2020 - 2021

RUINES
& Graphisme

MELVIN BUSENIERS

Ouverture

#1

De la ruine

1./ Qu'est-ce qu'une ruine ?

↘ Définir la ruine.

↘ La ruine comme figure de l'échec.

↘ La ruine de toute chose.

2./ Des ruines dans l'histoire

↘ Ruines et nostalgie, au travers le Classicisme et le Romantisme.

↘ La ruine de guerre, source de traumatisme.

↘ Les ruines contemporaines, ruines de l'en-attendant.

3./ L'amour des ruines

↘ Habiter la ruine, réhabilitation et hybridation.

↘ La ruine comme espace de liberté.

↘ Une esthétique du désastre.

#2

De la destruction

1./ Mouvements et Seuils de destruction.

↘ Compression, transformation de forme.

↘ Surfaces et usure.

↘ Fragmentation, dispersion et réappropriation.

2./ Le geste destructeur, la violence performée

↘ Pulsion destructrice et tentation de l'irresponsabilité.

↘ Ruiner et jouir.

#3

Ruines et graphisme

1./ La destruction comme forme critique
↘ Produire de la ruine graphique.
↘ Programmer et faire avec l'obsolescence.
↘ La destruction participative.

2./ Un design en prise avec le présent
↘ Faire avec.
↘ Une économie de moyens,
pour un design soutenable.

Finale

Bibliographie

Ouverture

C’est de manière innocente, grâce aux souvenirs d’excursions avec mon frère dans des lieux abandonnés, que j’ai pris conscience du potentiel d’un sujet comme la ruine. Perçue à priori comme un lieu inerte, sans âme et sans grand intérêt, elle est à la fois repoussante et intrigante pour celui qui la contemple et l’explore. Je me suis intéressé, grâce à ce mémoire, à cette ambivalence constitutive du phénomène de la ruine ou des ruines.

Au travers de l’histoire, les ruines nous offrent deux terrains de recherche. Le premier porte sur les conditions de leur abandon et de leur destruction. Le second s’intéresse à leur répertoire de formes à la leurs devenirs. Car si pour beaucoup elle est peu considérée, la ruine nous délivre le même message depuis des siècles. Toute chose a une fin, rien n’échappe à l’oubli, et surtout pas les créations de l’homme… Ainsi, les ruines nous renvoient malgré toute chose à un phénomène propre à notre époque : l’anthropocène, qui se définit par les signes visibles de l’influence de l’homme sur le climat et l’environnement.

Nous voyons naître depuis une vingtaine d’année, une prise de conscience vis à vis de notre monde en pleine déchéance écologique qui semble, à ce jour, presque irrattrapable. Les ressources de la terre s’épuisent, tandis que l’homme est pris dans la course au progrès et à l’innovation, sans considérer ses effets néfastes sur son propre environnement. Les leçons que nous offrent les ruines dans l’histoire, deviennent alors universelles et gagnent en acuité et en justesse dans notre monde actuel. Violences, destructions, abandons, faillites, exploitations, épuisements et catastrophes naturelles

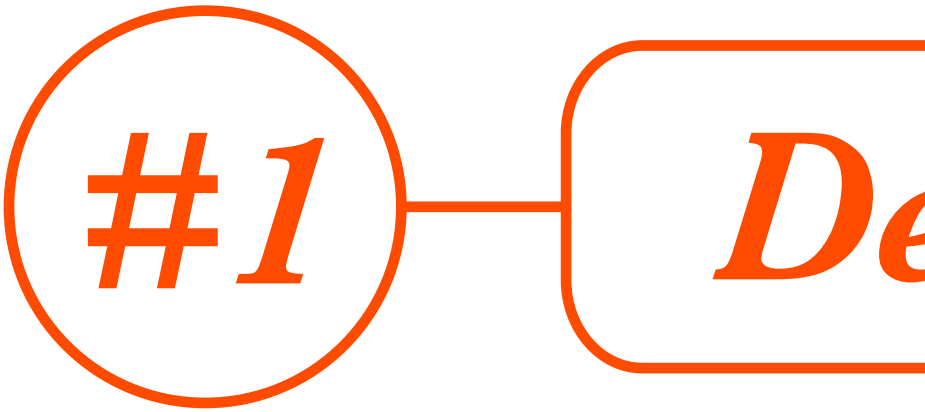
deviennent alors un vocabulaire familier de notre quotidien que les ruines nous invitent à considérer à nouveaux frais.

Faisant lui-même partie de cette société, le designer semble avoir une responsabilité quant à son rôle dans l'évolution du monde. Cette évolution incite des pratiques et des comportements de consommation de plus en plus éthiques, s'émancipant peu à peu des modalités propres au capitalisme tardif. Conscient qu'il participe souvent à cette course tournée vers l'appel à la consommation, quelle attitude doit-il adopter ? Comment le designer peut-il s'intéresser au phénomène d'effondrement des ruines, pour en tirer des procédés critiques d'une société en proie à ces crises multiples ? La destruction de toute chose étant *a priori* inévitable et l'entropie étant le mouvement qui préside au devenir du monde, dans quelle mesure le designer peut-il en faire aussi une force créatrice et non seulement une fatalité ?

Cette recherche nous permettra de définir ce qu'est la ruine, et ce qu'elle reflète à travers quelques époques emblématiques, allant de l'Antiquité à l'ère contemporaine. Cette amorce nous ouvrira les portes vers l'un des facteurs de formation de ruine : la destruction. Nous verrons alors comment les artistes contemporains et ceux du Nouveau réalisme en ont fait un instrument critique, pointant du doigt la révolution industrielle. Cette deuxième partie nous amènera donc à nous questionner sur les modalités de destruction. Pourquoi détruire ?

Dans le dernier moment de ce mémoire, nous nous intéresserons aux enjeux de la ruine et de la destruction dans le milieu du design graphique, dans une perspective à la fois critique, éthique et écologique. Ce qui nous permettra d'étudier le rôle du designer dans un contexte anthropocènique, tant dans ses enjeux que dans sa pratique, allant des conséquences jusqu'à sa nécessité.

PREM
PAR



MIÈRE
RTIE↙

e la ruine

#1 De la ruine

1

QU'EST-CE QU'UNE RUINE ?

↘ *Définition de la ruine*

Telle que définie dans le dictionnaire CNTRL, la ruine est l'effondrement partiel ou total d'une structure créée par l'homme à la suite d'une dégradation naturelle, accidentelle ou volontaire[1]. Au sens figuré, elle est une altération profonde, une désagrégation abstraite aboutissant à la disparition progressive de son intégralité.

La ruine nous renvoie à la racine latine du verbe *ruer*, qui signifie « tomber ». Dès que l'on aborde son étymologie l'idée du mouvement est évoquée, celui de la chute, qui attirera vers le sol toute chose qui a été élevée le temps de sa construction. Sa dynamique s'oppose à la force montante, verticale d'un édifice qu'on érige. Parce qu'elle renvoie au délabrement, la ruine connote une certaine négativité car elle symbolise ce qui reste, ce qui a été et ne sera plus.

Trois facteurs majeurs concourent à sa création : l'homme, le temps et la nature. Quand elle résulte d'un phénomène de dégradation naturelle, plutôt lent, on pourrait d'abord penser que la ruine commence quand le processus de détérioration débute. Ce n'est pas le cas. Dès lors que l'homme sépare l'usage d'un bâtiment de sa forme, il fait de celui-ci une ruine. Pour exemple, dès qu'une maison n'est plus habitée, elle cesse de répondre à son usage premier et le mouvement de son altération s'engage, le lieu étant livré à l'action du temps et des conditions thermiques. L'homme est donc, dans ce cas de figure, au centre de ce processus de dégradation.

Une ruine est « une construction qui a perdu une part si importante de sa forme et de sa substance originelles, que son unité potentielle en tant que structure fonctionnelle a aussi été perdue.[2] ».

1. CNTRL, *Ruine*, [en ligne], [consulté le 25 septembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.cnrtl.fr/definition/ruine

2. LEBLANC Antoine, « La conservation des ruines traumatiques, un marqueur ambigu de l'histoire urbaine », *L'Espace géographique*, 2010/3 (Tome 39), p. 253-266. DOI : 10.3917/eg.393.0253. URL : https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2010-3-page-253.htm

La ruine peut être formée de toute autre façon. Elle peut résulter d'une destruction volontaire ou accidentelle, suivant un processus brutal et subit (explosion, choc…) ou plus lent (érosion, oxydation ou usure…). L'homme, dans tous les cas, semble alors étroitement lié au phénomène de son effondrement et de son obsolescence, en étant acteur de sa destruction volontaire, mais aussi de l'abandon physique et fonctionnel d'un bâtiment.

Cependant, la catastrophe naturelle peut supplanter l'action de l'homme. Tsunami, tornade ou tremblement de terre produisent aussi des ruines.

Si le processus de formation des ruines varie, de l'explosion soudaine à l'oxydation qui opère sur plusieurs siècles, nous pouvons aussi porter attention à ce qui en résulte. Fragment, débris, vestiges, ces résidus du passé qui témoignent de phénomènes d'usure et de fragmentation, ont une esthétique qui leur est propre. Ce qui naît de la destruction est fortement guidé et conditionné par la méthode même de destruction, mais aussi par la forme antérieure de ce que l'on détruit. Le résultat est toujours aléatoire et donc unique. Un édifice datant de l'antiquité ne produira pas la même forme de ruine qu'un bâtiment industriel. Ses formes sont multiples car elle relève d'un processus qui est à considérer dans sa globalité et qui obéit à des facteurs eux-mêmes divers.

↘ *La ruine comme figure de l'échec.*

Si la ruine se rattache au principe de dégradation, elle peut aussi être reliée à l'idée de l'échec. L'échec est l'état d'esprit qui advient lorsqu'un objectif souhaité ou prévu n'est pas atteint[3]. À travers cette définition, on comprend que l'échec est perçu comme une chose dont on ne veut pas. Il n'y a pas d'intention d'échec. Il en est de même pour la ruine, qui n'est pas un but en soi. Comme l'échec, la ruine peut être le résultat négatif d'une tentative passée, quand ce qui l'a causé s'est opposé aux raisons de son habilitation : abandon, faillite, défaite…

Quand la ruine se forme ainsi, elle fait écho à l'échec qui a tout autant cette dynamique de destruction, l'effondrement des espoirs futurs, d'un succès prochain ou d'une dernière chance à saisir.

Si la ruine, et donc l'échec, sont perçus comme une expérience négative, pouvons-nous en tirer quelque chose de positif ? Y a-t-il du bon dans l'échec ?

« Echouer c'est se donner une chance de se remettre en question.[4] » affirme le philosophe Charles Pépin. Selon lui, l'échec en nous permettant de nous remettre en question, possède des vertus. Il voit en lui la notion de progrès, une possibilité de transformation ou d'amélioration, comme une étape primordiale dans le processus de création qui nous offre la possibilité d'une rétrospective du bon et du mauvais.

L'échec autorise donc un arrêt et le travail sur soi. Ce temps d'examen nous permet de voir le chemin parcouru, de prendre nos erreurs passées en compte et d'imaginer un nouveau départ.

3. CNTRL, *Echec*, [en ligne], [consulter le 26 septembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9chec

4. PEPIN Charles, *Les vertus de l'échec*, Pocket, 2018.

Il nous faut accepter l'échec en tant que forme régénératrice. Il y a du bon dans l'échec, comme il y a du bon dans la ruine. C'est lorsqu'on associe l'échec et la réussite, la construction et la destruction, que la durabilité nait, suivant un phénomène d'entropie, où la dualité engendre un cycle de transformation constant, destiné à se concrétiser. Il faut apprendre à aimer l'échec, comme à aimer les ruines car pour résoudre un problème de manière durable, il est nécessaire de s'y confronter, parfois d'échouer plusieurs fois avant de trouver enfin la solution. C'est dans cette répétition et cette maîtrise, que peut advenir une solide concrétisation.

↘ *La ruine de toute chose*

L'homme poussé dans l'élan de progrès est amené à laisser derrière lui bon nombre de choses, dès lors considérées comme délaissées et sans usage. Le progrès serait ainsi un facteur majeur dans la production de ruine, propulsant toute chose créée dans un cycle de construction/consommation/destruction. Nous savons nous mêmes que chaque chose que nous possédons est destinée à périr dans le temps, même notre propre vie.

Cette conception du progrès est proche de celle du philosophe Walter Benjamin.

« Il existe un tableau de Klee qui s'intitule *Angelus Novus*. Il représente un ange qui semble sur le point de s'éloigner de quelque chose qu'il fixe du regard. Ses yeux sont écarquillés, sa bouche ouverte, ses ailes déployées. C'est à cela que doit ressembler l'Ange de l'histoire. Son visage est tourné vers le passée. Là où nous apparaît une chaîne d'évènements, il ne voit, lui, qu'une seule et unique catastrophe, qui sans cesse amoncelle ruines sur ruines et les précipite à ses pieds. Il voudrait s'attarder, réveiller les morts et rassembler ce qui a été démembré. Mais du paradis souffle une tempête qui s'est prise dans ses ailes, si violemment que l'ange ne peut plus

les refermer. Cette tempête le pousse irrésistiblement vers l'avenir auquel il tourne le dos, tandis que les monceaux de ruines devant lui s'élèvent jusqu'au ciel. Cette tempête est ce que nous appelons le progrès.[5] »

Dans cet extrait, Walter Benjamin présente le tableau *Angelus Novus* [Fig 1] de Klee et nous dépeint sa vision du progrès, qui selon lui est à l'origine des ruines au sens large. L'ange qui pourrait représenter l'homme, se voit pris au piège dans le triptyque passé, présent, futur. Porteur d'un événement, il ne verrait que ce qui s'est produit, et qui appartient immédiatement au passé. Dans ce récit, on observe que l'espace dédié au présent est infime comparé à celui du passé et du futur qui peuvent s'étendre indéfiniment. Le présent précipite les événements dans le passé, les laissant ruinés, comme des choses qu'on ne pourrait saisir. L'homme serait soumis à cette frénésie, ce qui ne lui laisserait pas le temps d'apprécier ou vivre son présent, seulement d'anticiper son futur, tout en contemplant son passé.

Fig 1 KLEE Paul, *Angelus Novus*, 1920, encre de Chine, huile, papier et aquarelle, 31,8 × 24,2 cm, Musée d'Israël

Cette situation reflète bien notre vision du monde d'aujourd'hui, qui s'intéresse aux constructions futures sans prêter attention au présent, en prenant comme référence le passé. Selon W. Benjamin, l'humain délaisserait le présent pur, pour ne penser qu'aux événements futurs. Cette course, nous montre qu'il ne construit plus pour améliorer le présent, mais pour créer un futur nourri des expériences passées, suivant un cycle malsain où le passé et le futur écrasent peu à peu l'instant présent. L'homme est donc réduit à abandonner, et à délaisser ses dernières productions, pour déjà songer aux progrès de demain qui deviendront ruines à leur tour.

C'est ce à quoi nous incite la société d'aujourd'hui, soumise au rythme de la consommation de masse qui provoque l'obsolescence précoce et marque la fin prochaine de nos ressources. Elle est un bel exemple, pour démontrer que notre

5. HAMEL Jean-François, Imaginaire des ruines, *Protée*, Volume 35, Numéro 2, automne 2007, p. 7–14, [Consulté le 27 septembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2007-v35-n2-pr1984/017462ar/

société contemporaine ne cesse de produire et de laisser derrière elle des ruines. Le progrès, en poussant les industriels à créer toujours « mieux », à être toujours plus innovant, écrase les versions antérieures, pour laisser croire à des améliorations minimes qui invitent l'homme à consommer toujours plus. Ainsi, la vie s'offre à nous sous la forme d'un cycle de naissance - consommation - destruction, comme cité précédemment.

L'homme inscrit toute chose dans un cycle de vie et d'usage, qui donne à croire que tout ce qu'il possède a une fin : ordinateur, une table basse, une maison et même sa propre vie. En d'autres termes, à partir du moment où une chose achève sa phase de conception puis de construction, elle appartient non pas au présent, qui n'est déjà plus, mais au passé, faisant d'elle une ruine programmée. Les états de passé, présent et futur s'entremêlent, si bien que dès le début de toute chose, on peut voir défiler sa construction, son utilisation, sa détérioration, sa destruction et parfois même son retour dans un nouveau cycle : sa ré-utilisation. Le nouveau n'existe plus, immédiatement absorbé par ce flux de consommation qui le mènera à sa disparition. Nous vivons en ayant conscience que toute chose a une fin, en l'acceptant et en perpétuant ce cycle inéluctable.

Pour autant, il y a une chose qui a longtemps échappé à ce principe de consommation chez l'homme contemporain : la Terre. S'il envisage et accepte que tout ce qu'il construit est destiné à périr, il a longtemps pensé que la fin du monde n'était qu'un mythe. Mis à l'honneur par des prédictions Maya sur une possible fin du monde, de nombreux métrages Hollywoodiens se sont accaparés ce scénario pour appréhender la destinée de toute chose à disparaitre, y compris notre propre planète, que l'on sait aujourd'hui condamnée à une fin probable. Qu'il s'agisse de notre propre et infime existence, ou de choses beaucoup plus vastes comme notre univers, le temps affecte toute chose, la rapprochant de sa fin.

A travers les époques, le bâtiment en ruine à été un objet de représentation et de contemplation, mais aussi de traumatisme. Imprégnée d'histoire et d'une charge esthétique, on peut observer comment l'homme l'a perçu au fil des siècles, des ruines romantiques à celle produites par les guerres. Qu'en est-il des ruines contemporaines, comment les percevons-nous, et comment se forment-elles ?

#1 De la ruine

2

DES RUINES DANS L'HISTOIRE

Je vous propose dans de cette partie, de nous intéresser à certaines ruines au travers de l'histoire, par une approche non-exhaustive de celles-ci. Pour se faire, il nous faut distinguer trois types de ruines, sur lesquelles j'ai décidé de porter attention et qui relèvent de processus de formation distincts.

Il y a, comme nous l'avons vu précédemment, différent processus de formation des ruines. Victor Hugo en distingue deux grandes typologies, qu'il appel ruines « lentes » et ruine « violentes » ou « traumatiques »[6]. La ruine lente serait le produit d'une formation sur une longue période. Elle marque la fin d'un empire ou d'une civilisation, comme l'extinction douce et progressive des ruines du Machu Picchu découvertes par l'explorateur américain Hiram Bingham en 1911. Fig 2

Fig 2. © GOH CHAI HIN, Ruines du Machu picchu, 2020

A contrario, les ruines dites « violentes » seraient dues à un événement brutal et ponctuel, détruisant en partie ou en totalité une architecture. On peut citer les vestiges d'édifices laissés par les guerres ou les catastrophes naturelles. Cette destruction massive venant de phénomènes naturels ou exceptionnels (tsunami, tempête, tremblement de terre ou bombardement) est subie et incontrôlée.

Les ruines, suivant la façon dont elles ont été produites, laissent une empreinte particulière dans les consciences et dans l'imaginaire collectif. Notre relation avec celle-ci a donc évolué, en fonction de ce dernier. Nous vivons aujourd'hui, entourés de ruines et de friches industrielles à l'abandon, qui nous sont familières et qui font partie intégrante de notre paysage. Comment l'homme les a-t-il perçu à certains moments de l'histoire et qu'ont-elles générées en lui ?

6. LEBLANC Antoine, « La conservation des ruines traumatiques, un marqueur ambigu de l'histoire urbaine », *L'Espace géographique*, 2010/3 (Tome 39), p. 253-266. DOI : 10.3917/eg.393.0253. URL : https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2010-3-page-253.htm

↘ Ruines et nostalgie

Au travers le Classicisme et le Romantisme

À la fin du Moyen Âge, les rues et les places de Rome se composaient des vestiges datant de son passé antique, fragments de temples, tombeaux, ponts et statuaires. Ce fut l'occasion pour l'homme de prendre conscience de la grandeur et de la valeur symbolique de ces ruines, qui jusqu'alors étaient perçues comme de simple décombres. C'est à partir du *XV*e siècle, que l'homme commence à étudier les ruines. A travers des dessins, des illustrations, des textes ou encore des analyses architecturales, elle devient le sujet favoris des artistes. La ville antique devient alors l'inspiration principale des artistes, écrivains et architectes de la Renaissance. Les dessins répertorient des formes et motifs, qui inspireront par la suite leurs futurs édifices. Nous pouvons citer Filippo Brunelleschi et sa construction de la coupole du dôme de Florence, la Cathédrale Santa Maria del Fiore, datant de 1436, fortement inspirée du Panthéon de Rome, datant de 125 après J-C et construite sur l'ordre d'Agrippa au *I*er siècle avant J-C [7]. Par leur beauté et leurs propositions, les ruines donnaient des paysages sublimes [8], relevant d'une esthétique jusqu'alors inconnue, mêlant nature sauvage et édifice érigé par l'homme [9]. La seule vraie représentation de ces paysages dévastés réside principalement dans l'art, qui en représente les états.

Les ruines de l'époque font partie du quotidien urbain et culturel des habitants. Elles contribuent à faire connaître et resplendir les villes et leur passé, comme en Italie particulièrement.

« Contempler les ruines, ce n'est pas faire un voyage dans l'histoire, mais faire l'expérience du temps, du temps pur [10] *»*, disait Marc Augé.

[7] MAKARIUS Michel, *Ruines Représentation dans l'art de la Renaissance à nos jours*, Flammarion, 2011, P71.

[8] Qui, très haut dans la hiérarchie des valeurs esthétiques, morales ou spirituelles, suscite l'admiration ou provoque une émotion. CNTRL, *Sublime* [en ligne], [consulter le 26 septembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.cnrtl.fr/lexicographie/sublime

[9] Ibid. p.8

[10] AUGE Marc, *Le temps des ruines,* Galilée, 2003, 144p.

Fig 3. FRIEDRICH Caspar David, *Temple de Junon*, de 1828 à 1830, Huile sur toile, Peinture, 54 × 72 cm, Museum für Kunst und Kulturgeschichte, Dortmund (Allemagne)

Au-delà de ses représentations et des études qui y sont consacrées, la ruine devient un lieu de méditation et de contemplation. Sa visite est proche d'une expérience temporelle et spirituelle. Se confronter à l'effondrement des édifices et statues incite l'homme à faire face au mouvement du temps et de l'histoire en général mais aussi à son propre règne et à sa propre histoire. Un temps n'est plus, malgré la matérialité de ses ruines encore présentes. Dans un contexte historique de transition, la ruine s'offre à l'homme de la Renaissance comme témoin de son histoire et l'invite à méditer sur l'existence et sur l'évanescence de toute chose. La grandeur et la splendeur de Rome, qui faisaient jadis parler d'elle, démontrent à travers ses ruines la faillibilité d'un Empire que l'on pensait invincible.

Etrangement, ce sont les ruines, symboles de chute des anciennes civilisations, qui rendent aujourd'hui ce passé éternel, dans sa forme matérielle mais aussi historique. Les décombres se dressent alors comme messager d'un temps passé et incontrôlable.

Au cours de l'histoire, la ruine devient un thème récurrent des oeuvres de l'art Romantique. Outre le fait qu'elle fasse partie des paysages emprunts de sublime, elle symbolise aussi l'indépendance vis à vis du temps et de la nostalgie d'une époque révolue, dans un contexte en pleine révolution.

Contexte historique du Romantisme

Le Romantisme émerge au XVIIIe siècle en Allemagne. Ce mouvement résulte de plusieurs facteurs artistiques, sociaux politiques et philosophiques, qui mettent en avant l'imagination individuelle et une créativité sans contrainte. En partie forgées par les philosophe allemand Kant, Schlegel et Hegel, le mouvement se fonde sur les principe du « monde intérieur » de l'artiste et des émotions. Au coeur du Siècle des lumières, ce phénomène révolutionnaire

évoque le rejet totale du classicisme, préférant une approche plus humaniste des émotions et donc, du comportement humain. La mélancolie, la nostalgie, la passion, le goût pour la solitude, sont autant de sentiments que peuvent nous transmettre les ruines, et qu'expriment les artistes romantiques. Le mouvement Romantique commence au lendemain de la révolution créée par la chute de l'empire et l'arrivée de la restauration de 1814 à 1830. Cette période fait ressentir à ses contemporains qu'ils ont été sacrifiés et engendre une vague de mélancolie à l'égard du passé en Europe[11].

Les artistes, en se détachant des contraintes imposées par le classicisme, s'émancipent dans leur art des codes de représentation formelle et de l'imitation imposées depuis plusieurs siècles. La période classique s'était dédiée à l'époque Antique et à la représentation de sujets passés, empêchant le renouveau de son époque. Le Romantisme qui lui succède, diffère sur ce point. Les artistes s'approprient et réagissent à leur époque par une approche sensible et singulière. Les changements que laissent entrevoir la révolution industrielle naissante en Europe provoquent un sentiment d'impuissance et d'inquiétude chez l'homme, ce qui incite les artistes à réaffirmer leur intériorité et leur relation avec la nature. À la recherche du « Sublime », l'artiste met en scène la contemplation et ce qu'elle déclenche comme fortes émotions face à une nature puissante.

Dans les ruines qu'il représente, l'artiste Hubert Robert nous fait éprouver sa nostalgie et son regret du temps passé. Ses oeuvres, allient le passé et le temps présent en faisant figurer des personnes, symbolisant la vie, au milieu des ruines, symbole de ce qui n'est plus. Connu pour ses peintures réalistes, l'artiste aurait pourtant peint quelques lieux imaginaires ; ces ruines inexistantes étaient-elle la représentation de son état d'esprit, au moment où il les a peintes ? Fig 4

11. COURANTS LITTERAIRES, *Le Romantisme*, [en ligne], Wordpress RSS 2.0, 9 Juin 2011, [consulté le 3 octobre 2020], disponible à l'adresse : https://courantslitteraires.wordpress.com/les-courants-litteraires/le-romantisme/

Fig 4. HUBERT Robert, *Vue imaginaire de la Grande Galerie du Louvre en ruines*, 1796, Huile sur toile, 114,5 x 146 cm. Louvre, Paris.

« Tous les hommes ont un secret attrait pour les ruines. Ce sentiment tient à la fragilité de notre nature, à une conformité secrète entre ces monuments détruits et la rapidité de notre existence. Il s'y joint, en outre, une idée qui console notre petitesse, envoyant que les peuples entiers, des hommes quelquefois si fameux, n'ont pu vivre cependant au-delà du peu de jours assignés à notre obscurité. (…) L'homme n'est lui même qu'un édifice tombé, qu'un débris du péché et de la mort ; son amour tiède, sa foi chancelante, sa charité bornée, ses sentiments incomplets, ses pensées insuffisantes, son coeur brisé, tout chez lui n'est que ruine[12]*. »*

Chateaubriand, nous incite ici à méditer sur notre condition de mortel, fragile et éphémère, mais aussi sur la finitude de toute chose. Il évoque avec nostalgie le passé, qui a vu naître de grandes oeuvres et de grands hommes, et vit dans l'inquiétude du futur face aux bouleversements d'un monde industriel naissant. Selon lui, l'homme entretiendrait une relation singulière avec ces édifices déchus, se considérant lui-même comme ce qu'il reste d'une époque révolue. Par ailleurs, Chateaubriand déclare qu'aucun homme, peu importe ce qu'il façonne, possède ou dirige, n'échappe pas à la mort et qu'il peut donc apercevoir, à travers les ruines, son avenir. Elles agissent comme d'autres oeuvres artistiques qui nous engagent à contempler, et même à nous rappeler notre condition de mortel. La méditation à laquelle nous incitent les ruines est proche de celle des Vanités en peinture qui figurent l'action irrémédiable du temps sur les choses et sur les êtres.

12. DE CHATEAUBRIAND François-René, génie du christianisme, 1802, *« Des ruines en général. Qu'il y en a de deux espèces »*, partie III, chapitre 3

↘ La ruine de guerre

Source de traumatisme

La ruine *« lente*[13] *»,* qui suit la période de transition au *XIX*e siècle, laissait nostalgique l'homme qui la contemplait. Elle engageait aussi à une attitude quasi méditative, qui sollicitait l'imaginaire, le subconscient ou le moi intérieur. Cette relation aux ruines bascule dans la première moitié du *XX*e siècle avec l'incidence du traumatisme des deux guerres mondiales. Marc Augé dans son essai *Le temps des ruines* commente ce changement de perception : *« Sans doute est-ce à l'heure des destructions les plus massives, à l'heure de la plus grande capacité d'anéantissement, que les ruines vont disparaître à la fois comme réalité et comme concept*[14]*. »*

Les vestiges que laissent ces guerres donneront lieu à de nombreux débats. Doit-on les préserver, les conserver pour ne pas oublier, ou les faire disparaître, pour oublier ce passé douloureux pour bâtir un monde nouveau ? On commence alors à considérer les ruines comme des supports ou des lieux de mémoire et de possible commémoration de l'histoire. Certaines, figées telles que l'Histoire les a laissées conquièrent le statut de monument et deviennent des lieux de recueillement. D'autres, qu'on ne juge pas d'une grande valeur historique, sont détruites pour faire place à des constructions nouvelles.

Le zéro ruine, pas de place pour la ruine

L'histoire, lors des conflits mondiaux, a connu des évènements d'une violence inédite. De nombreuses villes ont été réduites à l'état de cendres et de décombres. Le film *Allemagne année zéro* de Roberto Rossellini, Fig 5 nous montre l'ampleur des dévastations liées à la guerre. Si la destruction que l'Homme connaissait jadis pouvait être terrible, celle due aux guerres mondiales s'applique à une échelle encore jamais atteinte. L'évolution croissante des dégâts causés par l'artillerie lourde et les

13. LEBLANC Antoine, « La conservation des ruines traumatiques, un marqueur ambigu de l'histoire urbaine », *L'Espace géographique*, 2010/3 (Tome 39), p. 253-266. DOI : 10.3917/eg.393.0253. URL : https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2010-3-page-253.htm

14. AUGE Marc, *Le temps des ruines*, Galilée, 2003, 83-84p.

explosifs montre des méthodes de combats et de conquête visant l'anéantissement. L'expression *« faire Table Rase du passé*[15] » trouve sa juste matérialisation dans ces paysages réduits en poussière.

La fin de cette époque de bombardements massifs laisse de nombreuses grandes villes détruites, certaines, comme Hiroshima Fig 6 après le bombardement du 6 août 1945, seront littéralement rasées de la surface du globe. Que faire de ces villes dévastées dont la vision juste après la guerre est insoutenable ? Les décombres sont alors utilisés en tant que matériaux afin de rebâtir.

S'il reste certains vestiges des guerres mondiales qui sont devenus des sites historiques, il en va autrement des ruines contemporaines, dont le statut diffère.

15. Vient du latin *« tabula rasa »*, renvoyant à une tablette de cire vierge, sans inscription. Le philosophe Aristote fait une métaphore, représentant l'âme d'un nourrisson, vierge de toute idée et savoir. Au travers de cette expression, nous voyons l'idée d'un renouveau, un recommencement, d'oublic, pour repartir sur de nouvelles bases.

Fig 5. Image du film *Allemagne année zéro* de Roberto Rossellini de 1948.

Fig 6. © TROUTMAN Stanley, Hiroschima après le bombardement, le Sept. 8, 1945

↘ *La ruine contemporaine*

Ruine de l'*en-attendant*

Marc Augé nous explique dans son ouvrage *Le temps des ruines* que *«l'histoire à venir ne produira plus de ruines. Elle n'en a pas le temps. Sur les décombres nés des affrontements qu'elle ne manquera pas de susciter, des chantiers néanmoins s'ouvriront, et avec eux, une chance de bâtir autre chose, de retrouver du sens au temps et au-delà, peut-être, la conscience de l'histoire*[16] *».* Ce que semble nous dire Marc Augé, c'est que si l'époque contemporaine comporte encore des ruines, elle les produit d'une toute autre façon. La ville de Détroit en est l'exemple, en majeure partie abandonnée et désertée après avoir subi des faillites successives et multiples. Des quartiers entiers sont livrés au vandalisme et aux effets du temps, leurs bâtiments n'étant plus entretenus par l'Homme.

Si la ruine du Romantisme était sujet de rêveries et de contemplations, nos ruines industrielles suscitent un sentiment moins métaphorique. La ruine romantique servait de support au fantasme de l'existence oubliée, à l'apologie du vide. Elle nous engageait à méditer sur l'action inexorable du temps. La ruine contemporaine n'est quant à elle pas perçue avec cette sensibilité.

Si l'abandon et la destruction d'édifices peuvent être perçus comme un échec, ils permettent aussi d'améliorer, et de moderniser un site pour qu'il accueille de nouvelles activités. Les communautés commencent à prendre conscience de l'évolution de notre société, prise dans un cycle construction-destruction-reconstruction. Des solutions de réhabilitation d'anciens bâtiments nous donnent l'opportunité économique et environnementale de développer de nouveaux usages des lieux sans nécessiter l'occupation de nouveaux espaces et réduire nos ressources.

16. LEBLANC Antoine, «La conservation des ruines traumatiques, un marqueur ambigu de l'histoire urbaine», *L'Espace géographique*, 2010/3 (Tome 39), p. 253-266. Disponible à l'adresse : https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2010-3-page-253.htm

Fig 7. © Velvet, Gare Saint Sauveur, depuis sa réhabilitation, 2020.

L'Ancienne Gare de Saint Sauveur de Lille, Fig 7 dédiée aux transports de marchandises dans les années 1865, a été réhabilitée 6 ans après son abandon en 2003. Elle fut convertie en un vaste espace alternatif et culturel avec bar-scène et un musée en 2009 à l'occasion du projet *Lille 3000*. Malgré cette première reconversion une partie de la gare est restée à l'abandon durant de nombreuses années, dans cet état intermédiaire d'attente de financement d'un nouveau projet.

Taïka Baillargon, professeur à l'université de Québec, qualifie ces friches abandonnées comme ruines de *« l'en-attendant »*. Ces bâtiments, qui n'ont pas eu la chance d'être sauvegardés par un statut patrimonial, sont laissés à l'abandon et se dégradent, dans l'attente d'une reconversion[17].

Il reste cependant des ruines, qu'elles soient anciennes ou plus récentes, qui ne retrouvent pas d'usage, quel qu'il soit. De l'ancienne ferme de campagne à l'usine désaffectée en zone industrielle, la nature y reprend ses droits. La végétation recouvre, transperce et étreint les anciennes structures, des animaux sauvages investissent les lieux. Partout sont visibles les phénomènes naturels d'oxydation et d'érosion. Ce que suscite ce type de ruines est proche du sentiment romantique. Leur contemplation soulève les enjeux liés au futur de nos générations.

À la fois scénario théorique et avertissement, les anciennes villes rendues à l'état sauvage sont un thème récurrent des films de science-fiction dystopique. Elles représentent un avenir incertain, malgré le progrès dont semblent issues nos sociétés, un avenir où les ressources, le confort et la qualité de vie pourraient décliner, voire disparaître. Dans ce cas de figure, la ruine est à la fois symbole du passé et vision de l'avenir, elle expose encore une fois sa dualité.

On voit émerger de nouveaux usages pour réinvestir les friches et les bâtiments abandonnés. La possibilité de les habiter ou d'y abriter de nouvelles activités témoigne de l'évolution positive des façons de penser la ville de demain.

17. BAILLARGEON Taïka, « La ruine de l'en-attendant : un cas d'éphémère continu », *Sociétés*, 2013/2 (n° 120), p. 25-34. Disponible à l'adresse : https://www.cairn.info/revue-societes-2013-2-page-25.htm

L'AMOUR DES RUINES

Habiter la ruine

Réhabilitation et hybridation

Peu à peu, nous projetons le potentiel des ces friches qui n'attendent plus que le début des chantiers pour briller de nouveau. De plus en plus de villes réaménagent leurs friches en lieu culturel, en espaces commerciaux ou de coworking. Ces espaces autrefois délaissés, sont désormais appréciés et même convoités. L'ancienne Manufacture des tabacs de Marseille Fig 8-9 a été convertie en 1992 et accueille désormais un lieu culturel. L'ancienne friche héberge des expositions saisonnières, mais aussi un cinéma et un café-librairie-galerie. La diversité de cette offre culturelle contraste avec l'usage premier du bâtiment, tout comme la réhabilitation contemporaine qui dialogue avec l'architecture passée[18].

Si certaines friches n'intéressent pas les municipalités dans lesquelles elles sont implantées, leur histoire et leur style architectural uniques les rendent attractives pour de nouveaux investisseurs.

L'homme ne cesse de puiser dans son passé, modes, pratiques ou histoires, pour se réinventer. La mode Vintage, inspirée par l'époque rétro, en est un exemple. Nous avons par ailleurs de plus en plus recours à des magasins de fripes, très souvent bradées à des prix défiants toute concurrence. Notre consommation se tourne petit à petit vers les articles de seconde main.

Pourquoi acheter de nouveaux vêtements alors qu'il en existe déjà une multitude et que leurs conditions de production menacent nos ressources naturelles ? Comme nous l'avons vu dans la première partie, le progrès qui régit notre rapport à la production depuis l'ère industrielle produit des ruines, vêtements, téléphones portables, meubles et bâtiments… Mais l'engouement que nous éprouvons depuis quelques années pour le réemploi et l'appropriation nous laisse l'espoir

18. CELEUX-LANVAL Maïlys, *À nous Paris* [en ligne], 5 friches industrielles reconverties en France, 2018, [consulté le 21 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.anousparis.fr/a-illeurs/5-friches-industrielles-reconverties-en-france/

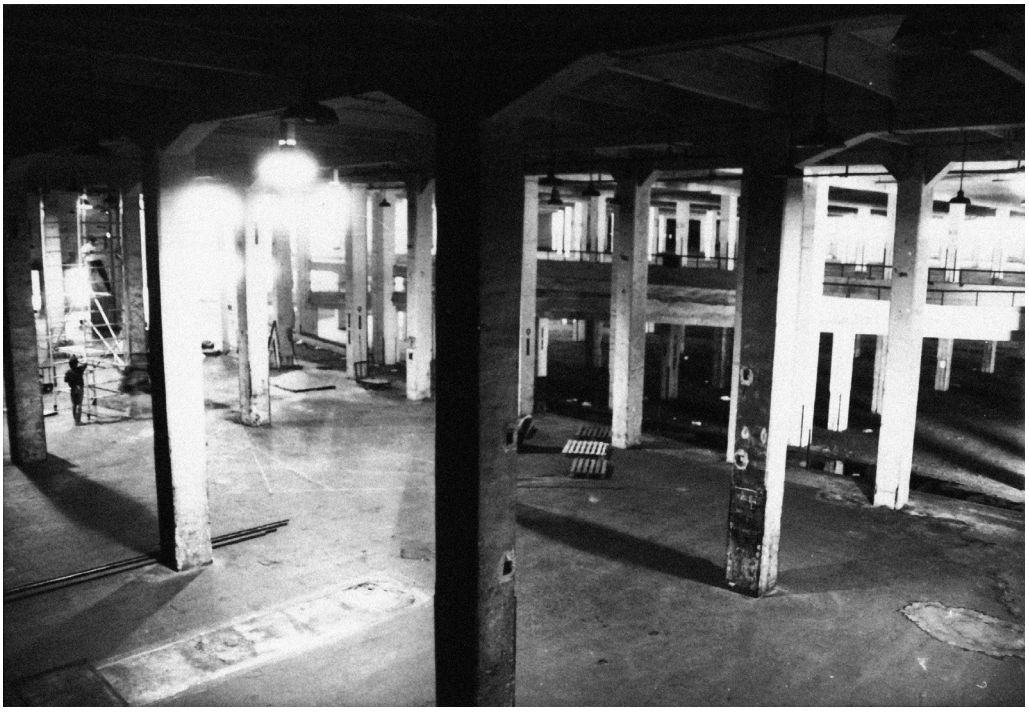


Fig 8. ©CHAPPUIS Laurent, *La Friche la Belle de Mai à Marseille*, en 1992 avant sa réhabilitation.

de prendre un nouveau tournant dans notre rapport à la production et à l'usage des objets comme de nos constructions.

L'industrie n'hésite pas à surfer sur cet attrait pour le passé, imitant ses caractéristiques stylistiques pour produire de faux vieux objets. L'homme continue bien sûr à chiner des objets authentiques, à fréquenter brocantes, vides-greniers ou certains sites dédiés. Il arrive que de vieux objets soient acquis sans qu'il s'agisse de recourir à leur usage premier. Ces demi-ruines sont alors bien souvent exposées comme décorations ou objets-témoins, soustraites à la corruption du temps ou de leur usage répété.

Si nous nous tournons de plus en plus vers l'ancien, c'est à la fois pour l'histoire qu'il conte, mais aussi pour le potentiel qu'il offre au futur. Ce principe de revalorisation du déchu intègre des initiatives telle que l'*upcycling*, surcyclage en français, qui consiste à donner une valeur ajoutée en plus de permettre un nouvel usage. Elle se différencie en cela du recyclage classique, qui vise seulement une seconde utilisation.

Fig 9. © MOIRENC Camille, *La Friche Belle de Mai*, en 2013

Cependant, si la ruine de l'en attendant peut sembler déserte et vacante pendant des mois ou des années, ce n'est souvent pas sa réalité. Des pratiques marginales et une culture underground animent les lieux.

↘ La ruine, comme espace de liberté

Avant d'être réhabilitée ou détruite, la ruine peut trouver de nouveaux usages, plus clandestins, indépendamment des systèmes économiques d'exploitation et de production. Parce qu'elle est un lieu divergent du reste de la ville, parce qu'elle est un espace gratuit, vide et sans attribution définie, elle peut être le lieu de pratiques alternatives multiples, éphémères, ponctuelles, furtives ou moins discrètes.

Dans cette partie, nous nous intéresserons à quelques-une de ces pratiques alternatives.

Rave-party

La crise industrielle des années de 1988/1989 en Grande-Bretagne laisse à l'abandon des milliers d'entrepôts et hangars[19]. Cette désindustrialisation des villes ouvrières, permet à une communauté de jeunes personnes d'imaginer comment exploiter ces ruines. De nombreux rassemblements, aussi appelés *free party* ou *rave party* s'y organisent, majoritairement clandestines, à l'encontre des lois régissant le fonctionnement et les horaires des lieux de fêtes. Les bases idéologiques de ces rassemblements sont le refus et la résistance face à la domination économique et politique d'un système dont ils se sentent exclus. Ces espaces sans règles sont aussi des lieux où chacun est porteur de sa propre responsabilité, ce qui, bien loin de l'idée d'anarchie, amène une forme d'ordre et de cohésion tacites entre les personnes présentes. Les bâtiments vides sont parfois délibérément laissés aux squatteurs et « teuffeurs », afin qu'ils puissent y vivre leurs expériences musicales et culturelles. Ce fût le cas dans les villes de

19. WIKIPEDIA, *Rave Party* [en ligne], [consulté le 20 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Rave_party

Fig 10. © BEREZOVSKIYO Lesha, *Rave Party Cxema à Kiev en Ukraine*, en 2014

Londres et de Détroit, qui ont toléré ces soirées illégales. À l'époque, des dizaines de milliers de jeunes se regroupent et forment des collectifs.

To «*rave*[20]» signifie en Anglais «délirer» ou «s'extasier», ce qui laisse transparaître l'état d'esprit général de ces rassemblements où des drogues dures comme l'*Ecstasy* et le *LSD* sont en vente libre, et où leur consommation est importante même si elle n'est pas systématique.

Les *raves* sont l'occasion de communiquer d'autres valeurs que celles inculquées par la société de consommation : vivre dans le respect de l'autre, le partage, le plaisir et l'amour. Ces valeurs de tolérance et de bon-vivre font clairement écho à celles du courant hippie des *"sixties"*.

Les ruines délimitent un espace sans distinction entre genre, origine, religion ou orientation sexuelle. Le plus souvent, une friche utilisée à l'occasion d'une *rave party* n'est exploitée qu'une seule fois, pour des raisons de discrétions, mais aussi afin d'étendre la pratique et de la rendre dynamique. Il s'agit dans ce genre de fête d'être littéralement toujours en mouvement. On sait aujourd'hui qu'elles se sont démocratisées et développées un peu partout en Europe. Fig 10

20. L'ART DE RAVER, *RAVE PARTY 1988/1991 De Londres à Paris --"L'Art De RaVeR»* [en ligne], Youtube, 31 janvier 2012, [consulté le 20 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=s94idQtWWIM&feature=emb_imp_woyt

L'airsoft

L'*Airsoft* est une pratique qui nous vient du Japon et qui consiste à *faire la guerre*. À la suite de la Seconde Guerre mondiale, le Japon interdit l'usage d'armes à feu pour empêcher le retour de toute violence apparentée à la guerre. Des collectionneurs, décident alors de fabriquer des répliques d'armes à feu, légalisées à partir des années 70 [21]. Les balles sont remplacées par des billes à air propulsé, destinées aux jeux de guerre et aux combats réalistes.

Quel peut être le lien entre la pratique de l'*Airsoft* et les ruines ? Il tient principalement aux caractéristiques et à la

21. WIKIPEDIA, *Airsoft* [en ligne], [consulté le 21 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Airsoft

permissivité du lieu. La ruine, parce qu'elle est déjà détériorée et soumise à la corruption du temps, est proche de certains bâtiments dévastés par la guerre. Elle propose une immersion crédible dans un scénario et un contexte de conflits, et autorise d'autres actes de dégradation. L'esthétique des lieux désertés, offre alors des cachettes multiples.

Le Graffiti

Le graffiti, comme pratique graphique intermédiaire entre création et dégradation des lieux, s'exerce de manière privilégiée sur les bâtiments abandonnés. Il peut être peint ou gravé sur une multitude de supports (façade, vitres, escaliers, etc.). Le graffeur doit agir vite, discrètement, avec la conscience du caractère éphémère et illicite de sa production. Cette pratique se rattache au *Street Art*, un mouvement qui débute dans les années 60 [22]. Il a pour principe de démocratiser l'art, en s'appropriant les rues, qui semble être un espace à la visibilité forte. Par cette approche, les artistes de rue sont alors libres de tout, en s'opposant aux valeurs institutionnelles de l'art.

[22] MARENGERE Sylvain, Tout sur l'art du graffiti, *Guide Artistique* [en ligne], [consulté le 1 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.guide-artistique.com/histoire-art/graffiti/

Fig 11. Photographie personnelle, disponible dans l'Annexe de ce mémoire.

Si ces pratiques se limitaient initialement à la rue et étaient visibles par un très large public, les graffeurs se sont peu à peu appropriés les lieux abandonnés qui leur offrent une relative tranquillité et une grande liberté pour se dédier à la création, assurant aux graffitis une plus longue visibilité dans le temps. Chaque graffeur peut masquer, poursuivre ou intégrer un tag déjà présent sur les lieux, inscrivant sa pratique dans un cycle sans limite de recouvrements, de dialogues et de réactions avec d'autres productions

Les surfaces des friches s'apparentent alors parfois à des palimpsestes, ces parchemins dont on a effacé la première écriture pour pouvoir y écrire un nouveau texte, et qui gardent la trace des inscriptions passées. Fig 11

On voit à travers ses pratiques que l'homme n'a pas hésité à investir les ruines, comme lieux indépendants du reste du monde et surtout du système qui lui permettent de développer des expériences alternatives.

Une esthétique du désastre ↗

La ruine peut aussi séduire pour son esthétique particulière. Certaines friches industrielles, ancien couvent ou hôpitaux, sont devenues de véritables lieux fantômes, dont l'accès nous est interdit tant ils sont dégradés et dangereux. Pour autant, on observe que les Hommes continuent de les explorer, avec un intérêt bien autre que patrimonial.

Ainsi des villes en partie abandonnées comme Détroit, qui contraste avec une vision idéale de l'urbanisme, sont devenues des lieux d'exploration. Vétusté, rouille, moisissure, humidité et calcination lui confèrent une atmosphère de destruction et d'arrêt dans le temps qui participent à son étrange attraction. À cela s'ajoute l'adrénaline provoquée par le fait d'entrer en zone défendue, l'autorisation d'explorer n'étant pas toujours donnée.

La pratique de l'*Urbex*[23], ou Exploration Urbaine, consiste à découvrir des lieux inédits, secrets, et difficilement accessibles. À la manière d'une conquête contemporaine, l'individu s'approprie le lieu qu'il découvre. L'aspect souvent figé des sites rend l'expérience immersive pour le visiteur, qui peut s'imaginer ce qu'ils devaient être par le passé. Il lui faut être attentifs aux lieux, en ausculter et en décrypter les détails pour tenter de reconstituer ou de réinventer leur histoire. Apparu dans les années 90, l'*UrBex* est d'abord pratiqué par une poignée d'adeptes.

C'est en grande partie par sa médiatisation via la télévision, les journaux ou les réseaux sociaux que cette activité prendra une plus grande ampleur. L'*Urbex* est appréciée par de

23. MICHONNEAU Stéphanie, L'URBEX : VOIR, SENTIR ET ENTENDRE LES RUINES, *Ruine de guerre* [en ligne], 28 Septembre 2020, [consulté le 21 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://ruines.hypotheses.org/1315#_ftn1

nombreux photographes et vidéastes. La ruine devient vite un véritable sujet de représentation, une source d'inspiration qui n'est pas sans rappeler celle des peintres Romantiques. Ces lieux en lente dégradation et cependant encore debouts, témoignent des activités, et à travers elles des modes sociétaux et des idéologies de l'Homme. Les ruines sont diverses, uniques. En les immortalisant, la photographie redouble cette impression que donnent les friches d'être figées dans le temps, et permet de garder une trace de leur existence plus qu'incertaine. Tandis que certains sub-lieux sont préservés et respectés, d'autres sont détruits, saccagés par les casseurs, ou rasés par les services communaux. Le site *detroiturbex.com* [24] répertorie les différents lieux abandonnés, mais aussi ceux qui ont été détruits. Il nous permet d'archiver et de garder en mémoire ces bâtiments sur le point de disparaître ou d'être reconvertis.

[24] ANONYME, *Détroit Urbex* [en ligne], 2013, [consulté le 21 novembre 2020], disponible à l'adresse : http://detroiturbex.com/content/index.html

Fig 12. Capture d'écran du site, http://detroiturbex.com/content/index.html

L'*Urbex* est aussi sensiblement lié à l'étude des phénomènes inexpliqués et aux enquêtes sur le paranormal. Un grand nombre de sessions d'explorations sont ensuite déclinées sur les plateformes de diffusion comme *Youtube*. Ce mode de diffusion a contribué à faire de l'*Urbex* un sujet apprécié des vidéastes, l'exploration à fortes sensations de lieux chargés d'histoires empreintes de mystère. On peut citer le très récent phénomène de l'application *Randonautica*[25], qui invite ses usagers à se rendre sur des sites abandonnés. Le but consiste à visiter un lieu près de chez soi suggéré par un autre utilisateur, afin d'y vivre une expérience étrange, proche dans certains cas d'un film d'horreur.

[25] SAINT-AMAND François, Randonautica, l'application qui lirait dans nos pensées, *Vivacité, rtbf.be,* [en ligne], mardi 18 août 2020, [consulté le 1 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.rtbf.be/vivacite/emissions/detail_le-8-9/article_une-application-de-balades-serait-capable-de-lire-dans-nos-pensees?id=10564315&programId=4003

La médiatisation, sous ses formes multiples, contribue ainsi à l'essor et à l'engouement pour les ruines contemporaines. Elle suscite de nouveaux genres vidéos et photographiques comme le *ruinporn*. Il consiste à scénariser et filmer un lieu abandonné avec un contenu obscène. On y retrouve la permissivité associée à l'espace de la ruine, avec ici un enjeu lucratif. Ce type d'activités est l'objet de polémiques. Le photojournaliste Seph Lawless [26] dénonce la récupération commerciale de ces lieux emblématiques d'une culture

[26] LAWLESS Seph, *Seph Lawless* [en ligne], 2016, [consulté le 25 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://sephlawless.com/my-story/

Churches

Everybody's Universal Tabernacle Church of Holiness

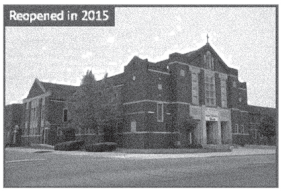
The former Bethany Lutheran Church was abandoned and burned down in 2016.

Redeemer Presbyterian

Redeemer Presbyterian was a former Episcopalian Church in Detroit that closed in 2012 to make way for a hospital center.

New Glacier Church

New Glacier Church was a vacant church on the east side of Detroit. After a long period of abandonment, the church was demolished in 2016.



St. Rita Catholic Church

St. Rita Catholic Church has undergone weathered several periods of abandonment since closing in 2008, but it currently occupied.

St. Ruth Holy Science Temple

St. Ruth's is a small church east of Highland Park that has been home to several congregations over the years and is currently abandoned.

Tried Stone Church

Tried Stone Baptist Church was a former synagogue in northwest Detroit that was abandoned in 2012. It is now being renovated by a community group.

Temple Beth El

A former synagogue that was later converted into a Baptist Church. After being briefly vacant, the church has since reopened.

Saints Constantine and Helen Greek Orthodox Church

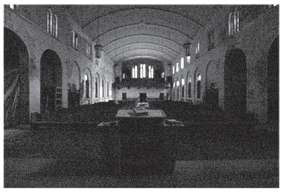
Sts. Constantine and Helen Greek was an Orthodox church on the west side of the city which has been converted into a youth center.

Our Lady Gate of Heaven Catholic Church

Our Lady Gate of Heaven was a Catholic church on the west side of the city which merged with another parish and closed. It reopened in 2013 with a new congregation.

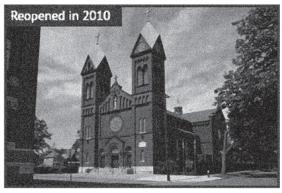
Woodward Presbyterian Church

Woodward Avenue Presbyterian is an historic church on Woodward avenue in Detroit, built in 1911.



St. Margaret Mary Catholic Church

St. Margaret Mary Catholic Church was a parish located on the east side of Detroit. It later became a Baptist Church before closing in 2012.



St. Anthony Catholic Church

St. Anthony is a Catholic Church located in Detroit, MI. Built in 1901 by German settlers, St. Anthony closed in 2006 due to lack of parishioners, but has since reopened.

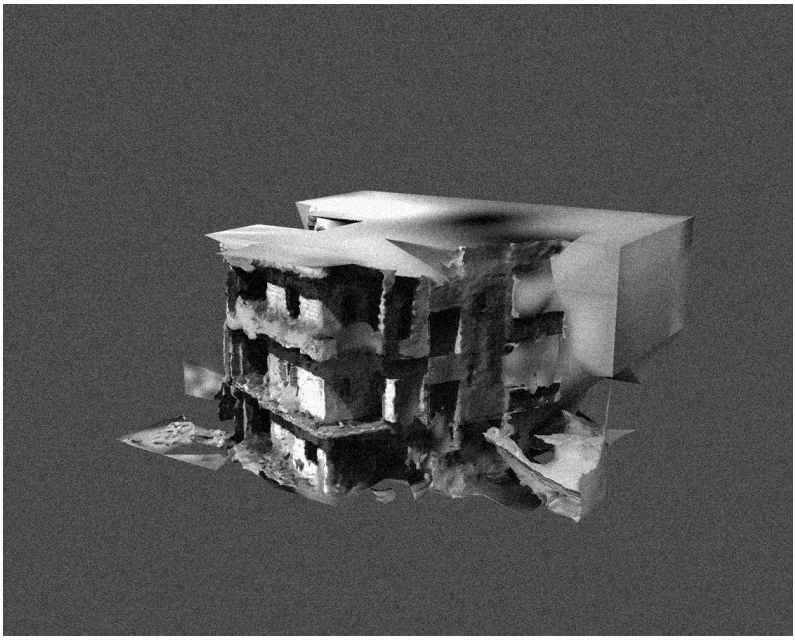
underground, qui revendiquait l'indépendance vis-à-vis du système. Si la ruine reflète la diversité sociale comme les préoccupations patrimoniales et environnementales, sa marchandisation soutient au contraire le système capitaliste.

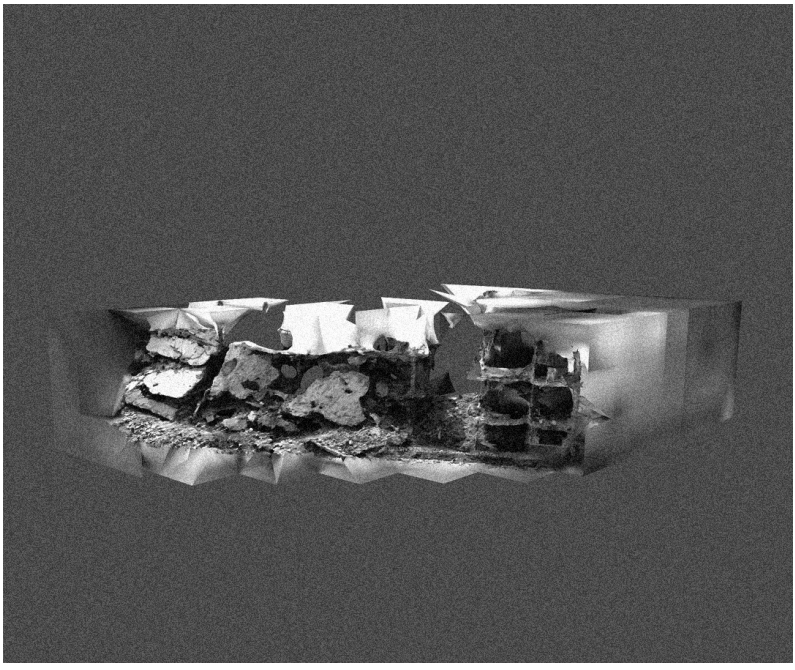
En dehors de l'*Urbex*, d'autres pratiques se déploient autour des ruines urbaines. Le photographe Thibault Brunet s'essaye à une autre forme d'exploration urbaine, dans les décombres de Syrie. La série *Boite Noire* [27] confère un étrange sentiment, celui d'être voyeur dans un paysage qui n'est pas le nôtre.

Proche d'une esthétique du chaos, elle se rapporte pourtant au contexte bien réel de la guerre. Partant de vidéos postées sur Internet, l'artiste exploite des plans de bâtiments en ruine, pour les modéliser ensuite en 3D.[Fig 13-14] Le résultat nous offre un visuel hors du commun, mêlant image documentaire et image de synthèse. Utilisant le vide et les flous, il est parfois contraint de faire l'impasse sur certaines parties du bâtiment, qui n'ont pu être filmées. La représentation qui en résulte est donc incomplète, fidèle en cela au principe même de ruine. Dans cette série le photographe nous offre une autre façon d'explorer les bâtiments à la façon des explorations urbaines popularisées par l'Urbex. La photographie prend la forme finale d'un parpaing et rappelle la fonction des boîtes noires des avions. Elle est trace unique des désastres de la guerre.

27. BRUNET Thibault, *Boite noire* [En ligne], 2019-2020, p.9-8, [consulté le 27 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://thibault-brunet.com/media/pages/projets/first-person-shooter/2403308773-1611240415/boite-noire-fr.pdf

Fig 13-14. © BRUNET Thibault, *Boite Noire*, 2019-2020





Il existe de nombreuses façons de photographier la ruine et de la mettre en scène. Juliette Agnel[28] en donne une vision contemplative et empreinte de rêveries. À l'aide du photomontage et de la retouche, l'artiste renforce la sensation de décor au ciel étincelant qui contraste avec les ruines désertiques du Soudan. Sa démarche artistique propose une toute autre perception des ruines, assez semblable à la contemplation des paysages sublimes romantiques.

28. AGNEL Juliette, *Juliette Agnel Project*, [en ligne], disponible à l'adresse : https://juliet-teagnel.com/projets/works/taharqa-et-la-nuit

Fig 15 - 16. © AGNEL Juliette, *Taharqa et la nuit*, 2019

Le film Apocalyptique

Si la ruine a une esthétique propre à travers ses représentations photographiques et picturales, elle est aussi populaire dans le milieu cinématographique. Bon nombre de films proposent des scénarios dystopiques, sur le thème d'un monde *post-apocalyptique*. Nombreuses sont les intrigues prenant place dans des villes détruites et des bâtiments effondrés. Les images et scénarios de ce genre, interrogent les conditions de la possible survie de l'humanité. Un film comme *Le Labyrinthe*, montre une terre brûlée par une catastrophe qui l'a rendue aride et désertique, avec des plans de ruine chaotique, d'une ampleur monstrueuse. Cette exagération invite le spectateur à se questionner sur sa petitesse et son impuissance face à l'ampleur de catastrophes que l'homme peut contribuer à provoquer. Après l'apocalypse, tout n'est que vestige de ce qui a été.

Fig 17. Image du film *Le Labyrinthe, La terre Brulée* de Wes Ball

On peut penser que ce goût pour le thème de la fin du monde au cinéma, comme dans les séries, est récent et qu'il est lié à sa prise de conscience que l'homme a des effets de son comportement autodestructeur (guerre, pollution, intoxication…). *L'apocalypse de St Jean* dans *le Nouveau Testament* nous démontre le contraire. Il y est décrit comment *« un grand tremblement de terre, et le soleil devint noir comme un sac de crin, la lune entière parut comme du sang, et les étoiles tombèrent vers la terre*[29] *».* Dans ce récit, la fin du monde est synonyme d'un nouveau monde, renaissant des cendres de l'ancien. Il n'échappe pas que le récit se rapproche curieusement des projections scientifiques sur la possible calcination du Soleil, qui détruirait la terre par une éruption solaire d'une puissance sans précédent.

29. SAINT-JEAN, *L'apocalypse de Saint-Jean*, entre 68 et 70 après J.C, chapitre 6.

Parmi les ruines les plus connues du monde, on peut bien sûr citer les restes des civilisations Aztèques et Mayas, qui prédisaient toutes deux la fin du monde avec celle du Soleil. Leurs techniques déjà très avancées de calcul du temps (calendrier, instruments de calcul et de mesure, construction d'outils de lecture de cycles lunaires et solaires) constituent un héritage inestimable sur leur manière d'envisager la fin du monde. Cet exemple peut nous faire comprendre que la fin du monde et ce qu'elle implique, est une thématique très ancienne, déjà présentée dans les premières civilisations.

On peut se demander si d'anciens peuples comme les Aztèques, les Mayas ou les Egyptiens, n'ont pas délibérément produit des architectures grandioses dans le seul but d'assurer l'immortalité de leur héritage à travers les siècles et peut être même, une possible fin du monde.

La crise récente de la Covid a déjà changé notre propre rapport à la fin du monde, entre scénario de pandémie et de crises profondes à la fois sociale, économique et environnementale. Le film *Songbird* d'Adam Manson, qui sortira en 2021, reprend le contexte actuel en l'amplifiant. Le monde de l'année 2024 y connaît sa 4ème année de confinement. Le film, qui s'inscrit dans un mouvement apocalyptique très actuel et réaliste, donne une vision du futur moins influencée par la science-fiction. À travers ce genre d'oeuvre cinématographique, l'Homme en vient à questionner la probabilité des scénarios, et comme par instinct de survie, tente de parer aux problématiques futures. Envisager la fin du monde par la fiction serait une manière de l'anticiper et de s'y préparer.

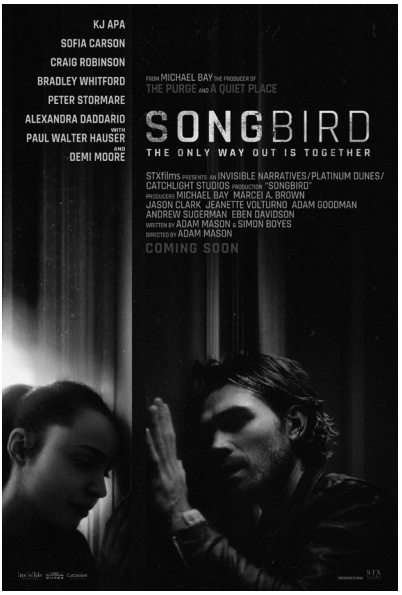


Fig 18. MANSON Adam, *Sonbird* [en ligne], 2020, durée 90min. Disponible en janvier 2021 sur AmazonPrime.

Au-delà des époques, la ruine se caractérise par les paradoxes qu'elle incarne. Lieu de contemplation et de méditation portant les séquelles traumatiques de l'abandon et du temps, elle suscite à la fois l'attraction et la répulsion. Selon la façon dont elle est produite, la ruine est destinée à disparaître ou à perdurer en tant que

patrimoine. Certaines sont réhabilitées, d'autres, en attente de l'être, quand elles ne sont pas rasées. Dans une forme d'ouverture inconditionnelle aux besoins de son temps, elle se consacre à divers pratiques artistiques et sportives. Bien qu'elle soit indiscutablement une ruine, elle reprend vie en se reconvertissant de manière infinie. Au-delà son aspect déconstruit, ses possibles reconstructions et réhabilitations sont un message d'espoir. Et sa symbolique, son histoire comme son esthétique séduisent depuis toujours, le monde. La ruine incarne par son concept la trace comme la renaissance. Ces friches que l'on peut considérer comme inutiles et vouées à l'oubli, semblent en fait dominer notre esprit depuis les plus anciennes civilisations.

La destruction, bien que concept anti fonctionnel à priori, confère à la ruine une esthétique alliant force et violence, ainsi que la liberté et l'indépendance vis à vis du temps et de l'époque. En cela, la ruine ne cesse d'être fonctionnelle, destinée à perdurer car riche de ses paradoxes, en tant que lieu, inspiration ou symbole.

Nous avons jusqu'ici porté notre attention sur des destructions de grande ampleur à travers la ruine architecturale. Qu'en est-il de celles de moindre importance, qui résultent de gestes plus modestes ou d'épiphénomènes ? À diverses échelles, l'usure et la destruction opèrent au quotidien, parfois de manière invisible, et leurs effets peuvent sembler dépourvus d'intérêt.

Annexe

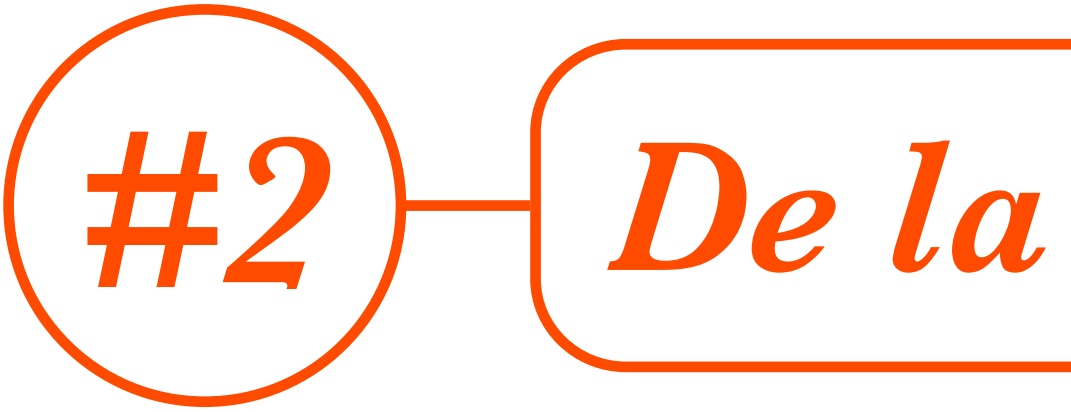
Disponible dans la seconde

e Urbex

édition liée à ce mémoire

Photographies personnellles réalisées lors d'un UrbEx à la Friche Mossley de sequedin, en janvier 2021.

DEUX
PAR



XIÈME
RTIE↙

destruction

#2 De la destruction

1

MOUVEMENTS ET SEUILS DE DESTRUCTION

Nous nous sommes jusqu'alors intéressés à la ruine en général. Le principe de ruine suppose pourtant différents seuils et niveaux de destruction allant du débris ou du fragment à la corrosion lente de l'ensemble d'un bâtiment. Dans cette partie nous allons nous pencher sur l'action spécifique de certains processus et principes de destruction, qui opèrent à différents niveaux. Dans son principe, la destruction, née d'une transformation, est le signe d'une évolution qui marque le passage d'un état à un autre. Qu'elle soit brutale ou lente, partielle ou totale, en surface ou en profondeur, elle agit inexorablement. Nous verrons comment certains artistes instrumentalisent des procédés comme la compression, l'usure, la fragmentation, et les enjeux ou questionnements que soulèvent de telles pratiques.

Compression, transformation de forme

La compression transforme l'aspect d'une chose en la réduisant jusqu'à l'extrême par la pression qu'on lui fait subir. Il est question ici de modifier l'objet initial en lui concentrant sa forme[30]. S'il n'y pas toujours l'idée de perte ou d'absence, l'objet se métamorphose irrémédiablement. Pour saisir ce concept d'un point de vue artistique, nous pouvons nous pencher sur le travail de César, et ses sculptures de voitures compactées. Appartenant au mouvement du Nouveau Réalisme, l'artiste s'approprie la réalité des années 60 en récupérant certains de ses objets déchus pour les intégrer dans sa pratique de la sculpture. Il s'intéresse à la matérialité de ces objets et de ces formes issues du quotidien, se démarquant de l'art abstrait de l'époque. Ici, ce n'est plus l'artiste qui façonne mais la machine, dans une démarche qui intègre les procédés techniques et valorise les objets obsolètes. À l'aide d'une presse hydraulique, l'artiste parvient à réduire des voitures sous forme de parallélépipèdes aux arêtes vives, bien loin de leur forme originale. S'il prend en compte la couleur des voitures, l'artiste est cependant soumis au caractère aléatoire du résultat. L'artiste adapte ses outils et sa technique au matériau : la tôle, matière robuste et flexible, se soumet à la force de la presse sans pour autant se briser. Les voitures, canettes et autres objets ont effectivement la capacité de se déformer sans se fragmenter. La récupération est la première étape du processus de création de l'artiste. Il se réapproprie la matière d'objets déchus et exploite leur potentiel chromatique et formel, les sauvant en quelque sorte de l'oubli et de la disparition. Pierre Restany, lors de sa Déclaration constitutive du Nouveau

30. CNTRL, *Compression* [en ligne], [consulté le 6 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.cnrtl.fr/definition/compression

Fig 19. BALDACCINI Cesar, *Compression Ricard*, 1962, Tôle d'acier laquée compressée, 153 x 73 x 65 cm, Paris, Centre Pompidou

Réalisme en 1960, définit le travail de César comme un «*recyclage poétique du réel urbain, industriel et publicitaire*[31]». S'il travaille sur des résultats non figuratifs, César envoie cependant un message fort à une société au consumérisme effréné. D'une certaine manière, le recyclage, le réemploi et l'up-cycling actuels s'inscrivent dans la continuité de l'état des lieux fait par le Nouveau Réalisme. En cela, l'oeuvre de César annonce notre époque. Contrastant avec son travail, il est des niveaux de destruction agissant sur le long terme. L'usure en fait partie.

31. RESTANY Pierre, 60/90. *Trente ans de Nouveau Réalisme*, édition La Différence, 1990, p. 76

Fig 20. BALDACCINI Cesar, *Compression de canettes*, 1980 Compression de canettes en aluminium, signée en bas. 33,5 x 16,5 x 16 cm

↘ Surface & usure

L'usure altère la surface d'un support jusqu'à le rendre méconnaissable, gagnant avec le temps sa structure interne. Du latin *usus*[32], l'usure renvoie directement à l'usage répété d'une chose sur un temps long ou court. On distingue principalement deux types d'usure, l'une qui résulte d'actions mécaniques ou de phénomènes naturels, et l'autre directement liée à l'Homme. Pour Pierre Baumann et Amélie de Beauffort, l'usure marque le temps et la mémoire d'un geste dans la matière[33].

On constate dans le milieu naturel, de nombreuses situations d'usure, comme les phénomènes qui sculptent la roche, les falaises ou le sol. Résultat d'une confrontation entre deux éléments au minimum, elle s'exerce par leur contact répété. Les parois des Grand Canyons, ont été formées par les cours d'eau du Colorado, il y a plus de 1,8 milliards d'années[34]. Usées par le vent, la pluie et le gel, les grandes parois naissent sans intervention humaine. L'érosion marque la roche, la ronge et y laisse la trace du temps. En glanant une pierre travaillée par le courant d'eau sur un temps long, Guiseppe Penone s'interroge sur ce processus et son résultat. Dans son oeuvre *Essere Fiume 7* Fig 21 il confronte l'usure naturelle et celle produite par l'homme. L'artiste prend pour modèle cette pierre collectée dans le lit d'une rivière. En frottant et en sculptant un bloc de roche de même nature, il tente d'en produire l'exacte réplique. Au final, on ne distingue plus l'une de l'autre. Dans cette oeuvre, l'artiste oppose deux procédés distincts, celui de la nature, opérant sur une temporalité plus longue et de façon incontrôlée, face à l'action de l'homme, qui recourt à la technique et aux outils. Penone se substitue à la nature et à l'érosion naturelle. Le résultat nous incite à porter attention au processus de création de celle-ci, confrontant usure naturelle et usure humaine. Rattaché au mouvement de l'Arte Povera, l'artiste se penche sur les phé-

32. CNTRL, *Usure* [en ligne], [consulté le 6 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.cnrtl.fr/definition/usure

33. Amélie DE BEAUFORT et BAUMANN Pierre, *L'usure, excès d'usages et bénéfices de l'art* [en ligne], 2013, [consulté le 6 novembre 2020], disponible à l'adresse : http://www.capc-bordeaux.fr/sites/capc-bordeaux.fr/files/usure_-_programme_a5_def3.pdf

34. LOUVET Brice, Comment le Grand Canyon s'est-il formé ?, *SciencePost* [en ligne], 21 mai 2018 [consulté le 6 Novembre 2020], disponible à l'adresse : https://sciencepost.fr/comment-le-grand-canyon-sest-il-forme/

Fig 21. PENONE Guiseppe, *Essere Fiume 7 (Being the River 7)*, 2000, Installation view, Whitechapel Gallery, London 2012, © Archivio Penone

nomènes naturels et leur possible collusion avec l'homme. En prise avec l'action du temps, ce mouvement s'interroge sur la dualité de la nature et de la culture en utilisant essentiellement des matières pauvres et non transformées. À travers cela, le mouvement s'oppose également à la production de masse, et à l'influence capitaliste et productiviste de l'*American Way of life* sur l'Italie.

Chacun des objets que nous possédons entame un processus d'usure dès sa création. Sans que nous nous en apercevions, toute chose étant à notre portée est soumise à la corruption de ses surfaces : poignées de portes, marche d'escalier, chaises, livres…

Les parties extérieures sont attaquées, sans atteindre la forme globale de l'objet. Répétition, frottement, force et temps sont liées dans ce processus et modifient l'apparence des choses. Conséquence d'un usage répété, cette altération est un phénomène discret inscrit dans notre quotidien, qui relève du domaine de l'infra-ordinaire et de l'imperceptible.

Alban Denuit, artiste contemporain, déclare que *« dans son emploi le plus courant, l'usure est un phénomène physique lié à l'altération d'un matériau ou d'un objet suite à un usage prolongé et intensif de celui-ci. De façon collatérale, l'autre signification usuelle de cette notion renvoie à l'affaiblissement d'une action humaine qu'elle soit physique ou intellectuelle*[35] *».* Certains artistes se sont intéressés à cette notion d'usage répétitif, en l'instrumentalisant et en l'amplifiant sur un temps plus court avec une énergie plus forte.

Le travail *Revers* Fig 22 de l'artiste Ismaïl Bahri engage le geste répété de froissage sur un magazine. Lors de cette performance, l'encre présente sur la page, disparaît et devient particules. En transformant en poussière les images idéalisées des publicités qui figurent sur la page, l'artiste laisse place à la matérialité des choses, à ce que produit le mouvement de froissage. Ce qu'il reste du support initial est une image évanescente, volatile qui a perdu son sens et retrouve sa

35. Amélie DE BEAUFORT et BAUMANN Pierre, *L'usure, excès d'usages et bénéfices de l'art* [en ligne], 2013, [consulté le 6 novembre 2020], disponible à l'adresse : http://www.capc-bordeaux.fr/sites/capc-bordeaux.fr/files/usure_-_programme_a5_def3.pdf

Fig 22. BAHRI Ismail, *Revers*, Jeu de paume, 2017

matière première, le papier. La publicité disparue laisse place au support. L'usure invite ici à un retour au matériau, et à la suppression de la forme comme de son usage. Dans cette pratique, le geste aussi s'épuise et perd de sa puissance. On peut alors parler d'un double épuisement, celui du performeur et celui du support informé. La dégradation des surfaces opère souvent de manière plus lente et laborieuse, par le biais de l'oxydation, de l'altération ou encore de leur épuisement. Elle agit sur l'extérieur pour ensuite se rapprocher lentement de la structure interne des objets.

Fragmentation, dispersion & réappropriation

Si la destruction peut dans certains cas se traduire par des changements minimes liés à la surface, elle peut aussi agir par fragmentation. Le fragment, dans sa définition, est un morceau de ce qui a été brisé, produit par une action brutale et irréversible[36]. Cette action, mène à la dispersion des parties et vient rompre l'unité d'une forme. Incomplète, celle-ci peut être considérée comme une matière «*morte*». Christophe Godin, philosophe, traduit cela ainsi : «*Pareil à une petite oeuvre d'art, le fragment doit être totalement détaché du monde environnant, et clos sur lui-même comme un hérisson*[37]».

L'oeuvre *Colère musicale* Fig 23, produite en 1962 par Arman, semble prendre un autre parti. À l'occasion de cette performance, l'artiste démantèle violemment un piano, provoquant sa dislocation en d'innombrables parties. L'oeuvre résulte d'un geste, et nous montre dans sa forme finale, une totalité fractionnée qui nous permet de deviner l'objet originel. Quel est le devenir de ces fragments s'ils sont séparés les uns des autres ? Libérés de leur référent initial, ils deviennent des formes qui ont leur propre autonomie, suggérant de nouvelles lectures ou narrations. Le processus de morcellement peut être contrôlé ou aléatoire et impulsif. La forme des parties dépend aussi des propriétés de leur matériau. Le verre brisé ne produira pas les mêmes formes que du papier déchiré.

Généralement perçu comme un déchet, le fragment s'offre à nous comme une forme brute, proche de l'informe et sans assignation précise, ce qui nous permet de lui en accorder d'autres.

36. CNTRL, *Fragment* [en ligne], [consulté le 6 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.cnrtl.fr/definition/fragment

37. GODIN Christian, *La totalité*, Champ Vallon, 2003, p. 123.

Fig 23. ARMAN, *Colère musicale*, 1962, technique- Colère dimensions en mm. 1830 x 1320 x 230

Si le travail d'Arman semble se concentrer sur le geste de destruction, nous pouvons nous intéresser à d'autres pratiques, qui portent sur les restes. Au lendemain de la Seconde Guerre Mondiale, Kurt Schwitters, décrit par son ami Raoul Hausmann comme un artiste glaneur, marchait tête baissée, les yeux rivés sur sol à la recherche de déchets, et d'objet sans usage.

Dans son Oeuvre protéiforme *Merz*, l'artiste recueille les morceaux trouvés au sol et en éprouve les possibilités d'assemblages sous forme de peintures, de sculptures ou d'installations. Par la confrontation dynamique et matérielle de ces restes, l'artiste retranscrit l'état des villes d'après-guerre. Il évoque dans son travail, l'évanescence de toute chose, inscrite dans un cycle de destruction-reconstruction, lui-même se définissant comme *Merz*, une partie, un fragment.

Dans ces pratiques, les fragments et la matière semblent reprendre le dessus et redevenir autonomes. Qu'en est-il des destructions volontaires où c'est le geste qui importe ?

Fig 24. SCHWITTERS Kurt, *Merzbild Einunddreissig,* 1920, assemblage, 97,8 x 65,8 cm, Musée Sprengel

Fig 25. SCHWITTERS Kurt, *Merz-Picture-32A,* 1921, Papier coloré et imprimé, tissu, bois, métal, liège, huile, crayon et encre sur carton, 36 1/8 x 27 3/4 " (91,8 x 70,5 cm), New York, MoMA

Manoli
« DIVA »
zu
Kirschen
Cerises

2

LE GESTE DESTRUCTEUR, LA VIOLENCE PERFORMÉE

La destruction, même insignifiante, est inhérente à nos vies. Nous détruisons une multitude de choses auxquelles nous portons peu intérêt, qui nous semblent dangereuses ou dont nous n'avons plus l'usage. Il nous est nécessaire d'investir la force pour permettre ces changements. On peut alors dire d'elle qu'elle se caractérise par un certain contrôle. Quand la force devient incontrôlée, elle bascule dans la violence.

Cette énergie va nous permettre d'effectuer un certain nombre de gestes techniques et de parfaire leur maîtrise. La force se travaille et s'améliore, pour se renforcer. Nous faisons en général appel à la force de façon raisonnée, pour arriver à un changement voulu et attendu. Il n'y a pas de création sans usage de force. Si nos idées se construisent dans nos pensées, elles se transposent par nos gestes et notre énergie. Dans l'usage que nous avons avec cette force, il est question de créer des formes, d'ériger notre geste pour arriver à un résultat concret.

Si cet usage raisonné et technique de la force fait partie de notre quotidien, il en est d'autres, qui s'exercent sans contrôle ou transgressent délibérément les normes sociales.

↘ Pulsion destructrice

Nous avons vu précédemment que l'homme est une espèce de puissance, de par sa force, mais aussi par sa capacité à réaliser des outils qui lui permettent d'atteindre ses objectifs. Dans cette aptitude d'adaptation, il se positionne avec un certain pouvoir.

Il est une violence qui s'exprime dans l'action où il s'agit de sortir de l'ordre social, sans qu'il n'y ait de conséquences lourdes pour autrui comme pour soi. Cette violence mène à un état de transe, au dépassement des limites et exige le lâcher prise de celui qui s'y livre.

Il y aurait en nous deux états opposés qui se confrontent sans cesse, l'un prônant l'agressivité, semblable à l'état primitif de l'animal, et l'autre faisant appel à la raison qui est propre à l'espèce humaine. Selon Freud, la violence sollicite notre inconscient primitif agressif et se rattache à la pulsion de mort (*Thanathos*) enfouie en chacun de nous. Elle ne cesse de s'opposer à notre pulsion de vie (*Éros*), qui nous incite à la raison, à l'amour de soi et d'autrui. Plus précisément, dans un texte tardif intitulé *Au-delà du principe de plaisir*[38], le père de la psychanalyse montre qu'il existe une pulsion plus profonde, plus archaïque encore que la pulsion de vie, c'est la pulsion de mort qui pousse le sujet à désirer retrouver un état indifférencié proche du sommeil, un état léthargique qui n'est pas sans évoquer la vie amniotique ; le sujet préfère alors en quelque sorte la mort, le règne de la non-différence absolue. Ainsi, au lieu de mettre toute son énergie en oeuvre pour construire quelque chose qui suppose un agencement des différences via des médiations, le sujet veut immédiatement retrouver un stade qui ne réclame plus la vigilance, l'exercice du jugement et la progressive élaboration d'un projet ou d'une oeuvre. C'est le règne de la violence qui court-circuite les médiations et remplace la force qui, elle, prend le temps de médiatiser ses rapports au monde et aux autres.

38. FREUD Sigmund, *Au-delà du principe de plaisir*, 1920

Cette lutte permanente produirait des tensions et une énergie purement violente qui resteraient en nous la plupart du temps et parfois passe à l'acte de façon désastreuse pour le sujet et ses victimes qu'il entraîne dans son désir fou de s'oublier en tant que sujet conscient dans quelque chose comme un *Grand Tout sans différence*, comme dans la mort où précisément plus rien n'arrive de bon ou de mauvais.

Dès sa naissance, l'homme est soumis à toute sorte d'interdits. Voler, tuer, violer et plus généralement nuire à autrui. Les règles qui fondent notre société, nous permettent de vivre paisiblement les uns avec les autres. Elles structurent le vivre ensemble et limitent les débordements, formants des limites à ne pas franchir.

Pourtant la nature ne possède pas de règle et l'homme en fait partie. S'il s'inscrit dans la société et obéit à ses règles, il appartient aussi à la nature. *«L'homme est un loup pour l'homme*[39]*»* pense Thomas Hobbes. Dans *Le Léviathan*, le philosophe établit que l'homme, parce qu'il fait partie d'une nature qui ne possède aucune limite, dispose de droits et d'une liberté naturelle qui s'opposent aux lois imposées par la société qui le restreignent[40]. Il pourrait ainsi exercer sa puissance de façon à satisfaire ses propres besoins et sa survie, ou même sa curiosité. Cette vision assez pessimiste, nous soumet l'hypothèse que l'homme est donc libre de toute chose et développe ses propres actions, malgré l'imposition de certaines règles, et ce au détriment des conséquences. Les interdictions se donnent alors à lui avec des contours assez flous, et ce n'est qu'en faisant appel à la raison qu'il peut peser le pour ou le contre de son action transgressive.

39. HOBBES Thomas, *Droit de nature et loi de nature*, 1588-1679

40. HOBBES Thomas, *Le Léviathan*, 1651

La performance *Rythm 0* réalisée en 1974 à la galerie napolitaine Studio Morra par Marina Abramovic teste les limites sociales et cette tension entre pulsion de vie et pulsion de mort propre à l'espèce humaine. Avant de rester silencieuse et passive durant les 6 heures qui suivent, l'artiste annonce le script au spectateurs : *« sur la table il y a 72 objets avec lesquels vous pouvez me faire ce que vous voulez. Performance. Je suis un objet. Je prends la responsabilité de tout ce qui se passera dans ce laps de temps. Durée : 6 heures (20h - 2h)*[41] » Les objets sont divisés en deux parties distinctes, les objets de plaisir (plume, fleurs, vin, parfum) et les objets pouvant menacer ou servir à infliger des souffrances (lame de rasoir, couteau, pistolet avec une cartouche).[Fig 26-29] Pendant la première partie de la performance, les spectateurs hésitent et tâtonnent face à cette situation de permissivité inédite. Leurs premiers gestes et comportements sont bienveillants. Il l'embrassent, la bousculent, et lui offrent des fleurs… Dès le milieu du temps imparti ils commencent à s'affranchir des règles d'une relation normée, les objets de supplice sont utilisés. L'artiste se retrouve maintenue à une table, un couteau entre les jambes, et son cou entaillé. Certains lui arrachent ses vêtements et l'agressent sexuellement. *« Je me suis sentie violée, ils ont arraché mes vêtements, ils m'ont enfoncé des épines de rose dans le ventre, ont pointé un pistolet sur ma tête. »* dira-t-elle ensuite.

Durant toute la performance, elle reste inerte et silencieuse. Quand elle recommence à bouger et à exprimer ses émotions au bout des 6 heures, le public ne peut affronter son regard et s'enfuit, effaré de ses propres débordements. Il semblerait que durant la performance, les spectateurs-acteurs aient été divisés en deux groupes distincts, l'un protecteur et l'autre agresseur. Il y aurait même eu une bagarre opposant les deux partie lorsque l'un des protagonistes du groupe agresseur posa l'arme sur la tête de l'artiste.

41. MEDI PARTISANS, Retour sur la performance poignante de Marine Abramovic il y a 43 ans, *L'astucerie* [en ligne], [consulté le 18 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.lastucerie.fr/marina-abramovic/

Fig 26-27. ABRAMOVIC Marina, *RHYTHM 0*, 1974 Performance, 6 hours Studio Morra, Naples, photographie disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=xTBkbseXfOQ

Fig 28-29. ABRAMOVIC Marina, *RHYTHM 0*, 1974 Performance, 6 hours Studio Morra, Naples, photographie disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=xTBkbseXfOQ

Le choix de cet exemple montre l'ambivalence du moi intérieur. L'expérience révèle les limites des normes sociales et de l'être en commun dans une situation d'ultra permissivité. Elle manifeste aussi ce que peut être l'emprise et la violence de l'embrasement collectif, qui annihilent la responsabilité individuelle des protagonistes face à leurs actes.

Franchir les limites et libérer les pulsions de violence peut néanmoins parfois avoir des bénéfices et servir l'ordre social.

↘ Ruiner et jouir

Pour aborder la jouissance individuelle que l'on éprouverait à détruire, le principe des *Fury Rooms* Fig 30 apparues récemment, nous intéresse. Ces espaces de défoulement associent plaisir récréatif et destruction. Chaque participant est invité à détruire toutes les choses présentes dans une pièce (assiettes, bouteilles, mobilier ou encore électroménagers) à l'aide de différents outils (massue, pieds de biche, marteau ou encore batte de baseball). La permissivité du lieu rompt avec notre environnement habituel en nous autorisant à libérer l'énergie négative, le ressentiment et le stress accumulés au cours d'un quotidien normé et parfois anxiogène. L'expérience encadrée de ce hors-contrôle est cathartique. Elle peut procurer, au-delà de l'apaisement des tensions, un certain plaisir qui peut atteindre une forme de jouissance. Cette jouissance, provoquée en détruisant et en libérant notre pulsion de violence peut paraître régressive, en nous incitant à laisser pour un temps notre être social et en consommant l'énergie de celui qui détruit dans un résultat qui n'est pas « exploitable ». Elle peut aussi nous permettre de revenir au monde plus serein.

Fig 30. Fury Room®, 23 Rue Blondel, 75002 Paris

Au-delà du domaine des jeux virtuels, la fiction cinématographique aborde aussi le thème de lieu où peuvent délibérément s'exprimer nos pulsions de violence et de destruction. Des série comme *Westworld* ou encore le film *American Nightmare* et ses suites, en sont l'exemple. Elles ont pour sujet principal des espace-temps de transgression autorisée de l'ordre social. Pour prendre l'exemple de *Westworld*, la série propose un scénario dystopique questionnant les limites de la raison humaine. L'histoire se déroule dans un parc d'attractions d'un genre nouveau, exacte réplique d'une contrée du *Far West*. Il est habité par des robots aux traits humains, et propose aux visiteurs-joueurs d'y assouvir sans limite leurs

fantasmes et pulsions. L'homme y crée sa propre réalité et ses propres lois. Il peut, dans ce cadre récréatif et virtuel, tuer, violer et commettre les pires atrocités sur ses avatars humanoïdes, sans conséquences. Ces derniers vont néanmoins développer une conscience et des affects. Ils se rendent compte peu à peu qu'ils sont inscrits dans une narration répétitive, qui leur fait vivre et subir les mêmes actions chaque jour, et qu'ils sont irrémédiablement les proies des clients du parc. La série nous engage à l'examen critique et éthique de notre relation à l'extrême permissivité des mondes virtuels et au caractère ambivalent de l'expérience qu'ils proposent. S'agit-il de catharsis ou d'encourager et de développer un rapport autarcique et déshumanisé aux autres ?

« Que devient-on quand on vit dans un monde sans limites, et supposé sans conséquences ? [42] »

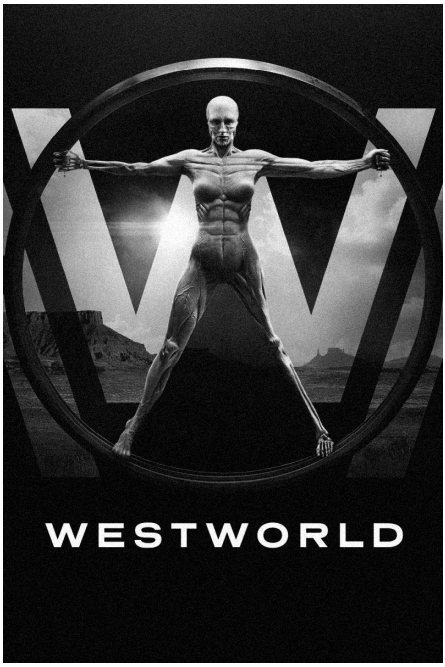


Fig 31. Jonathan Nolan et Lisa Joy, Série *Westworld,* 2016.

42. « *Ce qui nous intéresse dans Westworld, c'est cette idée que les hommes peuvent créer leur propre réalité, la contrôler, la peupler, interagir avec elle, explique une voix off au début de la vidéo "making-of". Que se passe-t-il quand on vit dans un monde sans limites, et supposé sans conséquence ?* »

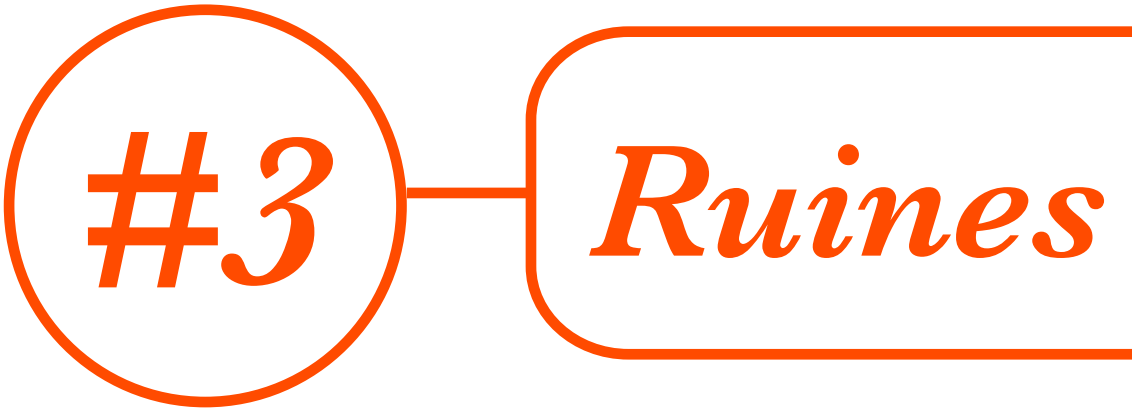
Le scénario du film *American Nightmare* est la projection d'une Amérique qui, dans un futur proche, pour réguler sa criminalité endémique et la surpopulation de ses prisons, institue pour ses citoyens une nuit par an où tous les dérèglements, tous les actes sadiques ou criminels sont légalisés. La motivation du gouvernement est trouble. Il s'agit par la même occasion d'éliminer d'un monde surpeuplé les personnes considérées comme *« nuisibles »* à la société : les populations précaires et les SDF. Les personnes ne possédant pas assez d'argent pour garantir de protéger leurs maisons sont les premières victimes des meurtriers de cette purge[43].

Au-delà de l'adrénaline et du frisson provoqués par l'aventure de survie des héros, le film à l'intérêt de pointer le besoin cathartique que peuvent avoir les membres d'une société de satisfaire leurs pulsions violentes ainsi que la curiosité et la jouissance qu'ils peuvent ressentir en franchissant ses interdits. Dans le même temps, il interroge sur ce qui fait notre humanité et la façon dont nous souhaitons concevoir la communauté.

43. RAUGER Jean-François, "American Nightmare" : une incarnation de la grande peur des classes moyennes, *Le Monde* [en ligne], 06 août 2013, [consulté le 30 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/culture/article/2013/08/06/american-nightmare-une-incarnation-de-la-grande-peur-des-classes-moyennes_3457639_3246.html

Fig 32-33. Images du film de James DeMonaco, *American Nightmare*, 2013.

TROIS PAR



SIÈME
RTIE↙

et graphisme

S'intéresser à la ruine nous a permis de saisir que, loin d'être une forme inerte et silencieuse, elle se rattache au mouvement du monde et active notre rapport à l'histoire comme à la mémoire.

Le monde connaît depuis l'arrivée de la révolution industrielle un bouleversement écologique irrémédiable, qui semble l'inscrire dans un mouvement d'effondrement. L'anthropocène, désigne l'ère géologique actuelle, se caractérisant par des signes visibles de l'influence mauvaise de l'homme sur son environnement [44]. Dans ce contexte le graphiste contemporain peut avoir une responsabilité dans la mesure où il peut participer à la médiation de la situation, en créant des images séduisantes, retouchées et utopistes, pour des marques qui favorisent l'épuisement de nos ressources actuelles. Nous sommes conscients à ce jour que notre monde est en ruine. Si certains restent indifférents face à cet anéantissement, d'autres développent une anxiété particulière : l'écoanxiété, produite par cette attente d'un désastre environnemental proche. Conscient de cette situation, le designer doit-il cesser de produire de nouvelles choses, ou engager son travail dans une perspective non plus capitaliste, mais critique ? Ayant une forte influence dans le domaine de la communication visuelle, il doit prendre en considération la décadence du monde actuel et ré interroger les enjeux de sa pratique.

Est-il possible au designer de produire une forme critique de la ruine ? Si toute chose finit par être obsolète, lui est-il possible de penser l'obsolescence, pour l'inclure dans son processus de création ? Si le monde regorge de productions graphiques obsolètes, comment celui-ci peut-il s'en accaparer, à la façon d'une ré appropriation graphique ? La destruction s'offre à nous comme un processus créatif transgressif, porteur d'un message fort, inscrit dans l'ici et maintenant. Il nous reste alors à étudier ses enjeux et ses potentialités, dans le domaine du design graphique.

44. LAROUSSE, *Anthropocène* [en ligne], [consulté le 12 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/anthropoc%C3%A8ne/10911042

1

LA DESTRUCTION COMME FORME CRITIQUE

↘ *Créer de la ruine graphique*

Depuis sa création avec les débuts de l'industrialisation au *XX*e siècle, le design associe industrie et artisanat. Cette nouvelle pratique conduit à la standardisation des produits, en pensant le design comme un modèle unique. Autrefois, les objets usuels venaient de l'artisanat, chaque production était dans une certaine mesure « unique », car sa facture offrait des variations parfois minimes, mais visibles. Dans ce contexte, les premiers principes d'un design graphique se constituent : mise en page, colorimétrie, typographie, grille de compositions...

Le design, à travers ce principe de reproductibilité devait à la fois séduire et être fonctionnel. Au fil des années, le graphisme a oeuvré à produire des productions de plus en plus séduisantes et innovantes, poussant le consommateur à acheter toujours plus, favorisant la surconsommation et la surcommunication. Le graphiste en est venu à produire des images elles-mêmes inscrites dans un cycle d'obsolescence, qui deviennent très vite des ruines graphiques.

Le designer, attentif au monde qui l'entoure, ne devrait-il pas prendre en considération les conséquences de cette surcommunication, pour s'engager dans une pratique plus éthique ou plus réflexive ? Ne pourrait-il pas *re sémantiser* [45] le design graphique pour qu'il soit davantage en prise avec les enjeux du monde actuel ? Investir une forme de design critique nous permettrait de nous démarquer de la standardisation du design, qui caractérise la production de masse propre au capitalisme. Né dans les années 1970, en plein boom industriel, le design critique propose des produits réflexifs qui interrogent nos habitudes, en les perturbant. Il a pour but de nous faire réfléchir et de faire émerger une conscience critique face à la production. Il s'agit de susciter le débat tout en

45. QUINZ Emanuele, *Strange Design*, It Edition, 2014, p12.

divertissant l'usager. Le design critique s'intéresse à la dysfonctionnalité, pour engendrer des comportements déviants chez celui qui reçoit l'information, dans une production où la fonction première se dissimule. Est-il crédible d'envisager un graphisme où le message serait de l'ordre de l'implicite ? Comment pourrait-il opérer ?

Le travail du graphiste Alessandro Latela pour les 50 ans du festival de Santarcangelo semble être un bon exemple de ce type de pratique. Le festival, consacré au théâtre contemporain, à la danse et aux arts du spectacle est un événement important de la Ville de Santarcangelo di Romagna. Pour l'anniversaire de celui-ci, Latela s'est emparé des divers images, textes et articles provenant des archives de la ville, en en faisant disparaître les sujets, en recouvrant ou en soustrayant les informations des supports. Ce projet opère sur le dysfonctionnel et se veut comme une provocation qui nous amène à mesurer l'importance du festival. *Que serait la ville sans cet événement*[46] *?* Sa notoriété est si importante qu'il semblerait que cette production n'ait pas besoin d'un message clair et précis pour être efficace et servir son commanditaire.

Cette production complexe et en partie lacunaire dissimule son usage premier et semble créer des sensations de malaise chez celui qui la perçoit, suscitant son attention et l'incitant à l'analyse critique. Le message serait de l'ordre de l'implicite, provoquant l'interprétation et l'imagination du regardeur, dans une lecture inhabituelle du support. Le travail d'Alessandro Latela, en jouant avec la saturation d'une image, sa disposition, son format ou encore son lieu de diffusion, nous ouvre des possibilités d'interprétations variées.

46. LATELA Alessandro, *Santarcangelo-non-esiste* [en ligne], Behance, 22 mai 2020 [consulté le 15 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.behance.net/gallery/84614547/Santarcangelo-non-esiste

Fig 34. © LATELA Alessandro, *Santarcangelo-non-esiste*, 22 mai 2020

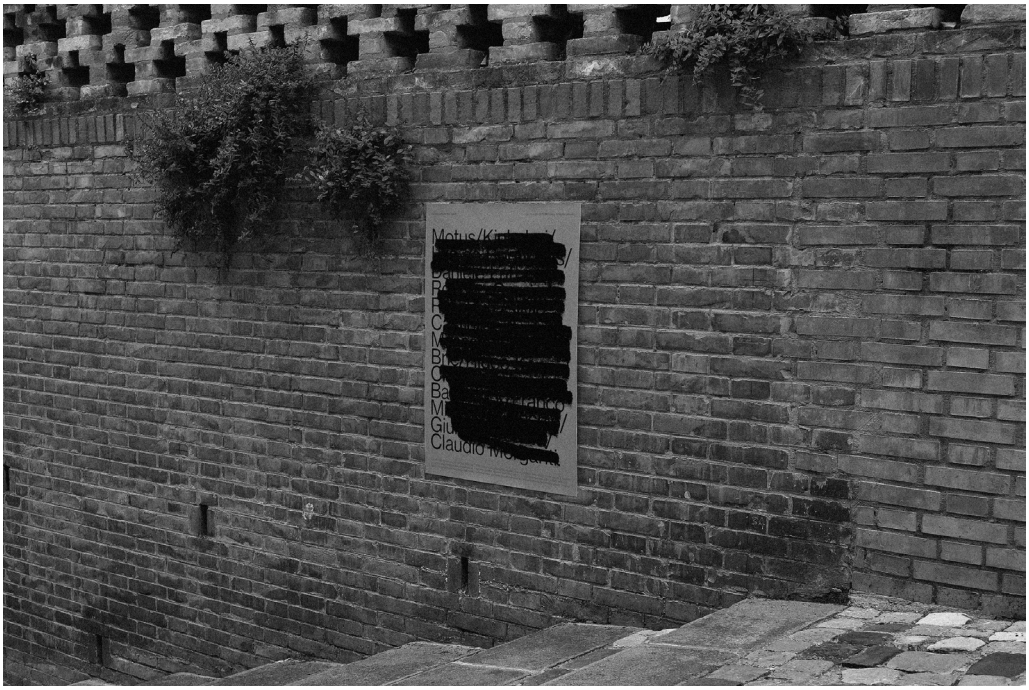


Fig 35. © LATELA Alessandro, *Santarcangelo-non-esiste*, 22 mai 2020

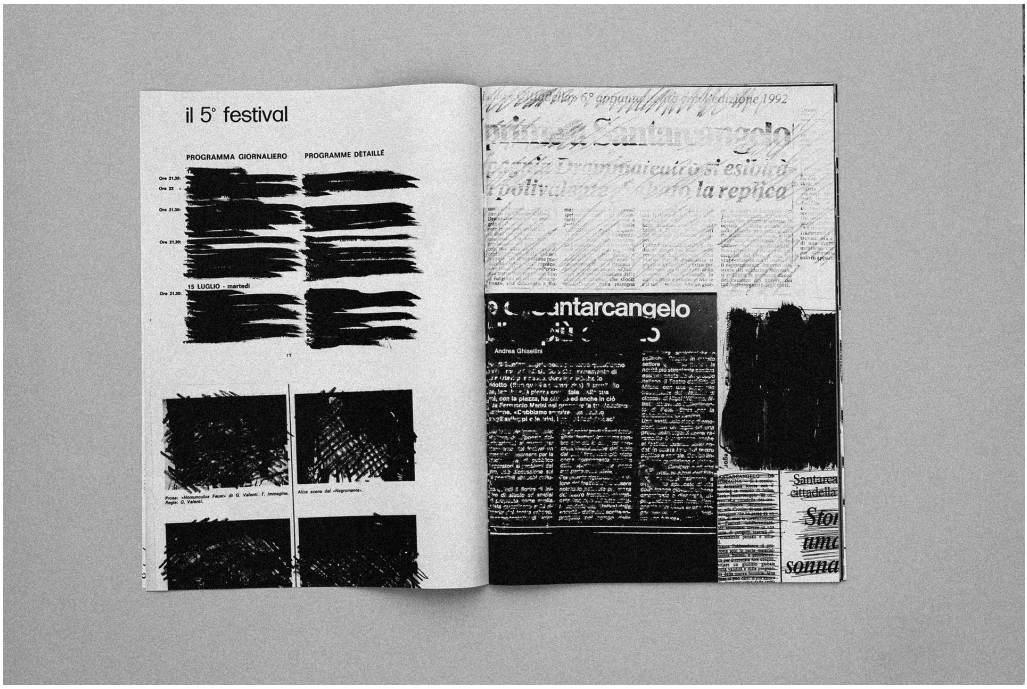


Fig 36. © LATELA Alessandro, *Santarcangelo-non-esiste*, 22 mai 2020

Le travail du graphiste auteur Christophe Jacquet pour le Festival de Chaumont de 2013 semble être une critique du design graphique actuel. Avant toutes choses, il est important de présenter ici le contexte de cet événement. Le Festival de Chaumont est un événement de renommée internationale célébrant l'affiche et les graphistes-auteurs. Le Designer Christophe Jacquet, dit Toffe, a réalisé l'affiche du Festival de Chaumont en 2013, en bouleversant les codes graphiques actuels. Fig 37 Composée d'un saumon sur une vitre de scanner et d'une typographie plus visible que lisible, la production semble avoir la maladresse d'une pratique amateur. Elle est pourtant chargée de significations. La typographie, tirée du carnet d'une personne atteinte d'une maladie dégénérative, vient former le mot « *Schaumont* » en clin d'oeil au poisson utilisé comme image. En pratiquant un graphisme transgressif, le designer questionne le design actuel, qui se veut fonctionnel et séduisant. En effet, à mesure que les outils numériques se développent, nous voyons apparaître des productions dépourvues de sens, ayant comme unique but de séduire le spectateur. À dessein, Christophe Jacquet met ici en avant son propos sans se préoccuper de la « beauté » de son affiche, laquelle a fait débat (l'affiche a opposé ceux qui crient au scandale face à cette image « amateur » et « peu séduisante » : « *Ma fille de 4 ans est capable de produire la même typographie quand elle utilise mon ordinateur. Alors pourquoi ? ?*[47] » et ceux qui affirment que c'est un coup de génie de la part du graphiste.). Une chose est sûre, l'affiche pousse à la recherche, à l'analyse et à l'interprétation, et si certains ont tenté d'y trouver un sens, le designer n'a jamais expliqué ses choix de conception.

Cependant, si certains événements culturels comme Le festival de Chaumont ou Le festival de Santarcangelo en Italie peuvent recourir au design critique, cette pratique peut-elle répondre aux attentes de commanditaires moins connus qui ne feraient pas partie du domaine culturel ?

Fig 37. © JACQUET Christophe, Affiche du Festival de Chaumont, 2013

47. MENET Jonathan, *John's Graphisme* [en ligne], 23 mai 2013, [consulté le 5 janvier 2020], disponible à l'adresse : https://www.jonathan-menet.fr/blog/2013/05/23/chaumont-2013-une-affiche-quelle-est-belle/

24
Schau
mayt

Cependant, si certains événements comme Le festival de Chaumont ou Le festival de Santarcangelo en Italie peuvent entretenir un design critique grâce à leur notoriété, cette pratique est-elle applicable à des productions pour des commanditaires moins connus ?

Depuis l'arrivée des nouvelles technologies et du numérique, le designer s'est tourné vers ces outils qui semblent produire du graphisme avec facilité, au risque de produire des images redondantes et de déshumaniser la création. Ces images surfaites et retouchées reflètent peu les urgences d'un monde en plein effondrement.

Pour Catherine de Smet chercheuse en design graphique, *« la maîtrise, désormais accessible à tous, de l'outil informatique constitue […] l'une des plus grandes sources d'affaiblissement [des compétences graphiques]. Le risque que présente cette fallacieuse conviction d'autosuffisance se trouve renforcé par l'argument économique, qui vient légitimer chez tout éditeur le désir de limiter le nombre des intervenants pour chaque projet de publication[48]. ».*

[48] De Smet Catherine, *Pour une critique du design graphique*, B42, 2012 [2003], p. 162).

On peut néanmoins se demander si, *« Dans un horizon saturé d'images, les images dystopiques du design critique créent-elles un écart ou au contraire subliment-elles et « naturalisent-elles » les comportements qu'elles voudraient stigmatiser[49] ? »*.

[49] CLAIRE Brunet, QUINZ Emanuele, *« Pour une critique du design critique. Intervention à deux voix : sur les retours de l'Ut pictura poesis et du Radical Design »*, in laurence Corbel, Agnès Lontrade (dir.), La Critique : art et pratique, Paris, Editions de la Sorbonne, à paraître.

Cette interrogation de Claire Brunet et Emanuele Quinz pourrait pousser à nous demander si cette pratique dysfonctionnelle ne participerait finalement pas à notre quotidien saturé d'images. Car produire de la ruine graphique, c'est aussi la faire tomber dans l'ignorance. Si le message n'est pas explicite et se place en lecture secondaire, il se pourrait que la production graphique (qu'il s'agisse d'une affiche, site web ou encore logo) ne produise pas l'effet escompté : celui d'attirer le regardeur et de lui transmettre un message. Le danger de la pratique du design graphique réflexif et critique, qui criti-

quait la saturation d'images présentes dans l'espace urbain, serait d'y participer involontairement par ailleurs.

Autrement dit, est-ce que cette pratique d'image dysfonctionnelle ne participerait-elle finalement pas à notre quotidien bruyant d'images. Produire de la ruine graphique, c'est aussi désamorcer le contenu du message. Si le message n'est pas explicite, le graphisme, qu'il s'agisse d'une affiche, d'un site web ou d'une identité visuelle, ne répond pas à sa fonction. C'est là le danger de la pratique du design graphique réflexif et critique, qui désaprouverait la saturation d'images dans l'espace urbain tout en y participant.

Car à mesure que nos vies quotidiennes deviennent de plus en plus complexes et que notre attention est sollicitée de façon permanente, les designers semblent vouloir chercher des moyens de simplifier le design et les informations, pour en faciliter l'usage et la compréhension. D'où l'apparition de notions comme le *« Blanding »* venant du *Branding*, qui constitue l'ensemble des éléments d'une identité et du mot *Bland* en Anglais, qui signifie fade. Cette pratique se définit comme une tendance, qui simplifie autant qu'il est possible les identités visuelles pour faciliter leur mémorisation.

Fig 38. Différents logos utilisant le *Blanding*

Cependant, elle se traduit aussi par l' « *affadissement*[50] » de l'identité, car elle vise à éliminer toute ornementation. Les entreprises, intégrant ce principe de simplicité visuelle, deviennent alors proches les unes des autres, comme le font les marque, Adidas, Asos, Uber ou encore deliveroo, qui utilisent des typographies linéales, et très peu de couleur ou d'ornementation. Cette économie de signe, semble préoccuper de plus en plus les grandes marques, qui souhaitent capter l'attention du consommateur dans un monde saturé d'informations.

Le designer graphique, lucide quand à sa participation à la surcharge visuelle, est de plus en plus attentif à alléger notre espace urbain, et canaliser notre attention sur le coeur du message. Chacune des choses que nous produisons est inscrite dans un cycle de destruction. Même de façon implicite, lorsqu'une communication arrive à son terme, c'est-à-dire à la date de l'événement qu'elle promeut, elle se retrouve vacante, sans usage.

Pouvons-nous, de ce fait, penser l'obsolescence programmée d'un graphisme qui limiterait sa participation à la saturation visuelle du monde ? Si cette pratique semble être contraire au travail du graphiste, qui est le plus souvent amené à produire des images marquantes, cette hypothèse est en adéquation avec l'urgence d'une société en excès d'images.

50. BALO, *Pourquoi tous les logos se ressemblent ? (mort du graphisme ?)* [en ligne], 2020, [consulté le 14 décembre 2020] disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch ? v=-ToLFJ5kdXj0&t=204s

↘ *Faire avec l'obsolescence*

Conscient que notre monde s'effrite peu à peu et que notre attention est sursollicitée, nous est-il possible de produire un graphisme conçu pour s'auto-détruire en utilisant des matériaux qui se dégradent ? Les « déchets graphiques » sont déjà plus présents que nous pourrions le penser. Ainsi le packaging, est souvent considéré comme du graphisme « poubelle » tout comme les journaux[51]. Partant de ce constat, certains chercheurs se sont penchés sur des packaging éphémères et biodégradables. *This Too Shall Pass* (signifiant « cela aussi passera »), conçu par le studio *Tomorrow machine* est un concept de packaging alimentaire, où l'emballage possède la même durée de vie que son contenu. Par exemple, le paquet d'huile peut être ouvert de la même façon qu'on casse un oeuf, car la coque est conçue en sucre et en cire.[Fig 39] Ce principe de packaging « consommable » semble être une solution ingénieuse face à la problématique écologique, dans un principe se rapprochant du mouvement *No Waste* (zéro déchet). Grâce à cette recherche, l'emballage disparaîtrait en même temps que le produit.

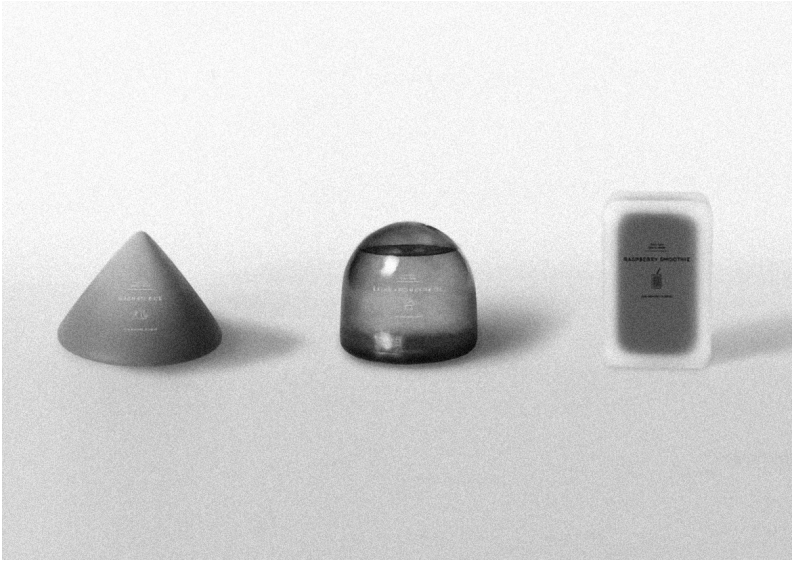
51. DORNE Geoffrey, Le graphisme qui part à la poubelle, *Graphisme et Interactivité* [en ligne], 10 octobre 2017, [consulté le 15 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://graphism.fr/le-graphisme-qui-part-a-la-poubelle/

Fig 39. © Tomorrow Machine, *This Too Shall Pass*, 2014.

Au-delà de cet exemple, le graphiste pourrait envisager l'obsolescence des supports de communication. Oeuvrer à leur dégénérescence peut sembler contradictoire avec le travail du designer, qui vise la stabilité formelle de ses productions. L'emploi de matériaux instables, évolutifs ou organiques, permettrait au designer d'avoir une production évolutive, inscrite dans un cycle de dégradation. L'intérêt de cette pratique serait d'humaniser les productions, et de rompre avec l'illusion de l'unicité comme de la pérénité formelles, qui relèvent d'un idéal esthétique et tout de même narcissique. En se plaçant plutôt du côté de la forme transitoire, d'une forme qui possèderait une efficacité

à un moment donné et qui par la suite n'encombrerait plus notre champs visuel, car elle disparaîtrait ou serait recyclée, le designer oeuvrerait à penser un design novateur en prise avec les préoccupations actuelles.

Fig 40-41. © Tomorrow Machine, *This Too Shall Pass*, 2014.



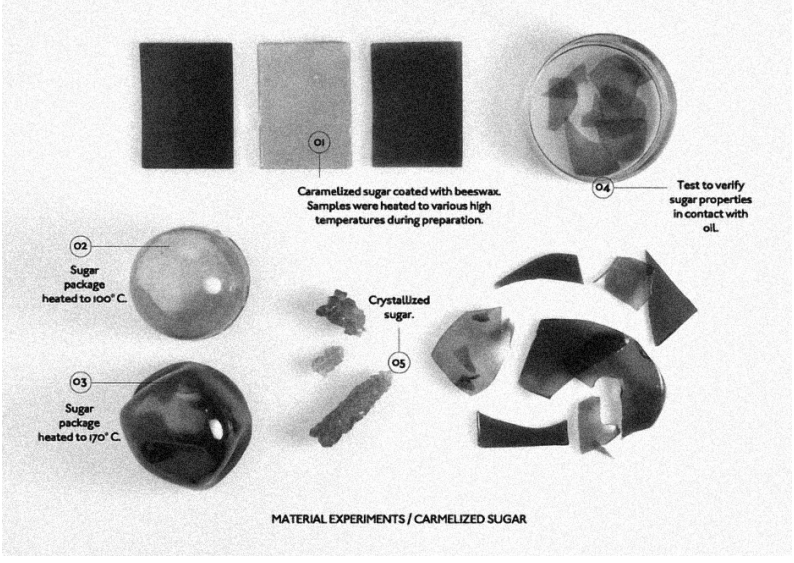


Fig 42. © DAKU, Installation pour le festival *"Life is Beautiful"*, Las Vegas, 2019

L'artiste Indien DAKU, s'est intéressé à un type de message, qui ne serait visible qu'à un seul moment de la journée. Dans une installation produite à l'occasion du festival *« Life is Beautiful »* à Las Vegas, l'artiste installe des lettres perpendiculairement à une devanture d'immeuble, en travaillant à partir de leurs ombres portées, invisibles la nuit[52]. À mesure que le soleil entame sa trajectoire, une ombre se crée, faisant apparaître un message éphémère : *« Very slow for those who wait very fast for those who are scared very long for those who lament very short those who celebrate » Time* de Shakespeare. En collaboration avec le producteur d'oeuvres JustKids, l'installation prend place à quelques mètres des enseignes lumineuses et clinquantes de l'ancien Vegas : Freemont Street. Contrastant avec l'univers bruyant et saturé de la Ville de Las Vegas, le message n'apparaît clairement que lorsque le soleil est au zénith.

Créer un design qui puisse se démarquer semble être l'une des missions du designer. Cependant, à l'heure où la publicité dans notre quotidien sollicite de plus en plus notre attention, (nous serions exposés à près de 5000 images par jour dans une vie [53]), certains designer interrogent l'impact de leurs créations sur un milieu déjà saturé. Faut-il participer à cette guerre de celui qui criera le plus fort ? Ou au contraire, s'appliquer à créer un graphisme plus silencieux ?

52. DAKU dans l'ombre ed Shakespear, *Etapes :* [en ligne], 2020, [consulté le 14 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://etapes.com/daku-dans-lombre-de-shakespeare/

53. DUSSERT Margaux, La tendance du « Blanding » a-t-elle tué le branding ?, *L'ADN* [en ligne], 6 février 2019, [consulte le 14 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.ladn.eu/entreprises-innovantes/ecole-de-la-marque/marques-tendance-blanding-branding/)

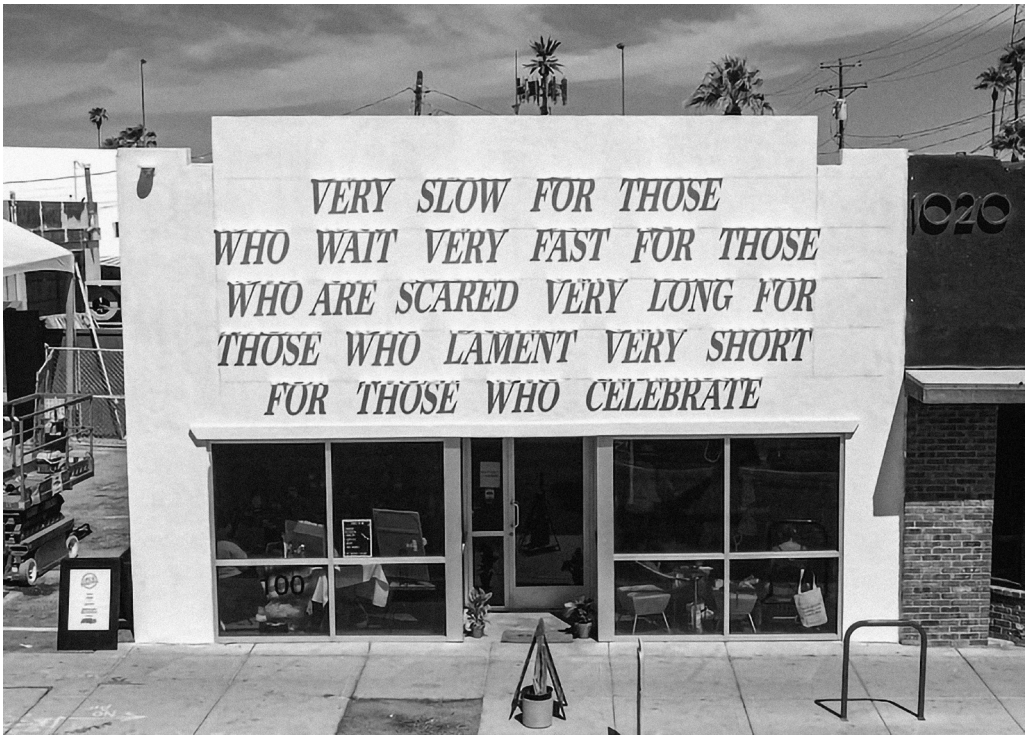


Fig 43. © DAKU, Installation pour le festival *"Life is Beautiful"*, Las Vegas, 2019

Fig 44. © DAKU, Installation pour le festival *"Life is Beautiful"*, Las Vegas, 2019

Le studio Vier5 a été sollicité pour concevoir la communication visuelle de la *Documenta 14* à Athènes en 2017, et sa signalétique dans la ville. Athène, étant une ville à la fois très bruyante et mouvementée, il fallait de ce fait produire des signes simples, qui s'inscrivent dans l'espace urbain, sans participer à une nuisance visuelle. Pour se faire, le studio a décidé d'appliquer ses messages sur différents supports conventionnels tels que des panneaux de signalisation, qui font déjà partie du paysage urbain. Ils ont ici fait le choix de ne pas créer de rupture entre la signalétique et les codes graphiques propres au lieu. Ces différents panneaux, intégrés à l'espace commun, sont restés en place le temps de l'exposition, faisant partie du paysage quotidien des athéniens, avant de disparaître ensuite. Fig 45-46 Les graphistes de Vier5 ont aussi travaillé avec des supports comme l'autocollant, peu coûteux et éphémère. Dès lors qu'ils étaient disposés dans la rue, les panneaux et autocollants se fondaient dans l'espace, embusqués parmi d'autres signes, pour ne pas solliciter davantage l'attention des passants.

Fig 45. © Viers5, Communication et signalétique de la *Documenta 14*, Athènes, 2017

Comment le designer peut-il trouver dans cette obsolescence programmée, un rapport fort avec le réel, et l'intégrer à son processus créatif ?

Beaucoup d'épiphénomènes de notre quotidien, relèvent de l'infra-ordinaire et peinent à être visibles, oxydation, usure, décomposition, etc. Comme nous l'avons vu précédemment, chaque chose présente dans notre espace commun est soumise à un cycle de disparition. Comment le designer peut-il s'y intéresser, afin d'inscrire sa production dans ce mouvement inéluctable, mais de façon « contrôlée » ?

Fig 46. © Viers5, Communication et signalétique de la *Documenta 14*, Athènes, 2017

EMΣT
180m ,
->

Si une telle pratique s'adapte à notre environnement, elle peut paraître impossible dans notre espace numérique, qui ne semble pas régi par les mêmes modalités de disparition que le monde qui nous entoure. Sa conception diffère. Les fichiers numériques ne sont pas soumis à des phénomènes naturels d'avilissement, mais tributaires du progrès et des changement de formats, qui les rendent obsolètes. Certaines manipulations numériques nous permettent néanmoins de les altérer, comme le principe de compression. Très souvent, les réseaux sociaux compressent les informations et les documents qui y sont publiées, pour faciliter l'utilisation des applications.

Le photographe Janick Entremont s'est intéressé à ces épiphénomènes de dégradation numérique des publications *Instagram*[54]. Il s'est demandé si les photographies publiées sur ce réseau social n'étaient pas soumises à une dénaturation de l'image, lors de leur mise en ligne. En publiant son portrait 340 fois sur la plateforme, l'artiste a constaté une dégradation progressive de celui-ci. Fig 47 La compression engendre une perte en qualité et de pertinence de l'image. Par ailleurs, les outils numériques nous proposent à ce jour de contrôler l'apparition des diverses communications partagées sur le web, de façon automatique.

54. Photographies disponibles sur le compte *instagram* @Facetinction

L'espace numérique, comme les réseaux sociaux est lui aussi soumis à une saturation d'informations, qui doit être prise en compte par le designer.

S'il y a une forme de dégradation des images numériques sur le net, via diverses compressions, on constate aussi l'émergence d'images éphémères sur nos réseaux sociaux, comme *Instagram*, *Messenger* ou encore *Snapchat* : les *Storys*. Elles ont été ajoutées aux nouvelles fonctionnalités de Snapchat, déjà connu pour son principe d'envoi d'images ayant un « temps de lecture », visibles à l'utilisateur une seule et unique fois, dans un temps donné. Dans le format *Story*, l'utilisateur est invité à poster du contenu instantané, qui s'autodétruit au bout de 24h. Les réseaux sociaux, connus comme

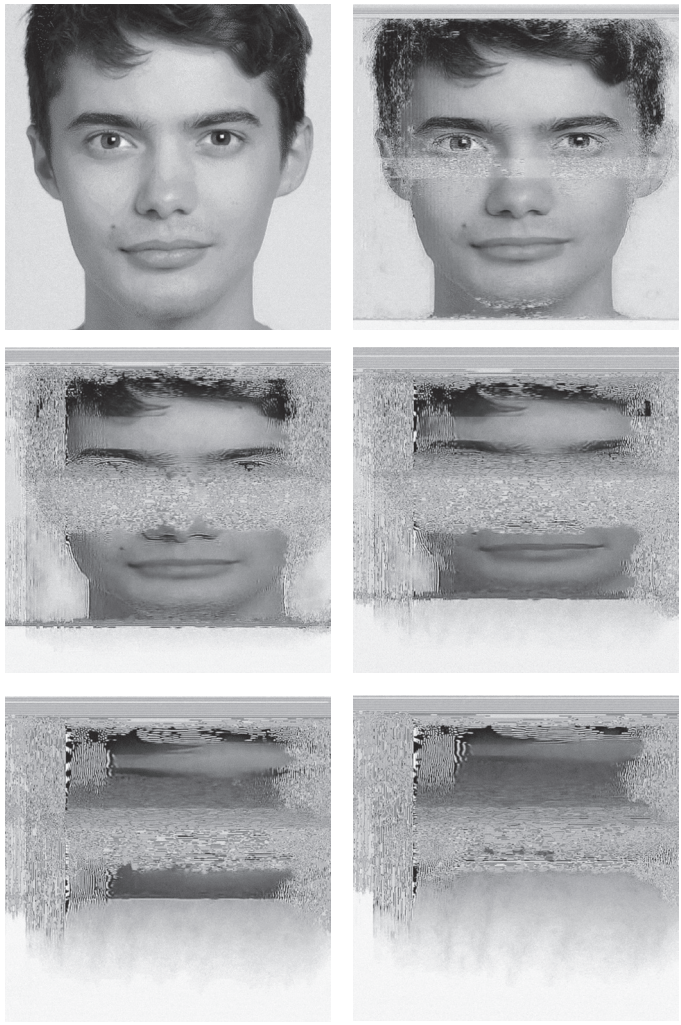


Fig 47. © ENTREMONT Janick, *@Facetinction* sur Instragram, 2020

le Royaume du *fake*[55], hébergent de la fausse information ou des images truquées dont la présence est limitée par ce type de fonctionnalité. En proposant à l'utilisateur de poster une photo de manière instantanée, celui qui la perçoit, s'immisce dans le quotidien réel de son *follower*. Ce principe pourrait être repris par le designer pour des productions numériques évènementielles.

55. Truqué, factice, contrefait, en français.

Le studio polonais *panGenerator* [56], a justement été inspiré par ce principe d'image numérique éphémère dans une installation pour le musée national de l'ethnographie de Varsovie en 2017. L'oeuvre *hash2hash* aborde la culture du selfie et se compose d'un écran, qui invite l'utilisateur à se prendre en selfie sur son téléphone. L'image est ensuite restituée sur l'écran d'un mètre sur un mètre, où elle se dissout en particules qui finissent au pied de l'installation. Poétiquement, le studio a voulu retranscrire la fragilité de nos fichiers numériques et la vacuité de cette profusion d'instantanés de soi. L'histoire nous montre aussi que l'homme, dans sa soif de progrès, crée de nouvelles technologies qui supplantent les anciennes, et rendent les anciens formats inexploitables. Les multiples formats de fichiers obsolètes sont alors destinés à errer dans nos espaces numériques.

Fig 48-49. © PANGENERATOR, hash2hash, 2017, Varsovie.

Il semblerait à travers ces différents exemples, que l'utilisation et la programmation conscientes des moyens de dégradation des supports pourrait être une force dans le processus de création d'un designer. La production inscrite dans un mouvement, deviendrait changeante et produirait des formes quotidiennement. Le designer pourrait trouver dans ces différents procédés, liés à la matérialité de supports choisis comme aux moyens de compression des documents numériques, une façon d'inscrire sa pratique dans un cycle d'auto-destruction, et faire émerger des potentialités esthétiques et conceptuelles nouvelles. Grâce à ce principe d'apparition/disparition, il y verrait par ailleurs la possibilité de désencombrer nos espaces numériques ou notre espace urbain.

56. PANGENERATOR, *Pangenerator* [en ligne], 2017, [consulté le 14 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://pangenerator.com/projects/hash2ash/

La destruction participative

Dans son activité de designer, le graphiste a longtemps vu sa cible comme un simple récepteur de message. Nous voyons cependant depuis quelques années naître de nouvelles postures de travail, incluant le spectateur dans le processus de création. Le design génératif offre à ce jour des possibilités d'interventions à l'utilisateur, lui permettant de participer à la création visuelle, suivant des règles et des codes graphiques établis au préalable par le designer. Le studio Murmure a récemment créé la communication du *Nordik Impakt* festival de 2019 à l'aide du *processing*.[Fig 50] Cette stratégie de communication permet d'inclure le public dans la communication, mais aussi d'avoir une diffusion alternative des productions, qui sont regroupées dans un espace partagé et ensuite relayées. Ce procédé intègre l'aléatoire. Le graphisme est généré grâce à une bande sonore, qui vient parasiter une image, suivant un principe de glitch qui rend chacune des affiches sortantes singulière et unique. En imposant certains codes graphiques, l'agence a ainsi pu garder une uniformité dans la création de chaque support. Les productions font unité, mais portent alors des variantes.

Un autre exemple de design participatif, lié non plus au design graphique mais à celui de l'objet, nous montre que la destruction peut intervenir au moment de la finalisation d'une production pour aboutir à des formes régies non plus par les seules décisions du designer, mais aussi par celles du consommateur/acteur.

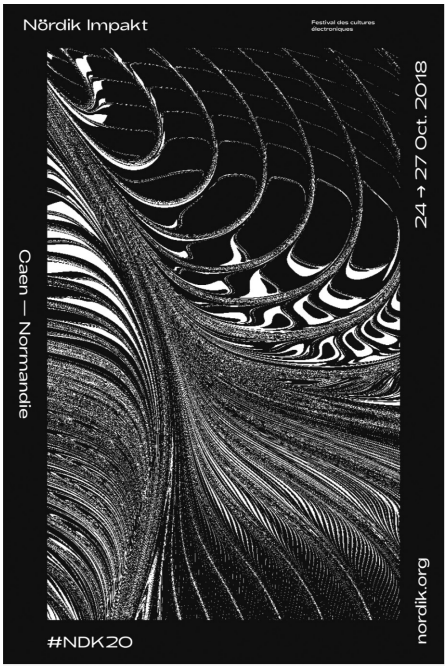


Fig 50. © Murmure, Affiche générée en design génératif pour le Nordik Impakt, 2019.

Créé pour *Droog Design* en 2000 par Marijn Van Der Poll, la *Do It Chair* Fig 51 se compose d'un cube de 131,25 kg en acier inoxydable d'une épaisseur de 1mm. Son principe repose sur la conception d'une assise unique, co-produite par le designer et l'usager. Celui-ci est invité à façonner sa propre assise avec la masse fournie avec le cube, en frappant, en martelant et en pliant l'acier, d'une façon alternative qui instrumentalise la destruction. Dans ce projet, *Droog Design* accorde une importance particulière au processus de fabrication, peu représenté dans le monde de l'industrie. Par une action brutale, qui engage corporellement le consommateur-acteur, la chaise se forme peu à peu.

Fig 51. VAN DER POLL Marijn, *Do It Chair,* 2000

Nous pouvons observer à travers de cette proposition, le besoin d'individualiser et de singulariser notre rapport aux objets qui grandit dans notre société contemporaine normalisée. Les consommateurs cherchent l'originalité, de la pièce unique qui possèderait de ce fait, une plus grande valeur que celle produite en série. La *Do It Chair,* devient alors l'entre deux d'une production standardisée qui devient unique après l'action de son propriétaire, tout en gardant une cohérence esthétique.

À travers cette pratique performative du design, on retrouve un certain plaisir précédemment évoqué dans la partie Ruiner et Jouir. Fig 52 Cependant, si les exemples de destruction antérieurs avaient comme motivation principale de détruire pour se faire du bien et extérioriser l'énergie présente à l'intérieur de nous, la destruction génère ici un résultat fonctionnel qui allie plaisir et création.

Fig 52. VAN DER POLL Marijn, *Do It Chair,* 2000

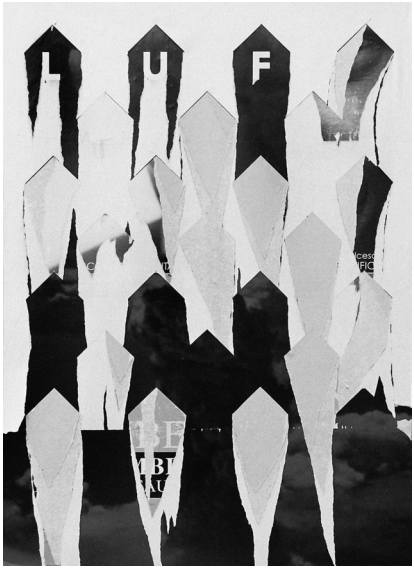


Fig 53. © CONRAD Demian, *Affiche LUFF Festival* 2011.

Dans son travail pour le *LUFF* festival de 2011, le designer Demian Conrad a tenté une communication risquée en lien avec les arts marginaux de cet événement qui met à l'honneur les films et musiques underground de Lausanne.[Fig 53] Le thème étant *« Search and Destroy »,* le graphiste a choisi pour visuel de son affiche une explosion nucléaire. En pré-découpant les supports imprimés, il invitait les spectateurs à venir agir directement sur ceux-ci. L'idée était de transférer le geste performatif de l'arrachage en un acte d'appropriation et de création de l'image[57]. En travaillant sur deux affiches superposées, la déchirure venait créer une lecture différée, créant une esthétique liée à la rupture. Nous pourrions voir au travers de ce travail une référence et un hommage au travail des décollagistes du Nouveau Réalisme. Le designer sollicite ici le passant, dont la participation et l'expressivité prennent la forme d'un vandalisme conscient. Cette pratique assez transgressive nous montre que de plus en plus de designers interrogent la place du récepteur dans leur production. Doit-il se limiter à percevoir le message ou peut-il y participer ? En faisant appel à une part d'aléatoire, le designer remet aussi en question la part de contrôle qu'il peut avoir dans ses réalisations. Peut-il renouveller sa pratique en s'éloignant de la notion de contrôle ? Il est alors important de s'interroger sur la fonctionnalité de sa production. Si le geste destructeur semble avoir une place cruciale, l'objet final est-il toujours fonctionnel ? L'affiche *LUFF* délivre-t-elle encore son message ? La *Do It Chair* génère-t-elle une assise confortable ?

Si dans ces pratiques le designer instrumentalise la destruction pour la faire intervenir dans le processus de production de formes, il peut aussi s'intéresser à la matière graphique vacante, présente dans notre environnement quotidien sous forme de petite ruine.

Que faire de ce déjà là ? Comment trouver du renouveau dans la matière déchue ?

57. MOYA Dennis & CONRAD Demian, Demian Conrad Interview, *Ligature* [en ligne], 2021, [consulté le 8 janvier 2021], disponible à l'adresse : http://ligature.ch/2012/11/demian-conrad-interview/

#3 *Ruines et graphisme*

2

UN DESIGN EN PRISE AVEC LE PRÉSENT

L'accélération du rapport production-consommation représente à ce jour une menace écologique. À travers celle-ci, c'est la vie même qui est menacée. L'épuisement de nos ressources exigerait une mobilisation de la part de l'humanité. Cette crise écologique concerne sans distinction toute personne vivant sur notre planète. Face à cette déchéance, comment le designer peut-il contribuer à pallier ce problème ? Devons-nous encore produire du graphisme ou investir ce qui est déjà là ?

↘ Faire avec le déjà-là

On attend du designer qu'il soit innovant, qu'il crée du nouveau, du jamais vu. La société est dépendante du progrès, elle crée de nouveaux besoins, qui engendrent la nécessité de créer de nouvelles choses. Saturé de messages, notre environnement visuel mobilise et épuise notre attention. Cette soif de nouveauté y laisse un nombre exorbitant d'objets graphiques tomber dans la désuétude.

S'ils peuvent être une source d'inspiration pour certains créateurs, ils ne délivrent plus de message. Les affiches restent sur des panneaux d'affichage et se dégradent, les flyers finissent à la poubelle, nos packagings aussi… Que faire de cette matière disponible ?

Des artistes se sont intéressés à ces matières obsolètes, pour les charger de sens nouveaux. Le critique d'art Pierre Wat, dans son texte sur le travail de Pierre Buraglio, traduit la pratique picturale de l'artiste comme une nouvelle façon d'aborder la matérialité et le potentiel plastique de toute chose ayant vécu. *« Manière de rappeler que tout, absolument tout, même ce qui s'élève vers le spirituel, est d'abord d'ordre matériel. Manière de rappeler que tout est « chute » potentielle, que tout peut devenir simple matériaux, être récupéré - pris en compte - et donner des oeuvres nouvelles.*[58] » Car si les productions imprimées ou même numériques sont des supports de communication, elles sont avant toute chose de la matière à laquelle on peut attribuer une charge nouvelle.

De nombreuses productions graphiques passées encombrent nos rues, nos métros, nos bibliothèques et même nos poubelles. Il s'agirait dans cette démarche, de changer notre regard sur ces déchets, d'y voir une sorte de beauté et un potentiel plastique et graphique.

58. WATT Pierre, *Burraglio*, Flammarion, Paris, 2001, p.35

Une autre façon de concevoir la pratique du design graphique s'offre à nous, un graphisme glaneur, attentif aux matériaux et aux images disponibles. À la manière d'un archéologue, recherchant les traces des productions passées, d'un graphiste témoin de son histoire.

Dans le processus de création, le designer entreprend souvent de premières ébauches en trouvant l'inspiration dans les productions passées, faites par d'autres designers, pour y déceler une impulsion créatrice ou au contraire essayer de s'en écarter, signe que toute chose en influence une autre.

Au lieu de puiser directement dans le graphisme, qui enrichit notre culture visuelle sur ce qui est la tendance et ce qui ne l'est pas, ne pourrions-nous pas nous tourner vers ce qui n'est plus ? Faire *à partir* et *avec* les matières dégradées, pour y trouver de façon paradoxale, du renouveau ? Cette méthode relève d'une démarche graphique modeste et sensible, consciente d'un monde en décrépitude.

Si la matérialité des choses qui nous entoure semble être évidente, qu'en est-il du numérique ? Pouvons-nous penser un graphisme relevant de l'*upcycling* dans nos espaces numériques ? Partir de l'existant, pourrait être perçu à la fois comme une contrainte ou une opportunité. « *Parce que la forme est contraignante, l'idée jaillit plus intense.*[59] ». Dans ce passage, Baudelaire souligne le pouvoir créatif qui découle d'une certaine contrainte.

La réhabilitation graphique donnerait la chance au graphiste de ne pas débuter son travail avec une surface vierge, mais de le penser avec de la matière vacante. À la fois bénéficiaire de ne pas débuter sa création par un rien et contraint de suivre la structure imposée des fragments et des matières. Car là où le graphiste avait la main mise sur sa production, une part d'aléatoire vient se glisser dans ses habitudes de conception. En s'inscrivant dans une démarche telle que celle-ci, il retrouverait une part de réalité, liée à des phénomènes de la vie, souvent mise de côté par le numérique.

59. BAUDELAIRE Charles, dans se passage de *Lettres 1841-1866*, Société du Mercure de France datant de 1907, p.238

Absorbés par le numérique, qui semble être un outil de proximité et de facilité, nous en oublions le monde qui nous entoure. Il s'agirait ici de prêter attention au *déjà-là* et d'y voir un potentiel exploitable, à la manière des flâneurs Baudelairien et de l'artiste Kurt Schwitters, qui avaient une relation forte avec le réel. En adoptant cette posture de travail, nous laisserions place à une expressivité et une humanisation du design graphique, souvent perdues dans la standardisation du graphisme actuel.

Ce travail d'assemblages chromatiques et de surfaces Fig 54 s'est engagé à partir de la matière graphique disponible de packagings usagés et récupérés. Papier mat, pelliculage, carton alvéolé viennent se confronter par contact et agrafage, faisant jaillir la beauté de leurs surfaces et de leurs matières, comme ont pu le faire l'artiste Schwitters dans son oeuvre *in progress* le *Merzbau* ou Pierre Buraglio dans ses compositions.

« Puisque tout homme est pris dans l'Histoire, puisque créer c'est « faire avec » le déjà-là, le premier acte de l'artiste, sa première attitude active, loin de se contenter de noter que devant lui se tient un ensemble de données hétérogènes, est de choisir. Choisir dans l'inépuisable inventaire des données du réel, les morceaux qu'il fera siens.[60] » Dans cette citation, Pierre Watt commente la démarche de récupération Pierre Buraglio, qui vient de l'attention qu'il porte aux choses les plus modestes comme dans des oeuvres tels que les Agrafages. Les fragments du réel s'offrent à lui, matière vacante et disponible qu'il s'agit de prélever et de composer comme le ferait un peintre. Fig 55

60. WATT Pierre, *Burraglio*, Flammarion, Paris, 2001, p.62

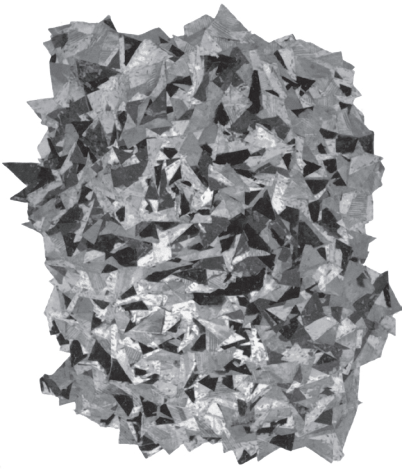


Fig 55. BURAGLIO Pierre, *Agrafages*, 175 x 170cm chutes de toiles assemblées, 1976 Coll.FRAC Les Abattoirs Toulouse

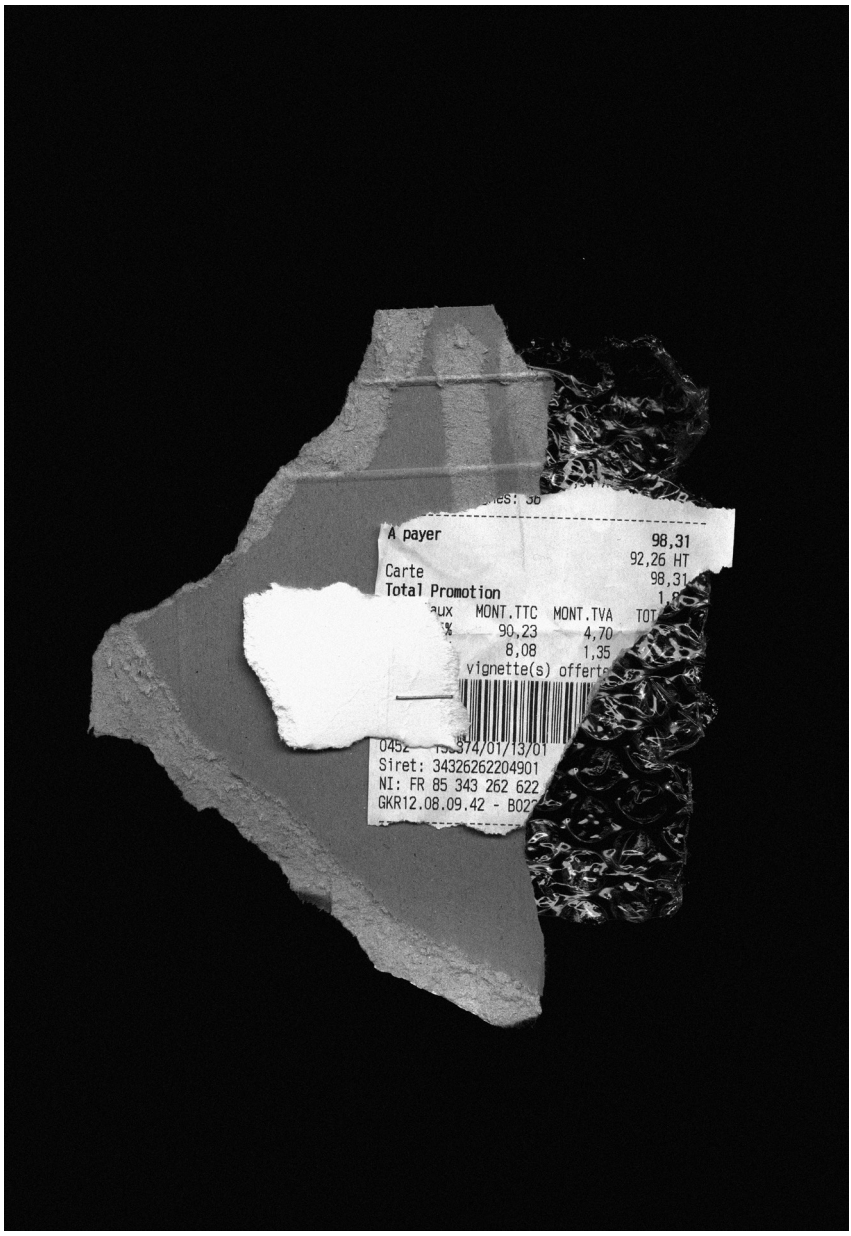


Fig 54. © BUSENIERS Melvin, *Travail de recherche plastique autour de la matière vacantes,* 2020. À retrouver en annexe.

Marina Salonon, dans son travail de fin d'étude, s'est engagée dans une pratique attentiste du *faire avec.* Pour la communication du *off* de la Biennale Internationale du Design de Saint Etienne de 2016, Fig 56-57 elle a conçu les supports en s'appropriant la communication officielle de l'événement, sous forme de citation et de ré-utilisation de ses parties. La démarche repose sur un principe d'économie de moyens qui relève ici d'une forme de *hacking* ou d'*up-cycling* graphique. Le parasitage bricolé de l'identité initiale, s'il conduit à sa détérioration, est aussi un procédé générateur de formes et d'une esthétique qui lui sont propres.

À travers ces exemples de récupérations graphiques, nous observons que le designer prête de plus en plus d'attention au déjà là. Malgré l'obsolescence de leur message, les supports et leur matière persistent dans notre environnement. Il est invité à les reconsidérer pour y trouver un possible renouveau, dans une pratique qui allie écologie et économie de moyens.

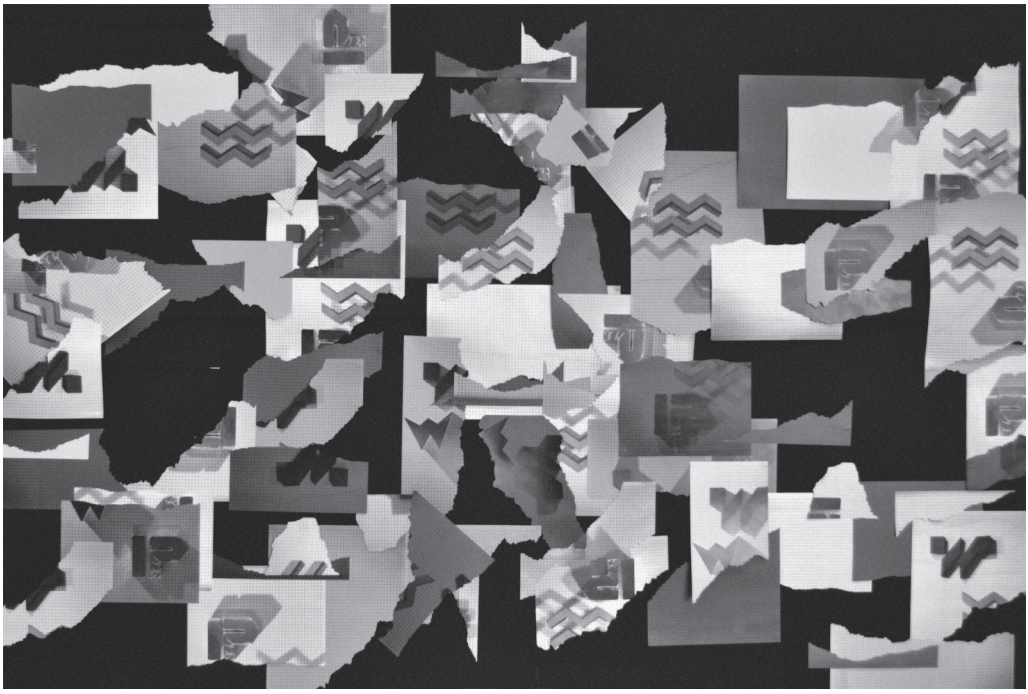


Fig 56-57. © SALONON Marina, *Le off de la Biennale Internationale du Design de saint Etienne*, 2017.

Une économie de moyen

Les urgences contemporaines incitent le designer à adapter sa pratique, conscient de son influence sur la société et l'environnement. Car si ce que nous appelons « écologie » implique la protection de la nature, l'homme en fait partie. En effet, l'écologie ne concerne pas uniquement la préservation d'une nature, où l'homme serait en position extérieure et dominante. En prenant soin de son environnement, il oeuvre à prendre soin de sa propre personne, de sa santé, de ses idées et de ses relations[61].

Alors que le principe d'*eco-design* ou d'économie de moyens, est bien présent dans des techniques de fabrication appartenant au domaine du textile ou encore de l'objet, il peine à s'élargir au champ du graphisme. Nous sommes pourtant conscients du coût et de l'impact écologique de nos productions, qu'elles soient numériques ou print, et des enjeux d'un design graphique tourné vers la réduction de son impact environnemental.

Pour se faire, comment le designer peut-il minimiser l'impact écologique de sa pratique, comme dans les médiums et les matériaux, qu'il utilise ?

Ezio Manzini, professeur et designer à l'École polytechnique de Milan, conseillait lui aussi une révolution des comportements : « *Passer d'une culture du "faire en l'absence de limite" à une culture du faire dans un monde limité appelle un changement profond qui implique l'ensemble des acteurs du système de conception, production et consommation.*[62] »

La société industrielle et capitaliste, a incité l'homme à innover toujours plus, pour vendre encore plus. Dans cette course au progrès, le designer a développé une posture de sur-pro-

61. GARCIN-MARROU Flore, *Penser le design avec la philosophie*, Strate Ecole de design, Paris, 2016, p. 134.

62. MANZINI Ezio, déclaration de 1991

duction, saturant notre environnement de messages. Ce parasitage visuel continu viendrait même influer sur nos comportements sociaux, dans «*un environnement mental tellement saturé de messages commerciaux qu'il modifie la façon même dont les citoyens-consommateurs parlent, pensent, ressentent, réagissent et communiquent entre eux. […] Des crises environnementales, sociales et culturelles sans précédent requièrent toute notre attention.*[63]»

Car si pendant longtemps, le designer était encouragé à solutionner et produire sans limite, l'effondrement du monde actuel l'incite à ralentir. Il lui faut penser le graphisme autrement, en adaptant ses matériaux, en questionnant son recyclage, en produisant avec des ressources locales ou encore en rationalisant sa production[64]. Il s'agit pour lui de s'interroger sur la nécessité et le coût environnemental de son action, questionner la quantité et la qualité des encres et des supports pour se rapprocher peu à peu d'une pratique de design écologiquement soutenable.

Nous voyons émerger différents principes d'éco conception, notamment l'*eco-branding*. Initiée par le designer Sylvain Boyer, cette approche vise à rendre tout logotype et toute communication, la plus écologique et la plus économique possible. Certaines marques renommées, signe d'une puissance économique et d'influence, pourraient adopter ce type de conception pour réduire les surfaces d'encrage, présentes dans leur identité visuelle. Des logos comme Nike ou McDonald's, pourraient comporter un vide à l'intérieur de leurs surfaces d'encrage afin d'en réduire les coûts de production et l'impact environnemental[65].

63. Revue Emigré 1999, cité dans l'*Etapes 243:, Design et Ecologie*, 2018, p120.

64. BOUIGE Caroline, *Etapes 243: Design et écologie*, Edito, paragraphes 2 2018.

65. BOYER Sylvain, *Ecobranding* [en ligne], [consulté le 15 décembre 2020], diponible à l'adresse: https://ecobranding-design.com/

Le designer doit au travers de ces enjeux environnementaux questionner sa pratique, pour assumer ses responsabilité quant aux conséquences sociales et écologiques. S'il ne peut ralentir sa production, pris dans cet élan de progrès et d'innovation, il peut revoir à la baisse l'usage de ses matériaux. Faire avec le moins possible. De ce fait, en explorant ces différents aspects de l'économie de moyen, celui-ci serait amené à considérer son travail dans une approche sensible, consciente de son environnement. Car rappelons-le, en prenant soin de la nature, l'homme prend soin de sa personne.

Finale

En s'intéressant aux ruines et à ce qu'elles peuvent nous apprendre à travers l'histoire, on mesure la dimension destructrice du progrès tel que nous le concevions. Il ne faut pourtant pas voir dans la ruine une sorte de fatalité irrémédiable. Si elle peut nous apparaître comme le reflet horrifique de notre monde contemporain, il faut aussi y percevoir un possible renouveau, la possibilité d'une résilience. La ruine, forme de ce qui a été détruit, nous invite alors à marquer un temps de pause dans notre quotidien effréné. Ce temps de pause dans le domaine du design graphique peut nous permettre d'en repenser les pratiques.

Alors, l'étude de la ruine et de son phénomène nous amène à interroger les enjeux, les conséquences et parfois même la nécessité du design au sein de cette déchéance. Dans ce contexte, nous, designers, devons être conscients du poids des mots et des images que nous produisons, souvent réalisés dans l'unique but de promouvoir un nouvel objet ou produit, qui pousserait le consommateur à acheter toujours plus. Il convient de tenter de se rapprocher peu à peu d'une pratique d'un design non plus exclusivement tourné vers le futur et l'innovation en soi, mais inscrit dans un présent prospectif qui écoute le passé. Au coeur d'un système de production/consommation, les questions actuelles qui traversent une partie du design portent sur la conscience écologique à adopter face à l'effondrement de notre environnement. Car si le design vise à faciliter l'expérience humaine et à améliorer le monde, il contribue aussi à le détruire.

Bibliographie

Ouvrages

AUGE Marc, *Le temps des ruines*, Galilée, 2003

AINT-JEAN, *L'apocalypse de Saint-Jean*, entre 68 et 70 après J.C, chapitre 6

BOUIGE Caroline, *Etapes 243 : Design et écologie* 2018.

CHATEAUBRIAND François-René, génie du christianisme, 1802, *« des ruines en général. Qu'il y en a de deux espèces ».* partie III

DE SMET Catherine, *Pour une critique du design graphique*, B42, 2012 [2003]

FREUD Sigmund, *Au-delà du principe de plaisir*, 1920

GARCIN-MARROU Flore, *Penser le design avec la philosophie*, Strate Ecole de design, Paris, 2016

GODIN Christian, *La totalité*, Champ Vallon, 2003

HOBBES, *Droit de nature et loi de nature*, 1588-1679

MAKARIUS Michel, *Ruines Représentation dans l'art de la Renaissance à nos jours*, Flammarion, 2011

QUINZ Emanuele, *Strange Design*, It Edition, 2014

RESTANY Pierre, 60/90. *Trente ans de Nouveau Réalisme,* édition La Différence, 1990

LASCAULT Gilbert, *Schwitter : merz*, p48 - 54

WAJCMAN Gérard, « Un rêve d'éternité », *Date limite de conservation*, Vitry s/Seine, MAC/VAL, 2009

WATT Pierre, *Burraglio*, Flammarion, Paris, 2001,

Articles

BAILLARGEON Taïka, « La ruine de l'en-attendant : un cas d'éphémère continu », *Sociétés*, 2013/2 (n° 120), p. 25-34. DOI : 10.3917/soc.120.0025. URL : https://www.cairn.info/revue-societes-2013-2-page-25.htm

BAUDELAIRE Charles, passage de *Lettres 1841-1866*, Société du Mercure de France datant de 1907

BYS Christophe, « "Echouer c'est se donner une chance de se remettre en

question", pour le philosophe Charles Pépin », *L'interview Management* [en ligne], 06 janvier 2017, L'usine Nouvelle, [consulté le 27 septembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.usinenouvelle.com/article/echouer-c-est-se-donner-une-chance-de-se-remettre-en-question-pour-le-philosophe-charles-pepin.N478899)

↗ CELEUX-LANVAL Maïlys, *à nous Paris* [en ligne], 5 friches industrielles reconverties en France, 2018, [consulté le 21 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.anousparis.fr/a-illeurs/5-friches-industrielles-reconverties-en-france/

↗ DE BEAUFORT Amélie et BAUMANN Pierre, *L'usure, excès d'usages et bénéfices de l'art* [en ligne], 2013, [consulté le 6 novembre 2020], disponible à l'adresse : http://www.capc-bordeaux.fr/sites/capc-bordeaux.fr/files/usure_-_programme_a5_def3.pdf

↗ DORNE Geoffrey, Le graphisme qui part à la poubelle, *Graphisme et Interactivité* [en ligne], 10 octobre 2017, [consulté le 15 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://graphism.fr/le-graphisme-qui-part-a-la-poubelle/

↗ DUSSERT Margaux, La tendance du « Blanding » a-t-elle tué le branding ?, *L'ADN* [en ligne], 6 février 2019, [consulte le 14 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.ladn.eu/entreprises-innovantes/ecole-de-la-marque/marques-tendance-blanding-branding/)

↗ GROUT Catherine, Les ravisseurs de la beauté moderne, *Artstudio*, paru dans le numéro 23 de la revue hiver 1991, p. 97 à 109

↗ HAMEL Jean-François, Imaginaire des ruines, *Protée*, Volume 35, Numéro 2, automne 2007, p. 7–14, [Consulté le 27 septembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.erudit.org/fr/revues/pr/2007-v35-n2-pr1984/017462ar/

↗ LA QUOTIDIENNE, *Friches industrielles : l'avenir de nos villes* ? [en ligne], 8 janvier 2014, [consulté le 20 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch ? v=VGMyvAtRQVA

↗ LEBLANC Antoine, « La conservation des ruines traumatiques, un marqueur ambigu de l'histoire urbaine », *L'Espace géographique*, 2010/3 (Tome 39), p. 253-266. DOI : 10.3917/eg.393.0253. URL : https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2010-3-page-253.htm

↗ LOUVET Brice, Comment le Grand Canyon s'est-il formé ?, *SciencePost* [en ligne], 21 mai 2018 [consulté le 6 Novembre 2020], disponible à l'adresse : https://sciencepost.fr/comment-le-grand-canyon-sest-il-forme/

↗ MARENGERE Sylvain, Tout sur l'art du graffiti, *Guide Artistique* [en ligne], [consulté le 1 décembre 2020], dis-

ponible à l'adresse : https://www.guide-artistique.com/histoire-art/graffiti/

↗ MEDI PARTISANS, Retour sur la performance poignante de Marine Abramovic il y a 43 ans, *L'astucerie* [en ligne], [consulté le 18 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.lastucerie.fr/marina-abramovic/

↗ MENET Jonathan, *John's Graphisme* [en ligne], 23 mai 2013, [consulté le 5 janvier 2020], disponible à l'adresse : https://www.jonathan-menet.fr/blog/2013/05/23/chaumont-2013-une-affiche-quelle-est-belle/

↗ MICHAUD Yves, « Définir la violence ? », *Les Cahiers Dynamiques*, 2014/2 (n° 60), p. 30-36, [consulté le 16 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-dynamiques-2014-2-page-30.htm

↗ MICHONNEAU Stéphanie, L'URBEX : VOIR, SENTIR ET ENTENDRE LES RUINES, *Ruine de guerre* [en ligne], 28 Septembre 2020, [consulté le 21 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://ruines.hypotheses.org/1315#_ftn1

↗ MOYA Dennis & CONRAD Demian, Demian Conrad Interview, *Ligature* [en ligne], 2021, [consulté le 8 janvier 2021], disponible à l'adresse : http://ligature.ch/2012/11/demian-conrad-interview/

↗ NEBOR Céline, CETTE PHOTO REPUBLIÉE PLUS DE 300 FOIS EST MÉCONNAISSABLE EN RAISON DE LA COMPRESSION D'INSTAGRAM, *Phototrend* [en ligne], 28 janvier 2020, [consulte le 1 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://phototrend.fr/2020/01/janick-entremont-republication-compression-instagram/

↗ RAUGER Jean-François, "American Nightmare" : une incarnation de la grande peur des classes moyennes, *Le Monde* [en ligne], 06 août 2013, [consulté le 30 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/culture/article/2013/08/06/american-nightmare-une-incarnation-de-la-grande-peur-des-classes-moyennes_3457639_3246.html

↗ SAINT-AMAND François, *Randonautica, l'application qui lirait dans nos pensées, Vivacité, rtbf.be*, [en ligne], mardi 18 août 2020, [consulté le 1 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.rtbf.be/vivacite/emissions/detail_le-8-9/article_une-application-de-balades-serait-capable-de-lire-dans-nos-pensees?id=10564315&programId=4003

↗ VARIN Eric, *Patrimoine, La protection du patrimoine est récente* [en ligne], 16 Septembre 2020, [consulté le 20 Novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.herodote.net/La_protection_du_patrimoine_est_recente-article-242.php

Mémoires et Thèses

↗ BLANCHAR Jade, Pour une esthétique de l'usure, DSAA Design graphique, Roubaix, 2020.

↗ NIRCHIO Lisa, *Les aléas du design ou l'aléatoire dans le processus de création*, Art et histoire de l'art. 2018. ffdumas-01877194f

↗ PROST Violette, *RUINPORN*, l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris La Villette, 2014.

Encyclopédie

↗ http://www.cnrtl.fr/definition - CNRTL : Portail internet offrant un ensemble de ressource linguistiques informatisées et d'outils de traitement de la langue, crée par le CNRS en 2005.

↗ http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais - Dictionnaire Larousse : Encyclopédie et dictionnaire gratuit en ligne.

↗ https://fr.wiktionary.org/wiki/Wiktionnaire : Page_d % E2 % 80 % 99accueil - Wiktionnaire : Dictionnaire francophone, libre et gratuit, uniquement descriptif, que chacun peut construire.

↗ https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip % C3 % A9dia : Accueil_principal - Wikipédia : projet d'encyclopédie collective en ligne, universelle, multilingue.

↗ http://www.cosmovisions.com/index.html, Serge Jodra, 2004 - 2020

Sites internet

↗ BAHRI Ismail, *Revers* [en ligne], 2016-2017, [consulté le 12 novembre 2020], disponible à l'adresse : http://www.ismailbahri.lautre.net/index.php ? /works/revers/

↗ BRUNET Thibault, *Boite noire* [En ligne], 2019-2020, p.9-8, [consulté le 27 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://thibaultbrunet.com/media/pages/projets/first-person-shooter/2403308773-1611240415/boite-noire-fr.pdf

↗ BOYER Sylvain, *Ecobranding* [en ligne], [consulté le 15 décembre 2020], diponible à l'adresse : https://ecobranding-design.com/

↗ COURANTS LITERRAIRES, *Le Romantisme*, [en ligne], Wordpress RSS 2.0, 9 Juin 2011, [consulté le 3 octobre 2020], disponible à l'adresse : https://courantslitteraires.wordpress.com/les-courants-litteraires/le-romantisme/

↗ *Détroit Urbex* [en ligne], 2013, [consulté le 21 novembre 2020], disponible à l'adresse : http://detroiturbex.com/content/index.html

↗ HISTOIRE ET ODYSSEE, *Hubert Robert, le peintre des ruines* [en

ligne], 13 Novembre 2020, [consulté le 20 Novembre 2020], disponible à l'adresse : https://histoireodyssee.com/hubert-robert-peintre-les-ruines/

↗ MURMURE, https://murmure.me/projet/nordik-20/, Site internet Murmure, *projet Nordik Impact* de 2018.

↗ LATELA Alessandro, *Santarcangelo-non-esiste* [en ligne], Behance, 22 mai 2020 [consulté le 15 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.behance.net/gallery/84614547/Santarcangelo-non-esiste

↗ LAWLESS Seph, *Seph Lawless* [en ligne], 2016, [consulté le 25 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://sephlawless.com/my-story/

↗ PANGENERATOR, *Pangenerator* [en ligne], 2017, [consulté le 14 décembre 2020], disponible à l'adresse : https://pangenerator.com/projects/hash2ash/

↗ VIER5 https://vier5.de/projects/documenta-14, Site Internet Vier5, projet d'Athènes

Filmographie et vidéographie

↗ BALO, *Pourquoi tous les logos se ressemblent ? (mort du graphisme ?),* 2020, [consulté le 14 décembre 2020] disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch ? v=ToLFJ5kdXj0&t=204s

↗ DEMONACO James, *American Nightmare*, 2013

↗ L'ART DE RAVER, *RAVE PARTY 1988/1991 De Londres à Paris --"L'Art De RaVeR »* [en ligne], Youtube, 31 janvier 2012, [consulté le 20 novembre 2020], disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch ? v=s94idQtWWIM&feature=emb_imp_woyt

↗ MANSON Adam, *Sonbird* [en ligne], 2020, Disponible en janvier 2021 sur AmazonPrime.

↗ NOLAN Jonathan, *Westworld*, 2016.

↗ ROSSELINI Roberto, *Allemagne année zéro*, Film Italien réalisé par en 1948,

Podcast

↗ ALBERGANTI Michel, *Pourquoi l'apocalypse fascine-t-elle tant le cinéma ?* [Podcast], France Culture, 2016,

Remerciements

La réalisation de ce mémoire n'aurait pu être possible sans le soutien et l'apport de nombreuses personnes.

Un grand merci à France Latournerie, pour ses relectures, ses conseils et son soutien. Merci à Justine Francioli, pour sa bienveillance et ses relectures. Merci à Serge Denneulin, Bernard Gabillon, Olivier Koettlitz, pour les divers conseils durant cette période d'écriture.

Merci à l'Atelier Bien vu, pour les conseils concernant la mise en page de ce mémoire.

Merci à mes amis de BTS, pour toutes les conversations échangées. Merci à mon amie Ana, pour son soutien, ses conseils et ses corrections. Merci à Ségolène, pour toutes ces conversations échangées durant cette période qui m'ont permis de tenir le coup.

Merci à mon frère, pour ses mots, ses conseils et son attention. À mes parents, pour leurs écoutes, leurs conseils et leurs soutiens émotionnels.

Merci à Margaux, Sara et Lena, pour les séances de travail dans une ambiance conviviale. Merci à mes camarades de classe, pour ces deux années de recherche et d'étude.

Merci à vous tous.

Colophon

↗ Papiers
Munken White 18 115g/m2

↗ Caractères Typographiques
Baskerville, 1757 par John Baskerville
Helvetica, 1957 par Max Miedinger