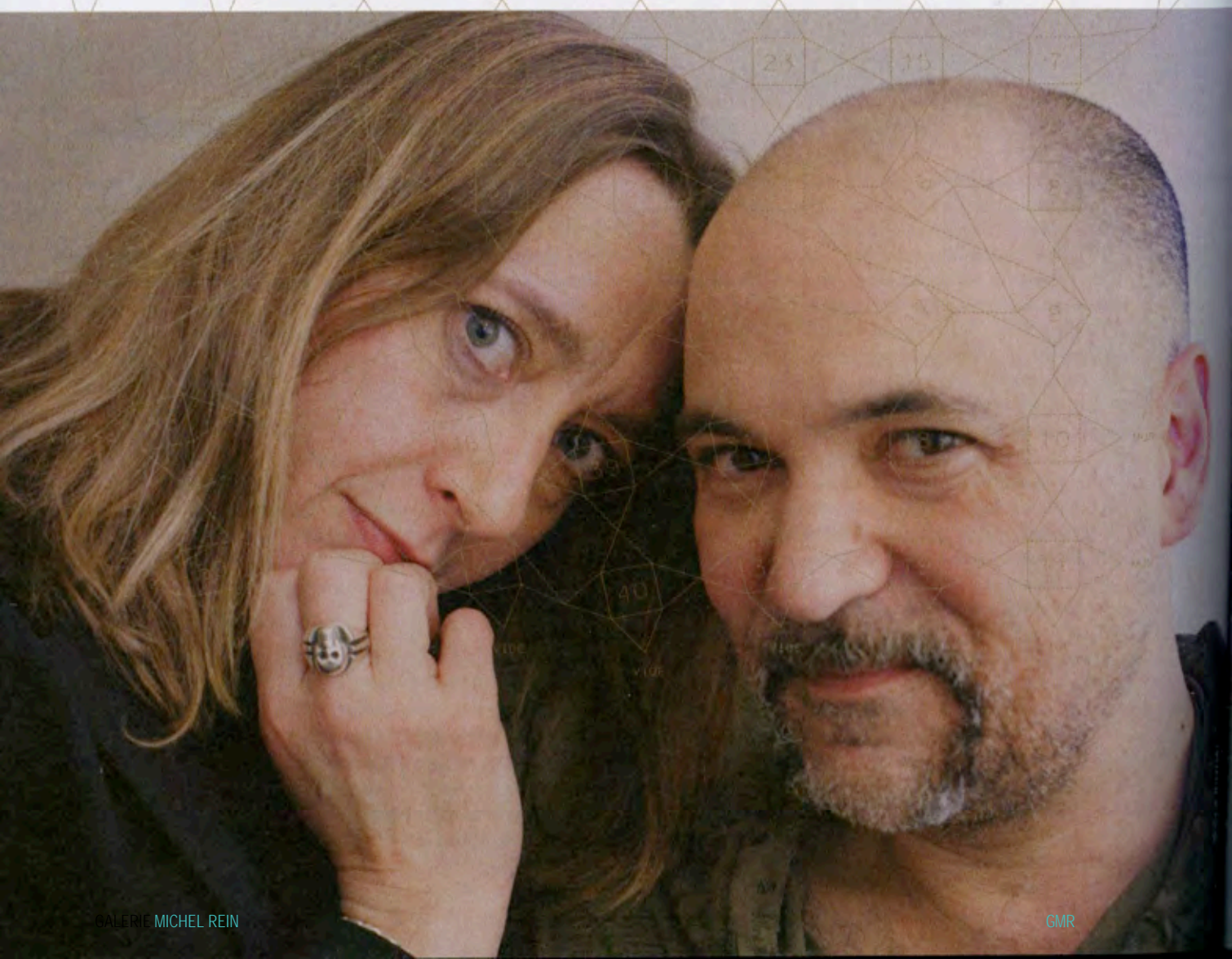


Grand écran

DESPENTES FAUSTINO

IDENTITÉS TERRITORIALES



L'écrivain et réalisatrice Virginie Despentes, auteur du film *Baise-moi* (2000), tiré de son premier roman, renouvelle l'expérience de l'auto-adaptation avec le long métrage, *Bye Bye Blondie*, sur les écrans depuis le 21 mars. Pour façonner l'un des décors essentiels du film, une "petite architecture" baptisée "la grotte", elle a fait appel à l'architecte Didier Faustino. Entretien croisé.

— Propos recueillis par Christian Simenc

Virginie Despentes : Avant tout, j'aimerais rappeler les circonstances de notre rencontre. Beatriz Preciado [philosophe, chercheuse à l'Université de Princeton, aux États-Unis, et enseignante à l'Université de Paris VIII, NDLR] avec laquelle je vis vous connaît bien Didier, et possède un livre sur vos réalisations. Votre travail m'a tout de suite plu. Vous créez des œuvres qui sont comme des petites cellules dans lesquelles on peut s'enfermer tout seul ou à deux. Je me souviens notamment de l'installation *Zentral Nerven System*, une sorte de cocon suspendu par des sangles. Le cuir et les sangles étant, pour moi, un matériel familier, cela m'a intéressée. Cette pièce était à la fois rock et sadomaso. Lorsque j'ai travaillé sur le film avec Beatriz et que nous avons eu cette idée de construire un espace, votre nom est venu spontanément. Ce qui m'intéresse chez vous, c'est que vous êtes architecte, certes, mais aussi artiste, puisque vous produisez des installations. Votre travail est à cheval entre l'architecture et l'art. Amener au cinéma le travail des artistes est mon objectif.

Didier Faustino : C'est Beatriz, en effet, qui m'a contactée pour me parler de ce projet de film. Depuis notre première rencontre, il y a quelques années, à Barcelone, nous nous voyons régulièrement pour parler de cette question de l'espace, notamment des territoires de la transgression. Je travaille beaucoup sur des notions comme l'ambiguïté et la subversion, sur la manière dont on peut, dans un espace, générer des territoires troubles dans lesquels les corps, les individus et les pratiques sont mis à mal. Mes références, pas toujours évidentes, viennent aussi du côté du SM ou de l'homosexualité. Ce qui m'intéresse, c'est le rapport à l'intime et au corps, la façon dont territoire public et territoire privé s'imbriquent. Le rapport à l'autre passe par les distances que l'on va établir. Il se joue à l'échelle de l'individu comme à l'échelle d'une société. En parlant d'architecture, quels types de références aviez-vous dans ce domaine ?

V.D. : Jusqu'à l'âge de 30 ans, je ne sais pourquoi, mais je n'avais aucune idée de ce qu'était l'architecture. Je ne "voyais" pas la ville. Puis, à 30 ans, mon regard s'est "débloqué". J'ai commencé à regarder les lieux, l'espace public. Les premières architectures auxquelles j'ai prêté attention sont les cathédrales, des édifices très hauts et

très différents des bâtiments alentour. Ensuite, j'ai eu un intérêt pour les pyramides. Petit à petit, mon regard a évolué. A Nancy, par exemple, où j'ai vécu jusqu'à l'âge de 17 ans, je n'ai jamais vu le Haut-du-Lièvre, ces deux grands immeubles de logements des années 1960, qui dominent la ville. Pourtant, il a toujours été là. Aujourd'hui, lorsque je retourne à Nancy, je ne vois que lui.

D. F. : Preuve que votre regard a changé, ces deux barres monumentales figurent même dans le générique du film...

V.D. : Ma rencontre avec Beatriz, il y a sept ans, a accéléré les choses, car elle travaille beaucoup sur l'architecture. Lorsque vous êtes dans une ville comme Barcelone, vous êtes obligé d'être sensible à l'architecture. Cette ville pose constamment la question de l'architecture. Il y a aussi, en Espagne, des bâtiments d'une violence inouïe, tels ceux qui ont défiguré la côte. Des constructions aberrantes qui relèvent du crime contre l'humanité. Quoi qu'il en soit, les gens doivent vivre dedans. Or, il y a comme une sorte d'impunité. Je n'ai pas l'impression que les architectes aient beaucoup de remords. Ne devrait-on pas, par moments, les forcer à habiter dans ce qu'ils ont construit ou les traduire en justice pour qu'ils répondent de leurs actes dans la ville ? Aujourd'hui, mon regard s'est aiguisé, voire affiné. Je suis plus sensible à ce qui me semble beau dans l'architecture contemporaine. J'adore, par exemple, Beaubourg. Bien que je ne sois pas encore au stade de la sophistication, je me pose désormais des questions : qu'est-ce qu'un bâtiment ? Où est-il construit ? Par qui ? Quel impact a-t-il sur moi ? J'espère que je pourrais travailler sur de telles notions au cinéma. Je me souviens notamment du *Dogville* de Lars von Trier : je n'aime pas du tout le film, en revanche, je trouve que ce travail réalisé à partir d'un décor minimal est très intéressant.

V.D. : Et vous, quelles ont été vos influences en littérature et au cinéma ?

D.F. : Toute ma construction mentale s'est faite à partir de la bande dessinée, des romans d'anticipation et du cinéma. Je suis un énorme dévoreur de BD. J'ai découvert J.G. Ballard en lisant *Rank Xerox* de Liberator et Philip K. Dick à travers les *Méta-Barons* de Alejandro Jodorowsky et de Moebius. Côté cinéma : je me souviens

Virginie Despentes et Didier Faustino, photographiés lors de l'entretien.

avoir vu, à l'âge de 18 ans, *We Can't Go Home Again* de Nicholas Ray, un film expérimental que le cinéaste avait réalisé avec des étudiants en cinéma. Le film n'a pas eu de succès, mais il est génial parce que le scénario, d'une complexité extrême, mixe une quinzaine de scènes et une trentaine d'histoires en même temps. J'aime également beaucoup Cassavetes, Godard et les univers à l'architecture dépressive de Krzysztof Kieslowski et d'Andreï Tarkovsky. J'ai toujours aimé la narration, construire des histoires. En tant qu'architecte, je n'arrive pas à créer un espace sans y envisager une situation particulière à l'intérieur.

D.F. : Justement, pourquoi avez-vous ressenti le besoin de créer cet espace qui, rappelons-le, n'existe pas dans votre livre *Bye Bye Blondie*, et quel est son sens ?

V.D. : Effectivement, cet espace est absent du roman. C'est en travaillant sur le scénario avec Beatriz Preciado que nous nous sommes dit qu'il fallait montrer visuellement que Gloria cherchait à se protéger. Lorsque Gloria débarque dans l'appartement de Frances, elle se retrouve pour la première fois dans un milieu qui n'est pas le sien. Pour elle, qui n'a pas de domicile vraiment fixe, ce milieu est hostile : la blancheur, la propreté, le vide. Elle a donc besoin de se protéger. D'où l'idée d'un

espace dans lequel elle peut se glisser et qui la protège de l'extérieur. Un endroit où elle peut être chez elle à l'intérieur d'un appartement où elle ne l'est pas. Un lieu qui soit à la fois un bouclier, une carapace, mais aussi un intérieur, un habitat. On peut l'appeler "la grotte".

V.D. : Qu'est-ce qui vous a inspiré au moment d'imaginer cette "grotte" ?

D.F. : Il fallait à la fois protéger l'identité de Gloria, pour la faire exister, et produire un territoire qui parte de zéro et phagocyte, peu à peu, le lieu. Presque un "parasite", au cœur d'un appartement chic et bourgeois. Sur la question de l'identité, j'avais deux références majeures : d'un côté, le film d'animation *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii (1995), tiré d'un manga japonais lui-même issu du roman de Philip K. Dick, *Substance morte*, dans lequel les personnages se protègent avec des combinaisons qui reflètent le monde. De l'autre, un second texte de K. Dick intitulé *Pay for the Printer*, une histoire sur la copie et sur la reproduction. J'ai alors cherché un matériau qui soit commun à l'architecture et à la littérature, et je me suis souvenu de ces plaques d'imprimerie que l'on trouvait, jadis, dans les bennes des zones industrielles. C'était de très beaux objets graphiques, puisqu'ils comportaient toujours la



mémoire et les traces d'une impression. Le livre *Bye Bye Blondie* évoque beaucoup la mémoire, c'est pour quoi j'ai opté pour ces plaques.

V.D. : Techniquement parlant, comment a été fabriquée cette "grotte" ?

D.F. : J'aimais bien l'idée d'une architecture qui ne soit pas délirante mais, au contraire, qui puisse être construite par une seule personne, jusque dans l'acte de transporter les matériaux dans l'appartement. Il fallait une certaine légèreté. Mais pas des trucs "chichiteux" sous prétexte que Gloria est une fille. On n'est pas dans *L'Eloge de l'ombre* de Tanizaki Junichiro. Les matériaux sont de récupération. On est à la fois dans le *trash* et la contemporanéité, parce que ce sont des matériaux actuels : fins et légers. Ces plaques en aluminium s'assemblent grâce à de simples colliers de serrage en plastique. Les modules ne sont pas jointifs. Il y a un côté poreux que l'on peut pénétrer visuellement, telle une résille. Gloria construit ce filtre à la fois pour voir et être vue. C'est sa manière de produire une identité territoriale.

D.F. : Que pensez-vous du résultat ?

V.D. : J'aime bien le côté à la fois organique et très sophistiqué de ce projet. C'est du matériel de récupération

que Gloria a trouvé dans la rue. Mais, en même temps, on imagine qu'elle a au préalable un savoir-faire pour travailler la matière et construire de ses mains. Ces plaques d'imprimerie, elle va les monter elle-même. Par ailleurs, il s'agit aussi d'une métaphore : dans le roman, Gloria écrivait, or filmer quelqu'un qui écrit est impossible. En revanche, filmer Gloria en train de construire sa grotte avec ses gros gants est beaucoup plus parlant.

D.F. : Connaissant le parcours de Gloria, la construction aurait pu être un peu plus *trash*...

V.D. : Certes, cela aurait été peut-être amusant de lui faire défoncer un mur, mais je n'avais pas envie que Gloria soit trop brutale. D'ailleurs, par rapport au roman, son tempérament s'est fortement adouci. Je voulais être plus dans la nuance que je ne le suis habituellement. Au départ, j'avais pensé à une tente, mais cela faisait plus SDF. Ce n'est pas parce que tu es Rmiste ou un peu originale que tu ne peux pas avoir un savoir-faire qui t'est propre. J'aimais bien l'idée de pouvoir récupérer des matériaux pour en faire une construction. Il fallait que ces matériaux n'aient rien à voir avec la décoration de l'appartement et, surtout, que l'ensemble ne fasse pas *girly*. Le cocon devait émerger du matériau lui-même. Ce côté organique me plaisait beaucoup. On a l'impression



BYE BYE BLONDIE

Drame (1h37 mn) de Virginie Despentes, avec Emmanuelle Béart, Béatrice Dalle, Pascal Greggory.

Gloria (Béatrice Dalle), 40 ans, n'a ni travail, ni famille, ni domicile fixe et passe ses journées dans un bar rock, à Nancy. Frances (Emmanuelle Béart), 40 ans, vit à Paris où elle est présentatrice vedette de la télévision et l'épouse de Claude Muir (Pascal Greggory), romancier à succès. Dans le privé, Frances aime les filles et son mari les garçons. En public, ils sont un couple uni. Gloria et Frances se sont connues dans un hôpital psychiatrique, dans les années 1980, et se sont aimées comme on s'aime à seize ans : drogue, sexe et rock'n'roll. Puis la vie et les contraintes sociales les ont séparées. Vingt ans après, leurs chemins se croisent à nouveau... Sortie le 21 mars.

Images de tournage de "Bye Bye Blondie" : Frances (Emmanuelle Béart), et son mari (Pascal Greggory) dans l'abri installé au sein de leur appartement, "la grotte", imaginée par l'architecte Didier Faustino.



L'une des sources d'inspiration de Didier Faustino est la littérature de science-fiction, avec des auteurs tels que Philip K. Dick, et des titres comme le manga dont a été extrait le film d'animation *Ghost in the Shell*, de Mamoru Oshii.

que, si on laisse faire Gloria, la grotte va envahir toute la maison. J'aime beaucoup cette image. Ce n'est pas une propagation au sens viral du terme. Et au final, cette "petite architecture" a beaucoup influencé le scénario. Le film se termine bien, c'est une histoire d'amour. Je ne voulais donc pas que cette structure soit morbide ou étouffante. Il fallait qu'elle protège, mais qu'on puisse aussi l'habiter. Qu'elle soit totalement positive et totalement romantique. Vous avez proposé les premiers dessins, puis des maquettes. J'ai alors compris qu'on allait pouvoir filmer "à travers" et non plus uniquement "à l'intérieur" de cette structure. Le tournage s'est donc articulé autour des différentes phases de construction de la grotte. C'était passionnant de pouvoir déambuler tout autour avec la caméra.

D.F. : Comment les notions de genres masculin/féminin sont-elles intervenues dans votre travail ?

V.D. : Je me préoccupe rarement d'une femme dans une chambre à coucher ou une cuisine, ces lieux, disons, classiques de la maison. Je préfère l'en faire sortir pour la faire entrer dans des lieux masculins ou codés comme masculins, tels les sex-shops, les bars, la rue la nuit. Mon but est de décaler les endroits codés comme féminins et ceux codés comme masculins. Et pour vous ?

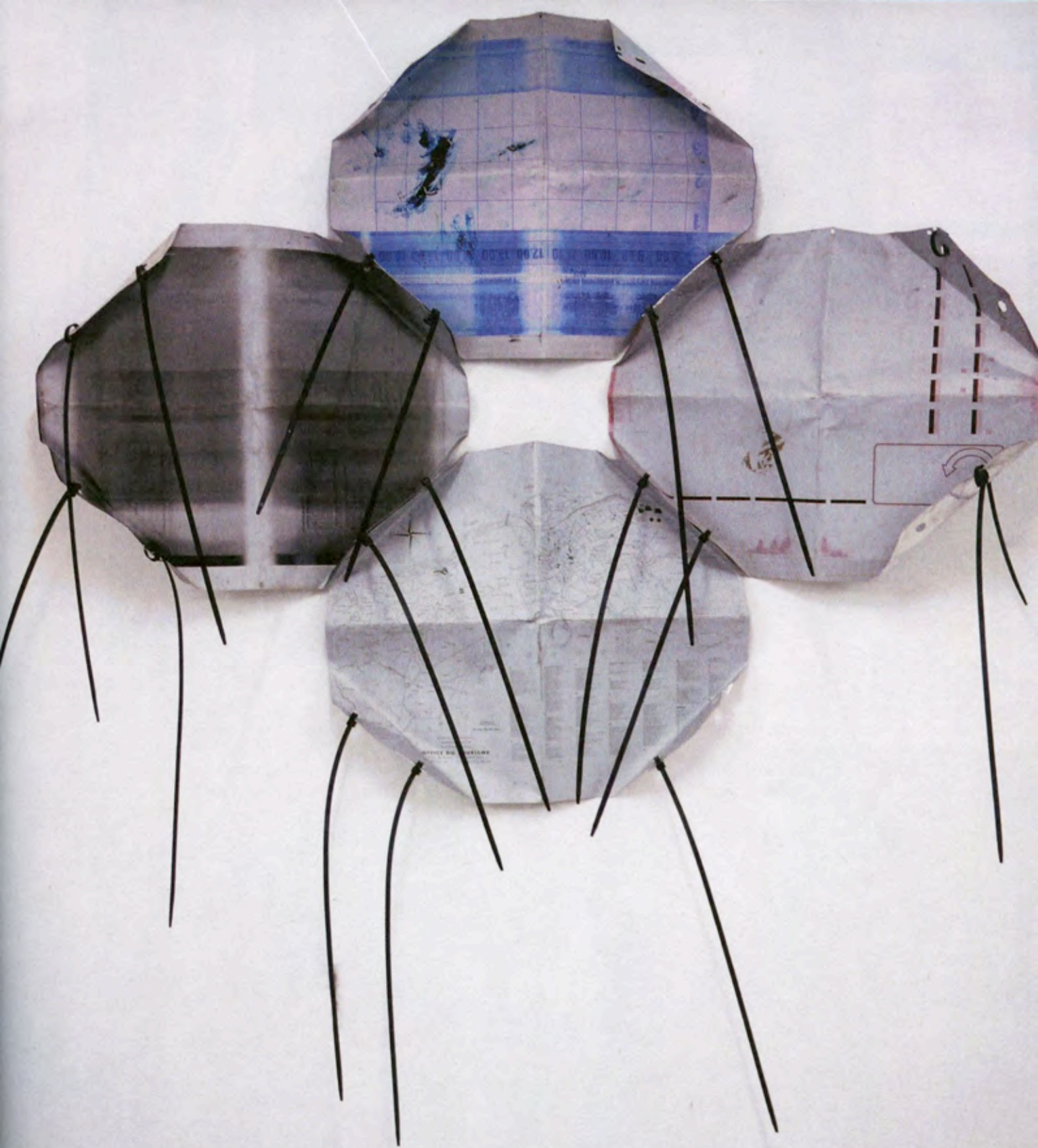
D.F. : Mon objectif est de changer les habitudes, de déplacer les frontières et, concernant l'espace sexué, de travailler le décalage. Il y a souvent une question de domination de la masculinité dans l'espace. Si, au départ, la première cuisine moderne est une invention féminine, elle est, en fait, pensée comme un système masculin. Il me semble, d'ailleurs, que cette grotte agit comme un ovni dans la typologie "normale" d'un appartement... un nouveau territoire à inventer ?

V.D. : Oui, c'est comme une pièce qui n'appartient pas

à l'appartement. Cette grotte est révélatrice : les logements dans lesquels on vit aujourd'hui sont à peu près les mêmes que ceux dans lesquels on a grandi, avec les mêmes fonctions et les mêmes meubles. Certes, les couleurs, les formes, les matériaux ont changé et on a rajouté quelques écrans d'ordinateurs, mais la manière d'habiter, elle, n'a pas foncièrement changé depuis les années 1950. Nous retombons toujours dans des schémas classiques. Pourquoi n'est-on pas plus inventif sur la maison ? Pourquoi le sexe, par exemple, devrait-il être forcément associé à la chambre à coucher ? C'est à ce titre que la grotte est intéressante, car Gloria, elle, invente un nouvel espace. Dans cette grotte, on peut tout à la fois dormir, baiser, écouter de la musique, fumer des gros pétards... Pourquoi n'aurions-nous pas chez nous ce type de "sous-espaces" inventifs ? Que pensez-vous de cela ?

D.F. : Cela me fait penser aux fameuses *Temporary Autonomous Zones* de l'écrivain américain Hakim Bey. Ce que nous proposons dans le film, c'est un territoire autonome, mais domestique. Un territoire appropriable par tout le monde.

V.D. : Lorsqu'on crée un nouveau territoire, on invente une nouvelle vie, de nouveaux rapports ou manières de communiquer. Il y a aujourd'hui, par exemple, de nouvelles fonctions, comme surfer sur Internet, pour lesquelles il n'existe pas encore vraiment de lieu approprié. C'est idiot de le dire, mais si on introduisait dans nos maisons davantage de ces "sous-espaces" inventifs, cela changerait notre façon de vivre. On ne sort pas assez des schémas mis en place au sortir de la Seconde Guerre mondiale. Les architectes, et nous-mêmes d'ailleurs dans nos vies respectives, nous ne sommes pas assez créatifs. C'est à nous d'inventer. Personne ne nous empêche de planter un tipi au milieu du salon.



Éléments du décor
de "Bye Bye Baby",
(Scramble suit), 2010.

“Je n’ai pas l’impression que les architectes aient beaucoup de remords. Ne devrait-on pas, par moments, les forcer à habiter dans ce qu’ils ont construit ou les traduire en justice pour qu’ils répondent de leurs actes dans la ville ?”