

ELKTROGERATE
MERKANTKRUMMER
400 VOLT

Sur invitation de l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Strasbourg (ENSAS) en partenariat avec la Urban Art Biennale Arzhel Prioul et Mathieu Tremblin proposent un workshop intitulé « Exploration post-industrielle » qui prend comme support et comme cadre le site industriel de Völklinger Hütte, classé patrimoine culturel mondial par l'UNESCO en 1994. Frank Kramer, curateur de la Biennale, invite les artistes à accompagner 36 étudiant·es de l'ENSA Strasbourg pour la conception d'une intervention inédite en dialogue avec l'imaginaire de l'ancienne usine sidérurgique et présentée dans le cadre de la Urban Art Biennale 2024. Prenant pour point de départ leur intérêt commun pour les pratiques d'affichage « sauvage », libre et citoyen, Prioul et Tremblin convient les étudiant·es à se saisir des moyens graphiques et typographiques de l'affichage artistique urbain, en écho à la foisonnante culture visuelle de l'affiche au XX^e siècle, mais aussi aux contextes et dispositifs spécifiques mobilisés pour son insertion dans le paysage urbain contemporain. Les étudiant·es conçoivent en groupe deux récits visuels et textuels spéculatifs alliant une série d'affiches à un programme d'affichage en palimpseste. Ces récits s'appuient sur l'imaginaire complexe associé à ce site industriel exceptionnel, non restauré et conservé dans son état d'abandon originel à l'issue de la cessation d'activité sidérurgique en son sein. En ce début de XXI^e siècle et dans le contexte des multiples transitions environnementales et sociales — nécessaires à la survie de l'espèce humaine, mais qui tardent à embrasser les recommandations du GIEC —, Völklinger Hütte fait figure d'allégorie d'un monde post-énergie fossile. Quel futur imaginer et déployer à partir de la friche et de la ruine post-industrielle ? De quels écosystèmes désirables un site patrimonial de l'UNESCO peut-il être le refuge ?

RÉCIT "ENTITÉS NATURELLES"

Cinq petites histoires composent le récit « Entités naturelles ». Ces histoires présentent différents points de vue sur un même lieu incarnés par cinq entités non-humaines : le vent, le feu, l'eau, l'oiseau, l'arbre. L'humain et l'usine n'apparaissent qu'en filigrane des cinq histoires. Chaque histoire est comme une strate de narration qui vient se superposer à la précédente. Les entités ne sont pas nommées dans le texte, mais qualifiées par leur personnalité, leur mode de vie, leur rapport au lieu. Chaque histoire déroule le vécu selon trois temporalités : passé, présent, futur. Le passé est rédigé à la troisième personne du singulier, au passé. Le présent est rédigé à la première personne du singulier, au présent. Le futur est rédigé à la première personne du pluriel, au futur. Le but est de perdre la notion du temps au fil de la lecture.

AFFICHAGE "CIRCUIT ÉLECTRIQUE"

Le programme d'affichage « Circuit électrique » accueille le récit « Entités naturelles ». La composition du panneau d'affichage reprend la forme d'un dispositif omniprésent dans l'usine sidérurgique : le tableau électrique. Le panneau reprend les codes formels du tableau et à chaque boîtier est substitué un format d'affiche. Cinq petites histoires correspondant à cinq couches d'affiches viennent s'y superposer. Chaque couche d'affichage vient recouvrir la précédente pour décliner un autre point de vue sur le récit. Chaque petite histoire se déploie selon trois temporalités différentes : le passé, le présent et le futur. Chaque temporalité est représentée par une colonne d'affiches de formats mixtes A2 et A3. Une affiche de format A1 permet de contextualiser chaque petite histoire affichée. Deux affiches de format A4 viennent cadrer le programme d'affichage « Circuit électrique » et le récit « Entités naturelles ».

REPERTOIRES DE PICTOGRAMMES

Les répertoires de pictogrammes s'organisent autour de thématiques définies collectivement en lien avec le site de Völklinger Hütte et l'imaginaire qui lui est associé. Plusieurs corpus de dessins renvoient à différents thèmes : vocabulaire formel industriel, signalisation de sécurité, jeux de textures, éléments végétaux et créatures imaginaires. À chaque thème est associé une technique : pointillisme au marqueur noir, découpe de papier, encre de chine, hachures filaires. En assignant à chaque thème une technique, une grande diversité de styles graphiques est obtenue qui exprime un potentiel de composition par superpositions et contrastes. Le traitement en noir et blanc de ce répertoire de pictogrammes permet une homogénéité et une conversion numérique simple et efficace. Pour ne pas limiter le vocabulaire graphique au figuratif ou au logotype, les présences non-humaines du vivant sur le site prennent la forme de chimères. Ces chimères sont obtenues grâce à un normographe conçu à partir de formes zoomorphes abstraites et qui permet de dessiner des créatures ouvertes à l'interprétation. Certains pictogrammes sont réalisés pour les nécessités des récits, afin d'illustrer au mieux les trames narratives déclinées dans les affiches.

CORPUS TYPOGRAPHIQUE

Yabani est une police d'écriture en hommage aux ouvriers turcs. Elle reprend les spécificités de certains caractères comme le caron au-dessus du « j » ou encore les trémas sur le « u » et « o ». Tracée initialement à la main, cette typographie rappelle les graffitis à la craie et les lettres peintes de la signalétique visibles sur les machines et les compteurs électriques de la Völklinger Hütte. « Yabani » signifie « sauvage » en turc.

Çekirdek reprend la forme des caractères de la police Yabani dans une version tramée : un motif observé sur la tôle d'acier des sols anti-dérapants du site industriel. Le moirage crée un bruit visuel entre les glyphes : un mélange d'écriture et de dessin. En turc, « çekirdek » signifie « graine de tournesol ».

IPN (nom français pour la poutre en I à profil normal) est une police qui rappelle la structure métallique omniprésente du site et marque un caractère brut, notamment par la tridimensionnalité des poutres en I. Disponible uniquement en version majuscule, elle sert uniquement aux titres et expressions en exergue.

Poutrelle est une police d'écriture élaborée dans la continuité d'IPN qui reprend la structure des glyphes. C'est une version avec des tracés légers pour une utilisation complémentaire comme les sous-titres et le texte courant.

Déchu est une police élaborée à partir de déchirures de papier pour évoquer les ruptures temporelles du site industriel : en activité, puis déclassé, jusqu'à être revalorisé.

Eclat est une police d'écriture de type normographe réalisée à partir de relevés typographiques et photographiques sur site à Völklinger Hütte. La typographie se décline en trois versions : Eclat Vector, Eclat Spray et Eclat Dust obtenues par la technique du pochoir selon les variations permises par l'outil du normographe.