



HAL
open science

S'imaginer l'Au-Delà : utiliser l'architecture pour représenter l'abstrait

Carole Merceron

► **To cite this version:**

Carole Merceron. S'imaginer l'Au-Delà : utiliser l'architecture pour représenter l'abstrait. Architecture, aménagement de l'espace. 2020. dumas-03137709

HAL Id: dumas-03137709

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03137709>

Submitted on 10 Feb 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



S'imaginer l'Au-Delà

L'architecture pour représenter
l'abstrait

Carole MERCERON

S'imaginer l'Au-Delà

Utiliser l'architecture pour représenter des notions abstraites

Sandro Botticelli, *Divine Comédie*, vers 1485-1495, pointe d'argent et encre, coloré à la détrempe sur parchemin, 32,5cm x 47cm, Kupferstichkabinett Berlin, Allemagne

Sous la direction de Marie-Paule HALGAND
Architectures contemporaines : cultures / pratiques / critiques
ENSA Nantes
2020

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Merci à tous ceux qui ont bien voulu m'écouter parler
de mort même lorsque je les effrayais un peu.

«Mourir. Dormir...

Rien de plus. Et dire qu'en s'endormant on en termine avec la nausée et les mille tortures naturelles dont la chair est l'héritière : c'est un accomplissement à désirer avec ferveur... Mourir. Dormir...

Dormir. Peut-être rêver... Oui. C'est le problème.

Car du sommeil de la mort les rêves qui peuvent surgir, quand nous sommes débarrassés de cette enveloppe mortelle, nous forcent à réfléchir. C'est cette perspective qui offre aux calamités une si longue vie.

Car qui supporterait les gifles et les insultes du temps, la brutalité de l'oppresseur, l'arrogance du vaniteux, les souffrances de l'amour dédaigné, la justice toujours différée, l'insolence des gens de pouvoir, et les mépris que l'homme de mérite doit subir patiemment des plus indignes, quand il peut en être quitte de lui-même

d'une simple lame de couteau. Qui porterait des fardeaux pour grogner et suer sous le poids de la vie

si la terreur de ce qu'il y a après la mort (ce territoire inexploré dont aucun voyageur ne repasse la frontière) n'effritait la volonté,

nous faisant préférer endurer les malheurs que nous avons plutôt que de voler vers ceux que nous ignorons.»

Shakespeare
Hamlet, Acte III, scène 1
1603

Sommaire

Introduction	11	Chapitre 2 : Exprimer l'indicible	71
Partie 1 : Une vie après la mort	15	Des architectures blanches et immaculées	71
Chapitre 1 : Un raisonnement instinctif	17	Des architectures impossibles	76
Croire en des forces supérieures	18	Chapitre 3 : Hiérarchiser les espaces	84
Croire en l'immortalité de l'âme	21	En haut le bon, en bas le mauvais	85
Croire en un au-delà	24	L'imaginaire de l'au-delà comme référence	89
Chapitre 2 : Des cultures qui nourrissent notre imaginaire	29	Conclusion	99
Une histoire des religions	30	Médiagraphie	102
Une histoire des représentations	34		
L'Enfer, le Purgatoire et le Paradis de Dante	43		
Partie 2 : L'architecture pour la représenter	49		
Chapitre 1 : S'inspirer du réel	51		
Des architectures réalistes	51		
Des architectures fantasmées	57		

Introduction

De tous les évènements de l'existence, la mort est celui qui effraie le plus, qui pose le plus question. Ce n'est pas tant le fait de mourir qui nous angoisse, mais plutôt ce qu'il advient (ou n'advient pas) après cette mort. Ce que l'Homme redoute certainement le plus, c'est l'inconnu. Comment se préparer à quelque chose qui n'est connu de personne ? La question de ce qu'il se passe après la vie semble être l'interrogation ultime des hommes depuis leur naissance. En effet, il est dur de concevoir sa non-existence, sa perte de conscience. Cela amène de nombreuses théories. Nous essayons de concevoir l'inconcevable, de rendre tangible ce qui ne l'est pas. Nous imaginons et imageons ce que pourrait être l'après vie. L'Homme semble ainsi ne pas pouvoir s'empêcher de se donner une image de ce qui l'attend. Grâce à cela, il a une impression de contrôle et se rassure. C'est alors cet imaginaire, et notamment les formes architecturales qu'il prend, qu'il m'intéresse d'étudier dans ce mémoire.

En effet, depuis toute petite je suis fascinée par la symbolique des éléments qui m'entourent et par les dimensions et les émotions qui nous dépassent. En cela, l'architecture religieuse est certainement ce qui m'a le plus impressionnée et donné envie de me lancer dans ces études. A mon sens, il s'agit de la catégorie architecturale la plus touchante et la plus impressionnante car elle vient matérialiser toute une pensée,

une croyance et une culture. Elle est conceptuelle et se veut symbole d'idées qui nous dépassent. Parmi celles-ci se trouve la notion d'au-delà, que je trouve particulièrement fascinante et intéressante. Je pense que mon intérêt se trouve surtout dans cette volonté de l'humain de rendre tangible ce qui ne l'est pas et de vouloir maîtriser des concepts qui le dépassent en les représentant avec des objets qui lui sont connus. Ceux-ci, dotés d'une symbolique, viennent comme indiquer la bonne direction, tels des panneaux montrant l'accès au Paradis, et rassurent.

Dernièrement, c'est lorsque j'ai commencé la lecture de La Divine Comédie de Dante que je me suis réinterrogée sur ce sujet. Comment l'Enfer, le Purgatoire et le Paradis peuvent-ils être représentés ? Et par quels éléments architecturaux ? Comment des concepts, supposés indicibles et indescriptibles peuvent-ils être imaginés et représentés dans des peintures, des sculptures ou encore des films ? **Enfin, en quoi l'utilisation de l'architecture permet-elle de rendre compte de ces concepts abstraits ?**

En voulant traiter ce sujet, je me suis vite rendue compte que peu d'écrits existaient sur un tel rapport entre l'architecture et la représentation de l'au-delà. Si certains parlent bien de l'architecture de ce monde de l'après vie, ils ne traitent cependant que de textes et de descriptions classiques sans mentionner de visions plus contemporaines et modernes. De plus, cette question de l'apparence de l'espace de la vie après la mort étant presque aussi vieille que l'humanité, les différentes œuvres amenant sa description sont beaucoup trop nombreuses et diverses pour pouvoir toutes les traiter dans le cadre de cet exercice. Finalement, j'ai choisi de centrer mes recherches sur la vision contemporaine de l'au-delà et, pour cela, je me suis concentrée sur l'analyse d'œuvres cinématographiques. Celles-ci me permettent de définir une période des années 50 à nos jours tout en me fournissant des descriptions visuelles explicites beaucoup moins entachées par ma propre imagination que si elles avaient été écrites. Si me restreindre dans le temps est nécessaire, il s'agit également d'effectuer une restriction géographique et culturelle. En effet, chaque

région du monde à sa propre culture ainsi que son propre cinéma, or il ne s'agit pas là de faire la liste des représentations de l'au-delà du monde entier. Les différentes cultures et religions, ayant un monde des morts, s'étant inspirées les unes des autres au fil du temps, je me permettrai dans cette étude d'axer ma réflexion sur des représentations issues du cinéma européen et américain.

Finalement, cette recherche nous mènera tout d'abord à comprendre pourquoi l'espèce humaine est si prompt à croire en des puissances qui la dépassent et notamment en un au-delà. Nous développerons également l'histoire des représentations de cet espace à travers les cultures et le temps. Enfin, nous traiterons de sa représentation, plus contemporaine, par l'architecture à travers l'analyse d'œuvres cinématographiques.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Partie I

Pourquoi croire en une vie après la mort

Chapitre I

Un raisonnement instinctif

Le cerveau de l'être humain est un organe qui a évolué au cours des millénaires. Il s'est perfectionné, s'est adapté à son environnement, pour devenir ce qu'il est aujourd'hui. Ses mécanismes et son fonctionnement ne sont pas totalement appréhendés, même de nos jours, et des personnes continuent de l'étudier avec attention afin de mieux le comprendre, nous comprendre. Ainsi, des comportements qui peuvent nous paraître raisonnés, réfléchis et maîtrisés, ne sont souvent le fait que de l'évolution et de biais primitifs et instinctifs.

C'est dans le domaine des sciences cognitives que sont observés ces mécanismes et que des théories prennent forme. Ces sciences réunissent la philosophie, la psychologie, l'intelligence artificielle, les neurosciences, l'anthropologie et la linguistique. Les théories émises sont plurielles et viennent donner à voir le fonctionnement de notre esprit, de nos pensées.

Dans ce domaine, le phénomène de la foi intéresse de nombreux chercheurs et, ces dernières années, beaucoup de publications ont vu le jour à ce propos. Il existe plusieurs processus cognitifs, plus ou moins liés, qui peuvent l'expliquer et fournir des hypothèses sur les raisons de notre foi envers des choses qui nous dépassent.

Croire en des forces supérieures

De toutes les espèces présentes sur cette planète, et jusqu'à preuve du contraire, l'être humain est la seule à se demander « pourquoi ? ». En effet, nous sommes en permanence en quête de sens. Nous cherchons à disséquer, analyser, comprendre notre environnement : il faut qu'il y ait une raison. Si cela nous a menés à faire de nombreuses découvertes et à toujours progresser (que ce soit dans le bon sens comme dans le mauvais), cela nous pousse également, de manière inconsciente, à interpréter des événements comme ayant une plus grande signification que ce qui est réellement.

Selon Jesse Bering¹, psychologue américain et professeur agrégé en communication scientifique à l'Université d'Otago, c'est ici qu'intervient la Théorie de l'esprit. Cette théorie, s'apparentant plutôt à une capacité de l'homme, est ce qui nous permet d'attribuer des états mentaux, qui ne sont pas directement observables, à d'autres individus. Cela nous permet de nous projeter dans différentes situations et d'imaginer les possibles réactions des personnes impliquées, ou bien de nous comporter devant les autres en prenant en compte ce qu'ils vont pouvoir en penser et/ou comment ils vont pouvoir réagir.

Si cette aptitude nous permet de nous comporter de manière civilisée, elle nous pousse également à interpréter des éléments non humains d'un point de vue humain. Ainsi, nous allons, par exemple, avoir tendance à projeter sur des animaux notre raisonnement d'être humain et à interpréter leurs comportements de notre point de vue. Nous partons alors du principe que les animaux sont dotés d'une Théorie de l'esprit, ce qui est faux.

La même chose se produit lors d'événements sortant de l'ordinaire. Par exemple, en cas de catastrophe naturelle, nous allons inconsciemment chercher pourquoi cette catastrophe a eu lieu. Mais nous n'allons pas

1 *The Belief Instinct : The Psychology of Souls, Destiny, and the Meaning of Life*, New-York, WW Norton&Company, 2012

chercher la cause scientifique (par exemple le mouvement des plaques tectoniques dans le cas d'un tsunami), mais plutôt « pourquoi nous ? », « qu'avons-nous fait pour mériter cela ? ». Ainsi, on suppose qu'un être supérieur est à l'œuvre, et nous utilisons notre Théorie de l'esprit pour comprendre ses motivations, tout en supposant que lui-même possède une Théorie de l'esprit.

Un cas intéressant, amené dans son livre par Bering, est celui de Theophilus Hope d'Estrella. Ce dernier est né sourd et muet en 1851 à San Francisco. Orphelin, il est élevé par une amie de sa mère qui n'apprécie pas forcément ses problèmes de communication. N'ayant personne avec qui communiquer, il se forge sa propre vision du monde en observant son environnement. Il en est ainsi arrivé à se créer une sorte de religion gouvernée par les éléments naturels. Ainsi, il donnait des significations au cycle de la lune, au lever et au coucher du soleil, à la manière dont soufflait le vent, en se créant une vraie mythologie personnelle. Pour cela, il utilisait sa Théorie de l'esprit pour comprendre pourquoi il avait l'impression qu'on lui reprochait plus ses bêtises lorsque la lune était pleine par exemple. Dans son esprit, la lune montait dans le ciel pour le surveiller et répéter ses méfaits à sa gardienne.

Cette histoire vient illustrer le postulat du psychologue suisse Jean Piaget² qui avance que, jusqu'à un certain âge, nous pensons tous de cette manière, en partant du principe que chaque chose existe dans un but. Il suppose également que cette façon de penser ne nous quitte jamais vraiment et que nous pouvons alors penser de manière paradoxale sur certains éléments. En réfutant par exemple une explication théologique de l'univers tout en acceptant parfaitement que le soleil existe pour nous apporter de la lumière. Ce biais cognitif est appelé « teleo-functional reasoning »³.

2 Psychologue du XXème siècle connu pour ses travaux en psychologie du développement

3 Bering (Jesse), *The Belief Instinct : The Psychology of Souls, Destiny, and the Meaning of Life*, New-York, WW Norton&Company, 2012

Ainsi, l'homme pense naturellement que chaque chose existe dans un but précis et, en raisonnant avec sa Théorie de l'esprit pour comprendre ce but, il vient à réfléchir à une force créatrice, elle aussi dotée d'une Théorie de l'esprit : Dieu. Il prend alors les événements sortant de l'ordinaire comme des messages lui étant destiné, pour le récompenser ou le punir.

L'une des hypothèses émises par Bering, est que ce raisonnement biaisé provient d'un « reste » de sélection naturelle qui nous a conduit à être tel que nous sommes aujourd'hui.

Pour le comprendre, il faut revenir à l'une des plus grandes évolutions de notre espèce, celle qui nous a fait nous démarquer des autres selon la théorie du commérage⁴ : notre aptitude à discuter derrière le dos des uns des autres. Cette aptitude à commérer nous a permis de parler selon différents niveaux de récit. Ainsi, nous pouvons dire « que untel nous a dit que untel a fait cela à untel » ce qui amplifie la propagation des informations avec un plus grand niveau de détails et permet d'y réfléchir plus profondément. Nos discussions ont alors pu commencer à nuire à un individu et donc à gêner sa reproduction et la passation de ses gênes. Nous pouvons alors nous dire que le contraire est également vrai, un individu doté d'une bonne réputation aura eu de plus fortes chances de se reproduire.

C'est là qu'intervient la croyance en une force supérieure. L'individu pensant être observé par un « créateur » doté d'une théorie de l'esprit puis récompensé ou puni par le biais de « messages » délivrés par celui-ci, aura plus de raisons de se comporter selon les codes de sa culture, et donc d'avoir une bonne réputation au sein de celle-ci. Ce biais cognitif aurait donc permis la reproduction de notre espèce et notre évolution à un moment donné de notre histoire, et aurait donc perduré jusqu'à aujourd'hui, transmis d'individu en individu.

4 Harari (Yuval Noah), *Sapiens: Une brève histoire de l'humanité*, Paris, Albin Michel, 2015.

Croire en l'immortalité de l'âme

L'une des plus grandes interrogations de l'être humain concerne la mort, la mort de soi, de sa conscience. Que se passe-t-il lorsque nous mourons ? Cette question est quelque peu étrange. En effet, nous partons du principe qu'il se « passe » quelque chose une fois mort, quelque chose que l'on peut ressentir donc. La pensée instinctive est ainsi de s'imaginer capable de ressentir/voir/expérimenter des choses une fois notre décès arrivé.

Plus que de croire en notre propre immortalité, K. Mitch Hodge propose que nous croyions plutôt en celle des autres⁵. Pour expliquer son raisonnement, il utilise un concept amené par Bering : le « Offline Social Reasoning ». Ce mécanisme cognitif nous permet de raisonner à propos d'une personne absente. En effet, nous savons depuis tout petit qu'une personne ne cesse pas d'exister tout simplement parce qu'on ne la voit pas. C'est ce mécanisme, allié à notre Théorie de l'esprit explicitée plus avant, qui nous permet de penser à elle, à ce qu'elle peut faire. Ainsi, nous pouvons nous projeter dans des situations passées, présentes ou futures et imaginer les activités de cette personne absente.

Nous observons alors une vision paradoxale du mort. Nous avons une différenciation entre la mort du corps, qui est une mort biologique, et la mort de l'esprit, qui est une mort spirituelle. La personne décédée est alors vue comme une personne absente plutôt que comme une personne qui a cessé d'exister, et ce, peu importe la religion de l'individu. C'est ce que démontrent Jesse Bering et David Bjorkland avec une expérience réalisée avec des enfants de différents groupes d'âge. Lors de celle-ci, ils montrent un spectacle de marionnettes. Il s'agit de l'histoire d'un bébé souris qui se perd dans les bois. Sa maman lui manque et il commence à avoir faim lorsque surgit un alligator qui le mange. L'histoire se finit avec la mort du souriceau. Après ce spectacle, les deux scientifiques posent des questions aux enfants sur l'état psychologique de la souris et son état biologique.

5 Hodge (K. Mitch), « Concepts of Death and Afterlife Beliefs: A Coherent View », Novembre 2018.

Les questions concernant l'état biologique vont demander si la souris à encore faim, si elle peut encore voir. Celles sur son état psychologique et sentimentale vont demander si la souris aime toujours sa maman, si elle veut toujours rentrer chez elle, etc. Bering et Bjorkland observent alors qu'une très grande majorité des enfants, même les plus jeunes, ont une bonne vision de la mort biologique. Ils répondent que non la souris ne peut plus voir et qu'elle n'a pas faim. Cependant, les réponses des plus jeunes concernant l'état mentale de la souris montrent plutôt qu'ils ne voient pas la souris comme ayant cessé d'exister totalement, pas d'un point de vu spirituel du moins. Les enfants de 10-12 ans, quant à eux, tendent plus vers des réponses montrant que l'activité mentale du souriceau a cessé à sa mort. Cette expérience montre alors que penser une personne comme ayant cessé d'exister ne nous vient pas naturellement, mais est plutôt quelque chose que l'on apprend en grandissant.

D'après cette expérience, nous pourrions donc supposer qu'une fois adulte, cet a priori est maîtrisé et qu'une personne se disant non croyante pense la mort comme étant définitive, biologiquement et mentalement. Or une autre expérience de Jesse Bering, cette fois-ci avec des étudiants universitaires, nous démontre que tout le monde, même les plus catégoriques, trahit une tendance à raisonner selon la continuité psychologique observée chez les plus jeunes enfants.

Hodge décrit ce biais, venant intervenir sur l'inconscient d'une personne peu importe ses croyances, comme étant un « alief »⁶. Un bon exemple d'alief est celui de notre réaction face à la traversée d'une plateforme vitrée au dessus d'un vide. Même si nous voyons des gens marcher dessus en toute sécurité et que notre cerveau enregistre l'information, nous allons tout de même ressentir une peur de tomber et des réactions comportementales telle que l'hésitation, alors même que nous savons avec certitude qu'il n'y a rien à craindre. Ainsi, même si nous déclarons penser qu'une personne cesse d'exister à sa mort, inconsciemment nous verrons la personne comme absente. C'est le

6 Terme introduit par Tamar Gendler, professeur en philosophie et sciences cognitives à Yale, en 2008.

« Offline Social Reasoning » qui vient déclencher cet alief. Cela nous permet de continuer de raisonner socialement avec la personne décédée et de palier à l'incapacité de notre cerveau de mettre à jour suffisamment rapidement sa liste de relations pour nous faire comprendre que la personne n'existe plus.

Si Hodge ne voit notre vision de la mort que comme concernant les autres, d'autres théories s'intéressent à la vision de notre propre mort.

L'une des principales théories est la Théorie de la gestion de la peur⁷. Celle-ci propose qu'un désir instinctif de vivre combiné à la connaissance de l'inévitabilité de la mort créent le potentiel pour une terreur paralysante chez l'homme. Pour éviter cette paralysie et gérer le stress, nous cherchons à atteindre deux types d'immortalités (l'une et/ou l'autre) : l'immortalité littérale et l'immortalité symbolique⁸. La première consiste en l'adhésion à des croyances propres à une culture, qui donnent un sens au monde qui nous entoure. C'est par exemple, croire en un au-delà. La deuxième s'atteint en participant individuellement à ce monde et en y laissant une trace, par exemple en écrivant un livre. Ainsi, nous gérons le stress de l'inconnue qu'est la mort en nous convainquant d'être dans le bon chemin, celui qui nous fera vivre éternellement. D'après Hodge⁹, cette théorie vient expliquer la dissonance cognitive nécessaire pour ne plus voir la mort comme une annihilation pure et simple de l'individu.

Bering émet cependant quelques réserves puisqu'il souligne qu'aucune expérience n'a, pour le moment, été capable d'associer la peur de mourir à une croyance en un au-delà.

7 Théorie nord-américaine de la psychologie sociale, développée par Jeff Greenberg, Sheldon Solomon et Tom Pyszczynski en 1986.

8 Dechesne (Mark) et al., « Literal and Symbolic Immortality: The Effect of Evidence of Literal Immortality on Self-Esteem Striving in Response to Mortality Salience », *Journal of personality and social psychology*, 84, 1 mai 2003.

9 Hodge (K. Mitch), « Concepts of Death and Afterlife Beliefs: A Coherent View », Novembre 2018

Concernant la mort de soi, Bering continue d'utiliser la Théorie de l'esprit pour l'expliquer. Ainsi, pour se projeter dans l'après vie, nous utilisons cette capacité pour nous représenter ce que cela peut faire. Or nous ne pouvons nous représenter que ce que nous connaissons. Ne connaissant pas le manque de conscience, nous sommes donc incapables de nous projeter ainsi dans ce qu'est « être mort ». Cependant, même si nous ne pouvons raisonnablement pas le faire, il est difficile de s'empêcher de tenter de comprendre ce qui peut nous arriver après notre mort. Nous arrivons ainsi à un paradoxe. Ne pouvant prouver notre mortalité de notre propre point de vue, puisque s'imaginer le néant de la mort revient à s'imaginer doté d'une conscience pour observer ce néant, nous nous imaginons, de fait, immortel.

Ainsi, Bering émet l'hypothèse que, ne pouvant se projeter dans une absence de conscience, nos ancêtres se sont mis à croire en l'immortalité de leur âme.

Croire en un au-delà

Si notre monde se dit de moins en moins religieux, la croyance en un au-delà, elle, ne faiblit pas¹⁰. Cela vient tout d'abord du fait que nous voulons y croire. Nous ne désirons pas que la mort soit une fin, ni pour nous, ni pour nos proches. Mais plus que cela, il s'agit de mécanismes cognitifs qui nous poussent à nous imaginer cette après vie, comme expliqué dans les parties précédentes.

Tout d'abord, nous devons nous rappeler que nous faisons une différenciation entre mort du corps et mort de l'esprit. Si nous voyons le corps comme un élément ayant une fin, il n'est pas aussi naturel pour nous de penser de même pour l'esprit/l'âme.

10 Gulliford (Liz), « Death anxiety and religious belief: an existential psychology of religion », *Journal of Beliefs & Values*, 39, 2018, p. 525-526

Comme vu plus avant, notre théorie de l'esprit combinée au « Offline Social Reasoning » nous font voir les personnes décédées de la même manière que des personnes absentes.

« Whenever I see a dead body, death seems to me a departure. The corpse looks to me like a suit that was left behind. Someone went away and didn't need to take the one and only outfit he'd worn. »

Jesse Bering



Âme de Sirius Black s'échappant de son corps
Extrait du film *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, 1:44:13, 2004

Nous voyons alors la mort comme un synonyme de « ne plus être là », « être autre part ». D'ailleurs, nous utilisons la métaphore « il est parti » pour parler du décès d'une personne. De plus, K. Mitch Hodge avance que nous imaginons forcément les personnes décédées comme dotées d'un corps, même immatériel¹¹. Ces deux éléments combinés vont provoquer le même phénomène que lorsque nous lisons à propos d'un personnage dans un roman. Ce personnage fictif va évoluer dans un espace fictif tout en nous faisant ressentir des émotions, provoquer des réactions. Finalement, nous allons entretenir un certain échange social avec lui alors même qu'il n'existe pas dans le monde réel. Nous allons alors imaginer le mort tout comme un personnage de roman et l'intégrer inconsciemment à un espace en train de faire quelque chose. Hodge pense alors que cet espace devient un espace social actif qui nous permet de continuer à raisonner à propos des morts et de continuer un échange social avec eux.

Comment nous imaginons cet espace est alors le fait de nos contraintes cognitives mais également d'éléments extérieurs, notamment la culture dans laquelle nous avons été élevés.

C'est ce que montrent les expériences menées par Paul L. Harris et ses collègues¹². Ceux-ci ont en effet mené plusieurs expériences avec des enfants dans les années 2000, qui ont montré que plus l'enfant se développe, plus sa compréhension de la mort est affectée par son environnement, son éducation, sa culture. Bering compare ces pensées inculquées aux enfants à un virus. Pour lui, ils sont parasités par les pensées et les croyances des adultes, des pensées et des croyances qui ne sont donc pas intrinsèques à l'homme.

11 Hodge (K. Mitch), « On Imagining the Afterlife », *Journal of Cognition and Culture*, 11, 1 janvier 2011

12 Harris (Paul), « Conflicting Thoughts about Death », *Human Development*, 54, 1 juillet 2011

Nous avons ainsi vu que, de part notre évolution et la sélection naturelle, il nous est plus intuitif de dissocier la mort biologique de notre corps et la mort spirituelle de notre esprit. Il faut ainsi fournir un certain effort intellectuel pour contrer et déconstruire cet a priori qui nous pousse à raisonner de manière paradoxale, quelles que soient nos croyances. Inconsciemment, nous allons donc considérer la personne décédée comme une personne absente et continuer de raisonner et d'entretenir des liens sociaux avec elle malgré le fait qu'elle ne soit plus vivante. En la pensant absente, nous nous la représentons donc avec un corps, et nous imaginons donc ce corps dans un certain espace : l'espace de l'au-delà. Cet espace est alors imaginé d'après notre culture et l'environnement dans lequel nous avons grandi.

Chapitre 2

Des cultures qui nourrissent notre imaginaire

« La mort provoque la culture. Ou l'on peut dire que toute culture se construit par l'élaboration d'un rapport à la mort. » Patrick Baudry¹

Nous venons de voir que notre vision de l'au-delà est conditionnée par notre culture. Cette dernière ne s'est pas construite en un jour et diffère d'un endroit à l'autre mais aussi d'un peuple à l'autre. Si nous pouvons grossièrement supposer que nous sommes issus d'une culture commune, celle-ci s'est divisée et enrichie à travers l'histoire suivant les chemins pris par les différents groupes de population.

Ces cultures, tirées de nos instincts et biais primitifs, ont pu se développer lorsque notre capacité à commercer est apparue. Celle-ci nous a ainsi permis d'inventer des histoires collant à nos croyances et de les propager à travers le monde, créant ainsi les différentes religions.

Pour discuter de l'imaginaire lié à l'au-delà, il est alors nécessaire de comprendre l'histoire de ces religions, de voir les différents métissages et les différentes évolutions de l'iconographie qui y est attachée.

1 Baudry (Patrick), « La mémoire des morts », *Tumultes*, 16, 2001

Une histoire des religions

Il est difficile, voire impossible, de remonter à l'origine de nos croyances. Nous disposons de très peu de sources pouvant témoigner des racines des différentes religions et de leur impact les unes sur les autres avant la création de l'écriture. Nous pouvons seulement supposer que certaines populations préhistoriques avaient une culture de l'au-delà grâce aux traces archéologiques de leurs sépultures, démontrant la présence de rites mortuaires. Cependant, plus nous avançons dans l'histoire, plus les sources se font nombreuses et variées. Nous retrouvons ainsi des écrits mais aussi des représentations picturales ou encore des sculptures. Il est alors plus facile d'analyser les différentes croyances et de démêler convergences et divergences.

On dénombre trois systèmes de pensée dans lesquels se rangent les diverses religions : le polythéisme, le monothéisme et le monisme². Le premier admet une pluralité de divinités alors que le deuxième ne concerne qu'un unique Dieu. Cependant, les deux modes de penser sont tournés vers des êtres supérieurs qui peuvent agir sur la vie humaine et les récompenser ou les punir en fonction de leurs actions ou de leur bon vouloir, il y a ainsi la notion de « bien » et de « mal ». Il y a également une distance entre les simples mortels et les divinités. Pour les monothéistes, l'Homme est la créature de Dieu et ce dernier le guide et prend soin de lui comme un berger prendrait soin de son troupeau. Le monisme, lui, est une façon de penser qui voit chaque chose comme faisant partie d'un tout, d'un cycle. Le bouddhisme est, par exemple, une religion moniste. La réincarnation permet l'éducation de l'âme jusqu'à ce qu'elle atteigne la perfection et rejoigne le tout, avec le karma comme « compteur de points ». Il n'y a pas, ici, les concepts de « bien » et de « mal » avec une récompense ou une punition éternelle. Il s'agit plutôt de payer pour ses mauvaises actions et d'être récompensé pour ses bonnes actions dans un but d'amélioration pour atteindre un état plus grand. Finalement,

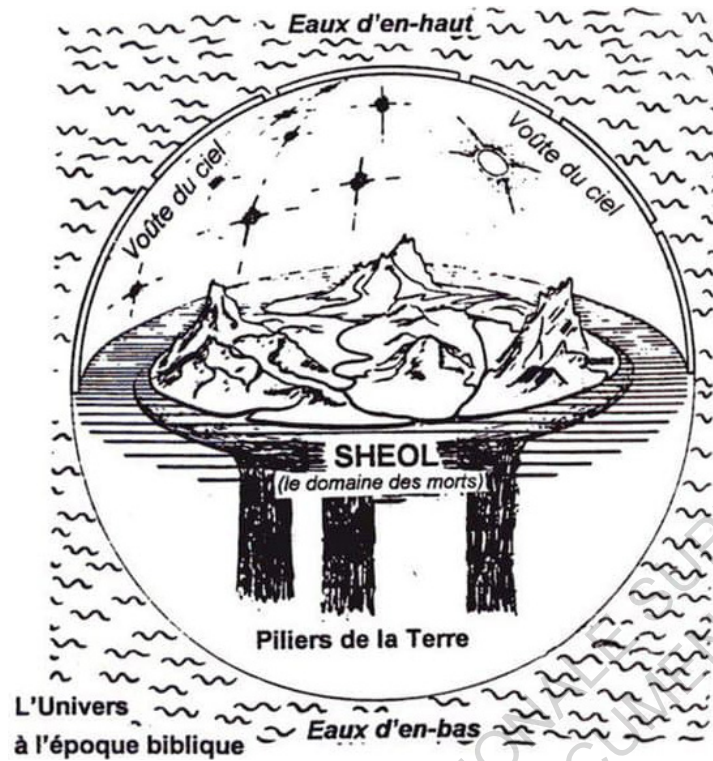
2 MacGregor (Geddes), *Images of Afterlife*, New-York, Paragon House, 1992

nous avons les religions polythéistes et monothéistes d'un côté, avec certaines religions polythéistes devenues monothéistes (les hébreux) au fil du temps, et les religions monistes de l'autre. L'au-delà n'est ainsi pas traité de la même manière pour chaque culture et une même notion peut être interprétée différemment par deux religions selon son mode de penser. Il est vu comme un endroit éternel pour certains (chrétiens, juifs, islamiques) et plutôt comme un espace de passage par d'autres (bouddhistes, hindouistes).

Cependant, lorsque nous remontons aux prémices de l'histoire, nous pouvons remarquer que ce concept d'« après vie » est très flou et indistinct à l'origine. Il est peu abordé et reste plutôt vague dans ses descriptions. Certaines semblent se trouver dans le ciel, comme pour une tribu australienne qui voit la Voie Lactée comme un endroit de paix où se rendent les esprits des gens décédés, mais la plupart sont des mondes souterrains et sombres. Sur ce dernier imaginaire, les cultures de la Grèce Antique et des premiers Hébreux ont eu beaucoup d'influence et ont exporté leur vision de l'Hadès (pour les grecs) et du Shéol (pour les hébreux). Il n'y a alors pas les concepts de bon endroit et de mauvais endroit, et tous les morts se retrouvent dans le même espace souterrain et silencieux. Ils y « vivent » une existence terne, comme une pale copie de leur existence mortelle, dans un monde de chuchotement et de ténèbres. Ils ne sont ni punis ni récompensés. Homère écrit d'ailleurs « Je préférerais n'être qu'un pauvre laboureur sur terre que roi dans l'empire des ombres. » appuyant sur le vide qu'une telle existence représente.

C'est lorsque la Perse conquiert Babylone³ que sa religion, le zoroastrisme, commence à influencer sur les cultures alentours et notamment sur le judaïsme. Cette religion apporte la vision de deux mondes divins, l'un lumineux et bon et l'autre sombre et mauvais, ainsi que l'idée d'une apocalypse reprise par les chrétiens. Pour les zoroastriens, chaque homme possède une part de bien et une part de mal, à lui de faire en sorte que

3 VIème siècle av. J-C



Anonyme, *Représentation classique de la Terre et du Sheol*, date inconnue



Âmes des défunts tentant de traverser le pont menant au jardin de paradis Aprutino (Loreto), Détail de la fresque du *Jugement Dernier*, première moitié du XV^{ème} siècle

le bien triomphe lors de ses actes. Une fois mort, l'âme subit alors un jugement. Elle doit traverser un pont afin de rejoindre le Paradis. Pour les hommes bons, cette traversée s'effectue facilement et sans encombre alors que les âmes impures se retrouvent déséquilibrées en prenant conscience de leurs péchés et tombent dans l'abysse qui les mène en Enfer afin d'être punies. Toutes ces notions se retrouvent d'une manière ou d'une autre dans les cultures islamiques, chrétiennes et juives. Si les représentations diffèrent, les concepts de bien et de mal, de récompense et de punition sont adoptés par chacun et nous retrouvons les religions et les croyances qui nous sont aujourd'hui familières.

Une histoire des représentations

Si les idées propres à chaque culture ont pu évoluer dans le temps, il en est de même pour la manière de les représenter. Les premières mentions d'un au-delà, dont on garde les traces aujourd'hui et qui ont énormément influencé notre vision de ce monde, chez les hébreux et les grecs font ainsi référence à un monde souterrain : respectivement le Shéol et l'Hadès.

Le Shéol est un monde sombre dont on ne revient pas. Il s'agit d'un lieu de repos collectif qui pourrait se référer à l'image de la tombe mais aussi à celui du ventre de la mère. Ainsi, lorsque l'on meurt, nous retournons dans le ventre de la Terre qui nous a mis au monde. On associe à ce lieu la poussière, le silence, les ténèbres ou encore l'oubli, autant de termes qui annoncent une existence passive dénuée de but et de pensée. Il est décrit dans l'Ancien Testament comme étant un lieu ténébreux fermé par des portes où les morts reposent sans force, en sommeil. Cette description est très semblable à celle de l'Hadès des anciens grecs et le Shéol est ainsi traduit par l'Hadès dans le Nouveau Testament.

Si ces espaces accueillent les âmes sans les trier selon leurs fautes, les égyptiens, eux, jugent déjà leurs morts. Au début seulement accordée aux rois et pharaons, l'immortalité se propage à tous lorsque



L'Ange ferme la porte de l'Enfer
Anonyme, *Psautier d'Henri de Blois*, 1150-1200

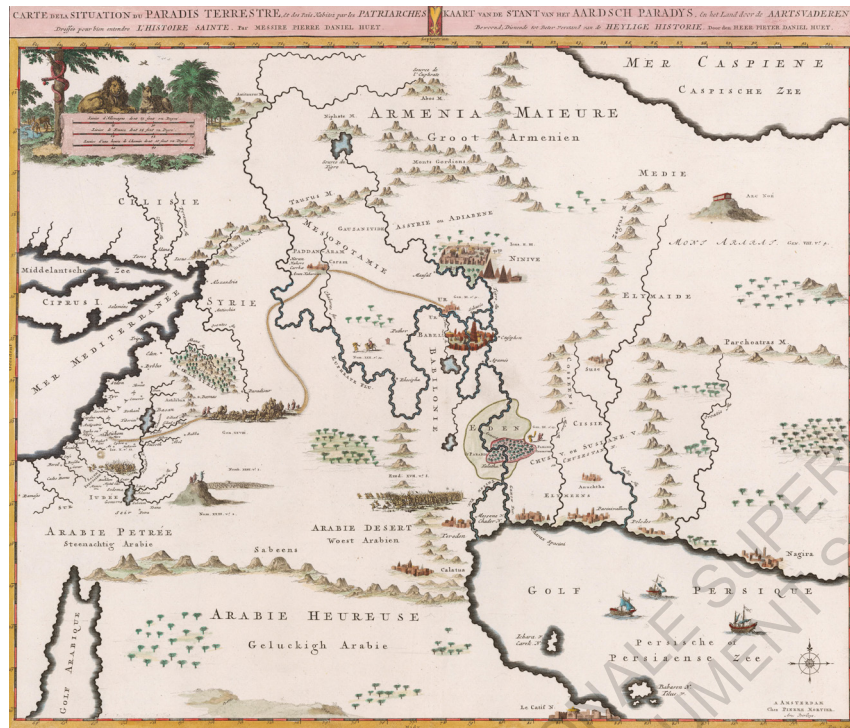


Herrade de Landsberg, *L'Enfer*, Hortus Deliciarum, XII^{ème} siècle

les pouvoirs royaux et pharaoniques déclinent vers l'an 2000 av J-C. Tout comme les hébreux et les grecs, le monde de l'au-delà est un monde « du dessous ». L'âme du défunt effectue un long voyage jusqu'au royaume gardé par Osiris. Avant de pouvoir accéder à ce monde de bonheur, l'âme est jugée et le cœur de la personne décédée est posé sur une balance face à une plume d'autruche. Si le cœur est plus léger que la plume, le mort peut entrer dans le royaume, sinon il est dévoré par un monstre ou brûlé dans une fournaise. La punition pour les pécheurs du défunt n'est cependant pas éternelle contrairement à celle de l'Enfer, qui apparaîtra bien plus tard dans les religions chrétiennes, juives et islamiques.

Ainsi, avec l'influence du zoroastrisme, les notions de jugement des âmes en fonction de leurs actes et de punition commencent à faire leur apparition et à se propager dans les autres cultures et religions. L'Hadès grec devient alors synonyme de l'Enfer et se divise en deux parties : le Tartare, lieu de supplice, et les Champs Elysées, lieu des justes. A partir du III^{ème} siècle av. J-C, le judaïsme, quant à lui, fait évoluer le Shéol en Géhenne en opposition avec le Paradis. Si, auparavant, l'après vie était moins importante que la vie en elle-même cela change, et l'idée de l'entrée dans une nouvelle forme de vie après son décès se fait plus présente.

L'Enfer chrétien conserve cette image souterraine qu'avait le monde des morts des grecs et des hébreux, mais se dote d'êtres monstrueux dont le rôle est de torturer les âmes des damnés pour l'éternité. Tout comme Shéol, cet Enfer est gardé par des portes et il se situe au centre de la Terre. On retrouve l'image de la grotte, souvent associée avec le feu. Cela se réfère certainement à l'activité volcanique qui montre la Terre crachant du feu, comme si elle expulsait ces flammes de son centre et donc de l'Enfer lui-même. Cet élément est alors utilisé pour punir, et ce lieu, auquel était associé le silence et la noirceur, devient résonnant de cris et d'une chaleur étouffante.



Mappemonde représentant le Jardin d'Eden
Pierre Mortier, *Carte de la situation terrestre*, 1700

En opposition à cet espace de douleur, on trouve le Paradis. Le mot paradis, d'origine perse, désigne un jardin entouré de murs et fait tout d'abord référence au Paradis Terrestre : l'Eden. Il n'est alors pas question de Paradis Céleste pour les âmes des hommes puisque celui-ci est réservé à Dieu et à ses élus. Le Paradis Terrestre est ainsi dépeint comme la terre originelle, avec une végétation luxuriante et quatre fleuves le traversant, le tout ceint d'un mur le séparant du reste du monde. Sa recherche a conduit à de nombreuses expéditions et découvertes mais jamais ce paradis perdu n'a pu être trouvé, même si sa présence peut être retrouvée sur des mappemondes jusqu'au XVIème siècle. L'idée d'un paradis sur Terre ne sera abandonnée qu'au XVIIIème siècle, et le Paradis deviendra alors seulement céleste et abstrait.

Différents écrits à travers l'histoire montrent diverses représentations de l'Enfer et du Paradis. Dans la majorité, ils se découpent en différents niveaux. Ainsi, d'après Saint-Pierre⁴, on trouve au troisième ciel une belle cité où la terre et ses habitants sont plus brillants que de l'or. Cette cité est entourée de 12 murs et de 12 portes. Cette image d'une cité brillante et étincelante, pavée d'or et avec des rivières de cristal se retrouve dans l'imaginaire médiéval. L'or représente alors la pureté tandis que le cristal signifie la transparence et la vérité. Dans son récit, Saint-Pierre divise ensuite l'Enfer en deux parties. La première partie est composée d'un fleuve et de fosses où les damnés attendent la miséricorde de Dieu et la seconde partie est un puits rempli de ténèbres et de fumée avec les damnés oubliés de Dieu.

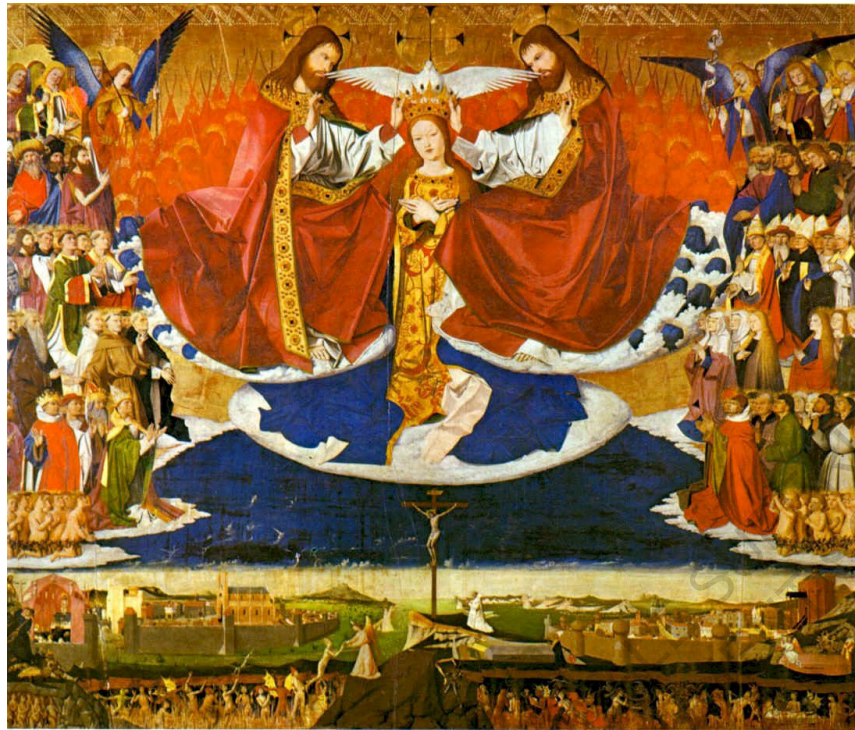
Pour Saint Ephrem⁵, le Paradis est un splendide jardin situé sur une haute montagne. Dieu est ainsi positionné tout en haut avec les bienheureux plus ou moins situés en hauteur selon leur degré de sainteté. Il pense également l'Enfer comme composé de différents niveaux, la Géhenne étant le plus bas. Un abyme se situe entre Paradis et Enfer pour permettre aux âmes des défunts de se voir sans pouvoir communiquer.

Très vite, à partir du VIème siècle on voit l'apparition d'un

4 42 ap. J-C
5 381 ap. J-C



Tintoret, *Le Couronnement de la Vierge, dit Le Paradis*, vers 1580



Représentation du Purgatoire en bas à gauche
Enguerrand Quarton, *Le Couronnement de la Vierge*, 1454

troisième espace : le Purgatoire. Celui-ci apparaît en réponse à la question « Où va l'homme qui est bon mais qui a une part de mauvais en lui ? ». Il apparaît qu'il serait injuste pour une personne ayant fait preuve de bonté et des plus grandes qualités la majorité de sa vie d'être punie pour l'éternité à cause d'un seul moment d'égarement, aussi terrible fut-il. Un espace de tourments éphémères est alors imaginé afin de purger les âmes. Le Purgatoire est tout d'abord vu comme une partie de l'Enfer puis, peu à peu, on l'identifie comme l'antichambre du Paradis où les défunts attendent de pouvoir accéder à ce dernier.

L'Enfer, le Purgatoire et le Paradis de Dante

Si une représentation de l'au-delà a particulièrement influencé le monde chrétien, il s'agit de celle produite par Dante Alighieri⁶. Sa description, faite au XIV^{ème} siècle, continue d'inspirer de nombreux artistes, écrivains et réalisateurs dans leur choix de représentation de l'Enfer et du Paradis.

Dans son œuvre, Dante décrit un au-delà divisé en 18 cercles. On trouve la Terre au centre de l'Univers avec, autour d'elle, les neuf ciels.

L'Enfer est également divisé en neuf cercles jusqu'au centre de la Terre où se trouve le Diable. Selon l'auteur, Lucifer a été chassé du Paradis après s'être rebellé contre Dieu et, lors de sa chute, il a creusé un trou en forme d'entonnoir dans la Terre jusqu'en son centre, créant ainsi l'Enfer et ses différents niveaux. Chacun de ces cercles représente un pêcher et les punitions choisies en fonction de celui-ci pour punir les damnés. Parmi les neuf cercles qui constituent l'abîme infernal, les quatre cercles du Bas Enfer sont situés à l'intérieur d'une ville reprenant les codes de la cité médiévale avec ses murailles, sa tour et sa porte. Les cinq cercles supérieurs, extérieurs à la cité de Dis, forment le Haut Enfer. Les violents, les fraudeurs et les traîtres, qui ont péché consciemment, se trouvent

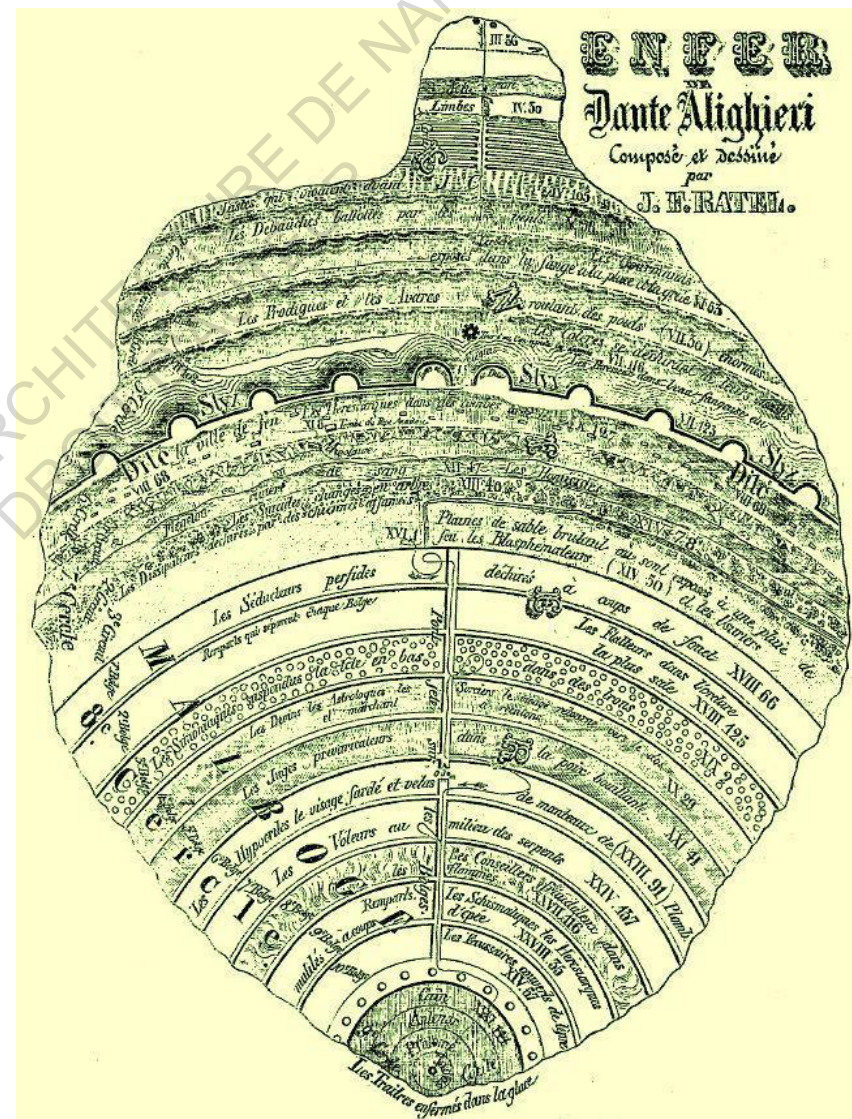
6 Alighieri (Dante), *La Divine Comédie*, Paris, Flammarion, 2010

dans le Bas Enfer, plus proche du Diable. L'enfer supérieur se subdivise selon les péchés capitaux et met en jeu des supplices correspondant aux fautes commises. Ainsi, plus on s'enfonce dans la Terre, plus le pêcher est grave. C'est pour cela que les cercles se font de plus en plus étroits, puisque moins d'âmes y sont admises.

De la même manière, le Paradis est composé de neuf cercles concentriques dirigés vers le haut, surmontés d'un dixième ciel. Les hommes qui n'ont pas pêché sont alors placés selon leurs mérites dans les différents cercles et on trouve au dixième ciel, immatériel et fait de pure lumière, la présence lumineuse de Dieu.

Si l'image du Purgatoire est déjà apparue à l'époque de Dante, c'est lui qui lui donne son véritable sens. Auparavant vu comme un ajout, un prolongement de l'Enfer, Dante en fait un espace tierce qui montre que l'homme est responsable de ses actes et peut décider de se racheter, il n'est pas le pantin du mal ou du bien. Ainsi, si l'Enfer et le Paradis ne dépendent pas de la volonté humaine, il n'en est pas de même avec le Purgatoire. Celui-ci est une conquête et le défunt doit faire des efforts pour s'améliorer. Pour imaginer cet effort, il imagine le Purgatoire comme étant une montagne que le défunt doit escalader. Il s'agit d'une ascension difficile au début mais qui devient de plus en plus facile à mesure que l'homme se rachète pour ses fautes.

Dante place également le Paradis Terrestre, le Jardin Originelle, au sommet de la montagne du Purgatoire. Symboliquement, il s'agit du retour de l'humanité purifiée au Paradis qu'elle a perdu suite au pêcher originel. Il le décrit comme un paysage parfait avec des oiseaux qui chantent dans les arbres dont les feuilles remuent paisiblement et sous lesquels s'écoule un ruisseau aux eaux transparentes.



Rattel, *L'Enfer de Dante*, 1850, gravure



Doré (Gustave), Dante et Béatrice au Paradis, 1892

Notre conception de la vie après la mort n'a donc pas toujours été la même et a évolué au fil des époques pour venir coller avec les différents contextes historiques et culturels. Nous sommes ainsi passés d'un monde morne sans distinction entre bon et mauvais à des espaces permettant le jugement de nos actes et notre récompense ou notre punition. Enfin, ce monde dual a vu s'ajouter un espace d'entre-deux donnant l'espoir d'une rédemption possible grâce à notre force de volonté. De même, les descriptions primitives très vagues ont permis de laisser beaucoup à l'interprétation, permettant ainsi aux représentations de tous ces espaces de s'enrichir avec le temps mais également aux différentes cultures de s'influencer entre elles. L'imaginaire de chacun a ainsi pu s'entremêler pour former l'iconographie actuelle et celle-ci continue d'évoluer et de se propager à travers les différents médias dont nous disposons pour se référer au monde d'aujourd'hui.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Partie II

Comment représenter la vie après la mort

Chapitre I

S'inspirer du réel

Notre capacité à imaginer est grandement limitée par ce que nous connaissons. Ainsi, pour créer nos différents imaginaires, nous venons nous référer à des formes, des espaces, des visages, des caractéristiques que nous connaissons ou que nous avons déjà vus. Il est impossible de créer à partir du néant. Cependant, les possibilités d'assemblage de ces différents éléments sont infinies et nous permettent de dépasser la réalité, de la modifier, la faire aller contre les lois naturelles.

Ce principe s'applique ainsi à notre imaginaire de la vie après la mort. Une partie des représentations va donc faire appel à de nombreuses références de la vie quotidienne, permettant à chacun de s'identifier et de comprendre le fonctionnement de cet espace.

Des architectures réalistes

Pour beaucoup, la vie quotidienne s'effectue au sein d'un espace urbanisé et il paraît donc normal que certaines représentations s'en inspirent afin de créer une sorte de monde miroir à celui des vivants. On trouve alors deux mondes opposés, tels des reflets, fonctionnant selon les mêmes principes. Le mort devient un « vivant » dans ce monde de l'après vie et y mène une existence similaire à la première, même si certains codes peuvent être inversés.



Tim Burton, Extraits de *Les Noces Funèbres*, 00:14:49 et 00:06:56, 2004

C'est ce que montre Tim Burton dans son film *Les Noces Funèbres* (2004). En plus de nous dépeindre un monde des morts ressemblant au monde des vivants, il l'imagine également beaucoup plus coloré et « vivant » que ce dernier, montrant ainsi la nouvelle « vie » des protagonistes. Si le film ne se réfère pas à l'époque à laquelle il a été produit, il montre cependant très bien cet effet de « monde miroir ».

L'intrigue se déroule au XIX^{ème} siècle dans un petit village européen. On peut voir dans ce dernier des bâtiments de différentes époques, avec certaines maisons caractéristiques du Moyen-Age et d'autres, plus récentes, propres au XIX^{ème}. Cette collection d'édifices, positionnés de manière très quadrillée et stricte, est ceinte d'un mur dont la seule ouverture semble être une grande porte gothique. Finalement l'ensemble renvoie une image d'entre-soi et de méfiance, avec des bâtiments très condensés à l'intérieur d'une enceinte, le tout entouré de vastes terrains inoccupés. Tim Burton ajoute à cela une ambiance morne et grise avec des attitudes répétitives et dénuées de passion de la part des habitants. Les rues sont propres, rien ne dépasse, personne ne parle. Cela est accentué par des plans très symétriques et des architectures imposantes dotées de vastes salles vides.

Cette vision est mise en opposition avec celle qu'il nous donne à voir du monde des morts. Ce monde est une ville sous la ville puisqu'il se situe sous terre. On peut y voir une certaine référence au Shéol des Hébreux puisqu'il ne semble pas y avoir de hiérarchisation entre les justes et les pêcheurs. Cependant, la comparaison s'arrête ici. En effet, si le Shéol est un monde de murmures et de lassitude, il n'en est rien de l'au-delà de Tim Burton. On peut même penser que sa description du monde des vivants se rapproche bien plus de l'ancienne description du Shéol. Contrairement à celui-ci, l'après vie est pleine de couleurs saturées, de bruits et de vie. La ville souterraine semble infinie et, si les bâtiments forment des ruelles aussi étroites que le village des vivants, toute rigidité et linéarité des rues ont disparu. On constate que les différents édifices et les objets ont des marques d'usage et d'usure et que la rigueur et l'homogénéité du village des vivants laissent place ici à des constructions plus aléatoires, avec des imperfections et des matériaux hétérogènes.



Tim Burton, Extraits de *Les Noces Funèbres*, 00:27:31 et 00:26:52, 2004

Si cela aurait pu donner une impression d'espaces négligés, on trouve plutôt ici une sensation de dynamisme et de vie. Le cadrage des scènes vient appuyer cela avec des angles très divers et changeant qui laissent rarement place à une quelconque symétrie ou à des scènes figées comme lorsqu'il s'agit du monde des vivants.

Ainsi, on assiste ici à un renversement des codes de représentation de l'au-delà et du monde réel. L'architecture de Tim Burton, en étant si distincte selon le monde qu'elle représente, vient presque questionner qui des morts ou des vivants sont réellement en vie et crée un univers de couleurs pour représenter l'au-delà, bien loin de l'image terrifiante que l'on peut avoir de l'après vie. C'est le parallèle entre les deux mondes, qui se ressemblent mais qui pourtant tout oppose, qui vient créer ce questionnement et nous fait remettre en question notre perception de la mort.

Dans sa série *The Good Place* (2016-2020), Michael Schur fait, lui, appel à un imaginaire qui nous est beaucoup plus contemporain : le lotissement. Le synopsis est simple : le personnage principal, Eleanor, meurt et se retrouve dans l'au-delà. Elle apprend alors qu'il existe un Bon Endroit pour les gens méritant, où elle se situe, et un Mauvais Endroit pour les personnes ayant effectué de mauvaises actions au cours de leur vie. Le Bon Endroit est un quartier résidentiel américain avec un petit centre composé de différents magasins, cafés et restaurants (essentiellement des magasins vendant des yoghourts). Chaque personne décédée se voit attribuer à son arrivée une maison censée reprendre ses goûts personnels, donnant des contrastes assez saisissants entre les différentes habitations voisines. Le quartier pavillonnaire fait ainsi figure de Paradis, reprenant l'idée Moyenâgeuse que celui-ci se compose des éléments les plus merveilleux pouvant être imaginés par l'homme. Cependant, les rues pavées d'or et les rivières de cristal des textes chrétiens se retrouvent ici transformées en quartier résidentiel américain, nous poussant quelque peu à nous questionner : le modèle pavillonnaire est-il vraiment ce dont rêvent les gens ?



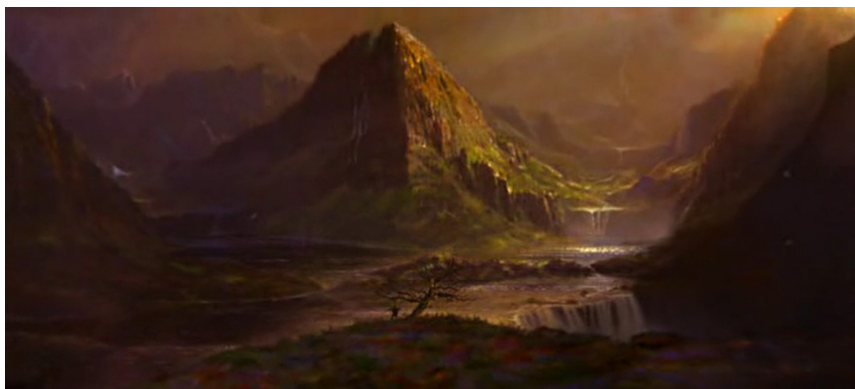
Michael Schur, Extrait de *The Good Place*, ep01 saison 1, 00:07:09, 2016
 Michael Schur, Extrait de *The Good Place*, ep03 saison 2, 00:19:03, 2017

Dans son livre *Le Cauchemar Pavillonnaire*¹, Jean-Luc Debry décrit ce genre de quartier comme étant le rêve de la classe moyenne. Mais, selon lui, il s'agit d'un cauchemar déguisé. Ainsi, il s'agit d'un cercle vicieux, implanté dans les esprits par la société de consommation et cette idée qu'il faut posséder pour être heureux. Finalement, les ménages s'endettent pour avoir cette impression d'avoir quelque chose et se convainquent que cela fait leur bonheur. Ils se retrouvent piégés et dépendants de crédits à rembourser. Il s'agit donc d'une vision bien loin du Paradis promis. C'est en continuant la série que l'on se rend compte que la pensée du réalisateur rejoint bien plus celle de Jean-Luc Debry qu'on ne l'aurait cru au premier abord. En effet, au fil des épisodes, on comprend qu'il s'agit en fait du Mauvais Endroit, pensé par un architecte de l'Enfer pour ressembler au Bon Endroit. Son idée est ainsi de créer un lieu aux allures de paradis mais qui se révèle être en fait une réelle torture. Si le quartier semble au premier abord paradisiaque, il s'avère être insupportablement moyen. Tout est trop peu, juste assez bien pour ne pas être le pire mais pas suffisamment bien pour être réellement satisfaisant. Finalement, synonyme pour Debry de dépendance, d'entresoi et d'obscurantisme, le quartier pavillonnaire se révèle être le parfait Enfer. Le réalisateur de *The Good Place* joue ainsi avec l'ambiguïté de l'image du pavillon pour nous faire douter de l'endroit où se trouve la protagoniste. En utilisant cette architecture, il la remet en question et demande au spectateur s'il s'agit vraiment d'un Paradis et d'un but à atteindre.

Des architectures fantasmées

Pour beaucoup, l'apparence de l'au-delà s'apparente au rêve et n'est limitée que par notre imagination. Cela donne des représentations aux architectures nombreuses et variées avec des éléments se référant au réel qui viennent se distordre, se multiplier. Il s'agit d'architectures

¹ Debry (Jean-Luc), *Le cauchemar pavillonnaire*, Montreuil, Editions L'Échappée, 2012.

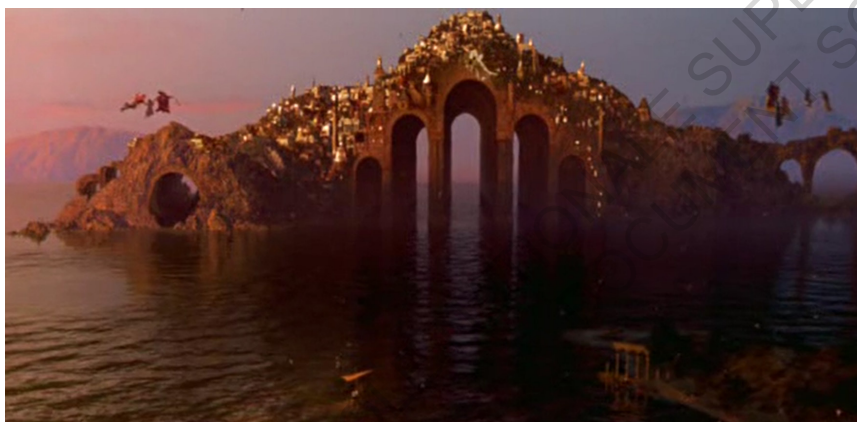


Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 00:26:05, 01:37:52 et 01:35:07, 1998

qui pourraient être probables mais qui, de part leur taille, leurs formes ou leur structure, viennent nous faire comprendre qu'il ne s'agit pas du monde que nous connaissons.

Le film *Au-delà de nos rêves* (1998) de Vincent Ward nous amène dans l'un de ces mondes. Dans ce récit, chaque personne méritante décédée se retrouve dans un endroit qui est lié à son imagination. On se retrouve alors transporté dans le monde du personnage principal, Chris. Celui-ci correspond en fait à une peinture qu'a fait sa femme lorsqu'il était encore en vie, montrant bien le lien entre l'imagination de la personne morte et la conception de son Paradis. Si les différents endroits montrés dans le film dépendent de la personne qui l'imagine, on note cependant une grande place laissée à la nature. Cette dernière, même si luxuriante, est pensée et maîtrisée, à la manière d'un jardin à l'anglaise, montrant que tout est issu de l'imaginaire de l'Homme. Ces images viennent nous donner des représentations prolifiques et pleines de vie de l'au-delà, se rapprochant du Paradis Terrestre de l'Ancien Testament. Comme pour appuyer cela, on retrouve la vision d'une ville ceinte d'une muraille et située en haut d'une montagne, comme la description effectuée par Dante dans sa *Divine Comédie*.

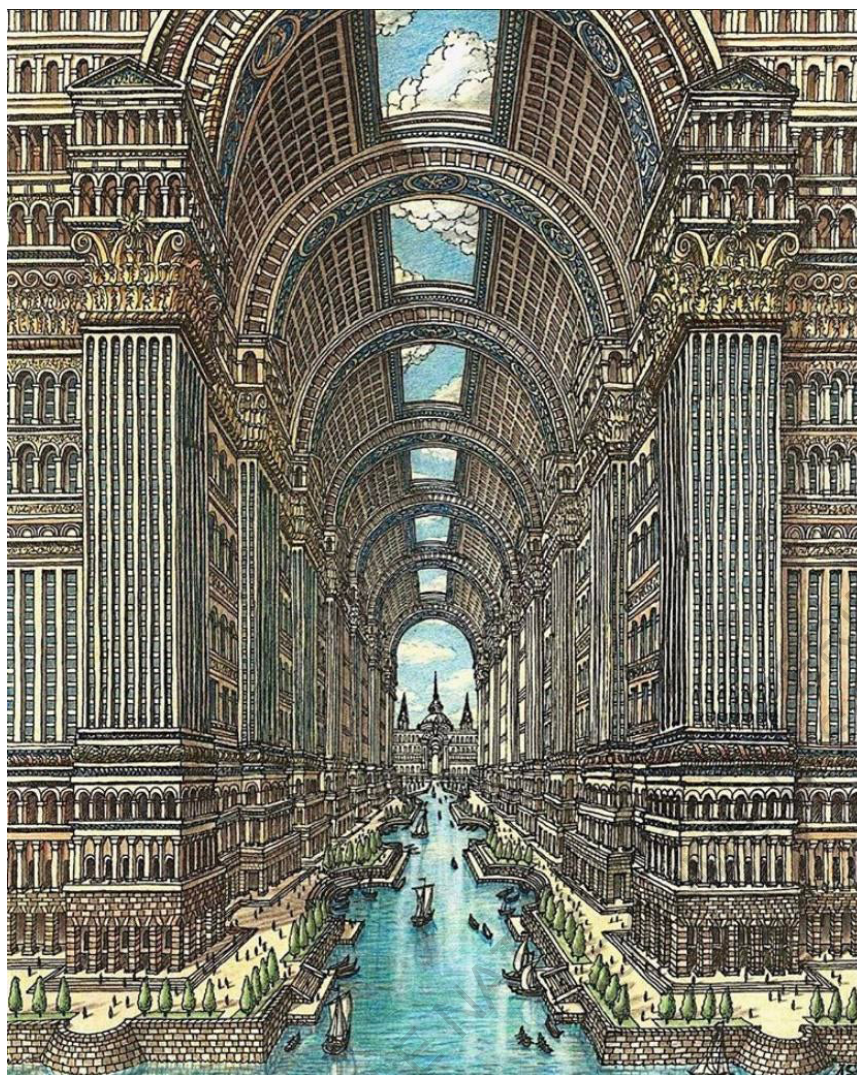
On remarque également que les bâtiments du Paradis font écho à l'architecture antique grecque et romaine et à celle de la Renaissance, souvent représentatives d'un certain « âge d'or » dans l'imaginaire collectif. On la retrouve pour la représentation de la maison rêvée de Chris et sa femme dans des dimensions à taille humaine. Entourée de végétation, elle fait appel à un imaginaire chaleureux et joyeux. Plus imposante, elle vient également figurer deux magnifiques cités, dont celle mentionnée plus avant. La deuxième semble reposer sur un immense aqueduc, symbole de l'architecture romaine. Ces deux villes donnent une impression d'inaccessibilité et de rêve lointain mais également de richesse et de profusion. Enfin, elle est utilisée dans des proportions beaucoup plus impressionnantes pour figurer une bibliothèque, où le protagoniste se rend dans l'espoir de trouver des réponses. On retrouve ici toute l'immensité des grandes constructions romaines avec une très grande



Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 00:42:24 et 00:49:12, 1998



Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 00:55:32, 00:55:05 et 00:55:52, 1998



Arthur Skizhali-Weiss, Architecture fantasies, 1999-2014.

symétrie et des formes géométriques simples. Ces constructions pleines de références architecturales font penser aux dessins d'architectures fantaisistes de l'architecte Arthur Skizhali-Weiss. Celui-ci imagine des villes fantastiques en réinterprétant des éléments représentatifs de certains mouvements architecturaux.

Si le film est récent, il reste très traditionnelle dans sa représentation du Paradis et de l'Enfer. On retrouve ainsi énormément de référence à l'écrit de Dante. Ce film vient donner son interprétation de cet imaginaire et propose des espaces parfois empreints de modernité, comme la plage des âmes naufragées, pouvant faire référence à la plage du Purgatoire de *La Divine Comédie*. Ici, Vincent Ward imagine un cimetière de navires dans une ambiance étouffante pleine de fumées noires. On y retrouve des carcasses de bateaux issues de toutes les époques, entourées de flammes, et on ne peut s'empêcher d'y voir une certaine ressemblance avec l'ère industrielle du XIX^{ème} et XX^{ème} siècles. Pour le réalisateur, il s'agit de l'antichambre de l'Enfer mais la reprise de l'iconographie du Purgatoire de Dante peut donner à prédire la future rédemption de la femme de Chris, perdue en Enfer suite à son suicide. Ce voyage de Chris jusqu'au plus profond des Enfers pour y retrouver son épouse est comme une réécriture du mythe d'Orphée et les références à l'architecture antique prennent alors encore plus de sens.

Comme pour le Paradis, chaque damné à son propre Enfer issu de son imagination et de ses tourments. Celui d'Annie, la femme de Chris, est sa propre maison complètement délabrée située au sein d'une voûte sur croisée d'ogives. Cette voûte est en fait le plafond de la nef centrale d'une église gothique inversée. Cette disposition de l'église montre bien que l'on se trouve en Enfer tout en faisant une fois de plus référence à la religion chrétienne. Ainsi, si le plafond de l'église est censée rapprocher l'Homme de Dieu, ici elle vient l'en éloigner.

On a donc l'utilisation d'architectures fortes, connues de tous, afin de venir créer des visions archétypales facilement identifiables par le spectateur. Cependant, si cette architecture se réfère à quelque chose de réel, elle devient ici synonyme d'irréel et de fantasme de par sa mise en scène.



Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 01:01:50, 01:02:02 et 01:02:10, 1998



Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 01:15:17 et 01:17:01, 1998

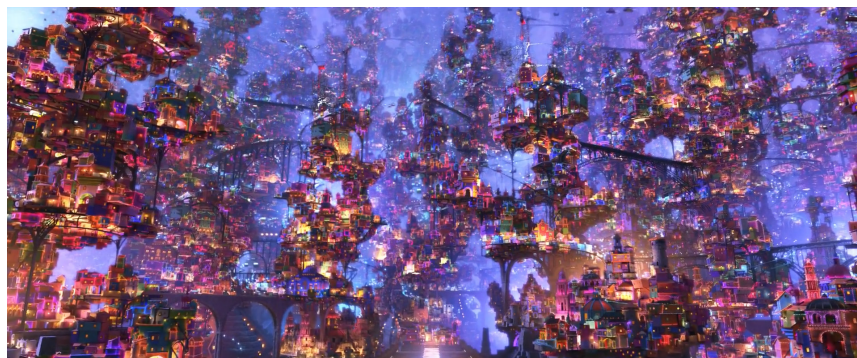


Lee Unkrich, Extraits de *Coco*, 00:34:41 et 00:47:36, 2017

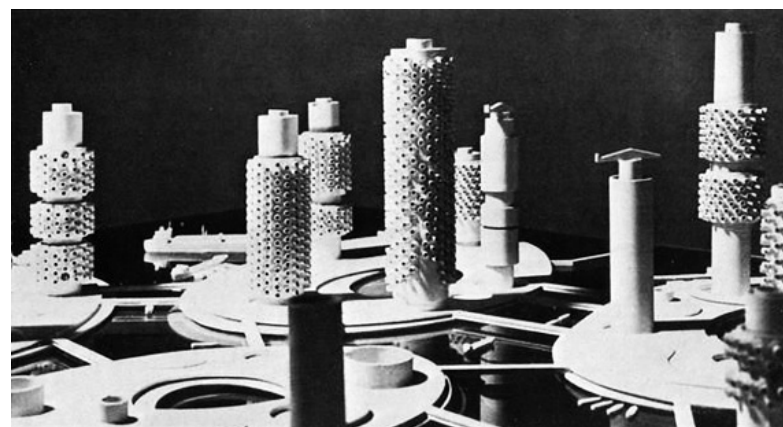
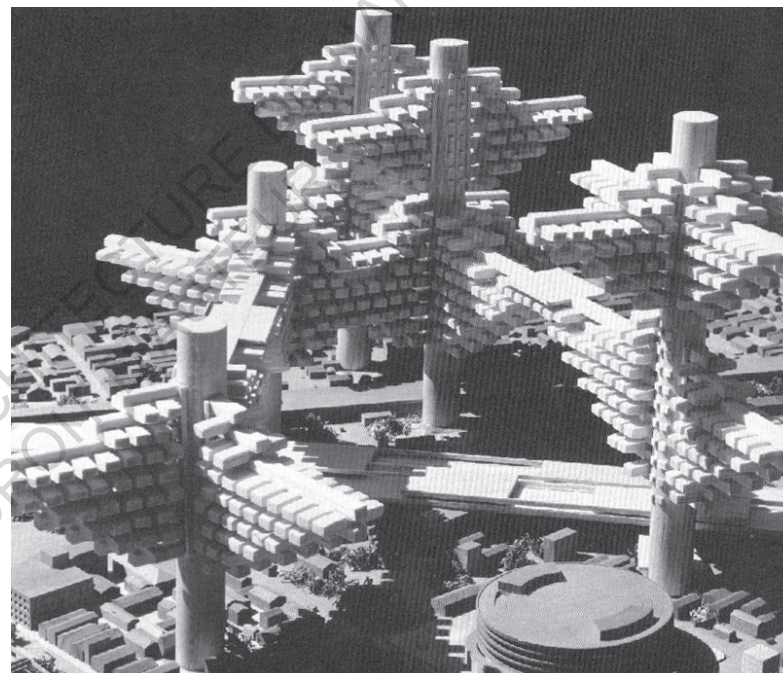
D'une autre manière, le film d'animation *Coco* (2017) du réalisateur Lee Unkrich propose une vision de l'au-delà très proche de la science-fiction. Dans ce film, reprenant la culture mexicaine, le monde des morts est imaginé comme une immense ville qui se déploie autant en largeur qu'en hauteur. Pour se faire, l'auteur imagine une ville composée de petits quartiers traditionnels mexicains se superposant. Cette vision mêle ainsi tradition et modernité avec de nombreux éclairages aux couleurs néons. L'architecture finale fait penser au mouvement des métabolistes du Japon des années 60. Ainsi, on retrouve des noyaux centraux massifs auxquels viennent se raccrocher des amas de maisons. Pour ajouter à cette vision futuriste, les différentes tours sont reliées entre elles par des ponts et des nacelles permettant le transport des personnes d'un quartier à l'autre. Finalement, des petits quartiers qui pourraient se trouver dans la réalité se retrouvent pièces d'une immense ville colorée aux allures futuristes, donnant à ce monde une impression de rêve et d'irréalité.

En reprenant les caractéristiques de la ville mexicaine, Lee Unkrich fait rapidement comprendre à quelle culture il se réfère ainsi que les codes observés dans ce monde. Il y ajoute une touche d'impossible, nous faisant bien comprendre qu'il ne s'agit pas du monde des vivants, et vient créer du contraste entre les éléments qu'il utilise et leur disposition pour se faire.

On a ainsi une volonté de s'inspirer du monde que nous connaissons tous afin de représenter ce monde inconnu qu'est l'au-delà. Cela vient nous rassurer grâce à un environnement qui nous est connu et nous donne des codes que nous pouvons comprendre et donc suivre facilement. Si certaines représentations se veulent être comme le reflet du monde des vivants, d'autres viennent utiliser des éléments représentatifs de l'architecture des vivants et les distordre, les agrandir, les multiplier pour créer un monde unique et pourtant réconfortant de part sa familiarité.



Lee Urich, Extraits de *Coco*, 00:25:08 et 00:47:12, 2017



Arata Isozaki, *City in the Air*, 1961
Kiyonori Kikutake, *Ocean City*, 1962

Chapitre 2

Montrer l'indicible

Si nous nous raccrochons à ce que nous connaissons pour nous représenter notre vie après la mort, afin de nous rassurer et de nous donner une impression de maîtrise, certaines représentations tentent plutôt de s'en écarter. Ainsi, on retrouve une volonté de créer quelque chose de nouveau, d'impossible, qui dépasse les notions de ville, de quartier, de maison comme vues auparavant, pour devenir une vision conceptuelle. Celle-ci, par son abstraction, devient alors un symbole.

Des espaces blancs immaculés

L'une des représentations les plus courantes de l'au-delà est celle de l'espace d'une blancheur irréaliste, presque immatériel. Souvent, il s'agit de la représentation du passage d'un monde à l'autre, comme l'image bien connue de la lumière au bout du tunnel. Cela vient marquer une sorte de renouveau, comme une page blanche, mais aussi la neutralité. En effet, il ne s'agit ni d'un espace de bien ni d'un espace de mal, mais plutôt d'une salle d'attente avant le jugement qui déterminera l'avenir de l'âme de la personne décédée. Aussi, l'origine du mot « blanc » est germanique et peut signifier « nu ». On peut donc y voir une symbolique de mise à nue de l'âme. De plus, il est la couleur du candidat (candidus) et donc de celui qui va changer de condition. Il est ainsi la couleur du



David Yates, Extrait de *Harry Potter et les Reliques de la Mort Partie 2*, 01:33:38 et 01:33:51, 2011

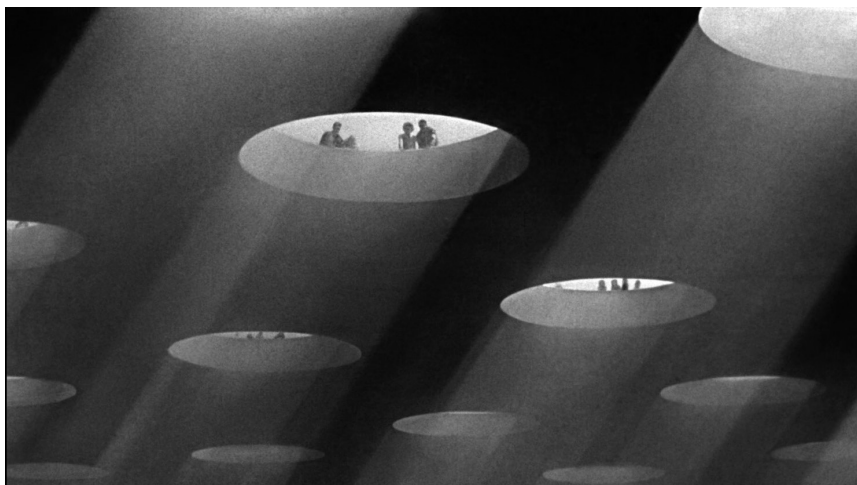
passage¹.

C'est ce que l'on peut observer dans le huitième film de la saga *Harry Potter* (2011) réalisé par David Yates. Ici, le héros, Harry, se retrouve dans un espace complètement blanc après avoir reçu un sortilège censé le tuer. On se rend compte, à travers un dialogue qu'il entretient avec un autre personnage décédé, qu'il identifie ce lieu comme étant la gare de King's Cross. Le second personnage explique à Harry qu'il peut choisir de prendre le train qui l'amènera à la suite ou non, et retourner dans le monde des vivants. Dans le monde réel, cette gare représente pour lui le pont entre le monde des moldus² et le monde des sorciers. Il reprend ainsi cette idée d'« entre-deux » pour l'appliquer à l'au-delà. Cette vision, connue du personnage, est là afin de le rassurer et de rendre la compréhension de sa mort plus douce. Cependant, si l'endroit ressemble à la gare qu'il connaît, il en reste très différent. Ainsi, il n'en a que la forme, les différentes matérialités en sont absentes et le lieu est complètement vide. Cela donne une impression très lisse et propre, loin de la réalité de la célèbre gare de Londres. On a, de plus, des limites de l'espace très floues et une sensation d'infinité, le rendant presque intangible. Cette impression est contrastée par la très grande netteté d'un unique banc sur lequel les personnages s'assoient, accentuant le flou ambiant.

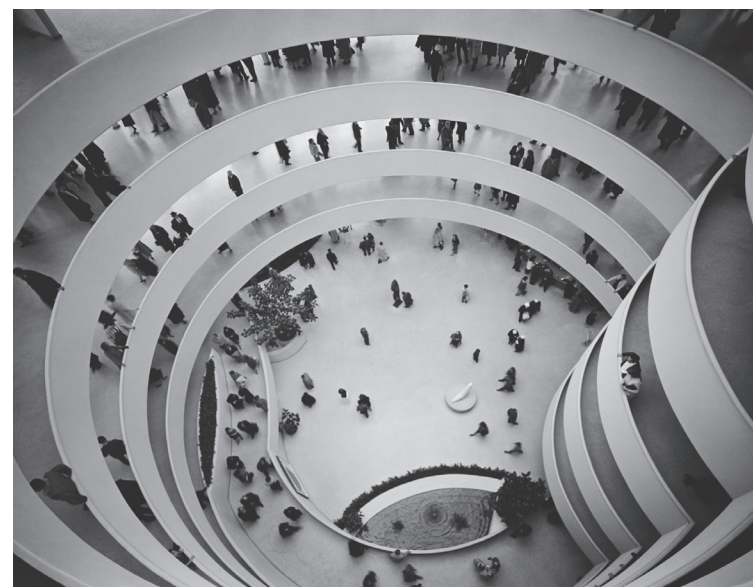
Finalement, si la forme d'un lieu connu est repris, on se rend compte par le traitement de l'espace qu'il s'agit plus d'une représentation symbolique d'un lieu signifiant pour le personnage que d'une volonté de représenter un espace réel. Ainsi, la neutralité du blanc et la symbolique de la gare viennent montrer les choix qui s'offrent à Harry ainsi que l'importance de sa discussion avec son ancien professeur et les révélations qui s'ensuivent.

1 Chevalier (Jean), et Alain Gheerbrant. *Dictionnaire des symboles: mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Laffont & Jupiter, 1990.

2 Nom désignant les personnes n'étant pas dotées de pouvoirs magiques, en opposition avec le terme « sorcier ».



Michael Powell, Extrait de *Une Question de Vie ou de Mort*, 00:15:27, 1946



Frank Lloyd Wright, Johnson Wax Administration Building, Racine, Wisconsin, 1936 // Robert E. Mates, Solomon R. Guggenheim Foundation Archives, New York.

Si l'une des utilisations de ces espaces immaculés est pour représenter un entre-deux, ils peuvent également représenter le Paradis. Ainsi, le mot germanique « blank », dont dérive le mot « blanc », signifie également « brillant » ou « clair ». Ces caractéristiques sont associées au divin et donc, indirectement, à l'endroit le plus proche de Dieu : le Paradis.

Dans le film de 1946 *Une Question de Vie ou de Mort* du réalisateur Michael Powell, on retrouve ainsi une opposition entre le monde des vivants en couleurs et le monde des morts en noir et blanc. La différence ne s'arrête pas ici. En effet, on note une nette distinction entre les architectures des deux mondes. Si celle du monde des vivants est typique de son époque et reste très classique, celle du monde des morts donne une impression beaucoup plus futuriste. On retrouve ainsi des formes arrondies et des espaces minimalistes. Cette représentation fait penser au mouvement moderne d'après-guerre. Celui-ci est mené par une volonté d'innover grâce aux nouveaux matériaux et de casser les codes de l'architecture classique. Frank Lloyd Wright est l'une de ses figures les plus connues, avec notamment le Guggenheim Museum et le Johnson Wax Administration Building. Associée au blanc, cette architecture donne une impression d'être hors du temps. Les décédés ne se retrouvent ainsi plus dans une époque particulière mais mélangés dans un même monde intemporel.

Des espaces impossibles

D'autres représentations se veulent conceptuelles sans pour autant passer par des espaces blancs et minimalistes pour se faire. Elles se démarquent alors par leur architecture impossible. Si on a pu parler des architectures fantasmées plus avant dans cet écrit, elles s'en distinguent par leur caractère symbolique et très éloigné de la vie menée dans le monde des vivants.

Ainsi, dans la série *The OA*, sortie entre 2016 et 2019 sur Netflix, l'au-delà perçu par le personnage de Prairie lors de ses expériences de

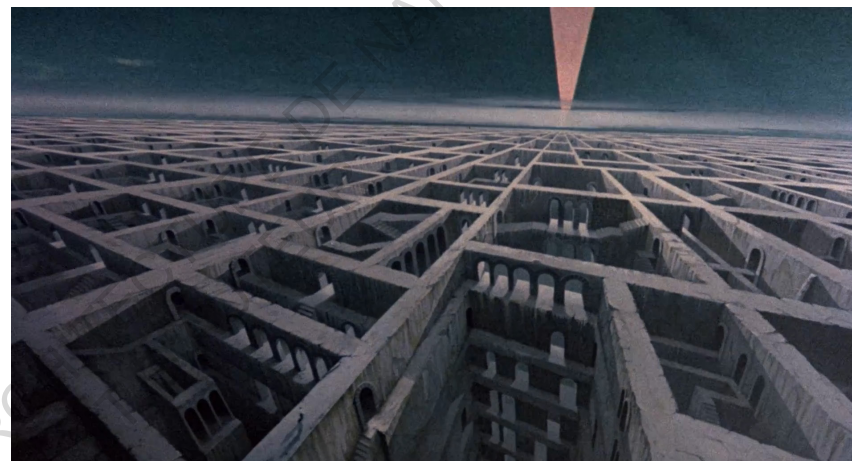


Zal Batmanglij, Brit Marling, Extrait de *The OA*, ep saison 1, 01:06:46, 2016

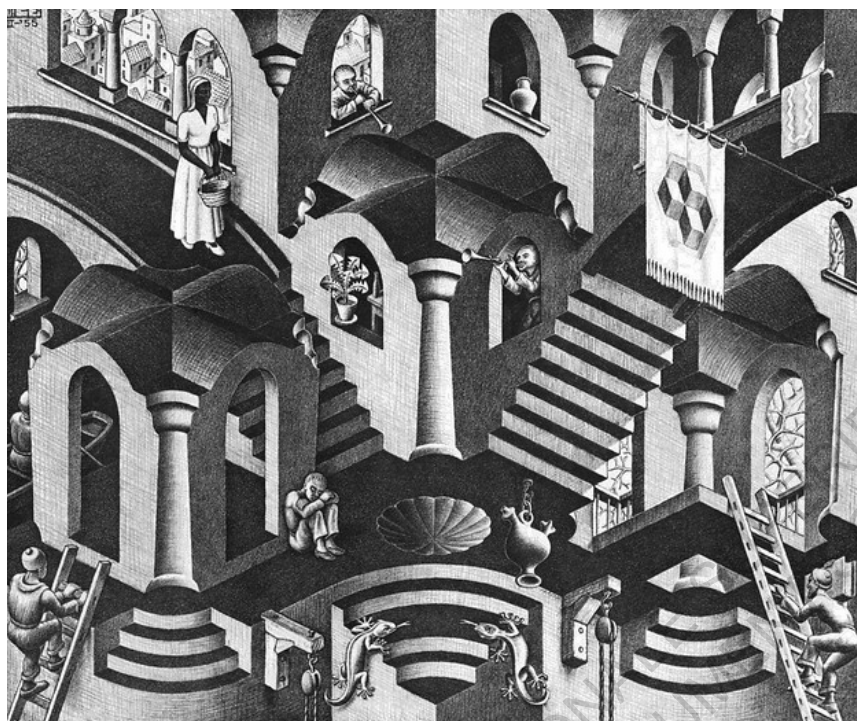
Zal Batmanglij, Brit Marling, Extrait de *The OA*, ep saison 1, 00:01:58, 2016

mort imminente correspond à cette catégorie. Elle arrive tout d'abord dans un paysage de montagne dans une sorte de vallée rocheuse. Il s'agit d'un paysage verdoyant mais pourtant vide de toute vie, avec une unique construction placée sur des rochers et sans chemin apparent y menant. Le silence et le manque de vie donnent l'impression d'un paysage figé dans le temps en décalage avec la petite cabane en bois. Cette dernière est une construction très humble rappelant un refuge de montagne et sous-entend une certaine forme d'habitation et donc de vie, appuyée par la présence de fumée sortant de la cheminée. Elle attire alors immédiatement l'attention et attise la curiosité, poussant Prairie à s'y rendre et à y entrer. On est alors totalement surpris par son apparence intérieure en totale opposition avec celle de son extérieur. En effet, on se retrouve plongé dans un ciel étoilé, comme si le personnage flottait dans l'univers au milieu des étoiles. Si la manière de représenter un tel endroit aurait pu être très littérale avec la disparition complète des parois une fois à l'intérieur du bâtiment, ici on sent encore leur présence, comme si on était proche tout en étant éloigné de cette vue étoilée. Ainsi, les « murs » sont en fait de grands miroirs qui réfléchissent ces points lumineux et créent cette impression d'infinité. Ce choix architectural donne l'impression d'une boîte suspendue dans l'univers pouvant conduire à différents chemins. On se retrouve ainsi à une sorte de croisée, un entre-deux, qui appelle un choix de la part de Prairie qui doit alors décider si elle retourne dans le monde des vivants ou bien si elle reste dans cet autre monde.

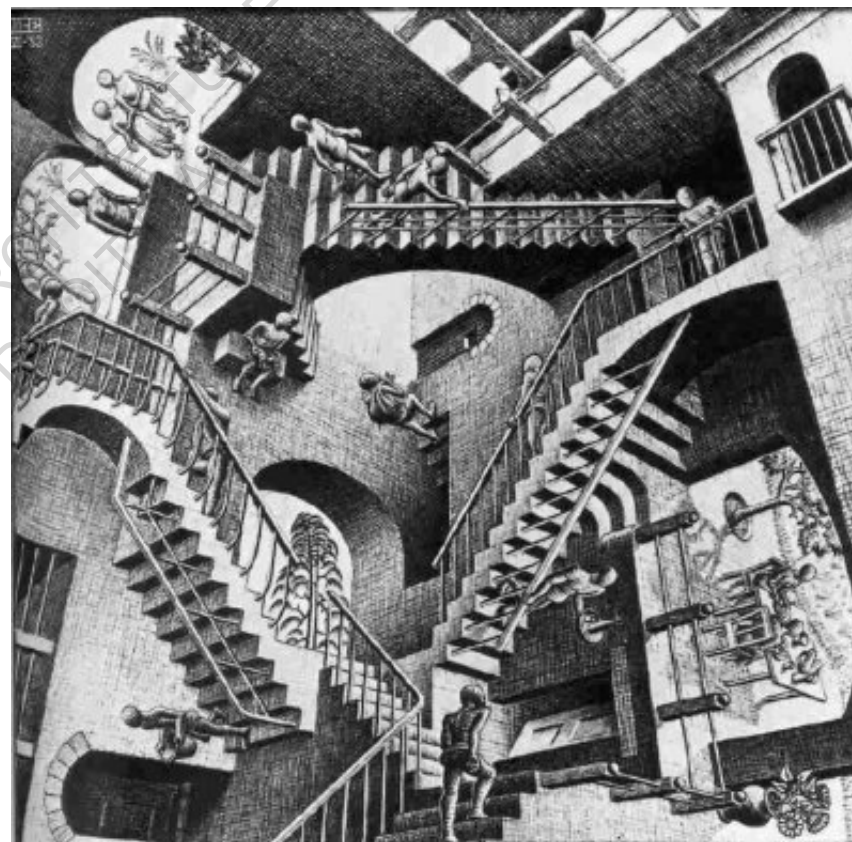
Avec *Hellraiser 2* (1988), c'est l'Enfer que l'on peut voir être représenté. Celui-ci reprend diverses références, et notamment celle de l'ère industrielle, mais ce qui nous intéresse ici est sa structure labyrinthique. Ainsi, dans cet enfer imaginé par Clive Barker on se retrouve plongé au cœur d'un labyrinthe qui ne semble pas avoir de frontière, ni en profondeur ni en largeur. Celui-ci, contrairement aux représentations rouges et suffocantes classiques de l'enfer, est montré comme étant un espace froid plongé dans une lumière bleutée. Le labyrinthe s'étend dans toutes les directions et on y découvre une multitude de chemins,



Tony Randel, Extraits de *Hellraiser 2 : Les écorchés*, 01:03:32 et 01:30:43, 1988



M.C. Escher, *Convex and Concave*, 1955.



M.C. Escher, *Relativité*, 1953.



Piranèse, *Les Prisons Imaginaires*, 1750.

d'escaliers, de portes, ne menant à rien et entourés de précipices. On peut y voir une référence aux dessins d'Escher et ses architectures impossibles s'inspirant des mathématiques mais également à la série de gravures de Piranèse. Celles-ci mettent en scène des prisons souterraines complexes qui nous font perdre nos notions d'échelle et de direction. À l'image de ces deux artistes, la figure du labyrinthe du film vient représenter le chaos et la perte de repère mis en ordre, d'une manière presque mathématique. Il fait référence au fonctionnement de cet Enfer particulier, puisque les âmes n'y sont pas jugées selon leurs bonnes ou mauvaises actions mais selon l'ordre et le chaos qu'elles ont engendrées durant leur vie. Les démons doivent alors maintenir l'équilibre entre ces deux éléments dans le monde des vivants et choisir leurs victimes pour ce faire.

Certaines représentations de l'au-delà mettent ainsi en scène des espaces dépourvus de réalisme afin de créer un monde différent de celui que nous connaissons. Pour ce faire, on retrouve la traditionnelle représentation d'espaces immatériels blancs mais également l'usage d'architectures paradoxales impossibles. La personne décédée n'a alors pas le choix de prendre ce monde pour ce qu'il est : celui de l'au-delà.



Tim Burton, Extraits du film *Sleepy Hollow*, 1:38:00, 1999.

Chapitre 3

Hiérarchiser les espaces

Si à l'origine l'au-delà est souvent unique et ne contient pas les notions de bien ou de mal, de récompense ou de punition, il se complexifie au cours du temps pour devenir un assemblage de différents espaces aux fonctions qui leur sont propres. Il se dote alors d'un espace de bien, le Paradis, d'un espace de mal, l'Enfer, mais aussi d'un espace de rédemption, le Purgatoire. Cela donne ainsi lieu à une certaine hiérarchisation de ces différentes zones, ou à leurs équivalents selon les cultures.

En haut le bon, en bas le mauvais

Culturellement, on retrouve les espaces réservés aux âmes punies en bas et les espaces réservés aux âmes récompensées en haut. L'orientation peut aussi se lire de manière horizontale avec le Paradis à droite et l'Enfer à gauche. Ainsi, le mal est proche de la Terre, qui rappelle le corps de l'Homme et toutes les faiblesses qui lui y sont associées, tandis que le bien est proche du Ciel, qui se réfère à la tête, à l'esprit et donc au divin. On retrouve cette idée dans le film de Tim Burton, *Sleepy Hollow* (1999), dans une scène montrant le cavalier sans tête retournant en Enfer. On peut voir dans cette séquence l'idée de la porte, symbole du passage entre deux mondes, entre deux états, située entre les racines d'un arbre mort et menant à un monde souterrain sanglant.



Michael Powell, Extrait de *Une Question de Vie ou de Mort*, 00:59:38, 1946

Tachikawa Yuzuru, Extrait de *Death Parade*, ep01, 00:00:24 ,2015

A l'image de cette représentation, on retrouve de nombreux signaux qui viennent symboliser et marquer la limite entre le monde des vivants et celui de l'au-delà.

L'un des plus utilisés est certainement l'escalier tel qu'on peut le voir dans *Une Question de Vie ou de Mort* (1946) de Michael Powell. Cet élément monumental vient, dans le film, relier la Terre à une dimension céleste qui prend la forme d'une constellation. Il permet l'ascension ou la descente des âmes d'un monde à l'autre et est ponctué de statues d'hommes illustres sur toute sa longueur. L'escalier est alors symbole de progression vers le savoir mais aussi de changement d'état. Cependant, s'il symbolise l'ascension, il permet également la chute et la régression et n'est ainsi pas forcément signe de bien. Dans l'animé *Death Parade* (2015), cette notion de montée ou de descente est reprise et modernisée avec l'utilisation d'ascenseurs. Après avoir été jugées, les âmes doivent prendre l'un des deux appareils sans savoir s'ils prennent celui du bien ou celui du mal. Ainsi, l'un monte tandis que l'autre descend, tout comme l'escalier permet de monter ou descendre. Concernant une hiérarchisation des espaces plus horizontale, on peut retrouver l'image du train comme dans la série *The Good Place* (2016-2020) ou encore le film *Harry Potter 7 partie 2* (2011). Celui-ci est à l'image du destin qui nous emporte et est symbole d'évolution¹. Tout comme les éléments cités plus avant, il permet le passage et le transport d'un endroit à l'autre.

Enfin, une dernière image utilisée depuis des siècles pour symboliser ce passage entre deux mondes est celle du pont. On trouve ses racines dans le zoroastrisme. Dans cette religion, les âmes des personnes décédées se devaient de traverser un pont afin d'atteindre le Paradis. Cependant, celui-ci surplombait les enfers et quiconque n'en méritait pas le passage se voyait incapable de le traverser sans tomber. Selon le mérite du mort, sa traversée pouvait se faire plus ou moins facilement et donc de manière plus ou moins longue. Le film *Coco* (2017) reprend cet élément même s'il ne revêt pas exactement la même signification. En effet, ici il

1 Chevalier (Jean), et Alain Gheerbrant. *Dictionnaire des symboles: mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Laffont & Jupiter, 1990.

Lee Ukrich, Extrait de *Coco*, 00:24:29, 2017

n'y a pas d'Enfer où tomber et le pont permet seulement le passage des âmes d'un monde à l'autre, de la même manière que l'escalier dans *Une Question de Vie ou de Mort*. Il n'est cependant pas unique et on peut en voir une multitude reliant le monde des vivants à celui des morts. Il reprend donc ici l'usage premier du pont qui est de passer d'une rive à l'autre. Il garde toutefois une certaine notion du péril puisqu'il interdit la traversée aux morts n'étant pas représentés par une photo sur l'autel familial durant le Jour des Morts, jour où les défunts, selon la tradition mexicaine, peuvent visiter leur famille. On peut également voir dans sa forme courbe une référence à l'arc-en-ciel, symbole de la relation entre le Ciel et la Terre, entre le divin et l'humain.

L'imaginaire de l'au-delà comme référence

Cette manière de hiérarchiser et de séparer le bien du mal, l'espace paradisiaque de l'espace infernal, est repris dans de nombreuses fictions représentant le monde des vivants. Ainsi, l'auteur vient sous-entendre au spectateur, grâce à cette culture commune intégrée dans son inconscient, quels sont ces espaces de part leur localisation géographique. On retrouve cela dans le film *Hellraiser 2* (1988) lorsque l'on descend au sous-sol de l'hôpital du docteur Channard. C'est ici qu'il garde enfermés certains de ses patients atteints de maladie mentale. On trouve alors toutes les caractéristiques de l'Enfer. L'espace est souterrain et étouffant avec la présence de divers conduits techniques d'où s'échappe de la vapeur. Ceux-ci viennent couvrir les cris des prisonniers, véritables âmes perdues et torturées.

Si ce code de représentation est utilisé dans de nombreuses fictions, il est tout particulièrement présent dans le domaine de la science fiction et vient alors être utilisé pour émettre une critique de la société. Dans le film *Alita : Battle Angel* (2019) on retrouve deux entités distinctes : la ville de Zalem et celle d'Iron City. La première est la dernière cité céleste de la planète et vient se positionner au dessus d'Iron City. Il



Tony Randel, Extraits de *Hellraiser 2 : Les écorchés*, 00:18:22, 1988



Robert Rodriguez, *Alita : Battle Angel*, 00:00:39, 2019



Robert Rodriguez, *Alita: Battle Angel*, 00:23:50, 2019



Robert Rodriguez, *Alita : Battle Angel*, 00:08:04, 2019

s'agit d'une ville habitée par de riches citoyens et réservée aux gens qui y sont nés. Il est alors impossible de s'y rendre depuis le sol, sauf exception. Iron City lui sert de décharge et reçoit tout ce que les habitants d'en haut jettent. Elle accueille également une grande partie de la population mondiale venue travailler pour Zalem. En effet, toutes les usines et les champs se trouvent sur Terre et nécessitent beaucoup de main d'œuvre pour les faire fonctionner. Leurs productions sont ensuite envoyées à la cité céleste par de grands conduits reliant les deux villes entre elles. La vie sur Terre n'est ainsi pas facile et Iron City est une ville corrompue, chacun rêvant d'atteindre un jour la cité parfaite les survolant par n'importe quel moyen. Cela donne lieu à une société hostile emplie de violence cherchant à gagner sa place au paradis.

On a donc, dans ce récit, une mise en parallèle de deux mondes opposés, l'un lumineux flottant dans les cieux et l'autre, en dessous, rongé par la cruauté et la cupidité. La comparaison avec l'imaginaire du Paradis et ses représentations et celui de l'Enfer paraît évidente. Ici pourtant, le « Paradis » n'est pas la place des méritants mais plutôt celui des oppresseurs, n'ayant gagné leur place dans cette cité idéale que grâce au statut et à l'argent. Cela résonne étrangement avec les nobles du Moyen-Âge qui donnaient à l'Église afin d'acheter leur place au Paradis dans l'au-delà, mais également avec notre société actuelle. On retrouve ainsi la minorité d'hommes de pouvoir, située en haut de l'échelle, exploitant le travail d'une majorité opprimée et pauvre.

Les images que nous avons tous inconsciemment du Paradis et de l'Enfer viennent ainsi ici servir un discours de critique et met en exergue des éléments de notre société afin de les questionner grâce à ces images qui nous parlent et nous choquent.

La hiérarchisation des espaces de bien ou de mal nous est inculquée dès le plus jeune âge de part notre culture, nos lectures, les œuvres d'art que nous voyons. Celle-ci provient d'une volonté de localiser les espaces en fonction de leurs attributs et d'en tirer une symbolique : le haut/ciel est associé à la tête/l'esprit/le divin et le bas/la Terre est associé au corps/le pêché. Ainsi, inconsciemment, les éléments positionnés en hauteur nous apparaissent comme ayant plus de valeur. Travailler au dernier étage d'un gratte-ciel avec une vue surplombant la ville nous paraîtra ainsi mieux que de travailler au premier étage de ce même bâtiment, proche du chaos urbain. Cette vision des choses vient nourrir les fictions et permettent une mise en parallèle de cet imaginaire de l'au-delà et de notre monde afin de nous faire nous remettre en question.

Conclusion

L'architecture joue un grand rôle lorsqu'il s'agit pour nous d'imaginer des mondes autres que le nôtre. C'est elle qui nous permet d'identifier l'espace que l'on nous montre, de le distinguer de notre réalité. Même si nous n'en sommes pas forcément conscients et que nous pouvons parfois penser que son rôle est limité et que, dans une fiction, ce qui importe ce sont les personnages, elle est nécessaire. En effet, nous ne pouvons imaginer quelqu'un sans nous l'imaginer doté d'un corps dans un espace. Même si, lorsque nous tentons de nous le représenter, nous le voyons flottant dans le vide, cela reste un espace et tout espace est architectural.

Cela s'applique à notre conception des morts et, au fil du temps, nous avons pensé et nommé un espace pour eux : l'au-delà. En ce qui concerne sa représentation, nous avons des attentes, des images qui nous ont été inculquées par notre culture, il y a des codes. Nous associons ainsi certaines caractéristiques à ces espaces de l'après vie : l'Enfer est chaud, rouge, sale, sombre tandis que le Paradis est lumineux, en hauteur, pur, blanc. Cependant, si certains concepts leurs sont associés, ces lieux sont pensés comme étant indescriptibles par l'Homme, il doit mourir pour les appréhender. Il paraît donc difficile de les représenter à l'écran, de rendre compte de ces concepts, de les rendre concrets et visibles. On a alors différentes tentatives pour ce faire, différentes visions dépendantes de leur auteur et de ses références.

Certains font usage de l'architecture pour rappeler les textes religieux et représentations anciennes. Ils font alors appel à des éléments de mouvements architecturaux marquant et les utilisent afin de faire référence à certaines époques qui auraient les caractéristiques voulues des espaces de l'au-delà représentés. Ainsi, le Paradis du film *Au-Delà de nos Rêves* vient puiser dans l'imaginaire de la Grèce et de la Rome Antiques. L'auteur utilise ces éléments qui évoquent la culture, l'ère de la pensée et du progrès, l'art, pour créer un monde lumineux proche de notre idée traditionnelle du Paradis.

Pour d'autres cependant, mettre en image ces espaces est l'occasion de les remettre en question, de trouver d'autres moyens de les représenter, peut-être plus en accord avec notre temps et notre société. Ainsi, le film *Coco* vient mélanger traditions mexicaines et progrès avec des éclairages au néon et une informatisation de l'au-delà pendant que la série *The OA* tente d'exprimer l'impossible et l'indescriptible avec un espace à la fois contenu et contenant, limité et infini, empli de parois miroitantes.

Enfin, si certains remettent en question sa représentation même, d'autres utilisent l'au-delà comme excuse pour nous remettre en question nous. C'est le cas de la série *The Good Place* qui utilise la banlieue américaine pour représenter son Mauvais Endroit camouflé en Bon Endroit. Se faisant, elle nous questionne sur ce que la société nous donne comme idée du Paradis, de ce qu'il faut atteindre pour mener une vie heureuse. Elle met en avant notre société de consommation et son insuffisance ainsi que la frustration qu'elle entraîne. D'une autre manière, l'image de l'au-delà peut également être prise comme référence afin de représenter le monde des vivants. Ainsi, le point de vue s'inverse et la reprise des codes du monde des morts pour représenter celui des vivants nous sous-entend l'espace où il fait bon vivre et celui qu'il vaut mieux éviter. Cependant, ces lieux sont rarement attribués selon les mérites, nous poussant également à nous interroger sur le fonctionnement de notre société et ses bienfaits.

Il serait alors intéressant de se demander si ces codes liés à notre culture de l'au-delà sont repris dans l'architecture de la ville d'aujourd'hui

et comment. Ainsi, peut-on retrouver cet imaginaire inconscient dans l'organisation spatiale de nos bâtiments ? Jusqu'à quel point les architectures de fiction se référant à l'au-delà sont-elles proches de l'architecture du monde d'aujourd'hui ?

Médiagraphie

Livres

- * Alighieri (Dante), *La divine comédie*, Paris, Flammarion, 2010, 628 p.
- * Ariès (Philippe), *Essais sur l'histoire de la mort en Occident du Moyen-âge à nos jours*, Paris, Seuil, 1975, 340 p.
- * Ariès (Philippe), *Images of Man and Death*, Cambridge, Harvard University Press, 1985.
- * Ariès (Philippe), *L'homme devant la mort*, Paris, Éditions du Seuil, 1977.
- * Bachelard (Gaston), *La poétique de l'espace*, Paris, PUF, 2013, 214 p.
- * Bering (Jesse), *The Belief Instinct: The Psychology of Souls, Destiny, and the Meaning of Life*, New-York, W. W. Norton & Company, 2012.
- * Boyer (Pascal), *Religion Explained: The Evolutionary Origins of Religious Thought*, Reprint edition, New York, Basic Books, 2002.
- * Chevalier (Jean) et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles: mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Laffont & Jupiter, 1990, 550p.
- * Crunelle (Marc), *L'Architecture et nos sens*, Bruxelles, Presses universitaires de Bruxelles, 1996, 143 p.
- * David (Paul-Henri), *Psycho-analyse de l'architecture: une porte ouverte sur l'immatérialité*, L'Harmattan, 2001, 302 p.
- * Debry (Jean-Luc), *Le cauchemar pavillonnaire*, Montreuil, Editions L'Échappée, 2012.
- * Denkha (Ataa), *L'imaginaire du paradis et le monde de l'au-delà dans le christianisme et dans l'islam*, Paris, L'Harmattan, 2014, 381p.
- * Harari (Yuval Noah), *Sapiens: Une brève histoire de l'humanité*, Paris, Albin Michel, 2015.
- * Lewis (James R.), *Encyclopedia of Death and the Afterlife*, Detroit, Visible Ink, 1995, 420 p.
- * Lewis (James R.), *Encyclopedia of Afterlife Beliefs and Phenomena*, Detroit, Visible Ink, 1995, 456 p.
- * MacGregor (Geddes), *Images of Afterlife*, New-York, Paragon House, 1992, 258 p.
- * Norberg-Schulz (Christian), *La signification dans l'architecture occidentale*, Liège, Mardaga, 1977, 447 p.
- * Ragon (Michel), *L'espace de la mort: essai sur l'architecture, la décoration et l'urbanisme funéraire*, Paris, Albin Michel, 1981.
- * Younès (Chris), Nys (Philippe), et Mangematin (Michel), *Le Sens du lieu: topos, logos, aïsthésis actes du colloque*, Clermont-Ferrand, Avril 1994, Bruxelles, OUSIA, 1996.

Articles

- * « L'architecture et la mort », *Monuments Historiques*, 124, 1982-1983.
- * Dossier « L'Au-Delà. Enfers, Paradis et Autres Lieux », *Religions & Histoire*, 54, 2014, p.22-66.
- * Baudry (Patrick), « La mémoire des morts », *Tumultes*, 16, 2001, p. 29-40.
- * Bialestowsk (Alice), « Lieux Funéraires », *AMC*, 215, 2012, p.73-83.
- * Dechesne (Mark), Pyszczynski (Tom), Arndt (Jamie), Ransom (Sean), Sheldon (Kennon), Knippenberg (Ad), et Janssen (Jacques), « Literal and Symbolic Immortality: The Effect of Evidence of Literal Immortality on Self-Esteem Striving in Response to Mortality Salience », *Journal of personality and social psychology*, 84, 2003, p. 722-737.
- * Faivre, Daniel. « Les représentations primitives du monde des morts chez les Hébreux », *Dialogues d'histoire ancienne* 21, no 1, 1995, p.59-80.
- * Gulliford (Liz), « Death anxiety and religious belief: an existential psychology of religion », *Journal of Beliefs & Values*, 39, 2018, p. 525-526.
- * Harris (Paul), « Conflicting Thoughts about Death », *Human Development*, 54, 1 juillet 2011, p. 160-168.
- * Hodge (K. Mitch), « Concepts of Death and Afterlife Beliefs: A Coherent View », Novembre 2018, consulté le 2 mai 2020, [https://www.academia.edu/37694154/Concepts_of_Death_and_Afterlife_](https://www.academia.edu/37694154/Concepts_of_Death_and_Afterlife_Beliefs_A_Coherent_View)

[Beliefs_A_Coherent_View](#).

- * Hodge (K. Mitch), « On Imagining the Afterlife », *Journal of Cognition and Culture*, 11, 1 janvier 2011, p. 367-389.
- * Pupillo (Bridget), « Revealing Structures: Apocalypse in the Architecture of the Afterlife », consulté le 4 avril 2020, https://www.academia.edu/6570680/Revealing_Structures_Apocalypse_in_the_Architecture_of_the_Afterlife.
- * HiSoUR Art Culture Histoire. « Architecture moderne d'après-guerre », 15 avril 2018, consulté le 6 août 2020, <https://www.hisour.com/fr/post-war-modern-architecture-28038/>.
- * « Un monde imaginé : Le paradis », Consulté le 7 juillet 2020, <http://expositions.bnf.fr/ciel/arretsur/monde/paradis/index.htm>.

Travaux de recherches

- * Gaubusseau (Sébastien), *Les ambiances et le funéraire*, TPFE dirigé par Christian Marenne, ENSA Nantes, 2006, 174 p.
- * Thiolliere (Pascaline), *L'urbain et la mort : ambiances d'une relation*, Thèse dirigée par Grégoire Chelkoff, Université Grenoble Alpes, 2016, 343 p.

Podcasts

- * Granolati (Manuele), « Entre l'âme et le corps, le purgatoire - Ép. 3/4- La Divine comédie de Dante », *Les Chemins de la Philosophie*, France Culture, Consulté le 8 juillet 2020, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/la-divine>

comedie-de-dante-34-entre-lame-et-le-corps-le-purgatoire.

- * Ossola (Carlo), « La naissance de l'humanisme- Ép. 4/4- La Divine comédie de Dante », *Les Chemins de la Philosophie*, France Culture, Consulté le 8 juillet 2020, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/la-divine-comedie-de-dante-44-la-naissance-de-lhumanisme>.
- * Ottaviani (Didier), « De l'enfer au paradis- Ép. 1/4- La Divine comédie de Dante », *Les Chemins de la Philosophie*, France Culture, Consulté le 8 juillet 2020, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/la-divine-comedie-de-dante-14-de-lenfer-au-paradis>.
- * Pinchard (Bruno), « Mauvaises rencontres en enfer- Ép. 2/4- La Divine comédie de Dante », *Les Chemins de la Philosophie*, France Culture, Consulté le 8 juillet 2020, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/la-divine-comedie-de-dante-24-mauvaises-rencontres-en-enfer>.

Films

- * Barker (Clive), *Hellraiser : Le Pacte*, UK, Films Futures, 1987.
- * Batmanglij (Zal), Marling (Brit), *The OA*, USA, Plan B Entertainment, 2016-2019.
- * Bobin (James), *Alice de l'Autre Côté du Miroir*, USA, Walt Disney Pictures, 2016.
- * Burton (Tim), *Beetlejuice*, USA, The Geffen Company, 1988
- * Burton (Tim), *Sleepy Hollow*, USA, Mandalay Pictures, 1999.

- * Burton (Tim), *Les Noces Funèbres*, USA, Tim Burton Productions, 2004.
- * Jackson (Peter), *Lovely Bones*, USA, DreamWorks SKG, 2010.
- * Kim (Yong-Hwa), *Along with the Gods : Les Deux Mondes*, Corée du Sud, Realies Pictures, 2017
- * McDowell (Charlie), *The Discovery*, 2017.
- * Powell (Michael), *Une Question de Vie ou de Mort*, UK, Archers Film Productions, 1946.
- * Randel (Tony), *Hellraiser 2 : Les écorchés*, UK, Film Futures, 1988.
- * Rodriguez (Robert), *Alita : Battle Angel*, USA, 20th Century Fox, 2019.
- * Schur (Michael), *The Good Place*, USA, Universal Television Group, 2016-2020.
- * Schwarz (Christiane), *L'Enfer de Dante*, Paris, Arte France, 2016.
- * Tachikawa (Yuzuru), *Death Parade*, Japon, Madhouse, 2015.
- * Unkrich (Lee), *Coco*, USA, Pixar Animation Studios, 2017.
- * Ward (Vincent), *Au-Delà de nos rêves*, USA, PolyGram Filmed Entertainment, 1998.
- * Yates (David), *Harry Potter et les Reliques de la Mort partie 2*, UK et USA, Heyday Films et Warner Bros., 2011.

Images

- * p.21 Alfonso Cuaron, Extrait du film *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, 1:44:13, 2004.
- * p.28 Sans auteur, Représentation classique de la terre et du Sheol, date inconnue. www.bfmtv.com/societe/religions/judaisme-christianisme-islam-a-quoi-ressemble-leur-paradis_AN-201911020042.html.
- * p.29 Loreto Aprutino, Détail de la fresque du *Jugement Dernier*, première moitié du XVème siècle, église Santa Maria in Piano, Italie.
- * p.31 Anonyme, Psautier d'Henri de Blois, 1150-1200, enluminures sur parchemin, 32 x 23cm, British Library, Londres, Angleterre.
- * p.32 Herrade de Landsberg, *L'Enfer*, dans l'Hortus Delicarum, XIIème siècle.
- * p.35 Pierre Mortier, *Carte de la situation du paradis terrestre*, 1700, 40 x 47,5 cm, Cornell University Library, New-York, USA.
- * p.36-37 Tintoret, *Le Couronnement de la Vierge*, dit *Le Paradis*, vers 1580, 143cm x 362cm, Louvres, Paris, France.
- * p.38 Enguerrand Quarton, *Le Couronnement de la Vierge*, 1454, 183cm x 220m, Musée Pierre du Luxembourg, Villeneuve-les-Avignon, France.
- * p.42 Ratel, *L'Enfer de Dante*, 1850, gravure, collection particulière.
- * p.43 Gustave Doré, *Dante et Béatrice au Paradis*, « Chant XXXI » dans *La Divine Comédie de Dante* éd. Illustrée, 1892.

- * p.52 Tim Burton, Extraits de *Les Noces Funèbres*, 00:14:49 et 00:06:56, 2004.
- * p.54 Tim Burton, Extraits de *Les Noces Funèbres*, 00:27:31 et 00:26:52, 2004.
- * p.56 Michael Schur, Extrait de *The Good Place*, ep01 saison 1, 00:07:09, 2016.
- * p.56 Michael Schur, Extrait de *The Good Place*, ep03 saison 2, 00:19:03, 2017.
- * p.58 Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 00:26:05, 01:37:52 et 01:35:07, 1998.
- * p.60 Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 00:42:24 et 00:49:12, 1998.
- * p.61 Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 00:55:32, 00:55:05 et 00:55:52, 1998.
- * p.62 Arthur Skizhali-Weiss, *Architecture fantasies*, 1999-2014.
- * p.64 Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 01:01:50, 01:02:02 et 01:02:10, 1998.
- * p.65 Vincent Ward, Extraits de *Au-delà de nos Rêves*, 01:15:17 et 01:17:01, 1998.
- * p.66 Lee Urich, Extraits de *Coco*, 00:34:41 et 00:47:36, 2017.
- * p.68 Lee Urich, Extraits de *Coco*, 00:25:08 et 00:47:12, 2017.
- * p.69 Arata Isozaki, *City in the Air*, 1961.

- * p.69 Kiyonori Kikutake, Ocean City, 1962.
- * p.72 David Yates, Extrait de *Harry Potter et les Reliques de la Mort Partie 2*, 01:33:38 et 01:33:51, 2011.
- * p.74 Michael Powell, Extrait de *Une Question de Vie ou de Mort*, 00:15:27, 1946.
- * p.75 Robert E. Mates, Solomon R. Guggenheim Foundation Archives, New York.
- * p.75 Frank Lloyd Wright, Johnson Wax Administration Building, Racine, Wisconsin, 1936.
- * p.77 Zal Batmanglij, Brit Marling, Extrait de *The OA*, ep saison 1, 01:06:46, 2016.
- * p.77 Zal Batmanglij, Brit Marling, Extrait de *The OA*, ep saison 1, 00:01:58, 2016.
- * p.79 Tony Randel, Extraits de *Hellraiser 2 : Les écorchés*, 01:03:32 et 01:30:43, 1988.
- * p.80 Escher, *Convex and Concave*, 1955, lithographie, 27,5 cm x 33,5 cm.
- * p.81 Escher, *Relativité*, 1953, lithographie, 28.2x29.4cm.
- * p.82 Piranèse, *Les Prisons Imaginaires*, 1750, gravure.
- * p.84 Tim Burton, Extraits du film *Sleepy Hollow*, 1:38:00, 1999.
- * p.86 Michael Powell, Extrait de *Une Question de Vie ou de Mort*, 00:59:38, 1946.

- * p.86 Tachikawa Yuzuru, Extrait de *Death Parade*, ep01, 00:00:24, 2015.
- * p.88 Lee Urich, Extrait de *Coco*, 00:24:29, 2017.
- * p.90 Tony Randel, Extraits de *Hellraiser 2 : Les écorchés*, 00:18:22, 1988.
- * p.91 Robert Rodriguez, *Alita : Battle Angel*, 00:00:39, 2019.
- * p.92-93 Robert Rodriguez, *Alita : Battle Angel*, 00:23:50, 2019.
- * p.94-95 Robert Rodriguez, *Alita : Battle Angel*, 00:08:04, 2019.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Si l'au-delà existe, à quoi ressemble-t-il ? Cette question, à l'apparence si simple, est l'un des grands questionnements de l'humanité et implique une réflexion plus profonde sur l'existence d'une vie après la mort. Si cette interrogation nous trouble autant c'est tout simplement car nous n'avons aucun moyen d'y répondre et, l'inconnu est quelque chose d'effrayant. Pour palier à cette méconnaissance, nous avons, tout au long de notre histoire, tenté de nous représenter cet endroit. Ainsi, chaque religion a son interprétation iconographique du monde des morts. Celles-ci, tout d'abord assez vagues, se sont complexifiées avec le temps, s'inspirant les unes des autres et se nourrissant de l'imaginaire de nombreux artistes et écrivains. Cependant, on peut se demander comment ces espaces, et donc ces architectures, censés être indescriptibles par l'Homme peuvent-ils être évoqués visuellement et, surtout, dans un monde de moins en moins religieux, comment ces représentations sont-elles réinterprétées ?



ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SCUMIS / ADRON