



Mémoire de recherche

Projet - *Vies de château*

*Donner à voir différentes vies
du château d'Andlau*

Sous la direction de Bruno Lavelle

Clémence RENAUD
Spécialité Design d'Espace
DSAA INSITULAB
Mars 2019- Lycée Le Corbusier
Illkirch-Graffenstaden

REMERCIEMENTS

Pour l'accompagnement dans la rédaction de ce mémoire, le suivi du projet et les méthodes apportées au cours des deux années de DSAA, je remercie l'équipe de l'Insitu Lab, en particulier, Bruno Lavelle, Jean Obrecht et Danielle Martin.

Pour avoir facilité mes recherches, m'avoir accueillie sur le terrain et s'être rendue disponible je remercie L'association des Amis du Château d'Andlau, Claude Dumser, Christian Seyllerembre, Guillaume d'Andlau et Claire Renkli.

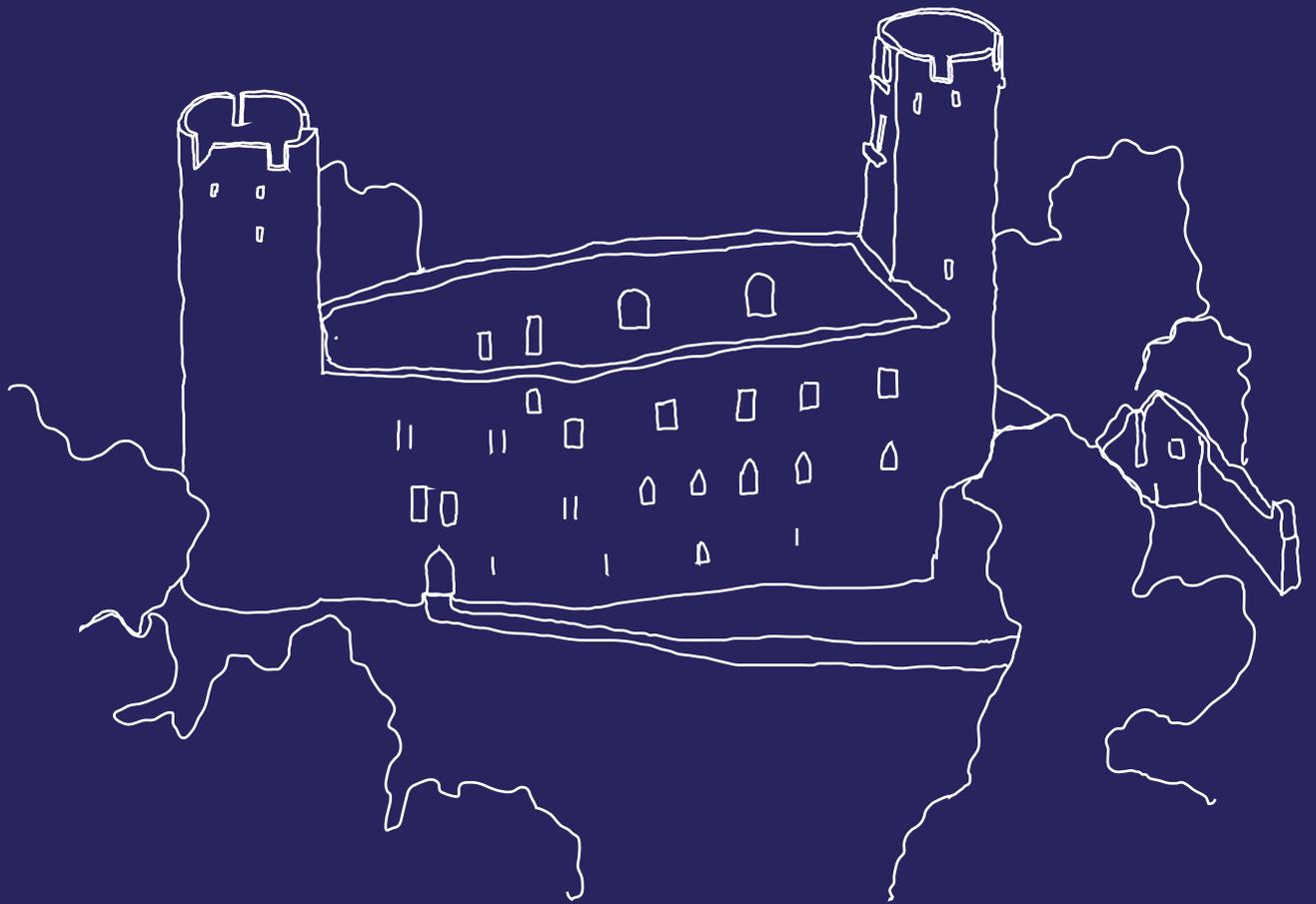
Pour m'avoir redonné le goût du théâtre et apporté des clés pour faciliter mon oral de diplôme, je remercie Blanche Giraud Beauregardt.

Pour m'avoir encouragé depuis la Franche-Comté, je remercie ma famille.

Pour tous les moments que nous avons partagé en deux ans, pour m'avoir accompagnée, appris et accueilli à Strasbourg, les étudiants de ma promotion de DSAA.

Pour m'avoir soutenu dans la réalisation de ce diplôme à distance, je remercie mon binôme de projet en immersion à Monaco.

MERCI.



AVANT PROPOS

Vies de château, c'est d'abord l'histoire de Léon et de ses parents.

Léon est un enfant de sept ans et en ce dimanche après-midi ses parents l'emmènent visiter un château !

Léon a pris sa cape et son épée il est prêt pour l'aventure !

Sur l'autoroute son papa se retourne :
"Regarde Léon, là-haut, c'est lui le château d'Andlau !"

Au loin Léon aperçoit deux tours qui se dressent face au paysage. Il imagine déjà les dragons, les chevaliers et les princesses qu'il va pouvoir croiser au dessus de la montagne. Il sait que demain à l'école il pourra tout raconter à ses camarades de classe, ce sera lui le héros !

Le château se rapproche, il arrive au village. La voiture poursuit la montée puis s'arrête près d'une auberge. Sa maman descend et dit :
"Maintenant Léon on doit marcher pour arriver au château."

Léon s'empresse de descendre. Le chemin est un peu long pour un petit garçon mais Léon est déterminé.

Après un moment son papa s'arrête :
"Regarde Léon, il est là le château !"

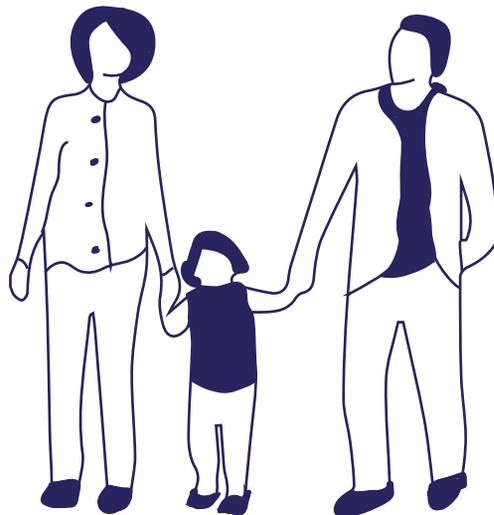
Léon lève la tête et reste bouche bée devant la première tour, il ne l'avait pas vue.

Il arrive dans la cour, découvre une cabane en bois et des escaliers. Ses parents tentent de lui expliquer qu'il devait y avoir une cheminée à un endroit mais ne semblent pas sûrs, que la cabane accueille des fêtes, que les planches à l'entrée permettent de reconstruire le château.

Léon ne comprend pas tout, il pose beaucoup de questions :
"Comment les chevaliers pouvaient-ils vivre ici, il n'y a même pas de toit !"

Ses parents tentent de lui donner des explications mais sont vite limités dans leur réponse.

*Comment aider Léon et ses parents à visualiser
les différentes vies du château d'Andlau ?
Comment faire de leur visite une expérience ?
Comment les aider à fantasmer le château ?*



SOMMAIRE

11	INTRODUCTION
15	IL ETAIT UNE FOIS, LE CHÂTEAU D'ANDLAU
<hr/>	
23	I - LE CHÂTEAU D'ANDLAU, UN ÉCOSYSTÈME EN ÉQUILIBRE ENTRE TEMPS PRÉSENT ET TEMPS PASSÉ <i>Relation entre l'espace et le temps</i>
25	A - L'écosystème des châteaux-forts alsaciens
33	B - La relation du château à son territoire proche
36	C - La transmission et l'échange comme vecteur d'écosystèmes <i>Transmettre un savoir-faire pour créer du lien social et historique</i> <i>La transmission et la notion de hiérarchie</i> <i>La pratique de l'alsacien, facteur d'inclusion et d'exclusion</i>
<hr/>	
41	II- LA RUINE, UNE STRUCTURE PERÇUE COMME UN ÉCOSYSTÈME <i>Espace ouvert - espace fermé</i>
43	A - La ruine, un écosystème en constante mutation <i>La ruine, un édifice hybride</i> <i>La pierre comme élément support d'histoire</i>
46	B - La perception et la gestion de la ruine, une question de culture <i>La ruine, de la mise en garde à la mise en valeur</i> <i>La notion du sublime</i>
50	C - Le rapport entre l'homme et le paysage, une question d'expérience et de culture <i>L'expérience du parcours jusqu'au château d'Andlau</i> <i>Le rapport au paysage et la notion d'artialisation</i>

57	III - L'ACTION EN DESIGN AU SEIN DES ÉCOSYSTÈMES, CONFRONTATION ENTRE LA REVALORISATION ET LA SAUVEGARDE DU PATRIMOINE
60	A - L'éternelle querelle des anciens et des modernes <i>Restaurer, une question de point de vue :</i> <i>Agir sur le patrimoine, études de cas :</i> <i>La transformation des extérieurs du Palais du Louvre à la fin des années 1980.</i>
69	B - De la revalorisation la plus douce à l'action la plus radicale <i>Étude de cas : L'intervention de Massimiliano Fuksas à la grotte de Niaux</i> <i>Étude de cas : Álvaro Siza à l'Abbaye du Thoronet</i>
79	C - Donner à voir différentes temporalités par le design <i>Les éléments qui permettent de passer d'un temps à un autre.</i> <i>Transposition du voyage dans le temps en design et en architecture.</i> <i>La transparence comme moyen de donner à voir différentes temporalités.</i> <i>La métamorphose comme moyen de donner à voir le temps et d'agir à la manière de la ruine.</i>
85	CONCLUSION
89	CATALOGUE D'EXPOSITION <i>Images et réflexions autour de la ruine du moyen âge à nos jours</i>
104	BIBLIOGRAPHIE - SITOGRAPHIE
106	MÉTHODOLOGIE DE PROJET

INTRODUCTION



LE CHÂTEAU D'ANDLAU
© Photographie Jin Du

¹ Victor Hugo,
Guerre aux démolisseurs,
Revue des deux Mondes,
tome V, 1 mars 1832, p.607-622

“Il y a deux choses dans un édifice : son usage et sa beauté. Son usage appartient au propriétaire, sa beauté à tout le monde. Donc, le détruire c’est dépasser son droit.”¹

Victor Hugo définit ici la volonté de protéger le patrimoine bâti français. Cette idée émerge et se voit questionnée dès le début du XIX^e siècle.

*Doit-on conserver ou non notre patrimoine ?
Doit-on laisser le temps s'emparer des vestiges
ou les restaurer au péril de la véracité historique ?*

De ces questionnements et de ces prises de positions nous sont parvenus les vestiges que nous avons aujourd’hui en France. Le château d’Andlau en est un et il semble répondre aux problématiques décrites par Victor Hugo. L’édifice a perdu ses usages d’habitation et de défense, seule sa beauté perdure. La symbolique de sa grandeur a changé. À sa construction, le château était davantage enclin à se refermer sur lui-même, à jouer de son usage et sa grandeur pouvait se mesurer à ce qui se passait à l’intérieur de ses murs. Aujourd’hui, les restes architecturaux qui demeurent sur place forment une œuvre de plein air à contempler. C’est l’extérieur, la propriété de tous, qui demeure. Le château est comme un tableau que l’on peut observer et pénétrer. L’univers dans lequel il nous transporte est un mélange de l’image que nous avons de la ruine d’aujourd’hui, l’image que nous avons du château au moyen-âge et l’image de la période qui sépare les deux époques. Les restes du château d’Andlau agissent comme un témoin du passé qui nous permet de faire un voyage dans le temps.

Cependant le château est une œuvre sans cartel. Passé ces étapes de surprise et d’émerveillement face aux vestiges laissés par le temps, il nous vient une frustration de ne pas pouvoir en savoir plus, de ne pas se voir confirmer ou infirmer nos suppositions, nos fantasmes que nous avons projetés sur les restes de l’architecture. Aussi, il se peut que certains visiteurs soient hermétiques à toutes sensations provoquées par l’architecture et éprouvent le besoin d’être guidés dans ce voyage dans le temps.

Comme un designer graphique viendrait outiller le spectateur au moyen de cartels, de signalétiques ou d'éléments d'explications lors d'une exposition artistique, le designer d'espace peut aussi imaginer des dispositifs pour guider le visiteur lors de sa découverte du château fort. De sa vision lointaine de l'édifice dans le paysage à son entrée dans les murs de l'architecture, le designer peut intervenir pour donner à voir différentes vies du château et augmenter l'imaginaire du visiteur. Il s'agit de penser une intervention qui viendrait apporter un élément supplémentaire à la visite et rendre le parcours vivant. Le château d'Andlau marque le passé médiéval de la région mais la ruine vit dans le présent et continuera sa route dans le futur. Construire un projet de design d'espace au château d'Andlau, c'est prendre conscience de la progression du temps face à l'édifice. C'est donner des outils pour que la ruine continue à vivre dans le présent pour atteindre le futur. C'est aider à la transmission d'un patrimoine matériel et immatériel. C'est accompagner le visiteur dans sa découverte du site.

La recherche qui va suivre vise à nourrir le projet de design d'espace *Vies de château* à travers la problématique suivante :

Dans quelle mesure le design d'espace peut-il être un outil au service du visiteur pour comprendre la marque du temps dans un château fort, plus précisément au château d'Andlau ?

La réflexion tend à apporter des réponses à ces trois questions :

Quel est l'écosystème des acteurs qui gravitent autour du château d'Andlau ? Dans quelle mesure la ruine peut-elle être considérée comme un écosystème ? Quels choix opérer, par un designer pour s'insérer dans cet écosystème et montrer au visiteur différentes vies du château d'Andlau ?

IL ÉTAIT UNE FOIS, LE CHÂTEAU D'ANDLAU

² Association des amis du château d'Andlau, *Le Haut-Andlau, un château, deux tours, sept siècles d'histoire*, Ott Imprimeurs, Wasselone, France, 2016

Association des Amis du château d'Andlau, *Le château d'Andlau, hier et aujourd'hui*, Le Vergé Editeur, Strasbourg, 2015

³ *Hohandlau*, appellation germanique du château qui signifie Haut-Andlau.

⁴ Eberhard I Von Andlau, 1198-1263, chevalier, ancêtre de la famille d'Andau, premier propriétaire du château.

⁵ Association des amis du château d'Andlau, *Le Haut-Andlau, un château, deux tours, sept siècles d'histoire*, Ott Imprimeurs, Wasselone, France, 2016, page 22.

⁶ *Niederandlau*, appellation germanique du château qui signifie Bas-Andlau.

Entrons dans le château par son histoire².

C'est au milieu du XIII^e siècle que débute le récit du château de *Hohandlau*³. Les historiens s'accordent à dater sa construction entre 1250 et 1260. Il est situé à 450 mètres d'altitude et domine la vallée d'Andlau et de la Kirneck à trente-cinq kilomètres de Strasbourg.

Eberhard I Von Andlau⁴ serait à l'origine de son édification. En effet, un document de succession atteste en 1274 de "*la transmission du château aux enfants d'Eberhard, Henrico, Rodolfo et Eberhardo de Andela*"⁵. Ceci implique que le château existait déjà. Aussi, la forme de l'édifice est typique des constructions alsaciennes entre le milieu et le troisième quart du XIII^e siècle. En recoupant ces informations, entre actes notariés et éléments archéologiques, la datation de la construction a pu être établie par les historiens.

Eberhard I Von Andlau est nommé chevalier en 1214. Il s'agit d'un titre qui propulse la famille dans les couches supérieures de l'aristocratie. Eberhard veut alors ancrer son pouvoir sur le territoire et a besoin d'un symbole. Quoi de mieux, au moyen âge, que la construction d'un château-fort pour marquer sa puissance ? Ceci est d'autant plus efficace lorsque l'on envisage l'édification d'un château-fort de montagne qui agit comme signal visuel dans le paysage à plusieurs kilomètres à la ronde. C'est à partir de ce point central que les Andlau vont développer leur ascendance sur la région. Ils forment l'une des familles les plus puissantes d'Alsace et possèdent la ville d'Andlau.

À la fin du moyen âge, les Andlau apparaissent comme une famille qui a su, malgré les héritages successifs, garder une certaine homogénéité dans la gestion de ses biens. Pour conserver sa souveraineté, dans une région au carrefour des affrontements, elle construit un autre château dans l'agglomération d'Andlau, le *Niederandlau*⁶ entre 1334 et 1346 et met en place les fortifications de la ville en 1432.

⁷ Guerre de trente ans, 1618 - 1648, guerre de religion entre protestants et catholiques qui frappe toute l'Europe du XVII^e siècle.

⁸ François de Blanchefort de Créquy de Bonne, 1625-1687, maréchal de France dit "*Le maréchal de Créquy*".

⁹ Frédéric-Antoine-Marc d'Andlau, 1736 - 1820, militaire et homme politique Français.

¹⁰ Principal acteur de la randonnée en Alsace, depuis 1872 le *Club Vosgien* participe au balisage et à la revalorisations des sentiers pédestres dans le massif des Vosges.

Le XVI^e siècle marque une période de réaménagement du château. On tend à augmenter le confort et on renforce les défenses pour protéger l'édifice des nouvelles artilleries lourdes. Le pont-levis est mis en place pendant cette période. Les châteaux-forts sont peu à peu délaissés en raison de leur mode de vie difficile. Les familles préfèrent progressivement redescendre en plaine. Entre 1582 et 1583, la construction de la seigneurie d'Andlau, se met en place. Elle devient l'hôtel aristocratique des comtes d'Andlau, qui vont laisser le château aux mains de leur garde-chasse.

Hohandlau connaît une période de crise pendant la guerre de trente ans⁷. En 1622, un accord est passé entre Andlau et Strasbourg pour que les citoyens de Barr puissent protéger leurs biens en les déposant au château. En 1636, Andlau et Barr surveillent conjointement l'édifice. Cependant en 1678, Andlau est rattaché à la France et le château est pillé par les troupes du *Maréchal de Créquy*⁸.

L'édifice reste sous la propriété de la famille jusqu'à la révolution. En 1796 Hohandlau est le dernier château-fort d'Alsace à être encore habité. Ceci a participé au fait qu'il nous soit parvenu aujourd'hui dans un état de conservation remarquable. Il est vendu à un marchand qui à partir de 1806 commence à faire commerce avec les restes du château. En 1818, *Frédéric-Antoine-Marc d'Andlau*⁹ rachète la ruine et la sauve de la destruction. Les premiers travaux de consolidation sont mis en place en 1859. En 1926, le château est classé au registre des monuments historiques français et en 1928, une campagne de restauration est mise en place au château par le *Club Vosgien*¹⁰.

La forteresse est laissée en l'état jusqu'en 1998. C'est un éboulement d'un morceau de l'enceinte qui va engendrer la mise en place d'actions de revalorisations autour du site. L'association des amis du château d'Andlau est créée en 2000. Elle participe à ce que l'histoire continue autour château. Aujourd'hui la longévité des Andlau a marqué le territoire alsacien. Cette puissance est encore visible de par l'état du château et puisque le propriétaire actuel n'est autre que le comte Guillaume d'Andlau, descendant direct de la famille.

Nous sommes aujourd'hui en 2019, près de 800 ans après la construction du château d'Andlau. C'est à cet endroit de l'histoire du site que vient s'intégrer le projet *Vies de château*.

ANNEXE - 1

¹¹ *Bergfried*, beffroi, tour de défense typique des édifices médiévaux.

¹² Archère, sorte de meurtrière, petit orifice dans une muraille qui permet de tirer à l'arc ou l'arbalète.

¹³ Fenêtre à coussiège, un coussiège (du latin *culcita*, « coussin » et *sedes*, « siège ») est un banc aménagé dans l'embrasure d'une fenêtre par un ressaut de la baie. Forme courante dans les constructions médiévales, il s'agit le plus souvent d'une banquette en pierre, intégrée à la maçonnerie, revêtue de bois, de coussins.

Le château d'Andlau, description de l'architecture :

Le château d'Andlau est édifié sur le Silberberg, *Le Mont d'Argent*. Ce matériau constitue l'élément principal de sa construction. Le granit est plus résistant que le grès néanmoins présent pour l'ornementation des fenêtres. L'ensemble de l'architecture était recouvert d'une couche d'enduit de crépi clair.

Le château est composé d'un corps de bâtiment d'une longueur de 25 mètres. Il s'organise en trois niveaux et est flanqué à chaque extrémité de deux tours, *bergfried*¹¹, quasi-circulaires, d'un diamètre de 8 mètres et d'une hauteur de 25 mètres. Il est le seul château-fort d'Alsace qui possédait deux tours. Celles-ci garantissaient une meilleure défense de l'édifice mais servaient surtout au propriétaire à montrer sa puissance à ses sujets. Les donjons étaient construits comme des parties inhabitables de l'édifice. La première tour surveillait l'entrée principale du château. La basse cour était placée en retrait afin que le garde puisse avoir le temps d'avertir s'il voyait un ennemi entrer dans le château. Cependant ce système de défense vertical présentait l'inconvénient de comporter de nombreux angles morts. Il sera modifié au XVI^e siècle avec une complexification du système d'entrée (le visiteur devait franchir plusieurs portes avant d'arriver dans l'enceinte du château). La seconde tour servait de citerne qui récoltait l'eau de pluie. Une forte pente de montagne offrait au château un dispositif de défense naturel.

Le XVI^e siècle est marqué par l'apparition de fenêtres dans le corps de logis. Les ouvertures marquaient une volonté d'apporter du confort à l'ensemble. À côté des *archères*¹² défensives, des fenêtres en arc brisé apparurent, ainsi que des *fenêtres à coussiège*¹³.

Sur la ruine actuelle on distingue la marque des différentes cheminées qui servaient à chauffer le château. Cependant la principale source de chaleur était apportée par un élément non visible aujourd'hui : le poêle en faïence. Il fait partie du mobilier emblématique médiéval alsacien. Une pièce est exposée au château du Haut-Koenigsbourg.

Le XVII^e siècle est marqué par l'ajout d'une construction en bois qui vient se greffer sur l'ensemble en granit. La construction servait à contrôler les entrées du château. L'édifice n'eut plus besoin de son chemin de ronde situé au niveau de sa toiture.

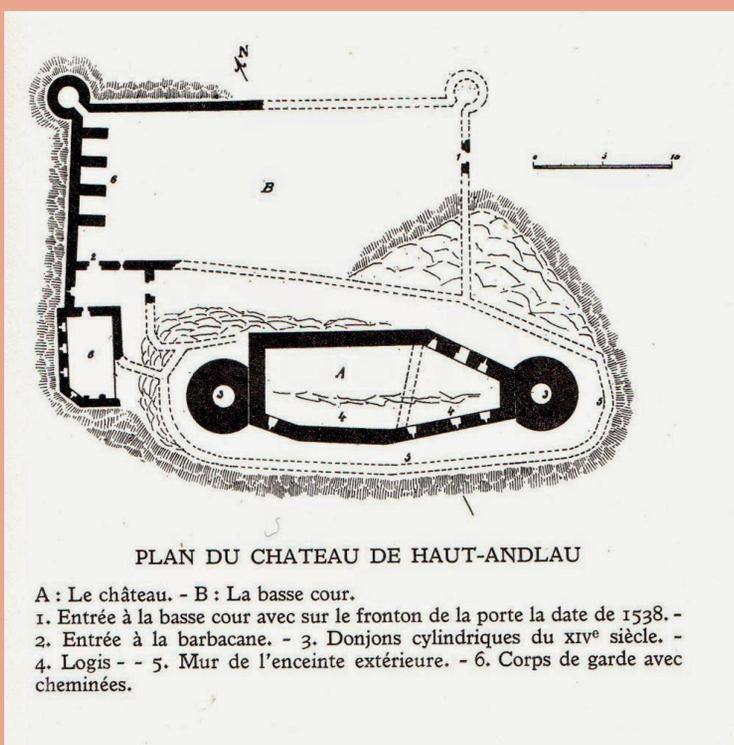
C'est au XIX^e siècle que le château entame sa transformation en ruine. Comme il est dit plus haut, l'édifice est vendu à un marchand en 1806 qui le dépouille de sa toiture pour la revendre. Malgré les actions du Club Vosgien au XIX^e siècle, le processus lent de dégradation du bâtiment se met en place. Le principal éboulement est celui du mur d'enceinte en 1998.

Tous ces changements participent à de grandes modifications dans la manière de vivre au château. On passe progressivement d'un univers renfermé sur lui-même à un édifice aujourd'hui complètement ouvert sur le monde.





Lithographie du château, 1859.





VUE DU CHÂTEAU
Randonnée 18/11/2018



VUE INTÉRIEURE DU CHÂTEAU
Randonnée 18/11/2018



LE CHÂTEAU D'ANDLAU
© Photographie Jin Du

**I / LE CHÂTEAU D'ANDLAU,
UN ÉCOSYSTÈME EN ÉQUILIBRE
ENTRE TEMPS PRÉSENT ET
TEMPS PASSÉ**

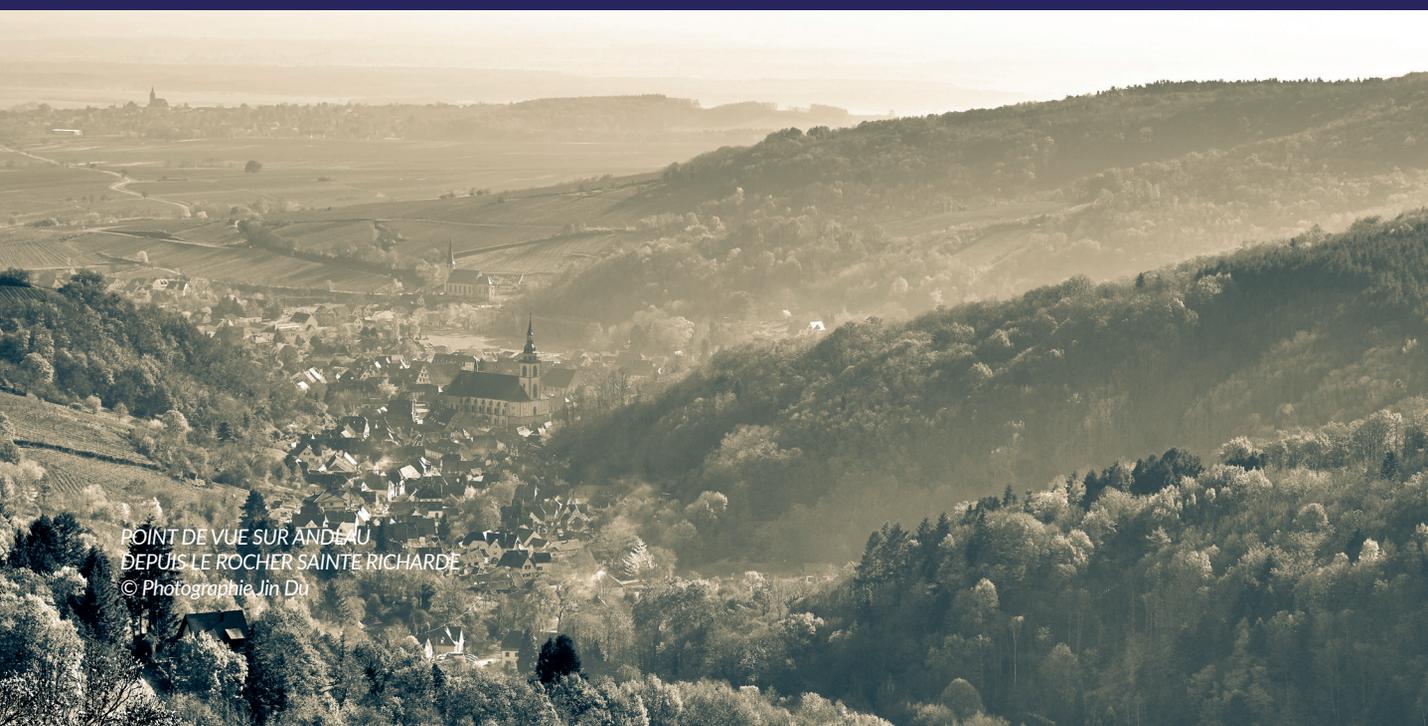
Relation entre l'espace et le temps

Pour intégrer un projet de design dans un territoire, il faut en comprendre son fonctionnement et définir l'écosystème qui gravite autour du site.

La notion d'écosystème est d'abord un terme biologique qui s'est petit à petit appliqué à l'habitat et au territoire. L'écosystème est défini comme étant un groupe d'individus, une communauté en interaction dans un environnement. Dans un écosystème la notion de réseau est prépondérante. En s'organisant en réseau les organismes établissent un équilibre qui leur permet de maintenir la vie. Ce réseau implique une dépendance. Analyser un écosystème c'est comprendre un ensemble et réussir à dégager les éléments qui lient les différents acteurs entre eux.

Le rapport entre le temps et l'écosystème est intéressant. En effet, la notion de temps permet la création de l'écosystème et de l'équilibre.

Dans quelle mesure l'écosystème qui gravite autour du château d'Andlau peut amener à la mise en place d'un projet de design d'espace ? Comment donner à voir cet écosystème ?



POINT DE VUE SUR ANDLAU
DÉPUIS LE ROCHER SAINTE RICHARDE
© Photographie Jin Du

A - L'ÉCOSYSTÈME DES CHÂTEAUX-FORTS ALSACIENS

¹⁴ Proposition de découpe du territoire par l'association des châteaux-forts d'Alsace.

¹⁵ *Sundgau*, comté du sud, région au sud de l'Alsace autour de la commune d'Altkirch.

Si l'on reprend la définition de l'écosystème décrite en introduction, il est possible d'affirmer que le château d'Andlau s'insère dans différents écosystèmes. Étudions le territoire à plusieurs échelles. Nous pouvons d'abord voir un premier écosystème avec l'ensemble des châteaux-forts d'Alsace qui s'étend du château de Hohenbourg dans les Vosges du Nord au château de Morimont dans les Vosges du sud. Sur l'ensemble du territoire alsacien, ce sont plus de 80 sites disponibles à la visite qui font de l'Alsace l'une des régions d'Europe qui conserve le plus de vestiges médiévaux sur son territoire. Les châteaux-forts sont divisés en trois groupes à cette échelle en fonction de leur *situation géographique*¹⁴, entre les Vosges du nord, les Vosges moyennes et les Vosges du sud et du *Sundgau*¹⁵. Les châteaux-forts et le patrimoine médiéval sont une marque de l'identité alsacienne. Les vestiges sont les témoins d'une puissance du moyen-âge et des limites d'un territoire en constante mutation. De l'écosystème politique des châteaux-forts du moyen-âge qui a façonné le territoire alsacien est né aujourd'hui l'écosystème touristique. *Dans quelle mesure les châteaux-forts alsaciens ont-ils influencé le territoire ?*

Dans l'ensemble des restes médiévaux alsaciens on distingue deux types de constructions. Les châteaux de plaines (Wasserburg) comme ceux de Haguenau, Eguisheim ou Osthouse sont entourés de profonds fossés tandis que les châteaux de montagnes se dressent au sommet des rochers. En Alsace, avec la topographie du massif des Vosges, ce sont les châteaux de montagne comme celui d'Andlau qui sont les plus nombreux. Ils sont plus autonomes, construits sur une surface réduite et moins vulnérables que la Wasserburg. Les châteaux de montagnes offrent une position et un point de vue stratégiques pour les défenses militaires. Ils agissent comme un signal dans le paysage et permettent d'affirmer la main mise sur les territoires de la part des familles dirigeantes.

Dans ce panel des châteaux de montagne, deux sites sont à mettre en valeur. D'abord le Haut-Koenigsbourg qui agit comme vitrine de l'ensemble. Il est l'un des monuments les plus visités de France et connaît un rayonnement international. Sa popularité naît grâce aux travaux qu'entreprit Guillaume II au début du XX^e siècle. Il veut en faire le symbole de la limite occidentale de l'empire impérial comme le château de Marienburg, aujourd'hui en Pologne, qui marque la limite orientale de l'empire. Ainsi, la restauration du Haut-Koenigsbourg est l'occasion pour l'empereur de créer un musée qui valorise la culture germanique de l'Alsace afin de réaffirmer l'appartenance de la région au territoire allemand. Il lance donc une campagne de restauration de l'édifice au début du XX^e siècle qui contribuera à l'engouement des visiteurs pour le site.

Le château de Fleckenstein, second site le plus visité d'Alsace est un autre exemple. Sa popularité peut s'expliquer d'une part par son accessibilité directement en voiture et d'autre part grâce à une campagne de revalorisation de l'édifice qui s'est effectuée dans les années 2010 pour apporter des informations supplémentaires concernant l'histoire du site au visiteur. Des espaces d'exposition ont été aménagés à l'intérieur et à l'extérieur du site. Ainsi, le château se fait remarquer par sa technique de construction semi-troglodytique et son état de conservation.

La présence du château d'Andlau au sein de cet écosystème des châteaux-forts alsaciens est un atout. Le château peut faire partie d'un circuit que le visiteur peut emprunter pour découvrir les vestiges médiévaux d'Alsace. C'est d'ailleurs le type de proposition que peut faire *L'ADT (Alsace Destination Tourisme)*, principale agence de tourisme en Alsace, ou l'association des châteaux-forts d'Alsace, qui valorisent le patrimoine des châteaux-forts en proposant des circuits pédestres, équestres, cyclables ou en voiture autour des différents vestiges. Cependant l'insertion du château d'Andlau dans cet écosystème peut aussi être vue comme un inconvénient puisqu'il est face à une concurrence et doit se démarquer de ses voisins pour attirer des visiteurs.



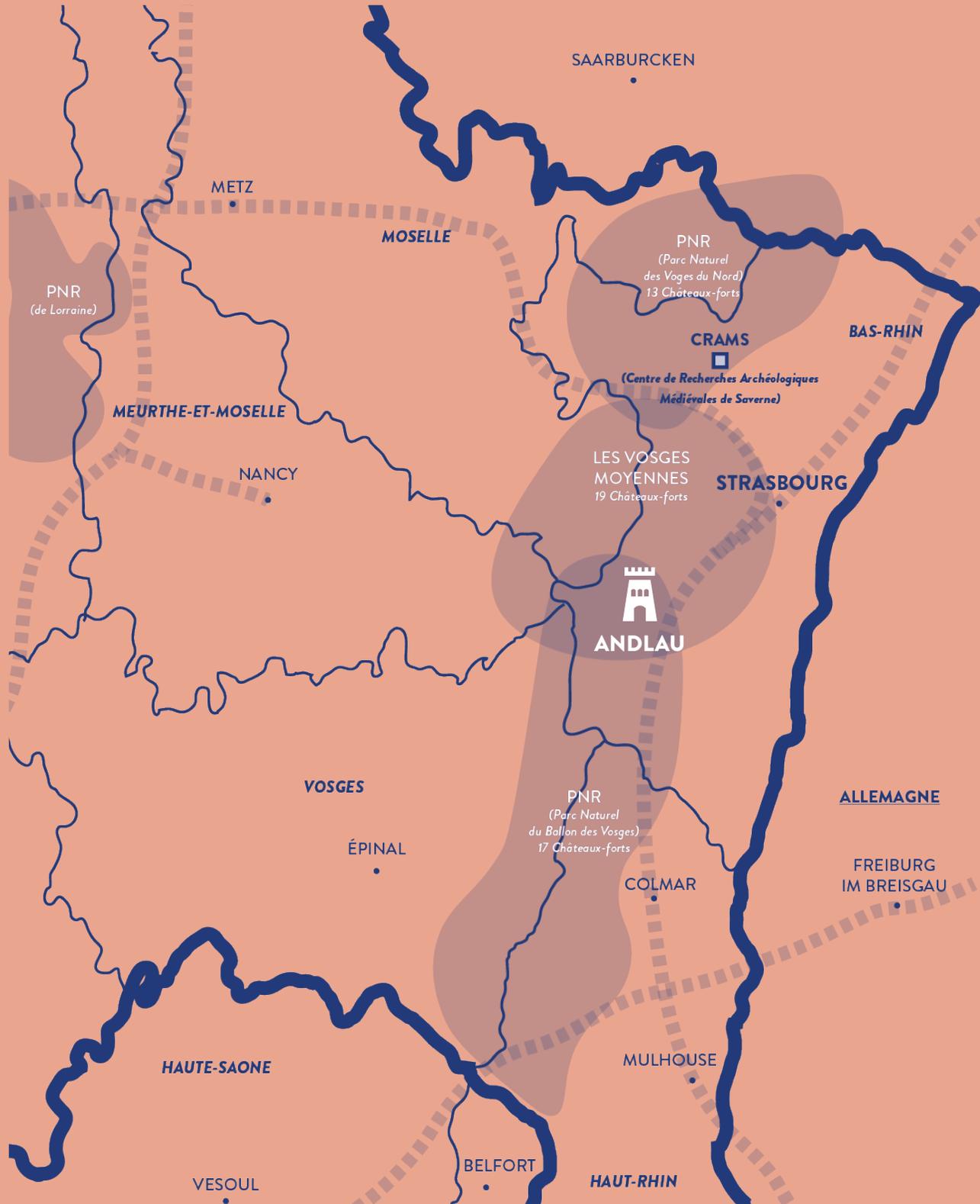
¹⁶ Cf. annexe 2

La popularité des circuits autour des châteaux-forts témoigne d'un engouement des visiteurs pour ce patrimoine. Le monde médiéval a marqué le territoire alsacien à tel point qu'une identité régionale s'est formée autour de cette période. En effet, au delà des châteaux-forts, toute la région porte le médiéval dans sa culture, de l'organisation de ses villes aux typographies qui ornent ses bâtiments. Le mouvement néogothique qui naît à la fin du XIX^e siècle en est le principal vecteur. En effet, de 1880 à 1930, un goût pour le moyen-âge se développe dans toute la région. L'exposition de la BNU (Bibliothèque Nationale Universitaire de Strasbourg), *Néogothique, Fascination et réinterprétation du Moyen âge en Alsace*, présente ce mouvement qui a bouleversé la culture locale¹⁶.

Aujourd'hui, d'autres acteurs continuent de valoriser le patrimoine médiéval dans la région. Le Club Vosgien est le premier à être intervenu au début du XX^e siècle pour sauvegarder les édifices. Cette association participe à la mise en place, au balisage et à l'entretien des circuits de randonnées dans le massif des Vosges. Le CRAMS (*Centre Régional d'Archéologie Médiévale de Saverne*) participe à l'interprétation et à la conservation des vestiges et organise des fouilles sur tout le territoire. Mathias Heissler, architecte des bâtiments de France spécialisé dans la conservation des sites médiévaux dans le département du Bas-Rhin œuvre avec les associations pour conserver les vestiges et assurer la protection de l'écosystème sur le territoire.



CHÂTEAU DU HAUT-KOENIGSBOURG
Visite du 4 novembre 2018.



RÉSEAU AUTOROUTIER FRANÇAIS



RÉGION GRAND-EST



ÉCHELLE



ANDLAU DANS LE GRAND EST

ANNEXE - 2

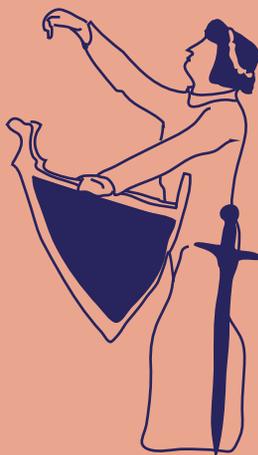
¹⁷ Cf. annexe 3

Étude de cas :

Néogothique, Fascination et réinterprétation du Moyen Âge en Alsace (1880 / 1930), Catalogue d'exposition, BNU, Strasbourg, 2017.

La période médiévale forme un pan majeur de la culture alsacienne. Comment ce patrimoine nous est-il parvenu ? Pourquoi l'Alsace garde-t-elle une fascination pour la période médiévale ?

La BNU (Bibliothèque Nationale et Universitaire de Strasbourg) nous propose une réponse grâce à son exposition Néogothique, Fascination et réinterprétation du Moyen Âge en Alsace (1880/1930), présentée de septembre 2017 à janvier 2018. L'événement traite du goût pour le moyen âge en Alsace à une période où le territoire se voit modifié suite à l'annexion de la région par la Prusse. Bien que le mouvement néogothique touche une grande partie de l'Europe, il semble exacerbé dans cette région. En effet, la période est vue comme un moyen de légitimer la présence de l'Alsace en Allemagne. Le médiéval est la marque d'une histoire où l'Alsace était sous la tutelle de l'empire germanique. C'est l'idée de pallier une crise identitaire grâce à des racines communes. Le moyen âge est instrumentalisé, les Saints médiévaux tels que Sainte-Odile, Léon IX ou *Sainte Richarde*¹⁷ (Sainte patronne d'Andlau) sont mis en avant par les dessins de Joseph Sattler. Le néogothique est partout, des bâtiments aux expositions en passant par les réclames publicitaires et le monde du livre. *L'ex-libris* moyenâgeux, illustration permettant de marquer le propriétaire d'un livre, est en vogue à cette époque. Des artistes comme Léo Schnug ou Joseph Sattler en font leur spécialité. Leur travail est une source d'inspiration qui présente des illustrations à mi-chemin entre l'art médiéval et l'art nouveau.



ANNEXE - 3

¹⁸ Val d'Eléon, ancienne dénomination d'Andlau.

¹⁹ Charles III le gros, 839-888, arrière-petit-fils de Charlemagne il succède à son neveu Charles II le chauve, et prend le titre roi de France de 885 à 887. Il est également empereur d'occident de 881 à 887 et roi de Germanie de 876 à 887.

²⁰ Ordalie : Au moyen âge l'ordalie est un procès à caractère religieux qui soumet le suspect à une épreuve douloureuse. L'enjeu est de savoir si le suspect est coupable ou non en voyant sa réaction face au supplice. S'il résiste il est innocent, s'il souffre, il est coupable.

²¹ Il est admis aujourd'hui qu'il s'agirait plutôt d'une ourse.

²² F. J. Charles DEHARBE, curé d'Andlau, *Sainte Richarde, son abbaye d'Andlau, son église et sa crypte*, chapitre IV, Renou, Maulde et Cock, Paris, 1874, page 14.

La figure de Sainte Richarde, de l'impératrice à la légende : *Portrait de la Sainte patronne d'Andlau*

Richarde de Souabe est une princesse qui naît à dans le Val d'Eléon¹⁸ aux alentours de 840. En 862, elle épouse Charles Le Gros¹⁹ qui doit reprendre le gouvernement de l'Allemagne. Elle est nommée impératrice à Rome par le pape Jean VIII en 881. On aurait pu croire, par le début de son histoire, que Richarde était promise à un avenir radieux sur le trône de France aux côtés de son mari. Seulement, ce dernier devint fou et Richarde dut assurer la régence politique du trône. Cette démarche ne plut pas aux courtisans qui manipulèrent le roi, le rendant suspicieux vis-à-vis des agissements de son épouse. Charles le Gros répudia Richarde sous prétexte d'adultère et de mariage non consommé.

Un premier miracle survint lors de l'ordalie²⁰ que Richarde dut subir pour les fautes qui lui étaient reprochées. Son épreuve était celle du charbon ardent. Il s'agissait de poser sa main sur le charbon. Aucune réaction de la part de Richarde n'a été constatée, ce qui aurait pu prouver son innocence. Mais elle est tout de même répudiée et retourne à Andlau sous la protection de ses parents.

Après la mort de son père, Richarde veut lui rendre hommage. Elle décide de construire un monastère en son honneur avec la dot qu'il lui a laissée. Elle prie Dieu pour connaître ses volontés afin qu'il lui indique l'emplacement de l'abbaye.

"Plusieurs historiens racontent qu'elle eut une vision et qu'elle entendit distinctement une voix lui dire : Descends jusqu'au bas de la montagne, tourne-toi vers le domaine que tu as reçu en dot de ton père, et avance jusqu'à la rencontre d'un ours²¹ grattant la terre avec ses petits; là, construis un monastère. (...) À peine avait-elle pénétré dans ces sombres forêts, qu'elle trouva près d'un torrent un ours avec ses petits grattant la terre, comme pour lui indiquer la place où elle devait fonder le monument en mémoire de son père, élever le monastère et créer une œuvre sur laquelle Dieu voulait répandre ses grâces et ses bénédictions."²²

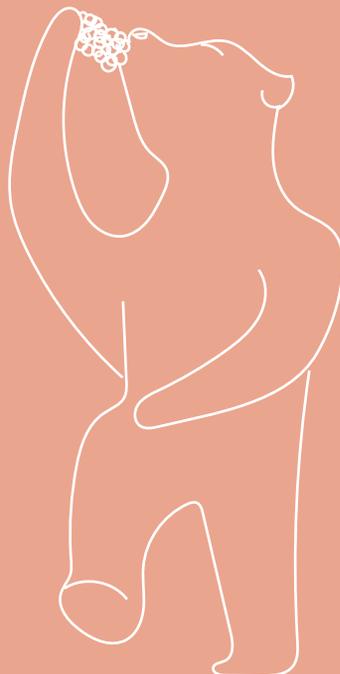
Chose vue, chose faite, Richarde s'attela à la fondation du monastère dès 880. Une trace des griffes de l'ourse persisterait comme relique dans l'enceinte du bâtiment.

Après la destitution de Charles le Gros, un procès de réhabilitation est mené, Richarde est déclarée innocente. Elle mourut à Andlau le 18 septembre 906.

L'histoire n'est pourtant pas finie. En 1049, la Sainte fut canonisée sous le nom de Sainte Richarde d'Andlau. L'ours est devenu l'animal emblématique du village et de ses alentours. Il est présent partout dans les rues sous forme de sculptures qui ornent les places et les bâtiments. En 1695, on raconte qu'un garde-chasse, Franz Ettighoffer, au service de la famille d'andlau et habitant du château aurait tué le dernier ours sauvage des Vosges, un comble que cet événement se soit produit à Andlau. .

Dans l'iconographie, Sainte Richarde est figurée avec l'abbaye d'andlau, qu'elle porte le plus souvent dans les bras, accompagnée d'une ourse, symbole de sa vision. La vie de Richarde s'entremêle avec la légende. Aujourd'hui encore, les habitants racontent cette histoire mais chacun a sa version.

L'ours d'Andlau n'a pas fini de jouer avec le mystère !



B - LA RELATION DU CHÂTEAU À SON TERRITOIRE PROCHE

²³ Formule reprise d'un entretien avec Claude Dumser, le 30 novembre 2018.

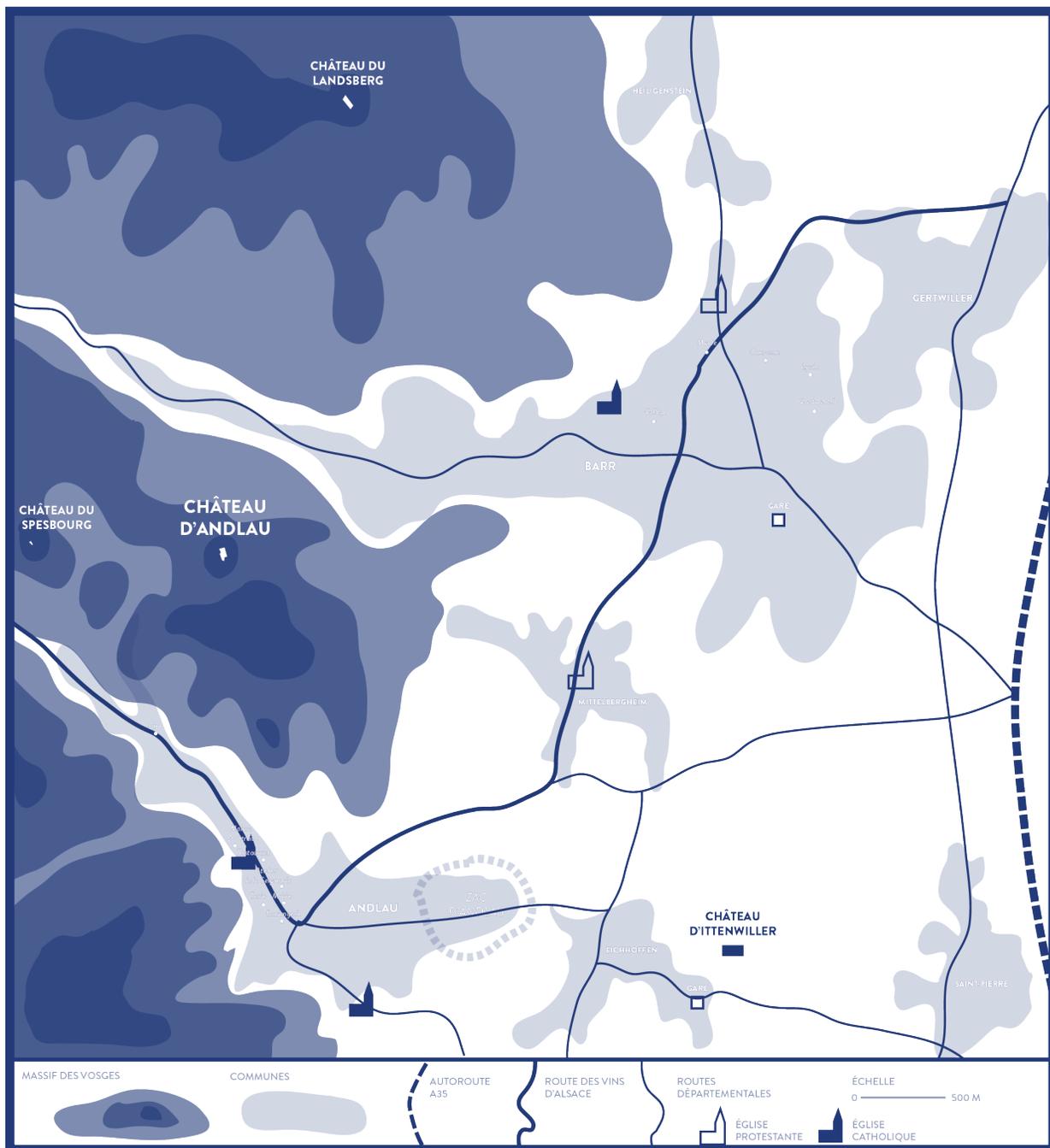
Replaçons à présent le château dans son territoire proche, celui de la Communauté de Communes de Barr - Bernstein. Il apparaît qu'un autre écosystème se forme autour de l'édifice. En effet, à cette échelle le château devient un emblème pour les habitants et le témoin d'une histoire du territoire. Le château d'Andlau n'est plus vu comme faisant partie d'un tout, c'est sa propre identité qui se dessine. C'est un élément qui rassemble, auquel les habitants se rattachent. Il est le témoin des anciens habitants d'Andlau.

Au-delà de l'histoire du site et de la famille d'Andlau, chaque nouvel habitant s'inscrit dans un écosystème qui participe à ce que l'histoire autour du château continue. Ainsi, des associations de préservation des châteaux-forts sont présentes sur place. L'AACA (Association des Amis du château d'Andlau) formée en 2000 effectue des travaux de restauration autour de l'édifice. L'association des amis du château du Spesbourg valorise quant à elle un voisin du château d'Andlau sur le territoire de la communauté de communes. Le château du Landsberg est le troisième site disponible à la visite sur ce territoire.

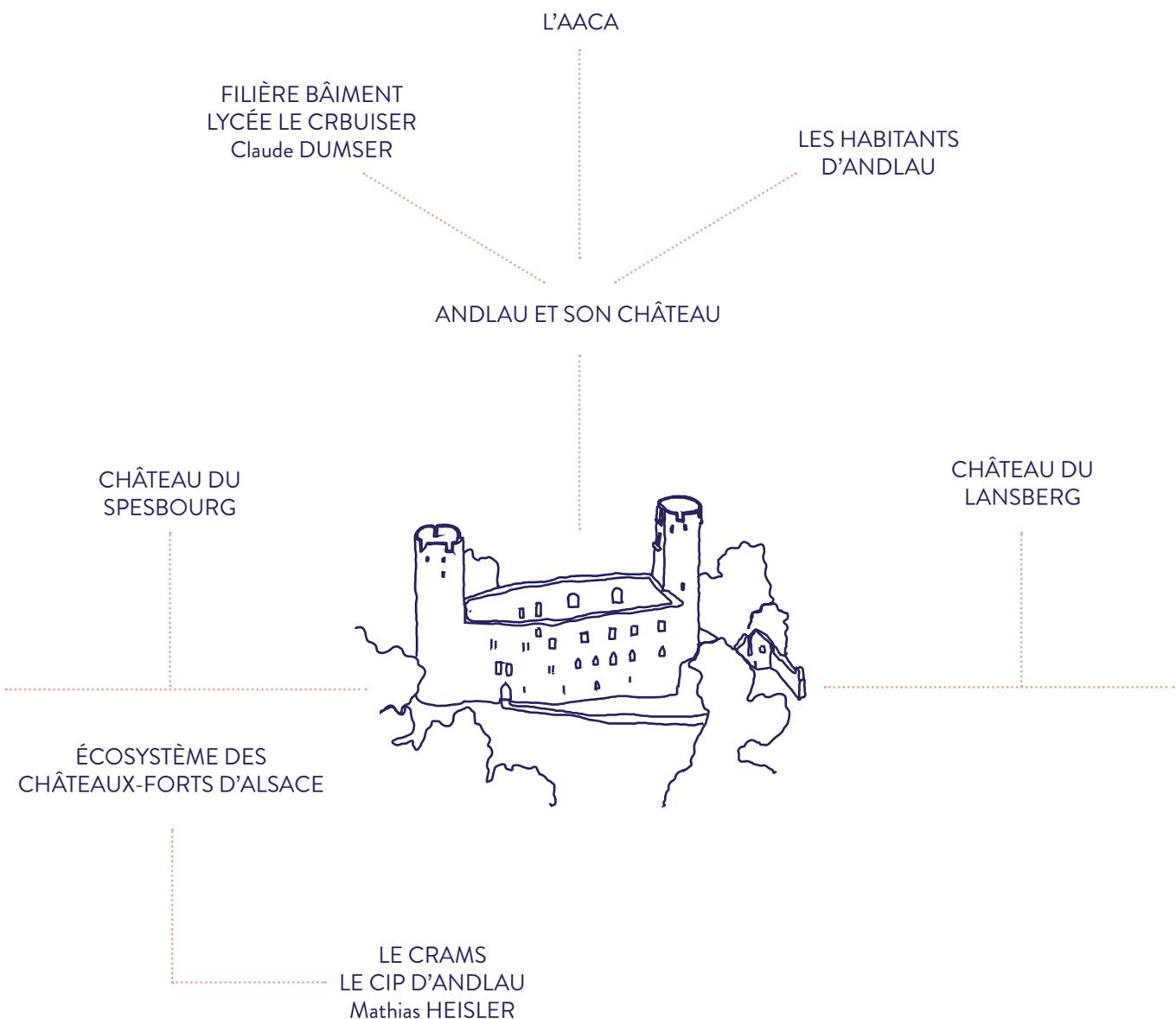
Les associations qui s'articulent autour des différents sites historiques de la communauté de communes garantissent l'entretien, les restaurations, la communication et la mise en place d'événements autour des vestiges. Elles permettent de créer une continuité dans la vie du château et faire que le château-fort ne devienne pas un château mort. Elles garantissent un écosystème solide dans le présent autour du château.

Les associations qui s'articulent autour des différents sites historiques de la communauté de communes garantissent l'entretien, les restaurations, la communication et la mise en place d'événements autour des vestiges. Elles permettent de créer une continuité dans la vie du château et faire que le château-fort ne devienne pas un *château mort*²³. Elles garantissent un écosystème solide dans le présent autour du château.

LE CHÂTEAU D'ANDLAU DANS SON TERRITOIRE PROCHE



L'ÉCOSYSTÈME DES ACTEURS QUI GRAVITENT AUTOUR DU CHÂTEAU



C LA TRANSMISSION ET L'ÉCHANGE COMME VECTEUR D'ÉCOSYSTÈMES

²⁴ Claude Dumser, enseignant en filière bâtiment au Lycée Le Corbusier d'Illkirch-Graffenstaden et membre de l'AACA.

Cette partie porte sur une étude sociologique de terrain des différents événements auxquels j'ai participé autour du château d'Andlau. Il s'agit de comprendre les organisations sociales qui se développent autour de l'édifice. En effet, les liens qui se tissent lors des événements autour du château sont la marque de la vie actuelle du site. *Comment s'organise la vie actuelle du château d'andlau ? Qu'est ce qui participe à l'engouement des usagers pour le site ?*

TRANSMETTRE UN SAVOIR-FAIRE POUR CRÉER UN LIEN SOCIAL ET HISTORIQUE :

La transmission est un thème qui découle de la participation. Transmettre c'est faire passer quelque chose d'une personne à une autre, ce peut être une action, un savoir, un bien matériel ou moral. Il est d'autant plus important de parler de transmission lorsque le terrain abordé, comme celui du château d'Andlau, comporte une forte dimension historique. Claude Dumser²⁴ dans son action au château et dans son travail au lycée développe cette notion. Lors de notre visite au château le 8 décembre une remarque a particulièrement retenu mon attention : « *Le gros fossé a été creusé par l'homme, parfois des gars veulent mettre des trucs dedans, je leur dis non car sinon on ne respecte pas le travail des anciens.* ». Par cette remarque il met en exergue le fait qu'il ne suffit pas de reconstruire à la manière des anciens. Dans le travail de restauration des choix s'opèrent. La transmission des savoirs est un moyen d'aider les contemporains à faire des choix. Ici, il serait plus pratique pour les ouvriers de se servir de la fosse comme d'un entrepôt mais d'un point de vue éthique c'est un non sens puisque les premiers bâtisseurs ont creusé ce fossé.

²⁵ Visite du site
le 8 décembre 2018.

²⁶ cf. partie III - A, *Restaurer une
question de point de vue.*

La transmission n'est pas une notion qui viendrait figer les savoirs-faire. Chacun transmet en ayant sa propre vision des choses et bien que les techniques tentent de se rapprocher de celles des anciens, chacun les modifie en fonction de son époque. La transmission augmente les couches historiques. En inscrivant le savoir au sein d'une chaîne, elle crée de l'histoire et du lien social. Ce lien participe à la formation d'écosystèmes autour du château.

LA TRANSMISSION ET LA NOTION DE HIÉRARCHIE :

La manière de transmettre et l'environnement de transmission sont à analyser. Ce n'est pas la même chose de transmettre un savoir lors d'un cours, d'un chantier ou d'un repas. Lors d'un cours ou d'un chantier, il peut y avoir une notion de hiérarchie qui se met en place. Un enseignant, un formateur peut prendre une position ascendante par rapport à son auditoire. Bien que la notion de hiérarchie tend à être remise en cause, c'est souvent le formateur qui détient le savoir et qui le transmet aux personnes qui l'entourent. La visite du château par Claude DUMSER²⁵ montre un moment de transmission hiérarchique de connaissance. Elle agit comme un cour amélioré puisque in situ.

Les chantiers peuvent être divisés en deux catégories. Les chantiers d'insertion qui se déroulent à Andlau ou les chantiers à thème peuvent se dérouler de manière hiérarchique. Un organisateur encadre l'ensemble et transmet son savoir. Cependant la hiérarchie tend à se dissiper lors des chantiers de restaurations par l'association. Bien que des spécialistes du bâtiment guident l'ensemble des travaux il apparaît que l'ambiance est plus détendue et que chacun peut apporter ses connaissances pour aider aux choix de restauration²⁶.

Lors d'un repas, la transmission traite moins de la technique mais plus du ressenti. Le 8 décembre 2018 j'ai été invitée à partager un repas avec l'ACA à l'auberge Hungerplatz au pied du château d'Andlau. Au départ un chantier était prévu autour du site mais il a finalement été annulé pour cause de mauvais temps. Bien que les bénévoles ne soient pas intervenus sur le site, il apparaît que le repas participe à faire vivre le château. J'ai pu faire la connaissance d'une partie des membres de l'association. Jean-Luc, membre de l'association et numismate, nous montre un palet qui date de l'inauguration du Haut-Koenigsbourg

²⁷ Cf. partie II.-C., le rapport entre l'homme et le paysage.

avec un portait de Guillaume II. Il raconte des anecdotes autour de l'objet qu'il a en main. Chacun apporte son avis sur ce qu'il voit et arrive avec ses propres connaissances et sa propre sensibilité. Les uns sont plutôt bâtisseurs, les autres plutôt historiens. Lors du repas, plus de dérives sont possibles et chacun semble plus ouvert à parler de sa spécialité. Le repas est l'occasion d'axer la transmission sur le patrimoine immatériel alors que les cours et les chantiers permettent de travailler sur le patrimoine matériel et la technique.

L'environnement de la randonnée, quand à lui, favorise la transmission de manière linéaire. Le 18 novembre 2018, j'ai participé à un parcours entre le village d'Andlau, le château d'Andlau et le château du Spesbourg avec deux autres marcheurs, Marie et Jin²⁷. Pendant notre ascension jusqu'au château d'Andlau, Marie nous a fait partager ses connaissances historiques : *« Au XVème siècle, les châteaux sont devenus « Has been » et les grandes familles ont préféré construire des maisons dans les villes. »*. Chacun effectue des remarques à parts égales en fonction de ses ressentis. La manière d'aborder les choses est plus détendue, chacun prend ce qu'il veut de ces échanges.

LA PRATIQUE DE L'ALSACIEN, FACTEUR D'INCLUSION ET D'EXCLUSION :

La transmission d'un savoir passe par le langage. La question du langage est prépondérante en Alsace puisque la région frontalière avec l'Allemagne et que la plupart des villages utilisent l'alsacien comme principal moyen de communication. La pratique de l'alsacien présente ses avantages et ses inconvénients. D'une part, il crée du lien social entre les personnes qui le pratiquent. Nous parlons la même langue, donc nous avons la même histoire, et la même culture. D'autre part c'est un facteur d'exclusion pour les non initiés.



²⁸ Atelier *Balance ton chou et balance ton histoire* mis en place le 5 décembre 2018 avec la collaboration d'Anaïs Favre, designer d'espace. *Balance ton histoire* est un jeu qui consiste à faire inventer une histoire aux participants en fonction de différentes cartes piochées : lieu, date et personnage. Ces trois éléments étaient en rapport avec le village d'Andlau ou le château. Le but de l'outil était de prendre plus facilement contact avec la population en les aidant à libérer leur imaginaire. L'enjeu était de récolter des anecdotes, des verbatims pour nourrir le projet.

²⁹ Extrait de la restitution de l'atelier au marché du 5 décembre 2018.

³⁰ Extrait de la restitution de l'atelier au marché du 5 décembre 2018.

À Andlau, j'ai effectué un atelier au marché hebdomadaire et j'ai pu échanger sur la question de la pratique de l'alsacien avec la fromagère présente sur place²⁸ : « *C'est drôle comme vous passez d'une langue à une autre. Nous ne sommes pas de la région, nous ne comprenons pas toujours vos conversations.* »²⁹. La fromagère nous explique : « *Aujourd'hui c'est important pour nous de garder notre langue, elle se perd, les jeunes ne la connaissent plus. Quand j'étais enfant nous parlions alsacien à l'école. Un peu plus tard on nous empêchait de le faire pour qu'on apprenne le français. C'était assez radical. Dans quelques années, plus personne ne parlera alsacien.* »³⁰. Le langage est ici un moyen direct de garder une trace de l'histoire et du patrimoine immatériel. En perpétuant la tradition, les villageois souhaitent garder leur singularité. À force d'avoir connu différentes identités, française et allemande, il apparaît que les alsaciens se sont constitués une identité nouvelle entre deux cultures. Par la pratique de l'alsacien ils forment un groupe d'individus. Le langage et la transmission permettent de créer du lien social qui participent à la création des écosystèmes autour du château.

L'écosystème est une notion qui peut se traduire à différentes échelles autour du château. Il peut être donné à voir par des cartes qui présentent le territoire à différentes échelles ou des diagrammes qui viendraient superposer, voire assembler les différents écosystèmes. C'est dans cette optique que le *tempo système* du projet *Vies de château* est né. C'est un outil qui permet de comprendre les liens entre le territoire, l'architecture et les acteurs qui gravitent autour du château d'Andlau au moyen d'un diagramme.





II / **LA RUINE**, UNE STRUCTURE
PERÇUE COMME UN ÉCOSYSTÈME

Espace ouvert - espace fermé

Dans la première partie, c'est la notion d'écosystème d'acteurs qui a été mise en tension. Or nous allons voir dans cette seconde partie que la ruine, l'objet architectural peut lui aussi être considéré comme faisant partie d'un écosystème.

C'est la question du rapport entre l'homme et l'objet qui sera étudiée ici. Suite à l'analyse du territoire qui entoure le château, nous allons tenter de comprendre ici le château à l'échelle du bâtiment. Il s'agit de se questionner davantage sur la matière, sur son évolution dans le temps et sur la relation entre le visiteur et cette matière.

Comment la ruine peut-elle être considérée comme étant un écosystème ?

Comment son état évolue en fonction de notre société ? Dans quelle mesure la culture influence-t-elle dans notre perception de la ruine ?

Quel rôle doit jouer le designer pour influencer, modifier notre perception de la ruine ?



A - LA RUINE, UN ÉCOSYSTÈME EN CONSTANTE MUTATION

LA RUINE, UN ÉDIFICE HYBRIDE :

La ruine en elle-même peut être considérée comme étant un écosystème. En effet, elle est définie comme un état transitoire entre un bâtiment anciennement habitable et sa disparition. Elle forme un équilibre entre un temps présent et un temps passé, comme un élément vivant en constante mutation. Intervenir au sein de cet équilibre c'est opérer des choix qui vont modifier l'ensemble, c'est arrêter ou modifier un processus naturel. L'image que nous avons de la ruine actuelle n'est pas la même que celle d'hier ou celle de demain. La ruine est un être hybride qui évolue entre une construction humaine et son recouvrement par la nature. De cet état naît une construction imprévue, qui a perdu sa fonction mais qui pourtant ne peut être détruite car elle est support d'histoire.

LA PIERRE COMME ÉLÉMENT SUPPORT D'HISTOIRE :

L'état de la ruine dépend de l'avancée du recouvrement par la nature des matériaux qui la composent. Pour le château d'Andlau, l'édifice se constitue principalement de bois, de pierre et de terre, matériaux présents sur place lors de la construction. L'état de la pierre, élément constitutif de l'ensemble, est un indice sur le stade de dégradation de l'édifice. La pierre au sein de l'écosystème est un matériau qui nous donne de nombreuses clés pour comprendre les différentes vies qui s'articulent autour du château d'Andlau. En effet, elles portent les marques de tous les travailleurs qui ont œuvré à la construction de l'édifice. Les marques de tâcherons, bâtisseurs rémunérés au nombre de tâches produites, demeurent des traces des acteurs médiévaux du site qui persistent aujourd'hui. Sur une pierre, à l'intérieur de la ruine, on retrouve également le blason de la famille d'Andlau, marque de l'occupation de la principale lignée propriétaire du site.

Suite à la visite du château orchestrée par Claude Dumser le 8 décembre 2018, il apparaît que chaque pierre comporte son histoire. Cet enseignant en filière bâtiment au lycée Le Corbusier et membre de l'ACA Association des Amis du Château d'Andlau, met à jour, grâce à son expérience de professionnel, l'histoire de chaque pierre. Chaque creux, chaque modification par l'homme est visible et permet de connaître sa localisation dans l'édifice si la pierre se désolidarise de l'ensemble. Il est possible de voir, grâce aux marques, si une pierre pouvait soutenir une arche par exemple, ou un système pour sécher le linge, si elle se trouvait dans l'encadrement d'une porte, ou constitutive d'une marche. Le langage des pierres est donc une source majeure pour connaître l'histoire du site. Les murs de pierres sont des livres mais leur langage reste souvent hermétique aux visiteurs.

Travailler sur la question de laisser une trace ou de savoir lire les traces présentes au château d'Andlau peut apparaître comme étant une piste de projet. Cette notion de trace a également une autre résonance aujourd'hui. En effet, dans un contexte de problématique écologique et de sauvegarde à la fois de la nature et des sites historiques, la question de l'impact de la trace laissée par le visiteur a une importance majeure. Que ce soit par son passage ou par d'éventuels déchets laissés sur place, la trace du visiteur peut compromettre la sauvegarde d'un site. Il peut aussi y avoir des traces laissées directement sur l'édifice. Marquer son passage directement sur le bâtiment est perçu comme une dégradation. Effectivement, la personne qui laisse une marque choisit délibérément de modifier l'aspect du site de manière plus ou moins éphémère. Elle ne tient pas compte de l'opinion commune sur la gestion des ruines, c'est un choix radical qui dénature l'ensemble. Intervenir sur une pierre c'est intervenir dans l'écosystème de la ruine, et donc intervenir sur l'ensemble de l'édifice. Cependant, l'action de marquer son passage peut être vue comme un moyen de continuer à faire vivre le château. L'importance de laisser une trace est perceptible par le fait que l'interdit ne réfrène pas l'envie du visiteur de marquer son passage. Il peut être intéressant de prendre en considération cette envie en donnant un autre moyen au visiteur de laisser une trace de son passage sans pour autant dénaturer l'édifice.

L'aspect de la ruine aujourd'hui dépend des choix qui ont été opérés pour qu'elle arrive jusqu'à nous. Son aspect futur va lui aussi être influencé par les choix que nous prenons aujourd'hui pour garantir sa sauvegarde.

Trace d'une ancienne cheminée



Blason de la famille d'andlau



B - LA PERCEPTION ET LA GESTION DE LA RUINE, UNE QUESTION DE CULTURE

³¹ Voir catalogue d'exposition, *L'allégorie du bon et du mauvais gouvernement* et la *Tapisserie de l'apocalypse*.

³² Ambrogio Lorenzetti, (1290-1348), peintre siennois. La première peinture de paysage connue est une toile de son nom peinte en 1338. Il s'agit des prémices de l'idée de faire de l'art pour l'art. Il travaille aussi sur la question de la ruine dans *L'allégorie du bon et du mauvais gouvernement*, cf. catalogue d'exposition.

³³ La peinture de ruine est une sous-catégorie du Romantisme, mouvement culturel qui se diffuse dans l'Europe du XVIII^e au milieu du XIX^e siècle. Le Romantisme est caractérisé par l'exaltation du mystère, le travail du rêve, les notions de mélancolie, de sublime et de morbide.

Cette partie se complète grâce au catalogue d'exposition présent à la fin du mémoire qui dresse un état de l'art des images de la ruine du moyen âge à nos jours. Les références citées dans cette partie sont développées dans le catalogue.

La ruine est une forme d'édifice qui fascine autant qu'elle dérange. Nous allons analyser cette ambivalence et comprendre comment notre perception de la ruine s'est modifiée du Moyen-âge à nos jours.

LA RUINE, DE LA MISE EN GARDE À LA MISE EN VALEUR :

Reprenons l'histoire de la perception de la ruine au moyen âge. À cette période, elle a plutôt mauvaise réputation. Elle est utilisée dans l'art notamment religieux comme élément de mise en garde de l'apocalypse³¹. Un monde en ruine est un monde qui est mort, qui a échoué. La ruine est souvent la représentation d'un malheur. *La tapisserie de l'Apocalypse* utilise l'image de la ruine pour symboliser la crise sanitaire de la peste noire qui touche l'Europe du XIV^e siècle. Le but pour les contemporains est de réussir à ne pas se laisser aller à l'état de ruine ou de réussir à se sortir de cet état. La représentation de la ruine dans l'art religieux est un moyen de faire peur à la population.

Dès la renaissance, la ruine est remise en valeur. Ce nouvel attrait naît en même temps que l'apparition du paysage comme sujet d'œuvre dans la peinture. Ambrogio Lorenzetti agit comme figure précurseur de cet élan³². Néanmoins, il faudra attendre le XVIII^e siècle pour que la peinture de ruine connaisse son apogée.

Le mouvement est initié par plusieurs vecteurs. D'abord, la redécouverte des vestiges d'Herculanum en 1748 participe à un engouement général pour les ruines³³. On s'imagine dans la vie des personnes qui ont vécu dans l'antiquité au sein de ces bâtiments, on se projette pour penser à ce qui restera de notre monde.

³⁴ Définition dictionnaire
Larousse.

³⁵ Citation de François René de
Chateaubriand, (1768-1848)
Le génie du christianisme, 1799.

³⁶ Caspar David Friedrich,
(1774-1840)
peintre issu du mouvement
romantique allemand.

³⁷ Georg SIMMEL,
(1958-1918)
philosophe et sociologue
allemand.

³⁸ Mélancolie, état de tristesse
accompagnée de rêverie. Thème
prépondérant dans la pensée
romantique.

Hubert Robert agit comme précurseur du mouvement de la peinture de ruine. La ruine devient le sujet principal de l'œuvre. Les hommes de lettres commencent à théoriser notre intérêt pour les ruines en lien avec la notion de sublime.

LA NOTION DU SUBLIME :

Denis DIDEROT dira lors du salon de 1767 à propos de la peinture d'Hubert Robert : « *Les idées que les ruines éveillent en moi sont grandes, tout s'anéantit, tout périt, tout passe.* ». L'état de ruine atteste d'une vie qui a été mais qui n'est plus. Les ruines représentent à la fois la vie, la mort et le temps qui passe. Elle sont, ont été et seront. Elles forment une source d'inspiration de ce qui a été fait mais également une peur de ce qui adviendra du monde présent. C'est la notion de sublime qui est théorisée.

Le sublime est défini comme le plus haut degré dans l'échelle esthétique³⁴. C'est une notion qui transcende l'âme. Le sublime fascine autant qu'il dérange par son aspect inatteignable et morbide. Cette fascination des hommes pour les ruines vient du fait qu'on touche une vérité. Les ruines nous donnent à voir ce qu'il advient après notre passage sur terre mais cette vérité continue sans cesse de nous échapper. C'est dans le mystère que nous laisse la ruine que se cache la notion de sublime. Pour comprendre cette notion il est possible de s'appuyer sur une phrase de Chateaubriand : « *Tous les hommes ont un secret attrait pour les ruines. Ce sentiment tient à la fragilité de notre nature, à une conformité secrète entre ces monuments détruits et la rapidité de notre existence.* »³⁵. Pour lui la ruine est le reflet de l'âme humaine. Cette idée est omniprésente dans la peinture de Friedrich³⁶. Elle convoque à la fois les notions de beauté et de morbidité inhérente au sublime.

Après les philosophes du siècle des lumières, c'est Georg Simmel³⁷ qui vient étudier le thème de la ruine au XIX^e siècle. Il apporte des précisions sur notre perception de la ruine. Le sentiment de beauté que peut inspirer la ruine tient dans le fait que cet état est éphémère. Il affirme qu'elle est l'emblème d'un équilibre momentané entre la pesanteur et les forces ascendantes de l'âme, entre le monde de la réalité et le monde de l'au-delà. La ruine représenterait un combat perdu d'avance car elle est vouée à disparaître. L'image du passé présentée par l'image de la ruine semble éternelle mais ce n'est qu'une illusion puisque l'édifice va s'éteindre. L'équilibre précaire de la ruine est aussi comparé à celui de la décadence. Pour lui la ruine est synonyme de mélancolie³⁸.

³⁹ Trente Glorieuses, terme qui désigne la période de forte croissance économique qui se développe en France de 1946 à 1975. Il est défini par l'économiste Jean Fourastié (1907-1990).

Le rapport entre l'homme et la ruine met en jeu les questionnements les plus profonds de l'âme humaine. Le rapport à la ruine est un rapport intime.

L'engouement du XVIII^e siècle pour les ruines et les questionnements qu'elles suscitent participe à porter un nouveau regard sur les édifices. Bien qu'on demeure encore loin de les restaurer, l'idée dans prendre soin émerge.

LE XX^e SIÈCLE ET LE RETOUR DE LA RUINE COMME ÉLÉMENT DE MISE EN GARDE :

Au XX^e siècle, la ruine revêt une toute autre signification. En effet, elle est utilisée pour symboliser différents événements qui ont amené des changements radicaux au sein de la société moderne.

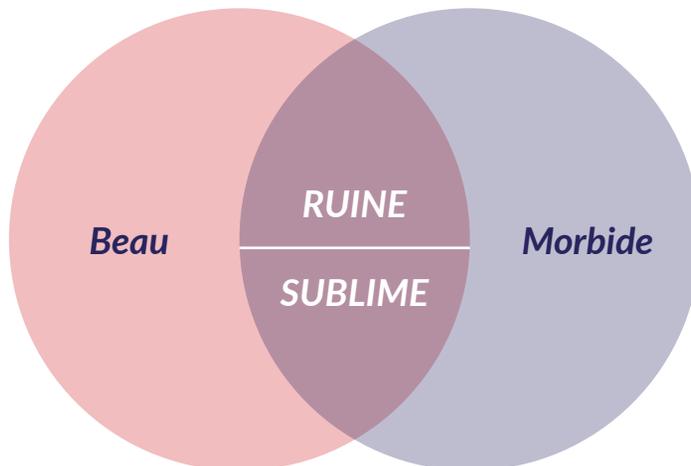
Dans la première moitié du siècle la ruine sert à représenter la réalité des deux périodes d'après-guerre. Pour la société des années 1950, les ruines de la guerre représentent une histoire proche qui s'est éteinte de manière rapide et violente. Les bâtiments sont les ruines du présent, comme si ce présent n'avait pas eu le temps de se développer. L'aspect fantastique de la ruine apparaît lorsque sa construction se trouve éloignée de nous dans le temps. En effet, plus la ruine est éloignée, plus nous pouvons y projeter des fantasmes et moins l'aspect morbide et violent de la décomposition est perceptible. Dans les années cinquante, on ne voit que l'horreur qui se dégage de l'image des ruines. La société veut passer à autre chose et se réinventer au détriment des vestiges. C'est l'idée de tout effacer pour tout recommencer, la société se tourne vers le futur et veut s'émanciper de ce passé douloureux.

Pendant la période des *Trente Glorieuses*³⁹, la société se tourne vers le futur et oublie ses ruines. Mais la fin de ces trente décennies marque la réapparition des ruines dans le monde contemporain de l'époque. Là encore, la ruine revêt une image négative pour les mêmes raisons que les ruines de l'après-guerre (les usines ont été rapidement désertées, leur ruine est le symbole de la fin du siècle de l'industrie). Le travail de Romain Meffre et Yves Marchand sur la ville de Dallas retrace cette désertification. Les nouvelles ruines que sont les usines posent les mêmes problèmes que les ruines précédentes, doit-on les conserver ou les détruire ?

⁴⁰ Andrew Stanton, *Wall-e*, 2008, studio Pixar. *Wall-e* décrit l'univers d'un robot ramasseur de déchet qui est le seul être "vivant" à avoir survécu dans une planète morte, recouverte par l'amas des déchets laissés par l'homme.

Dans les années 1970, les idéologies écologistes apparaissent. On se sert de la ruine comme d'un élément de mise en garde. La ruine est reprise dans le cinéma de science fiction pour décrire l'avenir de l'humanité. Elle sert à provoquer une réaction chez le spectateur. Par exemple dans le film d'animation *Wall-e*⁴⁰, le monde en ruine vise à mettre en garde le spectateur sur l'avenir de l'humanité s'il ne prend pas de décision pour changer son mode de vie dans le présent.

La perception de la ruine dépend donc des cultures et de l'état de la société dans lequel nous nous trouvons. Soit ce sera la beauté de la ruine qui sera exacerbée et notre fascination pour son aspect mémoriel, soit ce sera le côté morbide qui prendra le pas. Notre perception de la ruine dépend de l'équilibre de la balance entre le beau et le morbide qui s'établit dans la notion du sublime. Ce qui est ruine aujourd'hui n'est pas forcément ce qui était ruine hier. Le mot ruine est remplacé par "*reste de l'architecture*" ou vestige pour effacer sa dimension négative. Aujourd'hui il apparaît que notre perception de la ruine est culturelle et que cette perception influence notre gestion du patrimoine.



C - LE RAPPORT ENTRE L'HOMME ET LE PAYSAGE, UNE QUESTION D'EXPÉRIENCE ET DE CULTURE

La question de la perception de la ruine amène la question du rapport entre l'Homme et le paysage. En effet, la ruine s'intègre dans cet ensemble qu'est le paysage. Dans cette partie nous allons définir cette notion et comprendre ce qui influe notre jugement face au paysage.

*Comment le designer peut-il s'intégrer dans un paysage naturel ?
Par quels moyens peut-il influencer la perception du visiteur sur le paysage et donc sur la ruine ?*

L'EXPÉRIENCE DU PARCOURS JUSQU'AU CHÂTEAU D'ANDLAU :

La question du rapport entre l'Homme et le paysage est prépondérante dans le projet Vies de château puisque que l'édifice s'intègre dans un environnement naturel, et qu'il est construit en fonction du paysage qui l'entoure. La relation entre le château et le paysage a un impact sur le visiteur tout au long de son cheminement vers l'édifice. En effet, si l'on déroule le parcours du visiteur, le château d'Andlau recèle des particularités dans son intégration dans le paysage. L'expérience du château d'Andlau démarre dans la voiture qui mène au sentier de randonnée. Depuis la plaine, entre Andlau et Mittelbergheim, l'édifice se dresse au dessus du paysage. Les deux tours ancrent la forteresse dans son territoire. Cette vision d'ensemble est propice au développement de l'imaginaire chez le visiteur, il devient un but à atteindre. Ensuite, l'explorateur commence son ascension en voiture vers l'auberge Hungerplatz et le château disparaît progressivement, le laissant entrer dans la forêt des Vosges. Arrivé à l'auberge, le marcheur doit emprunter un chemin entre gravier et goudron pour accéder au sentier à l'intérieur de la forêt. Le passage à côté de l'auberge est particulier puisque le visiteur peut avoir l'impression d'entrer dans une propriété privée, mais les

⁴¹ Restitution visite du château
avec Claude DUMSER,
8 décembre 2018.

panneaux confirment le chemin. À l'intérieur de la forêt, le château a complètement disparu, semant le doute quant au bon itinéraire à prendre. Pendant les vingt minutes qui séparent l'auberge du château, le visiteur ne voit jamais l'édifice et a le temps de laisser libre court à son imagination. La forêt Vosgienne, éclectique, désorganisée et dans l'imaginaire collectif se rapprochant de la représentation des forêts fantastiques participe à la mise en condition du visiteur et au développement de ses fantasmes. Ce n'est qu'à la toute fin du sentier, au pied du château, que le visiteur se voit surprendre par l'apparition de la ruine. Il est presque dérangé dans sa rêverie et surpris, sans transition entre son cheminement et son arrivée.

La surprise du visiteur à l'arrivée au château a été démontrée à plusieurs reprises, que ce soit par ma propre expérience ou en observant les visiteurs à leur arrivée. À cent mètres du château, un couple et leurs deux enfants m'ont demandé dans combien de temps ils allaient arriver, alors que le fort était partiellement visible derrière les arbres. Cependant, la couleur des pierres et la végétation qui l'entoure participent à son camouflage.

Un membre de l'AACA a d'ailleurs rapporté une anecdote :
"Une fois, des anglais sont ici. Au pied de l'édifice, un homme m'a demandé où se trouvait le château d'Andlau. J'ai levé le doigt en souriant et je lui ai dit : il est juste ici"⁴¹.

L'édifice n'est donc visible que de très loin, ou de très près, ce qui peut être perturbant pour le visiteur qui ne voit jamais son but avant son arrivée. On peut résumer la visite en trois étapes : la vision d'ensemble qui impressionne, l'immersion dans la forêt qui fait fantasmer et la vision rapprochée qui surprend et signale l'arrivée. La forêt est comme un tunnel qui permet le passage d'un univers à un autre. Travailler sur une structure qui permettrait la mise en condition du marcheur à l'arrivée au château en modifiant son point de vue par exemple peut s'intégrer dans le projet.



Vue du château à l'arrivée depuis l'Auberge Hungerplatz

⁴² Alain Roger 1936, philosophe, professeur d'esthétique à l'université de Clermont Ferrand et école nationale d'architecture Paris la Villette.

⁴³ *Artialisation*, concept philosophique, désignant l'intervention de l'art dans la transformation de la nature. L'artialisation résulte d'une lecture décalée du réel, affective et poétique des paysages. Le terme est défini par Alain Roger dans *Le court traité du paysage*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des Sciences Humaines », 1997.

⁴⁴ Voir étude de cas, *La construction de la pyramide du Louvre*, partie III-A.

LE RAPPORT AU PAYSAGE ET LA NOTION D'ARTIALISATION :

À l'arrivée au château, la perception de l'édifice par les visiteurs est influencé à la fois par le parcours qui les a menés jusqu'au château mais aussi par leur propre ressenti et leur propre culture. Lors d'une randonnée entre le village d'Andlau, le château du Spesbourg et le château d'Andlau, j'ai pu mettre en exergue les différences entre les ressentis des personnes participantes. Nous avons trois profils distincts. Marie TROMMER, alsacienne enseignante de français en Allemagne et titulaire d'un master d'histoire médiévale, Jin DU, ingénieur chinois installé à Strasbourg, et moi, étudiante en design, habitante de Strasbourg depuis deux ans. Chacun parlait français à son niveau et s'exprimait avec ses propres expressions. Jin parlait moins car son français était plus hésitant, mais observait beaucoup. Il est apparu dès le début du parcours la difficulté à confier notre ressenti face au paysage. Jin Du paraissait le plus embêté, dans sa langue, il semblait exister une diversité de mots pour décrire l'environnement qui l'entourait et cette diversité n'était pas présente dans le langage français. Au point de vue du rocher Sainte-Richarde, entre le château d'Andlau et le château du Spesbourg, chacun a voulu donner sa vision du paysage. Pour Marie, l'endroit était : « *Parfait pour manger, à l'abri du vent !* », pour Jin, les montagnes lui rappelaient les paysages chinois : « *Chez moi en Chine, lorsqu'il fait beau, je vois les sommets à 4000 mètres.* ». Pour moi, le paysage évoquait les montagnes du Jura. Par le langage, chacun a tenté d'exprimer son rapport au paysage. Il apparaît que ce rapport est bien différent pour chaque personne. Marie a vu ici le côté pratique, Jin et moi étions plus sur la notion du souvenir et de l'émotion. Chacun trouve son propre sens dans le paysage en fonction de ses connaissances et de son vécu.

Alain Roger⁴² théorise le rapport entre l'homme et le paysage avec la notion d'*artialisation*⁴³. Son travail peut nous aider à comprendre les différences de perception du paysage au château d'Andlau. Il distingue l'artialisation in situ et l'artialisation in visu. L'artialisation in situ est une instrumentalisation volontaire du paysage par le biais de l'art. La mise en place de la pyramide du Louvre est une artialisation in situ. Son insertion dans le paysage modifie volontairement le point de vue du visiteur face au palais du Louvre⁴⁴. La pyramide élève l'environnement qui l'entoure au rang de paysage. Elle est un élément emblématique, facilement reconnaissable qui définit ce paysage. L'artialisation *in visu* c'est l'idée qu'un paysage entier puisse être érigé au rang d'œuvre d'art. "Pourrions nous percevoir les nodosités⁴⁵ rugueuses des oliviers,

⁴⁵ Nodosités, état d'un végétal nouveau.

⁴⁶ Alain Roger Nus et paysages, *Essai sur la fonction de l'art*, 1978 p. 109.

⁴⁷ Paul Cézanne, *La montagne Sainte Victoire vue de Bellevue*, 1885, Fondation Barne, Philadelphie.

⁴⁸ Alain Roger, *La théorie du paysage en France*, 1995.

⁴⁹ *Urbex*, l'exploration urbaine, abrégé urbex (de l'anglais *urban exploration*), est une activité consistant à visiter des lieux construits par l'homme, abandonnés ou non, en général interdits ou difficile d'accès.

comme si Van Gogh ne les avait pas peintes, la cathédrale de Rouen comme si Monet ne l'avait pas fait figurer aux divers moments du jour dans des épiphanies fugitives ?⁴⁶. Alain Roger démontre ici que notre perception du paysage dépend de l'art qui participe à la mise en valeur d'un lieu. Pour compléter la citation du philosophe il est possible de prendre l'exemple de la montagne Sainte Victoire peinte par Paul Cézanne⁴⁷. Avant la peinture de l'artiste, la montagne n'était qu'une partie du paysage provençal. Elle pouvait être vue par les paysans qui l'empruntaient comme un lieu de travail. Après la peinture, elle devient l'emblème et l'archétype du paysage de la région. Il en est de même pour de nombreux sites touristiques. Le tourisme joue particulièrement sur cette notion d'archétype et d'artialisation in visu. Il crée des images, des archétypes, pour l'imaginaire collectif dans les communications autour des sites pour les mettre en valeur. Le château du Haut Koenigsbourg agit comme archétype des châteaux forts alsaciens.

Grâce à l'artialisation Alain Roger démontre que "Toute laideur peut être esthétisée"⁴⁸ et que "Tout paysage est produit de l'art". Son affirmation se retrouve dans la définition même du mot paysage : "étendue spatiale, naturelle ou transformée par l'homme, qui présente une certaine identité visuelle ou fonctionnelle". Le paysage est une invention de l'homme, il est perçu et définit en fonction d'un point de vue. Cette affirmation se confirme puisqu'aujourd'hui il y a de plus en plus de paysages. Aux côtés des paysages naturels apparaissent par exemple les paysages urbains et industriels. Il s'agit d'environnements autrefois décrits comme laids ou indignes d'intérêt qui retrouvent une dignité. Prenons l'exemple de la Tour Eiffel ou des friches industrielles du XIX^e siècle. La Tour Eiffel était une laideur dans le paysage parisien, vouée à être détruite, tout comme les usines, recalées en périphéries des villes. Aujourd'hui la Tour Eiffel est l'emblème de Paris, c'est l'un des monuments les plus visités au monde et les friches industrielles deviennent des lieux d'expressions artistiques, on y pratique l'*urbex*⁴⁹, ce sont des ruines support d'une histoire. Ainsi on ne cherche pas aujourd'hui ce que l'on cherchait hier. La forêt et les marais sont des paysages prisés des touristes pour leur calme et leur aspect bucolique alors qu'il y a trente ans ils étaient indignes d'intérêt, c'était la montagne qui était mise en valeur. Ceci participe à l'engouement que les visiteurs ont pour les châteaux- forts d'Alsace, qui ont le vent en poupe.

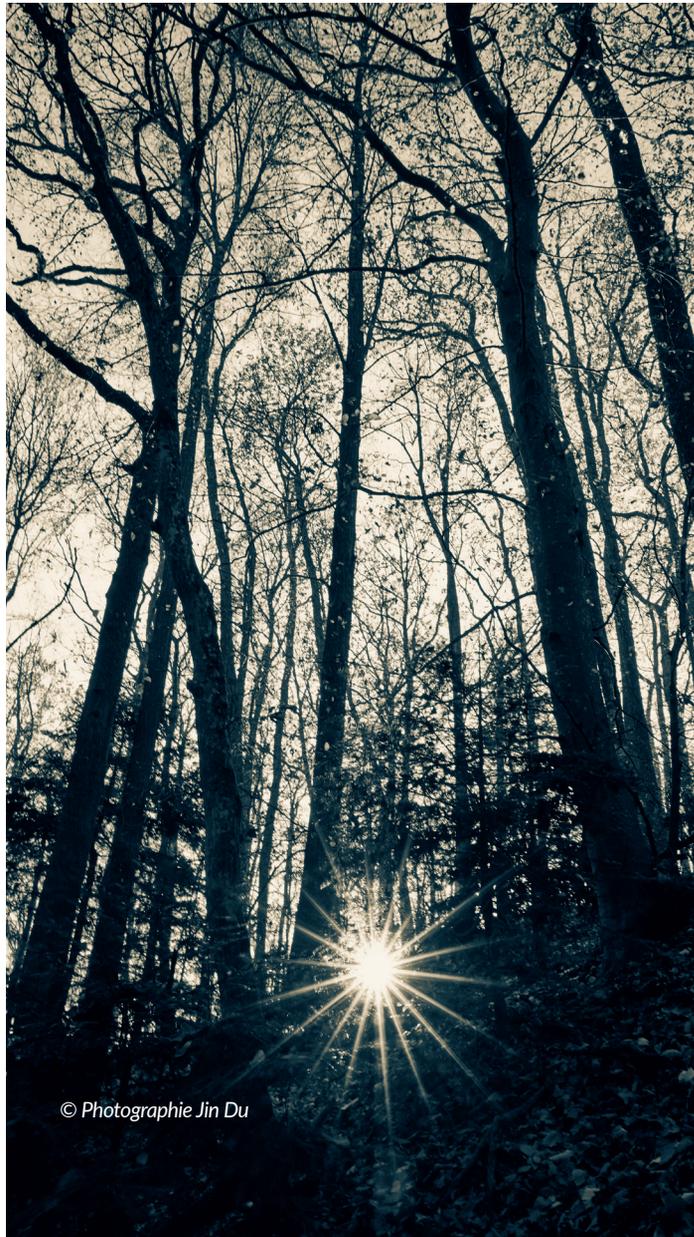
⁵⁰ Couleuvrine, canon à tube long et fin.

Pour compléter cette réflexion autour de la notion d'artialisation et tenter de comprendre comment les visiteurs sont influencés dans leur imaginaire lorsqu'ils arrivent face à la ruine, il est possible d'étudier la mise en place du château de la Belle aux Bois Dormant dans le parc Disneyland à Marne-la-Vallée en 1992. Ce décor est le second à avoir été construit par Disney. Une première proposition est érigée à Anaheim aux Etats-Unis en 1955. Pour correspondre et nourrir l'imaginaire collectif français, la production modifie la première proposition et s'inspire d'un château de la Loire, celui d'Ussé, construit au XV^e siècle. Le résultat à Marne-la-Vallée donne une construction qui n'a jamais existé, entre l'univers du conte et celui d'un château du XV^e siècle. En 2006, Disney construit le château de Cendrillon pour son parc de Hong-Kong, là encore, la troisième proposition est différente pour correspondre à l'imaginaire collectif asiatique. Par ces constructions, Disney influence et instrumentalise notre représentation des forteresses et leur confère un aspect féérique. Le mot château est directement relié à l'univers de Disney puisqu'il diffuse la représentation d'un château sur son logo. Par ses actions de communication et de mise en condition du visiteur dans un univers féérique, Disney crée une forme d'artialisation du château. Il met en place un archétype qui reste dans l'imaginaire collectif et modifie la perception des visiteurs sur les châteaux-forts, même si l'univers médiéval ne correspond pas à la période décrite dans les contes de Disney.

Face aux restes médiévaux du château d'Andlau, le visiteur imagine à la fois ce qui a pu se passer dans cette bâtisse et ce qui se passera. Son regard sur l'édifice est influencé par la représentation qu'il se fait des châteaux-forts et de l'histoire médiévale. Aujourd'hui, il perçoit le château comme un endroit lumineux aéré et féérique qui offre un point de vue sur le paysage. L'état du château influence notre jugement. Au moyen-âge, les principales activités du château se déroulaient à l'intérieur de l'édifice. Seuls les gardes avaient un rapport au paysage en effectuant leurs tours de ronde ou en surveillant le château derrière leurs *couleuvrines*⁵⁰. Les questions de limites étaient importantes dans la vie du château. Aujourd'hui, le château a perdu ses limites. Outre le toit qui ouvre les murs sur l'infini du ciel, on entre dans la ruine comme dans un moulin. Il n'y a presque plus de transition entre la forêt et le château, il n'y a plus de seuil. Le lieu se veut le plus accessible possible mais on oublie qu'au XIII^e siècle, un système de sept portes protégeait la forteresse de l'intrusion d'un ennemi dans ses murs. Les définitions de l'espace posées par l'architecture s'effacent peu à peu face à la reprise par la nature.

Si l'on s'appuie en tant que designer sur les réflexions d'Alain Roger, il est possible de tirer parti de l'une ou l'autre des deux formes d'artialisation, *de visu* et *in situ*.

Si l'on crée une installation qui vient modifier la perception par le visiteur du château, c'est une forme d'artialisation. Prendre conscience des archétypes que chacun se fait du paysage et du château peut nous permettre d'agir pour jouer avec ou les modifier. Le designer peut trouver un prisme, une mise en scène, pour induire un sens à la lecture du paysage. En effet, l'ajout d'un outil pour voir à travers, d'une estrade pour changer le point de vue ou la disposition de verbatim peuvent amener le visiteur à changer son regard sur le paysage et à opter pour une autre vision que la sienne.



**III / L'ACTION EN DESIGN AU SEIN DES
ÉCOSYSTÈMES, CONFRONTATION
ENTRE LA REVALORISATION ET LA
SAUVEGARDE DU PATRIMOINE**

L'action en design au château d'Andlau est une forme de revalorisation du site qui répond à des enjeux de sauvegarde du patrimoine. Revaloriser, c'est augmenter quelque chose ou rendre sa valeur à un objet ou à un bien. Revaloriser par le design, ce n'est pas restaurer, des chantiers sont prévus sur place, l'enjeu ici est de proposer une mise en valeur du château grâce à l'ajout de structures autour de l'édifice qui permettront d'obtenir une plus value sur la visite en faisant vivre une nouvelle expérience au visiteur.

La revalorisation du château d'Andlau a débuté grâce aux premières actions du Club Vosgien au début du XX^e siècle. En effet, cette association qui participe à la mise en place, au balisage et à l'entretien des circuits de randonnées dans le massif des Vosges est la première à avoir mené des actions pour consolider et pour revaloriser le château. L'AACA a pris sa suite dans les années 2000. Comme il a été mentionné plus haut, la problématique au château d'Andlau est de prendre conscience que l'édifice fait partie de l'ensemble des châteaux-forts alsaciens, mais qu'il doit aussi s'en démarquer pour pouvoir assurer sa pérennité et son attrait touristique. Différentes actions ont déjà été menées sur place par des artistes et des architectes pour revaloriser ponctuellement l'édifice. Pendant l'été 2003, Frank MORZUCH propose *Constellation de la Grande Ourse*, une installation lumineuse entre les deux tours du château. L'œuvre pouvait s'apprécier à différentes échelles, en immersion à l'intérieur du château ou à une distance de plusieurs kilomètres renforçant le caractère d'objet signal de l'édifice dans le paysage. En 2004, c'est Erick Samach qui intervient sur l'édifice avec *Flûtes solaires*, suivi par Samuel Rousseau en 2009 avec *Hélioflore*. Cette dernière œuvre a pu être appréciée jusqu'en 2011. Là encore, l'intervention était liée à la lumière. L'artiste a mis en place des tiges lumineuses, comme des arbres qui viendraient croître sur la façade. Par ce procédé, il vient rendre compte de l'appropriation des ruines par la nature. L'œuvre était visible comme signal lumineux dans le paysage. Enfin, depuis 2002, un partenariat avec l'école d'architecture de Strasbourg est mis en place. Les étudiants interviennent autour de l'édifice lors de workshops sur le thème du land art. Par ce procédé c'est le thème de l'éphémère qui est mis en valeur. La notion de "*laisser trace*" n'est visible qu'au moment de la réalisation sur un temps donné.

Ceci redirige notre propos sur les choix à opérer pour notre intervention de designer. Les réflexions débutées par les artistes et les architectes à Andlau servent cette étude. Comme les acteurs précédents, il s'agit de se positionner dans l'éventail des possibles entre une action radicalement visible, qui par la surprise et par le débat va créer un événement et une mise en valeur du château, ou une action plus douce, voire éphémère, qui viendrait s'immiscer le plus discrètement possible dans l'ensemble présent. Bien que le designer ne soit pas un restaurateur, il est amené à intervenir sur un patrimoine historique et doit donc prendre conscience des enjeux de son action. Cette partie dresse l'étendue des possibilités d'intervenir en art et en design sur des monuments historiques. Il s'agit de confronter les différentes propositions pour nous aider à nous positionner.

Pour quel protocole d'intervention opter ? Quelles sont les différentes manières de donner à voir l'histoire d'un site ?



A - L'ÉTERNELLE QUERELLE DES ANCIENS ET DES MODERNES

⁵¹ Eugène Viollet Le Duc, 1814-1879, architecte, connu pour ses restaurations souvent controversées du patrimoine médiéval Français.

⁵² Eugène Viollet Le Duc, *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI^e au XVI^e siècle*, 1868.

RESTAURER, UNE QUESTION DE POINT DE VUE :

Eugène Viollet Le Duc⁵¹ est l'un des architectes les plus connus du XIX^e siècle pour ses travaux de restauration du patrimoine médiéval. De la cathédrale Notre Dame de Paris à la cité de Carcassonne en passant par le Mont Saint Michel et le château de Pierrefonds, de nombreux édifices se sont vus modifiés par son action. Parfois critiqué pour ses interprétations abusives de l'architecture, il réaffirme néanmoins la notion de conservation du patrimoine au siècle de l'industrie. Il élabore la première doctrine des monuments historiques et définit ainsi le concept de restauration dans son *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI^e au XVI^e siècle*⁵² : «Le mot et la chose sont modernes. Restaurer un édifice, ce n'est pas l'entretenir, le réparer ou le refaire, c'est le rétablir dans un état complet qui peut n'avoir jamais existé à un moment donné.» Son positionnement est vivement critiqué aujourd'hui à l'heure où l'intervention des restaurateurs sur un édifice ou une œuvre se veut la plus réversible possible. L'expression "Faire Viollet Le Duc" marque une intervention abusive sur un bâtiment. L'architecte fait preuve d'un grand nombre de réinterprétations. À Pierrefonds, il s'inspire de l'ancien château mais redessine à sa manière une grande partie de l'édifice. Sur la cathédrale Notre Dame de Paris, il repense les ouvertures qu'il ne trouve pas assez gothiques. Néanmoins, sans l'action de Viollet Le Duc, un grand nombre d'édifices ne serait pas parvenu jusqu'à nous. Il est l'un des premiers à prendre conscience de l'importance de la sauvegarde du patrimoine.

⁵³ John RUSKIN, 1819-1900, écrivain, poète, peintre et critique d'art Britannique.

⁵⁴ John RUSKIN, *Les sept lampes de l'architecture*, (trad. George Elwall), éd. Denoël, 1987, p. 206, voir Annexe 4.

L'anglais *John Ruskin*⁵³, contemporain de Viollet Le Duc est son principal rival. *“Prenez soin de vos monuments et vous n'aurez nul besoin de les restaurer”*⁵⁴, Ruskin défend ici une approche actuelle de la restauration qui est d'éviter toute interprétation de l'édifice lors de la restauration. Il ajoute : *“mieux vaut une béquille que la perte d'un membre”*. Pour l'anglais, il est préférable de laisser aller le bâtiment vers la ruine tout en l'accompagnant pour que ce processus soit le plus long possible afin de conserver les vestiges. Cette manière de restaurer permet la conservation de la véracité historique.

Aujourd'hui, la question de la manière de restaurer est toujours mise en tension, d'autant que les nouvelles technologies sont en mesure d'aller toujours plus loin pour aider à la sauvegarde d'un édifice. Il ne s'agit pas non plus de laisser un édifice s'écrouler sous prétexte qu'il ne faut pas le toucher puisque c'est un élément de l'histoire. La réversibilité semble être l'enjeu principal des restaurateurs.



Château de Pierrefonds

ANNEXE - 4

“Le principe des temps modernes [...] consiste d’abord à négliger les édifices, puis à les restaurer. Prenez soin de vos monuments et vous n’aurez nul besoin de les restaurer. Quelques feuilles de plomb placées en temps voulu sur la toiture, le balayage opportun de quelques feuilles mortes et de brindilles de bois obstruant un conduit sauveront de la ruine à la fois murailles et toiture. Veiller avec vigilance sur un vieil édifice, gardez-le de votre mieux et par tous les moyens de toute cause de délabrement. Comptez-en les pierres comme vous le feriez pour les bijoux d’une couronne, mettez-y des gardes comme vous en placeriez aux portes d’une ville assiégée ; liez-le par le fer quand il se désagrège ; soutenez-le à l’aide de poutres quand il s’affaisse ; ne vous préoccupez pas de la laideur du secours que vous lui apportez, mieux vaut une béquille que la perte d’un membre ; faites-le avec tendresse, avec respect, avec une vigilance incessante, et encore plus d’une génération naîtra et disparaîtra à l’ombre de ses murs. Sa dernière heure enfin sonnera ; mais qu’elle sonne ouvertement et franchement, et qu’aucune substitution déshonorante et mensongère ne le vienne priver des devoirs funèbres du souvenir. [...] La conservation des monuments du passé n’est pas une simple question de convenance ou de sentiment. Nous n’avons pas le droit d’y toucher. Ils ne nous appartiennent pas. Ils appartiennent en partie à ceux qui les ont construits, en partie à toutes les générations d’hommes qui viendront après nous.”

John Ruskin, *Les sept lampes de l’architecture*,
(trad. George Elwall), éd. Denoël, 1987, p. 206.

⁵⁵ Ieoh Ming Pei, 1917, architecte sino-américain, à l'origine du bâtiment de la National Gallery, Washington

AGIR SUR LE PATRIMOINE :

ÉTUDE DE CAS : LA TRANSFORMATION DES EXTÉRIEURS DU PALAIS DU LOUVRE, FIN DES ANNÉES 1980 :

La construction de la *Pyramide du Louvre* :

Restaurer ou revaloriser c'est se faire confronter un monde ancien et un monde moderne. Dans les actions radicales de revalorisation, il est possible d'étudier le cas de la construction de la Pyramide du Louvre en 1987 par l'architecte *Ieoh Ming Pei*⁵⁵. En effet, la mise en place de cette structure dans la cour Napoléon du Palais du Louvre a provoqué une controverse nationale entre conservateurs et modernistes. L'histoire débute en 1983 avec la volonté du président François Mitterrand de créer une révolution culturelle et muséographique en France en se servant du Louvre comme emblème et en le projetant au rang de "musée de masse". La pyramide était le moyen de souligner cette action en signalant la nouvelle entrée principale du musée.

Les arguments défendus par *Ieoh Ming Pei* étaient que la pyramide faite de verre ne compromettait pas la lecture de l'ensemble. En effet, le principal problème des conservateurs était que la pyramide mettait à mal l'homogénéité classique de l'ensemble du palais. Or, l'histoire de la construction du palais royal montre bien que le bâtiment actuel est né d'une hybridation de constructions. L'ensemble n'a cessé d'être modifié et agrandi du château médiéval de Philippe Auguste au XII^e siècle, aux reconstructions de Charles V au XVI^e siècle en passant par l'aménagement des Tuileries par Catherine de Médicis et la mise en place de la grande galerie par Henri IV au XVI^e siècle puis l'harmonisation de l'ensemble par Louis XIV au XVII^e siècle. Le Louvre tel que nous le voyons aujourd'hui est né d'une constante mutation et intervenir sur ce bâtiment n'est peut être qu'ajouter une marque de notre temps.

Bien que la transparence de la pyramide soit un sujet de débat puisqu'elle reste toute relative, et que le contraste entre l'architecture classique et contemporaine reste fort, la prise de position de Jacques Chirac, opposant politique de François Mitterrand et maire de Paris, en faveur de la construction de l'édifice a participé à clore le débat. Aujourd'hui, la pyramide du Louvre fait partie intégrante du musée, elle est même souvent l'une des raisons de visite pour les touristes. Elle est considérée comme étant une œuvre à part entière, la plus attendue après *La Joconde* et *la Vénus de Milo*. La plus-value qu'apporte la pyramide au musée est aujourd'hui bien visible et la construction est maintenant devenue patrimoine français.

Cette étude de cas est un exemple d'hybridation entre construction contemporaine radicale et ensemble architectural classique. Il faut du temps pour faire accepter une telle prise de position, d'autant que le débat de la construction de la pyramide était basé sur une prise de position politique. Attention tout de même à ne pas se servir de l'argument de la controverse à tort. En effet, dans le contexte actuel où les enjeux environnementaux sont primordiaux, l'impact de notre action sur le paysage naturel et culturel se doit d'être réfléchi. La pérennité de notre action a de l'importance sur ce que nous laissons aux générations futures.



ANNEXE - 5

⁵⁶ Daniel Buren, 1938, artiste français plasticien, peintre et sculpteur.

Étude de cas : Les Deux Plateaux :

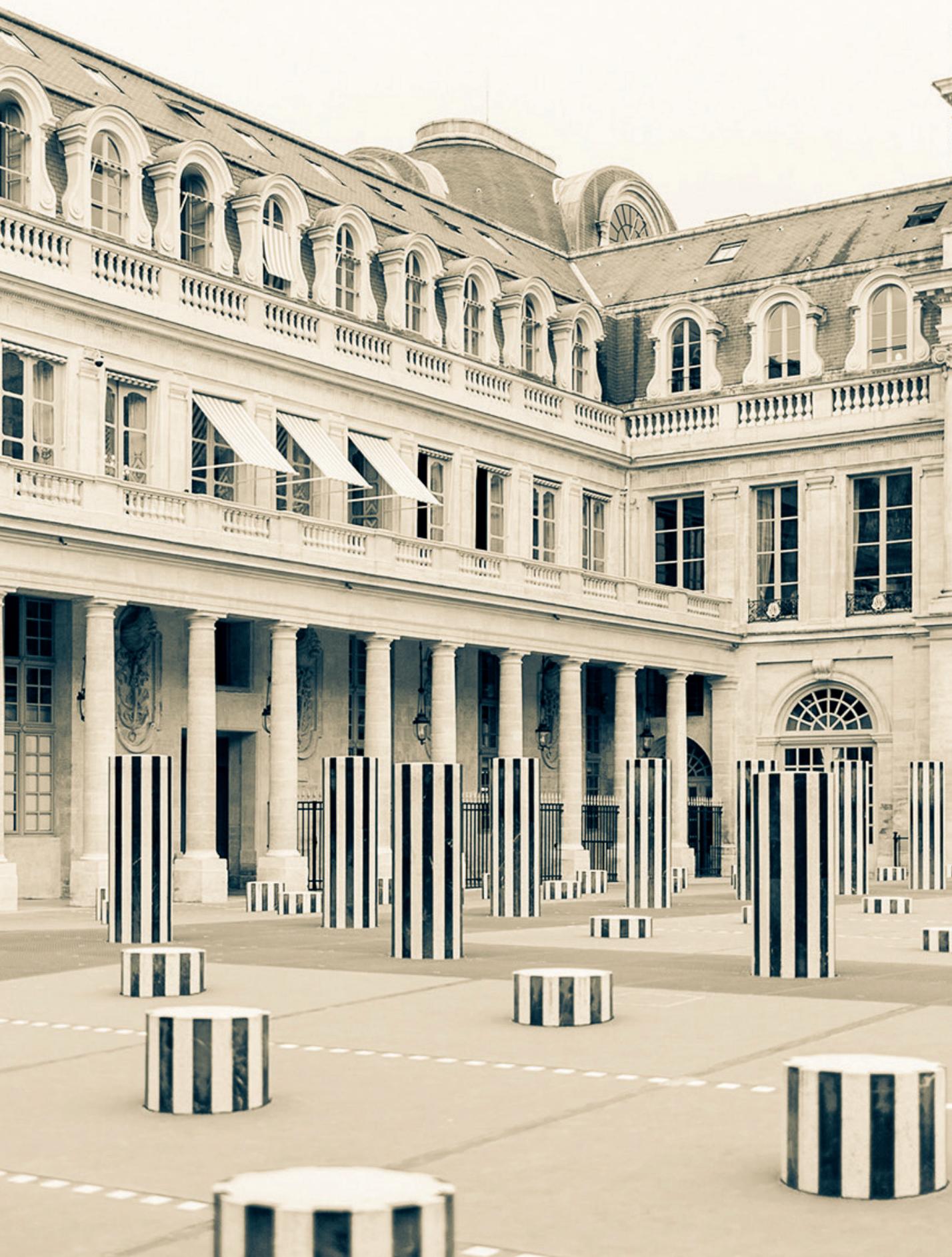
Un autre aménagement autour du musée du Louvre peut être étudié. *Les Deux Plateaux*, plus connu sous le nom des *Colonnes de Buren*⁵⁶, est une installation qui prend place en 1986 dans la cour du Palais Royal. Il s'agit d'un ensemble de 260 colonnes en marbre qui occupent tout l'espace de la place et changent radicalement l'aspect du lieu.

Les colonnes semblent sortir d'un sous sol, comme des restes archéologiques modernes. Elles jouent sur la confrontation entre le classique et le moderne. Leur forme s'inscrit dans l'architecture classique mais leurs couleurs noires et blanches viennent contraster avec l'ensemble de l'architecture. L'installation a pour but de proposer un terrain de jeu au visiteur qui peut s'en emparer à sa guise. Les colonnes organisées en damier rappellent l'univers du jeu qui vient s'opposer à la rigueur et la solennité classique des bâtiments qui l'entourent. Le contraste est d'autant plus fort que les bâtiments abritent des institutions nationales telles que le ministère de la culture.

Buren redessine une architecture en la délimitant par ses colonnes. Il pense son oeuvre à deux niveaux de telle sorte à ce que le soir, par des jeux de lumières, le visiteur a l'impression de pénétrer dans un ensemble fermé.

Comme pour la pyramide, la mise en place de cette installation crée un débat. Une pétition est lancée contre le projet défini comme étant "*une défiguration d'un lieu mythique*" et l'état rediscute sa réalisation. Buren convoque l'état en procès et le remporte.

Par son intervention, Buren redonne une identité au lieu. Il apparaît que l'action sur un monument historique dépend du lieu et de l'intention de l'artiste, ou de l'architecte dans le message qu'il veut laisser. Les deux plateaux sont un exemple de modification radicale d'un lieu. Nous constatons néanmoins que le visiteur s'est approprié la place, autrefois parking, et joue de ces sculptures.



B - DE LA REVALORISATION LA PLUS DOUCE À L'ACTION LA PLUS RADICALE

⁵⁷ cf. annexe 6

⁵⁸ cf. annexe 7

⁵⁹ cf.annexe 8

Resserrons à présent notre réflexion autour des interventions de revalorisations de châteaux ou de sites historiques situés dans un environnement naturel. L'enjeu dans cette partie et de comprendre les outils et les choix de mise en valeur des sites, de les confronter pour pouvoir avoir des pistes afin d'intervenir autour du château d'Andlau.

AGIR SUR UN CHÂTEAU AUJOURD'HUI :

La revalorisation de chaque site dépend de leur état, de leur situation géographique et de leur notoriété. En France, les exemples de revalorisation du patrimoine sont nombreux. Dans le panel d'exemples mis à notre disposition, il est possible de dresser un état rapide des différents moyens d'action grâce à l'aide de trois propositions : le Château de Nègrepelisse⁵⁷ (*Tarn et Garonne*) qui a créé un centre d'art pour attirer du public en 2014, *Le voyage à Nantes*⁵⁸ qui a opté pour un toboggan sur le château d'Anne de Bretagne et *Felice Varini*⁵⁹ qui peint le Château de Carcassonne en mai 2018. Ces actions ont chacune apporté une réponse au problème de la confrontation entre ancien et moderne dans un château fort. À Nègrepelisse, on choisit une construction en dur qui vient s'intégrer au château, tandis qu'à Nantes ou Carcassonne, c'est l'éphémère qui est préféré. Chaque action modifie la perception du spectateur soit visuellement par la couleur, soit physiquement en lui faisant vivre une nouvelle expérience.

ANNEXE - 6

⁶⁰ RCR architecte, collectif d'architectes catalans, créé en 1987 à Olot par Rafael Aranda, Carme Pigem et Ramon Vilalta.

La Cuisine, centre d'art et de design au château de Negrepelisse (82) :

En 2014, le cabinet *RCR architecte*⁶⁰ réhabilite le château de Negrepelisse, une forteresse du XIII^{ème} siècle en s'inspirant des plans du moyen-âge. L'agence y intègre un nouveau lieu : *La Cuisine* qui propose des espaces de résidence pour les artistes et des ateliers pour les habitants. Par cet ajout, elle crée un nouveau moyen de redonner vie à un patrimoine en voie d'extinction. *La Cuisine* agit comme une plus-value et participe à ce qu'ancienne architecture et pratique contemporaine soient représentées en équilibre dans un même espace.



ANNEXE - 7

⁶¹ TACT Architectes, agence d'architecture Nantaise.

Paysage glissé, Un toboggan au château Anne de Bretagne :
Voyage à Nantes, édition 2014.

Le voyage à Nantes anime la ville en période estivale. C'est un événement artistique qui présente des œuvres d'art dans l'espace urbain. En 2018, un toboggan est mis en place sur le château d'Anne de Bretagne au cœur de la ville par l'agence TACT Architectes⁶¹ et Tangui Robert. Par cette infrastructure, les architectes offrent un nouveau point de vue au visiteur sur l'architecture. C'est une nouvelle expérience du lieu. Leur installation convoque l'univers du jeu et du rêve, et place l'utilisateur au plus proche de l'architecture. L'aspect sensationnel est prépondérant dans ce projet. En apportant cet élément en plus dans la visite du château, les architectes créent une expérience qui marque le visiteur. Bien que l'événement du voyage à Nantes soit éphémère, le toboggan est resté sur l'architecture tant le concept a plu.

La question de la réversibilité est traitée ici dans le sens où le toboggan vient suivre les douves sans jamais les toucher. C'est un élément désolidarisé de l'ensemble. La question de l'intégration visuel de l'objet face au bâtiment est amenée par la couleur du matériau. Bien qu'il s'agisse d'une structure en acier, matériau contemporain face à l'édifice du XV^e siècle, la couleur du toboggan s'intègre parfaitement avec celle de la pierre, ce qui vient renforcer l'équilibre entre l'ancien et le moderne. Le toboggan du château d'Anne de Bretagne attire un nouveau public, plus jeune. Souvent on vient au château pour vivre l'expérience du toboggan ce qui nous permet de découvrir le château par la suite. C'est une nouvelle forme d'appropriation de l'édifice.



ANNEXE - 8

⁶² Felice Varini, 1952, artiste peintre contemporain Suisse.

Felice Varini⁶² au Château de Carcassonne, mai 2018 :

Varini met en valeur un patrimoine classé au moyen d'une peinture jaune, éphémère qui vient offrir un nouveau point de vue au spectateur. Il joue avec sa spécialité, l'anamorphose et fait se confronter deux périodes : celle représentée par l'art contemporain et celle de la construction médiévale. Par son action, il modifie l'aspect du site, l'œuvre fascine autant qu'elle choque. La dimension de l'œuvre fait vivre une véritable expérience spatiale au visiteur.



⁶³ Massimiliano Fuksas, 1944, architecte et artiste contemporain italien, grand prix national de l'architecture en 1999

⁶⁴ *Patrimonialisation*, processus socio-culturel, juridique ou politique par lequel un espace, un bien, une espèce ou une pratique se transforment en objet du patrimoine naturel, culturel ou religieux digne de conservation et de restauration..

AGIR DANS UN ENVIRONNEMENT NATUREL :

Étude de cas :

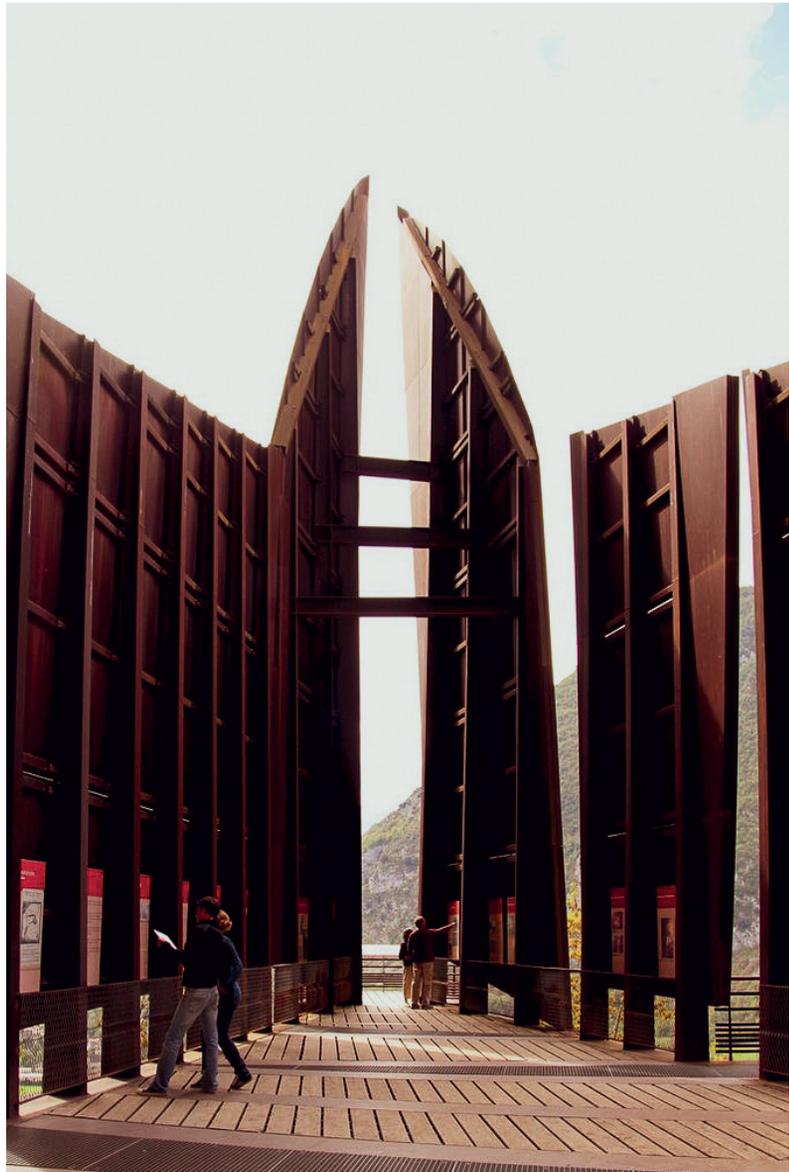
L'intervention de Massimiliano Fuksas⁶³ à la Grotte de Niaux :

La grotte de Niaux est un site historique qui se situe dans le département de l'Ariège. Il s'agit d'une cavité qui présente des peintures du paléolithique. En 1994, Fuksas intervient sur l'entrée de la grotte en imaginant un bâtiment d'accueil. Il réalise alors une structure en acier corten qui agit comme objet signal dans le paysage et vient mettre en valeur le site. Par cet exemple, il est possible d'étudier quels ont été les choix d'un architecte pour mettre en valeur un site historique en milieu naturel. La grotte est un élément qui se rapproche du château par rapport au matériau qui la constitue et à son immersion dans un paysage naturel. Elle accueille, comme le château d'Andlau un public de randonneurs qui recherchent un but à leur parcours, celui de découvrir un site historique.

À Niaux, Fuksas modifie complètement l'aspect de la grotte. Son choix formel est radical mais répond à des problématiques de mise en valeur et d'accessibilité. Avant son intervention la grotte n'était qu'une cavité invisible dans le paysage, et après la mise en place de la structure, la cavité devient un site remarquable au sein de l'ensemble.

Massimiliano Fuksas imagine d'abord la structure comme étant une bête sortant de la grotte et qui viendrait accueillir le visiteur de l'extérieur vers l'intérieur. L'ensemble final garde l'idée d'un passage d'un environnement à un autre et se présente comme une contre-forme de l'entrée de la grotte, qui vient s'intégrer dans la roche. En accompagnant le visiteur dans son cheminement jusqu'à l'entrée de la cavité, Fuksas crée un lien entre le monde contemporain et le monde de la préhistoire. Pour lui, la passerelle a vocation à symboliser la permanence artistique de la préhistoire à nos jours. Aussi, de l'intérieur, la passerelle agit comme un belvédère d'acier qui vient faire un recadrage sur le paysage. D'un côté comme de l'autre, les deux parois qui recadrent la vision du visiteur donnent l'envie de voir à travers. Il joue sur le côté voyeuriste du spectateur pour attiser sa curiosité. Le recadrage permet de proposer aux visiteurs une entrée à son échelle, puis la structure s'ouvre sur l'échelle de la grotte. Le passage d'un monde à un autre s'effectue de manière progressive.

Par son intervention à la grotte de Niaux, Massimiliano Fuksas crée une mise en scène qui met en valeur un site historique. Par la mise en valeur du site, il participe à la patrimonialisation⁶⁴ de la grotte. Le public vient à la fois découvrir les peintures rupestres mais également le travail de l'architecte.



⁶⁵ Álvaro SIZA,
1933, architecte portugais

⁶⁶ Dominique MACHABERT,
*Siza au Thoronet, Le parcours et
l'œuvre*, Edition Parenthèses,
Marseille, 2007.

⁶⁷ *Less is more*, formule
emblématique de
Mies Van Der Rohe que
l'on peut traduire par
"Moins est plus" ou
"Moins c'est plus".

Étude de cas :
Àlvaro Siza⁶⁵ à l'Abbaye du Thoronet :

L'abbaye du Thoronet est un édifice cistercien construit en 1146. Il se situe dans le département du Var. Chaque année depuis 2006, un architecte ou un artiste y est invité pour proposer une œuvre réversible qui vient s'intégrer au sein de l'architecture. La personne a carte blanche pour ses réalisations mais la réversibilité de l'œuvre marque le respect que ce dernier doit avoir pour le monument et cerne une limite d'action. L'abbaye du Thoronet est un édifice médiéval construit un siècle avant le château d'Andlau. En 2006, c'est Álvaro Siza qui est convié sur le site. Il choisi de s'immerger pendant une semaine dans l'univers des moines.

Dans le livre *Siza au Thoronet*⁶⁶ l'architecte est présenté comme quelqu'un qui cherche en marchant. Il compte ses pas, dessine en déambulant au sein de l'ensemble architectural, mettant son corps à contribution dans ses recherches. Ce mode de prospective induit sûrement la dimension de parcours que va prendre son intervention. C'est un exemple de moyen de recherche que nous pouvons transposer à Andlau. Siza a la réputation de mettre en valeur les petits détails de l'architecture. Il est le maître de la discrétion et ses interventions sont souvent minimales. Il ne touche pas ou peu aux choses présentes sur place et pourtant il modifie grandement l'organisation de l'espace.

Après avoir arpenté l'abbaye il se décide à mettre en valeur les chemins empruntés par les usagers du bâtiment du XII^e siècle. Il modifie le parcours du visiteur pour que les contemporains suivent les traces de leurs ancêtres. Par cette nouvelle déambulation au sein de l'abbaye, Siza met en exergue le fait que les moines ne voyaient jamais la façade de l'abbaye. Cette dernière était l'élément principal de l'ancien parcours de visite. En effet, la plupart des activités se déroulaient à l'intérieur des murs, c'est ce qu'il a choisi de valoriser. Contrairement au parcours de visite initial, le spectateur ne voit la façade qu'à sa sortie. Ceci participe finalement à sa mise en valeur. Le fait qu'elle se situe en fin de parcours la propulse comme clou du spectacle.

Pour signaler son parcours, Siza dépose quatre structures qui agissent comme des points étapes. Il s'agit de flèches, de signalétiques qui demeurent les seules marques de son intervention, qui a pourtant révolutionné l'organisation de l'abbaye. L'aspect minimal du travail de Siza permet un impact amoindri sur le bâtiment. Il défend la devise

⁶⁸ Ludwig Mies Van Der Rohe, 1886 - 1969, architecte allemand naturalisé américain en 1944. Il développe son travail autour d'espaces qui jouent sur la sobriété, le geste minimal.

⁶⁹ Fernand Pouillon, 1912 - 1986, architecte et urbaniste français.

⁷⁰ John Pawson, 1949, designer d'espace britannique qui s'inscrit dans la lignée des architectes de la sobriété à la suite de Mies Van Der Rohe.

*Less is more*⁶⁷ de Mies Van Der Rohe⁶⁸. Siza s'inscrit au sein d'une généalogie d'architectes qui se sont inspirés de l'abbaye ou qui sont intervenus comme lui entre ses murs. En effet, le site est une source d'inspiration pour ceux qui recherchent les constructions qui allient sobriété et simplicité. *Le Corbusier* la nomme en référence, tout comme *Fernand Pouillon*⁶⁹ ou *John Pawson*⁷⁰.

Au château d'Andlau, comme il a été énoncé plus haut, le fait qu'il n'y ait presque plus de limites entre la nature et l'architecture modifie considérablement la perception du site par le visiteur. Réinsérer des seuils, des arrêts, permettrait déjà de se rapprocher du parcours que pouvait faire le visiteur du XIII^e siècle. Ainsi, il n'y a pas de parcours induit autour de l'édifice. Certes, le chemin peut agir comme élément qui conduit le spectateur à une visite, mais il n'y a pas de sens. A l'arrivée sur place, on ne sait pas s'il faut prendre à gauche ou à droite pour commencer notre visite. Indiquer un sens de visite, apporter de la signalétique et proposer un parcours peut permettre d'aider le visiteur dans son immersion dans les lieux.

Face à ces exemples, différentes notions ont été étudiées. Le projet de design d'espace s'articule autour des problématiques d'ambiance, de point de vue, de topologie, d'accessibilité et de réversibilité. Chaque notion marque la singularité de chaque terrain. L'enjeu pour le designer est de se positionner face à ces notions.



C - DONNER À VOIR DIFFÉRENTES TEMPORALITÉS PAR LE DESIGN

LES ÉLÉMENTS QUI PERMETTENT DE PASSER D'UN TEMPS À UN AUTRE :

Pour donner à voir différentes vies du château d'Andlau, il s'agit de faire passer le visiteur d'un temps à un autre, de le faire entrer tantôt dans un monde passé, tantôt dans un monde futur. En suivant les problématiques d'insertion dans le paysage et de respect du patrimoine bâti énoncées précédemment, *comment permettre au spectateur de pouvoir voir ou expérimenter différentes temporalités autour du château ? Quels sont les exemples dans le monde de l'art, du design ou de l'architecture qui ont joué avec cette notion de voyage dans le temps ?*

Pour répondre à ces questions, il est possible d'analyser les archétypes culturels qui se rattachent à cette notion de voyage dans le temps. Des éléments de l'architecture marquent le cheminement d'un univers à un autre. Ainsi, la passerelle, le tunnel ou le chemin permettent un passage progressif entre deux temporalités. Il est possible de reprendre l'exemple de l'intervention de Fuksas dans la grotte de Niaux. La structure agit comme un élément qui permet de passer de l'univers contemporain à l'univers préhistorique. Elle est un lien entre les deux époques. La porte est aussi une forme architecturale qui marque la délimitation de deux lieux. Le passage entre les deux semble plus violent car immédiat. Contrairement à la passerelle, le visiteur n'a pas le temps de se préparer à changer d'univers. Le miroir et le trompe l'oeil sont aussi des éléments qui permettent le passage d'un monde à un autre.

⁷¹ Robert ZEMIKIS, *Retour vers le futur*, 1985

⁷² Russell T DAVIES, *Doctor Who*, 2005 (seconde série qui fait suite à une première diffusée de 1963 à 1989)

⁷³ TARDIS, acronyme de *Time And Relative Dimension In Space* (Temps À Relativité Dimensionnelle Inter-Spatiale).

⁷⁴ David YATES, *Harry Potter and the order of the Phoenix*, 2007.

⁷⁵ Alfonso CUARON, *Harry Potter and the prisoner of Azkaban*, 2004.

Passer d'un temps à un autre, c'est passer d'un point à un autre. Il est donc possible de relier ces points de manière progressive par la passerelle, ou plus immédiatement par la porte. Le chemin qui sépare les deux points est une transition. L'ensemble des points et les transitions forment une partition entre passages immédiats, temps courts, et passages progressifs, temps longs. En architecture, c'est la construction de parcours qui est la plus à même de retranscrire cette idée de partition dans l'espace. En effet, par le parcours il est possible de donner à voir différentes temporalités à chaque point d'arrêt ou de bifurcation, ou de choisir plusieurs chemins qui viendraient chacun décrire une des histoires du château. *Comment alors formaliser ces points ?*

LES OUTILS DU CINÉMA POUR VOYAGER DANS LE TEMPS :

Le cinéma de science-fiction formalise des éléments qui permettent un voyage dans le temps. Ce sont souvent des objets qui permettent le voyage. L'objet peut être un élément culturel commun de l'époque contemporaine de la réalisation. Dans *Retour vers le futur*⁷¹, c'est la célèbre voiture *De Lorean DMC-12* qui est mise en valeur et permet aux protagonistes de voyager à la fois dans le passé et dans le futur. La voiture est ici un élément emblématique de la société américaine des années 1980. Elle est la marque du présent des protagonistes qui l'empruntent pour voyager.

Dans la seconde série britannique *Doctor Who*⁷², c'est une cabine téléphonique, le *TARDIS*⁷³, aménagée en vaisseau spatial qui permet le voyage. Là encore la cabine est utilisée comme un élément urbain emblématique des villes d'Angleterre. C'est une icône qui persiste dans le paysage britannique à travers le temps. Elle est également présente dans le cinquième volet de la saga *Harry Potter*⁷⁴. Les personnages s'en servent non pas pour passer d'un temps à un autre mais pour passer d'un monde à un autre. Également, dans le troisième volet de la saga⁷⁵, le personnage d'*Hermione Granger* utilise le *Retourneur de Temps*, un collier qui lui permet de revenir en arrière et de vivre plusieurs journées en une seule.

⁷⁶ Ronald D MOORE,
Outlander, 2014.

⁷⁷ Robert VENTURI,
1925-2018, architecte
américain précurseur du
post-modernisme (mouvement
des années 1970 qui naît en
réaction contre l'architecture
moderne. Le postmodernisme
est un mouvement architectural
qui tend à s'intéresser
davantage aux usagers en
jouant sur la surabondance de
clichés populaires au sein des
architectures).

⁷⁸ Benjamin FRANKLIN,
1706-1790, imprimeur,
éditeur, écrivain et homme
politique américain. Il participe
à la rédaction de la déclaration
d'indépendance des Etats-Unis.

⁷⁹ Agence VSBA©, Venturi Scott
Brown and Associates.

Du côté du cinéma historique, le jeu sur la confrontation entre différentes temporalités induit la mise en place d'éléments de passage. Dans la série *Outlander*⁷⁶, c'est une pierre qui permet au personnage principal d'être projeté de 1945 au XVIII^e siècle. Cette pierre est un élément ancestral qui traverse le temps. Cet exemple nous présente la pierre comme élément de transmission, mais également comme porte vers un temps différent. Si l'on transpose cet exemple à Andlau, la trace du blason de la famille encore visible sur place pourrait agir comme élément qui permettrait de symboliser le voyage.

TRANSPOSITION DU VOYAGE DANS LE TEMPS EN DESIGN ET EN ARCHITECTURE :

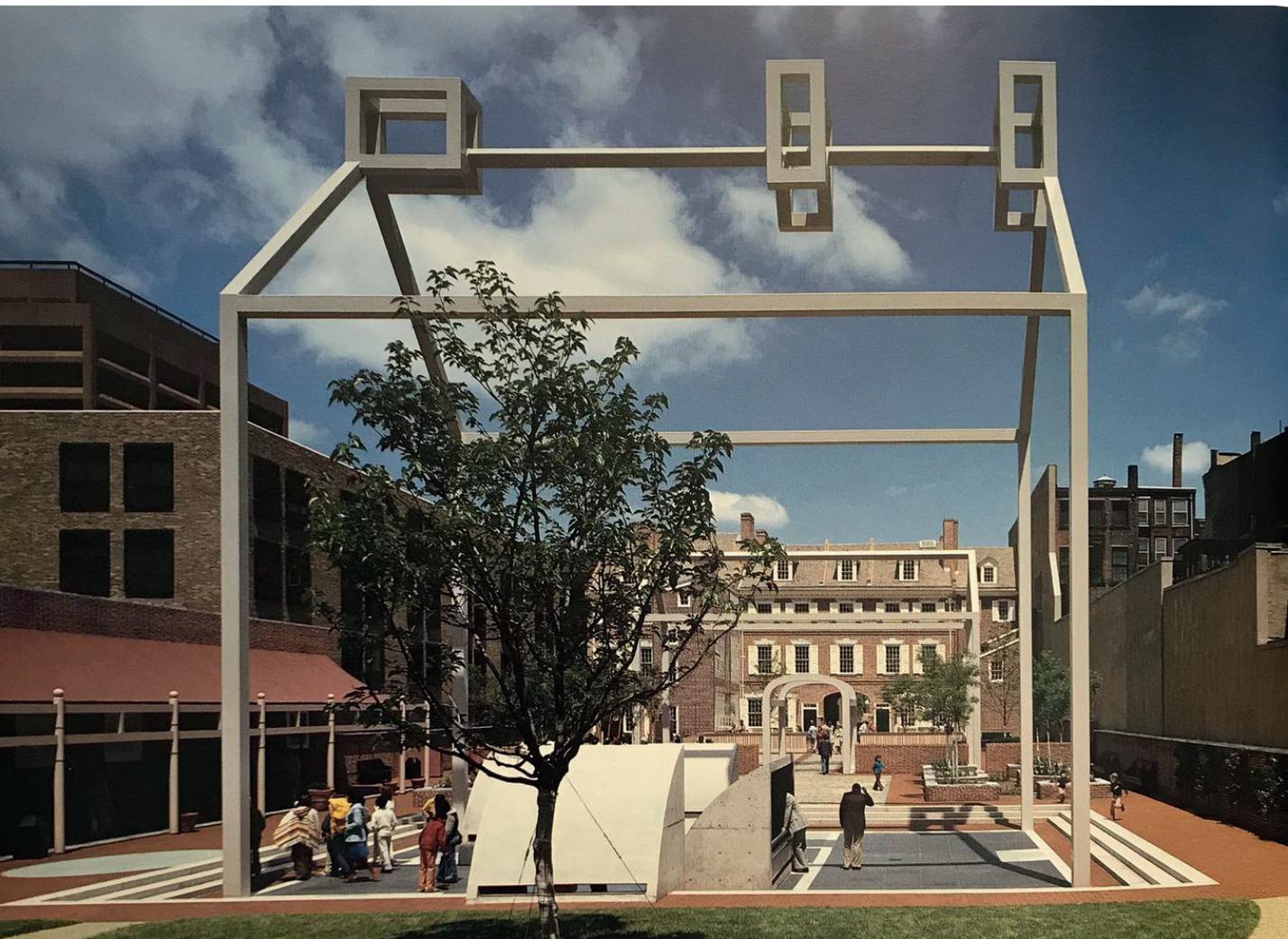
La transparence comme moyen de donner à voir différentes temporalités, *The Ghost House* par Robert Venturi⁷⁷ :

En 1976, suite aux fouilles archéologiques mises en place sur le terrain où était construite la maison de *Benjamin Franklin*⁷⁸ à Philadelphie, la municipalité décide de créer un mémorial en l'honneur de l'homme politique. C'est Robert Venturi qui est choisi pour mener les travaux avec l'agence VSBA©⁷⁹.

La maison de Benjamin Franklin a été rasée en 1812. Venturi s'inspire des fouilles archéologiques pour guider son intervention mais manque d'informations pour pouvoir redonner à voir l'édifice originel. Si la maison n'était reconstruite, elle pouvait cependant réapparaître. Il crée alors une structure en acier qui reprend la forme la plus probable de la bâtisse, selon les restes que les chercheurs ont pu trouver de l'architecture. Il donne à voir la maison et l'atelier de Benjamin Franklin par des lignes d'acier. Il recrée une fausse ruine en symbolisant les restes d'une architecture du XVIII^e siècle qui vient s'intégrer dans un environnement urbain contemporain. Il agit en filigrane dans le paysage laissant se superposer temps présent et temps passé. Par ce principe, il laisse une large place à l'imaginaire du visiteur qui est alors libre de recréer mentalement l'intérieur de la maison. L'utilisateur qui traverse la structure participe à faire perdurer la vie entre les murs de la maison. Chacun est invité à traverser l'architecture comme si la maison était un fantôme. En intervenant in situ Venturi donne à voir deux mondes. Par la superposition, il limite sa surface d'intervention.

The Ghost House se situe entre une installation et une architecture. En effet, le projet donne à voir le dessin en trois dimensions d'une maison qui a perdu ses fonctions. Venturi repense l'aménagement du jardin qui devient un lieu de mémoire et de vie. Il réussit grâce à son intervention à apporter une solennité et une identité au lieu tout en écartant la dimension morbide qu'on peut trouver dans les lieux de mémoire. En convoitant l'imaginaire et le jeu, il s'éloigne de cette dimension, laissant apparaître une ambiance positive sur un lieu de mémoire.

Cet exemple nous montre que redonner à voir un temps passé nous permet de rendre hommage et de jouer sur la notion de mémoire du lieu.



⁸⁰ Ernest-Pignon-Ernest, 1942, est un artiste plasticien Niçois. Il axe son travail sur les notions de réversibilité et d'éphémère.

⁸¹ Le château du Pourtalès est un édifice du XVIII^e siècle situé dans le quartier de la Robertsau à Strasbourg. Sous la mandature de Catherine TRAUTMANN, son parc est transformé en jardin de sculpture afin de mettre en valeur l'édifice.

*Ernest-Pignon-Ernest*⁸⁰ au château de Pourtalès⁸¹ :

En 1980, *Ernest-Pignon Ernest* met en place une œuvre *in situ*, *Arborigène*, dans le parc du château de Pourtalès. Il s'agit de sculptures humanoïdes qui viennent grimper dans les arbres du parc. L'œuvre est évolutive, le but étant que les figures soient progressivement recouvertes par le végétal. Les sculptures étaient des statues vertes de chlorophylle d'hommes et femmes nus, juchées dans des arbres, composées de micro-algues, de mousse de polyuréthane et de végétation naturelle. À la manière d'un caméléon la différence entre les sculptures et l'arbre s'efface peu à peu. Aujourd'hui, près de quarante ans après leur installation, les sculptures sont difficilement visibles. Ernest-Pignon-Ernest travaille à la fois sur la notion d'intégration mais également de métamorphose. L'œuvre initiale est complètement différente de l'œuvre finale.

Sur ses intentions à propos de cette œuvre, Ernest-Pignon-Ernest dira : «*Je saisis et j'offre un phénomène de la nature en action.*». Il apparaît que l'artiste semble vouloir capter la notion d'écosystème naturel et tente de le retranscrire dans son œuvre. En effet, son travail reprend la notion d'écosystème puisque les figures évoluent, comme si elles étaient vivantes et qu'un écosystème participait à leur transformation. Elles s'intègrent davantage dans l'écosystème naturel, celui de l'arbre, sur lequel elles se trouvent.

Cette installation nous donne à voir un moyen de créer des structures qui agissent à la manière de la ruine. En effet, en prenant en compte et en réfléchissant au recouvrement par la nature des structures il est possible de jouer avec ce phénomène et d'en faire un élément principal de l'intervention en design. Il s'agit alors de réfléchir à des formes qui puissent donner à voir différentes vies du château d'Andlau sur un temps assez long pour que l'intervention soit efficace et puisse perdurer assez longtemps. Cependant l'enjeu est de se poser la question de l'après, de la réaction des installations face au temps. C'est une réflexion sur des matériaux biodégradables qui se profile.



Ernest-Pignon-Ernest, *Arborigènes*, 1980,
Parc du château de Pourtalès, Strasbourg.

Réfléchir sur une échelle de cinquante ans nous permettrait une durée d'utilisation assez longue, tout en ayant en tête l'idée de disparition pour laisser place à des projets futurs. Cette perspective répond à différents enjeux énoncés plus haut : *l'intégration, la réversibilité, l'écologie et la représentation du temps.*

CONCLUSION

Vers le projet

À la problématique de départ :

“ Dans quelle mesure le design d'espace peut-il être un outil au service du visiteur pour comprendre la marque du temps dans un château-fort, plus précisément au château d'Andlau ?”

ce mémoire propose plusieurs hypothèses de réponses et axes de recherche.

Le design d'espace au château d'Andlau permettrait ...

... la valorisation d'un site par rapport à l'ensemble ...

Les écosystèmes qui gravitent autour du château d'Andlau apportent une valorisation de l'ensemble des châteaux-forts alsaciens. Les événements prévus autour des châteaux se concentrent autour des édifices les plus visités. Bien que les associations garantissent un entretien et une conservation des monuments isolés, il manque des informations sur place pour mettre en avant l'histoire des sites. L'intervention en design permettrait au château d'avoir une plus-value par rapport à ses voisins pour amener les visiteurs à s'y rendre. Il agirait également comme outil de compréhension de l'édifice pour l'utilisateur.

... au moyen d'un parcours autour de l'édifice ...

Le parcours est une forme de design qui permet d'écrire une partition autour de la ruine. Pour mettre en place un parcours, il faut créer un chemin qui relie différents points. On peut comparer ce chemin à l'histoire du château et les points aux différents événements marquants de cette histoire. Le parcours inséré dans le paysage convoque les notions de topologie, de point de vue et d'immersion. Ce sont autant de paramètres qui permettront au visiteur de mieux comprendre le site.

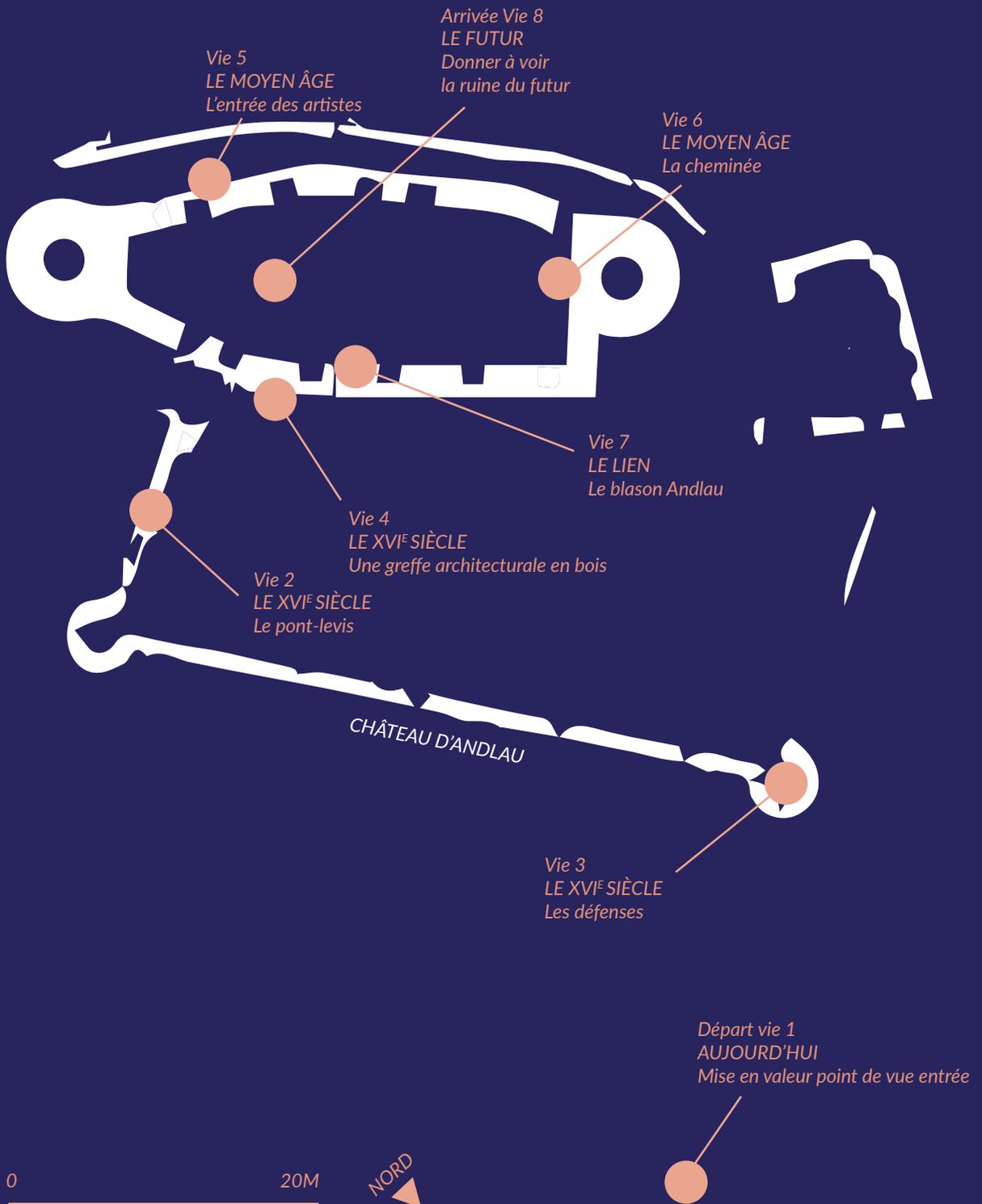
... qui donne à voir différentes Vies du château d'Andlau en s'appuyant sur les notions de métamorphose et de réversibilité.

Donner à voir différentes vies du château, c'est donner à voir différents temps. Pour cela il est possible de s'appuyer sur les formes archétypales qui permettent le voyage dans le temps (passerelles, portes, tunnels). Ces formes viendraient ponctuer le parcours. La transparence peut aussi nous servir d'outil pour donner à voir plusieurs univers au même endroit.

La notion de réversibilité est prépondérante lorsque l'on intervient sur un site historique. Elle va de pair avec l'écologie. L'idée ici est de créer des structures vouées à disparaître. Le parcours est imaginé sur une échelle de cinquante ans avec la volonté qu'il soit recouvert par la nature comme la ruine. Ce principe nous permettrait à la fois de montrer sur un temps long l'histoire du château mais également de répondre aux enjeux d'insertion dans le paysage et d'écologie. Le parcours en métamorphose comporte alors deux niveaux de lecture du temps.

Pour le projet c'est une réflexion autour des matériaux que je dois à présent mener. L'enjeu est de réaliser une structure qui soit assez résistante pour perdurer un demi-siècle et valoriser l'édifice sur un temps long, mais qui puisse néanmoins disparaître. Il s'agit de penser au futur de la ruine. Grâce à la métamorphose, les structures écriront leur propre devenir.

Ébauche du parcours :



**IMAGES ET RÉFLEXIONS AUTOUR
DE LA RUINE DU MOYEN ÂGE À
NOS JOURS**

État de l'art des représentations de la ruine

⁸² Définition du dictionnaire
Larousse.

PRÉAMBULE

La ruine est définie comme le débris d'un édifice ancien ou écroulé. Elle désigne un reste, le témoin d'un tout qui n'est plus. La ruine est aussi le processus de dégradation, d'écroulement d'une construction, pouvant aboutir à sa destruction⁸². Elle peut être le résultat de la marque du temps ou d'un événement soudain qui serait venu compromettre la stabilité d'un bâtiment. La considération de la ruine dépend des époques. D'abord objet de crainte ou ignorée au Moyen Âge, elle est redécouverte avec les vestiges d'Herculanum en 1738 pour devenir incontournable dans la peinture de la fin du XVIII^e siècle. Les philosophes des lumières s'emparent du sujet de la ruine et théorisent la notion du sublime. Denis DIDEROT dira lors du salon de 1767 :

“Les idées que les ruines éveillent en moi sont grandes, tout s'anéantit, tout périt, tout passe.”

On admet que la ruine soit une représentation du temps qui passe, d'une vie qui a été mais qui se meurt. Elle est paradoxale, à la fois romantique et terrifiante elle questionne l'Homme sur son devenir. Par son recouvrement dans son environnement la ruine forme un lien entre l'Homme et la nature. Elle inspire les philosophes comme Georg SIMMEL au début du XX^e siècle. Puis, le monde laissé en ruine par les deux guerres tente de se détourner de ces images pour faire table rase du passé. Il s'agit de se reconstruire et de se tourner vers l'avenir. L'image de la ruine finit par être reprise dans les dystopies du XXI^e siècle pour mettre en garde le citoyen dans un contexte de crise écologique.

Cet état de l'art des images de la ruine du Moyen Âge à nos jours tend à nous faire comprendre la fascination des hommes, au fil des siècles, pour ces vestiges de l'architecture.

I - IMAGES DE LA RUINE AU MOYEN ÂGE : *Le thème de l'apocalypse*

Ambrogio LORENZETTI (1290-1348),
Allégorie et effets du mauvais gouvernement, 1337-1340, Fresque,
Salle des Neuf, Palazzo Publico, Sienne.



Ambrogio Lorenzetti répond à une commande du gouvernement Siennois pour le palais de la ville. Dans une salle de réunion politique l'artiste crée une fresque qui donne à voir *Les effets du bon et du mauvais gouvernement*, un outil de propagande politique qui vise à appuyer le discours des dirigeants. *Lorenzetti* joue sur un effet de comparaison de telle sorte à ce que le visiteur puisse être convaincu de la doctrine du bon gouvernement.

Nous allons nous appuyer sur la représentation du mauvais gouvernement. L'artiste procède en deux étapes : d'abord il montre les effets du mauvais gouvernement en ville, puis à la campagne. Dans ses représentations il figure différentes images de la ruine pour servir son propos politique. L'état de ruine apparaît progressivement en ville sur les bâtiments. La population est représentée en situation de pauvreté, une analogie se forme entre l'état de la société et de ses bâtiments. À la campagne la décadence est représentée par le vide. Les terres apparaissent arides et ce sont les fermes qui succombent à l'état de ruine. L'artiste peint également un château qui semble abandonné en arrière plan.

L'image de la ruine agit ici comme élément de mise en garde. Aussi, *Lorenzetti* ébauche l'idée selon laquelle la ruine serait la représentation de l'âme humaine de par l'analogie qu'il forme entre l'état de l'homme et des bâtiments. On ne réfléchit pas encore à ce qui a été et à ce qui n'est plus. *Lorenzetti* traite l'état de ruine dans le présent, comme si cet état était encore modifiable.

Atelier Nicolas BATAILLE,
La chute de Babylone et L'Aigle de malheur, Tapisserie de l'apocalypse,
1373-1382, Château d'Angers, Musée de la tapisserie de l'apocalypse.



Il est difficile de parler de la ruine sans aborder le thème de la fin du monde. La tapisserie de l'apocalypse est le plus grand ensemble conservé de tentures du XIV^e siècle. Il présente 84 scènes qui décrivent la vision de l'apocalypse de Saint Jean tirée du dernier livre de *l'Ancien Testament*. Dans cette vision, le prophète annonce la fin de l'histoire terrestre provoquée par l'ultime combat entre le Divin et Satan. Le résultat de cet affrontement fera naître la Jérusalem céleste.

Deux scènes retiennent notre attention, celle de *La chute de Babylone* et celle de *L'Aigle de malheur*. Ce sont deux thèmes récurrents dans la représentation de la ruine au Moyen Âge. Les bâtiments au registre inférieur sont présentés avec le toit à l'envers pour symboliser la chute de l'édifice. Ce n'est pas la nature ou l'érosion qui sont responsables de cet éboulement, mais l'action de Satan, soudaine, imprévisible. Bien que l'ensemble se détruise il apparaît que chaque partie résiste et que les fondations demeurent.

Le thème de l'apocalypse intervient ici à une période de crise. L'Europe du XIV^e siècle est touchée par la guerre de Cent Ans et la pandémie de la peste noire décime un tiers du continent. Il s'agit à la fois de mettre en garde mais surtout de redonner de l'espoir à la population, un renouveau les attend après la ruine. Cette représentation marque une interrogation de la part des contemporains du Moyen Âge sur l'avenir de l'humanité face aux crises de l'époque.

II - IMAGES DE LA RUINE AU SIECLE DES LUMIERES : *De la redécouverte de la ruine à la ruine sublimée*

Hubert ROBERT (1733-1808),
Vue imaginaire de la Grande galerie du Louvre en ruine, 1796,
huile sur toile, 114,5 x 106 cm, Paris, Musée du Louvre.



En 1738, la redécouverte des ruines romaines d'Herculanum marque l'histoire et bouleverse le siècle. C'est une nouvelle représentation que les hommes peuvent se faire de leur passé. Les ruines deviennent un thème récurrent dans la peinture du siècle des lumières. Elles interviennent dans la continuité de la nature morte pour questionner la vanité et la pérennité des actions de l'Homme. On observe au XVIIIe siècle un changement dans la considération qu'ont les Hommes pour les ruines. Un certain respect pour les constructions passées émane de la peinture et des écrits des philosophes de ce siècle. L'idée de conservation du patrimoine et de transmission naît peu à peu dans les esprits.

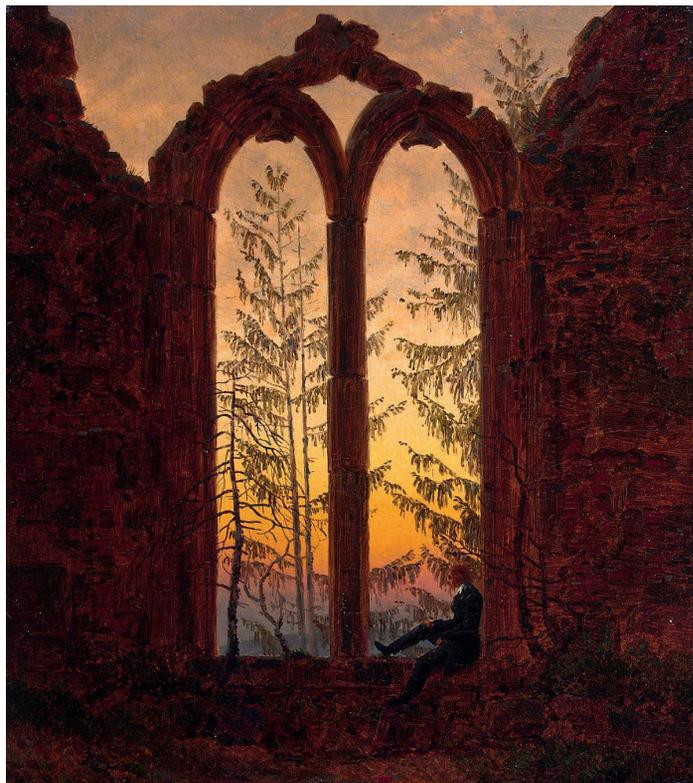
Grâce à sa formation en Italie, Hubert ROBERT ne manque pas de séjourner à Pompéi. Dès son retour en France, il impose son style et se voit décerner le surnom de « *peintre de ruines* ». Il propose *Vue imaginaire de la Grande Galerie du Louvre en ruines* de *Projet d'aménagement de la Grande Galerie de 1776*. Les deux toiles semblent présenter pour l'une la vision utopique de l'aménagement du musée, pour l'autre la dystopie d'une destruction par le temps. C'est le passé confronté au futur. Avec *Vue imaginaire de la Grande Galerie du Louvre en ruines*, peint seulement trois ans après la création du musée du Louvre, l'artiste décrit le caractère mélancolique de l'avenir du musée en imaginant des ruines du futur. Par cette représentation, il questionne la permanence de l'art et l'idée de transmission. Bien que la nature semble avoir repris ses droits sur le bâtiment du Louvre, la statue intacte d'Apollon du belvédère marque la stabilité et la pérennité de l'art face au temps et à la destruction.

Caspar David FRIEDRICH (1774-1840),
Le rêveur, 1835 - 1840, Musée de l'Ermitage, Saint-Pétersbourg.

Friedrich, peintre romantique allemand, renouvelle la peinture de ruines au début du XIX^e siècle. Il se concentre davantage sur les ressentis de l'homme confronté à la ruine et au paysage. Ce dernier se trouve vulnérable, minuscule face à l'immensité d'un monde qu'il contemple et à la ruine sur laquelle il s'appuie. La baie formée par la ruine marque une limite, un passage entre le monde réel et le monde du rêve. La figure du rêveur se trouve entre les deux mais garde une jambe appuyée dans le réel, comme pour ne pas tomber de l'autre côté. La notion de passage est renforcée par le fait qu'il s'agit des ruines d'un édifice religieux, un rapport peut se faire entre le monde réel et le monde de l'au-delà. L'horizon est indistinct, l'arrière plan est flou, on ne peut pas savoir ce qui se passe de l'autre côté de la ruine.

En tant que spectateur un double regard s'impose. Nous sommes invités à la fois à regarder l'homme de la peinture et à contempler comme lui le paysage et la ruine. Le côté gauche de la baie étant vide, il peut s'agir d'une invitation pour le spectateur à venir rejoindre *le rêveur* dans sa contemplation.

Le vestige semble traduire le sentiment de l'homme qui regarde. Cette peinture illustre la notion de sublime qui se développe au XIX^e siècle dans la peinture romantique. Il s'agit d'un sentiment ambivalent, entre la beauté et le morbide traduit par l'état de ruine. En effet, la ruine au XIX^e siècle est perçue comme étant le reflet de l'âme humaine. Elle apporte une forme de réponse à ce qui se passe après la vie. Néanmoins, elle nous laisse toujours en suspens, comme si nous pouvions atteindre cette vérité grâce à la ruine mais cette vérité continue de nous échapper.



Victor HUGO (1802-1885),
Aux ruines de Montfrot l'Amaury, Odes et ballades,
Ollendorf, 1912, (p. 274-275)



Victor HUGO (1802-1885),
Aux ruines de Montfrot l'Amaury, 1855,
dessin sur papier, 18 x 20 cm.

Aux ruines de Montfort-L'Amaury

*Je vous aime, ô débris ! et surtout quand l'automne
Prolonge en vos échos sa plainte monotone.
Sous vos abris croulants je voudrais habiter,
Vieilles tours, que le temps l'une vers l'autre incline,
Et qui semblez de loin sur la haute colline,
Deux noirs géants prêts à lutter.*

*Lorsque, d'un pas rêveur foulant les grandes herbes,
Je monte jusqu'à vous, restes forts et superbes !
Je contemple longtemps vos créneaux meurtriers,
Et la tour octogone et ses briques rougies ;
Et mon œil, à travers vos brèches élargies,
Voit jouer des enfants où mouraient des guerriers.*

*Écartez de vos murs ceux que leur chute amuse !
Laissez le seul poète y conduire sa muse,
Lui qui donne du moins une larme au vieux fort,
Et, si l'air froid des nuits sous vos arceaux murmure,
Croit qu'une ombre a froissé la gigantesque armure
D'Amaury, comte de Monfort.*

*Là, souvent je m'assieds, aux jours passés fidèle,
Sur un débris qui fut un mur de citadelle.
Je médite longtemps, en mon cœur replié ;
Et la ville, à mes pieds, d'arbres enveloppée
Étend ses bras en croix et s'allonge en épée,
Comme le fer d'un preux dans la plaine oublié.*

*Mes yeux errent, du pied de l'antique demeure,
Sur les bois éclairés ou sombres, suivant l'heure,
Sur l'église gothique, hélas ! prête à crouler,
Et je vois, dans le champ où la mort nous appelle,
Sous l'arcade de pierre et devant la chapelle,
Le sol immobile onduler.*

*Foulant, créneaux, ogive, écussons, astragales,
M'attachant comme un lierre aux pierres inégales,
Au faite des grands murs je m'élève parfois
Là je mêle des chants au sifflement des brises ;
Et, dans les cieus profonds suivant ses ailes grises,
Jusqu'à l'aigle effrayé j'aime à lancer ma voix !*

*Là quelquefois j'entends le luth doux et sévère
D'un ami qui sait rendre aux vieux temps un trouvère,
Nous parlons des héros, du ciel, des chevaliers,
De ces âmes en deuil dans le monde orphelines ;
Et le vent qui se brise à l'angle des ruines
Gémit dans les hauts peupliers !*

Octobre 1825

Victor Hugo présente ici un moyen de transmettre son ressenti de la ruine. Il propose une représentation de la *Tour d'Anne de Bretagne* construite sur une motte féodale au XV^e siècle à Montfort L'Amaury dans les Yvelines. Il accompagne son dessin d'un poème. En faisant dialoguer les deux médiums, il réussit à nous laisser une trace de son expérience à un moment précis de l'histoire. Il nous donne à voir un état du processus de ruine et son ressenti face à cet état.

Aussi par sa démarche, il semble vouloir nous livrer de manière la plus fidèle possible ses pensées intérieures face au vestige qu'il a devant les yeux. Cette volonté traduit une pensée nouvelle du XIX^e siècle. Le rapport à la ruine est plus intime, plus humaniste. Victor Hugo présente la ruine comme une muse, comme un support pour son imaginaire.

Ce rapport intime à la ruine va de pair avec un détachement des peintres du XIX^e pour les sujets de ruines antiques romaines vers les sujets de ruines médiévales nationales. L'engouement pour le monde médiéval naît à cette époque. L'utilisation des deux médiums, dessin et poème, permet à l'auteur-artiste d'aller au plus près de la représentation de son ressenti et de la définition du sublime. Aussi, la technique de dessin employé en lavis lui permet de brouiller les contours et de symboliser l'état de ruine, un état d'entre-deux. Il traduit le rapport de l'Homme face au paysage et au temps.

III - IMAGES DE LA RUINE AU XX^e SIÈCLE : *Motif de mise en garde et détournements*

Le XX^e siècle est marqué par les dégâts des deux guerres mondiales qui plongent de nombreuses villes dans un état de ruine. Les artistes se détournent peu à peu de ce motif défini au XVIII^e siècle dans une logique de faire table rase du passé. La ruine est réutilisée à partir des années 1970 pour son aspect de mise en garde face aux catastrophes écologiques à venir. Aussi, certains artistes jouent de l'état de ruine et continuent le questionnement de la fascination des Hommes pour ce motif.

Anne et Patrick POIRIER,
Domus Aurea (détail), 1975-1978, Collection Frac Bretagne.



⁸³ Walter Benjamin, 1892 - 1940, philosophe, historien de l'art, critique littéraire, critique d'art et traducteur allemand.

⁸⁴ Paul Valéry, 1871-1945, écrivain poète et philosophe français.

⁸⁵ Paul Valéry, *Mélange*, 1941.

Anne et Patrick POIRIER sont un couple d'artistes pluridisciplinaire, à la fois sculpteurs, archéologues et architectes. Nés en 1942, ils font partie de la génération de l'après-guerre et évoluent dans un monde en ruine qui doit se reconstruire. Inspirés par cet environnement et par les écrits de *Walter Benjamin*⁸⁴, il remettent sans cesse en question la ruine et la mémoire dans leur travail. Ici *Domus Aurea*⁸⁵ présente une fausse ruine du palais de Néron, un mélange entre restes architecturaux et architecture fantasmée. Ils font dialoguer *la mémoire et l'oubli* en comparant leurs œuvres de ruines à notre inconscient. Leur sculpture est une réinterprétation de la ruine antique. Il redonnent une dimension intime à cette ruine antique en la comparant à la mémoire. Ils mettent en valeur l'écart entre la mémoire et la réalité. Ce travail rappelle une citation de Paul Valéry⁸⁴ :

*"La mémoire ne nous servirait à rien si elle fût rigoureusement fidèle."*⁸⁵

L'écart entre ce qui a été est la mémoire fait naître le fantasme et la beauté qui transparaît de la ruine.

James WINES (1932)
Indeterminate Façade, BEST, Houston, Texas, 1975.



La réutilisation du thème de la ruine au XXe siècle se fait d'abord avec humour. Dans les années 1970, *James Wines* propose plusieurs architectures qui abordent le thème de la ruine en trois dimensions. Il dessine différents bâtiments pour une enseigne de supermarché : *Les magasins BEST*. Il crée alors un ensemble de structures sur le thème de la ruine, qui vient, par l'ironie, mettre en valeur la marque pour laquelle il travaille. L'enjeu étant d'attirer le public à la consommation par l'architecture.

Pour symboliser la ruine il joue dans certains cas sur le thème de l'effondrement et dans d'autre sur le thème du recouvrement par la nature. À Houston, c'est l'effet d'effondrement qui est privilégié. Une partie du bâtiment est une fausse ruine, avec ses gravats suspendus entre construction et démolition. Il joue sur la dimension irrationnelle de son propos. La ruine est construite, pensée par l'homme ce qui est paradoxale puisque la nature n'a pas agi sur cette démolition. Le travail de *Wines* est à la fois un bâtiment et une œuvre publique. L'ironie est renforcée par le nom de la marque *BEST* qui vient contraster avec l'état du bâtiment. La ruine ici est trop propre, trop pensée pour inspirer un sentiment de sublime. Seul l'humour persiste.

Aussi, la confrontation entre le thème de la ruine, plutôt rattachée au patrimoine, et le supermarché, qui symbolise la société de consommation est surprenante. Ce sont deux mondes qui se confrontent, le monde ancien et le monde de la modernité.

Yves MARCHAND et Romain MEFFRE,
Façade, Michigan Central Station, Detroit, USA, 2007.



Yves Marchand et Romain Meffre, deux photographes français, apportent une réponse à ce qu'est devenu l'empire de Ford du début du XX^e siècle. De 2005 à 2010, ils effectuent un travail de prise de vues des ruines de la ville de Détroit aux États-Unis. Ils concentrent leur recherche dans un livre, *The ruins of Detroit*. Dans les années 1920, la métropole a prospéré grâce aux industries Fordistes si bien qu'on pouvait la nommer « *Motor City* ». Cet âge d'or n'a finalement pas duré, dès 1940 la ville connaît le début d'une crise socio-économique qui fait passer sa population de deux millions d'habitants à 200 000 aujourd'hui. Actuellement, un tiers du paysage urbain est constitué de ruines. L'abandon des usines par leurs ouvriers place les bâtiments comme étant des produits, des éléments de consommation jetables. Les vestiges laissés sur place témoignent de la fin d'un rêve américain.

Les images des photographes permettent de mettre en valeur ces vestiges. La ruine industrielle est peu à peu considérée comme un patrimoine et comme un paysage. *Michigan Central Station* donne à voir un bâtiment qui marque un pouvoir qui n'est plus. En effet, par sa monumentalité et sa rigueur cette architecture impressionne mais très vite, c'est un grand vide qui apparaît puisqu'elle n'est plus habitée. Un effet effrayant peut se dégager de l'ensemble, comme si la dimension morbide était exacerbée par la monumentalité de la ruine.

L'image frappe d'autant plus que cette société prospère est proche de nous dans le temps. Des personnes ayant travaillé dans ce bâtiment, dans ces usines sont encore vivantes aujourd'hui et peuvent raconter le passé prospère. Les ruines agissent comme une mise en garde d'un déclin possible de notre société. Elles sont pleines de paradoxes, elles évoluent entre deux histoires, entre deux formes d'architecture, entre la prospérité et la décadence. Vie et mort sont en perpétuel affrontement dans ce paysage de ruine.

Par leur travail, les photographes gardent la trace d'un instant, ils immobilisent le processus de destruction.

Roland EMMERICH (1955),
The day after tomorrow, Scène finale, 2004.



The day after tomorrow est un film d'anticipation américain réalisé en 2004 par Roland EMMERICH. Il décrit une catastrophe climatique qui plonge soudainement le monde dans un froid polaire et change radicalement son image. Cet événement rappelle différentes formes d'apocalypses telles que l'extinction des dinosaures ou le récit de l'Arche de Noé. C'est la mise en garde de la disparition possible de l'humanité qui est décrite.

Le film présente différentes ruines des monuments emblématiques mondiaux tels que le *Théâtre de Sidney*, la *Tour Eiffel*, *Big Ben* et la *Statue de la Liberté*. Le cinéma d'anticipation produit des hypothèses de futur plausible en fonction des craintes de l'époque contemporaine à sa réalisation. Par hyperbole, il souligne les problèmes auxquels est confronté le monde. Depuis la seconde guerre mondiale, les thèmes oscillent entre des apocalypses dues à la guerre, la maladie, l'invasion, la suprématie technologique ou la catastrophe écologique.

La ruine de la *Statue de la Liberté* reste la plus marquante du film. New-York se voit recouverte d'un manteau neigeux et son emblème, de glace. La nature marque son pouvoir en recouvrant les constructions. L'homme est présenté comme une petite silhouette dans l'immensité du paysage.

Un parallèle se fait entre la scène finale de ce film et celui de *La Planète des Singes*. La statue dans les deux cas résiste, elle transperce le sol. Elle s'impose comme le témoin d'une puissance qui n'est plus.

Son image peut faire référence à l'apparition de *L'Apollon du belvédère* dans la peinture d'Hubert ROBERT. L'art et les symboles de puissance et de liberté qu'il diffuse continuent de perdurer malgré la catastrophe.

BIBLIOGRAPHIE

Association des Amis du château d'Andlau, *Le château d'Andlau, hier et aujourd'hui*, Le Vergé Editeur, Strasbourg, 2015

Association des amis du château d'Andlau, *Le Haut-Andlau, un château, deux tours, sept siècles d'histoire*, Ott Imprimeurs, Wasselone, France, 2016.

ANGELETTI Thomas, ESQUERRE Arnaud et LAZARUS Jeanne, *Le sociologue et le temps*, in *Raison Politique*, 2012/n°4.

CARAJOURD Michel, *Le paysage c'est l'endroit où le ciel et la terre se touchent*, Actes Sud Nature, ENSP, Arles, 2010.

DELFOUR Julie, *Bestiaire imaginaire*, Seuil, Paris, 2013.

DEHARBE F. J. Charles, curé d'Andlau, *Sainte Richarde, son abbaye d'Andlau, son église et sa crypte*, chapitre IV, Renou, Maulde et Cock, Paris, 1874, page 14.

FERDINANDI Georges, *Les Seigneurs des châteaux, souvenirs d'un réfugié Hongrois en Alsace* L'Harmattan, Paris 2014.

FONTANILLE Jacque, *Corps et sens*, coll. formes sémiotiques, Presses unoversitaires de France, 2011.

HUGO Victor, *Guerre aux démolisseurs*, Revue des deux Mondes, tome V, 1 mars 1832, p.607-622.

KLOP Gérard, *L'Alsace Contée, Mythe et récits des vallées vosgiennes*, Luxembourg, 1998.

MCGUIRE RICHARD, *Here*, Gallimard, 2015.

RUSKIN John, *Les sept lampes de l'architecture*, (trad. George Elwall), éd. Denoël, 1987, p. 206.

ROGER Alain, *Le court traité du paysage*, Paris, Gallimard, coll. "Bibliothèque des Sciences Humaines", 1997.

ROGER Alain, *Nus et paysages*, Essai sur la fonction de l'art, 1978 p. 109.

VACHER Aimeric, *Monstres, bréviaire des créatures légendaires ou fantastiques*, Dilecta, Paris, 2016.

VIOLLET LE DUC Eugène, *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XIe au XVIe siècle*, 1868.

SITOGRAPHIE

Les châteaux-forts :

Associations des châteaux-forts d'Alsace, *Le château du Haut-Andlau*, [en ligne], [consulté le 18 janvier 2019], <https://www.chateauxfortsalsace.com/fr/chateau/chateau-haut-andlau/>

Association des amis du château d'Andlau, *L'histoire du château*, [en ligne], [consulté le 28 janvier 2019], <http://www.chateaudandlau.com/le-chateau/>

Gestion du patrimoine :

Pavillon de l'Arsenal, *Vestiges architecturaux et vandalisme* [en ligne], [consulté le 3 février 2019], <http://www.pavillon-arsenal.com/fr/conferences-debats/cycles-en-cours/hors-cycle/10328-vestiges-architecturaux-et-vandalisme.html>

Centre des monuments nationaux, *Pierrefonds et Viollet-Le-Duc à la recherche du Moyen Âge*, [en ligne], [consulté le 17 février 2019], <http://www.chateau-pierrefonds.fr/view/pdf/1322283>

La perception de la ruine :

BNF, Passerelle, *Les châteaux de Victor Hugo, le romantisme et la poésie des ruines*, [en ligne], [consulté le 19 mars 2019], <http://passerelles.bnf.fr/albums/pierrefonds/index.htm>.

MÉTHODOLOGIE DE PROJET

EXPÉRIMENTATIONS SUR LE TERRAIN :

- *Outil Historiogramme, Strasbourg, 15/10/2018 :*

L'Historiogramme est le premier objet-outil créé pour le projet. C'est un outil-jeu conçu pour que l'utilisateur puisse se faire un nouveau point de vue sur le paysage qui l'entoure. En effet, il peut se servir des différents cadrages pour concentrer son regard sur des détails de l'architecture qui pourraient lui échapper à l'œil nu. Grâce à une fiche qui accompagne l'outil, l'utilisateur peut annoter ce qu'il découvre pour se créer sa propre image du lieu. Il est possible, par la suite, de donner la fiche à un professionnel du lieu, un guide touristique ou un médiateur culturel par exemple, afin qu'il puisse, en fonction des détails mis en avant, adapter sa visite pour chaque usager.

- *Outil carnet du baroudeur et compte rendu de randonnée autour des châteaux d'Andlau et du Spesbourg, 18/11/2018 :*

Le 18 novembre 2018, j'ai pu effectuer une randonnée de trois heures qui reliait le village d'Andlau au château du Spesbourg, puis au château d'Andlau, pour revenir sur le village en passant par le point de vue sur le pays de Barr du rocher Sainte Richarde. Au village avait lieu le marché de Noël annuel, un bon moyen de faire des rencontres et d'en apprendre davantage sur la manière de vivre et les coutumes des villageois. Il est apparu la forte présence de la religion dans l'organisation de l'événement. La mise en place de cette promenade est à étudier. En effet, elle résulte d'une invitation postée par une internaute, Marie TROMMER, une enseignante de Français à Bâle titulaire d'un master en histoire médiévale, sur le groupe d'échange Strasbourgeois "*Sharing is Caring*". Jin DU, ingénieur chinois basé à Strasbourg a comme moi répondu à cette invitation à découvrir le château d'Andlau par la marche. Il disposait d'une voiture ce qui réglait le problème de train que Marie avait souligné. Pour cette occasion j'ai préparé l'outil Carnet du baroudeur afin de garder une trace de l'événement.

- *Outil Balance ton histoire et Balance ton chou, avec Anaïs FAVRE, marché hebdomadaire d'Andlau, 05/12/2018 :*

Le 5 décembre 2018, j'ai effectué un atelier au marché hebdomadaire d'Andlau. Deux expériences étaient menées en parallèle avec la participation d'Anaïs FAVRE, étudiante en design d'espace qui travaille sur la consommation du chou en Alsace. Le premier atelier, *Balance ton histoire* s'articulait sous la forme d'un jeu d'invention où les habitants étaient invités à tirer différentes cartes lieu, personnage et date, et à inventer une histoire en fonction des cartes. Les éléments proposés s'inspiraient d'Andlau et de son château. L'enjeu était de récolter des anecdotes, des éléments imaginés, fantasmés sur le lieu. La seconde activité, *Balance ton chou*, consistait à demander aux visiteurs ce qu'ils voyaient sur des images qui leur étaient proposées. Toutes étaient des zooms de choux. L'enjeu ici était de communiquer sur le légume, de récolter des recettes ou des anecdotes sur cet aliment, mais aussi de communiquer sur certains choux moins connus du public.

- *Repas à l'auberge Hungerplatz avec l'AACA et l'association des amis du château du Spesbourg, 08/12/2018 :*

Le 8 décembre 2018, j'ai pu effectuer une visite complète du château avec Claude DUMSER et faire la rencontre des différents membres de l'AACA autour d'un repas de l'association, à l'auberge d'Hungerplatz. L'association des amis du château du Spesbourg était également présente au restaurant. Un compte-rendu résume cette expérience et sera cité dans l'analyse.

ENTRETIENS - RENCONTRES :

- Entretien Claude DUMSER, enseignant en section bâtiment, Lycée LE CROBUSIER, 30/11/2018
Le 30 novembre 2018 j'ai pu échanger avec Claude DUMSER, enseignant dans la filière bâtiment au lycée Le Corbusier. C'est un des acteurs principaux de la restauration du château. En effet, il participe à son entretien et sa mise en valeur en étant membre actif de l'AACA (Association des Amis du Château d'Andlau).

Un partenariat existe entre le lycée et l'association, et le château représente un terrain d'étude pour les étudiants en bâtiment. Claude DUMSER conduit des ateliers de maçonnerie au château avec différents publics, ses élèves, des professionnels ou des publics en réinsertion. Il me présente les membres de l'association et les principaux acteurs qui gravitent autour de l'édifice. Un compte rendu et un enregistrement vocal agiront comme outils et seront cités dans cette analyse.

- Les invités des *Rencontre In situ Lab*, 8 février 2019, Claire Renkli, membre de l'ADIAM et Christian Seyllerembre, membre de l'Association des Amis du Château d'Andlau : *Il s'agit d'un événement qui nous permet d'échanger sur l'avancée de nos projet à mi-parcours, avec les usagers et les acteurs des terrains sur lesquels nous travaillons.*

VISITES :

- Visite de la *Cité de l'Architecture et du Patrimoine*, Paris.
- Visite *Château de Joux*, La Cluse-et-Mijoux, Franche-Comté.
- Visite *Château d'Anne de Bretagne*, Nantes, 19/07/2018 (dans le cadre du stage).
- Visite *Château du Haut-Koenigsbourg*, 04/11/2018.
- Visite *Fort Uhrich*, Illkirch-Graffenstaden, 09/11/2018.
- Première visite château Andlau 11/11/2018 puis visite bi-hebdomadaire du site.
- Visite du château avec Claude DUMSER, 08/12/2018.
- Visite *Centre d'Interprétation du Patrimoine d'Andlau*, 05/02/2019.

EN AVRIL ET MAI 2019 :

- Reprise des chantiers de restaurations au château.
- Prototypage des structures sur place.



RANDONNÉE DU 18/11/2018
© Photographie Jin Du

Mémoire de recherche
Projet *Vies de château*
Sous la direction de Bruno Lavelle

Clémence RENAUD - Spécialité Design d'Espace
DSAA INSITULAB
Mars 2019- Lycée Le Corbusier
Illkirch-Graffenstaden