miami - advised that we can have 36 planes ready for dawn take-off - Lauderdale is standing by for further instructions from Banana River - Banana River will direct the search from now on - Mayport Dumbo out searching also
2031		Comdr. Newman advised he has talked with Banana River and all Dumbo's will stay out all night - 1 CVE and 2 DD's out all night - Comdr. Baxter in Miami will assign areas for tomorrow search
210	W/V	Tanker saw 100 ft. burst of flame that lasted for several minutes at 1950 - found oil slick - no survivors - no wreckage - 28° 28'N 80° 23W

1. Auteur inconnu. s.d. Sans titre. Relevé des messages radio du 5 décembre 1945 après-midi. Le premier: 16 heures 05 de T-74 (lieutenant Coc) signale l'appel de Taylor. Le dernier, 22 heures 10, est le message du Tanker S/S Gaines Mills signalant l'explosion du Martin Mariner. En ligne. In Thines Claude < <http://www.thinesclaude.com/tbm-avenger.php> >

Argosy February 1964 p. 28-29,
116-118.

The Deadly Bermuda Triangle

by Vincent H. Gaddis
photo by David Attie

(Model planes from Aurora Plastics Corporation and ships from Revell, Incorporated)

What is there about this particular slice of the world that has destroyed hundreds of ships and planes without a trace?

With a crew of thirty-nine, the tanker Marine Sulphur Queen began its final voyage on February 2, 1963, from Beaumont, Texas, with a cargo of molten sulphur. Its destination was Norfolk, Virginia, but it actually sailed into the unknown. A routine radio message on the night of February third placed the ship near the Dry Tortugas. (...)

During the past two decades alone, this sea mystery at our back door has claimed almost 1,000 lives. But even this is only as inference. In this series of disasters, not one body has ever been recovered.

U. S. Navy, Air Force and Coast Guard investigators have admitted they are baffled. The few clues we have only add to the mystery.

Draw a line from Florida to Bermuda, another from Bermuda to Puerto

Rico, and a third line back to Florida through the Bahamas. Within this area, known as the «Bermuda Triangle,» most of the total vanishments have occurred.

This area is by no means isolated. The coasts of Florida and the Carolinas are well populated, as well as the islands involved. Sea distances are relatively short. Day and night, there is traffic over the sea and air lanes. The waters are well patrolled by the Coast Guard, the Navy and the Air Force. And yet this relatively limited area is the scene of disappearances that total far beyond the laws of chance. Its history of mystery dates back to the never-explained, enigmatic light observed by Columbus when he first approached his landfall in the Bahamas.

The Bermuda Triangle underlines the fact that despite swift wings and the voice of radio, we still have a world large enough so that men and their machines and ships can disappear without a trace.

Whatever this menace that lurks within a triangle of tragedy so close to home, it was responsible for the most incredible mystery in the history of aviation - the lost patrol. Here is the amazing story:

Early on a Wednesday afternoon, five TBM Avenger torpedo bombers lined up on runways at the Fort Lauderdale (Florida) Naval Air Station. The date was December 5, 1945.

Normally, the Avengers carried a crew of three - a pilot, a gunner and a radio operator. One crewman, however, failed to report this day.

The bombers had been carefully checked and fueled to capacity. The engines, controls, instruments and compasses were in perfect condition, according to later testimony. Each plane carried a self-inflating life raft and each man was equipped with a life jacket. All fourteen men had flight experience ranging from thirteen months to six years.

At two minutes past two p.m., the flight leader closed his canopy, gunned his engine, and the first plane roared down the runway. The others followed in quick succession, climbing up into the clear sky and heading east over the Atlantic at 215 mph.

It was a routine patrol flight. The navigation plan for the formation was to fly due east for 160 miles, then north for forty miles, then back southwest to the air station, completing a triangle. The relatively short flight would require about two hours.

The first word from the patrol came to the base control tower at three forty-five, but the strange message did not request the expected landing instructions.

«Calling tower, this is an emergency,» the patrol leader said in a worried voice. «We seem to be off course. We cannot see land ... repeat ... we cannot see land.»

«What is your position?» the tower radioed back.

«We are not sure of our position,» came the reply. «We can't be sure where we are. We seem to be lost.» Startled, the tower operators looked at one another. With ideal flight conditions, how could five planes manned by experienced crews be lost?

«Assume bearing due west,» the tower instructed.

There was unmistakable alarm in the flight leader's voice when he answered. «We don't know which way is west. Everything is wrong ... strange. We can't be sure of any direction. Even the ocean doesn't look as it should.»

Let's suppose that the patrol had run into a magnetic storm that caused deviations in their compasses. The sun was still above the western horizon. The flyers could have ignored their compasses and flown west by observation of the sun.

Apparently not only the sea looked strange, but the sun was invisible.

During the next few minutes, the tower operators listened in as the pilots talked to one another. The conversation progressed from bewilderment to fear, verging on hysteria.

Shortly after four p.m., the flight leader suddenly turned over flight command to another pilot.

At four twenty-five p.m., the new flight leader contacted the tower.

«Tower,» he said, «we are not certain where we are ... we think we must be about two hundred and twenty-five miles northeast of base. It looks like we are ...» The message ended abruptly.

That was the last word from the doomed patrol.

Tower operators signaled a rescue alarm. Within a few minutes, a huge Martin Mariner flying boat with full rescue and survival equipment and a crew of thirteen men was on its way.

The tower tried to call the Avengers to tell them help was en route. There was no reply.

Several routine radio reports were received from the Mariner. About twenty minutes after it left the base, the tower called the flying boat to check its position. There was no answer.

What was happening out there over the sea 200 miles away?

By this time, it was dusk. Alarmed, operations at Fort Lauderdale notified the Coast Guard at Miami. A Coast Guard rescue plane covered the flying boat's route and reached the last estimated position of the missing patrol.

There was not a sign of the six planes.

Navy and Coast Guard vessels joined the search. Through the long night, they watched for possible signal flares from life rafts. But no lights broke through the darkness above the black sea.

At dawn, the escort carrier Solomons moved into the area and dispatched its thirty planes in an aerial search. Within a few hours, twenty-one vessels were combing the sea. Above the ships were 300 planes flying in grid search pattern. The British Royal Air Force pressed every available ship into service from the nearby territorial islands. All during the day, the sky and the sea were methodically criss-crossed over an ever-widening area.

The intensive search continued on the following day, not only between Florida and the Bahamas, but 200 miles into the Gulf of Mexico. Twelve large land parties searched 300 miles of shoreline from Miami Beach to St. Augustine. Low-flying planes checked beaches south to Key West and north to Jacksonville. But not a scrap of wreckage or debris was found.

Military experts were baffled. How could six airplanes (including the large Mariner) and twenty-seven men totally vanish in such a limited area?

(...)



4. Site internet de *The Institute of Newer Archeology*, organisme fictif inventé par le designer bijoutier Peter Bauhuis dans le cadre de son projet *The Gallium Treasure of Obertraun*, 2013. En ligne. Disponible à l'adresse: <http://www.inearch.org>

alliumhort von bertraun

einer Wiederentdeckung

5.3. - 8.5.2011



Age origins seemed likely, even if the sizable dimensions and weight lent some of the artifacts a contemporary look and feel. The
e of just under 30 degrees centrifugal. The jewelry had surely never been worn. What purpose did it serve then? .."

nted by Peter Bauhuys and The Institute of Newer Archaeology

on, Lerchenfeldstraße 2, 80338 München, Tel. 089 21124-02

2011, Tue - Sat: 9.30 - 17.00 h



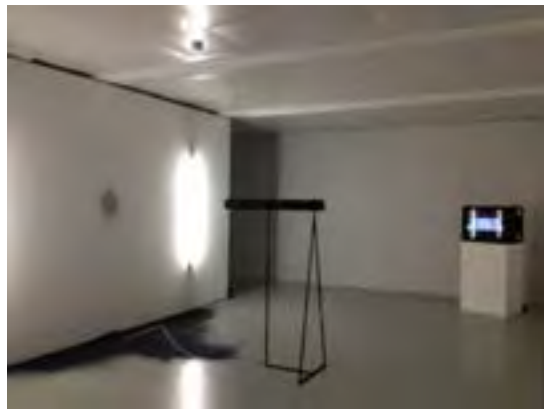
r Neuere Archäologie
e of Newer Archaeology

 [deutsch](#)

 [english](#)



5. Exposition *The THINGS – Un voyage sur Europe* de Marguerite Humeau. Design Project Room. HEAD-Genève. 6 décembre 2013 au 9 février 2014.



Remerciements

À Alexandra Midal, Catherine Guiral et Nathalie Pierron pour leurs conseils avisés. Ainsi qu'à Sonia, Hélène, Elorri, Ingrid et Océane pour leur aide, leur réconfort et leurs remarques stimulantes. Un grand merci à mes proches pour leur précieux soutien moral.

ACHEVÉ D'IMPRIMER

**Master Thésis
Espaces et communication
Papier Daunendruck Natural 80 gm²
Juliette Rambaud ©, HEAD ©, Genève, 2013**

