

# DEBORD ENTRE BAUDELAIRE ET TSCHUMI : LE JEU COMME ÉLOGE ET CRITIQUE DE LA VILLE MODERNE.

Clément Lévy

Università degli Studi di Bari « Aldo Moro »

Le plan orthogonal est un classique des villes occidentales, qu'il s'agisse de Chicago, du quartier Murat de Bari, ou de Milet, une ville grecque de Ionie. Cette dernière aurait été la première à être ainsi organisée. Milet devrait son plan orthogonal à un architecte du V<sup>e</sup> siècle, Hippodamos, qui aurait présidé aux travaux de reconstruction après les guerres médiques. Ce plan hippodaméen qui voit les rues se croiser à angle droit est aussi appelé plan en damier ou en échiquier. Sur cet espace orthonormé, les habitants, les piétons sont les pions, les tours, les cavaliers, les rois, les reines et les fous de cette solution urbanistique rationnelle, méthodique et toujours en usage. La métaphore de l'échiquier emprunte sa référence au vocabulaire du jeu, et cela semble indiquer que même au plan technique, on peut avoir un rapport joueur à la ville, et en jouer pour parler sérieusement de son organisation spatiale, c'est-à-dire de la vie même de ses habitants.

En restreignant cette étude à quelques exemples récents, je pose des limites chronologiques à cette étude, et aussi des limites spatiales. Le jeu en ville serait un autre beau sujet, car de l'Antiquité aux aménagements contemporains destinés aux sports et aux loisirs, en passant par les maisons de jeu, cette dimension essentielle des activités humaines a toujours trouvé sa place en ville. Je limite mon travail à des questions qui font l'objet d'un regain d'attention en particulier dans le domaine de l'histoire de la littérature et la philosophie, c'est-à-dire dans des domaines qui me sont proches, en tant que chercheur en littérature comparée. Ce qui m'intéresse également en tant que spécialiste de géocritique, c'est de voir comment la dimension ludique du rapport à la ville peut en modifier la perception, et peut aussi donner lieu à des formes d'expression artistiques tout à fait passionnantes. Et je souhaite étudier cela en mettant en perspective les positions sur la ville de Guy Debord et de quelques-uns des membres du mouvement Internationale situationniste, avec des réalisations architecturales postérieures, qui mettent également en lumière la notion de jeu.

Qu'entendre tout d'abord par « jeu », dans le cadre d'une étude sur la ville, son architecture et notre façon de vivre en ville ? Simplement, un ensemble d'attitudes, créatives, volontaires, sociales, et surtout agréables et amusantes. Définir le jeu est particulièrement difficile, car si l'on suit Johan Huizinga, tout est jeu, et il y

a du jeu dans tout. Cet historien néerlandais, spécialiste du Moyen Âge, a produit l'un des premiers ouvrages sérieux sur le jeu : *Homo ludens* (1938). Là, il a recours à une série d'études historiques, linguistiques et anthropologiques, pour montrer l'extension très grande de l'élément ludique de la civilisation. La civilisation elle-même est un jeu. Après ce travail fondateur, commenté par Roger Caillois en 1958<sup>1</sup>, le jeu a pu faire l'objet d'études en psychologie, en éthologie, on l'a formalisé dans les mathématiques, et on a trouvé une dimension « ludique » à bon nombre de réalités diverses.

Entre temps, le livre de Huizinga a aussi fécondé la pensée d'un groupe d'artistes français, anglais, italiens, belges et néerlandais actifs au début des années 1950, qui fondent par la suite une revue, *Internationale situationniste*, et de façon plus informelle, un mouvement du même nom. On retient de l'I.S. les livres et les films de Guy Debord, en particulier *La Société du spectacle* et surtout la participation des situationnistes à mai 1968. Opposés aux syndicalistes et aux étudiants, aux maoïstes et aux communistes, ils ont fait durer les occupations d'usines et d'universités et créé des slogans célèbres à ce moment de lutte sociale qui a profondément bouleversé la société française.

En 1957, l'I.S. est donc fondée par des membres de deux mouvements artistiques distincts qui s'étaient reconnus une communauté d'idée, Asger Jorn du Mouvement international pour un Bauhaus imaginiste, et Gil J. Wolman et Guy-E. Debord de l'Internationale lettriste. Dans le *Rapport sur la construction des situations*, texte fondateur de l'I.S., portrait critique de la société et programme d'action en faveur d'une révolution, la dimension du jeu est nettement mise en valeur par Debord. On peut lire dans ce manifeste :

Notre action sur le comportement, en liaison avec les autres aspects souhaitables d'une révolution dans les mœurs, peut se définir sommairement par l'invention de jeux d'essence nouvelle. Le but le plus général doit être d'élargir la part non médiocre de la vie, d'en diminuer, autant qu'il est possible, les moments nuls. On peut donc en parler comme d'une entreprise d'augmentation quantitative de la vie humaine [...] Par là même elle implique une augmentation qualitative dont les développements sont imprévisibles. Le jeu situationniste se distingue de la conception classique du jeu par la négation radicale des caractères ludiques de compétition, et de séparation de la vie courante. Par contre, le jeu situationniste n'apparaît pas distinct d'un choix moral, qui est la prise de parti pour ce qui assure le règne futur de la liberté et du jeu<sup>2</sup>.

Le fondement de cette analyse, suggérée à Debord par la lecture de Huizinga<sup>3</sup>, est aussi le constat que les loisirs sont en « augmentation continue et rapide »<sup>4</sup>. Dans un tel contexte se voit encore renforcée la singularité des jeux

situationnistes, due ainsi à leur dimension créatrice et à leur orientation en faveur de la liberté dont ils sont l'expression et qu'ils confèrent aux joueurs. Ce raisonnement bouscule la logique classique en attribuant à une activité la capacité de s'engendrer elle-même, mais le style de Debord regorge de ce genre de paradoxes et d'images outrancières, qui sont souvent des détournements, des citations déguisées et modifiées. Au même paragraphe de son *Rapport sur la construction des situations*, il ajoute :

[qu'il] se livre sous nos yeux une bataille des loisirs, dont l'importance dans la lutte de classes n'a pas été suffisamment analysée. À ce jour, la classe dominante réussit à se servir des loisirs que le prolétariat révolutionnaire lui a arrachés, en développant un vaste secteur industriel des loisirs qui est un incomparable instrument d'abrutissement du prolétariat par des sous-produits de l'idéologie mystificatrice et des goûts de la bourgeoisie<sup>5</sup>.

Ainsi selon Debord les loisirs se diffusent, mais ce temps libre est occupé par des simulacres aliénants. C'est ce qu'il nomme le spectacle, l'un des deux concepts importants, avec le détournement, qu'il développe ensuite, dans l'une de ses œuvres majeures, *La Société du spectacle* (1967) dont l'adaptation pour le cinéma (en 1973) consiste en un montage d'extraits de films publicitaires, d'actualité et de films de propagande et de fiction qui, accompagnant des extraits du texte du livre, mettent en évidence en quoi la société contemporaine, déjà, fondait son rapport à la culture sur le divertissement et la déréalisation. Dans les passages cités ci-dessus, on saisit également le vocabulaire et la rhétorique marxiste auxquels l'auteur a recours, cependant il ne cantonne pas cette du critique du capitalisme et de l'aliénation des dominés au registre politique. Les créateurs de l'I.S. sont trois artistes, les plasticiens Jorn et Wolman, le cinéaste Debord, et l'architecture est l'un des arts auquel leur mouvement accordera une importance essentielle.

Art de l'espace habité, l'architecture est aussi ce qui permet de donner sa place au jeu, dans les utopies urbaines dont les situationnistes aiment à discuter lors de leurs déambulations dans le Paris de la fin des années 1950. Ce qu'ils appellent la dérive, l'une des deux techniques situationnistes (avec le détournement), doit en effet être mis en rapport avec l'architecture. Debord l'a d'abord pratiquée à l'époque où il fréquentait les lettristes, sous l'égide d'Isidore Isou, puis après la création de l'Internationale lettriste, mouvement éphémère dans lequel il s'implique avec Wolman. Mode d'examen de l'espace géographique, la dérive permet de comprendre comment circulent les personnes et les marchandises dans une rue, sur un carrefour, dans un quartier et dans la ville toute entière. Dans un article du numéro 2 de la revue

*Internationale situationniste*, « Théorie de la dérive »<sup>6</sup>, Debord la définit comme l'« étude des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus »<sup>7</sup>. Dans ce style volontiers emphatique, parfois docte, Debord donne à la flânerie baudelairienne de nouvelles lettres de noblesse. La dérive est d'abord décrite de façon très succincte « comme une technique du passage hâtif à travers des ambiances variées ». Cette pratique est définie de manière négative. Il s'agit, pour les personnes qui s'y livrent, de « renonce[r] aux raisons de se déplacer et d'agir qu'elles se connaissent généralement, aux relations, aux travaux et aux loisirs qui leur sont propres, pour se laisser aller aux sollicitations du terrain et des rencontres qui y correspondent »<sup>8</sup>. Le promeneur laisse ainsi l'initiative à la ville elle-même, terrain de jeu, et lieu d'exploration. La dérive a deux buts bien distincts : on la pratique en vue de « l'étude d'un terrain » ou pour rechercher « des résultats affectifs déroutants »<sup>9</sup>. Ces deux aspects se mêlent le plus souvent, et Debord reconnaît qu'ils sont difficiles à isoler.

Le caractère expérimental de la dérive, à vocation tantôt scientifique, tantôt personnelle, est intéressant dans la mesure où l'on pourrait considérer cette ambition scientifique comme un prétexte pour justifier la flânerie et les tournées des bars, dans lesquelles les situationnistes se sont toujours illustrés. En tout cas, par l'intérêt accordé à la ville, la dérive construit un rapport direct entre l'espace géographique et les expériences vécues. Son objet est en cela très proche de celui de la géocritique, qui vise à l'étude des interactions entre des œuvres littéraires et la réalité géographique qu'elles décrivent. De plus, les comptes rendus de dérive sont des textes narratifs qui semblent parfois s'ouvrir sur la fiction. Ainsi, dans le numéro de la revue *lettriste* où avait été publiée une première fois « Théorie de la dérive », un compte rendu de dérive raconte comment à la suite d'une méprise survenue dans un bar du Marais, Guy Debord et Gilles Ivain sont abordés au cours d'une nouvelle halte dans ce même bar par un homme coiffé d'un chapeau qui ne s'adresse à eux qu'en yiddish, « sur un ton tantôt convaincant et tantôt menaçant mais sans agressivité délibérée »<sup>10</sup>, tandis qu'une dizaine d'autres, ayant tous eux aussi la tête couverte et parlant yiddish « semblent attendre leur réponse avec quelque angoisse »<sup>11</sup>. Les deux jeunes hommes reprennent leur dérive sans avoir répondu autrement aux sollicitations que par des regards insolents, mais après un moment de promenade sur les bords de Seine, dans cette après-midi d'hiver...

[...] ils s'avisent qu'ils sont suivis par deux des hommes du bar, dans la tradition des films de gangsters. C'est à cette tradition qu'ils croient devoir s'en remettre pour les dépister, en traversant le pont négligemment puis en descendant brusquement à droite sur le quai de l'île de la Cité qu'ils suivent en courant<sup>12</sup>.

Le texte racontait jusque là des rencontres imprévues, résumait des conversations à peu près dépourvues de suite et décrivait l'ambiance régnant dans un bar algérien, ou dans des lieux publics déserts du Quartier latin. Mais à la faveur de cette rencontre inquiétante et difficilement compréhensible, il évolue vers une parodie explicite de roman noir. Cela donne un aperçu de la variété des usages de la dérive, à la fois instrument d'analyse urbaine et de création littéraire.

Cependant, la dérive situationniste reprend la flânerie baudelairienne mais pour lui donner un autre sens. Baudelaire a notamment célébré dans la ville moderne ce qui donne à un artiste la possibilité d'exercer son art tout en jouissant d'une coexistence agréable et facile au sein d'une multitude aux diverses facettes (dans le chapitre III, « Artiste, homme du monde, homme des foules et enfant » du *Peintre de la vie moderne*, consacré à Constantin Guys) :

Pour le parfait flâneur, pour l'observateur passionné, c'est une immense jouissance que d'élire domicile dans le nombre, dans l'ondoyant, dans le mouvement, dans le fugitif et l'infini. Être hors de chez soi, et pourtant se sentir partout chez soi ; voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde, tels sont quelques-uns des moindres plaisirs de ces esprits indépendants, passionnés, impartiaux, que la langue ne peut que maladroitement définir. L'observateur est un *prince* qui jouit partout de son incognito<sup>13</sup>.

Flâner en ville permet donc à l'observateur de traverser les foules insaisissables sans se considérer comme un intrus. C'est ce que Walter Benjamin expliquait notamment par l'urbanisme haussmannien qui transforme les rues et les places, à Paris, en chambres spacieuses, lumineuses en raison des façades claires et de l'éclairage au gaz, et où l'on peut se déplacer à son aise. Dans une lettre de 1913, Benjamin transcrit ainsi le sentiment joueur qui l'anime lorsqu'il déambule le soir sur les grands boulevards. Il compare les rues du Paris moderne à une scène de théâtre bordée de maisons qui « ne semblent pas là pour qu'on les habite, mais comme des coulisses de pierre entre lesquelles on marche »<sup>14</sup>. Le flâneur baudelairien devient par là un emblème de Paris et un symbole de la modernité. Ce flâneur vagabonde en ville comme s'il se trouvait dans son salon, marchant sans but, pour son seul loisir. C'est la figure que représente Edgar Degas dans *Place de la Concorde* (1875) : le comte Lepic marchant en sens inverse de ses filles, parapluie sous le bras et cigare aux lèvres, devant une grande tache de lumière sur l'étendue de gravier jaune qui longe le jardin des Tuileries. Mais si le flâneur est moderne, la dérive situationniste va contre la

modernité et s'oppose à son projet rationaliste qui assigne une place à chaque chose, un rôle à chaque être, et une utilité à chaque acte. La flânerie comme la dérive, jeux à leur façon, activités de loisir, trouvent leur place en ville, mais soit comme expression de sa modernité, soit comme contestation de celle-ci.

Cette ambiguïté favorisée par une attitude joueuse et la volonté de jouer en ville, de faire jouer la ville, trouve un écho frappant dans les œuvres de quelques architectes contemporains. Souvent labellisés postmodernes, ils ont en effet une attitude critique vis-à-vis du modernisme et de ses idéaux de clarté et d'efficacité. Pour cette raison, on peut considérer que dans leurs œuvres, la réflexion sur les formes et les fonctions d'une architecture urbaine rejoint certaines des propositions formulées par l'I.S. et fait du jeu une expression à la fois innovante et critique.

En effet, quinze ans avant que n'émerge la notion de postmodernisme, certaines contestations du modernisme en architecture se font jour avant la fin des années 1950 et proposent un nouvel usage de la ville. L'une d'elle est théorisée par l'Internationale situationniste dont les membres fondateurs s'étaient signalés en critiquant avec âpreté les réalisations du Corbusier à Marseille<sup>15</sup>. Constant Nieuwenhuys (dit Constant) est un peintre néerlandais, qui contribue à la fondation du mouvement CoBrA en 1948, et participe à l'Internationale situationniste entre 1957 et 1960, comme le peintre Asger Jorn, actif de part et d'autre. Pendant ces quelques années, Constant travaille intensément à un projet de nouvelle architecture permettant la réalisation des buts de l'I.S. Ce qu'il nomme l'urbanisme unitaire est une critique du modernisme qui promeut des projets de villes mouvantes, propice à créer des situations, et consacrées au jeu. Il écrit ainsi dans un article du numéro 3 d'*Internationale situationniste* (1959) : « Nous réclamons l'aventure »<sup>16</sup>. Dans un autre article, anonyme, on peut lire aussi : « [L'urbanisme unitaire] est le socle d'une civilisation des loisirs et du jeu »<sup>17</sup>. Cela fait des activités ludiques un des objectifs d'une rénovation urbaine encore totalement hors de propos, à l'époque où les architectes rivalisent dans la construction de grands ensembles en périphérie des villes. Le même article analyse aussi la situation du moment en ces termes :

Autant que de l'habitat, l'urbanisme unitaire est distinct des problèmes esthétiques. Il va contre le spectacle passif, principe de notre culture où l'organisation du spectacle s'étend d'autant plus scandaleusement qu'augmentent les moyens de l'intervention humaine. Alors qu'aujourd'hui les villes elles-mêmes sont données comme un lamentable spectacle, un supplément aux musées, pour les touristes proménés en autocars de verre, l'U.U. envisage le milieu urbain comme terrain d'un jeu en participation.

L'urbanisme unitaire n'est pas idéalement séparé du terrain actuel des villes. Il est formé à partir de l'expérience de ce terrain, et à partir des constructions existantes. Nous avons autant à exploiter les décors actuels, par l'affirmation d'un espace urbain ludique tel que le fait reconnaître la dérive, qu'à en construire de totalement inédits. Cette interpénétration (usage de la ville présente, construction de la ville future) implique le maniement du détournement architectural<sup>18</sup>.

Deux concepts majeurs de l'œuvre de Debord sont employés dans ce passage. Le détournement est ce qui permettra à cette nouvelle architecture de proposer des volumes et des formes déjà vus ailleurs, sortis de leur contexte pour représenter physiquement, dans l'espace habité, l'expression ludique qui donnerait accès à une liberté nouvelle. Le spectacle est l'ensemble des interventions artistiques et médiatiques par lesquelles la culture se réduit à l'art de fasciner les foules. Dans l'architecture des années 1950, cela consiste à faire accepter aux nouveaux citadins de vivre dans des quartiers éloignés des centres urbains, composés d'immeubles aux formes massives et imposantes, dont la modernité consiste en l'intégration de certains services (le parking, le centre commercial, l'immeuble d'habitation, etc.) dans des espaces contraints, et considérés par les situationnistes comme froidement artificiels. À rebours de cette tendance, Constant imagine donc des villes où ne se répartissent pas immuablement les fonctions immédiatement utiles aux habitants, mais où les lieux sont destinés à évoluer, selon le choix concerté du moment, de façon pleinement ludique. Villes en suspension, aux espaces dénués de fonction précise, et toujours disponibles pour en assumer de nouvelles : il appelle son projet majeur New Babylon, et le présente sous la forme de maquettes et de dessins de villes bâties au-dessus des réseaux de transport, comme le *Secteur suspendu* (maquette de 1960).

L'urbanisme unitaire propose ainsi une contestation à la fois joueuse et sérieuse de l'architecture moderne : joueuse parce qu'elle vise la généralisation des activités ludiques dans les lieux de vie ; sérieuse, parce qu'elle vise des réalisations concrètes, et attaque méthodiquement le modèle social et économique contemporain. En effet, la société que Constant et les situationnistes souhaitent voir advenir n'est pas fondée sur le travail, mais précisément sur le jeu. Créer des situations, ce qui est le but de leur mouvement, s'entend dans un sens minimal comme créer des ambiances favorables au jeu. Debord le résume ainsi dans un article de 1957 : « la situation : système dynamique d'un milieu et d'un comportement ludique »<sup>19</sup>. Mais en réalité, les projets d'urbanisme unitaire de Constant n'ont jamais été réalisés sous ce label, en raison d'un désaccord avec Debord, ce qui le conduit à quitter l'I.S. à l'été 1960.

C'est pourquoi il faut chercher chez des architectes plus contemporains des tentatives de faire jouer la ville, et de donner au jeu une expression architecturale. L'aménagement du parc de La Villette par Bernard Tschumi est un exemple récent de contestation sérieuse du modernisme. Il s'agit dans ce parc urbain, zone récréative où est aussi proposée une offre culturelle, d'une reprise du modèle de la folie, riche maison de plaisance, appliqué à l'architecture des espaces publics, afin de créer des espaces ludiques. On le voit par la citation de motifs et de formes reconnaissables (passerelle, colimaçon, ziggourat, portique) appliquées sans but identifiable sur des structures sur pilotis, pour le plaisir de les voir contraster avec éclat (les folies sont peintes en rouge vif) sur les étendues gazonnées.

Kuma Kengô, architecte japonais né en 1954 a conçu deux immeubles importants au début de sa carrière, et qui marquent son affiliation, à l'époque, au postmodernisme américain. L'historicisme exagéré, un des traits caractéristiques de ce mouvement, est en effet la dimension la plus évidente de ces deux immeubles, Doric et M2, tous deux bâtis en 1991, à la fin de la bulle immobilière. Les procédés employés ici ressortissent à l'art de la citation, au jeu sur les proportions, avec le recours à un grossissement excessif qui fait ressortir l'intention ludique de l'architecte. M2 et Doric, qui abritent des bureaux et des commerces mettent en exergue des colonnes et des chapiteaux qui ne soutiennent rien, sont construits avec les matériaux modernes comme le métal et l'acier mais emploient aussi des pierres en plaquage. M2, sous le chapiteau ionien de métal, fait voir des motifs apparemment en pierre, plaqués sur la façade : des arches de deux dimensions différentes, qui encadrent des ouvertures au niveau de la rue et à l'étage, et une corniche démesurée (comme le chapiteau), vue de profil, qui permet de délimiter sur la façade (juste avant la rupture abrupte par ce pan incliné) un espace réservé à un usage différent du reste du bâtiment : un espace de réception et de promenade. En effet M2 était le showroom d'une marque de voiture aujourd'hui disparue, qui créait des voitures de sport à partir de modèles vendus par Mazda, pour une clientèle plus exclusive. Par ses dimensions et le caractère gratuit de la citation des formes architecturales antiques, M2 représente clairement une forme de critique joueuse de l'architecture moderne. Doric emploie les mêmes traits, et la référence est toujours les modèle antique puisqu'une colonne démesurée (du style ionien cette fois), constitue le côté le plus étroit de cet immeuble.

Friedensreich Hundertwasser (1928-2000), qui publie en 1958 le *Manifeste de la moisissure*, en faveur de la détérioration et de l'impermanence, est un troisième

architecte convoqué ici parce qu'il se bat contre la beauté éternelle et normée que défendent les architectes modernistes. L'une des cibles de Hundertwasser est un architecte autrichien, comme lui, Adolf Loos. On connaît de nombreux exemples de ses constructions, tels un fameux immeuble d'habitation et de bureaux à Vienne, Hundertwasserhaus (1983-1985). Caractérisé par des niveaux inégaux, des balcons à intervalles irréguliers, ses terrasses arborées, sa façade irrégulièrement plane et bombée où se détachent des escaliers en surplomb sur la rue, il est aussi multicolore. À Darmstadt, dans un style comparable, Hundertwasserhaus Waldspirale est basé sur une forme caractéristique des travaux de cet architecte, la spirale. Des bandes colorées sur la façade contredisent l'alignement horizontal des fenêtres, qui sont toutes différentes et font croire à une construction basée sur des niveaux superposés mais de hauteurs diverses. Ces deux immeubles détournent des images connues et transportent au cœur de l'Europe des couleurs et des formes caractéristiques des architectures méditerranéennes, par un détournement ironique qui joue aussi sur l'imaginaire hippie des années 1960 et 1970. Mais si rien ne semble limiter la fantaisie et la créativité de l'artiste, qui flatte celle de l'habitant pour défendre un message de liberté, ses immeubles restent des programmes immobiliers qui doivent être rentables. Ils comprennent ainsi des boutiques et des cafés ouverts sur la rue, qui tirent parti de l'intérêt culturel du lieu. L'architecte continue ici à bâtir et à remporter des contrats, il n'a pas « enrichi » « la vie ou la culture »<sup>20</sup>, ce qui était pourtant le but de l'urbanisme unitaire, selon Constant.

On trouve un autre exemple de jeu avec la ville, exemple fameux, et plus ancien : Piazza d'Italia, de Charles Moore. Cet aménagement d'une place de la Nouvelle Orléans, qui date de 1978, est devenue un symbole du postmodernisme américain en architecture. Stéréotype moqueur, usant de matériaux dépourvus de noblesse et de néons colorés pour afficher dans un quartier de la Nouvelle Orléans, pour un groupe d'investisseurs d'origine italienne et à deux pas du American Italian Culture Center, une identité italo-américaine dérisoire ou moqueuse. Des chapiteaux d'inox encadrent une série de portiques de styles divers autour d'un bassin dont le contour reprend la carte d'Italie. Là comme ailleurs, l'architecte a créé une zone récréative, elle a attiré les touristes un moment, puis elle est devenue le coin d'un parking que dissimulent les automobiles. Le projet immobilier a-t-il été mal géré ?

Moore comme Hundertwasser, Tschumi ou Kuma, quand ils réalisent une commande et donnent un espace au loisir en pleine ville, font un pari. Ils jouent eux aussi, d'une certaine manière, et l'enjeu n'est autre que l'usage de ce nouvel espace. Si le pari est gagné, les usagers du lieu y trouveront un espace où passer leur temps libre. Pourtant c'est une sensation qu'il est difficile de se laisser imposer par un architecte. On voudrait bien souvent conquérir soi-même sa liberté, et ne pas se la voir offerte au détour d'un programme immobilier. C'est une des manières rêveuses d'envisager la dérive que Marco Polo ne cesse de présenter au Khan des Tartares, dans *Les Villes invisibles* de Calvino. Mais ces questions sont aussi posées par exemple quand une commune veut réhabiliter des bâtiments abandonnés que les jeunes ont investi. On aura beau leur promettre un skatepark ou des terrains de basket, les principaux intéressés s'y opposeront avec force, comme à Bari dans une ancienne caserne qui se trouve à présent squattée. Tout autour de cette friche, des autocollants annonçaient récemment « Le 21 juin / Free skateboarding dans toute la ville / Faisons voir que nous existons et qu'ils ne peuvent pas nous enlever le seul endroit où nous pouvons nous exprimer librement malgré ceux qui nous regardent et nous discriminent ». Les *riders* entendaient ainsi défendre le skatepark qu'ils ont aménagé à l'écart de toute politique municipale en faveur de la jeunesse, et libérer d'autres espaces urbains pour les dédier à la glisse. Et sur le même tract, ils proclamaient, en réactions aux rumeurs d'un grand projet architectural qui verrait la rénovation de tout le site : « Touchez pas à notre rêve / No Fuksas ! »

L'architecture moderne a donc été vue comme une menace pour la liberté, mais ses contestations, sérieuses et joueuses, si elles mettent en évidence l'importance de la dimension du jeu dans l'espace urbain, risquent toujours d'être mal reçue par les individus mêmes qu'elles voudraient libérer de l'emprise fonctionnaliste. C'est une des leçons que suggèrent ces créations architecturales, tout comme les propositions anti- ou postmodernes que la dérive situationniste et l'architecture unitaire ont représenté à la fin des années 1950.

---

1 Caillois a proposé une nouvelle typologie des jeux dans cet ouvrage qui a connu une deuxième édition augmentée. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige* (1967), Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1991.

- 
- 2 Guy Debord, *Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale*, dans *Œuvres*, Paris : Gallimard, coll. « Quarto », éd. Jean-Louis Rançon, 2006, p. 324.
- 3 Lecture attestée dans Guy Debord, « L'architecture et le jeu », *Internationale lettriste*, 20 (30 mai 1955), dans *Œuvres*, *op. cit.*, p. 189-190.
- 4 Guy Debord, *Rapport sur la construction des situations...*, *op. cit.*, p. 324.
- 5 *Ibid.*
- 6 Cet article est d'abord paru en novembre 1956 dans *Les Lèvres nues*, 9, puis le mois suivant dans *Internationale situationniste*, 2.
- 7 Guy-Ernest Debord, « Théorie de la dérive », *Internationale situationniste*, 2 (décembre 1958), dans *Internationale situationniste 1958-1969*, Paris, Champ libre, 1975, p. 19.
- 8 *Ibid.*
- 9 *Ibid.*, p. 21.
- 10 Guy Debord, « Deux comptes rendus de dérive », *Les Lèvres nues*, 9 (novembre 1956), dans *Œuvres*, *op. cit.*, p. 260.
- 11 *Ibid.*
- 12 *Ibid.*
- 13 Charles Baudelaire, *Le Peintre de la vie moderne*, dans *Œuvres complètes III*, Paris, Calmann-Lévy, 1885, p. 64.
- <sup>14</sup> Walter Benjamin, *Correspondance*, t. I (1910-1928), tr. Guy Petitdemange, Paris, Aubier Montaigne, 1979, p. 52.
- 15 Debord, Jorn et Wolman, de l'Internationale lettriste, publient en 1956 « Ordre de boycott », un tract dénonçant violemment le Festival de la Cité radieuse à Marseille, une manifestation officielle portée par un esprit d'avant-garde où ils ne voyaient qu'un « amalgame du déisme, du tachisme et de l'impuissance », cité dans Debord, *Œuvres*, *op. cit.* p. 239.
- 16 Constant, « Une autre ville pour une autre ville », *Internationale situationniste*, 3 (décembre 1959), dans *Internationale situationniste 1958-1969*, Paris, Champ libre, 1975 p. 37.
- 17 « L'urbanisme unitaire à la fin des années 50 », *Internationale situationniste*, 3 (décembre 1959), *ibid.* p. 14.
- 18 *Ibid.*, p. 12-13.
- 19 Guy Debord, « Encore un effort si vous voulez être situationnistes », *Potlach*, 29 (5 novembre 1957), dans *Œuvres*, *op. cit.*, p. 348.
- 20 Constant, « L'urbanisme unitaire » (1960), dans Libero Andreotti (éd.), *Le Grand Jeu à venir : Textes situationnistes sur la ville*, Paris, La Villette, 2008, p. 214.