

Fall, J.J. 2004, Hétérotopies et concepts géographiques: pour une (play)mobilisation des approches hybrides et participatives. In : Debarbieux, B. et al. Objectiver, Visualiser, Jouer: Comment Penser et Figurer l'Espace Géographique, Cahiers géographiques, no 5, Université de Genève : Genève.

## **Hétérotopies et concepts géographiques : pour une (play)mobilisation des approches hybrides et participatives**

Juliet.J. Fall

Si la recherche s'apparente au jeu, avec un set de règles plus ou moins connues, un nombre de joueurs variables, et une issue plus ou moins connue d'avance, elle n'en contient pas moins – heureusement, sous peine de mourir d'ennui – une part d'inattendu. Dans les sciences naturelles, les histoires de découvertes fortuites (« *Je m'étais trompé de solvant et j'ai découvert la pierre philosophale par hasard dans mon Bêcher* ») participent à la mythification du processus de recherche. Par contre, en sciences sociales, peu de mythes circulent sur le côté fortuit de la recherche. Au contraire, les mythes esthétisants sont remplacés par le mythe du labeur, du 'terrain' externe au chercheur avec lequel il-elle doit se familiariser longuement, à l'image de l'ethnologue, à la fois enraciné-e et observateur de son sujet. Face à ce constat, cet article a l'ambition modeste de proposer un exercice d'alchimie géographique, dans lequel le jeu, la participation active et les playmobils contribuent à enrichir la construction d'un système d'objets et de concepts, remplaçant le mythe de la rigueur laborieuse par celui du jeu, de l'arbitraire, du fortuit, opéré, joué et animé par des participants multiples, acteurs, participants et constructeurs du processus, au sein d'espaces et de lieux divers.

\* \* \*

Cet article suggère donc que, dès le départ, une variété de participants soient pris en compte dans le processus de construction de connaissance, dans le jeu ou le théâtre de la recherche. Si, en tant que chercheur, nous utilisons sans complexe un vocabulaire théâtral – à l'image des 'rôles' de Goffman – parlant tour à tour d'acteurs, de jeu d'acteurs et de scène (sociale), nous avons souvent peur d'assumer jusqu'au bout cette métaphore de la performance<sup>1</sup> et du jeu, a fortiori lorsqu'il s'agit d'acteurs inhabituels. Cette métaphore, loin d'être nouvelle puisque Shakespeare l'affirmait déjà dans son fameux 'All the world's a stage', mérite plus d'attention pour autant que l'on postule que le chercheur n'est pas dans la galerie, regardant avec détachement la scène, mais est plutôt *à la fois et simultanément* acteur, metteur en scène, marionnette et marionnettiste, éclairagiste et spectateur. Cette multiplicité des rôles est intéressante en ce qu'elle bouscule toute prétention d'un regard objectif, toute possibilité d'un détachement face à l'acte d'observer, en même tant qu'elle institue la subjectivité de toute construction théorique postérieure. Cette participation active d'une multitude d'acteurs – au sein de quelque chose qui pourrait s'appeler dispositif (Foucault 1967), réseau hétérogène (Latour 1999, Whatmore 2002), ou collectif – laisse la porte ouverte au fortuit, par la participation d'acteurs non-traditionnels (Fig. 1).

Les recherches féministes, post-coloniales et post-marxistes, notamment, ont insisté sur les conditions de production de la connaissance, toujours produites dans des circonstances spécifiques, balayant ainsi la possibilité d'une réelle réflexivité dans l'analyse des phénomènes. Haraway, par exemple, suggère que la recherche suppose « *interpretation, translation, stuttering, and the partly understood* » (Haraway in Rose 1997 : 318), mettant le doigt sur l'incertitude de la démarche. La recommandation d'asseoir l'objectivité d'une démarche en reconnaissant sa subjectivité intrinsèque ne peut donc être qu'un dispositif *a posteriori* de scientificité. Loin d'être un constat d'échec, une telle affirmation est libératrice. La non-linéarité et le flou ne peuvent qu'enrichir une recherche, brisant les schémas méthodologiques représentant une progression sans failles entre idée de départ – hypothèse – terrain – et conclusions – rétroactions. Cette non-

linéarité, ce flou conceptuel et existentiel, (re)introduit au contraire la part de jeu, de magie, de ludique et d'alchimie.

Partant de ce constat du rôle des acteurs dans la construction de connaissance, je vais relater ici deux exemples. Le premier concerne un moment de la thèse dans lequel la participation active d'un arbuste a permis de radicalement modifier le cadre théorique. Le deuxième exemple concerne l'expérience menée à la CUSO, pendant lequel la construction volontaire de dispositifs a participé à la construction de la connaissance géographique, par une mise en scène sous forme de mise en abîme.

\* \* \*

Ma thèse de doctorat se fondait sur le concept de limite, partant que la limite – ou la frontière – est un objet socio-spatial dont la redéfinition influe sur les identités individuelles et collectives territoriales, soit sur les territorialités. Elle considérait la mise en place d'entités 'transfrontalières' projetées sur des entités pré-existantes, des parcs naturels, ou espaces protégés. La limite était prise en tant qu'objet géographique permettant d'explorer et de déconstruire tant les présupposés ontologiques inhérents au concept de limite (division binaires de la réalité et de l'espace entre limites 'naturelles' et 'sociétales'), que les objets qu'elles étaient amenées à ceindre (entités 'naturelles' opposées au construits 'politiques'). Cette prise de position permettait une exploration approfondie et un dépassement de la division entre limites biophysiques et sociétales, proposant à la place une hybridité porteuse de connaissances plus fines sur l'espace.

Mais pour en arriver là, j'avais du me battre avec l'omniprésence des discours existants. Tant les sources écrites que les interlocuteurs fonctionnaient systématiquement au sein d'une conception binaire de la réalité, séparant nature d'une part et culture de l'autre. Cette dichotomie était véhiculée concrètement par une variété d'acteurs, y compris des naturalistes, des élus locaux, des gestionnaires de parcs, des organisations internationales, des organisations non-gouvernementales et des organismes financeurs. Afin de contrer ces discours totalisants, il était nécessaire de donner la parole à d'autres acteurs: de faire entendre l'entre-deux, l'hybride. Cette recherche des voix 'autres' devenait une quête, la recherche d'un Grâle mythique, une chasse aux chimères (Fig. 2), bête mythologique alliant en un corps des éléments de lion, chèvre et serpent.

A un certain moment, à la suite d'une matinée d'écriture, je me promenai dans le jardin botanique de Durham, perdue dans les collines ondulantes du Nord de l'Angleterre. Paysage du Roi Arthur, maintes fois décrit, mais sans Grâle discernable dans la lueur de l'après-midi. Et puis, tout à coup, je suis tombée sur une véritable chimère, au détour d'un chemin: l'incarnation de l'hybridité, la chimère de mes rêves alliant en un seul corps nature / culture, soi / autre. Ce petit buisson était né – indiquait le panneau – dans le jardin de Monsieur Adam, vers Paris, en 1825, création fortuite d'une greffe ayant en quelque sorte mal tourné. Les tissus des deux spécimens s'étaient mélangés, créant une plante reflétant *à la fois* les caractéristiques des deux plantes mères et d'une troisième personnalité chimérique: elle arborait trois sortes de fleurs, de trois couleurs différentes. Mais si Monsieur Adam était l'heureux créateur surpris, sa petite chimère devenue monstre Frankensteinien échappait à son contrôle en colonisant les jardins botaniques du monde entier, heureux hôtes de la petite curiosité toute Victorienne.

Et puis, de fil en aiguille, cette chimère figurait maintenant dans ma thèse, illustrant les croisements et hybridations de la connaissance, et la dimension chimérique des entités spatiales: entités et limites *à la fois* naturelles et culturelles, reflétant *à la fois* l'individualité et l'altérité. La participation de la chimère au processus de recherche m'avait offert une alternative à la dichotomie stérile, à l'image du cyborg (Haraway 1985). Déconstruction nécessaire, car les discours sont bien des produits culturels remplis de biais, d'affirmations et de postulats non remis en question: 'non-innocentes' en ce sens qu'elles contiennent des valeurs et des positions politiques (désavouées) mais identifiables.

Ainsi, remplaçant un relativisme sournois, l'irruption concrète de la chimère et la prise en compte directe de son existence incarnée (dans le sens de 'faite chair') en tant qu'acteur du processus de recherche – soit la prise en compte de sa voix – a permis une dénaturalisation des discours, c'est-à-dire la démonstration que la dichotomie perçue initialement comme fondamentale était en fin de compte un produit social apparaissant et évoluant au sein d'un contexte particulier, et qui contribuait à une légitimation des pratiques des acteurs en place, renforçant leurs propre légitimité en tant que décideurs et autorités uniques. La chimère avait donc participé doublement dans le processus de recherche : initialement comme figure mythique (*Je cherche donc je chasse des chimères*) puis concrètement par la présence de son corps (*la chimère-buisson existe, donc je peux concrètement remettre en question une dichotomie par son exemple*).

\* \* \*

Le deuxième de participation d'acteurs multiples amène un niveau additionnel de réflexion sur les objets géographiques. Si le premier exemple a permis de suggérer une modification de la nature de l'approche conceptuelle par la prise en compte de la voix des hybrides – et donc dans la manière de concevoir et de construire des objets géographiques – le deuxième exemple considère l'irruption de l'objet géographique dans sa propre construction.

Lors du séminaire doctoral CUSO, les participants ont été amenés à construire de manière initialement présentée comme 'artificielle', mais néanmoins ludique, leur recherche. La difficulté a été très vite de faire le choix entre représenter l'objet de recherche même (tel que construit par Francisco Klauser), ou la construction conceptualisée (à l'image du monolithe de Mathieu Petite ou de la tour de Gian-Luigi Giacomel). Si la deuxième option était choisie, alors comment élaborer un langage objectifié mais néanmoins conceptuel ? Pourtant, loin d'avoir été tétanisé par cette question à la fois esthétique et ontologique, les participants ont très rapidement mis en place (dans le sens littéral de 'in place', c'est-à-dire dans l'espace) des installations, privilégiant l'une ou l'autre option. Mais cette distinction artificielle entre réalité et représentation est, de nouveau, une dichotomie contre-productive, remise en question par l'expérience elle-même.

Cet exemple est aussi l'histoire de l'incursion d'une chimère. Dans la première version de mon installation, prise en photo au début de l'exercice, un personnage masqué chevaleresque jouait le rôle d'un 'acteur', un être humain – un des gestionnaires d'un espace protégé. Le nombre réduit de playmobils m'avait fait choisir celui-là, plutôt qu'un pirate ou un cow-boy. Et pourtant, esthétiquement, sa présence me dérangeait. Il ne ressemblait guère aux autres petits bonshommes orange à l'allure très technicienne qui s'adaptaient mieux à mon propos (Fig.3).

A un certain moment, et j'avoue ne plus me souvenir qui, quelqu'un a montré du doigt le chevalier en demandant : « Et ça, c'est quoi ? Le néo-médiévalisme ? », faisant référence à un terme qui était apparu lors de la soutenance de ma thèse. La remarque était pertinente et juste, et soudainement mon installation bêtement néo-réaliste prenait une dimension plus conceptuelle. L'installation devenait nettement plus riche, alliant en un même objet des parties *à la fois* matérielles et immatérielles. Au-delà de la réussite esthétique, cette exemple met le doigt sur un point précis: le moment et le lieu d'émergence de la nature hybride de l'installation, le moment où le '*à la fois*' est apparu, fut fortuit, le catalyseur presque oublié, la voix 'off' réduite à un vague souvenir.

Par la suite, affublé d'un petit morceau de plastique vert, mon chevalier initialement mal placé (littéralement 'out of place') se transformait véritablement en chimère néo-médiévale, création doublement hybride qui transformait la nature de l'installation en postulant une dimension additionnelle. Mon chevalier était *à la fois* acteur et concept<sup>ii</sup>, à la fois petit playmobil et grande théorie. Ainsi, la prise en compte d'acteurs multiples, soit la (play)mobilisation d'approches hybrides et participatives, amenait des conclusions nouvelles sur la nature de l'espace de l'installation, de la scène, du jeu – et même du jardin de Monsieur Adam (dont le symbolisme mythologique et biblique n'échappera nullement au lecteur !).

\* \* \*

Suite à l'incursion des différentes voix de chimères dans mon travail, que pouvais-je dire de la nature chimérique des objets géographiques explorés, que ce soit les grands espaces protégés ou les petites installations à la surface de la table de billard ? Quelles pistes de recherche futures avaient été ouvertes par ces (play)mobilisation des voix autres ?

Une possible piste est apparue à la lecture d'un texte de Michel Foucault qui suggère que certains objets géographiques sont des hétérotopies, c'est-à-dire des « contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables » (Foucault 1967). Dans ce texte précurseur, mais qu'il a peu exploité<sup>iii</sup>, Foucault suggère que certains lieux (tels que la scène de théâtre, le jardin, ou encore le miroir) sont « absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent » (Foucault 1967), et qu'ils juxtaposent « en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont eux-mêmes incompatibles » (Foucault 1967), faisant référence à la fois au sacré, au profane, à la fois à la partie et à la totalité.

Dans ce contexte, la table de billard recouverte d'objets divers, manipulée par des personnes et les manipulant en retour (Fig.1) peut s'associer à une hétérotopie, en ce sens qu'elle combine des éléments ontologiquement différents dont l'alliance provoque une plus-value. Le travail du chercheur serait donc de faire la lecture « de ces espaces différents, ces autres lieux, une espèce de contestation à la fois mythique et réelle de l'espace où nous vivons » (Foucault 1967). Alors promenons-nous dans les jardins, jouons aux playmobils, et appelons cela de la recherche : c'est en tout cas une manière ludique d'écouter la voix des hybrides, des chimères, des autres, en modifiant notre regard sur les objets géographiques, sur les hétérotopies chimériques.

## Bibliographie

Dewsbury, John David; Harrison, Paul; Rose, Mitch and Wylie, John 2002 'Enacting geographies: Introduction', *Geoforum* 33: 437-440.

Fall, Juliet J. 2003 *Drawing the Line: Boundaries, Identity and Cooperation in 'Transboundary' Protected Areas*, Thèse de doctorat, Département de géographie, Université de Genève.

Foucault, Michel. 1967 (publié 1994) Des espaces autres, Conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, tiré de [www.foucault.info](http://www.foucault.info) (accédé 01.04.2004).

Haraway, Donna 1985 *Modest Witness @ Second Millennium FemaleMan Meets Onco Mouse: Feminism and Technoscience*, London: Routledge.

Latour, Bruno 1999 *Pandora's Hope*, Cambridge: Harvard Press.

Rose, Gillian 1997 'Situating knowledges: positionality, reflexivities and other tactics', *Progress in Human Geography* 21(3): 305-320.

Whatmore, Sarah 2002 *Hybrid Geographies: Nature Cultures Spaces*, London, Thousand Oaks, New Dehli: Sage Publications.

---

<sup>i</sup> Cette affirmation doit toutefois être nuancée puisque les approches ‘performative’ existantes sont très diverses, et relèvent d’une posture conceptuelle radicalement différente, à l’image de la ‘non-representational theory’ de Nigel Thrift. Pour une bonne revue de telles approches, voir Dewsbury, Harrison, Rose, Wylie 2002.

<sup>ii</sup> Avais-je également transcendé en un coup de playmobil la grande dichotomie structure / agent ?

<sup>iii</sup> Foucault n’a, du reste, autorisé la publication de ce texte écrit en Tunisie en 1967, qu’en 1984.