



**HAL**  
open science

## Le béton en fiction : mémoire, archéologie et entropie

Karl Julienne

► **To cite this version:**

Karl Julienne. Le béton en fiction : mémoire, archéologie et entropie. Sciences de l'Homme et Société. 2018. dumas-01899190

**HAL Id: dumas-01899190**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01899190>**

Submitted on 19 Oct 2018

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

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



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

Karl Julienne

Mémoire de master 2 recherche : option arts plastiques

# **Le béton en fiction :**

Mémoire, archéologie et entropie

Dirigé par Karim Charredib

Année universitaire 2017/2018

# Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>I. Le béton : définition dans un contexte artistique</b>	<b>7</b>
1. <i>Contact</i> et <i>Magrathéa</i> : Une première approche pratique du béton	7
2. Fabriquer une mémoire collective dans le béton	12
A . « L'autre ville » : le mémorial de Gibellina	12
B . Créer des ruines, créer une mémoire	14
3. Le gris	20
A . Une couleur inhospitalière	20
B . Le gris et l'entropie	23
C . Hans Op de Beeck : la fixation du temps par le gris	25
<b>II. Le béton comme matière de déconstruction et de remise en cause de l'architecture afin d'aller vers l'archaïsme</b>	<b>31</b>
1. Expérimentation de la création par la déconstruction : <i>Monument Zéro</i>	31
2. Destruction du « projet architectural »	33
A . <i>House</i> , Rachel Witheread	33
B . Il ne s'élève pas, il coule : François Curlet	35
3. Les expériences sculpturales en béton : un retour à l'archaïsme	36
<b>III. Fabrication d'une archéologie fictive par le biais du béton</b>	<b>40</b>
1. Mêmes, une archéologie du web	40
2. Les rapports de distance dans la fiction	42
3. La ville abandonnée : un motif de l'archéologie fictive	47
A . Anne et Patrick Poirier : « le futur antérieur »	47

B . Adrian Villar Rojas	51
<b>Conclusion</b>	<b>53</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>56</b>
<b>Annexes</b>	<b>59</b>

## Introduction

La ville, par sa variété de temps et d'espaces invite à la fiction par la concordance et la distance. En jouant avec ces espaces, nous pouvons créer des contextes fictifs à partir d'elle. Ainsi, on trouve de nombreuses histoires centrées sur la ville, sur le paysage urbain, qu'il soit médiéval comme dans *Notre Dame de Paris*, de Victor Hugo au XIXe siècle, ou futuriste comme dans *Blade Runner* de Philippe K. Dick XXe siècle, cette ville qui de nos jours adopte des tons gris dus au béton qui la couvre. En ce qui me concerne, c'est principalement la présence de ce dernier dans cet espace urbain qui m'intéresse, afin de créer de nouvelles formes de narration, notamment par le biais de la mémoire et de l'archéologie.

En effet, dans l'ensemble de ma pratique le béton est une matière omniprésente, tout comme le rapport à l'archéologie. Leur mise en relation s'est faite avant tout par ma démarche sculpturale. À partir des propriétés physiques de cette matière et de l'esthétique qu'elle porte, elle justifie, selon moi, son emploi dans le langage fictionnel d'une archéologie possible du monde contemporain. Cette mise en fiction du béton sous-entend la conception complète d'un champ, d'un contexte dans lequel il s'inclurait pour se développer sous un autre angle que celui de la construction. C'est dans ce sens qu'une archéologie fictive peut servir à la fois de prétexte et de contexte pour redéfinir une fonction-fiction au béton.

Au-delà de l'intérêt narratif d'une telle démarche de recherche et de pratique plastique, il s'agit d'une lecture du statut de cette matière qui, entre le champ de la ruine et de la construction, se donne à voir dans une ambivalence qui lui confère un intérêt esthétique. En effet, cette matière, employée depuis le XIXe siècle (nous parlons ici seulement du béton moderne), a été omniprésente dans les constructions de la société industrielle et post-industrielle. Cela se justifie notamment par ses propriétés physiques qui permettent une résistance dans le temps et une grande liberté dans les formes architecturales. Ces mêmes qualités expliquent d'ailleurs la constance visuelle de cette « pierre artificielle »<sup>1</sup> au sein des espaces urbains et périurbains. Sans faire un historique des différentes utilisations du béton en architecture, il est à noter que le béton moderne, malgré une histoire courte, a contribué à changer les paysages et y contribue encore.

---

1 Le terme est employé sur le brevet de François Coignet, un des ingénieurs à l'origine des utilisations du béton moderne en architecture.

Malgré cela, ce bétonnage général des villes ne mène pas, à mon sens, à une uniformisation. La diversité des domaines de construction (habitats, monuments, constructions militaires, bâtiments industriels...), les réaménagements, les lieux de mémoires, des différences de compositions et de maîtrises techniques de la matière, offrent une pluralité de formes et de temporalités. Ainsi, le béton peut se faire à la fois ruine de la Seconde Guerre mondiale, monument historique ou de commémoration, nouveau projet architectural et d'urbanisation... L'ambivalence du béton peut donc être à la fois de l'ordre spatial et de l'ordre temporel.

Autant présent dans la fabrication de non-lieux que dans les espaces de vie quotidienne, il se prête à la fois à l'invention et à la ruine. Une exploration temporelle semble alors pertinente. Une fiction, une invention temporelle est alors potentiellement constructible grâce à l'utilisation du béton. C'est dans ce sens que se constitue une archéologie possible par béton. J'emploie le terme de « possible » pour son rapprochement avec le domaine de la spéculation, car il s'agit bien d'un déplacement de fonction pour le béton dans une réalité alternative, dans un temps alternatif. Dans ce contexte inventé, le béton est une matière qui sert d'outil et de sujet au domaine scientifique de l'archéologie.

Alors, dans cet écrit, nous allons nous demander :

## **Comment, grâce au béton, il est possible de créer une réalité alternative, par le biais d'une archéologie fictive ?**

C'est cette question de l'utilisation du béton pour la fabrication d'une archéologie fictive qui nous occupera pendant ce travail théorique, en faisant appel à différents exemples littéraires, cinématographiques, artistiques, mais également à ma pratique personnelle de ce matériau.

Pour pour ce faire, nous nous intéresserons, dans un premier temps, à la définition technique du béton (dans le domaine artistique contemporain) que ce soit dans son rapport au moulage ou à sa couleur grise, mais également dans son rapport à l'espace urbain. Nous verrons notamment que cela peut se rapprocher de la notion d'entropie. Suite à cela, nous verrons que le béton peut, par des démarches artistiques, quitter le domaine de l'architecture pour entrer dans des démarches plus archaïques proches des objets d'études de l'archéologie.

Enfin, nous analyserons ce que peut être une archéologie fictive et la façon dont elle peut être construite par le béton.

# I. Le béton : définition dans un contexte artistique

Dans un premier temps, nous nous intéresserons à la définition de ce matériau, et à la place qu'il peut occuper, qu'il peut prendre dans le contexte artistique actuel, en relation notamment avec la notion de mémoire.

## 1. *Contact et Magrathéa* : Une première approche pratique du béton

*Contact et Magrathéa* sont deux travaux qui peuvent être utilisés pour expliquer mon exploration pratique de cette matière qu'est le béton. Le premier projet est une expérience autour de la question de la couleur et de la texture du gris. Il s'agit en réalité d'un rectangle reprenant les proportions 16/9 propres au monde du cinéma. Cette forme est obtenue en frottant du fusain sur un mur blanc, de différentes manières pour finalement obtenir une surface grise monochrome. Sans support transportable, l'œuvre est une intervention directe sur le lieu<sup>1</sup>. Ce travail ne fait pas en soi intervenir le béton. Il en est pourtant une illusion et en souligne les propriétés. Les imperfections du mur, que je souhaite cadrer dans le rectangle, sont mises en évidence par la couleur grise obtenue par frottement de la surface. La fissure se fait d'autant plus noire, les défauts de peinture se voient par les nuances de textures mises en lumière, tout comme les imperfections de l'enduit... Le fusain va en effet accrocher les protubérances, les textures rugueuses, se déposer dans les creux, laisser en réserve les aplats... L'application de la matière suit en tout cas cette logique. En ne déposant qu'une fine couche, les défauts apparaissent dans des nuances de gris.

Il s'agit ici de cadrer ces défauts et de les figer dans un instant où ils deviennent un élément de composition. Ce rectangle semble alors nous narrer quelque chose, une histoire de ce mur ou une tout autre fiction faisant appel à ces fissures et bosses comme décor. Le support de l'œuvre devient ainsi le sujet. L'usage du 16/9 tente en tout cas de faire entrer le spectateur dans cette logique. Ce format est habituellement utilisé pour créer de l'image, une narration visuelle. Nous sommes en quelque sorte face à une matérialisation de l'image projetée. Le vidéoprojecteur a disparu, ne reste que la trace de sa projection. À défaut de nous amener vers

---

<sup>1</sup> Au même titre que le travail de Lawrence Weiner qui creuse un rectangle dans le mur de l'escalier de la Kunsthalle à Berne en 1969 lors de l'exposition « Quand les attitudes deviennent forme »



une fiction qui serait contenue dans une image, nous sommes ici face à une fiction liée au dispositif. La création d'une trace de l'image projetée invente une empreinte à la lumière. C'est un peu comme une poussière qui se serait déposée lentement et qui dessine une forme une fois que l'on retire l'image. Cette couche grise se déposerait à l'intérieur du cadre d'ailleurs, à l'inverse de la poussière marquant l'absence d'un tableau retiré. Ce rectangle sous-entendrait donc une projection passée, une présence de l'image sur cette partie du mur à un moment donné. Nous sommes donc face à une survivance de l'image.

Le terme de survivance renvoie à la dialectique de la présence et de l'absence. Il s'agit de donner une effectivité matérielle à ce qui a disparu :

« Il faut bien le déplacement du pied — il faut que le marcheur s'en aille — pour que son empreinte nous soit rendue visible ».<sup>2</sup>

Nous avons dans cette citation de Georges Didi-Huberman, une mise en image du rapport qu'entretient l'empreinte avec l'absence. Pour que cette dernière apparaisse, il est primordial que la matière « s'en aille ». Ainsi, le rectangle gris serait donc un marqueur d'absence. Dans cette fiction simulant la disparition du dispositif d'apparition d'une image, celle-ci semble appartenir au passé. Le maintien de ce cadre serait une tentative de la retenir, de la faire exister sous une forme diminuée.

C'est en soi un geste simple. L'application du fusain sur un mur renvoie à l'art pariétal des hommes préhistoriques. Cette citation du monde archaïque me permet d'ailleurs de donner forme à une poétique science-fictionnelle que je mets en place sur mes différents travaux. L'ensemble de mon travail consiste en effet à inventer des objets, des mises en place, des techniques qui entrent en contradiction avec notre contexte contemporain. Ces objets d'art se définissent alors en tant que tel par leur inefficacité, leur anachronie par rapport au monde extérieur à l'espace d'exposition. Dans un manque d'usage, ces objets restent figés, deviennent sculptures, traces, voire se fossilisent pour certains. En citant, les technologies et l'imaginaire contemporain, je me permets de figer notre monde, de le rendre inopérant pour créer un présent alternatif, matérialisé par les éléments que je crée, où le mouvement constant du quotidien est aboli. Le spectateur est alors invité à l'errance, à divaguer entre des objets désactivés. Ce rapport que j'ai avec la ville, je l'ai développé par ma pratique, en m'intéressant à la matière lorsque l'image est dominante, à l'emballage lorsque l'objet focalise tout l'intérêt d'une société de consommation ou à la trace et au silence lorsque la vie contemporaine ne laisse plus d'espace à la mémoire réelle.

---

<sup>2</sup> DIDI-HUBERMAN, Georges, *Génie du non-lieu : air, poussière, empreinte, hantise*, Paris, les éditions de minuit, 2001, p 36

Mon intérêt pour le béton se place dans cette continuité. Malgré son omniprésence les écrans et affiches focalisent l'attention dans la ville. Il est même parfois recouvert par des revêtements criards ne laissant apparaître le béton que le temps d'un chantier. Cette matière grise apparaît alors comme un moyen de rendre visuellement silencieux l'espace public le temps d'une installation artistique. Sans image, la matérialité des villes est alors dominante. Le rythme est ralenti par l'absence de stimulation visuelle et sonore agressive.

Par ce rapport simplement matériel à la ville, nous revenons paradoxalement grâce au béton, à une expérience presque minérale de l'environnement urbain.

Robert Smithson, dans son compte rendu des balades qu'il fait à la recherche de minéraux avec Nancy Holt, Donald Judd, et Julie Finch, souligne d'ailleurs cela. Il décrit même les autoroutes bordant la ville comme un « réseau géologique de béton fabriqué par l'homme. En fait, c'est le paysage tout entier qui a une présence minérale. »<sup>3</sup> Nous rejoignons ici la dénomination donnée au béton par François Coignet, un ingénieur ayant mis au point la construction monolithique au 19<sup>e</sup> siècle : « pierre artificielle ». Ces deux observateurs du béton le décrivent comme une matière naturelle d'un paysage, presque rocheux, quand bien même il s'agit de villes. Cette « pierre artificielle » s'inscrit ainsi dans une continuité avec la roche naturelle. Entrés dans l'ère anthropocène<sup>4</sup>, nous pourrions même inscrire, métaphoriquement du moins, le béton dans les minéraux qui constituent la croûte terrestre. C'est en tout cas le travail que j'effectue par la sculpture que j'ai réalisée : *Magrathéa*.

Cet objet est un plateau circulaire de béton de 4 centimètres d'épaisseur dont la surface, volontairement irrégulière, évoque un paysage désertique. Celui-ci est surélevé par une structure en bois gardée brute. Au départ, cette table (puisque c'est la forme qui en résulte) devait servir de support à un autre projet sculptural. Malgré cet usage voulu, le travail sur la texture du béton m'a davantage intéressé. En un sens, cette démarche m'a conduit à désactiver mon propre objet. En n'accomplissant pas sa tâche primaire, l'attention est portée sur la matérialité même de ce socle inutilisé. Présenté dans un espace d'exposition, l'objet semble avoir été oublié au milieu de son « lieu de travail » ou bien volontairement abandonné, car trop lourd pour être déplacé. Cette installation ressemble alors à la trace d'une installation

---

3 *Robert Smithson : une rétrospective : le paysage entropique 1960-1973* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition *Robert Smithson : une rétrospective : le paysage entropique 1960-1973*, Musées royaux des beaux-arts de Belgique (Bruxelles), Institut valencien d'art modern-Centre Julio Gonzalez, MAC, galeries contemporaines des Musées de Marseille] Marseille, Musées de Marseille, Paris, Réunion des musées nationaux, 1994

passée. *Magrathéa* est une chose latente. Au contraire, le bois est verdi pendant que le béton, par ses propriétés, semble ne pas pouvoir être daté. Il est seulement figé.

Cette relation entre une matière qui vieillit plus vite qu'une autre, surtout lorsque la première soutient la deuxième, offre une fragilité à l'objet. Ce dernier, sans usage, se donne alors à voir comme une simple tension entre deux matières. Table inactivable, indéplaçable, elle devient sculpture. Au même titre qu'une sculpture classique, *Magrathéa* fige un mouvement, une activation possible si elle n'était pas définie comme œuvre d'art. Transposé dans différents domaines, nous pourrions en effet, et c'est la lecture que je recherche chez le spectateur, trouver plusieurs fonctions à cet objet. Dans un studio de cinéma, cette texture peut servir de maquette pour créer un décor désertique pour un film en noir et blanc. Pour rester sur le thème du paysage, *Magrathéa* peut aussi servir de plateau à un chef de guerre pour déplacer virtuellement des unités militaires. Plusieurs appropriations sont possibles. C'est d'ailleurs aussi ce qui a motivé sa création. En pensant à différentes fictions, la forme de cette sculpture s'est peaufinée en traversant différentes fictions. C'est en un sens, de cette manière que je définirais ce volume : il s'agit d'un objet à fictions multiples.

Pour en revenir au béton, il s'agit ici de l'utiliser comme matière de minéralisation des objets. Il s'en suit une lecture de cette matière comme possible paysage, comme un désert. Le béton imite la nature sur la surface de *Magrathéa*. La texture du plateau et la couleur grise évoquent les cratères de notre satellite naturel. En même temps, la forme arrondie et les différentes lectures possibles de ce travail m'ont fait penser aux interprétations et aux images créées par contemplation de la Lune. Certains y voient un visage, d'autres une mer... Dans ce travail. Un jeu d'inversion de l'évocation est à l'œuvre. La Lune est utilisée comme chose évoquée et non plus évocatrice. Pour en revenir à Robert Smithson, celui-ci parlait des prairies du New Jersey comme d'un « Lieu qui conviendrait parfaitement pour tourner un film traitant de la vie sur Mars » quand bien même ces espaces sont couverts de béton. La texture de cette matière détiendrait donc un pouvoir d'évocation qui renvoie vers ces paysages extraterrestres que ce soit la surface de la Lune ou de Mars. Au lieu d'un ailleurs qui renvoie à des images que nous avons l'habitude de côtoyer (un visage, une mer...), il s'agit d'une matière du quotidien qui nous fait aller vers d'autres territoires extérieurs. Le nom, *Magrathéa*, fait d'ailleurs référence à un lointain fictif. Il s'agit en effet d'une planète visitée par les personnages du Guide du voyageur galactique écrit par Douglas Adams. L'auteur décrit sa surface ainsi :

« Cinq silhouettes erraient lentement sur la plaine désolée. Par endroits, celle-ci était d'un gris morne, par endroits d'un brun morne, et pour le reste, passablement inintéressante à contempler. C'était comme un marécage asséché, maintenant dépourvu de toute végétation et recouvert d'une couche de poussière de près de trois centimètres. Il faisait très froid. »<sup>5</sup>

Paradoxalement, le béton renvoie donc, dans l'usage que j'en fais, vers des paysages qu'il n'a pas construits dans le monde réel. Le désert, les paysages lunaires (voire martiens ou magrathéens) sont autant de lieux où le béton est absent (pour le moment). Ainsi mis sur table, le territoire présenté se montre comme un projet en cours. Celui-ci n'a pas pour vocation de construire, comme il est d'usage de le faire en architecture de béton, mais de déconstruire, « Faire table rase », construire le désert, qui sont autant d'actions qui peuvent être attribuées à cet objet. Ainsi, la fiction que je mets en place inverse le rapport de force décrit par Boris Vian « Le désert est la seule chose qui ne puisse être détruite que par construction. » Ici, le béton déconstruit pour faire apparaître le désert.

Le projet mis sur table offre ainsi une ébauche d'utopie qui se met en place grâce à un usage inversé de cette matière. En se faisant imitation du désert, le béton corrige lui-même son action sur le paysage. Ce travail fait ainsi entrer en contradiction une matière et son usage. Faire de cette matière un matériau de déconstruction rejoint ma démarche d'invention d'objets contradictoires. Nous pourrions même dire de ce projet qu'il s'agit d'un anti-design. Matière, forme et usage existent ici pour entrer dans un immobilisme total. En se contredisant, les différentes propriétés de l'objet en empêchent tout usage, et même, le font sortir de tout contexte usuel. Il devient alors sculpture par sa fixation imposée par ses propriétés. Ce parcours de désactivation, je le fais aussi subir au béton. En proposant des objets de taille réduite, en en faisant un matériau de déconstruction, je contourne les usages qui sont induits par ses propriétés pour leur faire prendre d'autres directions. Comme la roche, le béton est aussi le moyen d'inscrire l'activité humaine dans le paysage.

Plus encore, il est, dans sa définition de « minerais artificiels », à la fois le symbole et le témoin de l'activité humaine qui s'inscrit dans la vie géologique de la Terre. À l'ère anthropocène dans laquelle nous venons d'entrer, cette matière grise peut à mon sens, atteindre cette dimension évocatrice d'empreinte durable du passage de l'humain sur Terre. Cette nouvelle ère nous pousserait ainsi à redéfinir le béton, car il ne s'agirait plus simplement d'un matériau de construction architectural. Il construit autant de nouveaux bâtiments que des

---

5 ADAMS, Douglas, *Le guide du voyageur galactique, H2G2, I*, édition folio, collection SF, 2017, p 181

paysages entièrement réagencés qui resteront ainsi ad vitam aeternam. Ainsi inscrit sur différents lieux, le béton est autant une mémoire, un espace de vie et un projet. Il est le théâtre de toutes les projections temporelles que nous pouvons faire. En d'autres termes, le béton tient autant le rôle d'empreinte que d'invention. Dans cette pratique de déplacements des fonctions, de désactivation des rythmes actuels pour inventer une poésie science-fictionnelle basée sur une fixation du temps, le béton apparaît donc, selon moi, comme une matière idéale. À la fois matière passée et actuelle, elle agit comme une passerelle entre les différentes temporalités que je souhaite mettre en relation dans ma pratique.

À la fois temps de la trace et de l'invention, ma pratique met ainsi en place des fictions temporelles, notamment grâce au béton.

## **2. Fabriquer une mémoire collective dans le béton**

### **A. « L'autre ville » : le mémorial de Gibellina**

L'usage du béton comme mémoire qui s'ancre dans le paysage est une pratique que l'on retrouve sur beaucoup de territoire. Sans avoir de réels « usages », des objets apparaissent pour marquer un passage, un événement. Plusieurs œuvres utilisent le béton pour mettre le spectateur en contact direct avec l'Histoire, en lui donnant une survivance tangible dans cette matière. C'est le cas notamment de beaucoup de mémoriaux. Leur apparition dans le paysage est une indication géographique durable du passé qu'ils évoquent. Dans le travail d'Alberto Burri à Gibellina, ce rapport au territoire est d'autant plus présent que ce dernier confère à l'œuvre son anatomie même. Déjà sur des pratiques antérieures, l'artiste créait des paysages sur des toiles en exploitant la craquelure. L'image produite évoquait un désert gris, dont les crevasses se définissent par les propriétés mêmes des matériaux utilisés. Les résines utilisées sont en effet volontairement mises en échec par Burri pour produire ces fissures. Nous rejoignons d'ailleurs ici cette esthétique de la roche grise évoquée plus haut pour définir le béton.

Dans sa production de Gibellina, il s'agit cette fois d'un ciment blanc, mais nous retrouvons certaines caractéristiques du béton (le ciment faisant partie de la composition de ce dernier, c'est lui notamment qui se fige lorsque le béton sèche). Comme sur ses toiles, nous retrouvons cette esthétique de la craquelure, à plus grande échelle, suivant des modalités d'apparition différentes. Exploitant cette fois-ci directement le béton, les sillons, comparables

à ceux de ses résines, sont présents avant que l'artiste n'intervienne avec sa matière. L'explication de cette inversion chronologique, d'une forme qui apparaît avant l'œuvre, s'explique par la fonction même de cette dernière. Il s'agit en effet d'un mémorial pour les villages italiens détruits par un tremblement de terre qui s'est produit dans la vallée de Belice en Sicile dans la nuit du 14 au 15 janvier 1968. Environ vingt ans plus tard donc, entre 1985 et 1989, Alberto Burri produit *Il Grande Cretto*. Cette œuvre-mémoire prend la forme d'un grand craquement (comme son nom l'indique) dont les fissures prennent le même chemin que les rues qui définissaient la circulation du village de Gibellina. Il s'agit là à la fois d'une représentation et d'une présence réelle de ces routes. Les blocs de ciment blanc produits par l'artiste sont en effet moulés sur les ruines de la ville. L'espace entre chaque volume correspond donc aux voies de circulations passées qui font aujourd'hui office de chemins pour le spectateur. Les bâtiments sont comme reproduits sous des formes abstraites, sans ornement ni même ouverture. Ce ne sont plus que des présences volumiques, minimales. Ainsi figée, la ville devient un lieu de mémoire, proche du cimetière tel que le définit Michel Foucault :

« Les cimetières constituent alors, non plus le vent sacré et immortel de la cité, mais "l'autre ville", où chaque famille possède sa noire demeure. »<sup>6</sup>

Ainsi, *Il Grande Cretto*, hormis le fait qu'elle prend place sur l'ancienne ville, prend une nouvelle fonction. Elle devient « l'autre ville », celle du passé figé en contradiction avec la « nouvelle » ville en mouvement de Gibellina qui a été construite à quelques kilomètres de l'œuvre. Pourtant constitué de ciment moderne, il apparaît que le blanc et la sobriété des blocs transforment l'endroit en lieu de mémoire, en une chose essentiellement passée.

Cela semble correspondre à la définition de l'empreinte, ici collective. Les rues, soulignées par l'intervention de Burri, sont d'ailleurs à lire comme telle. Après la destruction des bâtiments et l'abandon des lieux par les habitants, les routes ont perdu leur fonction et leur tracé s'est estompé. En proposant d'affirmer le plan de la ville par des espacements clairement définis par des blocs de ciment, l'artiste forme une empreinte purement matérielle. En l'absence de fonction, d'ornement, d'ouverture vers l'intérieur des volumes, le tout s'est figé en même temps que le ciment a séché. Ainsi paralysée, la ville devient un souvenir comme le souligne l'artiste dont les propos sont repris par Pierre Ménard :

« Nous avons fait un immense linceul blanc de ce lieu afin qu'il reste un souvenir éternel de cet événement. »<sup>7</sup>

---

6 FOUCAULT, Michel, *Des espaces autres*, Empan 2004/2 (no54), p. 12-19, p 17

7 MENARD, Pierre, *Mémoire d'une catastrophe* [en ligne], publié le 9 mai 2018 [consulté le 13 mai 2018], disponible sur le web : <http://www.liminaire.fr/palimpseste/article/memoire-d-une-catastrophe>

Il est à noter aussi que le ciment, malgré sa blancheur, est peu à peu devenu gris, ce qui renforce la définition du lieu comme « l'autre ville ». Il s'agit d'un double ayant la même couleur que les villes modernes, hormis le fait que ces surfaces ne sont colorées ni par des éclairages ni par des revêtements. Le ciment devient seulement un minerai de plus dans le paysage.

Le sort de ce projet rejoint la définition du béton que nous avons dégagée plus haut. Entre minerai et activité humaine, ces matériaux de construction qui ressemblent à la roche tendent, avec le temps, à fusionner avec leur voisin naturel. Dans le travail d'Alberto Burri, le ciment devient gris, les arrêtes s'effrites, la végétation pousse entre les fissures... Il y a presque une naturalisation du lieu. Pourtant apparu dans les années 80, *Il Grande Cretto* prend des allures de ruines qu'il était censé recouvrir. Ainsi, la surface devient ce qui est contenu dans l'œuvre. Ce retournement de situation nous met face à cette chronologie : ville — ruine — œuvre — ruine. On a donc inventé par dessus la ruine pour finalement se retrouver face à cette même ruine en version minimale et minérale. Encreée de façon plus durable, se fondant plus naturellement dans le paysage, cette ruine inventée fait survivre la ruine originelle, jusqu'à ce que cette dernière devienne « un souvenir éternel ».

## **B. Créer des ruines, créer une mémoire**

### ***a. inscrire dans le béton, inscrire dans le collectif : un aparté sur le moulage***

Le mémorial a deux fonctions sur nos cerveaux. La première est le maintien du souvenir d'un évènement dans la tête de ceux qui l'on vécu. Il s'agit de maintenir artificiellement ce contact direct avec cette expérience passée. En second, il ancre dans la mémoire des générations de personnes qui suivent cet évènement. En un sens, le monument fait le médiateur entre l'Histoire et le promeneur. En se faisant présence directe de l'évènement, l'expérience de l'œuvre-mémoire produit le souvenir d'un passé non vécu. Ce qui est intéressant de voir, c'est que cette mémoire s'invente par le monument en un sens. Il s'agit d'une action créatrice plus que survivante. Le temps faisant son œuvre, le monument, en vieillissant, invente d'ailleurs de plus en plus une mémoire dans des générations de plus en plus éloignées de l'évènement d'origine qu'il représente. Le béton détient d'ailleurs les propriétés nécessaires à cette survivance exagérée d'une mémoire. Son rapport au moulage lui

confère un pouvoir de diffusion dans le temps et l'espace qui peut être utilisé pour fabriquer des images collectives que sont les monuments par exemple.

C'est en tout cas l'une des propriétés du moulage, par le maintien de l'aura, de diffuser un élément visuel spatialement et temporellement :

« Nous touchons là au cœur du paradoxe de l'empreinte : d'une part, le contact (ou la frappe) garantit en elle le pouvoir de l'*unique* ; d'autre part, la génération (ou l'émission) garantit en elle ce que ce pouvoir est capable de se reproduire indéfiniment — du moins tant qu'existe une matrice —, et surtout de ne pas se perdre, de ne pas se dissiper dans la *dissémination* qu'il autorise. »<sup>8</sup>

Ce « pouvoir » qui s'étend sur un territoire est illustré, dans le texte de Georges Didi-Huberman par l'exemple de la monnaie romaine. L'image de César, par la frappe, qui en garantit donc « le pouvoir de l'unique » se diffuse à travers l'empire et participe de ce fait à la diffusion de cet aura impériale.

Au-delà d'une affirmation de la capacité de l'aura de se maintenir dans l'empreinte, il s'agit bien ici d'une démonstration de l'utilisation de l'empreinte par le pouvoir politique. Ce pouvoir de diffusion, nous pouvons d'ailleurs, et c'est le cas, le retrouver dans l'architecture de béton. L'uniformisation des espaces urbains évoquée par Gropius figure cette capacité du béton à contaminer l'espace par l'usage de l'empreinte. S'en suit une expérience partagée des mêmes formes, des mêmes images construites selon la même matrice. Cela fait entrer l'empreinte, et par la même occasion le béton, dans la dimension de l'expérience collective. Qualité qui est propre à l'architecture comme l'évoque brièvement Walter Benjamin en traitant de la peinture :

« Il s'avère de cette façon que la peinture n'est pas en mesure d'offrir un objet pour une réception collective simultanée, comme l'architecture l'a fait de tout temps, comme le fit autrefois l'épopée, comme le fait aujourd'hui le cinéma »<sup>9</sup>

Pour l'auteur, « cette réception collective simultanée » fait d'ailleurs passer l'objet artistique du culturel vers le politique. Cela entre dans sa logique d'une aura qui se perdrait dans la diffusion. L'objet n'aurait plus cette unicité qui lui garantit sa valeur de culte, mais se procurerait une influence sur le collectif, une valeur politique, qui lui serait conférée par la

8 DIDI-HUBERMAN, Georges, *La ressemblance par contact : archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Paris, édition de minuit, 2008, p 72

9 BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique*, Paris, éditions Payot et Rivages, 2013, p 111



reproduction en masse. Cette remarque, nous le voyons souvent, peut faire écho au statut de l'image diffusée dans notre société contemporaine. Parfois même, la surexposition (car il s'agit bien d'une augmentation de l'exposabilité de l'objet d'art) est rattachée à la dimension commerciale. Ce qui donne des débats étendus sur la valeur esthétique de tels objets.

Dans le cas de l'empreinte et de l'architecture, la matérialité même des objets obtenus par moulage dépasse cette question de valeur esthétique en ce sens qu'elle maintient à la fois une dimension culturelle et politique. C'est en tout cas ce qui peut ressortir de la survivance de l'aura par la matrice argumentée par Didi-Huberman<sup>10</sup>. Mouler et reproduire reviendrait alors à capter ce qui fait l'unique, l'aura, de l'objet, autrement dit sa dimension visuelle (sa forme), pour la multiplier et en étendre son pouvoir dans le temps et dans l'espace. C'est d'ailleurs ce que nous pouvons retenir de l'importance du masque mortuaire. Cette technique permet avant tout de commémorer, mais aussi d'étendre dans le temps le pouvoir de la figure du dirigeant dont l'originalité est garantie par le moule. Le fait de figer un corps, dans une matière qui durera des siècles, permet une survivance de ce dernier. Si bien que nous connaissons aujourd'hui les traits exacts du visage de Laurent de Médicis au moment de sa mort quand bien même plus personne ne la connut de son vivant. Cela grâce notamment à la durabilité du plâtre dans lequel son visage et figé.

Dans le cas, le l'empreinte, le contact avec l'original, la matrice non corrompue, fait d'autant plus exister physiquement la chose reproduite. Ainsi, pouvoir auratique et politique se retrouvent combinée dans des objets matériels multiples. Le béton utilisant le processus de moulage et participant à la construction architecturale (notamment commémorative) peut prétendre à cette double valeur esthétique. À la fois expérience collective et de l'empreinte, le béton peut se définir comme la matière d'une possible mémoire collective. Son omniprésence en fait d'ailleurs le théâtre de la plus par des mémoires personnelles et collectives modernes et contemporaines. Il est une mémoire tangible, solide, une empreinte directe, esthétique et technique, de l'instant de sa coulée, figé pour une « durée matérielle » indéterminée.

Nous pouvons donc arriver à une définition du béton comme matière d'une esthétique de l'empreinte collective par son rapport au moulage dans son processus de fabrication et à l'architecture dans son usage effectif. Partant de ce constat, nous pouvons considérer que le béton, par ses propriétés techniques, peut constituer une mémoire possible en fabricant des empreintes collectives et historiques matériellement viables dans leur valeur auratique et collective pour représenter et créer la trace de notre société.

---

10 Ibid, p 12

## ***b. La ruine créée : un paradoxe temporel***

La ruine est un reste. C'est ce qui la définit. Il semble donc impossible de créer une ruine dans une démarche de construction. La ruine se crée par la destruction et seulement par la destruction.

Pourtant, l'artiste Marwan Rechmaoui, en reprenant le motif d'une tour abandonnée de Beyrouth, propose une maquette en béton de cette ruine urbaine. Ce qui m'intéresse dans cette œuvre intitulée *A Monument for the living* (2001-2008), c'est cette inversion chronologique entre la maquette et le bâtiment. En contradiction avec l'idée de projet, l'usure d'un bâtiment a donné la forme définitive d'une maquette. Cette dernière vient après le temps. Cette tour est en effet actuellement une ruine qui a connu beaucoup d'usages avant de devenir définitivement un monument de guerre. Le site de la collection Nadour qui possédait l'œuvre avant que celle-ci ne soit conservée à la Tate Modern de Londres décrit ces différents usages :

« Débutée peu avant le commencement de la guerre civile au Liban, la construction de cet édifice de trente-quatre étages de haut, sept étages de soubassement et cinq cent dix fenêtres est restée depuis 1975 inachevée. Durant les conflits qui agitent la capitale libanaise, ce bâtiment qui devait à l'origine accueillir un centre commercial et des bureaux devient un bâtiment de guerre. Sa position stratégique aux abords du centre-ville et sa hauteur constituent un atout indéniable pour les milices armées qui décident dès lors de l'occuper, utilisant les étages supérieurs comme base de tir et ceux en sous-sol comme prison pour maintenir les otages en captivité.

Bien qu'une grande partie du centre-ville de Beyrouth ait été détruite durant la guerre ou rasée lors de la reconstruction d'après-guerre, Burj al Murr continue de dominer la ville. Dix ans après le cessez-le-feu, la tour en béton armé a révélé des dysfonctionnements structurels empêchant toute possibilité de reconversion de cette construction, sans que celle-ci ne puisse pour autant être concernée par un projet de démolition. Située en marge des chantiers gérés par la société *Solidere* en charge de la reconstruction du centre-ville, la tour inachevée demeure indestructible. »<sup>11</sup>

C'est donc après tous ces événements qui ont conduit cette tour à un état de ruine que l'artiste décide de produire cette maquette. Quand on est face à cette sculpture, l'architecture répétitive du bâtiment donne à cette œuvre, cette maquette un aspect « parpaing » qui transforme la tour en objet trivial. C'est d'ailleurs peut-être plus une récupération du motif de

---

11 PINA, Verane, *A monument for the Living* [en ligne], [consulté le 15 mai 2018], disponible sur le web : <http://nadour.org/fr/collection/A-Monument-for-the-Living/>

la tour à l'échelle d'un objet qu'une reproduction fidèle. La sculpture n'est en effet pas obtenue par copie des différents détails de la tour. Il s'agit d'une reprise des volumes généraux de la tour qui sont moulés à une échelle plus petite pour en faire une œuvre transportable. Son projet est alors une invention qui prend sa forme dans une ruine. Il met en place un nouveau temps par la citation de temps plus obscures. Ce futur inventé, qu'il souhaite plus radieux en vue du titre, est alors une sorte de hors-temps. Sa sculpture peut d'ailleurs, par son rapport à la ruine, correspondre à la définition que fait Robert Smithson de ce qu'il appelle les « ruines à l'envers ». Cette expression renvoie à son travail photographique, les *Monuments de Passaic* de 1967.

La série de photographies qu'il produit avec son Instamatic sont des captations de « butées en béton », de machines de chantiers qui ressemblent à des « créatures préhistoriques enlisées dans la boue ». Les termes « Ruines à l'envers » renvoient donc aux matériaux et aux outils de construction. C'est en passant devant les chantiers de Passaic que l'artiste prend ces éléments en photos. L'expression renvoie donc à cette phase transitoire où un bâtiment par exemple, n'est pas encore terminé et apparaît aux passants dans un état intermédiaire.

Cet état renvoie alors, pour Smithson, à la ruine. Il s'agit en effet d'un temps où le revêtement est encore absent, où la structure nous apparaît incomplète... La ruine est en soi, si on la prend en photographie, dans le même état. C'est d'ailleurs ces deux phases de la vie d'un bâtiment, « en construction » et en « ruine » qui cohabitent dans l'œuvre de Marwan Rechmaoui. La tour, en plus de ne pas être terminée, a subi différents dégâts qui ont conduit à son état actuel. L'esthétique de ce bâtiment matérialise, à mon sens, ce que questionne la ruine à l'envers que définit Robert Smithson. Nous avons ici une cohabitation de deux temps qui s'accordent parfaitement par leur ressemblance. Le fait que l'artiste en ait fait une maquette accentue cela. Il projette un futur sur ce bâtiment, il le fait réentrer symboliquement dans une phase de projet et de chantier pour l'avenir. Il transforme, dans une volonté optimiste, une ruine en chantier. Il s'agit d'un « monument pour les vivants » (ou « pour la vie » selon la traduction du titre). Il s'agit donc d'aller vers une construction et non pas vers une disparition. Néanmoins, sa sculpture conserve les attributs de cette ruine, ce qui n'entre pas en contradiction, si l'on en croit Robert Smithson, avec l'esthétique du chantier.

L'artiste américain insisterait d'ailleurs peut-être en désignant *A Monument for the Living* comme un « monument entropique ». Il définit ce type de volume comme un « présent objectif », dans lequel « présent et futur sont placés ». En d'autres termes, il s'agit d'une non-évolution formelle, une stagnation. Cette idée peut en effet se concrétiser dans l'œuvre de

Marwan Rechmaoui. Il prend un état où différents temps existent et les fige dans une sculpture qui sera conservée. D'un point de vue matériel, son œuvre est un « monument entropique ». Il est un « présent objectif » qui n'appartient pas à une linéarité réelle qui correspondrait à la vie de Burg al Murr. Il place dans un hors-temps, un ailleurs, cette tour en la faisant objet d'art. Il la fige dans un état stationnaire.

Pour définir le « monument entropique », Smithson se base d'ailleurs sur les *Stacks* de Donald Judd, qui comportent quelques ressemblances avec *A Monument for the Living*. L'alternance de plein et de vide de Judd peut en effet être comparée aux mêmes alternances qui définissent la façade de l'œuvre de Rechmaoui. Nous pourrions même lui attribuer les qualités que Smithson trouve aux *Stacks*. Ils sont basés sur « un certain ordre des solides ». La régularité de l'architecture moderne de la tour peut effectivement être mise en relation avec les pleins et vides de Donald Judd<sup>12</sup>. En même temps que cette alternance spatiale, Smithson désigne les vides des *Stacks* comme « autant de cachettes pour le temps ». Cette régularité qui fige l'expérience dans une répétition serait donc autant de l'ordre spatial que de l'ordre temporel. Nous retrouvons ici l'idée d'un présent et d'un futur qui cohabitent, se répètent dans une expérience qui serait en quelque sorte prise au piège dans un cercle, un tourbillon, en même temps qu'il prend le regard du spectateur. Un temps stationnaire se dessine alors dans *A Monument for the Living*, entre ruine et construction et entre les pleins et les vides de l'architecture moderniste de Burg al Murr. Nous avons donc ici un exemple qui place l'apparition du béton dans un paradoxe temporel, qui s'explique à la fois par son rapport au moulage qui entraîne une répétition des formes et par son contexte d'apparition, qui peut se faire dans un temps de construction et de ruine.

Ainsi, le béton définit un cadre urbain qui doit se lire comme une conséquence de ses propriétés. La ville se définit par le béton parce que cette pierre se moule, se répète dans l'espace et comme nous l'avons vu, dans le temps aussi. Faisant à la fois partie de la commémoration, de la ruine et d'un devenir par son rapport à la construction, le béton est un paradoxe à lui tout seul. En se faisant à la fois temps passé et temps futur, nous pouvons peut-être dire qu'il se définit comme une matière qui peut participer à une esthétique de la fixation du temps. Nous pouvons continuer notre définition du béton en s'intéressant à ses propriétés chromatiques et peut-être affirmer cette hypothèse.

---

12 Surtout si l'on sait que Robert Smithson désigne les façades de l'architecture moderne, dans son texte sur ce qu'il appelle l'ultramodernisme, comme des expériences répétées induites par la régularité des fenêtres.

### 3. Le gris

#### A. Une couleur inhospitalière

Le cadre urbain créé est avant tout un cadre gris. À la fois signe d'austérité, de brutalité et de mal-être contemporain, cette couleur se lit souvent comme le motif d'un l'ordre rigide solidement établi, la plupart du temps de façon négative. Cette vision partagée par beaucoup s'illustre parfaitement par le texte de Georges Didi-Huberman, *Sortir du gris* publié dans le catalogue de l'exposition du Jeu de Paume, *La traversée* de 2014, consacrée aux photographies de Mathieu Pernot. Dans ce texte écrit sous la forme d'une lettre adressée à l'artiste, nous retrouvons une description faite de la série *Mauvaises herbes* de 2008 :

« [...] ce que montre votre image [...] tient dans le contraste étonnant — un drame, une dialectique à l'arrêt — entre une vie très baroque d'une part, une vie faite de ramures, feuillages, grammatiques, effets de lianes, splendeurs du désordre, tout cela qui sort du gris, contrainte, misère, asphalte, grillage ou béton, et qui, pour finir, cette cour abandonnée presque luxueuse et joyeuse, impertinente en tout cas au regard de ce qui la contient pourtant. »<sup>13</sup>

Ces *Mauvaises herbes*, centrales sur les photos de Mathieu Pernot, sont effectivement cadrées de telle manière que leur développement horizontal biologique vient en contradiction avec leur toile de fond horizontal grise offerte par la cour de promenade d'une prison :

« Elles forment avec l'architecture carcérale un étrange écosystème : elles s'y opposent comme l'ordre biologique à l'ordre institué, la force de la nature à celle de la Loi »<sup>14</sup>.

Ainsi, ces photographies, par ce jeu d'opposition, prennent pour sujet le cadre pénitencier. La mauvaise herbe semble pousser au centre de l'image comme pour souligner l'austérité du milieu ; une liberté de la nature qui affirme l'ordre dont elle n'est pas issue : celui de la Loi et de l'austérité. Cette série entre en résonance avec une autre proposition de Mathieu Pernot, *Panoptyque* (2001), qui traite aussi du monde carcéral. Les deux œuvres donnent chacune une vision, un coup d'œil, dans un espace d'habitat clos. L'artiste vient y chercher une esthétique, celle de cet ordre gris propre à la prison, et qui, de façon alarmante,

13 DIDI-HUBERMAN, *Mathieu Pernot : La traversée* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition « Mathieu Pernot : la traversée », Paris, Jeu de Paume, du 11 février au 18 mars 2014], Cherbourg, le Point du jour, Paris, Jeu de Paume, 2014, p.8

14 PERNOT, Mathieu, *Mauvaises herbes* [en ligne], [consulté le 15 mai 2018], disponible sur le web : <http://www.mathieupernot.com/herbes.php>

nous parle de la ville en général. En prenant ce fragment significatif séparé de l'espace public, il définit une certaine vision du béton peu enviable. Entre austérité, ordre, « contrainte, misère, asphalte »<sup>15</sup>, le gris paraît ainsi évoquer un ordre brutal, une prison urbaine pour tous.

Cette dystopie spatiale définit d'ailleurs le cadre de nombreuses œuvres visuelles science-fictionnelles. Nous pouvons citer la bande dessinée *Entre les ombres* de 2010 d'Arnaud Boulte qui déplace son personnage solitaire dans un paysage urbain qui reprend cette « dialectique à l'arrêt » présente chez Mathieu Pernot. La ville ravagée (dont le personnage principal et le seul rescapé) est en réalité un alignement de gratte-ciels, traversé par des plantes géantes. Oscillant entre flash-back et errance sur des lignes vertes et grises, le personnage, anonyme, subit son espace dans les différentes cases sur lesquelles il est présent. Malgré son imagination qui lui fait voir des « fantômes du passé », les tableaux de musée qu'il s'approprie, il n'arrive pas à habiter, à maîtriser son espace. Il doit d'ailleurs « déménager », changer de squat, au milieu de l'ouvrage, car une vitre se casse dans son immeuble, ce qui ne lui permet pas de rester au chaud.

Dans cette situation particulière, nous pourrions dire que le gris des immeubles lui offre un refuge que le vert des plantes lui refuse en brisant la vitre. Malheureusement, cette scène ne compense pas l'esthétique générale de la BD. Le gris y est omniprésent, même le personnage est de couleur grise. La végétation, malgré son caractère capricieux, offre presque un souffle chromatique au lecteur, tout comme les fantômes que le personnage s'invente et qui eux sont en bleu. En bref, tout ce qui échappe à la ville, dans son présent immédiat, sont autant de fragments colorés qui « sortent du gris » à la fois le personnage et le lecteur. Le titre évoque d'ailleurs cette démarche. Les plantes, comme le personnage, circulent entre le gris, *Entre les ombres*. Il s'agit là d'une interprétation formelle, les « ombres » font aussi référence aux souvenirs que créés l'homme seul pour animer ces espaces vides. Les deux lectures sont possibles, et me semblent justes. Il s'agit d'une errance au sein d'ombres actuelles, celle des bâtiments, et d'ombres passées que sont ses souvenirs.

Un autre exemple de ville grise difficile à habiter est présent dans le film *Dark City* de 1998 d'Alex Proyas. Le décor est cette fois une ville sombre. Le gris tend ici à l'extrême, vers le noir. Ce choix plonge le spectateur et les personnages dans une ambiance oppressante, une ombre constante semble dominer la cité. En effet, même les toits des immeubles, pourtant très hauts, sont plongés dans une nuit constante. Malgré un éclairage offrant différentes teintes, les

---

15 DIDI-HUBERMAN, *Mathieu Pernot : La traversée* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition « Mathieu Pernot : la traversée », Paris, Jeu de Paume, du 11 février au 18 mars 2014], Cherbourg, le Point du jour, Paris, Jeu de Paume, 2014, p.8

bâtiments sont donnés à voir comme de grands blocs gris impénétrables. Ils semblent en effet inanimés de l'intérieur. Le peu d'ouvertures sur les façades ne laisse pas entrevoir la vie d'éventuels habitants. Le manque de couleur et l'inactivité interne donnent d'ailleurs aux bâtiments une esthétique proche de celle d'un bloc de béton moulé. Le gris est alors transformé en surface décrivant un espace impersonnel et froid.

Dans la chronologie du film, après la découverte de cette ville morose, le réalisateur fait apparaître un fait qui accentue le malaise : des bâtiments apparaissent pendant que d'autres disparaissent chaque jour. Plus tard, on découvre que ce jeu de déplacement est effectué par un groupe de personnes prenant le personnage principal pour cobaye. Ce dernier, amnésique, ne peut alors pas se constituer une mémoire des lieux. Il est dans une situation similaire que celle du personnage d'*Entre les ombres*. Il ne peut pas habiter, s'approprier le lieu. La ville grise, impénétrable, en béton impose son architecture inhospitalière. Le scénario de *Dark City* accentue cela par les mouvements autoritaires qui perdent d'autant plus le personnage principal.

Ce manque d'appropriation de l'espace gris est accentué par le rapport à la mémoire développé dans ces deux œuvres. En l'absence d'activité dans le présent, les personnages tentent, difficilement, de trouver une échappatoire dans un passé réel ou fantasmé. Flash-back ou personnage amnésique, ces éléments de scénario accentuent le fait que la ville grise ne produit aucune vie qui puisse construire une quelconque mémoire immédiate. Dans *Entre les Ombres*, le personnage n'a que faire de se souvenir de ce qu'il a fait dans son errance de la veille, il se concentre sur un passé plus lointain, quand la ville lui offrait une vitalité et une compagnie, contrairement au protagoniste de *Dark City* qui ne peut se rattacher à un passé quelconque. Lui n'a pas de mémoire, et ne peut pas en produire.

Ces dystopies qui développent des villes grises figées sont parfois lues et créées comme des fictions d'anticipations<sup>16</sup>. Il est donc intéressant de voir que les villes sont animées

---

16 Les fictions d'anticipation développent des univers qui mettent en place une société, qui fait suffisamment référence à notre monde actuel et illustre par la même occasion nos craintes et désirs pour l'avenir et sont lues comme des futurs envisageables. Pour définir une fiction d'anticipation, il faut effectivement ces deux éléments : références et fantasmes. Nous pouvons prendre rapidement deux contre-exemples très connus pour illustrer mon propos : Star wars et Harry Potter. Dans l'un, l'univers développé contient des éléments de technologies qui peuvent potentiellement être amenés à être développés par nos technologies : vaisseaux, pistolets laser, jetpacks... Nous sommes donc face à des fantasmes liés à la technologie de notre temps, mais, comme nous l'indique l'introduction du premier volet, l'histoire se passe dans une « galaxie lointaine ». On n'y fait aucune référence à la Terre, il ne s'agit donc pas d'une anticipation de la vie de celle-ci. Inversement, dans Harry Potter nous ne sommes pas face à un fantasme sur notre avenir pour la simple et bonne raison que l'action se passe légèrement dans le passé par rapport à l'époque de sa création. Par ailleurs, les « technologies » de l'univers développé ne peuvent être lues comme des développements possibles de nos outils actuels. Il ne s'agit donc pas de fantasmes liés à notre avenir. Pourtant, de fortes références à notre société actuelle existent : le Parlement du Royaume-Uni, le Premier ministre anglais (présent seulement dans la série littéraire), le Millenium Bridge (présent vers la fin de la série filmique, bien

artificiellement par des souvenirs, des mémoires qui se révèlent être des éléments de notre présent. Ces anticipations nous disent, à mon sens, quelque chose sur le gris qui est parfois exploité en art : cette couleur incarne une fixation du temps. C'est ce que nous pouvons vérifier en créant le rapport entre entropie et gris.

## B. Le gris et l'entropie

Ce que nous affirmerons ici est le fait que le gris est une couleur entropique. Le terme généraliste d'entropie renvoie à plusieurs notions issues de différents concepts : énergies liées, chaos, désordre, évolution, ... Parmi les différentes définitions que nous pouvons trouver, celle de Nadine Descendre semble pouvoir convenir pour nous éclairer :

« La notion d'entropie, qui provient des avancées de la physique statistique au XIX<sup>e</sup> siècle, évalue le degré de désordre d'un système par rapport à son état initial supposé. »<sup>17</sup>

L'entropie provient effectivement de la physique, cela a même amené le deuxième principe de thermodynamique<sup>18</sup>. Ce qui retient mon attention dans cette définition, c'est la notion d'« état initial supposé ». Cette mesure du désordre que serait l'entropie sous-entend une condition première à l'objet étudié. Autrement dit l'entropie est une évolution en cours, lors de l'observation, qui s'est déclenchée à un instant T de la vie de l'objet. À ce même moment, il quitte son état initial. À partir de là, son évolution tend vers un désordre absolu (une entropie maximale, si tentait que ce seuil soit atteignable) :

« L'écriture du second principe montre que l'entropie est maximale puisque celle-ci augmente pendant l'évolution vers l'état d'équilibre »<sup>19</sup>

L'entropie peut alors se définir comme la mesure de l'avancement du passage d'un état initial à un état de désordre équilibré irréversible. Il est à noter aussi que cette évolution de la matière se fait naturellement et s'applique à chaque chose et système. Ce qui explique qu'il s'agisse d'un principe fondamental de la physique.

---

que cela relève de l'anachronisme en vue de l'époque où se situe l'action). La fiction d'anticipation doit donc suivre, à mon sens, ces deux critères de fantasmes et références pour être définie en tant que tels.

17 *Fabricateurs d'espaces* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition *Fabricateurs d'espaces*, Villeurbanne, Institution d'arts contemporains, du 17 octobre 2008 au 4 janvier 2009], Dijon, éditions Presses du réel, 2011, p.23

18 SAINT BLANQUET, Claude, *Thermodynamique (cycle L ; Habilitation : 2004)* [en ligne], mis à jour le 1<sup>er</sup> juin 2015 [consulté le 6 février 2018], *Chapitre 7 : le second principe*, disponible sur le web : [http://www.sciences.univ-nantes.fr/sites/claude\\_saintblanquet/thermo2005/07\\_principe2/07\\_principe2.htm](http://www.sciences.univ-nantes.fr/sites/claude_saintblanquet/thermo2005/07_principe2/07_principe2.htm)

19 Idem



Pour illustrer ce principe, Robert Smithson utilise une métaphore que nous pouvons utiliser ici pour appuyer la relation qu'entretient le gris avec l'entropie :

« J'aimerais maintenant établir l'irréversibilité de l'éternité au moyen d'une expérience toute simple qui prouve l'entropie. Imaginez le bac à sable divisé en deux avec, d'un côté, du sable noir, et de l'autre, du sable blanc. Prenons un enfant et faisons-le courir dans le bac cent fois dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le sable se mélange et commence à devenir gris ; ensuite, faisons-le courir en sens inverse ; cela n'aboutira pas à rétablir la division initiale, mais à davantage de gris et à une entropie accrue »<sup>20</sup>

Ce « davantage de gris » place le gris dans la position d'unité de mesure de l'entropie. L'équilibre qui aboutit au désordre provoqué par le mouvement de l'enfant serait un gris à égale distance entre le blanc et le noir. Une uniformisation des deux couleurs vers un monochrome gris serait l'équivalent d'une entropie maximale. Cet équilibre final, par son irréversibilité démontrée par Smithson, aboutit d'ailleurs à l'annulation des deux couleurs originelles. Cet état des choses pose le gris comme couleur de la fixation. Après le gris, pas d'évolution possible. Il s'agit en effet d'une couleur difficile à faire évoluer vers une autre. Une peinture grise ne peut plus être ni blanche ni noire<sup>21</sup>.

Les expériences photographiques de John Batho peuvent être convoquées ici pour confirmer ce statut du gris. L'artiste propose en effet, dans sa série *Couleur froide* de 2010, des captations de rebuts dans la ville. Le terme « rebut » est à lire ici au sens large. Il capte avec son appareil autant des déchets, des matériaux à l'abandon que des personnes en difficulté par rapport à la société établie et qui dorment dans la rue. Au centre de ses photographies, il cadre donc un ensemble de couleurs, plus ou moins vives, qui proviennent de vestes, de cartons, de plastiques, de couvertures... Ces compositions informes sont, sur l'image et dans leur environnement, entourées par le gris ambiant des villes. Il est intéressant de voir, en premier lieu, que le gris se fait ici la représentation du milieu urbain, son signe. Ce qui nous intéressera d'autant plus, pour définir le gris comme couleur entropique, réside dans l'inversion chromatique que fait subir John Batho à ses photographies. En utilisant le négatif, chaque couleur est présente sur l'image finale montrée par son exacte opposée sur le spectre

---

20 Robert Smithson : *une rétrospective : le paysage entropique 1960-1973* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition *Robert Smithson : une rétrospective le paysage entropique 1960-1973*, Musées royaux des beaux-arts de Belgique (Bruxelles), Institut valencià d'art modern-Centre Julio Gonzalez, MAC, galeries contemporaines des Musées de Marseille] Marseille, Musées de Marseille, Paris, Réunion des musées nationaux, 1994

21 À moins de noyer la couleur dans une grande quantité de noir ou de blanc. Dans ce cas, il ne s'agit pas d'une évolution, mais d'une annihilation.

lumineux. Seule exception, « Seul le gris reste gris »<sup>22</sup>. Le cadre de la ville reste similaire, il n'évolue pas, il ne peut pas évoluer. Cette propriété, cette particularité du gris donne aux photographies une étrangeté technique. La ville semble réelle, alors que l'élément centré est placé dans une abstraction, un jeu chromatique difficile à identifier comme objet ou personne, quand bien même la même opération intervient sur l'ensemble de l'image pour donner une cohérence à l'ensemble.

Les propriétés chromatiques du gris entrent ainsi en résonance avec la définition de l'entropie. La couleur semble se figer dans une irréversibilité, n'ayant pas de négatif sinon elle-même dans une autre de ses nuances. Nous avons une esthétique de la fixation qui appartiendrait, dans le spectre chromatique, au gris.

### **C. Hans Op de Beeck : la fixation du temps par le gris**

La pratique sculpturale, photographique et vidéographique de Hans Op de Beeck renvoie vers un gris qui fixe le temps. Le premier travail que nous pouvons citer pour traiter du rapport qu'entretient l'artiste belge avec cette couleur est *The amusement park* présenté en 2015 aux Champs Libres, à Rennes dans le cadre de la programmation Outside de 40 m cube. Cette installation proposait au spectateur d'emprunter un couloir sombre, sans le moindre éclairage, au bout duquel le chemin continuait vers la droite.

Une fois ce virage passé, il se retrouvait alors dans un petit local, meublé par un banc unique central et une musique instrumentale assez lente. Mais l'intérêt principal de l'installation est ailleurs. Cette pièce dans laquelle le spectateur peut déambuler ou s'installer, était séparé par une vitre d'un deuxième espace agencé par l'artiste, à peine moins sombre. Le spectateur, alors séparé de l'installation par une large baie, ne pouvait qu'observer ce lieu (un peu comme au zoo). Il pouvait contempler un espace figé. Sur la droite un feu simulé par un jeu de fumée et de lumière rougeâtre : il éclaire, juste derrière lui, une caravane de taille légèrement réduite par rapport à une véritable caravane. Un trait de lumière sort d'une de ses fenêtres. Sur la gauche, un peu plus éloigné de la vitre, on pouvait admirer un carrousel, un manège habituellement coloré, qui se retrouvait ici tout en nuances de gris et de noir. Lui aussi avait une échelle légèrement réduite par rapport la réalité. Ces deux éléments étaient séparés l'un de l'autre par un chemin partant du bord de la vitre et allant vers le fond de la salle pour finalement se perdre derrière des barricades en bois. En toile de fond, une roue de

---

22 BATHO, John, *Couleur froide*, Paris, édition Terre Bleue, 2010, p 5

fête foraine, à l'arrêt, termine le décor. L'éclairage quant à lui est assuré par des guirlandes blanches pendant à des poteaux en bois.

L'absence de couleur, combinée à la musique douce, donne ici une forte impression de mélancolie. Il s'agit en effet d'une fête foraine qui semble abandonnée et qui se serait ainsi figée dans un gris entropique. L'œuvre ne nous dit pas ce qui s'est passé. Un écriteau interpelle d'ailleurs le spectateur à la sortie pour lui demander ce qui a, selon lui, provoqué ce délaissement du lieu. Ces objets présentés derrière la large vitre appartiennent donc essentiellement au passé dans la fiction mise en place par l'artiste.

Nous avons ici un usage du gris dans une volonté d'évoquer la chose révolue, abandonnée, désactivée. La vitre accentue d'ailleurs cela. Malgré une présence matérielle effective du mobilier de fête foraine, l'espace ne se donne à voir que d'un point de vue. Il s'agit d'un cadrage imposé par l'artiste. La disposition, calculée pour ne rien laisser voir d'éventuels dispositifs de trucages, se donne à voir dans un ailleurs duquel le spectateur est totalement exclu. Le lieu tient son rôle de décor, pourtant c'est un décor dans vie. Plus encore, il devient une image dont la vitre est le cadre.

Ce rapport de distance vis-à-vis de l'objet est à voir ici comme un rapport au toucher. Dans une autre exposition réalisée au château du domaine de Chamarande dans l'Essonne entre 2014 et 2015 intitulée, *Personnages*, L'artiste traite de cette proximité du volume en art. Dans une vidéo de communication autour de l'exposition, l'artiste évoque ce rapport qu'entretient le gris avec le toucher :

« Le plâtre gris donne une référence à Pompéi, aux objets, qui sont devenus des pierres, durs. Devenus, inertes, ils ne sont plus dynamiques et se retrouvent consacrés. Cela donne un côté silencieux. En même temps la peau grise, c'est doux, c'est quelque chose comme du velours, c'est quelque chose que l'on veut toucher avec la main. Il a un côté tactile, vraiment physique. »<sup>23</sup>

Nous nous rapprochons ici de la thématique de la texture. Paradoxalement, la vitre présente dans *The amusement park*, donne cette expérience de la surface de l'objet. La consécration par le gris par la fixation de l'objet est accentuée par cet élément muséal. Une fois inerte, l'objet s'appréhende avant tout par son apparence extérieur. Sans usage, devenue pierre, mais aussi sans couleur, la texture prend le pas pour définir l'expérience esthétique que

23 OP DE BEECK, Hans, *Entretien avec Hans Op de Beeck – Expo « Personnages »*, 2014, extrait de la vidéo promotionnelle de l'exposition *Personnages* du 23 novembre 2014 au 29 mars 2015 au domaine de Chamarande [enregistrement vidéo] In : Daylimotion, [Format MP3, 11'16"], disponible sur : <https://www.dailymotion.com/video/x2b423b>

l'on peut avoir de cet objet. Non représenté, l'objet, par le gris et la vitre, existe dans une poétique du silence, de la chose passée, présente et absente à la fois.

Cette relation du spectateur à l'objet n'est possible, à mon sens, que par le travail de volume. L'image, qu'elle soit photographique ou cinématographique, médiatise cette relation à la texture. Le maintien du volume malgré l'usage de la vitre dans le travail de l'artiste donne une présence à l'objet qui ne peut être simulé par l'image. Nous rejoignons ici l'analyse du jeu de l'acteur que fait Walter Benjamin dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* :

« L'acteur de théâtre, et lui seul, présente en personne au public, à l'état décisif, sa performance artistique ; en revanche, la performance de l'acteur de cinéma est présentée au public par l'intermédiaire d'un appareillage [...]. L'appareillage, qui apporte au public la prestation de l'acteur de cinéma, n'est pas tenu de respecter cette prestation comme une totalité ». <sup>24</sup>

Nous pouvons dire que cet appareillage trouve son équivalent dans l'espace d'exposition avec la vitre. Il s'agit, pour l'objet, d'une incapacité de se donner à voir intégralement au spectateur. La différence entre les deux « médiums » de monstration réside dans cette présence effective de la chose visible de l'autre côté de la vitre. Nous sommes dans une médiation du corps par ce mur invisible, mais la teneur, la texture du volume reste. L'objet est là en même temps que le spectateur, contrairement à l'acteur de cinéma :

« la stupeur de l'acteur devant l'appareillage [...] est à l'origine de même nature que la stupeur de l'homme face à son apparition dans le miroir. Mais désormais le reflet peut être découplé de sa personne, il est devenu transportable. » <sup>25</sup>

L'intelligence de Hans Op de Beeck, dans ce travail, est de jouer avec cette citation du monde du cinéma, par la vitre qui joue le rôle d'écran et le changement d'échelle dans *The amusement park*, ou par l'usage du plâtre et autre matière de décor dans la majorité de son travail sculptural. La citation cinématographique est ici faite pour diminuer l'objet qui devient presque une image pendant que sa technique maintient un rapport à la texture, au volume, par la présence réelle.

Concernant le gris, son usage peut donc apparaître comme une diminution chromatique, une mise en entropie des objets pour créer une poétique de la fixation. L'une des

---

24 BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique*, Paris, éditions Payot et Rivages, 2013, p 83-84

25 Idem, p 93

œuvres de Hans Op de Beeck qui illustre au mieux cette fixation par le gris est sans doute *The Collector's house*. Cette installation est en fait une pièce qui présente des bibliothèques, des masques africains en vitrine, des tableaux classiques ainsi que des personnages et animaux figés. L'ensemble constitue une sorte de cabinet privé, une des pièces de la maison de ce collectionneur fictif qu'invente l'artiste. Ce qui nous intéresse ici est le fait que tout ce mobilier, ces objets et êtres « vivants » sont entièrement gris. Le temps est clairement figé dans cette scène. L'eau du bassin est d'ailleurs inerte, elle ne s'écoule pas. Cet élément accentue la fixation du lieu en même temps que les tables présentant des natures mortes. La thématique de la collection est aussi une confirmation de l'esthétique de la chose inerte et mise sur étagère.

Ici, pas de vitre séparant l'espace du spectateur de l'œuvre ni de changement d'échelles. Par ailleurs, l'intégralité du lieu est prise dans cette esthétique contrairement à l'exposition *Personnages*, où les choses grises étaient présentes sur des espaces délimités. Ici, l'installation est une immersion totale dans la couleur. Hans Op de Beeck parle d'ailleurs parfois « d'expérience totale » pour parler de son travail. Si l'on en revient à ce qu'est l'art total, notamment tel que l'expérimente Richard Wagner, il s'agit d'une esthétique qui intervient sur les différents sens du spectateur. Cela notamment grâce à l'intervention de différents arts dans un même objet artistique comme le précise Itzhak Goldberg dans *Installations* :

« Wagner pratique dans le même cadre, poésie, peinture, musique et théâtre ; il publie également, en 1849, l'œuvre d'art d'avenir, un texte fondateur au sujet de ce qu'il appelle « la ronde alternée ». Pour le compositeur allemand, les arts ont rompu les liens qui les unissaient, et son projet est de rétablir l'alliance originelle à l'aide d'une synthèse créative de ces disciplines au cœur de la scène de l'opéra.<sup>26</sup>

L'emploi de l'expression « art total » ou « expérience totale » accompagne parfois des textes qui traitent des installations immersives utilisant notamment le son, la lumière, voire l'odorat : en d'autres termes, une suite d'appareillages pour le spectateur<sup>27</sup>. Pour le travail de Hans Op de Beeck, aucune intervention de ce genre n'apparaît. Il s'agit d'une simple immersion dans un espace composé de volumes ne produisant aucun stimuli autre que visuel ou tactile. Pourtant, nous pouvons effectivement parler d'expérience totale grâce au silence

---

26 GOLDBERG, Itzhak, *Installations*, Paris, CNRS éditions, 2014, p 41-42

27 Nous pouvons peut-être désigner certaines œuvres numériques comme des « expériences totales ». L'idée d'appareillage du spectateur se retrouve notamment lorsque nous parlons de casques de réalité virtuelle, de casques audios ou simplement d'écrans. Les pièces artistiques numériques sont d'ailleurs souvent plongées dans le noir. Cela laisse l'expérience numérique prendre le pas sur l'expérience de l'espace où l'on se trouve.

imposé par le gris. Perdu dans une entropie englobante, le silence des objets fait partie intégrante du propos. Leur spécificité est de ne produire aucun son. Il s'agit d'une définition de la sculpture comme objet désactivé. Ce positionnement est d'autant plus intéressant si on le replace dans le paysage actuel où le son est omniprésent. Le lieu d'art, avec Hans Op de Beeck devient une sphère silencieuse, un repos. On se concentre alors sur une expérience purement volumique, spatiale. En l'absence, de couleur et de son, la sculpture capte le spectateur dans sa simple volumétrie silencieuse.

Nous retrouvons ici, en quelque sorte, l'esthétique de la ville désactivée présente dans *Entre les ombres* ou *Dark city*. Le vide sonore et colorimétrique y est assourdissant. La différence de ce travail plastique réside peut-être dans le fait que ce vide apparaît de façon positive. Il n'y a pas de destruction soudaine, ou d'angoisse liée à ce vide. On ne cherche pas à combler, à maîtriser cet espace comme peuvent le faire les personnages des fictions présentées plus haut. C'est le cas notamment parce que le gris existe dans un espace confiné, de taille réduite. Il ne s'agit pas d'un gris envahissant tout une ville. Les installations de Hans Op de Beeck fonctionnent plus comme des gris reposants.

On ne peut donc peut-être pas désigner une esthétique positive ou négative du gris. Ce n'est d'ailleurs pas le but de mon propos. L'usage du gris peut produire différents effets sur la personne qui l'habite. Ce que nous pouvons retenir par contre, c'est le rapport qu'entretient cette couleur avec le silence, l'entropie, la fixation du temps. Cette esthétique semble accompagner le gris qu'importe son usage.

Ainsi, le béton se définit comme une matière de la fixation du temps. À la fois par la sauvegarde des moments par le monument et l'esthétique du gris, il entretient un rapport au temps qui passe par l'abolition de ce dernier. Son apparition dans le vocabulaire de Smithson pour traiter de la « ruine à l'envers » ne fait qu'accentuer cela. Traitant de l'entropie, l'artiste s'attache au fur et à mesure de ses écrits aux dissonances du temps que ce soit dans son texte *Le pays de cristal* ou dans son écrit sur ce qu'il appelle l'Ultramodernisme. Dans le premier, le temps cristallin est un hors-temps qui prend forme à partir d'une unité qui se développe plus comme une multiplication de l'unique que comme une linéarité. Ainsi, plusieurs temps similaires existent simultanément et, qu'importe leur multiplication dans l'espace, ils maintiennent leur ressemblance. C'est l'idée que l'on peut ressortir de l'expérience de son *Mirror Vortex* (1964). En soi, le cristal rejoint l'idée d'une matrice chez Georges Didi-Huberman. Il s'agit d'une dissémination et d'un pouvoir de l'unique (ici un instant) qui s'étend. Dans *l'Ultramodernisme*, ce sont les façades des immeubles qu'il observe. La

répétition des fenêtres donne pour lui une répétition de l'expérience qui mène finalement à une inertie pour celui qui regarde l'architecture ultra-moderne<sup>28</sup>.

L'intérêt de Smithson pour le béton et les conclusions que l'on peut tirer de ses propriétés peuvent donc amorcer une idée de jeu avec le temps lorsque celui-ci est employé dans un discours artistique. Créer une dimension fictive avec le béton semble possible. Il ne peut pas seulement construire de manière linéaire tel qu'il est employé en architecture, mais il pourrait inventer différents temps, voir inverser celui dans lequel il est employé.

---

28 L'idée d'inertie peut d'ailleurs rejoindre le motif de la spirale qui occupe une partie du travail de Robert Smithson. Lorsqu'il fait sa démonstration de l'entropie par le bac à sable il parle d'ailleurs bien d'un mouvement circulaire répété. Les monuments entropiques que sont les Stacks de Judd sont d'ailleurs des expériences répétées qui mènent à cette même inertie.

## **II. Le béton comme matériaux de déconstruction et de remise en cause de l'architecture afin d'aller vers l'archaïsme**

### **1. Epérimentation de la création par la déconstruction :**

#### ***Monument Zéro***

La construction d'une archéologie peut s'amorcer par une déconstruction des choses. Ma production de moulages passe par la notion d'empreinte propre à l'invention d'une mémoire figée dans la matière, d'une survivance exagérée de l'objet d'origine reproduit en béton. Mais ce travail n'est amorcé que par la destruction de celui-ci.

La fabrication d'un objet par l'empreinte d'un autre passe donc par ce paradoxe entre survivance et destruction. C'est notamment dans cette dualité que se construit l'archéologie science-fictionnelle que je mets en place. Dans *Monument Zéro*, cela se traduit par la production d'objets en béton obtenus par le moulage d'emballages en carton ou en papier maché. Cette collection s'amasse dans mon atelier de la même manière que je les amasse dans l'espace d'exposition. Il s'agit en soi de présenter cette collection de rebues. Le nombre et la disposition des éléments varient en fonction du lieu d'exposition.

Je trouve, dans ces éléments qui entourent nos objets consommés, une ressemblance avec l'empreinte. Il s'agit de recouvrir l'objet d'une matière, de le protéger durant le transport en remplissant l'espace vide qui l'entoure. Déballer c'est démouler l'objet promis par l'image imprimée sur le parquet.

J'ai voulu déconstruire ce rapport en proposant une inversion des valeurs. J'ai récupéré des cartons et des protections en papiers mâchés pour les placer au cœur d'un sujet artistique tout en rendant anonyme l'objet qu'ils étaient censés protéger. Il n'y a plus qu'une surface grise. Seuls le volume et la matière comptent. Sans objet, sans message commercial, ces formes sont désactivées, figées par leur nouvelle matérialité, lourdes, presque indéplaçables. Ainsi remplis, ces emballages prennent en effet matière sur l'espace de l'objet qu'ils contenaient.

Ces coquilles vides, devenues coquilles pleines, ces restes d'objets, qui sont habituellement jetés, sont ici conservés. Prises dans le gris du béton, elles prennent une



dimension mélancolique. Elles sont comme projetées dans un passé lointain. Ainsi fossilisés, ces restes du quotidien deviennent des restes historiques, des ruines. C'est d'ailleurs mon travail qui se rapproche le plus de la démarche de Hans Op de Beeck qui, lui, utilise le gris pour reproduire des déchets et des objets triviaux, comme des reliques venues de temps lointains. La banalité et la proximité de ces objets avec notre quotidien, avec la vie de tous les jours, font de ses sculptures de véritables paradoxes temporels. Ce même paradoxe habite ma pratique.

En effet, ces cartons, dont l'intérêt que nous leur portons habituellement s'arrête au moment où nous les éventrons pour en récupérer les entrailles promises, sont ici conservés comme de véritables objets archéologiques. En un sens, leur prêter une valeur historique n'est pas totalement insensé. Objets éphémères, jetés au fur et à mesure de nos achats, à notre époque, ils sont la preuve matérielle de notre rapport fugace à l'objet. Une archéologie de notre société devrait passer par une étude de l'emballage.

Ces inventions seraient alors comme des monuments, des sculptures qui figent un instant représentatif, important à conserver. Pourtant, ces monuments sont désactivés, hors d'usage, oublié. Les bords s'effritent, des traces de brûlures soulignent les formes. Un temps fictif s'est écoulé, rendant fragile la mémoire contenue dans ces emballages. Objet de sauvegarde devenu objet sauvegardé, la menace d'une disparition semble se matérialiser sur la surface de ces éléments. Dans la fiction proposée, le temps semble avoir eu raison de notre société : l'objet est mort, l'emballage est mort, le monument est mort. Les rythmes actuels de consommations, les rythmes anciens de mémoire, tout est abandonné, amassé au milieu d'un espace d'exposition, dans ce non-lieu, hors du temps, où tout ce qui ne sert pas est conservé. La galerie d'art devient un entrepôt de souvenirs emballés prêt à disparaître. Ainsi l'archéologie qui se construit ici passe par une déconstruction du réel. Le temps actuel est remballé, désinstallé pour que prenne place un futur inventé où tout est laissé à l'abandon, dans un anonymat total.

À la fois projet utopiste à l'abandon, sauvegarde d'une trace de notre passage et composition évoquant un projet architectural et technologique lui aussi utopiste, toute idée de progrès est presque réduite à néant ou en tout cas réduite à l'échelle d'un amas d'emballages en béton.

## 2. Destruction du « projet architectural »

Ce travail m'amène vers la question de l'archéologie en tant que pratique déconstructrice. Tout comme *Magrathéa* et *Contact, Monument Zéro* passe par une sorte de désenchantement, une désactivation de l'image au profit d'une simple présence matérielle. Cette pratique entre en résonance avec les techniques de l'archéologie. Il s'agit d'ôter tout rapport illusoire, pour entrer dans une histoire matérialiste basée sur la preuve tangible. Dans l'esthétique science fictionnelle que je développe, le béton pourrait donc se définir en tant que structure urbaine enfouie. Pour reprendre un langage archéologique, cette matière serait une strate profonde, qui, pour être découverte, doit passer par la déconstruction des couches supérieures. Peut alors apparaître un rapport purement matériel.

En sculpture, expérimenter la ville pourrait se traduire par une déconstruction et une affirmation de la matière en dépit de l'image qui recouvre le gris du béton. Pour trouver une métaphore efficace, je dirais que nous avons là une inversion du travail de la taille. Le sculpteur classique, face à son bloc de marbre, creuse pour en dégager une image. La matière est peu à peu retirée pour que s'accroisse de plus en plus une forme. Dans une société où ces mêmes images sont à la surface, creuser revient à affirmer la matière en dépit d'une représentation. Ce travail peut d'ailleurs apparaître comme une affirmation de « l'être » sur « l'apparence ». En désactivant cette dernière, la fiction que je mets en place peut être vue comme un retour à « la réalité "vraie" » en déclin dans notre réel selon Jean-Marie Schaeffer :

« cette révolution annonce la fin de la réalité "vraie". La "cyberculture", aboutira à la victoire des simulacres sur le réel, ou du moins à l'indifférenciation des deux : nous allons entrer dans une ère caractérisée par la fin du partage ontologique entre l'être (authentique) et l'apparence (illusoire). »<sup>1</sup>

### A. *House*, Rachel Witheread

Rachel Witheread correspond à cette idée de destruction de l'image et de déconstruction de la ville quand elle réalise *House* en 1993. Cela se passe dans son processus même. Elle commence par vider entièrement une maison de ses meubles dans un quartier urbanisé. Là commence une dépersonnalisation du bâtiment à mon sens. En la rendant inhabitée, l'artiste s'approprie le lieu en désactivant son rôle social de maison. Ensuite, une fois les murs, les sols et les plafonds quadrillés par des ferrailles, une équipe pulvérise du

---

1 SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, éditions du Seuil, septembre 1999

béton sur les surfaces intérieures de la maison. Celle-ci est moulée de l'intérieur. Il faut alors décoffrer. Cela passe par une destruction du toit et des murs extérieurs de la maison. Restent seulement les pièces dont le vide a été comblé par le béton, superposées et juxtaposées entre les sols et les murs intérieurs du bâtiment. Ainsi apparaît la forme définitive de *House*.

Cet ajout de béton qui se dévoile par la destruction définitive des façades rejoint cette idée de couche endormie qui se révèle par la soustraction d'une couche supérieure. La maison, sujet de l'œuvre, disparaît (comme tout objet à l'origine d'un moulage), au profit d'un double négatif. Cette œuvre apparaîtrait comme une illustration du rapport à la ville que j'induis dans mon travail : une affirmation du béton par la disparition de ce qui le camoufle. Par ailleurs, la matière est mise en avant par un usage de ses propriétés. Par contact, Rachel Witheread met en place un protocole purement matériel. Il s'agit d'une simple solidification d'une matière contre une autre. C'est d'ailleurs cette simplicité du geste, contre-balancée par une manœuvre de grande ampleur (il s'agit d'un véritable chantier) qui m'interpelle dans ce projet. Nous ne sommes pas dans la représentation, mais bien dans la copie, chose qui est intrinsèque au travail de l'empreinte comme l'affirme Georges Didi-Huberman :

« la forme obtenue par empreinte fait obstacle à la notion, à l'idéal de l'art, en ce qu'elle procède trop directement d'une *matière* déjà existante, et pas assez de cette *idea* si chère à la théorie classique de l'art. »<sup>2</sup>

Ainsi, copier à partir d'une « matière déjà existante », nous ne pouvons pas parler de rapport illusoire, d'une apparence, mais bien d'une « présence réelle »<sup>3</sup>. Nous nous retrouvons face à une affirmation de la matière « béton » par la destruction, qui se confirme par une absence totale du caractère illusoire des images d'habitude utilisées pour donner à voir une *idea* construite par l'artiste. Nous sommes face à une preuve matérielle, à une trace archéologique de la maison<sup>4</sup>. Cette simplicité de la preuve nous mène à un certain rapport archaïque à la construction qui vient contredire la définition de celle-ci. Le « projet architectural » se fait par la complexité, par l'intervention de différents corps de métiers. L'artiste, dans sa démarche arrive avec une idée simple de mise en contact de deux entités : le mur et le béton. Il y a un ainsi une déconstruction, presque une démystification de l'architecture.

---

2 DIDI-HUBERMAN, Georges, La ressemblance par contact : archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte, Paris, édition de minuit, 2008, p.121

3 Idem p.74

4 L'usage de l'empreinte fait d'ailleurs écho à une pratique de la fouille historique qui consiste à mouler des traces ou des objets indéplaçables pour en permettre l'analyse.

## **B. Il ne s'élève pas, il coule : François Curlet**

François Curlet, incarne avec humour, la réticence sur la notion de projet. Avec son exposition « Architecture fainéante » au centre culturel français de Turin en 2007 puis au centre Pompidou à Paris la même année, il « met au point » un processus de fabrication d'habitats. Il s'agit d'installer une structure gonflable demi-sphérique en plastique puis de verser du béton dessus. La matière coule sur les parois arrondies et les manques seront les futures arches.

Le projet n'a pas abouti, car il n'a pas de raisons de le faire. Les expositions proposées par l'artiste sont une suite « d'études et de prototypes » comme les décrit l'artiste. Pas de béton donc. Il s'agit de croquis, de structures en plastique dégonflées, et d'essais en plâtre, colorés ou non.

Ainsi, l'installation se déploie sur une progression qui n'a pas de finalité. Nous ne pouvons peut-être même pas parler de « progression » à proprement parler. La seule pièce qui puisse faire penser à un avancement est l'ensemble de maquettes réalisées en 2002. En petit format, disposés sur une table, nous trouvons plusieurs essais qui donnent à voir une suite de modules informes qui semblent vouloir se rapprocher de la demi-sphère. Aucune chronologie n'est indiquée, nous ne pouvons donc pas conclure de façon certaine que la forme géométrique, qui serait obtenue par un plâtre (assez liquide pour couler, mais aussi assez consistant pour laisser une couche suffisamment solide) est une fin en soi. Pourtant, ces expérimentations nous indiquent une chose claire concernant le « projet » architectural de François Curlet : la réussite de sa structure dépend de la connaissance des propriétés de la matière employée.

Son « architecture fainéante » est donc avant tout une expérience artistique de la matière. Celle-ci détermine la forme, la solidité, la couleur et même les ouvertures du projet architectural de l'artiste. Dans ces conditions, parler de projet est ironique. Il s'agit en fait, d'un procédé simple répété à différentes échelles dont les essais sont montrés à différentes étapes de leur réalisation qu'ils soient à l'état de maquette, de croquis ou de reste de gonflables percés.

Pourtant, François Curlet les appelle des « études », des « maquettes », des « prototypes ». Il nous parle donc bien de projet : il semble ironique. Nous trouvons d'ailleurs plusieurs indices qui pourraient affirmer cela. Dans ses croquis, présentant le projet de reproduire le geste avec du béton à l'échelle 1 supposée (il n'y pas de mesures indiquées, mais la présence d'un personnage semble indiquer qu'il s'agit d'une réalisation habitable), il décrit

la pièce comme « une structure cool sans construction ». Le mot « cool » n'a rien à faire dans un croquis d'architecture réel. Il peut même s'agir d'un jeu de mots. Peut-être narre-t-il ce qui se passe en nous disant « une structure coule sans construction ». Ce n'est qu'une interprétation de ma part, bien que cela puisse correspondre à l'humour de l'artiste sur ce travail. Autre indice, le nuancier en plâtre. Cet objet, habituellement présent sur un catalogue commercial ou sur une interface de logiciel de retouche d'images, est ici présent comme un outil archaïque, faisant penser à une tablette d'écriture d'Égypte ou de Mésopotamie. Pour finir, on peut trouver une troisième preuve de l'ironie du projet : un dessin-montage réalisé par l'artiste où il simule une coulée de sa réalisation sortant des tuyaux d'aération du centre Pompidou.

Ces indices confirment l'improductivité de ces essais. Il n'y a pas de projet, en un sens, il n'y a pas d'idées qui se développent. Nous sommes face à une dizaine d'objets, qui présentent une idée qui n'émerge pas. En un sens aucune idée ne monte, tout coule. L'artiste l'indique d'ailleurs, il s'agit d'une « structure cool sans construction ». Il ne construit rien. Quand bien même un projet architectural s'élève, son « architecture fainéante » s'affaisse en l'absence de plan.

Cette absence d'idée rejoint d'ailleurs la démarche générale de l'artiste que ce dernier décrit comme un « art conceptuel spaghetti ». Il correspond aux canons de l'art conceptuel avec ses mots et sa présentation, mais le projet nous fait dire le contraire. Une simple matière qui coule, le discours s'arrête là.

François Curlet amorce d'ailleurs plusieurs choses sans les finir sur ce projet. Il s'agit d'un art conceptuel, d'une architecture, d'une expérience sculpturale, mais aucun de ces domaines ne se développe entièrement. À la rencontre de différents registres, son « architecture fainéante » détruit, déconstruit ces différents domaines par l'ironie. Sa victime qui m'intéresse le plus est évidemment l'architecture.

### **3. Les expériences sculpturales en béton : un retour à l'archaïsme**

Que ce soit par le travail de Rachel Witheread ou de François Curlet, l'architecture semble retomber, dans ces pratiques, dans un certain ordre naturel. En l'absence de projet, nous entrons dans des expérimentations : on met en contact différentes matières, on laisse

couler, on perfore un bâtiment sans logique autre que celle du geste... Dans le rapport entre archéologie et béton que j'entretiens, cet aspect fait entrer la pratique artistique du béton dans un certain archaïsme, une simplicité, une expérimentation purement matérielle. Ce retour nous renvoie indéniablement vers des pratiques anciennes, quand la technique et le projet étaient absents. Nous pourrions même parler d'un retour à l'ensauvagement sur certaines pratiques.

Lara Favaretto représente, à mon sens, cet archaïsme par une pratique sculpturale basée sur un geste simple et violent. Cette artiste italienne va en effet donner des coups de pieds dans un bloc de béton encore humide pour produire son œuvre *Kick*. Ce geste, radical, va être reproduit à chaque fois qu'elle présente cette œuvre. Le béton va donc changer à chaque exposition tout comme son geste. Dans cette idée de non-projet, il est intéressant de voir que ses volumes changent à chaque fois : rien n'est fait pour durer, même l'empreinte de son coup sur le bloc est éphémère. La durabilité du béton est alors mise en échec. La violence et la rapidité du geste contrastent pourtant avec l'apparente longévité de la trace.

Il ne s'agit pas là d'un geste étudié, maîtrisé. Il n'a d'ailleurs pas d'autres finalités que lui-même. Comme tout sculpteur sur pierre, Lara Favaretto va évider un bloc de pierre. La différence avec une sculpture classique réside dans l'absence de projet pour son geste. Le coup est fait pour se représenter lui-même. Les autres coups qui suivent font de même. Ainsi, le bloc s'abîme dans ce qui apparaît comme un acharnement, une rage. C'est finalement le corps de l'artiste en mouvement qui se donne à voir plus que le béton en lui-même. C'est d'ailleurs, comme nous l'avons vu plus haut, le propre de l'empreinte de rendre présent la chose qui est à son origine. La matière n'est donc pas une finalité, il ne résiste même pas au démontage de l'exposition, seul le geste compte. Dans ces conditions, toute notion de construction est à bannir. Nous sommes dans un retour à un rapport corporel avec le béton, dans une simplicité presque animale qui entre en contradiction avec le projet moderniste et froid qui a conduit à l'invention de cette matière.

Cette non-construction par le béton se retrouve aussi dans le travail de Christoph Weber. Cet artiste va aussi soumettre la matière encore humide à des tensions de par la pesanteur, des torsions, des poids... Il va, par différents moyens mettre en échec le béton. Un bloc va par exemple se fissurer en étant posé sur une barre en métal. Il va, étant posé mouillé en équilibre contre un mur, s'effondrer sur lui-même. Il cède à la tension d'une sangle. En bref, par différentes expériences, il va induire une mollesse, une fragilité au béton.

Dans ces deux pratiques, le travail du béton entre dans un certain archaïsme. Ce n'est pas une connaissance technique de cette matière qui génère ces gestes. On entre dans un

rapport direct avec la matière, dans une expérimentation presque hasardeuse qui produit des formes. Dans d'autres démarches, le béton sera le produit d'une non-construction. C'est le cas dans l'œuvre de Nelson Pernisco, *Le commencement et la fin*, qu'il décrit ainsi :

« une pyramide composée de sable, de ciment et de gravier est formée au centre d'une structure de fer à béton cubique. Les quantités de sable, ciment et gravier mises en œuvre, correspondent au dosage nécessaire pour, mélangé à de l'eau, créer une forme en béton aux proportions de la structure »<sup>5</sup>

Nous avons là une construction qui ne se fait pas. À l'état de fixation nous sommes dans une situation similaire à celle de Robert Smithson lorsqu'il est fesse aux chantiers de Passaic. Le temps semble suspendu entre ce commencement et cette fin induite par le titre. Ainsi, on ne construit pas encore une fois.

Tout le savoir-faire de la construction du béton semble alors se perdre dans ces pratiques d'artistes contemporains qui se refusent à l'architecture. Ici on ne construit rien, on expérimente, on casse, on ne fait pas, on tord.. Nous quittons ainsi la logique constructiviste pour entrer dans un certain archaïsme technique. Nous sommes face à une perte, une régression ou du moins une évolution autre. Encore une fois donc, le béton, dans une démarche artistique, sert une déconstruction, un éloignement du monde de l'architecture. On entre dans une logique autre, celle de l'expérience et du geste sensible.

Ces logiques artistiques qui déconstruisent ont à voir avec l'archéologie. Il s'agit d'une relecture de notre évolution, de nos techniques, voire de notre histoire. C'est en tout cas un rapport au monde urbain qui se construit par une expérience matérielle, tangible. Ces artistes vont chercher le béton présent sous les images, les écrans pour faire apparaître la structure des villes. On creuse la cité pour savoir ce qu'est cette matière. Dans cette logique on se doit de déconstruire ce même espace urbain. Il s'agit d'une compréhension par l'expérience, par la preuve que l'on fait surgir. C'est un geste d'archéologue appliqué au monde contemporain. Cela a pour conséquence de faire du béton une matière archéologique fictive. Il en a en tout cas l'apparence. En étant une matière enfouie sous les images, il peut être mis en parallèle avec les pièces antiques étudiées par notre archéologie actuelle. En effet, il est ce qui reste. Qu'importe ce qui arrive à nos villes dans un futur plus ou moins proche, il

---

5 PERNISCO, Nelson, *le commencement et la fin* [en ligne], [consulté 10 mai 2018], disponible sur le web : [https://www.nelsonpernisco.com/?lightbox=image\\_1xnc](https://www.nelsonpernisco.com/?lightbox=image_1xnc)

restera (c'est d'ailleurs souvent ce qui est montré dans les fictions d'anticipation). C'est dans ce sens que je l'emploie dans ma pratique notamment. Si l'on compare cela à l'état actuel des sculptures et bâtiments antiques, on voit que la monochromie et la brutalité qui ressort des effets du temps sur la matière font écho aux démarches artistiques que nous avons développées plus haut.

Que ce soit chez Rachel Witheread, Christophe Weber, Lara Favaretto, François Curlet, le béton est une matière brute, monochrome et massive. Son statut de structure de la ville fait aussi entrer le béton dans ce parallèle avec la sculpture antique. Par exemple, la sculpture égyptienne antique était, en grande majorité peinte. Le temps passant, cette polychromie s'est estompée, la couleur a disparu pour faire apparaître une pierre de la couleur du paysage, presque terne. Il en est de même pour le béton dans les villes contemporaines. C'est en se détournant de l'image et de l'écran, en enlevant tous les messages et toutes les couleurs que l'on fait apparaître le gris du béton. Faire du béton en pratique artistique, c'est donc, selon moi, faire entrer sa démarche dans un archaïsme apparent et effectif tout en maintenant un lien matériel avec le monde contemporain.



### **III. Fabrication d'une archéologie fictive par le biais du béton**

#### **1. Mêmes, une archéologie du web**

Ma démarche se construit dans le déplacement d'objets au sein de fictions. Il ne s'agit pas de s'appuyer sur les propriétés premières de ceux-ci : j'en élimine souvent les attributs les plus importants pour mieux en exploiter la forme et élaborer mes propres objets fictionnels. Ils sont alors captés, souvent par le moulage, pour faire partie du montage d'une installation, en même temps que se construit la fiction dans laquelle je décide qu'il tiendra un rôle.

Se met alors en place un présent alternatif. L'objet ayant quitté sa matière est emprunté et « empreinté » pour se figer dans une réalité limitée dans le temps et l'espace par les conditions d'existence de l'installation. Ainsi figés, les objets font donc partie de ce que j'appellerais une « fiction sculpturale ». Au même titre que le cinéma, il s'agit de faire exister dans un espace-temps restreint différents éléments qui mettent en place une réalité montée de toute pièce.

Dans ma pratique, ces installations mettent en place une poétique science-fictionnelle. Il s'agit en effet de proposer une évolution autre aux petites choses de notre quotidien. Un objet non utilisé se fige souvent dans le béton ou le ciment comme une survivance finale. La disparition successive de nos objets de consommation n'existe pas. Même les images immatérielles deviennent des souvenirs matériels. C'est ce qui se passe lorsque j'utilise la matrice des images internet pour les faire dévier vers le moulage et les conserver dans des blocs de ciment. Le processus décrit ce déplacement.

Il s'agit de sélectionner des mêmes. Ces images sont des contenus destinés à être diffusés et modifiés par le plus grand nombre de personnes sur internet. Ceci m'a intéressé notamment parce qu'il s'agit d'un usage de la notion de matrice au sein d'un univers immatériel. Dans ce projet, j'utilise cette même matrice pour déplacer ces images dans le domaine matériel. Pour cela, j'utilise une découpeuse laser qui va graver l'image numérique sur une planche en bois qui me sert de base pour la fabrication d'un coffrage. Le code dans le domaine du numérique fonctionne effectivement de la même manière que le moule dans le domaine matériel. Il s'agit de transmettre, sans modification technique, une forme, une image comme nous l'avons déjà vu avec la citation de Georges Didi-Huberman :

« Nous touchons là au cœur du paradoxe de l’empreinte : d’une part, le contact (ou la frappe) garantit en elle le pouvoir de l’*unique* ; d’autre part, la génération (ou l’émission) garantit en elle ce que ce pouvoir est capable de se reproduire indéfiniment — du moins tant qu’existe une matrice —, et surtout de ne pas se perdre, de ne pas se dissiper dans la *dissémination* qu’il autorise. »<sup>1</sup>

Un parallèle existe donc entre le même et l’empreinte par leur rapport à la matrice. C’est ce qui m’a permis de créer une archéologie fictive autour de l’image internet.

Ainsi à l’état de trace, les images se retrouvent diminuées. Elles arrivent difficilement à apparaître sur la surface du bloc. Non remplaçable par une autre, comme sur l’écran, elle évoque le souvenir de l’image plus que l’image elle-même. Il s’agit en effet de mêmes, issus de la culture internet qui perd leur fonction s’ils n’existent plus dans leur contexte originel. Ces images sont faites pour être diffusées (non pour devenir un objet unique), pour être remplacées (non pour survivre indéfiniment sur leur support). Elles ne tiennent donc plus, dans ces conditions, leur fonction ni leur statut de même. Elles sont désactivées, à l’état de trace, de souvenir, pour leurs utilisateurs passés. Un jeu temporel se crée alors : il s’agit du futur des objets de notre présent qui, placés dans notre présent de spectateur, ont l’apparence d’objets du présent placés dans un passé qui nous serait parvenu. En un sens il s’agit de provoquer chez le spectateur les effets de perte que l’on pourrait avoir face à la statue de la Liberté écroulée dans le film *la Planète des singes*, de 1968. Cet objet fait le lien entre la fiction mise en place dans cette réalisation de Franklin J. Schaffner et le monde réel dans lequel se trouve le spectateur. Pourtant, l’évolution semble se faire autrement sur cette Terre alternative. Les singes dominant, l’homme est asservi. L’état de la statue semble évoquer que nous serions dans un futur inventé où l’humanité a perdu sa domination sur les singes a peu près vers la fin du 20<sup>e</sup> siècle. Mais l’histoire des protagonistes, qui viennent d’un autre futur où l’humanité semble avoir évolué tel qu’elle le fait aujourd’hui (c’est-à-dire en produisant des technologies de plus en plus performantes) amène une complexité temporelle à l’histoire.

C’est cette même complexité que je recherche dans ma pratique. À la fois objets et images lointains et proches dans le temps, ces présences matérielles nous projettent dans une poétique science-fictionnelle déjà exploitée au cinéma et que je souhaite faire exister en installation.

Les mêmes que je fige dans le ciment sont égalemeent désactivés par leur inefficacité. Ils ont du mal à apparaître sur le support. Le spectateur doit s’approcher, bouger

---

1 Ibid, p 12

pour les voir. Cela va à l'encontre de leur rôle d'image internet d'origine. Ces dernières sont faites pour se voir tout de suite. Elles doivent sauter aux yeux immédiatement. C'est donc un rapport autre qui se crie. Cette fois, il faut aller chercher, ce qui participe à mon sens, à une mise à distance de l'image. Au quotidien, elles viennent se greffer d'elles-mêmes à notre paysage visuel. Ici, elles se font discrètes, presque invisibles selon les points de vue. Elles se font aussi objets présents, matière, dans l'espace d'exposition. Nous sommes alors face à des images d'abord lointaines, dont la compréhension semble nous échapper, ce qui va totalement à l'encontre de l'utilisation du même sur internet. Les références culturelles présentes dans ces mêmes nous semblent tout à coup étrangères, placées dans un lointain comme si elles appartenaient à une autre civilisation. Nous sommes dépossédés de ces images d'un point de vue visuel et culturel. L'image est désactivée.

## 2. Les rapports de distance dans la fiction

Dans son rapport à l'empreinte et son apparition dans des moments transitoires, le béton apparaît comme une matière paradoxalement lointaine. Il ne semble pas appartenir à un « ici et maintenant » qui est de plus en plus défini par l'écran et l'image. Ce statut m'intéresse pour définir une fiction, voire une science-fiction par le béton.

En effet, les dystopies et utopies d'anticipation s'organisent dans un rapport de distance avec le réel. Ils sont la concrétisation, au sein d'une fiction, de futurs possibles ou, en tous cas, fantasmés. C'est ce que nous dit Frédéric Sayer dans, *Le mythe des villes maudites* en prenant l'exemple des dystopies :

« les univers dystopiques de la science-fiction sont souvent marqués par des fantasmes récurrents, qui radicalisent les angoisses de la seconde moitié du XXe siècle, telles que l'augmentation intolérable du niveau de pollution, la surpopulation, la jungle urbaine délabrée qui contraste avec l'avancée technique, l'interpénétration de la technique et de la nature (manipulations génétiques, créations d'androïdes, médecine bionique...), l'autoritarisme étatique, le refuge des élites dans les hautes sphères aseptisées abandonnant la surface au chaos. »<sup>2</sup>

En un sens, une dystopie est une radicalisation des problèmes écologiques, sociaux, politiques et technologiques de notre société. Nous avons donc bien, dans cette définition, un

---

2 SAYER, Frédéric, *Le mythe des villes maudites : Entropie et fiction au XXe siècle*, Biarritz, édition Segquier, 2009, p 274

rapport fictionnel à une situation réelle. Les « angoisses » relevées par l'auteur existent en effet dans notre quotidien, c'est d'ailleurs leur réalité qui a encouragé la création de telles fictions.

Dans une volonté de donner à voir une fiction par la sculpture, ce rapport — entre une situation réelle et la mise en place d'une histoire fictive prenant pour base cette situation — m'intéresse. Le béton a en effet une esthétique qui entre en résonance avec ces fictions scientifiques. À la fois matière minérale et production humaine il entre, par sa composition, dans un rapport ambigu avec notre champ visuel. Il est le support matériel de la ville, tout en s'oubliant peu à peu sous des couches d'écrans et de revêtements. Il est en même temps matériellement omniprésent et visuellement absent. Son apparition se fait pendant des périodes transitoires de chantier, dans ces espaces pas encore devenus véritablement des lieux. Pour le faire apparaître dans notre quotidien, il faut alors déconstruire, enlever un peu de réel visuel, pour accéder à cette matière enfouie.

Ainsi, l'intervention de Lawrence Weiner en 1969 à l'exposition *Quand les attitudes deviennent formes*, entretient, à mon sens, un rapport de distance par rapport au contexte visuel de l'époque. Déjà, par son choix d'intervenir sur les murs de l'escalier de la Kunsthalle de Berne, il se place en retrait vis-à-vis des images produites. Il fait apparaître le béton dans une phase transitoire du déplacement du spectateur. En montant ou descendant ces escaliers, il sort, un peu, de son rôle de spectateur pour se concentrer sur sa marche. Il n'est pas dans une salle d'exposition. Il se met en pause. L'artiste a donc choisi ce moment particulier où l'image et l'art du moment ne sont plus présents et ne captent plus l'attention du spectateur. C'est dans ce sens que je dirais que *A 36" x 36" removal to the lathing or support wall of plaster or wallboard from a wall* fonctionne comme une perte visuelle. Il se place en dehors des images et produit son œuvre par soustraction de matière. Elle se fait ici désactiver par la situation et le geste. Le spectateur se retrouve face à une matière et une absence totale d'image. Lawrence Weiner a créé les conditions idéales pour qu'apparaisse le béton.

Dans notre contexte urbain de consommation des images, le béton est donc le grand absent puisqu'il a besoin de l'abolition de celles-ci pour être vu. Un geste artistique qui le fait apparaître se place donc, à mon sens, dans un rapport de distance avec ce contexte. De cette distance, nous pouvons en exploiter les caractéristiques pour utiliser le béton comme matière idéale pour la création d'une fiction.

Le béton définit la ville en même temps qu'il la contredit. Il entre ainsi dans un rapport entre proximité et lointain qui définit la fiction dystopique ou utopique telle que la définit

Frédéric Sayer. Cette même apparition du béton par la déconstruction définit d'ailleurs le décor d'une fiction dont parle l'auteur : *les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* écrit en 1968 par Philip K. Dick. Dans ce roman, nous avons une opposition avec deux types de villes. L'une, celle de Rick Deckard, se base sur une volonté de consommation d'animaux électriques voir, dans le meilleur des cas, d'animaux réels. Une séquence peut d'ailleurs illustrer cette frénésie :

« Sur le chemin du travail, Rick Deckard, comme Dieu savait combien d'autres gens, s'arrêta brièvement devant la vitrine de l'une des plus grandes boutiques animalières de San Francisco. Au centre de la vitrine, d'exposition sans fin, dans une cage de plastique transparent chauffée, une autruche lui retournait son regard. L'oiseau, s'il fallait en croire la pancarte attachée à sa cage, venait d'arriver d'un zoo de Cleveland. C'était le seul spécimen de toute la côte ouest. Après l'avoir longuement fixée, Rick passa encore quelques minutes à froncer les sourcils devant son prix. Puis, constatant qu'il avait déjà un quart d'heure de retard, il poursuivit sa route en direction du palais de justice de Lombard Street. »<sup>3</sup>

Nous avons ici une action qui se base sur un paysage où les messages publicitaires et les vitrines rythment la vie de la population au point de leur faire oublier leurs obligations. À l'inverse, le personnage de John Isidore vit dans un contexte où le silence et la lenteur s'installent loin des stimulations des vitrines :

« Le silence s'élevait du sol à travers la vieille moquette grise en lambeaux. Il s'échappait des appareils plus ou moins en état de marche qui équipaient la cuisine, des machines qui n'avaient jamais fonctionné depuis qu'Isidore vivait ici. Sortait de la lampe sur pied inutile du séjour, formait depuis le plafond constellé de chiures de mouche tout un réseau presque liquide de non-bruits, d'absences, qui s'étalait ensuite sur les murs. En fait, il parvenait à surgir du moindre objet qui se trouvait dans le champ de vision d'Isidore, escomptant viens supplanter toute chose tangible. Aussi n'assaillait-il pas seulement les oreilles du spécial, mais aussi les yeux. Debout devant son récepteur de télé inerte, le pauvre hère avait l'impression que le silence était devenu visible, et à sa manière vivant. »<sup>4</sup>

Ainsi envahi par le silence, devant des images qui n'apparaissent pas sur son « récepteur de télé inerte », John Isidore se retrouve face à un monde désactivé. La description

---

3 K. DICK, Philip, *Blade Runner : les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, édition j'ai lu, 2014, p. 41

4 Idem p. 32

de l'appartement peut d'ailleurs s'appliquer à certaines sculptures de Hans Op de Beeck. Nous retrouvons le gris et le silence visuel. Nous retrouvons aussi la notion d'entropie qui est présente dans le roman sous l'appellation « tropie ». Isidore la définit d'ailleurs ainsi :

« La tropie, ce sont des objets inutiles, les imprimés publicitaires, les boîtes d'allumettes vides, les papiers de chewing-gum ou les journaux de la veille. Quand il n'y a personne dans le coin, le tropie en profite pour se reproduire. Par exemple, si vous allez vous coucher en laissant de la tropie dans votre appartement, vous en trouvez le double à votre réveil le lendemain matin. Elle n'arrête pas de croître, encore et encore. [...]

C'est la Première Loi de la Tropic, fit-il. La tropie chasse la non-tropic. Comme la loi de Gresham à propos de la mauvaise monnaie. Et dans ces appartements, il n'y a plus personne pour s'opposer à la tropie. »<sup>5</sup>

Encore une fois, nous retrouvons les motifs qui constituent l'esthétique de Hans Op de Beeck. Nous retrouvons le motif de l'objet banal abandonné qu'il décrit lorsqu'il parle de son exposition *Personnages* dans le domaine de Chamarande :

« Les objets, ce sont vraiment des banalités, des choses du quotidien, du contemporain, du fast food, des cigarettes, des bouteilles vides, de la bière. Comme quand tu as une fête chez toi, et pendant la nuit, tu allumes la lumière et tu vois la warzone, de pizza-box, le fast-food, de choses dégueulasses qu'on a mangées, qu'on a consommées. J'aime bien cette idée que l'on a consommé ces choses, et c'était bon, et après ce sont des left over, des choses qui n'ont aucune importance en soi. C'est un peu comme un archéologue, quelqu'un qui trouve un verre de 200 ans, c'est formidable, mais en soi c'est un objet très banal et j'aime bien cette idée de quelque chose de banal, d'ordinaire, devienne extraordinaire. C'est ce que l'on fait avec les natures mortes, ce sont des représentations banales et en même temps, ce sont objets avec lesquels on vit et ce n'est pas rien. J'aime bien introduire de la banalité, des choses qu'on jette dans mes compositions, car ça dit quelque chose de la manière dont on vit, on s'entoure de choses, mais de temps en temps une cigarette peut être importante, elle s'est offerte à toi. Des choses qui nous paraissent très banales peuvent être très spéciales et importantes. »<sup>6</sup>

---

5 Idem, p 83

6 OP DE BEECK, Hans, *Entretien avec Hans Op de Beeck – Expo « Personnages »*, 2014, extrait de la vidéo promotionnelle de l'exposition *Personnages* du 23 novembre 2014 au 29 mars 2015 au domaine de Chamarande [enregistrement vidéo] In : Daylimotion, [Format MP3, 11'16"], disponible sur : <https://www.dailymotion.com/video/x2b423b>

Ce travail sur l'objet peut d'ailleurs faire écho à *Monument zéro* qui est fait de moulages en béton obtenus par des emballages. C'est en m'intéressant à ces objets jetés, dont l'apparition est aussi transitoire que celle du béton de chantier dans les villes, que je produis une archéologie, une mise en valeur historique de choses très banales qui en disent beaucoup sur notre manière de vivre.

C'est en tout cas un intérêt pour ce qui est abandonné qui est mis en place. Dans *Blade Runner*, cette entropie par l'objet abandonné existe en contradiction avec les objets de consommation qui attirent Rick Deckard, tout comme les emballages de *Monument zéro* existent en abolissant l'objet consommé.

Produire une esthétique de l'entropie serait s'intéresser à ce qui n'intéresse pas au premier abord. C'est ce qui s'accomplit dans les pages consacrées à John Isidore, dans les compositions de Hans Op de Beeck ou dans mes travaux.

Le béton incarne d'ailleurs cette entropie. De par le gris comme nous l'avons vu plus haut ou par son apparition transitoire de construction impliquant une destruction pour le faire réapparaître. Nous pouvons aussi affirmer cela par le travail de Denis Villeneuve sur son film *Blade Runner 2049*, dont l'action se passe quelques années plus tard par rapport à celle du livre de Philip K. Dick. Ce film de 2017 met en scène le personnage de l'officier K qui, pendant une séquence, part pour Los Angeles pour rencontrer Rick Deckard, le personnage du livre d'origine. C'est le décor de cette ville qui va nous intéresser ici. Cette dernière est actuellement l'un des symboles de l'omniprésence des lumières artificielles et écrans dans un paysage urbain. Elle est d'ailleurs représentée sous ce trait dans de nombreuses représentations cinématographiques et littéraires. Dans son futur inventé par *Blade Runner 2049*, la définition de la ville change. Celle-ci ne se compose plus que de grands volumes en béton : routes, hôtels, sculpture... Le désert l'a même emporté par la ville :

« Quand il n'y a personne dans le coin, le tropic en profite pour se reproduire »<sup>7</sup>.

Nous avons là la représentation même d'une mise en valeur des volumes bétonnés par la disparition de l'image et de la lumière en ville. En un sens, l'apparition du béton est une conséquence de la mise en entropie du milieu urbain. Figée, celle-ci se transforme en surface monochrome grise.

---

7 Ce rappelle de la citation de John Isidore me permet de faire le lien entre le motif du désert et l'entropie. Ce paysage représente en effet une entropie maximale pour la ville. L'inaction de celle-ci tend irrémédiablement vers le désert. C'est en tout cas ce qui se produit dans *Magrathéa*. Redevenu poussière, le béton définit un paysage désertique gris.

Nous pouvons donc en conclure que le béton se fait élément de distance par rapport à la vie urbaine basée sur les images, la lumière et les couleurs. Ce n'est que lorsque ces derniers éléments se font absents que cette matière est mise en valeur. Il est d'ailleurs un élément très présent des dystopies prédisant la destruction d'une ou plusieurs villes. Celle-ci se transforme parfois soudainement en une explosion de béton ou, plus lentement, sa surface se fait de plus en plus grise lorsque la population a déserté les lieux. En un sens, l'activité chasse le béton et inversement<sup>8</sup>. Il est donc d'un élément de décor intéressant pour placer une fiction dans un futur où la ville est privée de ses agitations habituelles. Déjà matière de la fixation par ses propriétés chimiques, le béton se fait minéral de l'entropie des villes. Le temps se fige lorsque le béton envahit les lieux, il est l'état final lorsque l'entropie arrive à son taux maximal. Lui prêter le rôle de matière d'étude d'une archéologie fictive semble résonner avec ce constat.

### **3. La ville abandonnée : un motif de l'archéologie fictive**

#### **A. Anne et Patrick Poirier : « le futur antérieur »**

Après avoir défini le béton comme matière de distance permettant l'écriture d'une fiction autour de son apparition, nous pouvons nous focaliser sur le type de narration qui nous intéresse ici : l'archéologie fictive.

La distance visuelle du béton vis-à-vis de la ville contemporaine semble en effet correspondre à une distance temporelle où la cité est à l'état de trace, d'empreinte. En art, le motif de la vie contemporaine abandonnée peut donner lieu à un rapprochement avec le domaine de l'archéologie.

Anne et Patrick Poirier comptent parmi les plus pertinents quand on parle d'artistes qui prennent le rôle d'archéologue dans leur démarche. Leur processus de création est en tout point lié à ce métier de la fouille. À travers leurs différents voyages à Rome, à Nantes, à Tokyo... Anne et Patrick Poirier vont chercher dans l'histoire des lieux où ils exposent, dans

---

8 Ce qui est un paradoxe quand le béton est aussi le symbole de l'expansion urbaine sur la nature. Mais cela peut aussi confirmer l'apparition du béton comme absence d'activité citadine : il se fait chasser visuellement en périphérie des villes. J.R. Ballard nous parle d'ailleurs de ces espaces dans une société contemporaine. Son *île de béton* qui définit le paysage de son roman de 1974 est un espace abandonné en bordure d'autoroutes qui tournent autour de la ville.



les sous-sols des villes qu'ils arpentent, dans les archives ou dans leurs propres souvenirs de la ville, des formes qui leur servent pour produire une œuvre.

Nous pouvons prendre pour exemple leur intervention au *Voyage à Nantes* de 2014 où le couple décide d'exhumer des modèles d'hélices de navires. Ces derniers servaient de base pour fondre les équipements de différents bâtiments maritimes qui ont parcouru le monde et ont fait la réputation de la ville. Dans leur carnet, qui fait le récit de leur parcours à Nantes (tenir un journal de bord est là aussi une pratique d'archéologue) ils précisent : « Patrick avait assisté, dans sa jeunesse, à la fusion des hélices du *France* à la Nantaise de Fonderie »<sup>9</sup>. Cette anecdote insignifiante rend intelligible la thématique principale de travail du couple : la mémoire. Ils mêlent leurs souvenirs individuels à ce que l'on peut appeler la conscience collective pour finalement dégager une mémoire objective. Loin des sociétés et de leur subjectivité, ils font parfois appel à la fiction, à ce lointain, pour faire apparaître cette mémoire. C'est par exemple le cas dans *Amnesia* (2008) :

« Cette maquette, c'est une sorte de bunker fait de coupoles à demi-enterrées qui sont construites dans un désert, un paysage ruiné, on ne sait ni où, ni à quelle époque. Toute la circulation se passe sous terre, et chaque coupole est un réservoir pour le futur, le contenant de la mémoire de quelque chose qui a disparu. Comme, par exemple, toutes les langues parlées ou écrites qui ne cessent de disparaître. Loin des classements traditionnels basés sur la chronologie et la raison, nous y avons projeté une sorte de classification et d'organisation du savoir humain. Il en devient aussi une métaphore du cerveau humain »<sup>10</sup>

Cette production sculpturale, un peu comme un voile, camoufle donc sous ses coupoles des choses oubliées. Cette cité utopique comme lieu de mémoire immuable nous parle du cerveau humain, mais aussi d'archéologie par la négation. Ces coupoles sont situées dans espace-temps qui semble ne pas lui avoir fait subir le moindre dommage. Il ne s'agit donc pas nécessairement d'une construction qui daterait de plusieurs siècles, mais de par la description qu'en fait Patrick Poirier (certaines coupoles renfermeraient « toutes les langues parlées ou écrites qui ne cessent de disparaître ») nous admettons qu'elles sont en effet très anciennes au vu de leur très grand nombre. Ce détail de cette couche blanche sans défaut, et de ces architectures non perforées garantit que l'oubli des savoirs contenus est total. Autrement dit, l'archéologie n'existe pas dans la fiction créée par Anne et Patrick Poirier dans

---

9 POIRIER, Anne, POIRIER, Patrick, *Cvriositas*, Paris, édition Dilecta, Nantes, Musée des beaux-arts de Nantes, 2014, p 6

10 JAUNIN, Françoise, POIRIER, Anne, POIRIER, Patrick, *Anne et Patrick Poirier; dans les nervures du temps, entretien avec Françoise Jaunin*, édition la bibliothèque des arts, Lausanne, 2013,

*Amnesia*. Ce refus de rendre visible des savoirs, des choses perdues sont une affirmation de l'importance de l'oubli pour le couple d'artistes :

« ... L'Oubli, autant que la Mémoire, est nécessaire, car il permet le travail de l'inconscient, et favorise les créations de l'imaginaire. Une mémoire parfaite, sans lacunes, serait une mémoire terrifiante et stérile. Une forme possible de l'Enfer... »<sup>11</sup>

Il s'agit bien là d'une valorisation de l'oubli et non d'une condamnation de l'archéologie. En effet, cette citation est tirée du même carnet de voyage qui les suit lors de la conception de leur projet d'expositions de Nantes sur lequel ils continuent à écrire en faisant le lien entre archéologue, architecte et artiste. Ces trois figures ont, pour eux, la fonction d'exhumer des fragments d'oubli pour finalement les ordonner dans une logique propre à leur domaine ou à leur subjectivité.

Des liaisons sont ainsi faites entre archéologie et art. Malgré cela, les artistes nous précisent, dans leur entretien avec Françoise Jaunin qu'ils pratiquent une « archéologie parallèle » par opposition avec l'archéologie scientifique.

Cela peut s'expliquer notamment par leur thématique de travail : la mémoire. L'Histoire est le support de cette démarche, tout comme leurs souvenirs personnels. Il ne s'agit pas de construire une vérité historique, mais bien, à partir de leur « mémoire au sens large » construire des objets subjectifs peut être même des fictions dans certains cas. En d'autres termes, ils ne situent pas chronologiquement les objets qu'ils étudient et créent, il les place dans un ailleurs, où différents temps se mêlent. Ils expliquent en tout cas leur rapport au temps ainsi :

« F.J. : Et le temps, quelle est la nature de votre rapport au temps ?

A.P. : D'abord, je n'arrive pas à concevoir séparément les trois temps dont on parle habituellement : le passé, le présent, le futur. Notre travail cherche, au contraire, à tenter de les faire coexister. Je vois le temps comme une espèce de grande nappe...

F.J. : Un continuum ?

A.P. : Un continuum, sans séparation ni hiérarchie entre les différentes temporalités que nous vivons. Comme dans la mémoire, on s'y promène continuellement d'avant en arrière, d'arrière en avant. [...]»<sup>12</sup>

---

11 POIRIER, Anne, POIRIER, Patrick, *Cvriositas*, Paris, édition Dilecta, Nantes, Musée des beaux-arts de Nantes, 2014, p 51

12 JAUNIN, Françoise, POIRIER, Anne, POIRIER, Patrick, *Anne et Patrick Poirier, dans les nervures du temps, entretien avec Françoise Jaunin*, édition la bibliothèque des arts, Lausanne, 2013,

Ils introduisent donc une complexité dans leur rapport au temps. Les maquettes qu'ils produisent sont en effet le signe d'un passé révolu tout en étant des inventions architecturales qui, présentées sous forme de maquettes, semblent constituer un projet futur. On ne sait pas très bien où situer les lieux qu'ils utilisent. La réduction, à l'échelle d'une pièce d'exposition, des villes qu'ils utilisent apparaissent comme un élément de réponse :

« A.P. : Historiquement, je pense que les romantiques étaient des gens qui refusaient leur XIXe siècle hyperbourgeois et hypermatérialiste. Ils avaient une manière très aristocratique de pratiquer une forme de résistance contre tout cela. Ils se plaçaient délibérément dans un espace romanesque et poétique, un espace non réaliste. Si nous avons quelque chose de romantique, c'est peut-être aussi dans cette résistance et dans notre désir d'inventer un univers poétique contre certains aspects du monde d'aujourd'hui, si matérialiste et consumériste. Nous non plus ne sommes pas du tout dans le réalisme. Les changements d'échelle que nous aimons tant pratiquer sont là pour permettre au spectateur d'entrer dans une tout autre dimension. »<sup>13</sup>

Par cette citation nous pouvons introduire la pratique d'Anne et Patrick Poirier dans un rapport avec la fiction telle que nous l'avons définie plus haut. En utilisant des références aux ruines réelles et en introduisant différentes histoires de multiples temps, le même jeu de distance avec le réel existe. Ils font alors exister cette fiction, mise en place par un découpage arbitraire du réel, dans ce qu'ils appellent « une tout autre dimension » définie comme un ailleurs, notamment grâce au changement d'échelle.

C'est ce qui se produit dans leur œuvre *Exotica* de 2000. Cette maquette nous présente une ville contemporaine du XXIe siècle, figée dans un noir absolu, surplombée par le mot « Exotica » écrit en néon. Cette cité inventée est l'archétype de nos villes actuelles et dynamiques. Pourtant, l'usage du noir et l'absence du mouvement placent l'ensemble dans un passé. Nous sommes face à une ville silencieuse que l'homme a sans doute quittée. Nous retrouvons donc cette idée de « continuum », où le monde contemporain et la ruine abandonnée cohabitent. Le changement d'échelle tel que le pratiquent les artistes sert aussi ce propos. Exclu du lieu, le spectateur se retrouve face à un ailleurs qui a sa propre temporalité, sa propre dimension. Malgré une reconnaissance de notre paysage urbain, il semble impossible de s'approprier le lieu. Le mot « Exotica » accentue l'effet d'étrangeté. Le mot « exocus », tiré du latin, veut dire « étranger, exotique ». S'il désigne la ville, il place alors

---

13 Idem

celle-ci dans un lointain quand bien même sa forme nous semble proche. Plus tard, les artistes ont d'ailleurs décidé d'aller plus loin dans cette démarche d'éloignement.

En effet, en 2008, Anne et Patrick Poirier publient un livre d'artiste du même nom que l'œuvre aux éditions Incertain *sens*. L'ouvrage est constitué de prises de vues de la maquette, alternées avec des phrases descriptives d'une hypothétique vie qu'il y aurait eu dans cette ville. Il est par exemple marqué : « Au nord, près du port, des tours sans grâce et des quartiers pavillonnaires abritaient les populations laborieuses »<sup>14</sup>. L'emploi du passé place bien la ville dans un temps révolu. Cet ouvrage est d'ailleurs décrit comme un « petit guide » comme lors d'une visite de sites historiques. Ainsi, malgré une forme évidemment contemporaine, tous les éléments définissant l'œuvre dans son ensemble placent la ville dans un ailleurs, un espace fictif étranger.

Nous avons donc là le même effet de perte qui se produit avec les mêmes que je produis en ciment. Nous retrouvons cette « mise en archéologie » d'éléments contemporains. Cela définit (dans ce rapport de distance temporelle forcée par une présentation, une couleur, une échelle) une archéologie fictive possible en sculpture. Anne et Patrick Poirier parlent d'ailleurs de « futur antérieur » pour parler d'*Exotica*. Le jeu temporel de cette expression nous place dans le champ de la fiction temporelle, d'une présentation du futur de notre société.

## **B. Adrian Villar Rojas**

Le travail d'Adrian Villar Rojas suit cette logique sur *Today we reboot the planet* présenté à la Serpant Serpentine Sackler Gallery du 28 septembre 2013 au 10 novembre 2013. De l'extérieur, son installation ressemble à un bloc de béton limitant au spectateur une circulation dans une sorte de déambulateur circulaire entre les parois du lieu d'exposition et celles de son installation. Sur deux faces opposées de cette dernière, nous retrouvons une composition de formes géométriques, sculptées dans la masse, comme des éléments architectoniques modernes voir futuristes. Sur une troisième face, une sculpture d'éléphant semble soutenir la structure du bloc en question. Ce dernier en fait une pièce contenant des allées d'étagères métalliques. Sur ces dernières sont disposées des objets, plantes, sculptures modelées et moulées... Ces différents éléments nous renvoient vers plusieurs époques et registres. D'un côté nous avons un singe éventré, qui, mis en relation avec des fioles,

---

14 POIRIER, Anne, POIRIER, Patrick, *Exotica - petit guide*, Rennes, édition Incertain Sens, 2008

différents instruments, nous renvoie aux expériences scientifiques modernes. Sur une autre étagère, une représentation de Kurt Cobain fait référence à la musique grunge. Aussi, différents modelages de corps font revenir l'installation vers la tradition sculpturale. Pour finir la description de l'œuvre, de jeunes plantes poussent au travers des sculptures, des étagères comme les derniers éléments d'une vie révolue.

Tout est en effet à l'état de ruine. Tout est abîmé et gris. Ces différents volumes sont autant d'éléments conservés de l'humanité dans la fiction construite par l'artiste pour qu'intervienne ce « recommencement de la planète » induit par le titre. La décomposition et conservation de ces objets nous projette donc dans un futur proche où une infime partie de nos cultures et techniques sont sauvegardés. Comble de la remise en question de l'action de l'humanité sur la nature, le tout est maintenu de l'extérieur grâce à un pachyderme, symbole d'une faune détruite par l'Homme. Il s'agit en effet dans cette fiction de mettre en place un discours écologique. Dans ce cas, une inversion des rôles se joue. L'action humaine devient fragile, la nature renaît sous la forme de jeunes plantes, et l'animal, pourtant mis en danger par l'homme tente de sauver cette même espèce sur le point de disparaître.

Comme dans l'œuvre *Exotica* d'Anne et Patrick Poirier, le présent se retrouve à l'état d'objet d'étude d'une archéologie future. Cette fois-ci la sculpture apparaît comme un médium de fixation matériel du quotidien. En utilisant la terre et le ciment comme matériau, Adrian Villar Rojas place tous ces éléments dans un passé archaïque. De plus, en inventant une fonction à son installation, en le faisant un lieu de sauvegarde, l'imaginaire futuriste qu'il met en place, par l'aspect de ses objets, s'accroît. Un peu comme le « petit guide » d'*Exotica*, les étagères, le titre et la disposition créent un contexte narratif : une archéologie fictive dans le cas de ces travaux.

Ce contexte narratif qui place les éléments dans un « futur antérieur » pour reprendre le terme d'Anne et Patrick Poirier peut, comme nous l'avons vu en le définissant comme matière entropique et de la distance, être construit par le béton. Pour faire fiction avec cette matière, il faut l'appliquer là où elle est absente. On la sort ainsi de son rôle architectural pour en utiliser l'esthétique à des fins fictionnelles. Il peut se faire le cadre d'une fiction où tout est figé, gris, à l'état de trace, car cela le définit déjà.

## Conclusion

Le béton, par son utilisation en tant que monument et sa couleur grise notamment, entretient une relation avec la fixation du temps. Cette matière a créé un ordre artificiel, une ère anthropocène qui se définit par une activité humaine qui fige des espaces entiers et de manière irrémédiable. Nous rejoignons d'ailleurs ici une définition de l'entropie. C'est en se bétonnant, par la ville qui l'emporte, que l'espace court vers cet état. En conséquence de cet urbanisme, un cadre gris se crée. Cette accumulation fait du béton le théâtre principal de nos mémoires collectives et individuelles. Sa durabilité en fait d'ailleurs la matière du maintien de certains de ces souvenirs que ce soit par la ruine ou par le monument. En résulte un paysage où les formes s'accumulent, parfois se remplacent, comme un trop-plein de mémoire. En un sens, cela mène aussi à l'entropie : il s'agit d'une évolution vers un désordre total où l'on ne sait plus quoi faire de toutes ces constructions accumulées. C'est donc un statut contradictoire qui se crée pour le béton, à la fois matière des bâtiments à l'abandon, de ces éléments urbains qui se figent, et matière de l'ordre de la ville établi sur le désordre naturel. En d'autres termes, le béton a à voir avec la fixation du temps, que celle-ci soit lente ou rapide. Il crée déjà, peu à peu, les objets d'étude d'une archéologie fictive, sans forcément nécessiter une intervention artistique.

S'ensuit une considération esthétique du béton. Différents artistes l'ont considéré dans une volonté autre que celle de la construction. Il est alors projeté, coulé, cassé... Il crée de l'éphémère. Ses propriétés lui permettent de figer des gestes, d'enregistrer des actions, comme les coups de pieds de Lara Favaretto. C'est en soi l'idée de « projet architectural » qui est remise en cause. Les actions des artistes avec le béton sont très courtes. La fixation du temps induite par le béton est alors utilisée pour figer des gestes rapides, parfois violents. Il ne s'agit pas de faire appel à un savoir-faire, mais de garantir une survie au moins matérielle de l'attitude de l'artiste. Les démarches entrent alors en contradiction avec l'usage rationnel du béton en architecture et l'idée de « projet ». Il y a, à mon sens, un langage sculptural archaïque qui se met en place autour de lui. On le fait aller vers une déconstruction technique. Ces différentes attitudes entrent en résonance avec l'idée d'une création archéologique. Celle-ci peut en effet apparaître par l'utilisation de gestes simples, archaïques qui font entrer

le béton dans une dimension autre. Cette matière s'accorde en tout cas avec ce genre de pratique comme nous avons pu le voir.

Le béton accepte donc la distance. Il peut s'éloigner techniquement de son usage architectural. Son statut de matière enfouie en fait d'ailleurs une matière qui entretient cette distance avec le temps actuel. Il est recouvert, il est lourd lorsque l'immatérialité est de mise. Aller chercher le béton se résume à retrouver un rapport à la matière dans un cadre urbain. Cela donne alors lieu à des fictions où le retour à l'ensauvagement prend pour cadre une ville en ruine où le béton réapparaît. Il est donc encore une fois, notamment dans le cinéma, associé à un archaïsme dans un contexte artistique. C'est d'ailleurs dans ce sens qu'il peut être associé à d'autres pratiques qui, pour créer une archéologie fictive, créent un cadre narratif où notre monde actuel est à l'état de trace. Anne et Patrick Poirier ou Adrian Villar Rojas en sont des exemples.

Sa définition comme pierre artificielle, sa situation de matière enfouie dans les villes et son esthétique de la fixation par son rapport colorimétrique et physique à l'entropie font du béton la matière d'une archéologie fictive possible. C'est en prenant en compte tous ces paramètres que je l'emploie dans ma pratique.

Les situations que j'invente passent par une déconstruction et une mise en entropie du réel. Réduction de nos motifs contemporains à l'état de pierre, d'empreinte, ma démarche se construit comme une archéologie fictive de notre quotidien. Il en résulte la création d'objets désactivés, obtenus la plupart du temps par le moulage, à la fois médium industriel et archéologique. Cette liaison technique de deux temps, celui de la création contemporaine et de la recherche et analyse de l'Histoire rejoignent les thématiques que je souhaite dégager dans ma pratique. C'est en se faisant à la fois objet d'un « ici et maintenant » et relique d'un lointain spatio-temporel que mes sculptures se donnent à voir comme des fragments d'univers fictifs. Nous pouvons même parler de science-fiction, d'une réalité alternative qui donne à voir notre actuel dans un temps plus avancé, à l'état de ruine ou de fixation. Ces objets d'art se définissent alors en tant que tel par leur inefficacité, leur anachronie par rapport au monde extérieur à l'espace d'exposition. Dans un manque d'usage, ces objets restent figés, deviennent sculptures, traces, voire se fossilisent pour certains.

En citant les technologies et l'imaginaire contemporain, je me permets de figer notre monde, de le rendre inopérant pour créer un présent alternatif, matérialisé par les éléments que je crée, où le mouvement constant du quotidien est aboli. Le spectateur est alors invité à l'errance, à divaguer entre des objets désactivés. Ce rapport que j'ai avec la ville, je l'ai

développé par ma pratique, en m'intéressant à la matière lorsque l'image est dominante, à l'emballage lorsque l'objet focalise tout l'intérêt d'une société de consommation ou à la trace et au silence lorsque la vie contemporaine ne laisse plus d'espace à la mémoire réelle.

Toutes ces thématiques qui sont présentes dans mon archéologie fictive, nous l'avons vu, sont induites et déjà peut-être présente dans l'esthétique même du béton. Dans cette invention par la déconstruction et la survivance, le il apparaît donc comme un cadre narratif propice, appelant l'archéologie comme langage.



# Bibliographie

## Ouvrages

- BATHO, John, *Couleur froide*, Paris, édition Terre Bleue, 2010
- BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de la reproductibilité technique*, Paris, éditions Payot et Rivages, 2013
- COLLINS, Peter, *splendeur du béton : les prédécesseurs et l'œuvre d'Auguste Perret*, Paris, édition Hazan, 1995
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *Génie du non-lieu : air, poussière, empreinte, hantise*, Paris, les éditions de minuit, 2001
- DIDI-HUBERMAN, Georges, *La ressemblance par contact : archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*, Paris, édition de minuit, 2008
- GOLDBERG, Itzhak, *Installations*, Paris, CNRS éditions, 2014
- JAUNIN, Françoise, POIRIER, Anne, POIRIER, Patrick, *Anne et Patrick Poirier, dans les nervures du temps, entretien avec Françoise Jaunin*, édition la bibliothèque des arts, Lausanne, 2013,
- SAYER, Frédéric, *Le mythe des villes maudites : Entropie et fiction au XXe siècle*, Biarritz, édition Segquier, 2009, p 274
- SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, éditions du Seuil, septembre 1999

## Catalogues d'exposition

- DIDI-HUBERMAN, *Mathieu Pernot : La traversée* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition « Mathieu Pernot : la traversée », Paris, Jeu de Paume, du 11 février au 18 mars 2014], Cherbourg, le Point du jour, Paris, Jeu de Paume, 2014
- HAMMOUTENE, Franck, MARREY, Bernard, *Le béton à Paris* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition « Histoire d'un matériau : le béton à Paris », Paris, Pavillon de l'Arsenal, mars-mai 1999], Paris, édition Picard, édition du Pavillon de l'Arsenal, 1999

– *Fabricateurs d'espaces* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition *Fabricateurs d'espaces*, Villeurbanne, Institution d'arts contemporain, du 17 octobre 2008 au 4 janvier 2009], Dijon, éditions Presses du réel, 2011

– *Robert Smithson : une rétrospective : le paysage entropique 1960-1973* [ouvrage réalisé à l'occasion de l'exposition *Robert Smithson : une rétrospective : le paysage entropique 1960-1973*, Musées royaux des beaux-arts de Belgique (Bruxelles), Institut valencià d'art modern-Centre Julio Gonzalez, MAC, galeries contemporaines des Musées de Marseille] Marseille, Musées de Marseille, Paris, Réunion des musées nationaux, 1994

### **Livre d'artiste**

– POIRIER, Anne, POIRIER, Patrick, *Cvriositas*, Paris, édition Dilecta, Nantes, Musée des beaux-arts de Nantes, 2014

– POIRIER, Anne, POIRIER, Patrick, *Exotica - petit guide*, Rennes, édition Incertain Sens, 2008  
Romans

### **Romans**

– ADAMS, Douglas, *Le guide du voyageur galactique, H2G2, I*, Paris, édition folio, collection SF, 2017

– BALLARD, J.G., *La trilogie de béton*, Paris, édition folio, 2014

– K. DICK, Philip, *Blade Runner : les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, Paris, édition j'ai lu, 2014

### **Articles de revue :**

– FOUCAULT, Michel, *Des espaces autres*, *Empan* 2004/2 (no54), p. 12-19

### **Articles en ligne :**

– MENARD, Pierre, *Mémoire d'une catastrophe* [en ligne], publié le 9 mai 2018 [consulté le 13 mai 2018],  
disponible sur le web : <http://www.liminaire.fr/palimpseste/article/memoire-d-une-catastrophe>

– PINA, Verane, *A monument for the Living* [en ligne], [consulté le 15 mai 2018],

disponible sur le web : <http://nadour.org/fr/collection/A-Monument-for-the-Living/>

– PERNOT, Mathieu, *Mauvaises herbes* [en ligne], [consulté le 15 mai 2018],  
disponible sur le web : <http://www.mathieupernot.com/herbes.php>

– SAINT BLANQUET, Claude, *Thermodynamique (cycle L ; Habilitation : 2004)* [en ligne],  
mis à jour le 1<sup>er</sup> juin 2015 [consulté le 6 février 2018], *Chapitre 7 : le second principe*,  
disponible sur le web :

[http://www.sciences.univ-nantes.fr/sites/claude\\_saintblanquet/thermo2005/07\\_principe2/07\\_principe2.htm](http://www.sciences.univ-nantes.fr/sites/claude_saintblanquet/thermo2005/07_principe2/07_principe2.htm)

– PERNISCO, Nelson, *le commencement et la fin* [en ligne], [consulté 10 mai 2018],  
disponible sur le web : [https://www.nelsonpernisco.com/?lightbox=image\\_1xnc](https://www.nelsonpernisco.com/?lightbox=image_1xnc)

### **Vidéo en ligne :**

– OP DE BEECK, Hans, *Entretien avec Hans Op de Beeck – Expo « Personnages »*, 2014,  
extrait de la vidéo promotionnelle de l'exposition *Pe rsonnages* du 23 novembre 2014 au 29  
mars 2015 au domaine de Chamarande [enregistrement vidéo] In : Daylimotion, [Format  
MP3, 11'16"], disponible sur : <https://www.dailymotion.com/video/x2b423b>