

# Extrait de thèse

## Ludovic Bernhardt, 2024

---

### UNE ÉCRITURE MUTANTE.

#### **Nouvelles formes d'écritures critiques dans l'art contemporain à partir de l'œuvre du peintre suédois Öyvind Fahlström.**

Thèse de doctorat en Esthétique, sciences et technologies des arts, mention arts plastiques et photographie UNIVERSITÉ PARIS 8, VINCENNES SAINT-DENIS, Laboratoire Arts des images et art contemporain

Thèse en recherche-crédation dirigée par M. Patrick Nardin

Thèse soutenue publiquement le jeudi 3 octobre 2024 à l'Université Paris 8, Vincennes Saint-Denis, avec obtention du titre de docteur.

## UNE ÉCRITURE CARTOGRAPHIQUE

La cartographie à travers l'histoire et les espaces culturels, met en avant des modes de représentation du monde extrêmement variés, souvent paradoxaux, reflétant une vision particulière de la société qui les font naître. Des cartes à bâtonnets (*stick charts*) des îles Marshall aux cartes médiévales européennes, jusqu'aux cartes décoloniales de type Mc Arthur, ces modes de représentations instaurent ou défont des conventions afin de donner à lire une écriture du monde, autre que celles construites par une Europe coloniale.

Les mappemondes et les cartographies de Fahlström sont probablement les clés les plus foisonnantes de son œuvre pour comprendre ses relations à l'écriture. Elles disent quelque chose de sa graphie, de sa construction d'un monde à la fois artistique, imaginaire et réaliste. De nombreuses pièces de l'artiste convoquent les cartes politiques et géopolitiques. Que leur nature de cartographies soit indiquée dans leurs titres, ou pas, nous retrouvons une pensée cartographique qui est bien évidemment à mettre en parallèle à la pensée du rhizome de Deleuze et Guattari (nous y reviendrons plus bas). Qu'elles soient cartes de nations, de continents, de zones indéterminées, du monde, ou bien qu'elles soient plus du côté des cartes mentales comme la série des *Column* (1972-1974), ou encore qu'elles interviennent par détails dans le tissu complexe d'une installation, elles ne seront jamais, chez Fahlström, de la même espèce de celles que l'on trouve dans les registres de la documentation scientifique d'un cartographe géologue, politologue ou sociologue, ou même d'un artiste conceptuel. Elle s'apparente plus à des cartes médiévales — ce qu'il revendique — où le contenu des graphies et des textes importent plus que la relation d'objectivation entre le signe et son référent. Le style graphique, inspiré des bandes dessinées indépendantes, et souvent emprunté à l'auteur de bandes dessinées américain Robert Crumb, icône de la génération hippie au travail axé sur la sexualité et le racisme, est là pour revendiquer une forme profane, anti-institutionnelle, de représentation du monde : la malléabilité formelle des corps des personnages de Crumb, leurs expansions fantasmatiques sur la surface des pages, leur vitalité sexuelle débridée, « l'exubérance et la précision des créateurs de dessins animés underground<sup>1</sup> », et bien sûr la valorisation de l'art dit populaire de la bande dessinée comme subculture. Fahlström admirait Crumb qu'il considérait comme « un grand artiste américain<sup>2</sup> » ; l'emploi d'une partie de son style graphique est un véritable hommage à son égard ; la puissance contre-culturelle et « extatique », voir la « folie » de cette arme qu'est la BD, forment un matériau que Fahlström transfère dans le monde des représentations géopolitiques. Délaissant la question du style — comme signature et marque de l'artiste —, revendiquant une démarche de remixage-manipulation des données collectables dans l'environnement extérieur (matériel concret au même titre que les lettres, mots, sons, à manipuler hors des conventions du symbolisme, de la

---

<sup>1</sup> Öyvind Fahlström. *Another Space for Painting*, Jean-François Chevrier, Octavi Rofes, Suely Rolnik et Immanuel Wallerstein, Barcelona, MACBA, 2001., p. 230, (nous traduisons).

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 230.

métaphore et de l'inspiration intérieure), il insère une certaine dose d'impureté dans les codes de la représentation cartographique.

### **Mappemondes de l'âge global et chaos des communications**

Chez Fahlström, les territoires et leurs frontières sont déterminés par les *datas* : « The shapes of the countries are defined by the data about them. It is a medieval type of map<sup>3</sup> ». D'où l'importance des lettres, des mots, des chiffres, des données, des pictogrammes, lesquels modélisent les surfaces et zones territoriales représentées par l'impact de leur signifié et référents. C'est l'écriture en tant que signe concret qui partage et dessine les pays. La relation entre la carte et le territoire n'est pas l'enjeu du processus. La zone du Cambodge est par exemple occupée par les données concernant les deux millions de réfugiés correspondant à un tiers de la population du pays. La zone informe correspondant au Laos est déterminée par le palmarès des pays les plus bombardés au monde : un podium avec le Laos juché en haut en première position, le Vietnam du sud en deuxième position, et l'Allemagne — durant la seconde guerre mondiale — en troisième position. Ainsi, la vie des signes comme terrain d'élaboration de la cartographie et leurs relations aux violences et exploitations entre nations, sont les véritables champs de bataille de Fahlström. Et de ce terrain graphique et scriptural, où écriture et figures cohabitent, entrent en conflit, s'entremêlent, une relation est créée vers le champ plus insaisissable des fluctuations labyrinthiques du monde politique.

Si nous prenons l'encre sur papier *Sketch for World Map* (1972), la cartographie inclut des informations sur les Amériques et le Pacifique, des commentaires sur l'Europe, l'ancienne Union Soviétique, l'Afrique, le Moyen-Orient et l'Est de l'Asie. Comme on peut le constater, la carte n'est pas géographique mais représente une vision critique de l'expansion américaine post-seconde Guerre Mondiale à travers le monde sous un prisme politique, militaire et économique. Saturée de textes, d'informations et de dessins cartoonesques, l'œuvre entend dénoncer l'impérialisme américain dans les pays en voie de développement et le soutien que les États-Unis adressent aux dictatures de ces pays afin d'en tirer des profits économiques. Il apparaît que les partis pris stylistiques et compositionnels de Fahlström employés ici ont servi à l'artiste d'étude préliminaires pour sa *World Map* (1972, en couleur) et la série des *Column* (1972, elles aussi en couleur). *Sketch for World Map Part I (Americas, Pacific)* est une lithographie en noir et blanc datée de 1972. Elle était à l'origine destinée au numéro de mai 1972 du journal de gauche américain *Liberated Guardian* et se présente comme un détail pris du dessin *Sketch for World Map*.

Ce qu'il y a d'intéressant chez Fahlström, c'est la double identité d'un artiste qui veut agir sur le monde en construisant des cartes militantes anti-impérialistes

---

<sup>3</sup> Dans « *Description of five paintings* », 1975. Cité dans le catalogue d'exposition *Party for Öyvind: Group Exhibition Catalogue : Öyvind Fahlström & his artist friends*, Barbro Schultz-Lundestam et Gunnar Lundestam (dir), Stockholm, Schultz Förlag, 2021, p. 356.

publiées dans un journal radical comme *Liberated Guardian*, et un homme qui s'avoue perdu dans le chaos du monde, comme formulé ainsi :

Je regrette mon incapacité à découvrir ce qui se passe, à élucider ce que sont la vie, le monde, dans le capharnaüm de la propagande, des communications, de la langue et de l'époque<sup>4</sup>.

Cette incapacité n'est pas tout à fait un aveu d'échec dans la bouche de Fahlström, même si elle paraît teintée de regrets ; la tentative de cartographier le monde et son « capharnaüm » n'est pas motivée par un regard d'arpenteur géomètre ou de technicien de la stratégie militaire paré à déceler rationnellement les mouvements des troupes adverses. La déclaration ci-dessus révèle le but avoué de l'artiste : cartographier le désordre sans prétendre à révéler un quelconque ordonnancement logique. Si elle est en effet parfois motivée par une volonté de décrypter le sens caché des aléas des jeux de pouvoirs et de violences à la manière de hiéroglyphes cachant leurs secrets, elle n'en est pas moins engagée dans un jeu de manipulation qui croit au pouvoir des signes remixables, concrètement animés sur la surface d'un support. Si le monde est un bric-à-brac indéchiffrable, alors la cartographie l'est aussi. Cela rejoint les remarques de Fahlström en 1974, deux ans avant sa disparition :

Je m'aperçois que les critiques considèrent mon travail comme la réussite ou l'échec d'un art de propagande. Ils semblent incapables d'accepter — si claires soient mes sympathies — que mon travail récent soit basé sur certains faits, événements ou idées, et non pas pour ou contre eux. Si je voulais seulement, ou principalement éduquer les spectateurs, j'élaborerais des structures plus simples et utiliserais des média autres qu'un art fait à la main. Je me considère davantage témoin qu'éducateur. (...) les champs de couleurs continuent inlassablement de tramer un labyrinthe changeant<sup>5</sup>.

Si l'artiste se situait seulement dans un rôle « messianique » de dévoilement d'un message moral ou politique — dévoilement à prétention métaphysique —, il cartographierait avec les moyens d'une propagande didactique tels les diagrammes ésotériques de Mark Lombardi, ou plus récemment les cartographies du duo *Bureau d'étude*, lesquelles sont fortement ancrées dans des démarches explicatives et éducatives. Enquêter, démontrer, analyser, rationaliser et schématiser en artiste-journalistes, les mécanismes politico-financiers, l'œuvre calquant la démarche du militant et sa quête de vérité. Les mappings de Fahlström, excroissances de sa pratique poétique, dépassent l'appartenance à la pure propagande ou pédagogie, et ceci en voulant tisser « un labyrinthe changeant ». Tout comme l'opéra et son mariage des décors, lumières, écritures et musiques, ils déploient des contrastes de lectures et de compréhension rendant l'assimilation des données difficiles, voire brouillées. Plusieurs niveaux de lectures ont lieu : les formes, les couleurs, leurs mobilités et les données alphabétiques ou

---

<sup>4</sup> Öyvind Fahlström, catalogue, Paris, Centre Georges Pompidou, 1980, p. 12.

<sup>5</sup> Notes de Fahlström de 1974, dans *Erro Fahlström Baruchello Liebig. Let's Mix All Feelings Together*, catalogue, Paris, Musée d'Art moderne de la ville de Paris, ARC 2, 1975.

iconiques lisibles, tous ces niveaux se heurtent. La fascination que provoquent les cartes de Fahlström sur le spectateur est liée au sentiment de perte de repère qu'il peut ressentir face aux accumulations désordonnées de données, déroutage entrant en conflit avec la vie colorée des formes cellulaires, des personnages, des signes, des symboles, des événements historiques, des territoires qui créent ainsi leurs propres tissus dynamiques. Cette fascination est d'ailleurs située à l'opposé de la fascination ésotérique provoquée par un diagramme épuré de Mark Lombardi lequel se chargera de faire accéder le spectateur à un ordre de vérité surplombante, en cela assez proche d'une vision complotiste du monde. Fascination d'un *logos* donnant les clés sacrées du fonctionnement du monde politico-financier avec la quête de pureté que cela induit. Le *logos* qui nous concerne dans notre arpentage fahlströmien, se situe du côté de l'impureté — du discours impur<sup>6</sup> — et de la difficulté d'accès à une connaissance des choses en-soi par le langage, voire l'impossibilité. C'est même très probablement un *antilogos*<sup>7</sup>. Vouloir synthétiser l'une des mappemondes de Fahlström, vouloir en comprendre les enjeux analytiques cohérents, relèvera d'un vœu pieux. Ce sont des mappemondes de l'âge global du chaos des communications, des mass-media et du politique, et non les diagrammes axiomatiques désincarnés dévoilant la vérité cachée du monde à l'image des orchestrations de lettres et de chiffres chez les kabbalistes. C'est bien ici la complexité du travail de Fahlström qui veut échapper à tout réductionnisme, à toute simplification en tant qu'artiste éminemment politique. C'est parce qu'il est foncièrement relié à une famille politico-philosophique progressiste et directement affecté par les injustices de monde et du capitalisme — se considérant comme étant dans une relation de témoignage émotionnel — qu'il refuse la simplicité de la posture éducatrice trop souvent binaire (*l'être contre* ou *l'être pour* que tout le monde attend, d'un côté comme de l'autre, le positionnement qui trace une ligne de sortie hors de l'œuvre et de ses méandres) ; il lui préfère le « témoignage » interactif de l'art, lequel finalement, dans ses paradoxes et ses désordres, reflétera beaucoup plus la constitution labyrinthique du monde. L'art n'est pas transmission d'un message à la manière de la théorie de l'information d'un Shannon. Ce n'est pas un diagramme conceptuel maigre et géométrique capteur de vérité, ni une pure *data visualization* ; mais bien une invitation à la manipulation, au « malaxage » — remixage, orchestration, piratage — des données du monde, et à utiliser le style graphique de la bande dessinée indépendante et sa mise en action presque monstrueuse des corps et des pulsions : *Monster Language VS conceptual art*.

« Manipulate the World », son texte de 1962 paru dans *Art and Literature*, termine sur cette dimension interactive de l'objet d'art devenant fac-similé et multiple :

Le rôle de la participation du spectateur dans la peinture-jeu prendra tout son sens lorsque de telles œuvres seront produites en de nombreux fac-similés, de façon à ce que tous ceux que cela intéresse puissent avoir

---

<sup>6</sup> Cf. Jean-Yves Vuarnet, *Le Discours impur*, Paris, éditions Galilée, 1973..

<sup>7</sup> Lire Jean-Yves Vuarnet, *Le Discours impur*, op. cit., p. 91. Vuarnet utilise ce terme dans son arpentage de l'écriture proustienne. « Sous le signe des hiéroglyphes et des vérités impliquées, la recherche proustienne est avant tout destruction de la métaphysique : "Antilogos". Il n'y a pas de Logos, pas de Vérité ultime, il n'y a que des hiéroglyphes [...], des "essences" qui sont à la fois la chose à traduire et la traduction même ».

une machine à images chez eux pour « manipuler les monde », qu'ils choisissent eux-même ou qu'ils suivent mes décisions<sup>8</sup>.

Nous noterons encore que cette dimension interactive à prétention démocratique, d'un art devenu jeu et produit fac-similé voué à être produit en masse, va à l'encontre d'une vision plus propagandiste de l'art qui ne laisserait que peu de velléité de manipulation au spectateur-citoyen. Le jeu cartographique de Fahlström se démarque donc de l'œuvre à message didactique. L'un propose à chacun de pouvoir élaborer activement son propre monde malléable en suivant des règles pré-établies du jeu (selon une dialectique de la règle fixée et de la liberté) ; l'autre propose un monde de vérité, sans manipulation ni interaction de la part des spectateurs-citoyens, ces derniers recevant passivement l'élixir politique à la manière d'un tableau de musée ou d'une affiche institutionnelle. Pourtant, l'art cartographique de Fahlström n'est pas interactif au sens de ses peintures variables ou de ses installations modulaires où les éléments sont manipulables — théoriquement — par le spectateur. En effet, ses *World Map* ne se manipulent pas (à part la carte-puzzle *Section of World Map — A Puzzle* de 1973 qui est potentiellement jouable). Par contre, elles perdent le regard. Chaque lecture d'une de ces cartes sera à chaque fois différente de la précédente lecture, puisque les parcours sont infinis et multiples, les sens de visionnage infiniment variables. Le regardeur-lecteur se perd, erre, et doit reconstituer la cartographie par le recollage subjectif des morceaux éparpillés. La circulation de l'œil, les lectures labyrinthiques aléatoires des données et des images, aux chemins toujours neufs et inconnus, sont une forme d'activation interactive de l'œuvre. Ce qui exacerbe le sentiment de perte d'orientation et l'incompréhension fondamentale du désordre provoqué par un monde politique aux allures cancérigène.

Alors, si l'opéra de Puccini, *Tosca*, et le *bel canto* jouent un si grand rôle dans la représentation de l'art pour Fahlström<sup>9</sup>, c'est justement pour cette raison : le chaos du monde, la violence politique, immémoriale ou contemporaine, ici symbolisée par la torture chez Puccini, est intégrée dans le jeu de l'art et de sa représentation théâtrale. C'est en effet le thème de cet opéra. Mais comme le rappelle Fahlström, dans *Tosca*, la séance de torture se déroule hors-scène, les sons et cris parvenant aux oreilles des spectateurs tandis que le *bel canto* continue à être chanté sur le plateau. C'est le sens de cette juxtaposition paradoxale qui travaille l'art de tout temps et donne sa signification aux cartographies fahlströmiennes. Ce hiatus moral et politique qui fait dialoguer esthétique et violence politique — cultivant une forme de mauvais goût — ne peut, semble-t-il, être évacué. L'art, dans ce cadre théâtral, est un artifice assumé travaillant avec cet inévitable paradoxe.

---

<sup>8</sup> Texte traduit en français dans *Öyvind Fahlström*, catalogue, Paris, Centre Georges Pompidou, 1980, p. 34.

<sup>9</sup> Alain Jouffroy, « Le 'Bel Canto' d'Öyvind Fahlström », dans le catalogue de l'exposition d'Öyvind Fahlström, Galerie Alexandre Iolas, Paris, 30 janvier 1er Mars, 1975 (catalogue avec textes d'Öyvind Fahlström et Alain Jouffroy). Et dans le texte de Jean-François Chevrier « Another Space for Painting: Concrete Lyricism and Geopoetics », dans le catalogue *Öyvind Fahlström. Another Space for Painting*, Barcelona, MACBA, 2001, *op. cit.*, p.16.

« La carte exprime l'identité du parcours et du parcouru. Elle se confond avec son objet, quand l'objet lui-même est mouvement<sup>10</sup> », écrit Gilles Deleuze en 1993 dans *Critique et clinique* ; en effet, nous pouvons penser que chez Fahlström la carte elle-même est parcourue en tant que territoire représentant un objet mouvant, instable, peu propice à des relevés scientifiques. S'il y a une vérité de la carte, elle sera dans les mouvements et variabilités de ses éléments. La philosophe et critique d'art brésilienne Suely Rolnik, spécialiste de la pensée de Deleuze et Guattari et qui a écrit en collaboration avec ce dernier<sup>11</sup>, aura également relevé la dimension changeante et mobile de la cartographie fahlströmienne dans son texte « Öyvind Fahlström's Changing Maps<sup>12</sup> ». Elle note combien Fahlström trace sa trajectoire artistique dans un « non-lieu » [*non-place*], une position d'étranger perpétuel à tous les milieux dans lesquels il aura erré, n'étant jamais en symbiose avec une quelconque carte de la réalité. Sa position d'individu passant entre plusieurs pays, son impossibilité à se positionner dans un territoire unique de référence, son expérience traumatique d'enfant séparé de ses parents pendant plusieurs années par l'océan Atlantique et la guerre, l'ont amené à « dénaturiser les mondes et les cartographies », le portant à les percevoir dans leur caractère de transition et de contingence. Ainsi, le mouvement caractérise la carte et l'artiste. « Les cartes sont comme des jeux à inventer et ré-inventer » nous dit Suely Rolnik. Fahlström façonne donc des « cartes/jeux<sup>13</sup> », le défi étant pour lui « d'inventer le jeu qui permet de rêver à d'autres cartographies et de manipuler le monde de manière efficace<sup>14</sup> ». Suely Rolnik relève à raison l'importance des pensées de Winnicott, Deleuze et Guattari, pour appréhender la cartographie-jeu de Fahlström. Elle souligne à quel point son art est lisible via les lunettes du psychanalyste anglais et des deux philosophes français<sup>15</sup>. Nous pouvons dire qu'au regard de la teneur de son engagement philosophique dans la pensée de Deleuze et Guattari, Suely Rolnik fait le passage entre les deux penseurs français, Winnicott, et l'art de Fahlström. Son écrit sur Fahlström est en ce sens d'une importance capitale pour comprendre l'implication philosophique, cartographique, voir schizo-analytique, de l'art de Fahlström, ainsi que sa dimension ludique.

Ainsi, il en va de ses cartes-puzzles multiples comme *Section of World Map — A Puzzle*<sup>16</sup> de 1973 exposée dans notre exposition "Map, Play, Game. La cartographie en jeu(x) : un art du jeu critique et de la géopolitique" de la galerie La box (octobre 2024), manipulables en reflets branlants des mouvements du monde. Dans cette dernière œuvre, il est intéressant de noter la superposition de deux couches de morcellement du monde politique : la première étant celle cellulaire et informe des zones nationales agglomérées, compressées et malléables ; la deuxième étant

---

<sup>10</sup> Gilles Deleuze, *Critique et clinique*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Paradoxe », 1993, p. 81.

<sup>11</sup> Suely Rolnik, Félix Guattari, *Micropolitiques*, Paris, éditions les Empêcheurs de penser en rond, 2007.

<sup>12</sup> Dans Öyvind Fahlström. *Another Space for Painting*, Barcelona, MACBA, 2001, Suely Rolnik « Öyvind Fahlström's Changing Maps », p. 333-341.

<sup>13</sup> Interview de Fahlström en 1968, extrait reporté par Suely Rolnik dans Öyvind Fahlström. *Another Space for Painting*, op. cit., p. 339.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 339.

<sup>15</sup> Il faut noter que Fahlström connaissait les travaux des philosophes Deleuze et Guattari, comme nous le reporte Gunnar Lundestam à travers les discussions qu'il a eu avec Jean-Jacques Lebel, ce dernier ayant côtoyé Guattari et Fahlström.

<sup>16</sup> *Section of World Map — A Puzzle*, sérigraphie (cinq couleurs) sur vinyle avec aimants et panneau métallique, dimensions : 50.8 x 81.3 cm, édition : 100.

les pièces carrées du puzzle lui-même et leur agencement. Le jeu politique des nations et de leurs coups d'états, violences armées, prédatons économiques, impérialismes, guerre froide, etc., fusionne avec le jeu tout aussi politique du citoyen-spectateur interagissant « oculairement » avec la modélisation cartographique. Ces deux strates fusionnent comme reflets des mouvements du monde.

Fahlström crée à partir de 1970 une série de cartes fixes, non variables, du moins dans leur matérialité puisque nous avons vu que l'errance du regard-spectateur reproduit une forme de variabilité infinie. Son travail prend une tournure ouvertement politique qu'il n'avait pas auparavant, collectant et organisant sur la surface de ses œuvres des informations appartenant à l'histoire en train de se construire au présent. La série de ses *Notes*, bien que n'étant pas des cartographies à proprement parlé, ainsi que sa série *Column*, accompagnent ce nouvel élan dans une exploration de ce qu'il appelle une *peinture d'histoire* « où toute sorte de données et d'idées — historiques, économiques, poétiques, topiques — sont représentées dans un style unifié<sup>17</sup> ». Avec la série *World Map*, nous sommes donc devant des peintures d'histoire, tout en manipulant la matière du présent le plus brûlant.

### **Une singularité nord-américaine**

La dimension cartographique de la littérature nord-américaine (Cf. Deleuze et Guattari, dans la partie *Introduction : Rhizome* du livre *Mille plateaux*<sup>18</sup>) ne peut que nous interroger sur l'origine des premières œuvres-cartes chez Fahlström, en tant qu'écrivain et artiste européen habitant sur le territoire des USA depuis 1961, à New York, tout en faisant des séjours en Suède par intermittence. C'est donc après plusieurs années d'implantation aux USA que Fahlström prend le tournant des cartographies. Il aura eu le temps de s'imprégner de la culture américaine, de son art, de son impérialisme, des mass media, de la culture graphique des bandes-dessinées, de la centralité de New York, de la contre-culture, etc. ; il aura eu le temps de devenir partiellement américain. Comme à chaque fois qu'il travaillait dans un pays autre que le sien (France, Italie) il s'imprégnait totalement des mouvements culturels et artistiques, des avant-gardes poétiques, ainsi que de conflits politiques qui animaient ces nations. Mais toujours dans une perspective internationale, voire internationaliste, pensant le monde comme un système en réseau. La carte, chez Fahlström, vient donc s'insérer dans la continuité de ses œuvres précédentes, variables, manipulables, agencables. Elle conclut et exprime, au grand jour, ce qui était déjà en germe dans ses œuvres, c'est-à-dire leur logique rhizomatique cartographique.

En 1971, une mutinerie éclata dans le centre correctionnel d'Attica dans l'État de New York, majoritairement organisée par des détenus noirs quelques jours après

---

<sup>17</sup> "Historical painting", *Flash Art* N° 43, 1973-1974, (nous traduisons). Sur ce sujet, lire également le catalogue *Another Space for Painting*, *op. cit.*, p. 262.

<sup>18</sup> Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille plateaux*, T. II. *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille plateaux*. 1980. Collection Critique, note 17, p. 29.



l'assassinat par la police du militant du Black Panther Party George Jackson. Ce soulèvement eut lieu dans un contexte de conflit exacerbé autour de la question des droits civiques et du racisme. Il eut alors un grand retentissement aux États-Unis. Dans ce contexte, l'artiste afro-américaine Faith Ringgold, également militante pour la cause des minorités noires et des femmes aux USA, créa un poster de soutien : une carte intitulée *United States of Attica* de 1971 qui représentait des données sur des actes de violences et de répression contre les populations noires à travers l'histoire et la géographie des États-Unis d'Amérique. L'œuvre de Ringgold, dont nous exposons une reproduction digitale dans notre exposition "Map, Play, Game. La cartographie en jeu(x) : un art du jeu critique et de la géopolitique", est dédiée aux 42 morts de la prison d'Attica. Elle invitait les gens, par des instructions, à communiquer les autres actes racistes connus afin de pouvoir compléter sa cartographie, carte processuelle suivant le cours de l'histoire : « This map of American violence is incomplete. Please write in whatever you find lacking ». Jan Hannerz, un ami de Fahlström, émet l'hypothèse que la rencontre avec cette carte *United States of Attica* a pu être le moteur de ses futurs *World Map*. Une année avant Attica, lors de l'exposition intitulée *The People's Flag Show*, organisée au Judson Memorial Church par Faith Ringgold, Jon Hendricks et Jean Toche, la police emprisonna les trois artistes (appelés *The Judson Three*) pour profanation du drapeau américain. Cette exposition rassemblait des artistes et danseurs qui s'étaient emparés du drapeau national pour le détourner à des fins critiques et esthétiques. Fahlström aurait participé au mouvement de soutien des *Judson Three* lors de leur procès, encourageant ses proches à faire des donations.

[...]

Extrait de la 4e partie de la thèse de Ludovic Bernhardt, octobre 2024, chapitre 1, p. 343-376 :

## **LES RÈGLES DU JEU**

### **Le jeu comme objet politique, esthétique et critique**

En avril 2023, lors d'une rencontre avec Jean-François Chevrier à propos de Fahlström, l'historien de l'art nous fit part que, selon lui, l'artiste suédois plaçait le jeu au-dessus même de la notion d'art. Fahlström serait un joueur avant d'être un artiste, remarque qui peut d'ailleurs s'appliquer à de nombreux artistes notamment à Marcel Duchamp lequel abandonna un temps la pratique artistique pour le jeu d'échec (même s'il travaillait en secret sur *Étant donné : 1° la chute d'eau 2° le gaz d'éclairage...*). Ce jeu, chez Duchamp, est bien évidemment crucial dans la compréhension du dialogue ingénieux de l'art et du jeu. Lorsque l'artiste place le jeu au-dessus de sa pratique artistique même, cela donne une couleur particulière à son art qui pourra peut-être bousculer les codes artistiques et esthétiques de son temps. Pensons à Duchamp, Picabia, au Dadaïsme, aux jeux

surréalistes, à Fluxus, mais également à Giacometti pour ses sculptures-plateaux de jeu de 1931 *Circuit*, et de 1932 *Homme, femme, enfant* ainsi que *Pointe à l'oeil* et *On ne joue plus*.

Du côté de Fahlström, l'application quasi obsessionnelle qu'il mettait à confectionner ses chartes colorées et ses protocoles d'activation, à poser des zones et plateaux où les éléments et signes peuvent être installés et déplacés, à inventer et organiser ses mondes tissés de relations complexes, à recréer un univers de personnages-poupées ou de marionnettes manipulables, permutable, connectable, nous montre un artiste-joueur, un enfant devenu adulte suivant la ligne (dis)continue du jeu qui mène à l'art, lequel garde les teintes de l'enfance. Ce qui explique la dimension manipulatoire généralisée des formes, des médias, des personnages, des éléments, de l'espace, des histoires, et cette facilité que Fahlström avait à circuler tout azimut entre et à travers ces différents champs, en joueur-créateur de scénarios et de jeux de rôles. Le jeu serait alors situé au sommet d'une vision de l'art, rejoignant en cela Donald Winnicott, *Jeu et réalité*<sup>19</sup>, et sa conception de l'art non circonscrite au savoir-faire, au talent, au domaine de la culture, ou à tout autre aspect limitatif ou compartimenté de la création artistique. L'art, selon le psychanalyste anglais, est inséré dans le tissu de la vie au-delà de tout ancrage dans une activité spécifiquement artistique ; Filiou, Broodthaers, Fahlström, et bien d'autres artistes, bien que identifiés comme agissant dans les domaines culturels de l'exposition et de l'art, sont aussi appréciables à l'aune des définitions de Winnicott dans un au-delà de toute notion d'art.

Malgré tout, chez Fahlström et les artistes cités, nous restons dans le domaine de l'art, tout en suivant des dynamiques qui nous dirigent vers une extériorité. Dans l'œuvre de Fahlström, le modèle du jeu — qu'il soit abordé par la peinture, le jeu de plateau, le puzzle<sup>20</sup>, les dominos, ou encore par un ensemble de cubes à combiner (*Sitting... blocks*) — est considérable. Dès ses poésies concrètes ou même ses œuvres graphiques telles qu'*Opera* de 1952-1953, la manipulation des signes (mots, lettres, motifs, personnages, *character-signs*, etc.) est soumise à des règles de permutation, de combinaison ou de développement par phases temporelles équivalentes à des déplacements des éléments, s'apparentent souvent à des règles de jeu et à des protocoles opérationnels créés de toute pièce. Ces règles permettent une variabilité des éléments présentés sur le support graphique ou plastique, menant à une forme d'interactivité et de non fixité des œuvres évolutives. L'art devenant une donnée temporelle, redéfinissant les fixismes qui limitent l'espace de l'objet d'art ou du texte. Le jeu est ce qui permet à l'art de devenir un processus temporel, au-delà du domaine de la forme et du spatial, une véritable esthétique processuelle<sup>21</sup>. Il est évident que la nature textuelle de nombres de ses créations, lesquelles peuvent être « lues compulsivement »,

---

<sup>19</sup> Donald Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971.

<sup>20</sup> A ce titre, se reporter à l'œuvre puzzle de Joe Tilson, anticipant le puzzle de Fahlström, datant de 1964, intitulée *Astronaut Puzzle*, (construction en bois, 132 x 102.8 cm). URL : [https://www.joetilson.com/pop\\_art/gallery01/index.html](https://www.joetilson.com/pop_art/gallery01/index.html). Joe Tilson, artiste et poète britannique ayant traversé le pop art, a élaboré une œuvre dont le vocabulaire est proche du monde enfantin du jeu et de sa manipulation symbolique.

<sup>21</sup> Se reporter au livre de Per Bäckström de 2023 sur Fahlström et à sa notion d'« esthétique processuelle » : *Allt kan bli aktivera och skapande liv. Öyvind Fahlströms processuella estetik. [Everything can be activated and create life. Öyvind Fahlström's processual aesthetics]*, Malmö, Eureka ellerströms akademiska, 2023.

montre combien il engage un « plaisir dans ce processus de décodage et comprend le texte comme une façon de jouer avec, en subvertissant les notions de suspens narratif, de résolution narrative et de conflits<sup>22</sup> ». Cette remarque de Mary Flanagan à propos de Fahlström est tirée de son livre *Critical Play, Radical Game* consacré aux jeux dits « subversifs » conçus comme objets politiques, esthétiques et critiques ; elle est accompagnée d'une référence au jeu japonais Sugoroku dans ses relations au texte et à la lecture, ce qui confirme que les relations entre art, écriture et jeu ne datent pas d'aujourd'hui.

### **Jeu, langage et interactivité**

Ainsi, Mary Flanagan avance dans le chapitre 4 de son livre<sup>23</sup>, que les jeux de mots et de langages sont probablement un des moteurs de cette vision qui fait se rencontrer poésie, art et jeux de plateau, ce qui explique la solide continuité du travail de Fahlström, des années 1950 poétiques aux années 1970 artistiques. Quoiqu'il en soit, l'aboutissement des modes opératoires et des enjeux d'écriture et de lecture vers le jeu, est incarnée encore plus frontalement dans la série des *Monopoly* (1971-1972), laquelle permet de projeter l'œuvre d'art hors de sa sphère d'exposition pour l'intégrer, en tant que design de jeu de plateau, dans la sphère du partage commun du *socius*, du moins théoriquement. Cette série est restée à l'état d'œuvres multiples tirées à quelques exemplaires, ne pouvant s'échapper de son statut d'œuvre d'art pour musées et collectionneurs. Mais à l'origine elle devait bien rejoindre une nouvelle économie basée sur la reproduction de masse afin que chacun puisse jouer chez soi à ce jeu de détournement politico-économique. Fahlström envisageait donc, à partir de ses *Monopoly*, de sortir de l'art réservé à une élite riche et cultivée, pour transformer son art en « art social » et éducatif. Ce qui le rapproche des tendances liées à l'art nouveau et aux arts appliqués européens de la fin du 19e et début 20e siècles, de William Morris, le mouvement Arts & Crafts, et de Roger Marx et son *Art Social*<sup>24</sup>, ces derniers voulant casser les hiérarchies entre les arts afin de le rapprocher du peuple. Fahlström, en artiste aux aspirations libertaires, a toujours affirmé vouloir mixer les catégories artistiques les plus opposées (genres, styles, catégories, etc.) dans ses œuvres, et en faisant ceci de casser les hiérarchies. Ses jeux participent clairement de ce désir d'art social, voire d'œuvre d'art total [Gesamkunstwerk], faisant entrer l'art dans le quotidien et annulant les distinctions hiérarchiques entre les arts.

En ce qui concerne la continuité qui existe entre la cartographie et le jeu (et le jeu de plateau), celle-ci se base sur l'utopie d'un tissage d'interactivités multiples : en effet, les modalités interrelationnelles entre les éléments de la cartographie rejoignent les modalités interactives entre les joueurs et les éléments du plateau. Les variations des constituants de la carte interagissent avec les actions des participants ou spectateurs, ainsi qu'avec les décisions du maître de jeu (l'artiste).

---

<sup>22</sup> . Mary Flanagan, *Critical Play, Radical Game, An examination of subversive games—games designed for political, aesthetic, and social critique*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2009, p. 103.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 116-148.

<sup>24</sup> Roger Marx, *L'Art Social*, Paris, Eugène Fasquelle, 1913.

Mais aussi entre artiste et spectateurs, ou acteurs et spectateurs, ce que le film *Du gamla, du fria* montre lorsque les performeurs du théâtre de rue interagissent avec les passants sur un plateau de jeu géant installé dans l'espace public.

Nous l'avons vu, le théâtre technologique de *Kisses Sweeter Than Wine* de 1966 tentait aussi de créer des réseaux d'interactivités, entre images et médiums hétérogènes, entre la salle et la scène (missile volant téléguidé, ballon-préservatifs gonflés dans le public, lasers, tentatives de communication en direct NY-Shanghai...). Nous pouvons considérer que la fièvre interactive qui ponctue certaines œuvres de Fahlström — qui était dans une certaine mesure parfois en résonance avec l'aspect modulaire des architectures ludo-utopiques d'Archizoom, de Superstudio ou d'Archigram, ainsi que le design radical — anticipe une forme de fièvre « imposée » par les technologies et médias d'aujourd'hui. Là où Fahlström y voyait un moyen d'élargir une sensibilité politique et esthétique, nous héritons aujourd'hui d'un sens de l'injonction à l'interactivité dont internet et les jeux vidéos auront été parmi les principaux déclencheurs à une échelle mondiale. Cela menant même parfois à un « enfer » de l'interactivité, tant la nécessité à intervenir, manipuler, interagir, communiquer, pour dépasser notre ancienne passivité face aux images, est devenue un devoir impérieux, au risque de voir son identité intime et sociale s'effriter. *J'interagis donc je suis* : car nous sommes mus par une sollicitation nerveuse permanente à l'interaction médiatique et communicationnelle. Ce qui serait d'ailleurs l'autre penchant de la passivité réelle vécue dans une société de spectacle, interactivité et passivité ne s'opposant donc pas.

Quoiqu'il en soit, chez Fahlström, le modèle du jeu à travers ses *Monopoly* est aussi au centre d'une préoccupation précise : réinterroger les jeux de guerre propres au XVIIIe et XIXe siècle européen (le *Kriegsspiel*), en relation à l'impérialisme, au monopole et au capitalisme du 20e siècle.

### **Monopoly : impérialisme et jeu de la guerre**

La série des *Monopoly* mérite un détour. Ces œuvres sont à considérer à part de l'ensemble du corpus de Fahlström, et à la fois aboutissent un long processus de création orienté par une conception du jeu comme méta-art. D'une certaine façon elles concrétisent ce processus, mais aussi *l'enferment* dans un vrai jeu avec son design, son utilitarisme ludique, sa réification, qui tendent à le circonscrire dans un pur jeu détaché de tout lyrisme, de poésie, de subjectivité, lyrisme qui caractérise une partie de l'œuvre de Fahlström si l'on suit Jean-François Chevrier. Ce dernier a d'ailleurs évacué cette série des *Monopoly* de son exposition pour le Macba de Barcelone. Lors de notre discussion, Chevrier nous avoua qu'il la considérait comme trop ancrée dans le domaine du design et de la mode, hors du lyrisme pictural qui caractérise généralement la peinture de Fahlström. La variabilité n'y est finalement plus appliquée au simple domaine de l'œuvre, de la peinture, mais au domaine du jeu détourné à des fins politico-critiques. Fahlström étend l'interactivité de ses peintures à autre chose : dans son texte de 1964 «

Manipulating the World » sur ses peintures variables, il décrit le rôle potentiel du spectateur dans la configuration de ce type d'œuvres, devenant un performeur activant la pluralité des parties mobiles de l'œuvre. De ce constat, il définit le statut hybride de ces peintures variables se situant entre objets et événements : « The finished picture stands somewhere on the intersection of paintings, game (type Monopoly and war games), and puppet theatre<sup>25</sup> ». C'est ainsi que la continuité entre peintures variables et jeux de guerre est établie dès 1964, sept ans avant sa série de Monopoly. Pamela M. Lee, dans « Cold War Historical Painting: Fahlström against Monopoly<sup>26</sup> », insiste sur l'identité des jeux de guerre dans l'œuvre de Fahlström : aux 18e et 19e siècles en Europe, ces jeux étaient développés comme outils éducatifs dans les académies militaires. Un format fait de grilles, de cartes, de territoires et de frontières contestées, accompagné de pièces mobiles afin de mettre en action les mouvements de campagnes et de retraites. Au XIXe siècle, alors que les officiers prussiens jouaient avidement à ces jeux devenus *Kriegsspiele*, les cartographies militaires avaient remplacé les plateaux de jeu. Ces jeux furent largement distribués dans les régiments puis les règles devinrent si complexes qu'il fallut fournir des tables de données et des arbitres ; les tournois se développèrent et leur performances devinrent spectaculaires, le Kaiser lui-même pouvant y participer en arborant les insignes militaires complets. Plus qu'un simple jeu de guerre, le *Kriegsspiel* était un outil de formation utilisé pour initier une génération d'officiers militaires à l'art opérationnel de la guerre.

Entre parenthèses, il faut savoir qu'aujourd'hui encore le jeu de guerre peut être créé et utilisé par la CIA, sous forme de jeu de plateau, afin d'entraîner ses agents dans des missions orchestrées par la tripartition sacrée des domaines du militaire, du politique et de l'économique. J'ai d'ailleurs conçu une œuvre datant de 2021 intitulée *Night Music 1 (CIA Game)* à partir d'un jeu créé par la CIA. C'est une référence à la série d'œuvres de Fahlström intitulées *Night Music 1-4*, en particulier *Night Music 1*. Je renvoie le lecteur au chapitre III de la 4e partie de cette thèse, dans lequel je présente cette pièce.

Revenons au *Kriegsspiel* prussien et ses suites dans le spectre de l'art et du jeu de la guerre. Le jeu de guerre devenu outil d'entraînement, endossa aussi un rôle esthétique. Suivant l'étude menée par Anders Engberg-Pedersen dans son très récent ouvrage *Martial Aesthetics. How War Became an Art Form*<sup>27</sup> (2023), guerre et art ont longtemps fusionné, marquant profondément nos rapports à ces deux champs d'activité humaine au XXIe siècle. Selon le chercheur danois « le XXIe siècle a été témoin d'une militarisation généralisée de l'esthétique, les institutions militaires occidentales cooptant la création mondiale de l'art et la fusionnant avec les forces destructrices de la guerre<sup>28</sup> ». Ce rapprochement peu connu entre deux domaines (art et guerre) que l'opinion commune tend à opposer, touche à ce que Fahlström et Guy Debord ont tenté d'interroger de manière critique. Debord en se

---

<sup>25</sup> Pamela M. Lee, "Cold War Historical Painting: Fahlström against Monopoly", dans *Öyvind Fahlström, Monopoly*, Stockholm, Moderna Museet, 2017, p. 32.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 32-33.

<sup>27</sup> Anders Engberg-Pedersen, *Martial Aesthetics. How War Became an Art Form*, Redwood City, Stanford University Press, 2023.

<sup>28</sup> *Ibid.*, préface, ix.

débarrassant de l'art par son « dépassement » (art qu'il considérait comme arme-marchandise de la bourgeoisie) tout en investissant le jeu de guerre, et Fahlström en interrogeant les tenants de l'art et du jeu dans une posture artistique anti-impérialiste et anti-monopole.

Ce qui est certain, c'est que « l'esthétique martiale » propre à notre monde héritier du *Kriegsspiel* prussien et européen, a profondément touché Debord et Fahlström dans leurs travaux, même si Debord se défend d'une quelconque « esthétique » ou d'un quelconque art qui doit, selon lui, être radicalement réconcilié avec la vie. De son côté, en tant qu'artiste pluridisciplinaire proche des néo-avant-gardes, Fahlström marque la convergence entre stratégie militaire et conquête de territoires avec les enjeux critiques de la finance mondiale et du contexte géopolitique de la guerre froide. Le militaire est chez lui bien accroché à la finance, et son art-jeu se retrouve pleinement investi dans les porosités militaro-économiques à partir des années 1970.

On peut se demander si Fahlström connaissait le jeu de la guerre de Guy Debord<sup>29</sup>. En effet Fahlström a pu côtoyer à Paris les lettristes dont Debord a fait partie. En 1965, Debord dépose le brevet d'un *Kriegsspiel* qu'il avait imaginé dans les années 1950. En 1977 (un an après la mort de Fahlström) il s'associe à Gérard Lebovici, son éditeur, pour fonder une société de production et de publication de jeux. La société publie alors une *Règle du « Jeu de la Guerre »* et fait réaliser quelques exemplaires du jeu, avec la table et les pièces ciselées en cuivre argenté. Le *Kriegsspiel* de Debord est relativement proche de celui créé par le baron von Reisswitz<sup>30</sup> en 1811 pour les princes Frédéric et Guillaume (ce dernier futur roi de Prusse et empereur). Il y a donc une continuité entre les actions et écrits radicaux anti-capitalistes des situationnistes et la tradition du jeu de la guerre prussien que Debord connaissait bien. Le jeu permettant chez Debord de mettre un terme à l'art et ses institutions marchandes, afin d'atteindre une réflexivité critique et existentielle : une entreprise libertaire politique de « dépassement de l'art ». A ce sujet, nous renvoyons au livre *Sermons radiophoniques* du poète anarchiste nord américain Hakim Bey<sup>31</sup>, qui, dans la même lignée que les situationnistes, met en avant le jeu comme possibilité de dépassement de l'art-marchandise<sup>32</sup>.

Chez Fahlström, la question d'un dialogue entre art et jeu diffère de celles de Debord et de Hakim Bey, Fahlström ne séparant pas totalement le jeu des domaines artistiques ni politiques ; pour lui, une dimension publique est alors à l'œuvre, que ce soit par l'art du happening, du théâtre de rue, ou bien du cinéma expérimental. Dans son film *Du gamla, du fria* de 1971-1972, nous l'avons déjà vu, Fahlström met en scène des acteurs de théâtre de rue qui interagissent avec le

---

<sup>29</sup> Guy Debord, *Le Jeu de la Guerre*, édition corrigée et augmentée de documents retrouvés, Paris, Gallimard, 2006.

<sup>30</sup> Lire Frédéric Prot, « Le jeu de la guerre de Guy Debord et son adaptation en wargame informatique : une restauration situationniste ? » dans *Guerre & jeu*, dir. Achim Küpper et Kristine Vanden Berghe, Tours, Éditions Presses universitaires François-Rabelais, 2020. URL : <https://books.openedition.org/pufr/18077?lang=fr>

<sup>31</sup> Hakim Bey, *Sermons radiophoniques*, traduction Fleur Ramette, Marseille, éditions Le mot et le reste, 2011.

<sup>32</sup> . Le rédacteur du livre *TAZ. Zone Autonome Temporaire*, traduction Christine Tréguier, première édition française, Paris, Éditions de l'Éclat, 1997, veut créer un « immédiatisme », une forme de vie et de création dégagée de toute médiation techno-médiatique considérée comme aliénante, afin d'impliquer l'individu dans des relations immédiates, non médiatisées. Ici, le jeu ainsi que le modèle des sociétés secrètes anonymes se combinent à l'art. Le jeu, encore une fois, se substitue à l'art, ou s'associe à celui-ci, ce dernier perdant sa place traditionnelle et le culte de la subjectivité de l'artiste.

public dans les environs de Stockholm. L'utilisation du plateau de Monopoly comme scène pour discuter avec les citoyens des questions du travail et des relations sociales, permet d'incarner et d'échanger autour des conflits socio-politiques sur la scène théâtrale externalisée dans la rue et l'espace public, ou même par le film. Les dynamiques sociales sont ainsi activées en temps réel dans le champ élargi du jeu occupant l'espace de la cité, et médiatisées par l'image cinématographique.

(...)