

N°26

Sommaire

04	Édito Julien Borie
06	Comic de répétition Maureen Sauvat
11	Vie coye Quentin Desconnet
17	Humanum ultra Ludivine Pabeau
25	Vertueuse monstruosité Eva Caro
30	Plagiat uchronique
35	Benetton ou le manège infernal Margot Faulong
41	Attirante monstruosité Léa Sabrié

Ettore Sottsass

Je veux dire que si quelqu'un doit être designer, ses choix libératoires, il doit les faire en étant designer et non en étant, comme on dit, un politique – c'est à dire en devenant quelqu'un qui utilise le langage et des méthodes qui se disent politiques, en devenant quelqu'un qui ne fait que parler, parler, parler.

Pendant que j'écris cette histoire, je ne fais pas de design, j'écris cette histoire qui tout compte fait est celle d'un dilettante. Pourtant si par hasard je suis bon à quelque chose, c'est comme designer et c'est tout, le design, c'est mon métier et, de la politique, de la vraie, j'en fais en l'exerçant.

Si j'écris cette histoire c'est parce que je suis fatigué de m'entendre dire que je suis méchant, que c'est un péché originel, et que personne ne m'explique réellement pourquoi.»

Julien Borie

Enseignant en DSAA Design Écoresponsable

e monstruosité ou de monstre, notre monde, notre temps n'en manquent guère. S'il surprend, horrifie, ou sidère, jamais le monstre n'arrive par hasard. Un monstre obscène et vociférant, affublé d'une mèche blonde et d'une cravate rouge n'apparaît que parce que la monstruosité diffuse du monde l'a appelé. Car toujours ce sont les monstres qui reflètent la part noire latente de ce que nous sommes. Je parle ici de ce que nous sommes en tant qu'espèce, espèce de ce cosmos terrien qu'il semblerait que nous tentions de devenir ou de re-devenir.

Le monstre horrifie parce qu'il révèle. Sa forme ne nous apparaît pas, elle survient, s'impose à nous sans détour. Jouant sur sa double étymologie, cette chose à la fois prodigieuse et mal-ordonnée nous dévoile en miroir notre envers : deux tours qui s'effondrent, un navire de migrants qui se retourne en Méditerranée, des tonnes de kérosène gagnant les côtes, rien n'arrive par hasard. La monstruosité est une engeance.

Et le design là-dedans?

 Ettore Sottsass, Tout le monde dit que je suis méchant (Mi diconno che sono catti vo), Casa bella n ° 376, 1973

En Cène ■ Monstrueux Édito ■ Julien Borie

Sous couvert de déployer « le beau dans l'utile »¹, a t-il fait preuve de tant de monstruosité qu'il doive aujourd'hui tenter de se racheter conscience et conduite en se grimant du préfixe éco? S'il l'a fait par endroits c'est probablement par choix politique, ou par non choix d'ailleurs. Ne jetons pas non plus le bébé avec l'eau du bain: le design n'est pas un et unique. Entre Buckminster-Fuller et Loewy, il y a un monde.

Peut être le designer a t-il engendré des monstres. Certainement l'a t-il fait. Peut-être le designer n'en avait-il nullement conscience. Certainement n'en avait-il nullement conscience. Le design par ses capacités à réifier est manifestation et monstration. Le designer est un faiseur de formes desquelles transpirent, épistémologiquement aurait dit Foucault, les aspirations, les désirs, les espoirs ou les craintes d'une société. Pour que la normalité infuse, la monstruosité doit exister en contrepoint comme facteur bouleversant de la rencontre, de ce qui fait écart et régénère, diversifie. Les prodiges d'un jour sont parfois les monstres de demain.

Les jeunes générations doivent assumer un lourd héritage. Car consciemment, ou inconsciemment, volontairement ou involontairement, les designers ont participé à certaines formes de monstruosités: écologiques, sociales, économiques, etc. Et je comprends aujourd'hui ces jeunes designers qui ont des difficultés, des doutes, voire se refusent à assumer leur rôle de faiseur de formes au risque d'accoucher de nouveaux monstres. Pourtant, jamais nous n'avons eu autant besoin du design, du design juste qu'appelait de ses vœux Victor Papanek. En effet, si les nouvelles aspirations politiques vertueuses ne s'incarnent pas en expériences esthétiques désirables, elles ne susciteront pas l'adhésion à un nouveau monde: «Le refus de l'esthétique mène inexorablement au refus politique »². Et si faire du design est assurément politique, le design lui n'est pas faire de la politique. Le design n'est pas fait de mots mais de formes.

Ne démissionnons pas, designers!

Montrons!

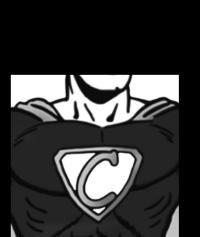
 Selon la formule d'Yvonne Brunhammer au sujet des Arts Appliqués et Décoratifs (Le Beau dans l'utile: Un musée pour les arts décoratifs, Yvonne Brunhammer, Gallimard, 1992 ISBN-13: 978-2070531967)

 Andrea Branzi, « Progress », dans In Progress, le design face au progrès, catalogue d'exposition, Monografik éditions, 2010, ISBN: 978-2-36008-008-3









Quand certaines typographies fantaisistes sont utilisées de manière anecdotique, la Comic Sans persiste sur toutes sortes de supports. Est-ce alors cette récurrence dans l'espace public qui la rend monstrueuse? En quoi imposer sa présence est-il de nos jours un acte monstrueux?

epuis l'hégémonie du numérique et de la fréquentation quotidienne de l'ordinateur, la typographie au même titre que l'image s'est amplement massifiée et leur utilisation démocratisée. Manipulées autrefois par les imprimeurs, les polices de caractères sont aujourd'hui utilisées par tous de manière incontrôlée et irréfléchie. En effet les formes écrites nous entourent, sont omniprésentes sans bien même que l'on se rende compte qu'elles constituent l'une des dimensions centrales de notre culture visuelle. Là est bien le fléau des graphistes! Et quand ceux-ci sont amenés à croiser le regard de la Comic Sans, l'effroi est à son comble. Tel un monstre, cette typographie les dégoûte, les horripile, ils la trouvent laide, mal formée, insignifiante. Pourtant, si la Comic Sans est le monstre des typographes et graphistes, elle ne semble pas l'être pour le commun des mortels. Quand certaines typographies fantaisistes sont utilisées de manière anecdotique, la *Comic Sans* persiste sur toutes sortes de supports: le boudin de porte de mon colocataire, les affiches de mon village,

la présentation du boson de Higgs, un défibrillateur... Est-ce alors cette récurrence dans l'espace public qui la rend monstrueuse? En quoi imposer sa présence est-il de nos jours un acte monstrueux?

La plupart de ses utilisateurs vous diront qu'elle est rigolote, amusante, joyeuse, que c'est une typographie qui n'est pas ennuyeuse et monotone comme les autres proposées telles que *Liberation Serif* ou *Minion Pro*. Avec la *Comic Sans* (*CS*) on s'éloigne en effet des polices de caractères aux formes rigoureuses conçues pour des textes de labeurs. Qui choisirait de l'*Helvetica* pour composer son enseigne de restaurant?

Bien que cette dernière soit vue comme le chef-d'œuvre de la typographie par de nombreux graphistes, elle semble peu attirante pour un utilisateur lambda. L'*Helvetica*, qui aborde une structure très géométrique et maîtrisée correspond à une esthétique rationnelle, ce qui n'est pas le cas de la *CS*, aux formes beaucoup plus aléatoires singeant une écriture manuscrite.



Pour comprendre ses formes, cela nécessite un petit retour sur son histoire. La CS a été pensée à l'initiative du typographe Vincent Connare qui travaillait à ce moment-là chez Microsoft. C'est en observant les interfaces des logiciels de l'entreprise qu'il s'est étonné de trouver de la Times New Roman dans la bulle d'un petit chien illustré: « Les chiens rigolos ne parlent pas en Times New Roman. ». En effet, cette police de caractère ne répondait pas aux fonctions premières qui étaient de rendre l'ordinateur et son usage accessibles et donc ludiques à tous. Bien trop sérieuse et froide, son allure évoque les journaux dont le contenu demande aux lecteurs un effort de réflexion. Elle ne permettait pas de rendre cette nouvelle machine, qu'est l'ordinateur, attractive et amicale. Car il faut bien replacer le contexte de l'arrivée des ordinateurs qui se sont implantés dans les foyers à partir de la moitié des années quatrevingt-dix. Initialement, ces machines étaient des géants calculateurs réservés à une élite scientifique et dont le fonctionnement était très complexe.

Connare dessine alors en 1994 la CS. un caractère enfantin qui tente d'adopter une allure rassurante et divertissante. Celle-ci aborde cependant des formes irrégulières, des approches typographiques douteuses, ses variantes en italique ou gras sont inexistantes. Les fûts sont approximativement les mêmes, ne créant pas de rythme entre les pleins et les déliés. Les terminaisons rondes semblent accidentelles et arbitraires, ce qui rend cette typographie figée, molle, sans dynamisme et sans nuance. Intentionnel ou non, le « C » majuscule qui se comporte curieusement comme une typographie avec serif, alors que ses camarades ne le sont pas, va à l'encontre-même de sa classification. Autant de défauts qui réfutent les règles de l'art de la typographie.

N'était-ce donc pas une erreur maladroite, d'introduire une typographie réalisée médiocrement de manière volontaire dans les mains de néophytes? Connare s'en défend puisque *CS* a pour but d'imiter, comme son nom l'indique, l'écriture des Comics, c'est-à-dire les



les bandes dessinées américaines. Euxmêmes à l'origine étaient essentiellement des récits comiques, d'où l'appellation « Comic Books ». L'existence de ces livres avait déjà ancré un certain imaginaire lié à l'humour, autant par ses images que ses textes. Les écritures tracées à la main de manière spontanée touchent plus directement le lecteur. Se pose alors la guestion de la standardisation du lettrage manuel: N'estce pas cette piètre imitation qui est à l'origine de la dissonance de la CS? De plus, son utilisation externe à ce contexte humoristique et ludique fait d'elle une typographie mal choisie. Car sans même connaître son origine, son histoire, et ses intentions, on l'utilise à n'importe quelle fin.

Pourtant, à la marge de son contexte, une typographie n'est plus ni efficace ni adaptée.

Si la forme de la *CS* ne semble pas gêner le grand public, laissant peut-être croire que celle-ci n'est pas pire qu'une autre, il faut bel et bien se rappeler la nécessité d'une

typographie. Celle-ci se comporte comme un ensemble qui sert un message propre à un contexte particulier et dont le positionnement sur le sujet est clairement défini. C'est là que réside la menace, et à la fois la puissance de la *CS*.

La mise en place de la *CS* ne s'étant finalement pas réalisée, Microsoft décida tout de même de rentabiliser cette création typographique en l'insérant comme police de caractères par défaut. C'est à ce moment que le drame eut lieu: tel un virus, celle-ci a pu se propager par l'utilisation désormais possible de tous.

Ce libre accès aux typographies n'est pas seulement une offre de possibilités mais c'est également une part de responsabilité des utilisateurs qui est mise en jeu. On peut en effet s'inquiéter que ces formes grossières et banales aient plu et attirent autant d'utilisateurs en voyant le succès monstre que la *CS* a connu et connaît encore. Et c'est certainement là que la seconde figure du monstrueux apparaît.

Malgré son inconsistance, la typographie de Connare s'est massivement répandue sur le globe au point qu'on la trouve un peu partout dans des cadres aussi bien personnels que professionnels ou encore commerciaux: enseignes de restaurants, maillots de l'équipe de basket-ball portugaise en 2007, tasses, T-shirts...

Son omniprésence s'est mondialisée, faisant régner l'acculturation typographique sur le globe entier. Ce qu'il y a de plus étonnant finalement c'est la persistance de la *CS* parmi les si nombreuses typographies gratuites et libres de droit qui se multiplient sur internet.

Peut-être que cette quantité de choix effraie la plupart des utilisateurs ou bien nécessite un effort, une certaine volonté ou encore un minimum de connaissances pour les consulter et les télécharger. Pourtant, dans ce monde qui produit incessamment et où la diversité ne fait que croître, pourquoi s'attacher indéfiniment à la *CS*?

L'utilisation de la *CS* serait simplement un acte inculte et spontané qui ne repose ni sur la réflexion ni sur un goût original pour la forme.

12 En Cène ■ Monstrueux Comic de répétition ■ Maureen Sauvat 13

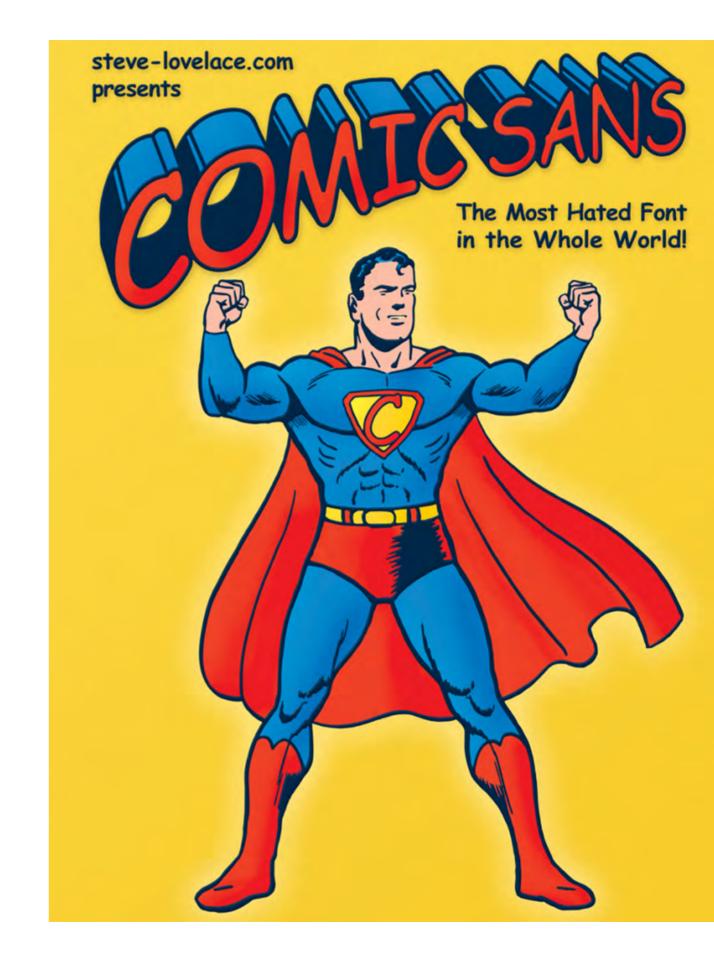


Choisir la CS revient finalement à ne pas choisir. Un peu comme les fast-foods, c'est l'accès à un choix rapide mais inefficace, non qualitatif. C'est agir de manière automatique et générer une standardisation qui nous aliène. Car finalement, ces petites décisions ou ces non choix, ces actes anodins ne sont pas sans conséquence sur notre rapport au monde. On pourrait croire que la CS est une typographie populaire, LA typographie par excellence qui sauve le peuple. Mais au contraire, elle éloigne ses utilisateurs de toute responsabilité intellectuelle et morale de transmettre leurs propres intentions. Comme le désigne son origine latine « monstrum », « monere »: avertir, Comic Sans est la personnification du monstre qui avertit d'une ignorance mondialisée.

Alors non, la *Comic Sans* n'a rien de monstrueux (ou presque) dans son aspect, bien que celle-ci ne relève pas d'une grande force graphique. Mais le canal de diffusion par lequel est passée cette typographie a été un tremplin d'exception à une propagation planétaire.

Non sans répercussions, son utilisation s'est multipliée telle une contagion envahissant l'espace public. Devenant le standard de la typographie des amateurs, la *CS* fait régner une culture visuelle où les déchets sémiotiques deviennent banals.

C e sont des monstres silencieux, qui envahissent doucement nos espaces et nos esprits. Ce qui se cache derrière ces utilisations mimétiques et inconscientes, c'est bien une passivité de la responsabilité de ses utilisateurs. Mais peut-on vraiment en vouloir à ces individus utilisant la *Comic Sans*, quand le monde ne leur laisse pas le temps d'observer, prendre connaissance et conscience de ce qu'ils utilisent? La *Comic Sans* est le reflet d'une forme de monstre parmi d'autres. Et celle-ci n'a pas un effet cathartique des maux de la société mais elle participe à une forme d'endormissement des consciences. ■



Vie coye¹





^{1.} Genre de nature morte du XVII° s., vie coye signifie « nature reposée »

Entre memento mori et hypomnemata, la monstruosité apparente pourrait être un support de réflexion sur notre rapport à la fin de toute chose, sur notre naturalité, sur la condition humaine dans un monde réduisant sans cesse les limites de l'artificialisation du vivant.

ue pouvons-nous réellement considérer comme monstrueux ? Il s'agit là d'un terme associé à un élément le plus souvent péjoratif qui s'écarte des normes habituelles, qui est contraire à l'ordre naturel des choses, à la bienséance ou la morale. Cette monstruosité visant à interpeller peut être utilisée dans le champ du design tel un outil de création afin de penser différemment la conception de pièces, dans le but d'interpeller, voire choquer les futurs utilisateurs. Nous nous attacherons ici à la dimension monstrueuse de l'intriguant projet Nourish² réalisé par Justin Crowe, son travail s'est articulé sur la création d'une gamme d'objets d'art de la table, avec une particularité tout à fait étonnante, les productions créées sont fabriquées à base d'ossements humains. Justin Crowe a acheté pour la mise au point de son procédé de fabrication deux cents ossements humains issus de squelettes différents sur des sites internet qui travaillent habituellement avec des professionnels médicaux ou bien avec des collectionneurs. Il associe aux ossements les matériaux nécessaires à la mise en forme d'une céramique que nous pourrions définir de plus conventionnelle pour mettre au point sa gamme Nourish. Le développement de ce projet est rendu possible par sa localisation, en effet, situé au Nouveau Mexique, la vente d'ossements sur des sites internet de manière légale a permis des explorations plastiques et des essais de conception. Le choc provient du fait que le corps humain inanimé semble être considéré comme une ressource matérielle potentielle. Ces productions figurent alors dans le champ de la monstruosité et font écho à des heures funestes de l'humanité. Cependant, le designer ne saurait réduire son projet à une simple action provocatrice ou pire encore. Les images de Nourish dégagent une forme de spiritualité et nous pouvons nous demander si le souhait de Crowe ne serait pas d'éveiller un débat autour de la notion de mort, ou simplement de rappeler à l'Homme sa mortalité en lui faisant entretenir un rapport extraordinaire avec les ossements de ses semblables. Entre memento mori et hypomnemata, la monstruosité apparente pourrait être un sup-



port de réflexion sur notre rapport à la fin de toute chose, sur notre naturalité, sur la condition humaine dans un monde réduisant sans cesse les limites de l'artificialisation du vivant.

Dans le travail de Justin Crowe, l'utilisation des ossements évoque l'univers mortuaire, souvent synonyme d'instants douloureux pour les proches du mort. Cependant, le travail du designer originaire de l'état du Nouveau Mexique aux Etats-Unis est, selon ses dires, un moyen de faire face à la mortalité dans la vie quotidienne. Il souhaite être capable de faire vivre aux gens une expérience similaire à la sienne, vécue comme réparatrice lors du décès de son grand père à son domicile. Il semble cependant monstrueux, irrespectueux de se servir de restes de corps humains pour la réalisation d'objets du quotidien. Le rapport que nous entretenons avec l'enveloppe corporelle est associé à un attachement profond pour les personnes que l'on côtoie, c'est ce qui les constitue et fait d'elles une réalité palpable dans le monde du vivant. L'utilisation des ossements humains est

rapidement perçue comme un acte aussi ignoble que dégoûtant, donnant l'impression de bafouer l'histoire des êtres humains qui constituent alors les objets. Au-delà des vives réactions suscitées à leur contact, qu'est-ce qui s'avère si dérangeant dans l'existence même de ces objets?

Par leur constitution, ces productions sont habitées, hantées par le corps et l'âme d'une personne. La production dépasse le stade du simple objet, nous ne faisons plus réellement face à celui-ci, mais face à un être contenu dans une forme.

Il est possible de créer un parallèle avec la mythologie grecque, spécifiquement les récits autour de Méduse, personnage devenu Gorgone, ayant la capacité de pétrifier les mortels qui croisent son regard. Il réside dans ce pouvoir maléfique une réelle crainte pour les mortels, impuissants. Ce pouvoir est d'autant plus effrayant qu'il retire ce qui fait la vie, pour ne devenir qu'objet, figé pour l'éternité. Il existe un aspect dérangeant et monstrueux

^{2.} http://www.justincrowestudio.com





dans ce projet où coexistent de multiples conflits symboliques et éthiques. Si l'industrie de la tannerie, par exemple, exploite les vivants comme ressource pour la confection d'artefacts, ne devons-nous pas nous considérer nous-mêmes comme une ressource à partir de l'instant où nous sommes morts? Certains individus acceptent de donner leurs organes au moment de leur décès, pour sauver des vies en péril, il s'agit là d'un don de soi, être capable d'accepter que la mort est irrémédiable et qu'il est important de considérer le fait que notre enveloppe corporelle n'a plus de tâches à remplir après notre mort. C'est en suivant ce raisonnement que l'aspect monstrueux du projet du designer américain peut alors être repensé.

En effet, les ossements sont une matière inerte qui est vouée à se désintégrer durant une très longue période, pourquoi alors ne pas s'en servir comme d'un outil de création?

lci intervient l'aspect moral, les ossements ont été, ont appartenu, ont une histoire qui leur est propre et sont indissociables de la période de vie de la personne qu'ils ont accompagnée durant des années. Le devoir de mémoire nous pousse à penser qu'il est difficilement concevable d'utiliser les ossements d'une personne afin d'en obtenir un objet, qui est dans le cas du projet Nourish, associé à des objets usuels et non purement symboliques. L'univers mortuaire de nos semblables semble alors encore plus difficile à associer à un acte commensal. On peut à ce sujet assister à la démonstration du projet sur le site web du designer où l'on observe une scène profondément perturbante. En effet, nous pouvons observer un repas entre plusieurs individus qui se nourrissent, discutent, plaisantent, en utilisant les productions du designer, et la proximité entre les tasses, assiettes et autres objets disposés sur la table avec les invités devient alors dérangeante. La scène est profondément troublante car elle met en avant des interactions entre les individus et les productions, le toucher avec les mains ou bien encore avec les lèvres sur les tasses est déstabilisant et presque insou-

tenable. Il est question ici d'une proximité extrême avec des objets constitués de vestiges humains, qui donne l'impression qu'il s'agit là d'une banalisation trop importante du corps de la personne décédée, lui manquant alors de respect ou de considération.

Justin Crowe propose des services de création de pièces céramiques associées avec des ossements sur son site internet² où il rend possible le fait de lui faire parvenir les vestiges de ses proches pour les convertir en productions telles que des assiettes, des tasses etc. Il est important de souligner que les créations produites par le designer américain reprennent les formes archétypales de tasses ou d'assiettes, il est alors impossible de différencier ses créations de produits réalisés industriellement. Ce choix d'esthétique industrielle nous éloigne d'un possible objet de culte ou visant à guérir un deuil. Il souhaite avec ce travail rendre les moments qu'il considère comme banals tels que boire du café, en des instants d'introspection afin de plonger l'utilisateur dans un processus de

20 En Cène ■ Monstrueux 21



questionnements autour des notions de vie et de mort, et l'on peut également se demander si le but premier n'est pas celui de prendre conscience de la notion de « memento mori » à savoir: « souviens-toi que tu vas mourir ».

L'objet devient donc un vecteur pour le créateur afin de donner aux individus un état de pensée désiré, une invitation à concentrer ses pensées sur la perspective de la vie après la mort, ce n'est plus alors l'objet qui est au cœur de l'expérience, mais bien l'expérience à penser en elle-même.

Cette nouvelle considération de l'utilisation du corps humain après la mort est observable notamment en Chine, plus spécialement à Hong-Kong. En effet, ce territoire en constant développement fait face à un notable manque d'espace afin de croître économiquement, et les concessions funéraires dans les cimetières ont atteint des prix déraisonnables. Alors la population s'est en partie adaptée et a commencé à faire appel à des créateurs tels que des joailliers afin de

transformer les morts en bijoux, pour ne citer que cet exemple. C'est un moyen pour garder en mémoire des personnes décédées et les associer à quelque chose qui perdurera, et deviendra un objet porteur de sens. Il est intéressant de noter que l'être humain associe les objets à des expériences, des ressentis particuliers, des souvenirs. Ces objets sont porteurs de significations pour un individu en particulier, tandis qu'une autre personne ne sera pas en mesure de percevoir les liens qui unissent cet objet avec son propriétaire.

La capacité du processus de Justin Crowe d'établir un lien émotionnel fort entre la production et l'utilisateur nous pousse à croire qu'il est possible d'entretenir un attachement pour un objet personnifié de la sorte. Car au-delà d'une gêne profonde occasionnée par l'utilisation d'une ressource spectaculaire et vénérable, les utilisateurs quant à eux pensent conserver à travers l'objet une proximité avec le défunt. C'est en cela que les réalisations du designer américain deviennent des objets aidant au commencement d'un processus de

deuil et à la résilience. La monstruosité que l'on peut trouver dans ces éléments d'art de la table semble donc ne pas affecter la vision des personnes en quête de renouveau qui trouveront un type de remède psychologique d'un genre nouveau.

Profondément choquant car associant des situations triviales à des valeurs symboliques puissantes, le projet Nourish nous pousse indirectement à repenser nos enveloppes corporelles et leur rôle une fois la vie perdue. Les productions de Justin Crowe ne sont pas une fin en elles-mêmes. Productions manifestes, elles permettent un questionnement sur ce que peut être le rôle de l'humain et la manière dont nous pouvons garder en mémoire des personnes défuntes, mais également l'acceptation des principes de vie et de mort. La monstruosité du projet réside dans le fait qu'il est difficilement concevable de s'approprier les ossements d'un individu pour en faire un objet usuel, avec lequel il sera possible d'entretenir une proximité plus que perturbante pour le regard extérieur.

Il semble que *Nourish* soit une manière de faire réfléchir l'utilisateur quant à la futilité des plaisirs du vivant face à la mort, à l'image des peintures de vanités où des éléments symboliques étaient utilisés afin d'évoquer des questionnements philosophiques ou religieux en rapport avec la vie après la mort. ■

22 En Cène ■ Monstrueux 23



Reste alors à saisir dans quelle mesure et par quels moyens une monstruosité architecturale serait à même de produire une réflexion engagée chez le spectateur comme chez l'usager.

omment définir ce qui est monstrueux → au XXI^e siècle? Les mots et leurs significations sont en constante évolution et ce qui faisait sens hier, ne le fait parfois plus aujourd'hui. Il serait intéressant de revenir étymologiquement à ce que l'on qualifie de « monstrueux ». Du latin monstrum: avertissement des dieux, monstre, créature, fléau, malheur, crime, prodige, merveille, chose incroyable; les définitions de monstrueux se multiplient et semblent parfois se contredire. Pour aller plus loin encore, monstrum est un dérivé de moneo, verbe signifiant avertir, prévenir, instruire. Au-delà donc de toute forme de créatures étranges, de malheurs ou de choses extraordinaires, la chose monstrueuse est ce qui nous prévient, ce qui nous envoie un signal, ce qui cherche à nous informer et à nous éclairer. Ainsi, essayer de traduire la notion de monstrueux en design — et plus spécifiquement en architecture — devrait aller bien au-delà de la forme « monstrueuse » telle qu'on se l'imagine. Une architecture monstrueuse montre. Elle parviendrait à délivrer un message, à nous faire réfléchir, à nous enga-

ger intellectuellement. Reste alors à saisir dans quelle mesure et par quels moyens une monstruosité architecturale serait à même de produire une réflexion engagée chez le spectateur comme chez l'usager.



Si l'on associe architecture contemporaine et formes « monstrueuses », l'un des premiers noms qui vient en tête est celui de François Roche, architecte français né en 1961. En effet, depuis les années 90, il explore entre autres au sein de son organisation R&Sie(n), avec les architectes Stéphanie Lavaux et Jean Navarro, les questions de l'hybridation, de l'expérimentation en architecture et de la place qu'occupe la machine dans le processus de création. Les formes créées sont abstraites, organiques et sortent totalement de l'image que l'on peut se faire de l'architecture contemporaine. Depuis 2011, François Roche travaille au sein de New Territories, laboratoire architectural de l'agence R&Sie(n), entre design fiction et spéculations afin de questionner la place de l'homme dans son environnement, et ce dans un futur plus ou moins proche. Le projet qui nous intéresse ici est MMYST, de son nom complet « Mke_Me_yungR_sheltR_tmptation ». Il est d'emblée intéressant de noter la forme donnée au titre du projet; le nom est en anglais, presque illisible tant il est déformé par le mélange de caractères alphanumériques et

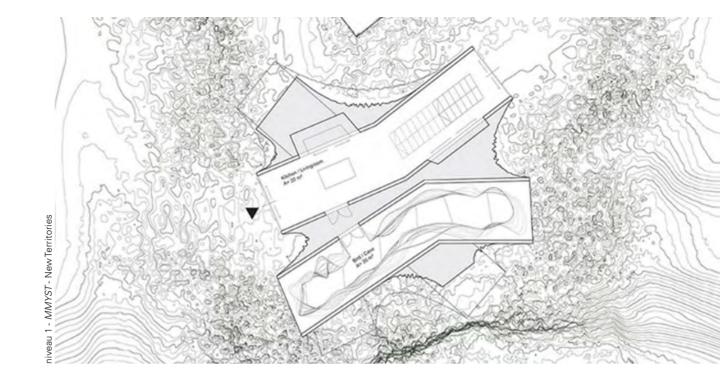
spéciaux. On devine les mots « make » (faire/ créer), « shelter » (abri) ou encore « temptation » (tentation/attraction), mais dont le sens serait altéré ou brouillé. La manière de créer est ambiguë, l'abri n'en est peut-être pas vraiment un, l'attractivité n'est probablement qu'une façade.

Par une forme « monstrueuse » telle qu'on l'entend dans le sens premier du mot, *MMYST* cherche à éveiller en chacun de nous, amateur ou non d'architecture, une réflexion sur le partage de l'habitat, sur l'avenir de ce que produit l'homme et sur la mémoire.

Projet initié en 2015, MMYST est une architecture hybride combinant un hôtel et un habitat artificiel pour les Salanganes, espèce d'oiseaux native de l'Asie du Sud-Est. Localisé à Krabi en Thaïlande, le bâtiment serait utilisé presque exclusivement par les contributeurs financiers du projet, par le biais d'une campagne Kickstarter et serait démonté d'ici 10 ans, dans une démarche de construction éphémère.







La campagne de financement participatif a commencé en 2015 et a duré un an. Seuls 20 000 des 176 000\$ attendus ont été récoltés. Le projet n'a donc jamais vu le jour, mais cela ne l'empêche pas de faire encore parler de lui. Il faut souligner qu'un grand nombre des projets de François Roche et de son équipe sont restés au stade de concepts et n'ont jamais été réalisés. En regardant de plus près la campagne Kickstarter de MMYST, on peut se demander si la non réalisation n'est pas le parti pris de départ de l'architecte. La vidéo de présentation est un mélange d'absurde et d'humour décalé, et on est en droit de se demander si ce projet doit être pris au sérieux ou si la seule volonté de Roche ne serait pas d'amener les gens à repenser la manière dont ils voient l'architecture contemporaine.

MYST invoque activement l'écosophie, le champ d'action novateur développé par Félix Guattari¹ qui relie l'écologie environnementale, pour les rapports à la nature et à l'environnement, à l'écologie sociale, pour les rapports aux réalités économiques et sociales ainsi qu'à l'écologie mentale, pour les rapports à la psyché et à la subjectivité humaine.

Le projet de New Territories cherche à créer de nouveaux potentiels du point de vue de la cohabitation humaine et non-humaine, outre l'élaboration de nouveaux modèles de financement, de construction et d'utilisation de l'architecture. *MMYST* comporte trois caractéristiques principales sous-jacentes décrites par New Territories dans leur campagne Kickstarter: le « mutualisme », le partage du Concept-Temps et la morphologie du Continuum.

Le « mutual-isme », tel qu'il est nommé par New Territories, garantit une sorte d'expérience d'habitation symbiotique à l'intérieur du bâtiment. Les oiseaux, de l'espèce des Salanganes, ne peuvent pas être apprivoisés, ils doivent disposer d'un environnement plus ou moins naturel dans lequel créer un habitat. Ainsi, MMYST est envisagé avant tout comme un lieu de vie et de reproduction pour les oiseaux. Ce qui fait la caractéristique des Salaganes, ce sont leurs nids et la manière dont ils sont construits. Constitués uniquement ou principalement de la salive des oiseaux mélangée parfois à des matières végétales, ces nids sont comestibles et très prisés pour leurs vertus médicales et alimentaires. New Territories cherche donc à aller au-delà des normes en imaginant un double habitat, réunissant l'humain et le monde sauvage. Haute de trois étages, la structure est divisée en deux à chaque niveau. L'humain vit d'un côté, l'oiseau de l'autre, mais il y a des points de passage d'un habitat à l'autre.

Le partage du Concept-Temps ou « USUFRUC-TUS» (utilisation + fructus) fait référence à la durée de vie de 10 ans de la structure dans laquelle les habitants partageront le temps, l'espace et le droit d'utiliser la zone comme ils s'y sont engagés en investissant dans la campagne de financement participatif. La structure serait alors démolie et le lieu d'implantation retrouverait son origine, c'est-à-dire son état naturel d'avant la construction de l'hôtel.

L'ensemble du concept est en cours de développement en tant que projet d'architecture impliquant des techniques et des inventions innovantes dans les domaines de la fabrication et du calcul robotique.

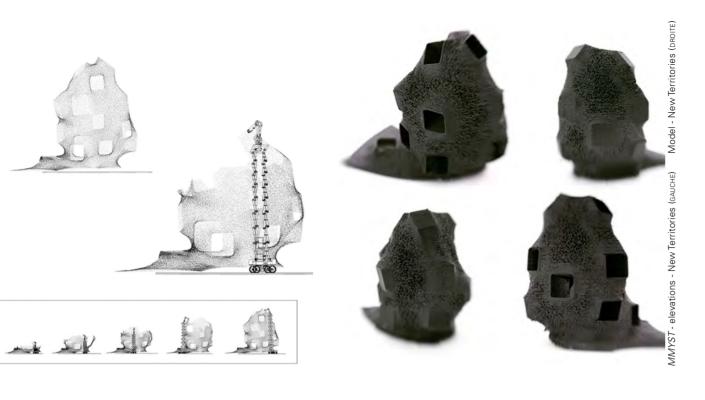
La conception doit être développée dans une « morphologie de Continuum », c'est-à-dire que le développement ne sera pas brusque, ce sera une « gradation organisée entre biotopes² », d'après les mots de Camille Lacadée, co-fondatrice du projet avec François Roche.

La volonté du duo d'architectes n'est donc pas d'imaginer un lieu fini, mais bien un espace – que nous pourrions nommer milieu, puisque les notions d'écologie et de biologie sont au cœur du projet – qui ne cessera d'évoluer tout au long de sa vie et même au-delà.

Afin de respecter cette « morphologie du Continuum », le projet est pensé pour créer un équilibre entre l'animal, le végétal et le minéral présents sur le site.

Guattari Félix, (1985 - 1992)
 Qu'est-ce que l'écosophie?
 Éditions Lignes, publié en 2018.

Les biotopes sont des milieux biologiques présentant des conditions de vie homogènes pour une ou plusieurs espèces.



Formellement, l'idée principale est celle d'une construction de 70m² habitables (plus 70m² pour l'habitat des Salanganes) qui se développe comme une déformation et une expansion d'une masse noire volcanique, reprenant le plus fidèlement possible la forme, la matière et la couleur de la roche figée qui occupe actuellement le site.

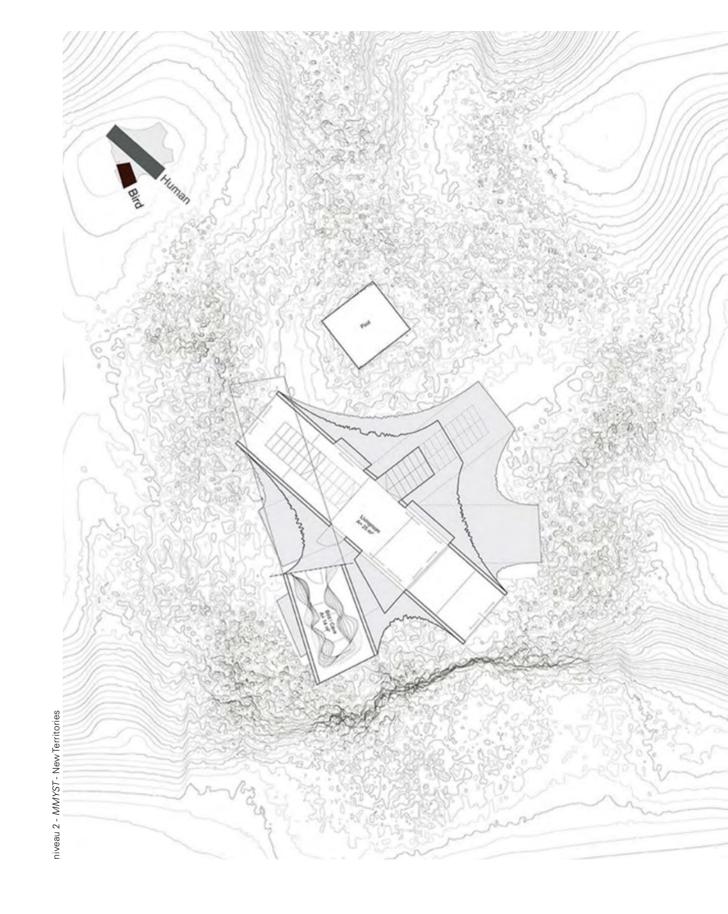
Le résultat serait obtenu sous la forme d'une structure géométrique complexe et organique utilisant une mousse expansive à base de lin et d'amidon, le tout monté autour d'un cadre d'acier servant de squelette au bâtiment. Les différents modules, espaces de vie des humains et des animaux seront ainsi assemblés en parallèle, comme le reflet d'un de l'autre.

Un important travail sur la lumière serait également développé sur le projet *MMYST*. L'environnement d'implantation est situé sur les hauteurs de Krabi en Thaïlande. Une forêt dense et la pierre noire des restes de coulées volcaniques constituent les caractéris-

tiques principales du site. De larges fenêtres au revêtement anti-UV réfléchiront la lumière naturelle du soleil, créant un jeu de matières et de lumières sur la façade du bâtiment et offrant une large vue sur l'ensemble du site depuis l'intérieur. Ces zones vitrées seront celles des humains à l'inverse d'espaces plus isolés et plus sombres – s'apparentant à des petites cavités – réservés au Salanganes.

La modélisation de *MMYST* se ferait à l'aide d'un unique robot sur des ponts élévateurs. Un certain nombre d'expériences purement techniques impliquant ces procédés ont eu lieu au fil des années dans le laboratoire de New Territories.

L'organisme cherche donc actuellement à entamer des projets en usant de cette nouvelle manière de construire. L'idée d'automatiser presque entièrement le processus de création par la robotique est un moyen de dépasser l'homme et ses capacités limitées. Mais aussi, et surtout, c'est une façon extrême de questionner l'architecture telle qu'elle a toujours été conçue.



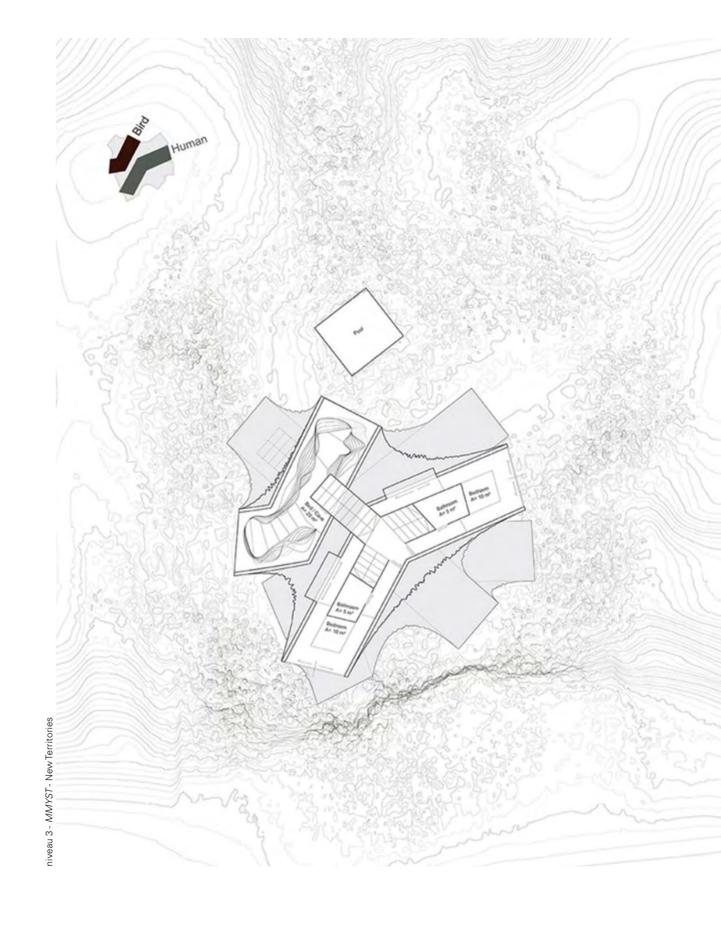
31

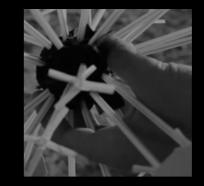
Si l'architecture peut se passer du geste de l'homme, si l'aléatoire et la robotique peuvent construire un bâtiment dans son entièreté, peut-on alors parler de «monstruosité» tant celle-ci serait calculée et maîtrisée?

> L'architecture automatique serait peut-être une nouvelle forme de transhumanisme, une nouvelle manière de dépasser les capacités physiques de l'homme.

> Bien que le projet soit porté par des concepts forts, en termes de cohabitation entre humain et non-humain et de méthode de construction, la campagne Kickstarter a été un échec. La manière de présenter le projet à ceux initiés ou non à l'architecture a peut-être été un frein au financement de *MMYST*. Le ton décalé et absurde de la campagne participative questionne: elle amène à considérer l'architecture sous un nouveau jour. Sans même avoir existé, *MMYST* est devenu un projet-manifeste sur le monde de l'architecture; il cherche à dépasser les normes et les conventions traditionnelles. Il invite l'homme

à aller au-delà de son humanité, par la cohabitation pacifique et en symbiose entre lui et l'animal mais aussi par le processus créatif qui met la robotique au centre du projet. Dans le cas où la campagne de financement aurait été un succès, la structure complète du bâtiment aurait été démontée puis détruite. La forme, hybride, « monstrueuse » et novatrice aurait fait place à la mémoire du lieu, à l'expérience de vie que chacun en aurait retiré. Le projet MMYST, sans même exister réellement et physiquement, devient alors une expérience allongée dans le temps et restituée à la nature, forme monstrueuse révélant, en contrepoint de la bienséance de nombreux gestes architecturaux, notre négligence vis-àvis de nos milieux et notre incapacité à nous penser en tant qu'espèce parmi d'autres.







Ce dispositif vertueux peut-il apporter une réponse à la monstruosité du monde tout en mettant en lumière cette dernière?

rodige, miracle »¹, voilà la signification première du terme monstre apparaissant dans la première moitié du XIIe siècle; par la suite, cette notion a progressivement pris une connotation plus négative, exprimant « un acte monstrueux, contre nature »1. Ce sont ces acceptions qu'incarne Mine Kafon Ball, produit imaginé par le designer afghan Massoud Hassani en 2011. Dispositif vertueux, apparaissant comme une réponse positive aux actes monstrueux perpétrés par l'Homme, Mine Kafon Ball fait détonner les mines et autres explosifs, résidus des guerres qui ont eu lieu dans plusieurs pays. De ce fait, ce produit à la forme plutôt atypique est intéressant par rapport à l'ambivalence étymologique du terme monstre.

Né en Afghanistan, Massoud Hassani a été confronté aux problèmes des mines antipersonnel et des explosifs. Il explique que la plupart des habitants de Kaboul connaissent quelqu'un ayant été blessé ou tué par une mine. Alors, après ses études à l'Académie de Design d'Eindhoven aux Pays-Bas,

lumière cette dernière?

L'aspect monstrueux de *Mine Kafon Ball* passe par sa forme et ses proportions. En effet, ce produit fait deux mètres vingt de diamètre pour un poids de soixante-dix kilos. Rien que par ses dimensions, il sort déjà de la catégorie des objets sans pour autant s'inscrire dans celle des véhicules. Inspiré des jouets qu'il construisait pendant son enfance, Massoud Hassani a donné à cet objet une forme assez ambiguë. Entre sculpture, jouet et invention sortie de la science fantasy, on ne devine pas à première vue sa fonction. En s'inspirant des jouets, Mine Kafon Ball replonge celui qui en fait l'usage dans un univers enfantin, innocent, qui s'oppose à la finalité du produit consistant à éliminer les mines et explosifs de guerre, univers quant à lui sanglant et brutal. Mine Kafon Ball illustre

Massoud Hassani a voulu mettre à profit sa formation pour trouver une solution. C'est ainsi qu'est née Mine Kafon Ball dont il poursuit toujours le développement. Ce dispositif vertueux peut-il apporter une réponse à la monstruosité du monde tout en mettant en

l'idée que ce qui est monstrueux est ce qui se manifeste à nous, s'impose par rapport au caractère normal des choses. Ici, la forme du dispositif et son inspiration jouent sur « (...) la manière dont l'être (ontos) nous apparaît (phaïnô) »2: dans le cas d'un jouet, celui-ci est de petite taille, c'est nous qui le dominons alors que Mine Kafon Ball s'impose à nous, nous surplombe par ses proportions. Le rapport à l'objet est inversé et l'expérience vécue se trouve profondément modifiée par le passage d'un petit objet que l'on pouvait manipuler, tenir dans sa main, sur lequel on avait le contrôle, à ce dispositif surdimensionné, autonome grâce au vent, dont on ne maîtrise pas la trajectoire.

L n outre, on peut voir la forme de *Mine Kafon* Ball comme un être vivant si l'on considère ces nombreuses « pattes » en bambou, cent cinquante au total, se terminant par cent cinquante « pieds » en plastique. Il y a ici une double dualité entre le bambou, matériau naturel et le plastique biodégradable, matériau synthétique, ainsi qu'entre l'objet inerte et la créature animée.

Ces divergences agglomérées font écho aux chimères, monstres résultant de l'union de deux espèces, deux êtres qui n'auraient pas dû l'être, évoquant en l'occurrence tout le cynisme et la cruauté de notre monde.

Ceci est d'autant plus flagrant qu'au sein du dispositif se mêlent des matériaux écologiques et un système GPS, enveloppé dans une sphère en métal, permettant de suivre les déplacements de l'objet-démineur pour savoir quelles zones ont été prospectées. Tel un monstre chimérique, Mine Kafon Ball, mi-low-tech, mi-high-tech, est le résultat de l'association de deux contextes et finalités diamétralement opposées.

2. Stéphane Vial, Court traité du design, Édition PUF nouvelle édition révisée et enrichie, 3º tirage: 2017, juin. ISBN 978-2-13-062739-5

^{1.} Définition du CNRTL (Centre National de Ressources Textuelles



Mais au-delà des références au monstre que l'on peut voir dans Mine Kafon Ball, il y a aussi une dimension poétique, qui se dégage de ce produit sortant de la norme par rapport à la typologie formelle des dispositifs de déminage traditionnels, sa forme évoquant celle des pissenlits notamment. Cette confrontation entre monstruosité et poésie met ainsi en avant l'ambivalence déjà présente dans l'étymologie du terme monstrueux. La dimension hors norme ainsi que l'association monstrueux-poétique se retrouve aussi dans les créations de Theo Jansen se déplaçant grâce au vent.

Tout comme *Mine Kafon Ball*, les produits de la série *Strandbeest Evolution* ont cet aspect indépendant, autonome, que l'on ne maîtrise pas. Les œuvres de Theo Jansen représentent le monstre de façon assez dérangeante, par des animaux squelettiques, notamment au niveau des pattes et comme pour *Mine Kafon Ball*, l'ambiguïté entre aspect poétique et monstrueux est présente par l'esthétique et la maladresse dans la facon de se mouvoir. Les proportions

des Strandbeest Evolution, comme celles de Mine Kafon Ball s'imposent à nous, nous surplombent et impressionnent. À travers ces deux créations, on voit donc deux approches, deux représentations du monstrueux à la fois similaires et divergentes, Mine Kafon Ball le figurant de manière abstraite et fonctionnelle, Strandbeest Evolution l'incarnant de manière plus figurative, l'aspect monstrueux y étant plus évident.

Concernant sa réalisation, *Mine Kafon Ball* a été conçu avec des matériaux à bas coût, dans le but d'aider les populations des pays pauvres. Il est vendu 40\$ et peut supporter trois à quatre explosions de mines. C'est donc un avantage par rapport au déminage traditionnel coûtant environ 1200\$ pour nettoyer une seule mine terrestre.³ De plus, avec *Mine Kafon Ball*, aucune vie humaine n'est mise en jeu, le dispositif se déplaçant de manière autonome.

Ce produit part d'une bonne intention, la volonté de sauver des vies.

 Vidéo youtube Mine Kafon - Callum Cooper - GE FOCUS FORWARD publiée par General Electric à 2:11 https://www. youtube.com/watch?v=fz8vfd5FT-4 En cela il est honorable. Cependant il est assez monstrueux de voir la quantité de matière volant en éclats sur les mines, même si le but est louable, notamment par la destruction du GPS constitué de plusieurs composants difficiles à recycler et de métaux rares dont l'extraction est une catastrophe humaine et environnementale. La dimension ambivalente de ce produit se reflète donc une fois de plus dans l'entremêlement entre monstruosité et vertu. Mais malgré tous les aspects monstrueux que présente Mine Kafon Ball, ce produit, au sein duquel forme et fonction sont liées, est tout de même une réponse à la monstruosité du monde. Les mines et les engins explosifs ont fait beaucoup de morts pendant les guerres et continuent d'en faire aujourd'hui en restant enfouis dans le sol. Ce problème est par exemple dénoncé par Handicap International à travers plusieurs campagnes dont la « Pyramide de Chaussures », luttant contre les mines antipersonnel et les bombes à sous-munitions (BASM). Les enfants, parce qu'ils jouent dans les terrains vagues, sont souvent les premières

victimes. Selon l'ONU, on comptait plus de 7200 victimes de mines antipersonnel dans le monde en 2017 et 2452 enfants victimes de mines et restes explosifs⁴. *Mine Kafon Ball* permet donc d'éradiquer le danger, de rendre les zones plus sûres et de libérer de grandes surfaces qui étaient perdues.

Outre l'aspect très fonctionnel, le message véhiculé, Mine Kafon Ball est comme un rappel des personnes mortes ou handicapées à cause des mines.

Cela s'incarne dans la manière dont il est à petit feu détruit par les explosifs. Il perd quelques éléments sur une mine avant de continuer son chemin vers une suivante où il est de nouveau amputé et cela jusqu'à sa destruction complète. Un parallèle se crée donc avec les dégâts monstrueux subis par les hommes: l'objet est amputé comme eux ont été mutilés ou tués. Ainsi, *Mine Kafon Ball* rend visibles encore aujourd'hui les atrocités de la guerre. Le dispositif est détruit, vaincu,

^{4.} https://news.un.org/fr/ story/2018/11/1029591 (article du 20 novembre 2018)



TROP DE PAYS
N'ONT PAS SIGNÉ
LES TRAITÉS
CONTRE LES MINES
ET LES BASM

HANDICAP
INTERNATIONAL

WWW.sousmunitions.lu

Rendez-vous Pyramide de Chaussures
Samedi 02 octobre 2010 - Place d'Armes

comme le sont les monstres par les héros ou les dieux dans la mythologie ou les livres pour enfants. Sauf qu'ici, c'est un monstre qui en terrasse un autre, le dispositif monstrueux ne fait pas peur aux enfants mais au contraire leur sauve la vie. On peut également voir dans le démantèlement de *Mine Kafon Ball* une inversion du mythe de Frankenstein: ce monstre reprend vie, assemblé de divers morceaux de cadavres là où *Mine Kafon Ball* perd la vie, disloqué en divers morceaux.

Si l'on poursuit sur la dimension monstrueuse de ce produit, c'est le « monstre » qui subit les dommages à la place de l'homme, cela n'est pas sans rappeler l'histoire de personnages jugés monstrueux comme Quasimodo, les Freaks, Elephant Man ou encore Edward aux mains d'argent, prétendus monstres sur lesquels on se défoule, qu'on torture et rejette parce qu'ils sont différents de nous, nous effrayent. On se permet alors de leur faire subir des actes monstrueux, considérant que par leur différence ils ne ressentent pas les mêmes émotions, voire n'en éprouvent pas du tout.

Mine Kafon Ball est un « objet-monstre » inanimé — quoique pas tant vu qu'il se meut librement — il ne ressent rien donc il peut être endommagé sans que cela ne nous affecte. Mieux vaut lui que nous. Alors, on peut relier sa fonction à la fonction cathartique du monstre, servant à expier notre part d'ombre. Ce dispositif subit des dommages physiques pour éradiquer les résidus de la guerre, la part sombre de notre histoire. Il supprime ces reliquats de la cruauté humaine.

On peut donc dire que *Mine Kafon Ball* incarne le terme monstrueux dans ses divers sens par sa typologie formelle, ses proportions hors norme et l'association chimérique low-tech et high-tech. Enfin, malgré sa monstruosité, *Mine Kafon Ball* se veut une réponse à la monstruosité de la guerre, aux mutilations et décès qu'ont entraînés les mines antipersonnel et autres restes d'explosifs. Ce dispositif a été imaginé par Massoud Hassani pour déminer les terrains de pays tels que l'Afghanistan mais cette question est aussi d'actualité dans les pays occidentaux

avec les restes de la seconde guerre mondiale. On peut penser notamment au film Les oubliés de Martin Zandvliet de mars 2017, relatant l'histoire inspirée de faits réels dans laquelle des enfants allemands sont engagés pour déminer les plages du Danemark. Dans ce film les enfants sont directement exposés au danger là où Mine Kafon Ball cherche à les en protéger. La question du déminage et des problèmes posés par les résidus de guerre que Massoud Hassani cherche à résoudre grâce à son dispositif est donc universelle, intemporelle et entre en résonance avec d'autres pays que l'Afghanistan ayant eux aussi subi les dégâts d'une cruauté humaine faisant fi des frontières. ■

40 En Cène ■ Monstrueux

41

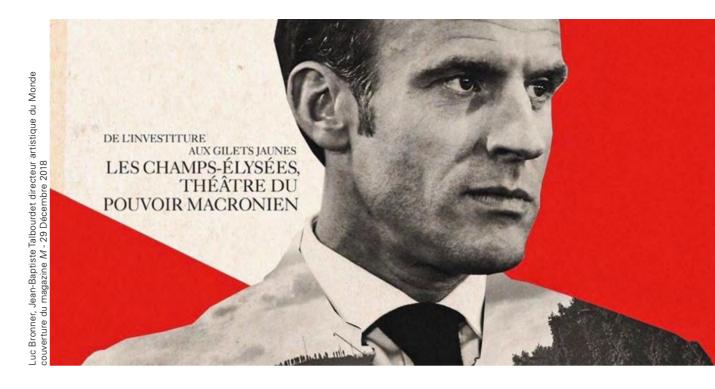






Bien au-delà d'une simple offense, c'est bel et bien la dimension ignoble de la comparaison qui choque. Mais est-ce ce rapprochement qui est monstrueux ou bien la monstruosité de cette production graphique surgit-elle d'ailleurs?

e 29 décembre dernier, Le Monde publiait sur la couverture de son magazine *M*, une image d'Emmanuel Macron sur les Champs-Élysées, provoquant de vives réactions de la part d'un public dubitatif et choqué. En effet, suite à la sortie de cette couverture, qualifiée d'outrageante, il a été reproché à la direction artistique du magazine M dirigé par Jean-Baptiste Talbourdet d'avoir effectué un rapprochement entre le président de la Ve république et le dictateur du Troisième Reich, Adolph Hiltler. Bien au-delà d'une simple offense, c'est bel et bien la dimension ignoble de la comparaison qui choque. Mais est-ce ce rapprochement qui est monstrueux ou bien la monstruosité de cette production graphique surgit-elle d'ailleurs?



Au vu de l'actualité mouvementée en France suite à la mobilisation des gilets jaunes, le peuple est méfiant. Les lecteurs du M ont ainsi eu la surprise de voir le président de la République se dresser sur les Champs-Élysées, droit et sévère. Sur les réseaux sociaux les comparaisons avec une production de Lincoln Agnew, datant de juillet 2017 pour le Harpers's magazine, se multiplient. Cet artiste canadien souhaitait alors évoquer « l'incendie du Reichstag en 1933, un moment-clé exploité par la propagande nazie et Hitler pour renforcer son pouvoir ». Les ressemblances plastiques et formelles de la composition de l'image sont évidentes. L'Homme d'État occupe un espace important au sein de l'image, il s'impose et surplombe le peuple en bas de l'affiche. Les couleurs du rouge et blanc cassé employées pour le fond de cette couverture sont à peu de chose près identiques à celles de la production de Lincoln Agnew.

Elles ne sont pas sans rappeler les codes utilisés pour les propagandes nazies utilisant des règles de composition très strictes et reconnaissables.

L'orientation et la forme des éléments rouges peuvent quant à elles évoquer le drapeau nazi ou encore le svastika si nous considérons les hors-champs de cette image. Ces zones rouges, couplées à la gothique employée pour le logo du magazine accentuent encore davantage cette impression. De plus, la posture évoluant du profil au trois-quarts, laisse apparaître une cravate sombre qui semble scinder le peuple. Tandis que la transparence et l'incrustation du peuple dans le buste d'Hitler ont été faites dans un gris-bleu de la part de Lincoln Agnew, le directeur artistique du magazine M a opté pour une teinte plus sépia. Les drapeaux tricolores ne laissent plus passer que le rouge s'assimilant ainsi à des taches de sang sur la veste d'Emmanuel Macron.

December Jean-Capella of Monde of Monde



Ainsi la similitude plastique avec celle des collages de Lincoln Agnew est considérée comme un plagiat. La couverture du magazine M est un monstre dans le domaine du design graphique et de la presse, elle percute la morale et l'artiste estime lui-même, dans une interview, [...] « que c'est une appropriation de (son) travail contraire à l'éthique. » Le soir même de la publication, le directeur des rédactions s'est excusé auprès des Français. Il a expliqué et avoué que « les éléments utilisés faisaient référence au graphisme des constructivistes russes au début du XXe siècle. lesquels utilisaient le noir et le rouge. La couverture s'inspire par ailleurs de travaux d'artistes, notamment ceux de Lincoln Agnew, qui a réalisé de nombreux sujets graphiques pour M le magazine du Monde ».

Outre l'effroyable pastiche, la direction du magazine M évoque la volonté d'utiliser les codes graphiques du constructivisme russe, un courant associé à la révolution soviétique en tant que mouvement artistique de propagande.

Le magazine *M* a donc employé des codes graphiques appartenant à une époque révolue et recyclés maintes fois dans le champ des arts plastiques et appliqués. Il est ainsi opportun de se rappeler que Lincoln Agnew s'inspirait des productions de John Heartfield: artiste allemand dénonçant les controverses du régime nazi. Il a notamment travaillé pour la revue communiste AIZ (Die Arbeiter-Illustrierte-Zeitung, le Quotidien illustré des Travailleurs) de 1930 à 1938. Cela nous amène donc à revoir notre questionnement sur la forme et les volontés sous-jacentes de cette couverture. En effet, il est évident que le directeur artistique et les directeurs de rédaction du magazine M, avaient conscience des choix graphiques mis en œuvre. Mais pourquoi ont-ils jugé nécessaire de faire appel à une association aussi forte, celle de la révolution, de la destruction, de la séparation des peuples et de la peur?

Le message linguistique est lui aussi très fort et pourrait nous aider à déchiffrer davantage le point de vue de la rédaction du magazine. La phrase sonnant comme un slogan « De l'investiture aux gilets jaunes, les Champs-Élysées, théâtre du pouvoir macronien. » induit l'idée selon laquelle une révolution semble se profiler. L'investiture est un terme utilisé en politique. C'est l'acte par leguel une autorité accorde sa confiance à une ou plusieurs personnes pour une mission de gouvernement, de représentation. Ce terme contraste fortement avec la métonymie des « gilets jaunes » employée pour décrire ces personnes qui se battent, au sens propre comme au sens figuré, pour un monde plus juste. Le théâtre est également un mot polysémique. Il peut désigner le lieu où nous devenons spectateurs le temps d'une soirée. Cette signification peut être mise en corrélation avec la représentation du pouvoir d'Emmanuel Macron passant dans un même lieu, les Champs-Élysées, de la gloire à la critique sévère. En effet, ce numéro spécial était consacré à l'analyse des réactions du gouvernement, dirigé par Emmanuel Macron, face à la révolte des gilets jaunes. Il est question de parler de

faits sensibles qui risquent de bouleverser notre histoire.

En ces temps de crise sociale et politique, les rédacteurs et directeurs artistiques du magazine M avaient pleinement conscience des artistes auxquels ils faisaient appel lorsqu'ils ont publié leur revue du samedi 29 décembre. Cependant, les références autres que celle de Lincoln Agnew sont très peu connues du grand public. Cela explique pourquoi les spectateurs se sont arrêtés à la comparaison avec Hitler. Cependant, ce qui est monstrueux, outre le plagiat allant à l'encontre de l'éthique du graphisme, viendrait plutôt de la nécessité de produire une image dénonciatrice si complexe qu'elle prête à confusion et provoque un contresens.

46 En Cène ■ Monstrueux Plagiat uchronique ■ Pauline Vasseur 47



Quelle est la vraie vocation de ces images choc? La monstruosité publicitaire a-t-elle réellement l'intention de changer la vision et le statut du consommateur?

'acte monstrueux fait peur, effraye, __ choque la morale et la raison. De nos jours beaucoup de personnes sont prêtes à tout, cherchent à choquer pour que l'on parle d'elles, pour créer le buzz. On trouve notamment ce principe dans la publicité. Les campagnes rivalisent entre elles pour trouver l'image, le fait de société, le slogan le plus provocateur afin de marquer les esprits des consommateurs. Nous avons l'habitude des campagnes qui nous font rêver en nous promettant un monde meilleur, en nous rendant désireux de leur produit. Mais parfois, certains s'aventurent vers une campagne choc afin de « réveiller les esprits », de donner une autre vision du monde en nous obligeant à faire face à des situations monstrueuses mais aussi quelquefois vraies. C'est une stratégie qui fut inaugurée par la marque Benetton, suivie et copiée par beaucoup. Quelle est la vraie vocation de ces images? La monstruosité publicitaire a-t-elle réellement l'intention de changer la vision et le statut du consommateur?

Benetton est une entreprise italienne fondée en 1965, qui exerce dans le domaine de la mode et du prêt-à-porter. Elle est présente dans 120 pays et possède plus de 6500 points de vente. Elle doit en partie sa notoriété internationale à Oliviero Toscani, créateur des ses campagnes publicitaires. Oliviero Toscani, photographe italien, est largement connu pour ses photos chocs, il travaille pour Benetton depuis 1983.



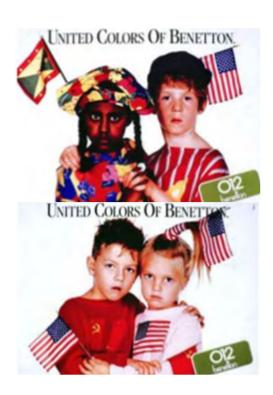
Les premières campagnes de la marque créées par le photographe, au début des années 80, évoquent la joie, la jeunesse, la bonne humeur, la diversité. On y voit des personnes de différentes origines et couleurs de peau. Benetton propose des pulls aux couleurs unies. la communication initie donc un rapport entre la diversité chromatique et la diversité en général afin d'afficher un multiculturalisme et un respect des différences. Puis la marque a décidé d'affirmer cette diversité en intégrant des drapeaux ou encore des vêtements traditionnels aux photographies. Vers les années 90 les visuels ont pris petit à petit une autre tournure et se sont orientés vers des sujets d'actualité. Les vêtements ne sont plus du tout présents et se trouvent remplacés par des photos trash, provocatrices, nous montrant des faits de société difficiles à accepter. On peut voir par exemple l'uniforme réel recouvert de sang d'un soldat mort lors de la guerre de Bosnie-Herzégovine. L'iconographie prend une ampleur différente, devient de plus en plus monstrueuse au fil du temps,

mais la composition reste toujours la même: une photographie sur fond blanc avec un simple encart vert où est inscrit « United colors of Benetton», c'est ce qu'on appelle le bloc-marque, l'ensemble d'informations permettant d'identifier la marque. Ni slogan, ni légende n'apparaissent sur ces visuels

Dans l'histoire de la pub, la disparition du slogan joue un rôle important, elle donne aux images une violence et une force anonyme.

Leur trajectoire, leur message devient moins facilement identifiable, mais elles sont toujours aussi puissantes. Ici, rien ne nous indique qu'il s'agit d'une publicité pour des vêtements si l'on ne connaît pas la marque. C'est en ce sens que la stratégie de communication devient monstrueuse, le spectateur se trouve face à un visuel qui brouille les codes de lisibilité et de compréhension du message. En effet il est difficile de comprendre quel est le sens de cette image, de cet uniforme recouvert de sang, sans informations supplémentaires.





Luciano Benetton a dit « Le but de la publicité n'est pas d'augmenter les ventes mais il faut faire une publicité institutionnelle, qui doit communiquer les valeurs de Benetton». Mais finalement, le but d'acquérir une notoriété mondiale n'est-il pas de vendre davantage? Oliviero Toscani explique « Je ne suis pas là pour vendre des pull-overs mais pour promouvoir une image, des valeurs humaines », il souhaite retranscrire les valeurs humaines de la marque en dénonçant le crime, la violence, la guerre, les inégalités, la société, et solliciter la réflexion du consommateur sur son mode de consommation. Cependant la stratégie marketing, le mode de diffusion est totalement contraire à cette intention. Le fait d'imprimer des affiches grand format et de les diffuser partout dans le monde montre que le seul but est d'attirer l'attention du consommateur et donc de coloniser son esprit pour vendre des vêtements à échelle mondiale. En voulant vendre le plus de produits possible, on ne peut pas initier la réflexion du consommateur sur son mode de consommation, on l'incite au contraire à continuer sans qu'il ne

se questionne et éventuellement en lui faisant croire qu'il agit pour la bonne cause, qu'il aide, et qu'il lutte contre la guerre.

Il est donc monstrueux de vouloir déguiser une quête de notoriété, de renommée mondiale en une « diffusion de valeurs humaines». D'ailleurs, comment est-il possible de parler de valeurs humaines lorsque l'on fait fabriquer ses vêtements au Bangladesh dans des conditions précaires?

Ou lorsque l'on crée plus de 150 millions de vêtements par an? En effet, lors de l'effondrement d'une usine au Bangladesh en 2013, des vêtements Benetton ont été retrouvés dans les décombres. La marque affirme « En ce qui concerne l'accident tragique à Dacca, au Bangladesh, nous tenons à confirmer qu'aucune des sociétés concernées n'est un fournisseur de l'une de nos marques. Néanmoins, une commande exceptionnelle a été effectuée et envoyée par l'un des fabricants plusieurs semaines avant l'accident » La marque essaye donc de minimiser les dégâts



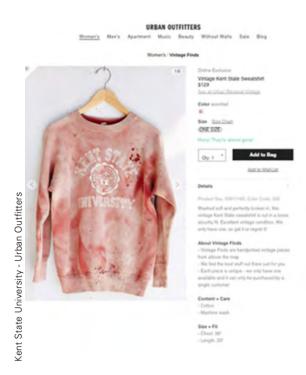
pour ne pas nuire à son image de « marque engagée », mais ceci n'est qu'une escroquerie tout comme ses publicités. Il faut aussi rappeler que l'industrie textile est l'une des plus polluantes, elle émet plus de 1,2 milliard de tonnes de gaz à effet de serre. Pour fabriquer un seul tee-shirt, on utilise l'équivalent en eau de 70 douches, imaginez donc toute l'eau pour 150 millions de pulls. C'est une véritable entreprise de destruction écologique. La marque a également été impliquée dans le travail illégal des enfants dans une usine en Turquie. À ce stade là, nous ne pouvons bien évidemment plus parler de promouvoir des valeurs humaines. Il est clair qu'il est révoltant, monstrueux, de voir avec quelle facilité les multinationales se servent des sujets de société sérieux et importants afin de vendre au mieux leurs produits.

Au fil de leur campagne les images sont toujours plus choquantes, plus monstrueuses les unes que les autres. Le photographe est allé jusqu'à chercher les vêtements d'un soldat mort et demander l'autorisation à ses proches de faire figurer l'uniforme sur une affiche diffusée à l'échelle planétaire. Imaginez-vous un instant la scène d'un publicitaire allant demander à une famille l'uniforme de leur enfant mort... Pour vendre des pulls! La famille a accepté sûrement en échange d'une contrepartie financière ou grâce à un beau discours sur les «valeurs» de la marque. Le simple fait d'imaginer que Benetton ait réalisé des bénéfices aux dépens d'un soldat mort révèle toute l'abomination et le cynisme à l'œuvre dans nos sociétés dites « évoluées ».

Mais peut-être que le pire dans tout cela reste notre capacité à oublier.

O liviero Toscani a cessé de travailler pour Benetton suite à une campagne durant laquelle il a pris en photo des prisonniers américains condamnés à mort: sur l'affiche on peut voir un portrait de ces prisonniers avec la mention « Sentenced to death », mais il n'a demandé l'autorisation à personne, ni aux prisonniers, ni aux familles, c'est pourquoi les affiches ont créé une vive polémique.

52





Aujourd'hui, la marque propose des affiches reprenant le principe de ses premières campagnes, en montrant des vêtements colorés portés par des personnes affichant un multiculturalisme, le tout dans un esprit jeune et joyeux. Mais le problème est que lorsque I'on voit tous ces mannequins souriants, la communication agressive précédente tombe dans l'oubli. La machine à consommer engendre l'amnésie face aux scandales dans lesquels Benetton a été impliqué, face aux images choquantes qu'elle a pu nous montrer. Aujourd'hui des personnes achètent des vêtements Benetton comme s'il ne s'était jamais rien passé... La politique de choc visuel de Benetton a sans doute été profitable à la marque durant un moment; c'était innovant, mais quand d'autres ont commencé à reprendre ce principe, on s'est comme habitué à ces images provocantes. En témoigne par exemple le pull Kent State University de Urban Outfitters, pull tâché de sang faisant allusion à la fusillade de la Garde nationale à l'université de Kent State ayant tué quatre étudiants.

De plus, un autre aspect rend impossible la volonté de partager des valeurs humaines; il est difficile pour un graphiste de défendre ces valeurs lorsque l'on diffuse une image dans toute sa polysémie, sans légende. La compréhension du message devient complexe, tout le monde n'est pas en mesure de le saisir sans être un tant soit peu guidé par du texte.

Le graphiste travaille les images mais il doit également veiller à la façon dont elles vont être perçues et reçues, il se doit d'éclairer le spectateur sur la visée de ces images.

Lorsque la polémique enfle et que les ventes sont mises en péril, le marketing qui a déjà gagné en faisant scandale calme les choses en redirigeant sa communication et gagne à nouveau.

Le consommateur est choqué.

Le consommateur est stimulé.

Le consommateur oublie.

Le consommateur s'entiche à nouveau de la marque et le manège monstrueux redémarre.





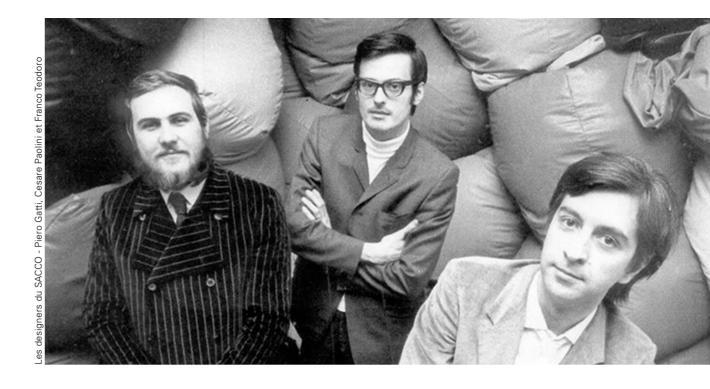




La monstruosité peut donc prendre diverses formes et évoluer avec le temps, et dans ce contexte un objet comme le Sacco, créé en 1968 dans le but de s'adapter et de plaire à la nouvelle génération de l'après-guerre peut-il, si on l'examine de plus près, ou des décennies plus tard, être considéré comme monstrueux et pourquoi?

e terme monstrueux peut avoir de nombreuses significations, il évoque à la fois ce qui s'écarte des normes habituelles, ce qui est contraire à l'ordre naturel des choses, ce dont l'aspect ou la composition est contre nature, mais aussi ce qui est laid, effrayant, ou ce qui est excessif par sa taille, sa dimension, son intensité, ou sa valeur. Du fait de ces nombreuses interprétations, ce qui est monstrueux pour les uns ne l'est pas forcément pour les autres. Comme le dit John Steinbeck dans À l'Est d'Éden: « N'oubliez pas que le monstre n'est qu'une variante, et qu'aux yeux du monstre le normal est monstrueux ». De même, ce qui est monstrueux à une époque n'est plus considéré comme tel à une autre. Les goûts et perceptions changent avec le monde et la manière de vivre, ils sont influencés par l'évolution des mentalités et du système social et économique. Et cette évolution de notre perception et de notre analyse est d'autant plus importante que le développement d'internet permet un accès facilité et plus large aux informations. Ainsi l'écologie pendant longtemps peu prise en compte est

devenue actuellement une source importante de nos préoccupations. Le monstre d'aujourd'hui serait cette figure nous renvoyant à nos négligences environnementales et à la posture dominante que l'homme a cultivée durant des siècles. La monstruosité peut donc prendre diverses formes et évoluer avec le temps, et dans ce contexte un objet comme le *Sacco*, créé en 1968 dans le but de s'adapter et de plaire à la nouvelle génération de l'après-guerre peut-il, si on l'examine de plus près, ou des décennies plus tard, être considéré comme monstrueux et pourquoi?



Piero Gatti, Cesare Paolini et Franco Teodoro ont créé le Sacco, qui signifie « sac » en italien, édité par Zanotta. Les trois designers, certainement loin d'imaginer que leur création deviendrait une icône planétaire et donnerait littéralement naissance à une nouvelle typologie « d'objet à s'asseoir », ont envisagé un mobilier dans l'air du temps, décalé, et irrévérencieux. Ils ont ainsi créé un fauteuil atypique en forme de sac, généralement en Skaï avec fermeture à glissière, et rempli de billes de polystyrène expansé. Sa forme ressemblant à une poire est inspirée, selon ses créateurs, des sacs qu'utilisaient les paysans italiens pour récolter les feuilles de châtaigniers destinées à rembourrer les matelas. Ceux-ci ont fait le choix des billes en polystyrène du fait de leur légèreté et de leur maniabilité, les feuilles de châtaignier ayant été jugées trop inconfortables, et les autres garnissages envisagés considérés comme trop lourds, ou trop chers. La forme du sac permet aux billes, sous l'effet du poids de la personne qui ne s'assied pas mais se vautre, de remonter dans la partie haute du siège

pour former alors un dossier ou un appui-tête. Par le caractère épars du polystyrène, les billes bougent et se placent différemment et ainsi, selon son positionnement, l'utilisateur peut s'en servir de pouf ou d'assise basse - Rien de monstrueux a priori -

D'ailleurs le but des designers est atteint, puisque le *Sacco* est avant tout le reflet de son époque. Il est en effet à l'image de l'évolution sociétale des années 60, tant dans la forme, les matériaux que les couleurs. Il correspond à l'évolution des mœurs et à l'anticonformisme des années pop et hippies.

58 En Cène ■ Monstrueux 59





Le Sacco remplit pleinement ces caractéristiques, puisqu'il casse les codes des meubles contemporains de l'époque. Il est d'ailleurs tellement atypique qu'il est même difficile de le qualifier précisément et de le ranger dans une catégorie. Sans forme précise, puisqu'évolutive, sans structure, se posant au ras du sol, il ne ressemble en rien aux fauteuils habituels: pas de lignes droites ou pures, pas d'assise conventionnelle, pas d'accoudoirs, et plusieurs emplois possibles. Les matériaux utilisés sont aussi peu conventionnels pour ce type de mobilier traditionnellement en bois et tissu, et les couleurs sont vives à l'image des codes véhiculés par la culture pop. Rien de comparable avec ce

Ce produit est totalement innovant. Plutôt que le résultat d'une évolution dans la forme du fauteuil, il a été complètement repensé. Son apparence est d'ailleurs tout aussi surprenante. Cette forme de sac qui fait penser à un balluchon plutôt qu'à un fauteuil, dans un matériau qui n'est pas noble, avec une couleur unie, sans gra-

qui était fait auparavant.

phisme particulier, est en réalité un meuble informe et assez disgracieux. Son originalité ne suffit pas à le rendre beau à regarder. Même si d'après l'écrivain Louis Philippe Robineux dans son recueil d'aphorismes les feuilles volantes « la beauté ou la laideur est dans l'œil qui regarde », la praticité ainsi que le confort semblent avoir été privilégiés au détriment de l'aspect. C'est plutôt le côté « cocooning » qui parait avoir été recherché. Et il est vrai qu'il donne envie de s'y prélasser. Il est douillet et rassurant, mais vraiment pas élégant ou raffiné.

Toutefois le caractère monstrueux ne se trouve pas uniquement dans l'aspect esthétique, il peut aussi être le fruit de comportements inhabituels, anticonformistes, inconvenants, de conduites ou d'attitudes pouvant être considérées comme choquantes et incorrectes. Ainsi le pouf *Sacco* peut induire de tels comportements puisque, par sa forme et sa texture, il favorise des postures nonchalantes, négligées, apathiques.

Les utilisateurs ont tendance à s'affaler et à se tenir dans des positions peu conventionnelles, bien loin des codes de la bienséance et de la bonne éducation. Bien loin également d'une attitude dynamique et sérieuse. Ils recherchent avant tout le confort et le bien-être, et ont tendance à se laisser aller sans se préoccuper de leur allure, de leur tenue, ou de l'image qu'ils renvoient, et peuvent même donner l'impression de s'adonner à la paresse.

Cette attitude peut déranger et être socialement mal perçue. Un fauteuil atypique implique une position atypique, il est ainsi possible de lire les pieds en l'air ou d'échanger avec d'autres personnes en étant couché ou « avachi ». Les codes de conduite sont quelque peu écornés. Et nous comprenons que ce fauteuil a été volontairement conçu pour les jeunes qui sont attirés par cet aspect décalé et impertinent qui leur permet de se différencier de la génération précédente.

60 En Cène ■ Monstrueux 61



La monstruosité, jusqu'ici contenue à cette forme iconoclaste et provocatrice, prend aujourd'hui, à l'aune de la crise écologique, une tournure beaucoup moins anecdotique. En effet, le petit pouf impertinent se transforme en miroir du « péril plastique ».

Le polystyrène expansé des billes qui compose le Sacco pose d'énormes problèmes écologiques. Il est issu d'un dérivé de raffinage du pétrole, et même si ce composant est considéré comme recyclable, en réalité selon l'Association Française de l'Isolation en Polystyrène Expansé dans le Bâtiment (AFIPEB), seulement 25% du polystyrène expansé est réellement recyclé, ce qui implique qu'on le retrouve partout dans l'eau, dans les sols, en mer, jusque dans les régions polaires. Il ne se décompose pas dans l'environnement, peut être ingéré par les animaux, et c'est un perturbateur endocrinien pour les organismes aquatiques, les animaux et l'homme. De plus il peut devenir dangereux quand il est soumis à la chaleur

ou en cas d'incendie, puisqu'il libère alors du gaz carbonique, du monoxyde de carbone, et des styrènes (substance neurotoxique soupconnée d'être cancérigène). Sans compter que la production de polystyrène expansé consomme une importante quantité d'énergies grises, puisque l'énergie nécessaire à sa fabrication, à sa transformation, à son transport et à sa commercialisation est d'environ 450 kWh/m3!! Les composants ou modes de fabrication non écologiques, dans la mesure où d'autres solutions sont possibles, peuvent être considérés comme monstrueux car irresponsables et effrayants, et comme l'a affirmé le designer Patrick Jouin à la Cité du Design en 2007: «aujourd'hui plus que jamais la vigilance écologique doit être intégrée à chaque démarche de création. C'est une raison supplémentaire pour faire en sorte que le design intervienne à l'origine du processus créatif, assurant ainsi la meilleure garantie d'une qualité finale ». L'aspect écologique devient un paramètre incontournable pour les créateurs comme pour les consommateurs et constitue un indicateur de qualité.

Le fauteuil *Sacco* présente donc des aspects que l'on peut qualifier de monstrueux : son aspect hors norme et informe, sa composition non écologique, et les comportements déviants qu'il induit. Et pourtant, les trois créateurs ont reçu plusieurs prix pour cette création: le prix Compas d'or en 1970, puis le prix de la Biennale de Ljubljana en 1973 et le Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou compte dans ses collections un pouf Sacco depuis 1999. De plus c'est un fauteuil encore très répandu, souvent copié, et encore très apprécié des jeunes. Preuve que le monstrueux ne l'est jamais totalement et perpétuellement. Ce petit objet pop qui continue dans des versions parfois plus éco-bienveillantes (puisqu'il existe en cuir, ou en coton avec des garnissages différents comme les plumes) à être plébiscité par de nombreux usagers, prend aujourd'hui une apparence bien plus inquiétante. Reflet de la face sombre de notre époque, le Sacco agit tel un révélateur de nos dérives et nous renvoie la monstrueuse irresponsabilité de notre modèle de consommation.

Néanmoins, comme l'affirmait Nietzsche « pour gagner des gens d'esprit à une proposition, il suffit parfois de la présenter sous la forme d'un paradoxe monstrueux ».¹ ■

62 En Cène Monstrueux Attirante monstruosité Léa Sabrié 63

^{1.} **Frédérich Nietzsche**, *Humain*, *trop humain*, tome 1, paru en 1878



En Cène est la revue du DSAA Design éco-responsable, Design Espace, Design Graphique, Design Produit du Lycée Raymond Loewy à La Souterraine, Pôle supérieur de design Nouvelle Aquitaine. Ce numéro traite la thématique du « Monstrueux ».

Rédaction et production

Maureen Sauvat, Quentin Desconnet, Ludivine Pabeau, Eva Caro, Pauline Vasseur, margot Faulong, Léa Sabrié

Conception graphique et éditoriale

Léa Sabrié & Pauline Vasseur

Comité de rédaction

Sophie Clément, Julien Borie

Équipe pédagogique

Anne-Catherine Adam-Céard, Élisabeth Charvet, Ann Pham Ngoc Cuong, Lucille Thiery, Sophie Clément, Laurence Pache, Christophe Recoules, Julien Borie et Sandrine Sirmain

Crédits typographiques

Bodoni - Giambattista Bodoni - Monotype Univers - Adrian Frutiger - Deberny & Peignot

