

Blob Blob : considérations sur le destin de la matière dans la culture occidentale

Pia Pandelakis

BBBBLLLLLOOOOARB

Au commencement était le mou.

La matière brute, sans forme. Le chaos?

Ou peut-être pas, mais qu'importe : c'est ainsi que l'histoire (l'Histoire?) ne cesse d'être racontée. Dans les mythologies grecques, chinoises, égyptiennes¹, l'humain comme un petit morceau de glaise que l'on façonne. Ailleurs, s'arracher un morceau de chair, pour fabriquer une personne. Dans la mystique juive : le golem. Il ne s'agit pas de dire que tous ces récits se valent, mais d'en observer le trajet commun, de la **matière pure, informe**, à ce qui advient et *prend forme*.

Cette dimension narrative de la *prise de forme* indique toute la valeur accordée, notamment par la culture

Occidentale, à la forme comme état fini - soit au contour, à la lisibilité, à la limite claire entre dedans et dehors. Distinguer forme et **informe**, ici dans le cadre temporel du récit mythique ou mythologique, participe d'un jeu de binarités dont ne sont que trop familier/ère/s les féministes et théoricien/nes queer.

Car séparer forme/**informe** revient en fait à isoler le fait culturel par comparaison. L'outil, quoique primitif, sera ainsi différent du caillou temporairement approprié par le grand singe². Ceci pour la binarité nature/culture, ou plus avant sauvage/civilisé (que l'on retrouve dans la grande opposition coloniale entre Blancs et Noirs).

Les jeux de binarités n'ont de cesse de se redoubler dans notre pensée : ils se consolident et se soutiennent les uns et les autres. Ainsi le duel qui oppose l'**informe** à l'état supérieur de la forme se rejoue dans l'opposition masculin/féminin. Aux hommes, le

cadre, la structure, la pensée rationnelle ; aux femmes les espaces sombres de la domesticité, les corps caves, les états liquides, non maîtrisés³. Le patriarcat est un exemple de code stratégique, révélant comment les dominants se situent toujours instinctivement du côté de la forme, de sa clarté : hétéronorme contre flou des identités queer, façonnement validiste aux dépens des formes contrariées des corps non-valides, corps blanc contenu face aux dérèglements des corps racisés, pensés comme sauvages...

Ainsi « notre » culture célèbre ce qui prend forme, à commencer par le *logos*. L'effort de pensée vise à clarifier, et se doit de produire un savoir lisible. Pour autant, l'**informe** revient cycliquement hanter la forme, parce que celle-ci a besoin de son Autre pour apparaître dans toute son évidence. Sans **informe** qui la précède, la forme ne pourrait s'affirmer. D'où que la forme existe d'abord comme *prendre forme*, soit comme un mouvement temporel de dissociation d'un état antérieur. Or, si un tel mouvement est possible et relève même intrinsèquement de la genèse de la forme, il existe aussi en filigrane dans toute forme la possibilité de son retour accidentel ou inexorable à l'état premier, celui de la **non-forme**, du matériau non-travaillé, de la **matière brute**.

La culture Occidentale célèbre la forme - soit : l'érection de grands bâtiments, la fabrication à la chaîne d'artefacts, la gastronomie, les prouesses technologiques, les soins médicaux, l'agriculture planifiée, la pensée qui s'énonce clairement, les bons mots, les emblèmes, les monuments, les distinctions marquées entre individu/e/s, la chasse aux mauvaises herbes, les jardins à la française, mais aussi ceux à l'anglaise, les sudokus réussis, les grandes bibliothèques, les entreprises, les annuaires, les vêtements taillés (sur mesure ou non), les campagnes de santé publique, les imprimantes 3D, la chirurgie correctrice, les lunettes de vue, les coupes de cheveux par *coiffeurs-visagistes*, etc.

Tout ceci participe, à un degré ou un autre d'un *prendre forme*, expression d'une intention, d'une volonté de planification à plus ou moins grande échelle.

Et pourtant il y a le *slime*. Le **blob**. Le *goo*. Le machin-truc-chouette. Je dirai *blob* pour rassembler toutes de ces variantes de l'état de **matière** apparemment **informe** (infirme?) dont je vais discuter ici⁴. Il faut noter cependant qu'il est de la nature même du **blob** d'être multiple, contrairement à la forme, qui fixe dans le un, l'unique, l'identifié, ce qui semblait jusque-là épars.

Il ne s'agit pas de renforcer ici l'opposition forme/**informe** en les renvoyant dos à dos mais plutôt de considérer le **blob** (l'**informe**) comme un état *intermédiaire* entre les deux termes d'une binarité, clé possible pour déverrouiller une opposition par trop binaire. Dans la zone grise séparant forme et **informe**, il y aurait donc le **blob**, soit un début de forme, une chose protozoaire, une esquisse – tout de même marquée par l'intention. Sans forme, mais possédant quand même un contour. Identifiable, mais sans identité.

Un paradoxe fait **matière**.

BLUBLUBLUBLIBLU

Du blob en art

Avant de nous faire voyager dans les territoires plus ou moins connus du **blob**, je me dois de mentionner que si la forme continue de faire loi, l'**informe** a aussi fasciné et a, de plusieurs manières, été célébré.

L'**informe** a même fait étendard dans le milieu de l'art, de son esquisse conceptuelle par Bataille au début du XXe⁵ siècle à l'exposition du Centre Pompidou en 1996.

Tandis que la tradition philosophique Occidentale, depuis les Lumières, valorise la forme par rapport à l'**informe**, l'histoire de l'art moderne a été construite (par Clément Greenberg notamment) comme une émancipation de la forme lisible et plus précisément du sujet. Qu'on ne voie pas là une porte grande ouverte à des contenus et des auteur/e/s minoritaires : la

¹Article «Creation of Man from Clay», *Wikipedia*, [en ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/Creation_of_man_from_clay

²Voir André Leroi-Gourhan dans *Le geste et la Parole, tome 1 : Technique et Langage*, Paris : Albin Michel, 1964.

³Voir Theweleit Klaus, *Male Fantasies I. Women, Floods, Bodies, History*, Cambridge : Polity Press, 1987, p. 402-05 ; Bourdieu Pierre, *La domination masculine : Suivi de Quelques questions sur le mouvement gay et lesbien*, édition revue et augmentée, Paris : Points, 2014[1998], p. 24.

⁴Je signale que tous ces états de matière ont été discutés dans l'ouvrage *La dynamique du mou* dirigé par Céline Cadaureille et Emma Viguier en 2017, membres du laboratoire LLA-CRÉATIS auquel j'appartiens également. Je reprends ici en particulier la réflexion de Brice Genre dans son chapitre « L'objet mou ou la chose sans dessein », p. 27-34.

⁵Bataille saisit les enjeux politiques de l'**informe** lorsqu'il dit de celui-ci qu'il est un terme « servant à déclasser » ; paradoxalement « l'**informe** », comme concept, est le support de la pensée « exigeant généralement que chaque chose ait sa forme », cf. Georges Bataille, « L'**informe** », in *Œuvres Complètes, Premiers Écrits 1922-1940*, Paris : Gallimard, 1970, p. 217.

célébration de l'anti-forme a encore bénéficié aux créateurs masculins et blancs, dont les œuvres non représentatives (ici chez Morris, là chez Pollock) semblaient plus pertinentes que le symbolisme⁶ ou le surréalisme, courants où le recours à la forme connue, représentative, passait pour une concession à la facilité de l'illustration. Dans un retournement habile (qui n'inverse que les valeurs, mais pas l'ordre politique qu'elles soutiennent), l'informe devient souhaitable. En d'autres termes, l'informe fait forme.

Le *Glue Pour* (1969) de l'artiste Robert Smithson est à cet égard fascinant: pure quantité de matière déversée dans le paysage – soit un geste d'envahissement chimique, plastique, performé dans le contexte du *Land Art* pourtant souvent frappé du sceau de l'écologie. La matière collante répandue par Smithson peut être comprise comme informe; mais la voir comme blob permet encore davantage d'en saisir les contradictions internes, entre érotique du fluide épais⁷ et «*esthétique érosionnelle*»⁸, antédiluvienne. Elle est le point intermédiaire entre ce qui refuse de faire forme et ce qui y consent; pour autant, production de forme il y a, ne serait-ce que la forme primitive de l'écoulement (qui évoque celle des fluides corporels, du magma volcanique...).

Au-delà des arts plastiques semble exister toute une tradition ainsi qu'un goût de l'informe, marqué par un refus politique de la forme et du faire-forme (faire-norme?) qui accompagne nécessairement celle-ci. Les anarchistes du début du XXe siècle refusent la forme étatique qui pré-régule les comportements sociaux; les tenant/e/s de l'art brut refusent tout autant la figure que le rejet en bloc de celle-ci, pour s'exprimer dans une relation à la matière sans souci de domestication; enfin ce sont les punks qui agissent une même intention au niveau de la matière musicale et/ou graphique. L'informe n'est pas seulement l'espace tactique où refuser la forme: il est le lieu de production de gestes oppositionnels. Ainsi l'artiste

Manzoni met célèbrement en conserve sa merde: c'est l'informe déjectionnel contenu par la forme connue et commercialisable du package capitaliste. Le situationniste Boris Chtcheglov se rend quant à lui à la Tour Eiffel (célébration de la forme moderne dans la maîtrise d'un matériau nouveau, le fer) pour la disperser façon puzzle à l'aide d'une bombe (il échoua). Lou Reed branche sa guitare, et «compose» un album entier de larsens (*Metal Music Machine*, 1975). L'art est jalonné de ces attentats à la forme. Toutefois dès que l'informe s'impose, il s'expose à sa récupération en forme. À tel point que l'on soupirera peut-être de voir Manzoni figurer dans cette liste. L'informe comme ordure, déchet, caca: une approche trop vue en ce début de XXIe siècle. Car la merde est encore une forme identifiable. La preuve: aujourd'hui un déchet se valorise. Si le *Glue Pour* donne l'impression que l'informe par essence possède une capacité à se répandre, se diffuser - en somme, un potentiel intrinsèque de contamination - il ne faut pas oublier que la forme elle-même, dans sa capacité à produire la norme, répand son dogme et contamine la matière en présence.

Forme: l'idée, l'intellect, la norme, le dogme, la règle, le *coda*.

Informe: perversion, faux-frère (mais plutôt sœur) de la sus-nommée. Parfois, l'horizon d'un art préoccupé par la nécessité de désamorcer ses propres injonctions...

Le Blob: état de l'interstice, de l'entre-deux, point de jonction entre la matière et ce qui a pris forme. Objet de notre examen, à présent. Car si le blob est quasiment sans forme, il n'en est pas moins... protéiforme.

BLOOOOOOOOOOOOB BLOB BLOB Le blob comme menace

Quand on pense au blob, à cet état de matière molle incontrôlée, viennent assez vite les imaginaires horribles qui ont d'ailleurs saisi et diffusé ce vocable de «blob». En 1958, Steve McQueen et Aneta Corseaut jouent dans *Le Blob* deux adolescent/e/s qui assistent à la chute d'une météorite sur terre. Celle-ci est découverte par un habitant: une boule ronde, solide, constellée de petits cratères, l'objet possède les contours identifiables d'une lune - mais bientôt craquelé par une force interne, prend alors plutôt l'allure d'un œuf. Ce deuxième état s'efface aussi vite que le premier pour laisser apparaître une petite boule ronde gélatineuse et collante. Très vite, cette matière inconnue se fixe sur le bras du malheureux qui a fait la découverte. Quelques minutes plus tard, malgré la convocation d'un docteur, il a été totalement absorbé par le corps étranger. C'est le seul horizon du blob: l'absorption et, par extension, la croissance. Ce n'est en fait pas lui, le corps étranger. Lui (elle?) absorbe, consomme, annule la différence de la multiplicité des corps dont il se nourrit. Le blob est en quelque sorte *ubiphage*: il mange absolument de tout. Et bien qu'il grossisse, il garde toujours la même apparence: celle d'un corps familier, à l'échelle près.

Dans ce premier film, le blob est rouge. Il est aujourd'hui commun de relever cette coïncidence, et donc le lien entre cette masse gourmande et la menace communiste telle qu'elle est perçue dans la société étasunienne des années 50. À la fin du film, le blob est arrêté grâce à une faiblesse identifiée par accident: la chose venue de l'espace est vulnérable au froid. Finalement congelé plutôt que détruit, le blob, comme le communisme rampant peut seulement être contrôlé, mais pas annihilé.

Le blob est tout puissant par sa capacité à changer de forme. Massif à la fin du film, il n'en reste pas

⁶La brochure de l'exposition «L'informe: mode d'emploi» (Centre Georges Pompidou, mai-août 1996, commissariat: Rosalind Krauss & Yve-Alain Bois) évoque en effet le retour du corps dans les arts, relié à l'exposition «Féminin - Masculin» qui précède de peu «L'informe»: «Ce qui était combattu par les avant-gardes formalistes – le fantasmagorique, le pathos – s'affiche sans complexe. Les contenus politiques ou existentiels revendiquent un droit de cité. D'où la fortune actuelle du symbolisme, de l'expressionnisme et du surréalisme. Des zones peu explorées, parce que considérées comme participant d'un ordre bas, inférieur, sont aujourd'hui investies: l'"abjection" aux États-Unis et l'"infamie" en France, par exemple. Cependant, ces contenus s'offrent par le biais d'une imagerie. Leur limite est celle de tout thème: l'illustration». Je remercie Sabÿn Soulard pour m'avoir transmis ce document.

⁷Voir les visuels proposés en accompagnement de l'article d'Adam Lauder, «Robert Smithson's Vancouver Sojourn: *Glue Pour*, 1970», *Canadian Art*, [en ligne], <http://canadianart.ca/features/robert-smithsons-vancouver-sojourn-glue-pour-1970/>

⁸«erosional aesthetics», ma traduction; le propos de Smithson est ainsi cité par Adam Lauder, *ibid.*

⁹ La fortune cinématographique du blob mérite à elle seule un examen étendu ; on se référera entre autres aux écrits de Jacqueline Foertsch dans *Enemies Within: The Cold War and the AIDS Crisis in Literature, Film, and Culture* ; elle établit là la différence entre la version cinématographique de 1958 et sa version « balkanisée » (« balkanized ») dans le remake de 1988 ; Foertsch pose que ce n'est plus le communisme dont le blob se fait le support, mais la peur du virus du SIDA ; in *Enemies Within: The Cold War and the AIDS Crisis in Literature, Film, and Culture*, University of Illinois Press, 2001, p. 183.

¹⁰ Rosy Maurice & Will, *La Matière Verte*, Série Tif & Tondu, no. 14, Paris : Dupuis, Marcinelle, 1969.

¹¹ « it sounds like baby shampoo », ma traduction.

moins capable de se faufiler sous une porte pour traquer ses victimes. C'est d'ailleurs un point essentiel de cette version du blob : il s'insère dans les petits espaces, les conduits d'aération – alors même que le cinéma local (lieu de la scène finale) clame sur ses auvents : « *Sainement climatisé* » (« *Healthfully air-conditioned* »). Le réseau ubiquitaire d'aération, symbole et incarnation d'une modernité saine devient le facilitateur de l'expansion de la menace. À cet égard, *Le Blob* fonctionne comme un contenu d'avertissement (*cautionary tale* en anglais) : les structures de confort de votre environnement vous rendent plus vulnérable. La vigilance, comme outil de prévention contre les corps non-normés, est célébré comme le véritable agent de l'échec du blob, plutôt que le froid qui l'immobilise finalement.

BLOB BLIP BLOP

Le blob comme ressource

Cet imaginaire du blob, hautement anxiogène, est loin d'être le seul⁹. À ces représentations horribles correspond une autre vision du blob, comme matière visuellement identique, mais du coup riche de ses possibles. Le blob est plus que matière : il devient matériau. Dans la série de bande dessinée belge *Tif et Tondu*, un album entier est consacré aux péripéties entourant la découverte et la sauvegarde de la *Matière Verte*¹⁰. Cette matière se présente comme une petite balle verte, de la taille d'un ballon. La matière possède d'incroyables capacités d'élasticité, à tel point qu'elle ne peut être coupée. En revanche, elle peut être étirée au point de couvrir une surface beaucoup plus large par rapport à sa forme initiale : Tondu l'utilise ainsi pour se façonner un hamac. Outre ces qualités, la matière est très rebondissante, à la manière d'une super-balle qu'il est impossible d'arrêter quand elle a commencé sa course. Contrairement au blob de 1958, la matière verte ne possède pas de pouvoir d'inquiétude particulier ;

du moins, c'est le cas pour le début du récit, dont les péripéties se résument à des tentatives de vol de la précieuse découverte.

Plus tard, des scientifiques mal intentionnés dérobent la matière convoitée et l'injectent de manière expérimentale dans les veines de leur prisonnier, Tondu, qui devient aussi rebondissant que la petite balle. Si cette qualité quasi super-héroïque permet à Tif et Tondu de capturer les malfaisants, l'histoire ne dit pas comment Tondu retrouve un corps normalement fonctionnel. Comme souvent dans ces bandes dessinées destinées au jeune public, on décèle quelque chose d'angoissant, un malaise quant aux issues possibles et non dépeintes des péripéties de l'album (soit : un corps incapable de se fixer, condamné à rebondir sur les surfaces qu'il touche?).

En 1997, Robin Williams joue dans un film hollywoodien, *Flubber*, dont le récit semblerait étrangement proche de la *Matière Verte* s'il n'était le remake d'une production antérieure, *The Absent-Minded Professor* (1961). Le personnage de savant fou incarné par Williams fait la découverte d'une matière étrange qu'il nomme *flubber* malgré le scepticisme de son entourage – un personnage remarque en effet que cela « *sonne comme un nom de shampooing* »¹¹. Le caractère rebondissant de cette matière – verte, elle aussi – est ici hystérisée au-delà de toute mesure. La petite balle file, accélère, et se décompose en toutes sortes de formes inédites. Le potentiel de la *Matière Verte* est alors complètement réalisé, au point même que la matière semble douée d'une volonté propre. Dans une apothéose finale, elle se décompose en une série de petits bonhommes sans visage, qui accompagnés de maracas et de congas se livrent à une chorégraphie complexe dans l'esprit des Busby Berkeley les plus débridés. Ainsi l'état informe du blob est d'abord une promesse, puisque sa capacité à quitter et reprendre la forme invite à toutes les transformations. Vu ce potentiel, il est décevant de voir le flubber s'incarner



dans une forme anthropomorphe, qui plus est celle d'un personnage de cartoon, surtout pour rejouer une parade hétérosexuelle entre un flubber non genré (donc masculin a priori) et sa partenaire, gratifiée de petits jupons à volants pour faciliter l'identification. Autrement dit, le scénario hollywoodien s'accommode mal de ce blob qui peut tout faire, tout être, puisqu'il le cantonne finalement à des formes très connues, en rupture avec le potentiel apparemment infini des images de synthèse qui le matérialisent.

SLABUIRBBB BRB BR

Le blob : une matière numérique ?

L'idée d'une matière informe telle que le blob trouve paradoxalement une force renouvelée dans ce qui lui permet de prendre forme à l'écran. Si le blob de 1958 ressemble souvent un peu trop à ce qu'il est (un tas de *jelly* collant, rien de plus), l'arrivée des images générées numériquement (*CGI*) au cinéma a permis de lui donner une forme plus convaincante. Le blob a beau se tenir philosophiquement entre forme et informe, il reste encore tributaire de techniques de matérialisation dans les arts visuels. Les années 90 ont vu les effets numériques devenir plus convaincants, ce dont témoigne une large série de films y ayant recours, oubliant les *animatronics* des années 80. Certaines franchises du cinéma inscrivent d'ailleurs cette transition dans leur progression, telle la série des *Terminator* : si Arnold Schwarzenegger est remplacé par un pantin animé pour les scènes de maintenance où il remplace son œil dans le premier film (1984), le second film de la franchise introduit un nouveau personnage, le T1000 (1991) qui ne nécessite pas un tel dispositif. Ce robot, contrairement au Terminator mécanique et analogique incarné par Schwarzie, est en effet composé de matière métallique liquide. Il peut recomposer son apparence physique pour ressembler à tout être humain, mais aussi à tout objet inanimé.

Il prend
l'apparence
tromper le garde



ainsi célèbrement
d'un sol carrelé pour
d'un asile psychiatrique.

Cette tendance dominante de l'usage du morphing a été très commenté par Vivian Sobchack, qui réunit dans ses travaux *Terminator 2: Judgement Day*, *The Mask* et le clip de Michael Jackson *Black or White*. Elle écrit ainsi :

[...] le morphing nous place devant une représentation de l'Être qui est intellectuellement parlant familière, mais étrange au niveau de l'expérience. Il fait appel à la part en nous qui échappe à la perception du soi, et s'inscrit dans ce flux mouvant qu'est le devenir de l'Être - c'est-à-dire nos corps, qui, au niveau cellulaire, présentent continuellement des transformations rapides de la matière dans le temps et dans l'espace: il s'agit aussi toujours d'un oxymore, d'un paradoxe, d'un objet métaphysique¹².

Ce qui existe dans un état de non-forme tient donc de l'« *objet métaphysique* ». Autrement dit, il questionne les bases même selon lesquelles nous percevons notre environnement et interagissons avec lui. Dans les exemples de *matière mobile* pris par Sobchack, la question de la subjectivité est à chaque fois centrale. Le T-1000 a de nombreuses ressources pour modeler son apparence, mais ces changements sont soumis à un programme unique, qui est de tuer Sarah Connor et ses alliés. De la même manière, la *matière* (verte, encore une fois!) du masque porté par Jim Carrey dans *The Mask* répond à un seul impératif: posséder celui qui le porte, dans un délire dansant et destructeur qui évoque par bien des aspects *Flubber*.

Un dernier exemple apporte une nuance appréciable à ce paysage de *blobs* monomaniaques: il s'agit du personnage d'Odo rencontré dans le film *Star Trek: Deep Space Nine*. Odo ne possède pas de

forme car c'est la nature même de son corps. Et si comme le T-1000 il peut prendre toutes les formes, c'est qu'il n'en possède aucune à priori, ce qui l'oblige à être stocké dans un seau lorsqu'il n'occupe aucune forme particulière et qu'il souhaite se régénérer¹³. Il reste ainsi à l'état gélatineux, prenant la forme de son contenant. Si le *blob* n'a à priori rien à voir avec nos corps solides, à l'apparence constituée et identifiable, il questionne pourtant directement la relation que nous avons à notre chair.

La culture populaire est en effet remarquablement ambivalente quant à la question de la forme physique. Elle promeut d'une part le changement perpétuel dans un sens mélioratif: être plus musclé/e, plus bronzé/e, plus mince, et surtout, capturer ces changements selon la forme consacrée du « avant-après » popularisée par la télé-réalité et récupérée par les *instagrammers* qui ponctuent leurs clichés de hashtags infusés par cette culture du changement: *#myjourney*, *#transformationtuesday*, *#goals*, *#changeisgood*, etc. Cette culture du makeover consacre la fluidité comme horizon de l'individu. La plasticité du corps est la condition de la réalisation de soi. Par ailleurs, les modèles qui constituent l'horizon de ces processus de changements sont souvent assez restreints et fonctionnent sur des bases essentialistes, en termes de genre, race, classe, etc. Si les images produites par ce courant de célébration du changement peuvent sembler éloignées des représentations flasques et alanguies du *blob*, il n'en est rien. Le *blob* capture justement toute l'ambiguïté de la culture populaire, dans la mesure où il joue à la fois comme repoussoir (le tas *informe*, à l'opposé des chairs sculptées par la fitness et les régimes) et comme figure fantasmagorique (le corps qui peut être tous les corps, puisqu'il ne possède aucune forme fixe).



BBBLOUEEEEEERRRRRRBBWWWWWWE

Le slime: du design, et de l'art de faire son propre blob

Non-forme, le *blob* occupe cependant une variété de places et de statuts. Dans le film de 1958, il est l'alien, l'étranger: sa *matière informe* renvoie à l'inconnu de la menace. Dans *La Matière Verte* et *Flubber*, le *blob* devient un matériau, le produit d'un laboratoire où l'Homme Blanc en blouse possède encore une possibilité de contrôle. Enfin, le *blob* constitue un état transverse venant habiter des corps apparemment faits de chair, qu'il soumet à la perpétuelle variabilité – celle-ci faisant écho aux impératifs culturels et capitalistes de souplesse et d'adaptabilité de l'individu¹⁴. *Blob*-alien, *blob*-matériau et *blob*-corps formeraient ainsi trois catégories possibles, bien que par définition, ces catégories soient amenées à être réunies dans un même état, celui d'une *matière molle*, élastique et parfois collante. Si les occurrences 1 et 3 concernent surtout la fiction, il semble que le cas 2 puisse trouver des incarnations matérielles en sciences, design et ingénierie. Des matériaux dits innovants sont en effet régulièrement testés par l'industrie: matériaux mous, à mémoire de forme, au pouvoir collant, mousses de polyuréthane¹⁵, etc. Si la chose molle peut être définie comme « *sans dessein* »¹⁶, il n'en est rien pour le *blob*, souvent habité par une subjectivité inattendue (T1000, Odo) qui « pousse » et fait advenir les différentes formes, jamais permanentes, quoique parfois récurrentes.

En design de produit et design d'espace, la subjectivité s'incarne comme l'intention du/de la designer qui conduit le projet. Et si le *blob* peut être un état intermédiaire dans les *process* (métal en fusion, plastique thermoformé, etc.) il peut également constituer une base pour le développement

¹²« [...]the morph confronts us with a representation of Being that is intellectually familiar yet experientially uncanny. It calls to the part of us that escapes our perceived sense of our « selves » and partakes in the flux and ceaseless becomings of Being - that is, our bodies at the cellular level ceaselessly forming visible representation of quick and easy transformations of matter in time and space: it is always also an oxymoron, a paradox, a metaphysical object », ma traduction, in Sobchack Vivian (dir.), *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*, University of Minnesota Press, 2000, p. 136.

¹³ *ibid.*, p. 141.

¹⁴ Il y aurait cependant un tableau plus complet à dresser de ces personnages appartenant à la catégorie des *shape-shifters* (changeurs de forme, littéralement)

¹⁵ Concernant ces dernières, voir le point plus étendu de Brice Genre dans « L'objet mou ou la chose sans dessein », in Cadaureille Céline & Emma Viguier (dir.), *La Dynamique du mou*, Toulouse: PUM, 2017, p. 32-33.

¹⁶ *ibid.*

¹⁷ On croiserait aussi l'expression *blobitecture*.

¹⁸ Safire William, « On Language », *New York Times Magazine*, 1er décembre 2002, [en ligne], <http://www.nytimes.com/2002/12/01/magazine/the-way-we-live-now-12-01-02-on-language-defenestration.html>

¹⁹Voir le site du duo et leurs projets autour de la gelée, [en ligne], <http://bompasandparr.com/food-and-drink>

Par ailleurs, le travail de Bompas & Parr ouvre la question du moule, inévitable pour qui veut considérer la prise de forme. Ils ont réalisé un catalogue de formes disponibles dans le cadre de leurs prestations; ici le blob, ou la matière molle, se conçoit en écho des formes creuses prêtes à l'accueillir: http://www.bompasandparr.com/images/files/150311_archiveofmoulds.pdf

²⁰On entend cependant de plus en plus parler du blob comme objet d'étude pour les sciences dures, et pas seulement comme figure de la culture populaire. Audrey Dussoutor présente cet organisme monocellulaire appelé le blob dans une présentation TEDx («Le blob, une intelligence sans cervelle ?», *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=47qiwiqKRef0>) ou dans son ouvrage *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le blob sans avoir jamais osé le demander*, Sainte-Marguerite-sur-mer: Des Équateurs, 2017. Je regrette ici que la particularité du blob n'émerge dans le propos de Dussoutor qu'au prix de simplifications sur les identités sexuées/sexuelles animales et humaines.

²¹Ward Caleb, «Cinema 4D Tutorial: Liquefied Objects», *The Beat*, 17 décembre 2014, [en ligne], <https://www.premiumbeat.com/blog/cinema-4d-tutorial-liquefied-objects/>

²²Il existe une page Wikipédia récapitulatif: l'histoire commerciale de la *silly putty* d'abord commercialisée par Crayola; «Silly Putty», *Wikipedia*, [en ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/Silly_Putty

d'esthétiques, comme en témoigne le mouvement architectural du *blobisme*¹⁷ (*blobism*). L'expression émerge en 2002 dans un article du journaliste et écrivain William Safire¹⁸, qui la rend à l'architecte Greg Lynn (1995) et la définit comme un ensemble de formes générées par ordinateur à l'apparence biomorphe. Un nouveau paradoxe émerge: ces formes qui imitent le biologique nécessitent précisément l'usage d'un logiciel informatique pour apparaître. Norman Forster et Frank Gehry ont pu dessiner des bâtiments dont l'apparence générale externe tient de l'esthétique du blob. Forster est ainsi à l'origine de la *Sage Gateshead*, halle de concert construite à Gateshead en Angleterre (2004). Si la forme générale, *blobisante*, relève de ce registre des formes molles produites en PAO, le choix des panneaux de verre réfléchissants pour composer la peau extérieure du bâtiment rompt, par son jeu de facettes, l'illusion complète d'une matière mouvante et inachevée. On retrouve une apparence similaire dans le bâtiment de Massimiliano Fuksas nommé programmatiquement *Le blob*, et qui sert d'entrée au centre commercial *The Admirant* à Eindhoven (2010). Le jeu de facettes est cette fois triangulaire, mais la matérialité du verre rompt ici encore le registre liquide adopté par le bâtiment. *L'Experience Music Project* de Gehry (Seattle, 2000) révèle une forme avachie habillée de panneaux de dimensions plus variées: cette géométrie, moins lisible et surtout irrégulière, donne un aspect plus organique à l'ensemble. Mais ces trois exemples révèlent bien qu'en architecture le blob est condamné à se rigidifier une fois transposé dans l'espace concret, loin des courbes sans cesse mouvantes promises par les logiciels de visualisation - à moins que l'architecture ne se déplace vers d'autres échelles. dans les gelées comestibles du duo Bompas & Parr qui imitent des bâtiments célèbres et structures d'intérêt¹⁹.



En design de produit, l'échelle moindre des productions autorise à incarner le blob dans une masse unique, lisse, qui si elle est rigide traduit mieux l'esprit de fluidité de la matière auquel l'objet ne fait plus que référence, en tant que finalité d'un processus. Karim Rashid a ainsi élevé l'esthétique du blob au rang de signature dans les années 90-2000, en limitant son répertoire formel à l'habillage de formes éprouvées sous l'enveloppe du blob. Dans ses projets, le blob devient un principe génératif de forme. On est finalement pas si loin du blob contaminant de 1958, qui venait absorber tout ce qui se trouvait sur son passage.



Apparemment figé au service de l'habillage d'objets ou d'espaces, le blob reste toujours, au moins, dans les imaginaires, porteur du récit d'un devenir. Le grand public peut être friand des apparences dites biomorphes, dont on peut se demander quel est l'équivalent dans les règnes animal et végétal²⁰. Cependant, la génération elle-même peut faire l'objet d'une appropriation. C'est ce que promettent les nombreux tutoriels traitant du logiciel *Cinema 4D*, et qui abordent le blob en le nommant comme tel, ou en usant de terminologies spécifiques, tels les «objets liquides» («*liquefied objects*»)²¹. L'approche est applicative mais aussi expérimentale. Et si ces tutoriels dédiés au *goo* numérique sont orientés pour des professionnel/les et des autodidactes, il n'en reste pas moins qu'ils sont des terrains de manipulation d'une matière inédite. Ceci fait écho à une autre pratique récente et inattendue qui a émergé comme une mode: celle de la fabrication de *slime*. La fabrication de *slime* constitue une pratique vernaculaire dont l'expansion a été largement facilitée par les réseaux sociaux et autres sites de diffusion de contenus, tel *Youtube*. Cette mode a particulièrement



frappé les jeunes enfants et les adolescent/e/s, mais a aussi incité des youtubeurs/ses et bloggeurs/ses mode plus âgé/e/s à investir le sujet. Pour ces dernier/e/s, le *slime* rappelle la *patapout* (*silly putty*^{TM22}) commercialisée dès les années 50, «jouet» dont la dimension gadget ne doit pas décourager l'analyse: en effet, s'intéresser à ce produit permet d'investir la dimension sonore du blob. L'aspect informe et mou du blob possède en effet des connotations scatologiques, ou évoquent au moins un univers gastrique de tubes, de conduits flexibles et de bol alimentaire. Le *slime* est une incarnation plus tactile et visuelle de la *patapout*. Son but n'est pas d'imiter des bruits de flatulence mais de proposer une expérience en deux temps, décrite *ad nauseam* (justement) dans les vidéos qui prolifèrent sur *Youtube*: premièrement, la fabrication du/de la *slime*, avec différentes options de couleur et de texture; deuxièmement, le malaxage qui consiste à profiter de son *slime* en le soumettant à toutes sortes d'étirements et de torsions.

Au-delà de la diffusion de contenus proprement dédiés à la réalisation du matériau parfait, le slime a agité l'actualité médiatique sur deux lignes, entre enjeux de santé et enjeux économiques. Contrairement à la *patapout* qui est vendue dans un petit pot, le slime est fabriqué par les enfants à l'aide de colle (type Cléopâtre) et de borax, ou borate de sodium hydraté. Dans certains cas, de la solution oculaire contenant cet acide ou du liquide vaisselle peut être ajouté à la préparation, ce qui en cas d'exposition prolongée (un malaxage trop long) peut générer des lésions cutanées²³. Par ailleurs, la spécificité des matières nécessaires au mélange a contribué à générer des augmentations soudaines des chiffres de ventes et dans certains cas des ruptures de stock - conduisant le slime à devenir un centre d'intérêt pour de potentiel/le/s investisseurs/ses²⁴. Pour autant, le *slime* ne se résume pas à ces deux aspects qui captent l'attention

des médias. Le développement de cette mode m'intéresse dans la mesure où il s'agit d'une *pratique*: il est aussi important de jouer avec le *slime* que de le fabriquer, avec toutes les variantes et répertoires formels qui ont essaimé, et pourquoi pas de partager son image sur les réseaux sociaux. On trouvera des *slimes* colorés, pailletés, obéissant à certains codes préétablis dans la mode ou d'autres pratiques DIY (*slime* «galaxie» ressemblant à un ciel étoilé, *slime* «licorne» dans un camaïeu de roses et bleu pastel). D'autres variations engagent la matérialité et l'expérience tactile du slime, tel l'ajout de billes (les *foam slimes*, qui possèdent leur hashtag dédié sur *Instagram*), de perles ou d'odeurs synthétiques. Le *blob* n'est plus projeté dans un ailleurs (planète distante ou laboratoire du scientifique) mais investit le quotidien. Il est le résultat d'une cuisine non comestible mais entièrement tournée vers la jouissance visuelle, tactile et sonore. En cela, le *slime* s'impose comme un retour à la matérialité entropique du fait-soi-même, là où les années 90 avaient imposé l'espace de l'écran comme plus propice aux développements des formes dites biomorphes.

SLIMEBLEUP BILOUPBBBLBL BLB BL BL **Conclusion**

Dans les multiples commentaires générés par les pratiques vernaculaires de fabrication du slime, apparaît l'argument de la détente et de la relaxation générés par la manipulation du produit²⁵, jusqu'à déployer un intérêt thérapeutique. On se souvient en effet que bien avant le slime, c'était les balles anti-stress, le plus souvent fabriquées dans une mousse à mémoire de forme qui avaient le même effet calmant. Il est intéressant que le *blob* puisse à ce point réunir des significations opposées: angoissant dans sa version extraterrestre, rassurant comme petit paquet pailleté offert à la manipulation. Le *blob* n'est qu'une des versions de la matérialisation du projet *informe*, qui refuse la fixité. L'*informe* peut être liquide, mou,

pâteux, gazeux. On peut être *informe* de mille manières, et c'est justement cette hétérogénéité qui constitue ce-qui-est-sans-forme: l'incapacité à se fixer, à être une chose. Ainsi le *blob* est une *matière* qui essaie de rester sa propre promesse. Et si le *blob* peut autant nous détendre que profondément nous angoisser, c'est qu'il porte en lui le paradoxe du changement propre à la *matière*. Qu'elle soit fœtale, première, ou fécale, la *matière* semble devoir toujours porter en elle l'idée d'un devenir. Elle se fait donc, dans ses incarnations blobesques populaires, l'écho de notre condition d'êtres de chair(s), entre inévitable entropie et capacité infinie à devenir. Mais toujours *entre*. Le passage des *blobs* fictionnels aux slimes *homemade* signale autant le prolongement d'une expérience médiatique (puisque le slime est d'abord visible en vidéo) qu'immédiée, lorsque les spectateur/trice/s décident de fabriquer leur propre *matière*. Le *blob* parle ainsi dans tous les cas à nos corps à l'endroit de l'expérience: se faire *blob* reviendrait à vivre dans sa chair le fantasme d'une *matière* pure, aux potentiels infinis contenus en celle-ci - ce qu'à l'opposé l'injonction à la maigreur et la musculation rejettent, en célébrant ces corps qui se refuse à être mous.

Bibliographie & Médiagraphie

Écrits

- Article «Creation of Man from Clay», *Wikipedia*, [en ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/Creation_of_man_from_clay
- Article «Silly Putty», *Wikipedia*, [en ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/Silly_Putty
- Bataille Georges, «L'informe», in *Œuvres Complètes, Premiers Écrits 1922-1940*, Paris: Gallimard, 1970.
- Bourdieu Pierre, *La domination masculine : Suivi de Quelques questions sur le mouvement gay et lesbien*, édition revue et augmentée. Paris: Points, 2014[1998].
- Cadauaille, Céline & Emma Viguier (dir.), *La Dynamique du mou*, Toulouse: PUM, 2017.
- Etchells Peter, «ASMR and 'head orgasms': what's the science behind it?», *The Guardian*, 8 janvier 2016, [en ligne], <https://www.theguardian.com/science/head-quarters/2016/jan/08/asmr-and-head-orgasms-whats-the-science-behind-it>
- Fœrtsch Jacqueline, *Enemies Within: The Cold War and the AIDS Crisis in Literature, Film, and Culture*, University of Illinois Press, 2001.
- Genre Brice, «L'objet mou ou la chose sans dessein», in Cadauaille, Céline & Emma Viguier (dir.), *La Dynamique du mou*, Toulouse: PUM, 2017, pp. 27-34.
- Hunt Elle, «Global slime craze sparks safety warnings after borax blamed for burns», *The Guardian*, 1er mai 2017, [en ligne], <https://www.theguardian.com/australia-news/2017/may/01/global-slime-craze-sparks-safety-warnings-after-borax-blamed-for-burns>
- McKinney Kelsey, «These Mesmerizing, Satisfying Slime Videos Are the Internet's New Obsession», *NYmag*, 13 avril 2017, [en ligne], <http://nymag.com/selectall/2017/04/making-slime-for-instagram-videos-is-the-new-teen-craze.html>
- Lauder Adam, «Robert Smithson's Vancouver Sojourn: *Glue Pour*, 1970», *Canadian Art*, [en ligne], <http://canadianart.ca/features/robert-smithsons-vancouver-sojourn-glue-pour-1970/>
- Leroi-Gourhan André, *Le geste et la Parole, tome 1: Technique et Langage*, Paris: Albin Michel, 1964.
- Revol Michel. «De Flanby à Pépère: tous les surnoms de Hollande», *Le Point*, 10 avril 2013, [en ligne], <http://www.lepoint.fr/politique/de-flanby-a-pepere-tous-les-surnoms-d->

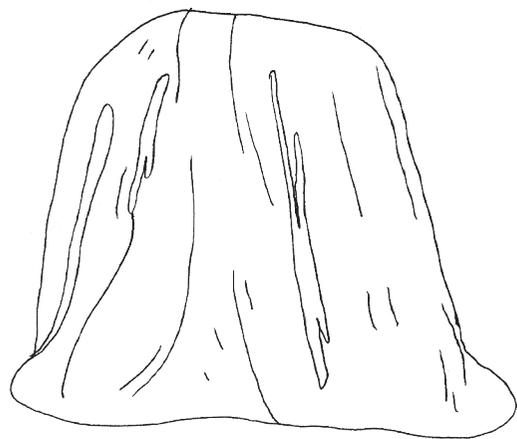
²³Hunt Elle, «Global slime craze sparks safety warnings after borax blamed for burns», *The Guardian*, 1er mai 2017, [en ligne], <https://www.theguardian.com/australia-news/2017/may/01/global-slime-craze-sparks-safety-warnings-after-borax-blamed-for-burns>

²⁴Wieczner Michael, «How to invest in the slime craze», *Fortune*, 13 juin 2017, [en ligne], <http://fortune.com/2017/06/13/slime-how-to-elmers-glue-borax-stocks/>

²⁵La raison principale de l'engouement pour le slime, et tout particulièrement pour ses images, résiderait dans sa capacité à provoquer chez l'humain des effets ASMR (*Autonomous Sensory Meridian Response*), soit des réactions physiques et sensorielles globales; cf. Peter Etchells, «ASMR and 'head orgasms': what's the science behind it?», *The Guardian*, 8 janvier 2016, [en ligne], <https://www.theguardian.com/science/head-quarters/2016/jan/08/asmr-and-head-orgasms-whats-the-science-behind-it>; Kelsey McKinney, «These Mesmerizing, Satisfying Slime Videos Are the Internet's New Obsession», *NYmag*, 13 avril 2017, [en ligne], <http://nymag.com/selectall/2017/04/making-slime-for-instagram-videos-is-the-new-teen-craze.html>



Glue Pour, Robert Smithson, 1970



The Blob, Yeaworth Irvin, 1958



La Matière Verte, Rosy Maurice & Will, 1969



Flubber, Mayfield Les, 1997

hollande-10-04-2013-1653042_20.php#
Safire William. « On Language », *New York Times Magazine*, 1er décembre 2002, [en ligne], <http://www.nytimes.com/2002/12/01/magazine/the-way-we-live-now-12-01-02-on-language-defenestration.html>

Sobchack Vivian, « At the Still Point of the Turning World. Meta-Morphing and Meta-Stasis », in Sobchack Vivian (dir.), *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*, University of Minnesota Press, 2000, p. 137-138.
Theweleit Klaus, *Male Fantasies I. Women, Floods, Bodies, History*, Cambridge: Polity Press, 1987.
Wieczner Michael. « How to invest in the slime craze », *Fortune*, 13 juin 2017, [en ligne], <http://fortune.com/2017/06/13/slime-how-to-elmers-glue-borax-stocks/>

Bande Dessinée

Rosy Maurice & Will, *La Matière Verte*. Série *Tif & Tondou*, no. 14, Paris: Dupuis, Marcinelle, 1969.

Films

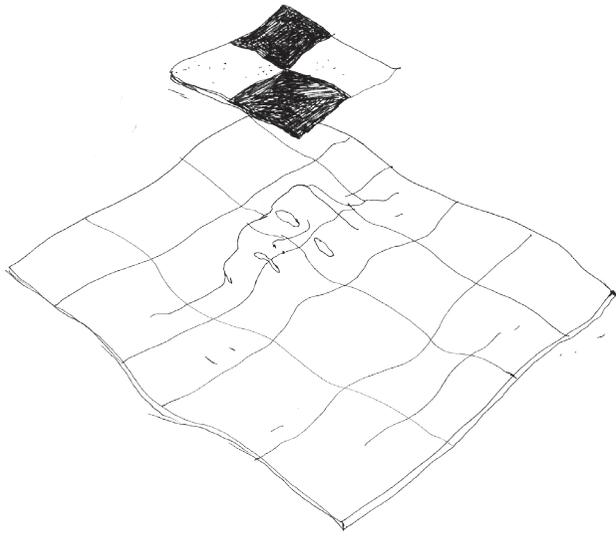
Berman Rick & Michael Piller, *Star Trek: Deep Space 9* [série télévisée], Paramount Domestic Television, CBS, 1993-99.
Cameron James, *The Terminator* [film], Orion Pictures, 1984.
—, *Terminator 2: Judgement Day* [film], TriStar Pictures, 1991.
Mayfield Les, *Flubber* [film], Walt Disney Pictures, 1997.
Russell Charles, *The Mask* [film], Dark Horse Entertainment, 1994.
Yeaworth Irvin, *The Blob* [film], Fairview Productions; Tonylyn Productions; Valley Forge Films, 1958.

Musique

Jackson Michael, chanson « Black or White », album *Dangerous*, Epic Records, 1991.
Reed Lou, album *Metal Music Machine*, RCA Records, 1975.

Œuvres et Projets de design

Forster Norman (Forster & Partners), *Sage Gateshead*, salle de concert, 2004, Gateshead, Angleterre.
Fuksas Massimiliano, entrée du *Admirant*, dite *Le blob*, 2010, 2010, Eindhoven, Pays-Bas.
Gehry Frank O., *Experience Music Project*



T1000, *Terminator 2: Judgement Day*, James Cameron, 1991

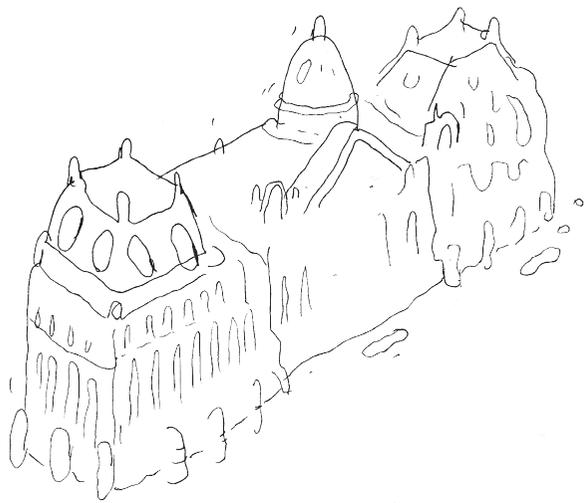


Blobs, Karim Rashid

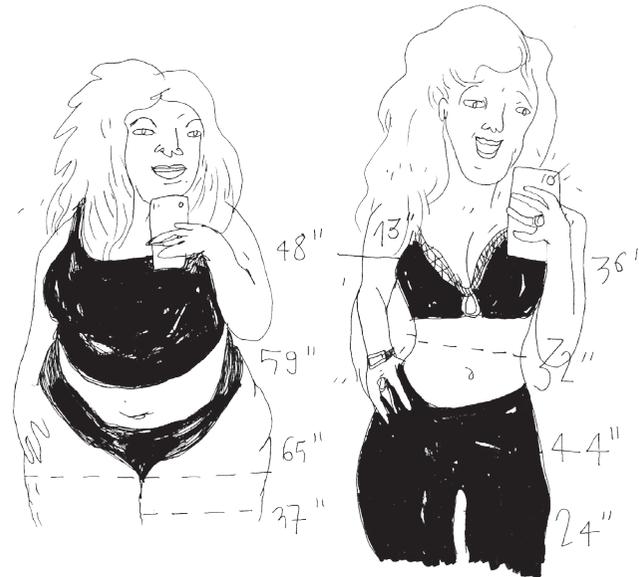
(ou *Museum of Pop Culture*), musée, 2000, Seattle, États-Unis.
 Morris William, *Glue Pour*, œuvre sur site, 1970.
 Rashid Karim, Poignée de porte *Blip*, pour Martinelli, 2006.
 —, *Biberon Go*, pour iiamo, 2009.

Vidéos

Dussutour Audrey, « Le blob, une intelligence sans cervelle? », *YouTube*, [en ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=47qiwqKRef0>
 Ward Caleb, « Cinema 4D Tutorial: Liquefied Objects », *The Beat*, 17 décembre 2014, [en ligne], <https://www.premiumbeat.com/blog/cinema-4d-tutorial-liquefied-objects/>



Bâtiments comestibles, Bompas & Parr



La culture du makeover



La fabrication de slime