

Mnémonosine

ADRIEN HOUILLÈRE

Auteur, illustrateur et graphiste. Depuis l'obtention de mon DNSEP en 2010 à l'École des beaux-arts de Besançon, je travaille au sein de l'atelier d'impression artisanal Superseñor à Besançon. Mon travail s'articule entre commandes, ateliers pédagogiques et recherches personnelles. À travers cette année de recherche, je développe un travail d'écriture et de dessin basé sur la lecture de textes théoriques issus des domaines du design et de l'architecture mais également sur des textes de fiction, des bandes dessinées et des films. L'objectif est de pouvoir évoquer cette recherche en adoptant des styles d'écritures et de narrations qui ne soient pas habituels aux revues de recherches.

Le projet commence avec une proposition d'Olivier Philipponneau des éditions The Hoochie Coochie ; celle de faire partie des auteurs du nouveau livre d'une de leurs collections intitulée #3. Les livres de cette collection regroupent à chaque fois trois auteurs, chacun ayant une trentaine de pages à sa disposition, autour d'une thématique commune. Il y a donc cette proposition faite à Loïc Gaume, Christopher Hittinger et moi, pour le 3^e livre de la collection #3. C'est l'architecture qui a été désignée comme thème, large et commun, pour nous unir.

Si cette proposition sur cette thématique m'a été faite c'est, je pense, parce que j'avais déjà commencé, d'une certaine manière, à la questionner à travers des précédents projets. Des histoires dans lesquelles le sens de lecture influe sur la conception de la page et donc sur le déplacement des personnages ou encore des histoires où le lieu tient le rôle de protagoniste principal, dans lesquelles les personnages ne sont que des prétextes pour l'animer. J'avais également longuement travaillé sur l'espace narratif du *Voyage d'Hiver* et de ses suite (écrit par Georges Perec et des nombreux Oulipiens) à l'aide de tableaux, de volumes et de cartes dans le projet *Le Voyage d'Houillère*.¹

Sur l'architecture ma connaissance est loin d'être académique ou théorique. Elle se base aussi bien sur les nouvelles de Borges que sur *Astérios Polyp* de David Mazuchelli, sur les textes de Calvino que sur l'essai *Panoptique* de Jeremy Bentham ou sur *La Nouvelle-Atlantide* de Francis Bacon, sur *La Maison des Feuilles* de Danielewski ou sur *Epépe* de Ferenc Karinthy. Plus que sur l'architecture en elle-même, mon intérêt se porte sur les espaces de narration et de fiction, les constructions mentales, les projets d'urbanisme irréalisés ou irréalisables, les tentatives démiurgiques et/ou utopiques, les mystifications.

Mon année de recherche au sein du Post-diplôme de Saint-Étienne débute donc avec ce projet d'édition et avec l'élaboration du numéro d'*Azimuts* 40-41. Dans ce cadre, c'est l'étude de la revue de recherche *Oase* qui m'est confiée, revue hollandaise dont le sujet d'étude est l'architecture. Joyeux concours de circonstance. Par ce biais, je découvre le roman de Giorgys Konrad *Les Fondateurs* et le conte cinématographique de Jules Romains, *Donogoo Tonka*.

En parallèle, je lis *La Dissolution* de Jacques Roubaud ; j'y découvre (entre autres choses) les Palais de Mémoire. C'est un système mnémotechnique (tombé en désuétude avec l'invention de l'imprimerie) qui était couramment utilisé

par les orateurs antiques. Il consiste en la construction mentale d'un espace architectural dans lequel ils plaçaient les différentes parties de leur discours sous formes d'objets ou de personnages marquants. Il leurs suffisait ensuite de parcourir mentalement cet espace pour reconstituer et se souvenir de leurs discours. Je pousse l'investigation en allant feuilleter le livre de Frances Yates *L'Art de la Mémoire*, je découvre également Giordano Bruno et son système de cercles concentriques, ainsi que Giulio Camillo et son *Théâtre de la Mémoire*.

En parallèle encore, je lis un livre de Paul Auster trouvé en brocante l'été dernier : *L'invention de la Solitude*. Essai introspectif dans lequel Auster tente de décrire son activité d'écrivain comme une tentative de fixation des souvenirs ; le livre comme lieu de mémoire.

Je continue en arrière-plan, à réfléchir à ce projet d'édition qui s'alimente des ces nouvelles découvertes. J'exhume mes carnets de croquis et de notes qui s'accumulent et qui prennent la poussière depuis plusieurs années. J'y redécouvre des références et des citations oubliées, des intentions de projets abandonnés. Je relis également ma note d'intention et les projets que j'avais écrits pour candidater au Post-diplôme. Les choses ont évolué de telle manière que ce ne seront certainement pas ces projets que je développerai durant cette année. Il y en a qui ont fusionné ensemble pour en créer des nouveaux, certains ont été phagocytés ou annulés par d'autres plus ambitieux, et d'autres encore seront définitivement abandonnés et oubliés. Il y a des notes qui me semblent encore intéressantes, d'autres dérisoires.

C'est donc ce jeu de mémoire et d'oubli inhérent au processus de création (dont la maîtrise consciente est plus qu'aléatoire) que j'ai voulu illustrer à travers une histoire se passant dans une tour dont la conception emprunte à la fois aux principes du Palais de Mémoire (le lieu dans lequel nous plaçons nos idées) et à ceux du panoptique (un bâtiment circulaire dans lequel on peut être observé à notre insu à tout moment). Dans

cette tour, dont le nom sera *Mnémosine*, vivent de nombreux personnages, avatars d'auteurs m'ayant particulièrement influencé dans l'élaboration de ce projet. On y croira donc tour à tour Jeremy Bentham et Giulio Camillo mais aussi Asterios Polyp, Paul Auster et Isaac le Pirate. Tout comme les personnages enfermés à l'intérieur de la tour, on ne la verra jamais de l'extérieur dans son ensemble. On ne pourra que l'imaginer à l'aide des quelques explications et de plans fournis au compte goutte, faisant de cette manière écho à Mark Z. Danielewski quand il écrit dans *La Maison des Feuilles* :

«Ceux qui explorent le labyrinthe, et dont le champ de vision est profondément restreint et fragmenté, sont désorientés, tandis que ceux qui contemplent le labyrinthe dans son ensemble, que ce soit en le surplombant ou en l'étudiant sur plan, sont émerveillés par sa complexité. Ce qu'on voit dépend de l'endroit où l'on se trouve, ce qui fait que, dans le même temps, les labyrinthes sont simples (il n'existe qu'une seule structure physique) et doubles: ils incorporent simultanément l'ordre et le désordre, la clarté et la confusion, l'unité et la multiplicité, l'art et le chaos.»

Mnémosine est une tour circulaire dont les étages sont innombrables car elle grandit sans cesse. Chaque étage tourne sur lui-même de manière indépendante rendant les accès aux différents étages aléatoires et temporaires. Dans cet espace clos est mouvant où chacun peut espionner ou être espionné, les relations entre les personnages vont de la confiance à la suspicion et les alliances se créent en fonction des intérêts personnels de chacun, les coups fourrés aussi. Car tous les personnages luttent pour ne pas rester coincés dans les étages inférieurs de la tour et nourrissent le même but : s'évader. Leur seul moyen pour y arriver et de comprendre pourquoi ils y sont enfermés.

Pour l'anecdote, *Mnémosyne* est la déesse grecque de la mémoire, c'est elle qui a enfanté des neuf muses représentant les arts. Enfin, si la tour *Mnémosine* voit un « i » se substituer au « y » d'origine, c'est pour que sa consonance (qui n'est que visuelle) soit associée au mot « usine » et donc à un espace architectural dans lequel des choses sont créées et fabriquées.

CHACQUE ÉTAGE TOURNE SUR LUI-MÊME, LES PAIRS DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, LES IMPAIRS DANS L'AUTRE. DE CETTE MANIÈRE LES ACCÈS AUX DIFFÉRENTS ÉTAGES SE FONT PAR INTERMITTENCE QUAND LES ESCALIERS D'UN ÉTAGE S'ALIGNENT SUR LES TRAPPES DE L'ÉTAGE SUPÉRIEUR.

