





# « Passe à la maison »

la friche, une fiction pour réécrire le quartier de la gare

Elysa Soulet

Mémoire de recherche professionnel

Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués Design d'espace - Session 2025







# Les détails de l'histoire

## Sommaire

|    |  |    |
|----|--|----|
| 11 | <b>Il était une fois...</b>                                  |    |
| 14 | <b>Prologue</b>  |    |
| 19 | <b>01 La fiction comme agent de transition</b>               |    |
| 20 | 01.1 La fiction à l'échelle de la ville et du territoire     |    |
| 23 | 01.2 La fiction : une jonction entre la ruine et la friche   |    |
| 28 | 01.3 La fiction comme réactivateur d'un quartier             |    |
|    | <b>02 La fiction comme agent de transmission</b>             | 31 |
|    | 02.1 Histoire de l'industrie sur le territoire ancien        | 32 |
|    | 02.2 Le récit passeur de mémoire                             | 36 |
|    | 02.3 La fiction au sein du futur quartier de la briqueterie  | 38 |
| 43 | <b>03 La fiction comme agent de transformation</b>           |    |
| 44 | 03.1 La fiction comme construction d'un imaginaire collectif |    |
| 50 | 03.2 Le conte : une forme symbolique des maisons             |    |
| 53 | 03.3 Le conte et sa relation au réel                         |    |
| 57 | <b>La morale de l'histoire</b>                               |    |
|    | <b>Remerciements</b>   | 63 |
|    | <b>Annexes</b>   | 65 |
|    | <b>Médiagraphie</b>  | 77 |



Ce mémoire est dédié à tous ceux qui n'ont jamais cessé de rêver.



# Il était une fois...

L'histoire d'une rencontre.

Nous arrivons sur Ancenis-Saint-Géréon par son espace le plus important, son deuxième cœur de ville, sa gare. Nous entrons alors dans un espace d'entre-deux, un territoire coincé entre Nantes et Angers, une ville en constante transition.

En sortant de sa gare, nous nous retrouvons face à plusieurs de ses grands bâtiments : son cinéma, son café de la gare, son Bol d'Argent et ses habitations collectives.

C'est en longeant la file de voitures garées sur la gauche de la route que le paysage se dessine. C'est un paysage marqué par des voitures, du béton, du goudron, deux-trois graffitis et quelques brins de végétation qui tentent de voir la lumière du jour. Quelques vieux bâtiments résistent à la transformation de ce quartier. Sur une maison, on voit encore marqué « *Transports Laurelut-Abline* », témoignant du début du XXe siècle

La file de voitures continue et les maisons défilent, certaines collées à d'autres. D'un coup, les maisons s'arrêtent, la végétation reprend le contrôle, le goudron est avalé par de l'herbe et des plantes sauvages essaient de donner de la couleur à cette route monochrome. Une maison se retrouve même invisibilisée par cette végétation.

*Et au milieu de ce chaos, une maison en brique.*

À l'approche de celle-ci, la file de voitures s'arrête, la laissant seule.

La flore a repris le contrôle, toute la façade côté rue est maintenant absorbée de vert. Construite uniquement en briques rouges, elle ressort de cet aplat de vert et paraît plus grande que les autres, peut-être aussi dû au fait qu'elle soit isolée. Au bout de la maison, nous trouvons une rotonde, comme une excroissance, qui montre tout ce que l'on pouvait faire à l'époque avec la brique.

La maison a encore toutes ses façades, seule sa toiture manque, on y voit à la place la charpente brûlée qui laisse la lumière du jour entrer dans toute la maison. Le feu n'aurait touché que les parties en bois, les fenêtres ne sont alors plus que des ouvertures qui interrompent la course de la brique. La cheminée, quant à elle, transperce encore la toiture invisible, il ne nous reste alors que notre imagination pour compléter l'architecture.

En essayant de faire le tour de cette maison, nous apercevons, sur la façade arrière, entre les briques et la végétation, un rhinocéros. Il apparaît là, dessiné, comme gardien du lieu. En s'approchant un peu plus de notre sujet, on découvre l'intérieur de la maison. Les briques ne sont plus recouvertes de verdure mais de graffitis.

L'intérieur est saccagé comme si quelqu'un l'habitait encore illégalement, elle prend alors l'apparence d'une déchetterie. Bien que les murs soient intacts, le désordre de la maison est tel que l'on n'ose pas s'avancer à l'intérieur, par peur de ce que nous pourrions y trouver.

La maison a l'air composée de plusieurs pièces, certaines ne sont pas visibles depuis le point où l'on observe. L'état de la maison développe chez nous un sentiment contraire, une peur mêlée de curiosité. C'est cette contradiction qui nous pousse à passer le pas de ce garage, à enjamber les débris et les morceaux d'isolation pour découvrir ce qu'il s'y cache. À l'intérieur, des bribes de ce qu'il restait d'un passé sûrement fructueux émerge du sol. Au fond d'une pièce, on découvre un escalier hélicoïdal qui nous mène vers le premier étage. Avec l'absence de toit, le regard est tout de suite attiré vers le ciel, nous en oublions de découvrir la maison. En circulant dans le premier étage, étalées par terre, nous retrouvons des briques et des tuiles estampillées « Angebault », des morceaux qui viennent rappeler le passé du bâtiment.

C'est en fouillant dans les archives que nous découvrons le passé de ce nom et par la même occasion de cette maison. L'usine Angebault, cette usine de briques et de placage bois installée depuis le milieu du XIXe siècle au bord de la voie ferrée de la ville d'Ancenis, est devenue, de par cette maison en briques, un symbole de l'histoire industrielle du territoire. Mais elle n'était pas seule, autour deux autres maisons ont représenté l'usine Angebault à des époques architecturales différentes : une maison en bois et une maison blanche.

C'est donc à l'instar du conte des *Trois Petits Cochons* que ces maisons, ou ce qu'il en reste, représentent chacune à leurs manières une facette de l'industrie du territoire ancenien, chère aux citoyens. Car si celle que nous visitons, depuis le début de cette page, n'est qu'une maison en ruine pour certains, elle apparaît pour les Anceniens comme l'un des derniers témoins d'un passé industriel qui a construit la ville. Un de ceux dont il faut imaginer le passé pour envisager le futur, un de ceux dont l'acte de raconter, une histoire permet de raconter celle

d'un territoire entier. Un de ces derniers témoins dont la fiction pourrait permettre de reconstruire une réalité où l'ancien cohabitera avec le nouveau.

***Un de ces derniers témoins qu'il faut garder.***



# Prologue

## L'élément perturbateur de notre histoire

**B**loqué entre Nantes et Angers, entre la Loire et son autoroute mais aussi et surtout bloqué entre son passé et son présent, Ancenis-Saint-Géréon est un territoire dans un entre-deux constant. Terre d'industrie, la ville s'est vue évoluer aux sons des machines, des trains de transports et des usines. Encore aujourd'hui, l'industrie représente une grosse partie du tissu économique de la ville<sup>1</sup>. Bien que la plupart de ces structures se trouvent en périphérie, les plus historiques (comme l'usine Braud ou Angebault) se trouvaient, elles, en cœur de ville, proches de l'un des points de transition les plus importants du XIXe siècle, la gare.

Peu à peu, ces usines du centre se sont vues délaissées, désaffectées puis abandonnées par l'Homme. Aujourd'hui ces trois maisons, ou du moins ce qu'il en reste, sont laissées là, comme témoins du passé au sein d'une ville qui ne s'interrompt jamais d'évoluer, de construire pour répondre aux besoins actuels. Mais à la rencontre entre ces besoins de constructions neuves et le reste de ces traces d'histoire, que choisira-t-on ?

Car si détruire risque de ne jamais laisser de traces, qui sont pourtant essentielles à la construction du sentiment d'appropriation pour un groupe, pour des citoyens, garder ne nous permet pas toujours de laisser place au futur.

La conservation plonge souvent le bâtiment dans le passé sans laisser de place à ce qui pourrait être possible, au futur, à l'imagination.

Cette part de fiction qui semble pourtant être un détail peut être un élément vecteur, comme un agent, au sein d'une telle question.

---

### La fiction

La fiction se rapporte à l'imaginaire, à la pensée et à la création.

Selon le Petit Robert, la fiction est le fait imaginé qui s'oppose à la réalité. Elle caractérise un genre littéraire, les livres de fictions, dans lesquels les émotions se transmettent à travers des histoires imaginées ou inspirées de la vie réelle. On retrouve dans la catégorie des livres de fiction les romans, les contes, la poésie, le théâtre, les mangas mais aussi les bandes-dessinées (et bien d'autres encore).

La fiction et la réalité sont intimement liées : on imagine quelque chose en se basant sur la réalité, et la réalité se base sur la fiction et l'imaginaire pour se réinventer. Mais cela, on l'approfondira dans la troisième partie de ce mémoire.

---

Dans le cadre du plan guide, de la transformation du quartier de la gare et de la transmission mémorielle qui y est liée, quel peut être l'impact de la fiction, de l'imaginaire, dans la reconstruction d'un quartier ?

---

1. Selon une étude de l'INSEE réalisée début 2024 sur les chiffres de 2022, l'industrie emploie environ 34% de la population ancenisienne.

Quel rôle peut-elle avoir dans cette transmission mémorielle et cette appropriation du quartier par les citoyens ?

L'étude autour de la part de l'imaginaire dans cette reconstruction de quartier s'oriente sur trois grands axes. Dans un premier temps, nous étudierons la fiction comme agent de transition en se questionnant sur la notion de friche et de ruine au sein du territoire ancien et sur la friction que l'on peut trouver entre ces deux concepts. Cette première partie nous permettra de comprendre le cadre actuel du projet.

---

### L'agent 007

Toujours selon le Petit Robert, un agent est une entité, un corps, une substance qui intervient lors de la production de phénomènes. Dans notre cas la fiction est un élément, un corps, qui intervient dans la restructuration de ce quartier. L'utilisation du terme "agent" permet de donner une importance à la fiction, elle n'est pas juste un détail qui sublime un nouveau quartier mais bien un élément majeur, voire inévitable.

---

Ensuite, pour mieux cerner les enjeux et l'importance de cette conservation au sein de l'histoire du territoire nous étudierons le rôle transmetteur de la fiction, avec la question de la place du récit dans la compréhension des enjeux sociétaux. Ce qui nous conduira à notre troisième partie autour de la fiction comme agent de transformation.

Cette troisième partie s'axera sur l'importance non plus seulement de la fiction mais du conte, de la narration et du dessin au sein de ce projet. Cette étude nous mènera alors à nous interroger sur le rôle que pourrait avoir chaque maison dans cette grande pièce de théâtre qu'est

la reconstruction du quartier de la gare et comment à travers ces rôles il est possible de faire parler le site. Car là est l'une des problématiques les plus importantes en tant que designer lors de la construction d'un projet : comment puis-je faire parler quelque chose de non-humain ?

Chaque acteur d'un projet a son mot à dire, que ce soit les usagers comme le site.

Car si sans usagers il n'y a pas de projets, sans site d'étude il n'y en a pas non plus, alors il serait temps d'apprendre à le laisser parler.

cela doit faire **cent** **ans** que je suis ici.

100 ans que je vois évoluer la ville, et s' à gare

Ah ! Ça j' en ai vu passer des trains ! Que ce soit de **marchandises**, comme

à l'époque où ma famille était en vie, ou des *trains* de *passagers*.

En tous cas, elle a toujours bien marché cette gare, *hein* soeurette !

Tu te rappelles de l'époque où Je suis arrivée dans la famille ?

Ah, les **années 40**, j'ai l'impression que **c'était hier**.

On était une grande famille : *une* grande usine et beaucoup de maisons.

je me rappelle encore quand papa était là, entre nous deux. Il me manque quand même ça fait quoi, 80 ans ? C'est long quand même,...

Tu me diras, pour un bâtiment c'est rien, puis je l'ai pas beaucoup connu moi ...

Tu te rappelles comme j'étais beau, avec mes belles briques

estampillées Et mon beau toit. Oh ! Et toi, ton jardin et ton bassin !

et papa aussi avec tout le bois qu'il avait !

Bon, bien sûr, maintenant on a plus la même tête, enfin surtout moi soyons honnête.

Ça fait bizarre, non ? Il y a quelques années on était encore quelques uns de la famille.

Maintenant on est que nous deux..

Enfin plus toi. que moi, on va pas se mentir. Quand j'y pense, notre histoire on dirait un peu celle du conte anglais. Mais, si tu sais, Avec Les trois maisons si voilà les 3 petits cochons !

Mais je sais que ce n'est pas fini pour moi, pas encore. J'ai quelques années devant moi, mais toi Avec le nouveau quartier t'en as des dizaines !

**Chanceuse ! Tu vas en voir du monde !**

Dis-moi que tu leur montreras tes briques, tes briques rouges.

Oh ! Et ton jardin, aussi, je suis sûr qu'ils seront éblouis.

et puis tu sais Si t'as besoin briques pour te reconstruire tu pourras toujours prendre les miennes, comme ça, je vivrai un peu à travers toi...

avec toutes ces briques on leur racontera notre histoire

Ah j'ai hâte !

ton frère au coeur en briques



Chapitre

# 01



## La fiction comme agent de transition



Linogravure de la maison en paille du premier petit cochon, production personnelle.

## 1.1 La fiction à l'échelle de la ville et du territoire

Comme la plupart des villes en France, Ancenis-Saint-Géréon est une ville en constante évolution, constamment entre l'ancien et le nouveau, à écrire une nouvelle histoire quelque part sur son territoire.

Cette transition constante prend du sens lorsque l'on regarde par les airs, on y voit un territoire bloqué par lui-même.

Au sud, le centre-ville et surtout la Loire sont devenus à eux deux un symbole du patrimoine contemporain de la ville. Au nord, les industries. L'histoire même de l'évolution d'Ancenis s'est vue petit à petit être délogée, passant alors du cœur de ville, proche de la gare, à la périphérie de celle-ci<sup>2</sup>.

Au fil des années, les usines du centre-ville se sont donc vu délaissées et abandonnées par l'Homme, devenant un terrain de jeux pour la faune et la flore. Notre site d'étude en est un exemple : anciennement l'usine de placage bois Angebault, le terrain de plus d'un hectare s'est vu, depuis 2014, abandonné et laissé en friche.

Aujourd'hui le futur de ce terrain est questionné face à la construction du nouveau quartier gare.

### ***La friche industrielle au sein de cette transition***

Avant de continuer sur notre étude, il est, je pense, important de définir correctement le terme de friche. Pour cela nous allons voir la friche sous plusieurs définitions et exemples.

Si l'on reprend la définition donnée par le site Géoconfluence<sup>3</sup>, la friche est un terrain ayant perdu sa vocation (elle pouvait être d'ordre industrielle, urbaine, agricole ou commerciale). Ce sont des surfaces de plus de 2000 m<sup>2</sup> abandonnées depuis au moins 2 ans qui peuvent servir pour repenser l'aménagement d'un territoire. Néanmoins, il ne faut pas confondre la notion de friche avec celle d'un terrain en jachère. La jachère est une pratique agricole permettant la mise en repos de tout ou partie d'un terrain.

La friche est donc un terrain en transition entre sa vocation passée, ici industrielle, et sa vocation future, ici à mi-chemin entre l'habitat et le tertiaire.

Lieu stoppé dans le temps, comme suspendu au sein de la ville, la friche est le symbole d'un passé mais c'est aussi « *le lieu de tous les possibles* »<sup>4</sup>.

---

2. Ce délogement s'explique aussi par le changement du mode de transport des marchandises. Le chemin de fer étant un des moyens de transport les plus importants pour les industries au XIXe et XXe siècle.

3. Publication en ligne scientifique proposée depuis 2003 par la DGESCO et l'ENS de Lyon. Le site est intégré au dispositif national de formation « Sites experts des Écoles normales supérieures ».

4. « *Les friches, une opportunité pour les territoires* », table ronde organisée par le CNFPT le 1er octobre 2019 à Lille, dans le cadre des rencontres territoriales des urbanistes.



La friche permet de travailler l'existant, travailler le réel, la matière noble et s'en inspirer.

Lorsqu'on parle de friches, beaucoup pensent directement aux friches industrielles, car ce sont celles que l'on retrouve le plus aujourd'hui sur le territoire français.<sup>5</sup>

Or, la nature des friches est beaucoup plus diversifiée, et se diversifie encore avec l'arrivée de nouvelles catégories de friches. Par exemple, le développement du commerce en ligne, qui nous amène à fréquenter de moins en moins les boutiques de nos rues commerçantes, créé une nouvelle catégorie de friches : les friches commerciales. Ce phénomène se développe de plus en plus au sein des petites et moyennes villes, qui voient leurs boutiques du centre être abandonnées au profit des grandes structures et du commerce en ligne<sup>6</sup>. Pour ces terrains en friche, la fiction et l'imaginaire s'imposent à travers leurs futurs et ce que l'on projette sur eux. Ainsi, notre friche industrielle laisse place, à travers le nouveau plan guide<sup>7</sup> du quartier gare, à un espace clé pour le bon développement des citoyens au sein d'Ancenis.

Le projet de renouvellement du quartier gare n'est pas un dossier d'hier. En effet, au sein du territoire d'Ancenis-Saint-Géréon, un premier projet a été proposé en 2009. Bien qu'ayant été validé par le conseil municipal, celui-ci n'a jamais eu de suite. En 2019, le projet est relancé. Au total, ce ne sont pas moins de 15 hectares de friches, coincées entre la gare, le port et le centre, qui sont à reconstruire. Le programme s'annonce complet : nouveaux logements, parkings, bâtiments tertiaires et pôle culturel sont au rendez-vous pour construire un nouveau quartier stratégique de la ville.<sup>8</sup>

Au cœur de ses îlots, une trame paysagère importante prend place, afin de souligner non seulement la proximité avec la Loire, mais aussi un élément invisible tant il est caché, le dolmen de la Pierre Couvretière.<sup>9</sup>

---

### La transition par l'imaginaire, le cas de L'éléphant de l'île de Nantes

La fiction a aussi le rôle d'amorce au sein de cette transition entre l'actuel et le futur d'une friche. Pour illustrer ce propos, examinons l'un des exemples les plus pertinents dans la région : Les Machines de l'Île de Nantes.

Conçus en 2003 par François Delarozzière et Pierre Orefice, les Machines de Nantes sont des équipements touristiques et culturels créés pour accompagner le renouvellement urbain de la pointe ouest de l'île de Nantes. Mêlant l'histoire des chantiers navals de Nantes et l'imaginaire de Jules Verne, cette création, qui associe aussi la réhabilitation des grandes nefs, a permis l'élaboration d'un premier point de départ de l'Île de Nantes.

C'est alors à travers la balade du Grand Éléphant, cet animal fait de bois, d'acier et de pneumatique inspiré de l'univers de Jules Verne, que l'usager voyage à travers ce qu'est le début de l'Île de Nantes.

Ce voyage initiatique permet à travers un univers fait de fiction et d'imaginaire de découvrir le passé et le futur d'un quartier, tout en invitant à en découvrir davantage en se baladant.<sup>10</sup>

---

5. Selon l'outil Cartofriches, développé par l'État français, on compte en France quasiment 1700 friches catégorisées friches industrielles et friches agro-industrielles. (chiffres du mois de janvier 2025)

6. Ce phénomène est aussi visible sur la ville d'Ancenis-Saint-Géréon, beaucoup des boutiques dites « fantômes » sont laissées à l'abandon au profit des grandes structures.

7. Un plan guide est un document synthétisant l'étude d'un territoire ou d'une partie dans le cadre souvent de la refonte d'un quartier. Le plan guide pose les bases et les conseils d'aménagement, il n'est donc pas figé.

8. Toutes les informations sont tirées du plan guide de Masterplan du 8 novembre 2023. Il faut prendre en compte le fait que le plan guide n'est que conseils et suppositions d'aménagement et ne reflète pas la réalité.

9. Classé aux monuments historiques en 1926, le dolmen de la Pierre Couvretière est le seul dolmen encore visible dans le Pays d'Ancenis. Initialement posé à environ 1.34 m de l'étiage (niveau le plus bas du fleuve), il est aujourd'hui situé dans un creux du remblais apporté à l'époque pour niveler la zone industrielle. Au total deux fouilles ont été effectuées sur ce dolmen, en 1972 et 1973, ce qui a permis de retrouver et d'inventorier des ossements humains et du matériel funéraire. (Source : Article du 18 mars 2016, Sud Ouest)

10. Le parcours du Grand Éléphant passe non seulement devant le Carrousel des Mondes Marins mais aussi devant un autre projet de design urbain. L'espace Alice Milliat, conçu par le studio nantais Katra, est un parcours sportif démarrant au niveau du Carrousel de Mondes Marins et finissant au niveau de la Grande grue jaune. Elle permet à travers des équipements ludiques et sportifs d'aller plus loin dans la découverte du quartier et de la ville de Nantes.



Le but premier de ce nouveau quartier : renforcer la communication entre les trois grands axes de la ville (la gare, le port et le centre-ville).

Au cœur de ce nouveau quartier gare, avec une composition bien particulière, se trouvent nos terrains. Car si les maisons que l'on étudie aujourd'hui sont sur deux parcelles cadastrales différentes, elles seront aussi sur deux îlots différents avec comme séparation l'entrée du futur parc de la Brière, qui, aujourd'hui, est l'entrée d'une troisième maison, l'ancienne propriété disparue de Ludovic Angebault (propriétaire de l'usine).

On voit alors que le futur quartier se fait sur les découpages de l'ancien, comme pour respecter l'histoire de celui-ci.

C'est d'ailleurs dans cette démarche que la conservation de notre maison en briques s'est faite, car la première question que l'on se pose autour de cette maison, c'est pourquoi la garder ? Pourquoi conserver cette ruine ?

On retrouve une certaine friction qui se crée sur notre terrain. D'un côté, le terrain en friche attend patiemment son avenir, il n'est pas figé, il évolue au fil des saisons. La faune trouve sa place dans une flore qui se développe de plus en plus et qui essaye tant bien que mal de nettoyer le reste des constructions. C'est dans ces restes de constructions, plus ou moins abîmées par le temps, que l'on retrouve nos maisons. L'état de la maison blanche étant encore convenable, elle peut être considérée comme étant juste un bâtiment abandonné.

À l'inverse, la maison en brique, à travers son état de ruine, se retrouve oppressée dans cet entre-deux : entre son état statique et la volonté d'évolution du terrain. On retrouve alors une maison stoppée définitivement par le temps sur un site prêt à revivre. C'est cet entre-deux, ce paradoxe, qui nous pousse non pas à reconsidérer la conservation de ce bâti mais à mieux le considérer, notamment par rapport à l'usager.



## 1.2 La fiction : une jonction entre la friche et la ruine.

Le choix de la conservation ou non d'un bâti peut provoquer plusieurs émotions chez l'utilisateur. Ces émotions, souvent contraires, se retrouvent dans un trou noir, constamment avalées par quelque chose qui nous paraît plus grand et plus fort que nous.

Ici, cette notion de contraire, voire de paradoxe, se développe dans un premier temps à cause de cet entre-deux dans lequel évolue le bâti. Cet entre-deux qui, comme dit plus tôt, détruit tant il s'étale dans le temps, joue ici un rôle crucial dans le ressenti, les sentiments, que l'on développe face à une ruine ou à un bâtiment délaissé.

On retrouve alors un bâti qui, peu à peu, se retrouve avalé non seulement par les autres mais aussi par lui-même. Ici, l'utilisation du verbe avaler permet d'accentuer non seulement la manière dont les sentiments, développés par l'effet de ruine, se contredisent eux-mêmes, mais aussi comment la friche et la ruine interagissent entre eux. Mais avant de regarder les points d'accroche et de conflit entre nos deux sujets, définissons-les. La friche étant déjà définie au-dessus, attardons nous un peu sur la ruine et surtout sur le rapport entre cette notion de ruine et notre maison en brique.

### *Le regard de l'Homme sur la ruine : le regard de Bruce Bégout*

Dans son ouvrage *Obsolescence des ruines* publié en 2022 aux éditions Inculte<sup>11</sup>, Bruce Bégout nous fait questionner autour de la ruine et de sa place au sein de notre société contemporaine. Il nous dessine alors une définition intéressante. Pour lui, la ruine se définit sous 3 aspects différents. Dans un premier temps, la ruine se doit de conserver, ou plutôt de maintenir, la forme antérieure du bâtiment. Ainsi tout tas de gravats informe ne peut porter le nom de ruine.<sup>12</sup>

Dans notre cas, les murs de la maison étant toujours à la verticale, la forme globale du bâtiment est toujours visible, seule la toiture manque à l'appel.

Ensuite, pour être reconnue comme telle, la ruine doit répondre à deux critères. Elle doit au préalable être une construction humaine abandonnée qui a subsisté un certain temps dans cet état. Par la suite, c'est le regard que l'Homme pose sur cette construction qui la définit.

11. BÉGOUT, Bruce. *Obsolescence des ruines*. Inculte dernière marge, 2022. 345 p.

12. Donc les éléments présents au fond de notre terrain, morceaux des autres corps d'usine détruits en 2015 ne peuvent être déclarés comme des ruines.



Il faut que l'Homme perçoive à travers elle autre chose qu'un tas informe de débris. Cette considération peut être de valeur historique, esthétique ou philosophique.<sup>13</sup>

Par exemple, le château de Commarque situé sur la commune des Eyzies en Dordogne (24) est un château en ruine datant du XIIe siècle. C'est sa place en tant que témoin et victime, de la Guerre de Cent Ans qui lui confère sa valeur historique et donc de ruine au yeux de l'Homme.<sup>14</sup> La maison en briques, que nous étudions, fut construite en 1939 par les architectes Nau et Joessel (architectes Nantais), elle a depuis évolué avec son temps, voyant, décennies après décennies, certains éléments d'usines tomber autour d'elle. Elle est, depuis 2018, le seul bâtiment restant de l'usine de placage bois Angebault.<sup>15</sup>

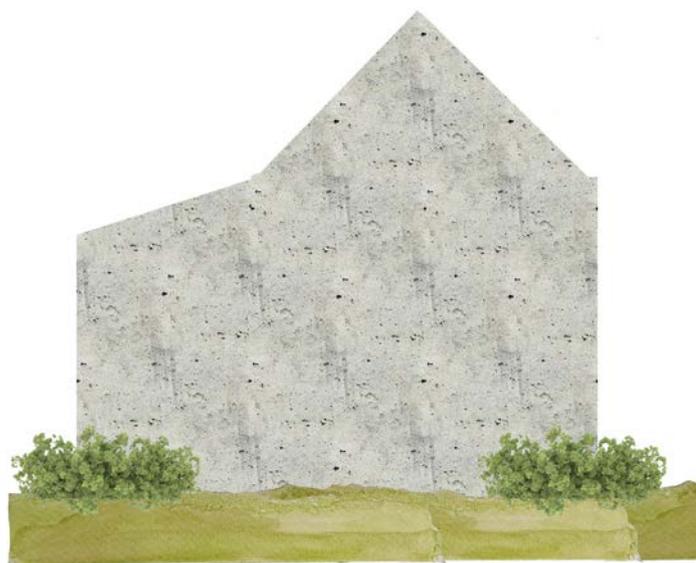
La valeur que l'Homme lui porte, ici les Anceniens, est rempli de sens. Car à l'aube de la création d'un nouveau quartier qui prône la modernité, le confort de tous et la nature, les citoyens se sont regroupés lors des concertations citoyennes, organisées par la ville, et ont décidé de conserver cette maison en briques. C'est sa part d'histoire industrielle reliée automatiquement à l'histoire et l'évolution de la ville qui ont poussé les citoyens à vouloir la garder.

La ruine est comme la continuation du bâtiment sous une autre forme, plus rudimentaire, elle lui offre une seconde vie. Bruce Bégout continue son analyse de la ruine en la catégorisant en trois âges : la ruine antique, la ruine moderne et la ruine contemporaine (ou inversée). Il est important de préciser que notre goût pour les ruines évolue au fil des générations. Ce qui nous paraissait avant comme des bâtiments sans valeur se révèle des décennies plus tard être un élément rare que l'on souhaite conserver. Nous pouvons faire ici un parallèle à notre site de projet. Notre maison s'intègre dans le deuxième âge des ruines, les ruines modernes.

Ces ruines modernes, souvent des ruines industrielles, n'ont d'intérêt à nos yeux que depuis quelques décennies. En effet, ces restes d'usines, de gares ou de grands magasins témoignent d'un temps où l'on remplaçait l'ancien, la tradition, par la technique et la science.

Les ruines modernes sont donc ces bâtiments d'entre-deux, des bâtiments que l'on a laissés tomber au profit de la technologie et qui se révèlent aujourd'hui, sûrement dû à un trop plein de cette fameuse technologie, comme des éléments nécessaires pour se rappeler du passé.

Se rappeler son origine, là où tout à commencé.



13. *ibid*, p.35

14. Pour plus d'informations, voir annexe 2 : Le regard de l'Homme sur la ruine : l'architecte. p.70

15. On notera aussi l'agrandissement du patrimoine foncier de la famille en 1940. Plusieurs maisons seront construites, et/ou rénovées entre 1938 et 1940 par les architectes Nau et Joessel.



Les ruines, monuments stoppés définitivement dans le temps, sont représentatives d'un passé dont il est nécessaire de se rappeler pour mieux concevoir le futur.

Mais il existe tout de même un paradoxe entre cette maison en ruine, proche de mourir, et ce terrain en friche, proche de revivre. C'est dans cet entre-deux que l'on retrouve encore une fois la notion d'avalement dont on parlait plus tôt dans ce préambule. La question est alors qui absorbe qui ?



### *L'histoire sans fin du mariage de la ruine et de la friche*

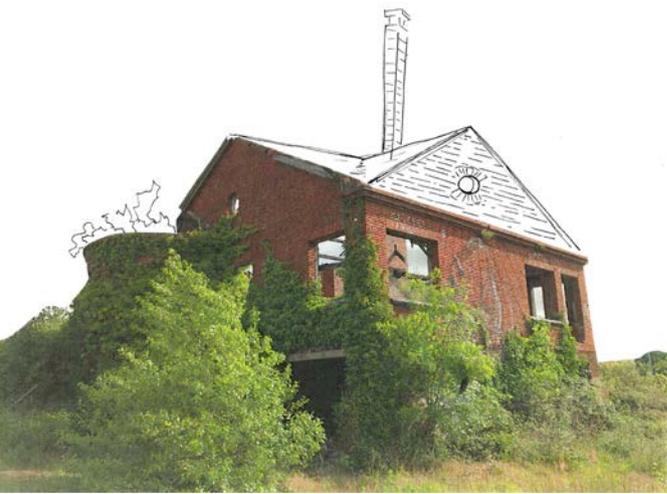
Si la maison essaye, par le fait de tenir encore debout, d'avaler le terrain et de le faire mourir, c'est bien le terrain qui, par son action de colonisation (c'est-à-dire de laisser la nature reprendre le contrôle sur la maison) tente tant bien que mal de faire revivre la maison, de lui donner de l'intérêt. Car cette maison n'a d'intérêt pour les citoyens que depuis quelques années, depuis son incendie plus exactement. La maison en briques tient sa renommée de symbole industriel de la ville grâce à plusieurs points : le premier est, bien évidemment, qu'elle fait partie de l'histoire industrielle de la ville. Elle fait aussi partie d'une des dernières traces de cette industrie dans le centre d'Ancenis, ce qui lui donne cette aura de dernier rescapé. C'est enfin l'incendie de 2018 qui a renforcé cette aura et qui est venue donner comme une deuxième vie, une nouvelle beauté à cette maison.

C'est aussi cette perte d'éléments, surtout la perte de sa toiture, qui lui permet de retrouver une certaine part de fiction. En face d'elle, nous nous retrouvons à lui imaginer une troisième vie avec une nouvelle toiture, différente de la première, mais aussi pourquoi pas de nouvelles fenêtres, sans oublier aussi l'intérieur, avec du nouveau mobilier.

Il en vient de même pour le terrain, on lui imaginera de nouveaux bâtiments, de nouvelles structures pour l'habiller. Nous imaginerons ainsi ce qui se cache derrière toute cette végétation.

En bref, cette part à combler, cette part de fiction, qui naît de la situation de friche et de ruine au sein de notre site permet de créer un lien entre ces deux univers, comme une jonction.







Photos-croquis pour inventer de nouvelles toitures, production personnelle.



### 1.3 La fiction comme réactivateur d'un quartier

**M**aintenant que la fiction nous a aidé à mieux comprendre et définir la nature de notre site, il faut maintenant commencer à le réanimer, commencer à lui redonner vie.

L'idée de cette sous-partie est plus de mettre en lumière des projets, ou des concepts déjà existants traitant de la relation entre la friche et/ou la ruine et la notion de fiction.

#### *Le design fiction comme remède*

La refonte d'un quartier est parfois compliquée à mettre en place, particulièrement auprès des citoyens. C'est pourquoi il est important de construire une base solide pour que le projet tienne sur la longueur. C'est dans cette lancée que la ville de Trignac (Loire-Atlantique) a utilisé le design fiction pour réfléchir à des options de développement pour son territoire. Cette démarche engagée par la Plateforme et la Banque de Territoires a permis de faire ressortir plusieurs idées de solutions à court et long terme comme la redynamisation de la place centrale, ou alors la création d'un café sur pilotis qui permettrait de créer une expérience sur les bords de la Brière. Le design fiction permet de questionner plusieurs futurs. La première catégorie, les futurs possibles, se base sur la connaissance de notre monde à venir. Ils se basent sur le fait que l'espèce humaine aurait appris le langage animal. Les futurs plausibles, quant à eux, sont basés sur les connaissances déjà acquises de notre monde et les usages et les alternatives que nous projetons.

Les futurs probables sont similaires aux futurs plausibles, à la différence qu'ils ne projettent aucun changement dans notre approche et/ou manière de vivre. Et à l'intersection de ces deux derniers, on retrouve les futurs dits préférables, ces futurs que le design actif va examiner et explorer.

Si la réflexion sur les futurs possibles est un premier pas pour imaginer le devenir d'un quartier, l'intégration des citoyens est une étape décisive.

L'intégration du citoyen au sein de son futur quartier est indispensable, car si le projet se fait, il faut être sûr que celui-ci tienne dans le temps et corresponde aux envies du citoyen. Ainsi, certaines villes, voire même certains quartiers, profitent de ce temps de transition pour tester et expérimenter les installations et le programme proposé.

On peut ici prendre l'exemple de l'un des projets de Pick-Up production situé à Rezé, Transfert.

C'est dans l'attente de la construction de la ZAC de Pirmil, qu'en 2018, Pick-Up production décide de s'implanter sur la friche des anciens abattoirs de la ville de Rezé.



Pendant 5 ans, une cité éphémère émerge des entrailles de ces anciens abattoirs. À l'intérieur on y retrouve des activités artistiques et culturels comme le chapiteau, qui abritait des concerts ou des spectacles, ou encore l'arbre mythogénéalogique.

Ce dernier, conçu par l'Agence Nationale de Psychanalyse urbaine représentait l'essence de ce quartier. Comme le disent si bien les auteurs, « *cet arbre, c'était le nombril du futur quartier en tant que cicatrice (trace physique) du cordon ombilical (lien), entre le passé et le futur.* ». Ainsi le quartier a permis aux habitants (de Rezé ou d'ailleurs) de se rassembler et de faire eux-mêmes leur ville de demain. C'est donc à travers la fiction, à travers une histoire écrite de la main du citoyen, que le quartier se construit. Tente alors aussi de se frayer un chemin dans toute cette histoire : le passé. Car si imaginer le futur d'un lieu est important, raconter l'histoire de son passé l'est tout autant.

Dans le cadre de notre site de projet, l'histoire industrielle est directement reliée non seulement à l'histoire d'une ville mais aussi et surtout à l'histoire d'une famille. Bien que la fiction puisse conserver la friche et faire revivre la ruine, la question reste comment faire revivre cette histoire de famille.



Arbre mythogénéalogique (crédits : Charlynel Photographie)



Vue sur les tours de Transfert (crédits : Maxlmndr)



Toboggan en forme de crâne de vache (crédits : Alice Grégoire)

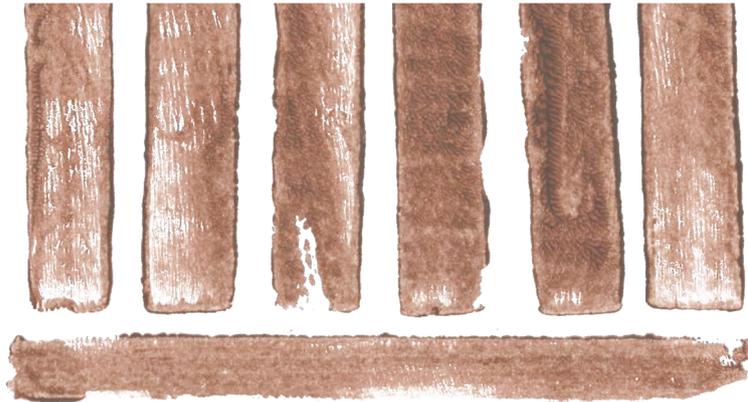


Chapitre

# 02



## La fiction comme agent de transmission



Linogravure de la maison en bois du deuxième petit cochons.

## 2.1 Histoire de l'industrie sur le territoire ancien

La refonte du quartier gare vient avec beaucoup d'enjeux qu'ils soient environnementaux, avec par exemple la protection de la biodiversité, sociétaux, avec la problématique de créer une nouvelle place publique pour les citoyens, mais aussi mémoriaux.

Car si le quartier se veut moderne et en accord avec l'environnement, il se veut aussi en accord avec son passé. Ce passé industriel est important à comprendre avant d'entamer tout travail autour de la refonte du quartier.

Il y a donc ici un enjeu mémoriel important qui nous questionne sur la future place de cette mémoire au sein du nouveau quartier gare, dont la fiction pourrait être un possible vecteur.

Avant de s'attarder sur l'impact de la fiction au sein de cette transmission mémorielle, il est, je pense, important de revenir sur cette histoire industrielle.

En 1851, le chemin de fer ouvre au sein du territoire d'Ancenis-Saint-Géréon et avec lui la première usine, la nôtre, la briqueterie Angebault. La construction de son usine près de la gare, Ludovic Angebault-Justeau l'a réfléchi, il a compris l'opportunité que donnait la présence d'une gare près des usines. C'est en 1870 que l'usine à gaz rejoint le navire. Ce n'est qu'en 1923 et en 1957 que les usines Braud et Manitou arrivent sur le territoire.

En 1939, l'usine Angebault s'agrandit et construit au niveau de l'avenue de la Bataille de la Marne et de l'avenue de la Libération, l'usine de placage bois.

C'est en 1975 que l'usine Manitou décide de s'implanter au nord de la ville. La partie briqueterie de l'usine Angebault ferme ses portes en 1980 et les bâtiments sont démolis en 1983 (après leur acquisition par la SNCF). Le reste de l'usine Angebault et de l'usine a été détruit en 2015, les terrains ont depuis été laissés en friche. Il est à noter que l'usine Braud a été démolie pour construire à la place le cinéma Eden 3 qui, par sa façade, reprend le dessin de l'usine.



Photo d'archives (1960) du quartier de la gare. On y voit la briqueterie et nos



Maintenant concentrons-nous un peu plus sur nos trois maisons et sur l'histoire de notre usine. C'est donc en 1851 que l'usine Angebault s'installe sur la ville d'Ancenis et avec elle notre première maison, propriété de Ludovic Angebault-Justeau (fondateur de l'usine), que l'on va appeler la maison en bois. Au début du XXe siècle, c'est au tour de notre deuxième maison, celle qu'on appelle la maison blanche, de sortir de terre. C'est une grande maison d'habitation qui a profité d'une extension en 1940 et sûrement d'une rénovation à la fin du XXe siècle. Puis en 1939, l'usine Angebault s'agrandit et ce sont les architectes Nau et Joëssel qui sont chargés de construire l'usine de placage bois et avec elle notre dernière maison, celle qu'on appelle la maison en briques.

En 1960, la maison en bois est détruite, seuls les murets d'entrée restent visibles. En 1980, la partie briqueterie de l'usine est rachetée par la SNCF et détruite en 1983. La partie placage bois fut, quant à elle, en partie détruite en 2015.

De ce passé industriel, il ne reste aujourd'hui que la maison blanche, en péril, et la maison en briques qui, après avoir pris feu en 2018, tombe en ruine.

Cette histoire industrielle, élément de la mémoire collective d'Ancenis-Saint-Géréon, est aujourd'hui interrogée dans le cadre du nouveau quartier gare. Cette mémoire collective est un enjeu important du nouveau quartier gare. La sauvegarder et la maintenir permet de créer une continuité dans le nouveau quartier.

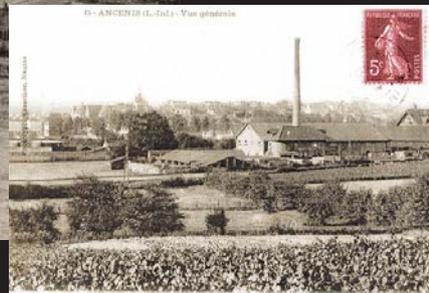
Car il ne s'agit pas de recréer un quartier de toute pièce en effaçant le passé, comme certaines civilisations ont pu le faire dans le passé, mais bien d'utiliser l'ancien pour créer le nouveau. L'utilisation de la fiction, du récit, pourrait nous amener à transmettre cette histoire industrielle.



3 maisons.



Photo aérienne d'Ancenis-Saint-Géréon.



Carte postale de la briqueterie (date inconnue).





## 2.2 Le récit passeur de mémoire

La place de la mémoire, du passé, au sein d'un nouveau quartier est importante pour la stabilité et de celui-ci et de l'usager lui-même. Elle permet de garder un lien, un fil rouge, comme une fondation pour la création d'un nouveau quartier.

Cette mémoire doit être bien utilisée pour ne pas nuire au projet. Mais avant de se questionner sur la bonne utilisation de cette mémoire, il est temps de la définir.

### ***La place de la mémoire au sein de la société***

Du latin *memoria*, la mémoire est la faculté de conserver et de se rappeler des états de conscience passés. C'est aussi l'ensemble de fonctions psychiques grâce auxquelles nous pouvons nous représenter le passé comme passé<sup>16</sup>. Sortons de nos dictionnaires un instant pour nous attarder sur la composition de cette mémoire et son rôle dans la société. Dans son ouvrage *Les abus de la mémoire*<sup>17</sup>, publié aux éditions Arléa en 2004, Tzvetan Todorov nous donne une composition de la mémoire assez intéressante et qui met en lumière plusieurs problématiques que nous pourrions soulever dans notre projet.

Pour lui, la mémoire est composée de deux éléments : la conservation et l'effacement. On entend ici par la notion d'effacement l'acte, voire même la capacité, d'oublier. On considère donc la mémoire comme étant un juste milieu entre ce que l'on souhaite conserver et ce que l'on accepte de laisser derrière, d'oublier. La mémoire est une sélection et, par-dessus tout, un tri d'informations<sup>18</sup>.

L'acte de sélectionner certains aspects de la mémoire paraît assez futile et pourtant c'est l'un des points les plus marquants et qui fait de la mémoire et du devoir de mémoire un des sujets les plus étudiés et abordés. Si la question de la bonne sélection de la mémoire est discutée, elle est surtout comparée à ce que les anciennes civilisations, populations, faisaient. Car si les populations aztèques ou les conquistadors espagnols ont brûlé certains de leurs livres ou peintures, les témoignages oraux subsistent<sup>19</sup>, les régimes totalitaires, eux, sont dans le contrôle des informations<sup>20</sup>. L'accès aux informations du passé, essentiel et nécessaire dans une société, est contrôlé et puni<sup>21</sup>. Grâce à cette définition assez complète de la mémoire nous pouvons soulever quelques enjeux et points complexes qu'il faudrait aborder dans notre projet.

---

16. Le Petit Robert de la langue française, 2007.

17. TODOROV, Tzvetan. *Les abus de la mémoire*. Arléa, 2007. 60 p.

18. Ainsi la mémoire d'un ordinateur n'est pas réellement une mémoire car elle ne fait pas le processus de tri.

19. La destruction de ces objets faisait partie de la reconstruction de leur tradition.

20. TODOROV, Tzvetan. *Les abus de la mémoire*. Arléa, 2007. p.10

21. Cette notion de contrôle de la mémoire, de l'histoire, qui paraît pourtant aujourd'hui dérisoire, est toujours d'actualité. Certains États se permettent d'interdire l'accès à certains ouvrages pourtant importants dans l'Histoire.



La mémoire étant la combinaison de la sauvegarde et de l'oubli, une sélection affinée devra être faite sur les éléments, qu'ils soient des bouts d'histoires, ou des bouts d'architectures.

La place de cette mémoire est aujourd'hui considérable au sein de notre société occidentale<sup>22</sup> : commémorations, statues, ou encore musées sont érigés en l'honneur de certains événements, de certaines personnes. Tout est mis en place pour conserver toute trace de mémoire, même la plus banale<sup>23</sup>. Dans ces traces, on compte aussi les monuments, les bâtiments, qui témoignent d'un passé qui n'est plus, d'un passé qu'on essaye alors de protéger, de conserver. La notion de monument comme d'artéfact, c'est-à-dire comme faisant partie d'un « *art de la mémoire* »<sup>24</sup>, est commune à la plupart des cultures, mais la volonté de les garder et de les protéger, elle, n'est pas universelle. Pour beaucoup de cultures, les bâtiments ne sont pas rattachés à une histoire particulière, qu'elle soit celle d'une famille, d'une ville moyenne, ou de l'histoire du pays<sup>25</sup>.

Car si les bâtiments ne sont que des enveloppes extérieures où l'histoire est créée, les récits, les contes, les histoires, ont la possibilité de se transmettre oralement, soit autour d'un café, soit autour du chanteur ambulant comme il était de coutume au Moyen-Âge.

### ***Les maisons comme personnages principaux des archives***

Et c'est particulièrement au travers de leurs personnages que les histoires nous touchent et nous parlent. Les personnages nous permettent d'avoir un point de repère auquel on peut s'identifier et s'attacher. Ils sont peut-être juste là de temps en temps, un peu comme cette maison d'enfance à laquelle on retourne lorsque la nostalgie nous rattrape. Ou alors comme cette maison de quartier. Mais si, celle qui a toujours été là et dont personne ne semble se rappeler de son histoire<sup>26</sup>, mais que bizarrement on ne voit pas disparaître.

Car après tout, cette maison représente le quartier, elle représente ce qui était là avant. Elle représente le temps qui a fait de la ville ce qu'elle est aujourd'hui. Elle représente, à travers son histoire, notre histoire.

Elle est ce « *plot twist* »<sup>27</sup> qui nous fait miroiter la suite du livre. La maison, c'est notre personnage préféré, celui qu'on ne veut pas voir mourir, celui dont on apprend la mort du père et l'existence d'une sœur cachée. Celui sans qui on ne voit pas comment le livre pourrait continuer. La maison, grâce à sa situation dans l'histoire, vit, ou plutôt revit.

Créer, ou même juste revaloriser, l'histoire de ces maisons permet de leur redonner vie à travers un regard neuf. Avec une histoire, une fiction, les maisons peuvent prendre leur rôle de personnages, ou de chanteurs ambulants, allant

---

22. Nous parlerons ici uniquement des sociétés occidentales car c'est là que s'inscrit notre site de diplôme.

23. C'est ainsi aussi que Tzvetan Todorov note que la mémoire se doit d'être bien utilisée, de plus que la sélection qui intervient dans le processus de mémoire est primordiale pour ne pas créer un culte de la mémoire (ce que les européens ont tendance à faire).

24. RIEGL, Alois. *Le culte moderne du monument*. L'Harmattan, 2003. 123 p.

25. La notion de monument historique est d'ailleurs purement européenne et récente (Europe post-gothique).

26. Sauf papy Jean qui connaît toute l'histoire d'Ancenis, et qui d'ailleurs adore la raconter à tout le monde au café de la gare.

27. Signifie un rebondissement dans une histoire.



## 2.3 La fiction au sein du futur quartier de la briqueterie

raconter le passé, le présent et le futur du quartier gare.

**M**ais pour cela, nos chanteurs ambulants ont besoin d'un lieu. Car pour raconter les histoires, il est toujours question d'un regroupement de la population, d'un endroit où l'histoire est racontée, d'une place où l'histoire peut être créée et transmise.

### ***Une nouvelle place pour de nouvelles histoires***

Car si le passé, et sa transmission, sont interrogés dans le cadre de ce nouveau quartier<sup>28</sup>, le futur est tout aussi important. La bonne conception d'un quartier est tout aussi essentielle que la bonne utilisation de la mémoire, les deux sont d'ailleurs complémentaires dans notre cas.

Plus que la volonté de créer un nouveau quartier, le plan guide souhaite instaurer de nouvelles places publiques, des nouveaux lieux où les Anceniens, mais aussi les touristes, pourraient se retrouver<sup>29</sup>.

---

### **Quid du plan guide**

Un plan guide est un document, adressé le plus souvent aux collectivités, qui permet de définir dans les grandes lignes les enjeux d'un ou plusieurs aménagements urbains de grande taille.

C'est un outil de cohérence et d'aide à la décision pour les élus.

Le plan guide est un document précis qui développe les enjeux environnementaux, parfois même sociétaux, des projets urbains. Il se doit de pouvoir perdurer au-delà des temps politiques, mais il n'est pas néanmoins figé. C'est un document à titre indicatif et évolutif.

---

Selon la définition que donne Joëlle Zask dans son ouvrage *Quand la place devient publique*<sup>30</sup>, publié en 2018 aux éditions Le bord de l'eau, l'espace et le lieu public sont deux entités différentes qu'il faut savoir différencier.

D'un côté l'espace public se caractérise par un public-spectateur, c'est-à-dire un public qui n'interagit pas avec l'espace proposé. Le lieu, quant à lui, peut se caractériser en 4 points : l'histoire, l'identité, le relationnel et la charge symbolique<sup>31</sup>. Par ces 4 points, le lieu crée un public-acteur.

---

28. Et par la même occasion de ce mémoire.

29. Plan guide réalisé par Masterplan dans le cadre de l'étude de l'aménagement du nouveau quartier gare. (voir sitographie)

30. ZASK, Joëlle. *Quand la place devient publique*. Les bords de l'eau, 2018. 184 p.

31. AUGÉ, Marc. *Non-lieux*. Seuil, 1992. p.100.



Dans notre cas, la part historique de notre lieu n'est plus à justifier. La charge symbolique, elle, s'est développée grâce à deux points : la ruine et la volonté des citoyens de la conserver. Comme dit en amont dans ce mémoire, lors de l'étude de ce nouvel aménagement urbain, les citoyens ont été conviés à travers de multiples tables rondes à donner leur avis et leurs envies sur leur futur quartier.

Les citoyens, alors maîtres de leur futur, se sont manifestés pour la conservation de la maison en briques, symbole d'une histoire industrielle et marqueur d'identité de tout un quartier. La conservation de la maison en briques s'est révélée être un point crucial dans la construction de ce nouveau quartier et de cette nouvelle place.

Bien que l'histoire du futur lieu public puisse être approfondie<sup>32</sup>, ces trois premiers points ne sont plus à justifier. Il ne reste donc plus que l'aspect relationnel, c'est-à-dire la relation qu'entretient l'usager à son lieu.

Cette relation est primordiale dans la bonne construction mais aussi la bonne utilisation du lieu. Car si l'usager n'entretient aucune relation, s'il n'amène pas sa touche, s'il n'y laisse pas sa trace, alors il n'écrit pas son histoire et laisse ce lieu devenir impersonnel et se transformer en un espace public<sup>33</sup>.

Si la relation entre un usager et son lieu est importante pour la vie du lieu en lui-même, elle peut, grâce à la fiction, interroger et mieux comprendre notre société.

La place peut alors, avec l'aide de la fiction, devenir un point de repère important de la ville.

## *L'utopie comme aide à la compréhension de la société*

Au-delà de cette vocation de point de rassemblement, de cet endroit où les histoires se racontent et se transmettent, la place a aussi une vocation de lieu où l'on interroge les pratiques et où l'on s'imagine les révolutionner.

Car si la fiction permet de créer de nouvelles histoires pour s'imaginer une nouvelle réalité, elle permet aussi de la contourner et de créer une nouvelle alternative : une utopie.

Forgé par Thomas More en 1516 dans son ouvrage *Utopia*, le terme utopie définit « *la construction imaginaire et rigoureuse d'une société, qui constitue, par rapport à celui qui la réalise, un idéal ou un contre idéal* »<sup>34</sup>.

L'utopie se caractérise par sa ressemblance, ou son inspiration directe, à la réalité. On retrouve alors des ouvrages dits utopiques, qui imaginent un monde idéal, mais aussi des ouvrages dits dystopiques, qui imaginent un monde abominable. Ainsi, on marque beaucoup d'oeuvres utopiques et dystopiques qu'elles soient littéraires (*La servante écarlate* de Margaret Atwood, publié en 1985<sup>35</sup>) ou encore architecturales (*L'unité d'habitation* de Le Corbusier, 1952<sup>36</sup>). Par exemple dans son ouvrage *La servante écarlate*, Margaret Atwood dépeint un monde régi par un patriarcat religieux, où la femme n'est utilisée que pour procréer et où toute vie est contrôlée en fonction de la fertilité de la femme.

---

32. c.f. *Partie III - La fiction comme agent de transformation*

33. À noter qu'il est toujours intéressant d'avoir au sein d'une ville des espaces publics, des espaces sans histoires humaines, et qui ne demandent qu'à être investis.

34. Sources : *Dictionnaire Larousse*.

35. ATWOOD, Margaret. *La servante écarlate*. Robert Laffont. 1985. 560 p.

36. Conçues sur le principe du *Modulor* (mise en place par Le Corbusier également), les unités d'habitations, ou Cités Radieuses, sont des bâtiments d'habitations collectifs développés dans les années 1950. L'objectif avec ces bâtiments était de revoir l'habitation collective et la standardisation de ceux-ci.



Les utopies, comme les dystopies, nous permettent de remettre en question notre société actuelle. Car ce ne sont pas juste des histoires où l'auteur crée un nouveau monde, qui nous permettent de sortir de celui dans lequel on vit, mais bien une histoire où l'auteur s'inspire (voire utilise) explicitement le réel pour exprimer son point de vue et faire réfléchir. C'est donc par la création de fictions et l'écriture de récits que nous façonnons notre vision du monde et que nous construisons des récits alternatifs. Ces alternatives peuvent nous permettre de mieux cerner certains problèmes de société, comme des enjeux environnementaux, par exemple.

Dans son ouvrage *Petit manuel de résistance contemporaine*<sup>37</sup>, publié en 2018 aux éditions Acte Sud, Cyril Dion revient sur les combats écologiques de ces dernières décennies et fait un constat : «*l'homme fait l'autruche face au réchauffement climatique*»<sup>38</sup>. Non pas qu'il ne soit pas au courant des chiffres, de ce qu'ils disent, et des alertes mises en place par les ONG, mais bien parce qu'ils ne racontent pas d'histoires qui feraient sens dans notre cerveau.

Pour Cyril Dion, les histoires, les récits de fictions, sont les meilleurs carburants pour mobiliser l'être humain, et pour mieux l'expliquer, il n'hésite pas à citer l'écologiste et auteur anglais Georges Marshall qui explique que les histoires (de tous types) façonnent, dès les premières années de nos vies, qui nous sommes, nos valeurs, nos croyances<sup>39</sup>.

Les histoires, les récits, se rapportent à notre côté émotionnel. Ils permettent de donner sens à l'expérience que nous vivons aujourd'hui. La construction de récits est primordiale pour l'Homme qui cherche constamment à comprendre ce qui l'entoure, à donner du sens, à combler le vide et à sublimer sa peur.

Dans le cadre de notre futur quartier gare et de nos maisons, l'utilisation de récits pourrait nous permettre plusieurs choses : comprendre la réalité, donner du sens à l'idée (au futur), combler le vide pour enfin sublimer le quartier.

---

37. DION, Cyril. *Petit manuel de résistance contemporaine*. Actes sud, 2018. 148 p.

38. *ibid.* p.43, chapitre 3 : *Changer d'histoire pour changer l'histoire*.

39. *ibid.* p.44, chapitre 3 : *Changer d'histoire pour changer l'histoire*.





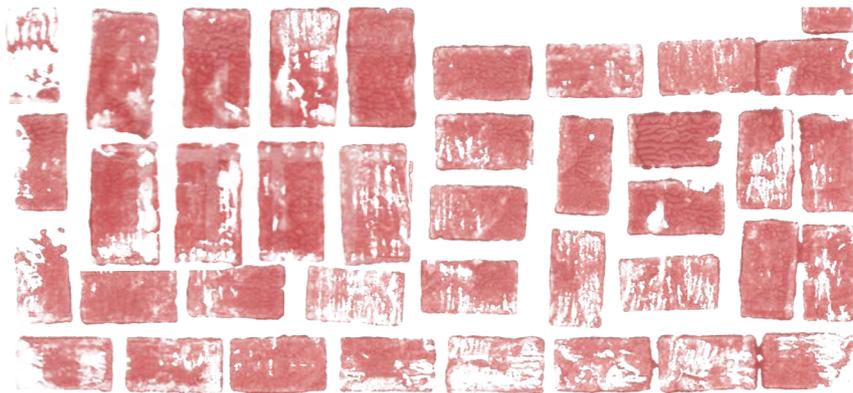


Chapitre

# 03



## La fiction comme agent de transformation



Linogravure de la maison en bois du troisième petit cochon, production personnelle.

### 3.1 La fiction comme construction d'un imaginaire collectif

Donner du sens à l'idée n'est pas seulement se justifier auprès de l'usager sur le pourquoi, il faut que celui-ci comprenne ce qui l'entoure. Que lui-même donne du sens à ce qu'il voit, qu'il se familiarise avec l'environnement pour ensuite habiter le lieu. Le designer ne peut que l'aider à concrétiser cette familiarisation.

#### ***L'importance du lien familial entre un environnement et l'usager***

Bien évidemment dans cette quête de familiarisation il y a le mot famille. Selon *Le Petit Robert*, la famille au sens étymologique constitue l'ensemble des personnes vivant sous le même toit et/ou apparentés (père, mère et enfants). D'une manière plus large, on peut définir la famille comme étant un regroupement de personnes ayant des caractères communs, par exemple les habitants d'un même quartier, ou des personnes partageant la même langue.

Le sentiment d'appartenance est indispensable dans le cadre de la refonte d'un quartier et de la construction de nouvelles places publiques. S'il est entretenu et renforcé, celui-ci peut, au fil du temps, permettre de créer une véritable communauté, notamment autour de projets urbains (qu'ils soient grands ou petits).

Les liens sociaux qui forment ce sentiment d'appartenance permettent à l'individu d'acquérir des valeurs mais aussi une identité sociale.

---

#### **Le lien social**

Selon le site *SES Webclass*<sup>40</sup>, le lien social désigne « l'ensemble des relations qui unissent des individus faisant partie d'un même groupe social et/ou qui établissent des règles sociales entre individus ou groupes sociaux différents ». On différencie d'ailleurs la forme singulière (lien social), de la forme plurielle (liens sociaux) : les liens sociaux peuvent s'affaiblir et se rompre tandis que le lien social ne peut pas disparaître.

---

La plupart des liens sociaux créés au sein d'une communauté se base principalement sur de petits projets à l'échelle d'un quartier : jardins partagés, œuvre collective sur l'espace public. On peut d'ailleurs noter le projet de la ville de Lille qui, en installant des jardins partagés et des bacs de jardins aux quatre coins de la ville, permet à ses habitants de se réunir et de développer des liens dans leur quartier, tout en végétalisant l'espace urbain<sup>41</sup>

---

40. Site internet autour des cours de SES du baccalauréat, réalisé par des professeurs de l'académie de Lyon.

41. On retrouve alors ce double usage du projet : développer des liens sociaux tout en végétalisant l'espace urbain de son quartier.



Dans le cadre de notre projet, on peut alors imaginer créer une histoire entre l'usager et son environnement, comme une quête qui permettra à nos deux sujets de se rapprocher et de créer une nouvelle histoire ensemble, collectivement.

Dans son ouvrage *Changer la vie par nos fictions ordinaires*<sup>42</sup>, publié en 2023 par les éditions Premier Parallèle, Nancy Murzilli, philosophe, théoricienne et enseignante à l'université Paris 8, tente de nous expliquer comment le fait de raconter des histoires, de jouer, de lire l'avenir, ou encore de rêver pourrait changer notre quotidien. Dans son chapitre « *Comment faire communauté* »<sup>43</sup> Nancy Murzilli appréhende le jeu de rôle, ou roleplay, comme moyen de créer des liens sociaux.

---

## D&D

Selon *Le Larousse*, le jeu de rôle est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage fictif, appartenant à un univers particulier, et de le faire évoluer dans son univers.

Il existe deux types de jeux de rôle : ceux sur écrans, Les jeux vidéos plus classiques, et ceux sur table. Les jeux de rôles sur table se sont inscrits dans la pop culture, on retrouve par exemple le fameux *Donjons & Dragons*, créé en 1972, on le retrouve dans des séries marquantes de notre époque comme *Stranger Things* (on peut noter aussi qu'il existe un film inspiré de *Donjons & Dragons*, comme il existe un film sur le jeu *Jumanji*<sup>44</sup>).

---

Dans un jeu de rôle, il existe 3 grands types de rôle : les PNJ (Personnages Non Joueurs), les PJ (Personnages Joueurs) et le MJ (Maître du Jeu). Le maître du jeu décide des règles, des conditions de jeu et de l'univers, à chaque étape qu'elles soient petites (tourner à droite ou à gauche) ou grandes (quelle attaque lancer) le maître du jeu pose la même question : « *que faites-vous ?* ». Les personnages joueurs doivent alors se concerter, pendant plus ou moins longtemps, pour prendre une décision<sup>45</sup>, que personne ne remettra en cause.

Les personnages joueurs sont donc maîtres de leur aventure, le maître du jeu a juste à dérouler la suite de l'histoire.

On peut alors comparer la composition du jeu de rôle à la composition d'un projet collaboratif. Le designer incarne le maître du jeu, il décide des règles et des étapes à suivre pour assurer le bon déroulé du projet. Les personnages joueurs, eux, sont incarnés par les citoyens, ils prennent les décisions en fonction de leurs envies et décident vers où ils veulent mener leur futur quartier.

Bien sûr, il existe pleins de manières de faire contribuer les citoyens dans la conception de leur quartier, mais l'espace de jeu peut leur permettre de visualiser une première fois celui-ci et pourquoi pas de le modifier, jusqu'à trouver la bonne combinaison<sup>46</sup>. Il va de soi qu'il existe autant de moyens de concevoir qu'il existe de types de fiction. Dans cette dernière partie du mémoire, nous allons étudier trois types de fictions différentes. Nous venons déjà de voir l'impact que pourrait avoir le jeu dans la conception de notre quartier. Dans cet exercice de réflexion, il y a une deuxième fiction qui s'invite. Celle-ci est plus tactile, elle est souvent considérée comme le langage universel, elle est un des outils les plus utilisés chez les designers : le dessin.

---

42. MURZILLI, Nancy. *Changer la vie par nos fictions ordinaires*. Premier Parallèle, 2023. 179p.

43. *Ibid* p.105

44. La plus grande partie de D&D à été lancée en 1982 et n'est pas encore terminée

45. Après 20 minutes à choisir, ils partiront à gauche.

46. Il en va de soi que le jeu de rôle peut durer sur le long terme : avant, pendant et même après la conception. Cet espace de jeu peut aussi par la suite devenir une archive, une trace de comment le quartier s'est construit.



### *La place du dessin dans l'ancrage de l'imaginaire*

Le dessin est considéré comme le premier moyen d'expression que l'Homme ait utilisé.

On envisage les premières peintures comme étant dans la grotte El Castillo en Espagne<sup>47</sup>, elles sont d'ailleurs à l'origine de la remise en cause de l'idée qui était que le genre masculin étaient à l'origine de la plupart des œuvres<sup>48</sup>.

Le dessin, bien qu'il puisse être très complexe, est avant tout l'un des moyens d'expression les plus simples qui existent : si je dessine un carré, auquel je rajoute un rectangle à la verticale et un carré sur la gauche, et que je rajoute un triangle au-dessus, tout le monde voit une maison.

Le dessin est d'ailleurs le premier outil que l'on utilise pour expliquer une idée, un concept qui germe dans notre tête. Il est le prolongement de cette idée imaginée que nous nous faisons dans notre tête, il est le moyen le plus simple de matérialiser la fiction.

En architecture, le dessin, qu'il passe par la forme manuelle ou numérique, est une étape obligatoire dans tous projets.

Chaque designer, chaque architecte, se doit de matérialiser son idée, et parfois d'y ajouter sa patte. Car la pratique du dessin est assez libre, elle nous permet aussi bien de transmettre une information en 3 traits, ou de nous faire imaginer comment serait la ville dans le futur (proche ou très lointain), certains en font même leur spécialité. C'est à travers ses illustrations architecturales que Luc Schuiten nous emmène dans son univers, dans son imaginaire où les villes se sont remplies de vert, où elles sont devenues des cités végétales.

Luc Schuiten est un architecte belge qui étudie, depuis une quarantaine d'années, le devenir de nos villes. Comment Bruges, ville protégée, va-t-elle évoluer en une ville du prochain siècle ?

Comment seront les futurs transports en communs ? Comment les espaces perdus de nos villes, les coins de rues, les bâtiments délaissés, peuvent-ils être réutilisés ?

C'est dans ses projets d'architectures, de recherches, et surtout dans ses illustrations que Luc Schuiten tente de répondre à ces questions. C'est ainsi que les villes de Bruxelles, Laeken, Genève ou encore Lyon voient leurs bâtiments et leurs routes s'habiller d'une robe verte. Leurs tours poussent comme des plantes, les ponts prennent la forme des ailes d'un papillon et certains bâtiments HLM sont renfermés dans un cocon.

Les dessins de Luc Schuiten nous ramènent non seulement à repenser nos villes et à les imaginer évoluer, mais aussi à comment repenser l'architecture à petite échelle. Il nous est inculqué depuis des années que les petites actions contribuent à construire un avenir à notre planète. Ces mêmes petites actions peuvent être mises en place dans le cadre de la construction au sein de nos villes, voire même de la végétalisation de celle-ci.

Quand bien même nos villes arborent des tours végétales et d'éco-quartiers, il restera toujours ce petit coin de rues bétonnées, qui attendra d'intéresser l'architecte ou le designer afin de reprendre vie. Ces petits bouts de ville, Luc Schuiten les repense, les redessine pour donner une autre fonction possible, comme une possible histoire à écrire mais qui est déjà toute dessinée.

Grâce à son travail, il nous ouvre les portes d'un nouveau monde, plus vert, plus écologique, mais surtout plus fantastique.

---

47. En France, c'est la grotte Chauvet, en Ardèche, dont l'occupation humaine remonte à 37 000 ans avant notre ère. La grotte de Lascaux (Dordogne) remonte, quant à elle, à 19 000 ans avant notre ère.

48. Les peintures négatives de mains retrouvées dans la grotte appartenaient à des femmes. Sources : Dean R. Snow, « Sexual dimorphism in European upper paleolithic cave art », *American Antiquity*, vol. 78, no 4, 2013, p. 746-761.

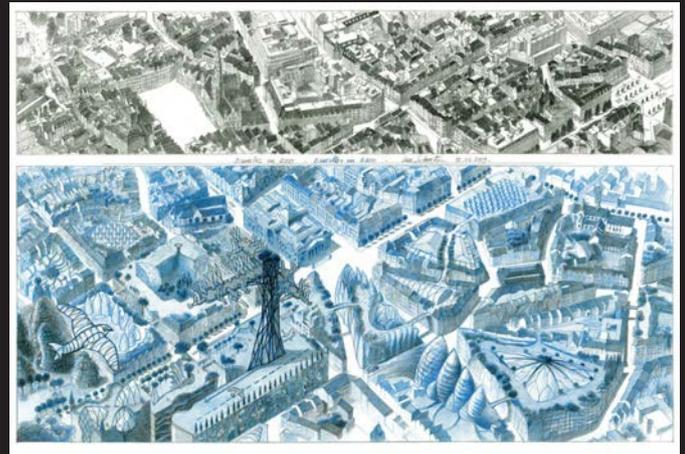


Là où les récits nous laissent la liberté d'imaginer, les dessins nous guident à travers l'imaginaire de l'artiste. Les dessins nous permettent, bien évidemment, d'étudier nos bâtiments en les dessinant sous certains angles.

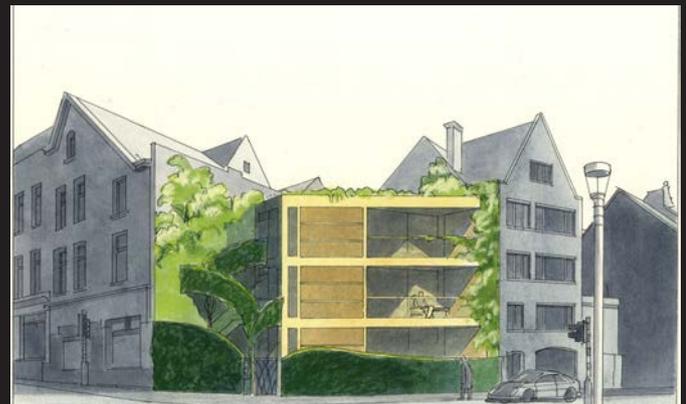
En dessinant certains détails, nous faisons parler l'architecture.

Comme dit juste au dessus, la pratique du dessin est une pratique extrêmement libre qui permet aussi à l'usager de conquérir son espace et de l'approprier. Car si nos maisons témoignent du passé industriel, elles témoignent, grâce aux nombreux graffitis, de l'invasion de l'humain dans leur enceinte.

L'art du graffiti, le street art, est omniprésent dans l'espace urbain. On la différencie de la peinture et des autres formes de dessin par leur caractère illégal, voire clandestin. Nos maisons sont remplies de graffitis, de dessins et de mots, qui témoignent d'une histoire contemporaine mais aussi d'une affinité avec nos maisons. On peut alors imaginer les briques et les graffitis de nos maisons prenant vie, nous racontant leurs histoires. Et à l'instar des contes pour enfants, ces éléments nous amènent une morale.



Villes de demain - Bruxelles, 2009. Luc Schuiten



Archi Humain - Boulevard de l'Empereur / Rue des Alexiens - Bruxelles ville, Luc Schuiten

Z Merve

BZ  
LES  
CONDE  
RICE

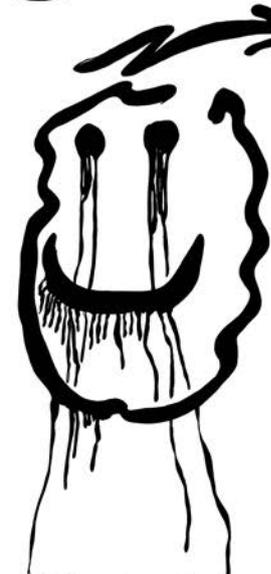


Handwritten scribbles and stylized letters, possibly including 'MAY' and '66'.



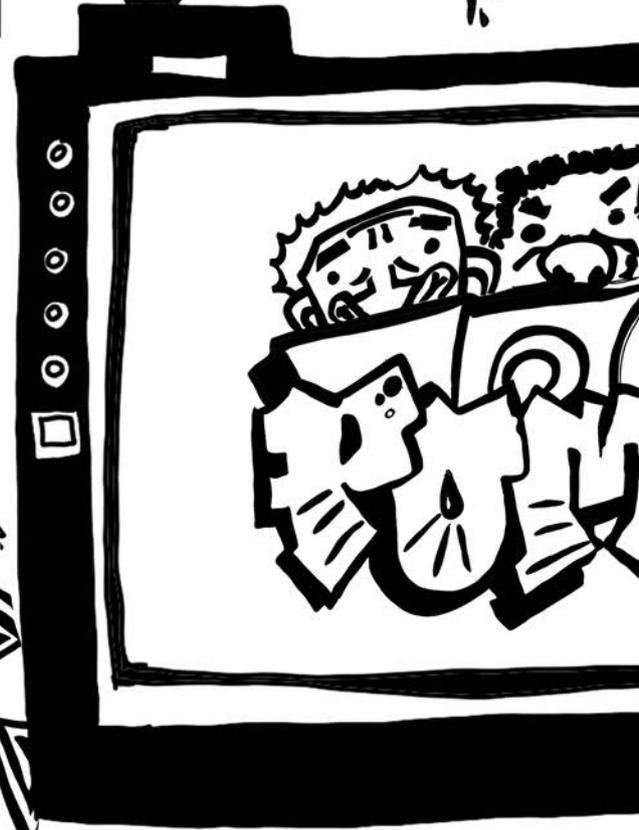
Large, bold, stylized graffiti letters, possibly spelling 'CARTON'.

RODNE NULT



Tout  
est  
Noir!

ANOS





Handwritten graffiti tags including 'B' and 'DCT TSH.'.



Large graffiti tag 'B' with a bicycle wheel integrated into the letter 'O'.

Handwritten graffiti tags including 'LADDER' and 'GB.TG'.

Large, bold graffiti word 'YPORE'.

Handwritten graffiti tags including 'CV' and other stylized letters.



## 3.2 Le conte : une forme symbolique des maisons

Les trois maisons qui composent notre étude sont toutes à des états de vie différents. Si l'on pousse un peu l'analyse, celles-ci peuvent toutes être rattachées à un même conte : celui des *Trois Petits Cochons*.

La première maison, la maison en bois, située aujourd'hui sur la parcelle du 55 avenue de la libération, fut construite à la fin du XIXe siècle. Détruite dans les années 1960, il nous reste aujourd'hui quelques plans et photos disponibles aux archives départementales, et les murets qui nous montrent ce qu'était l'ancienne entrée du bâtiment. Par ses bribes d'histoire, la maison en bois prend le rôle du premier petit cochon<sup>49</sup>, le rôle de cette maison détruite en premier dont il ne reste rien mais dont la mémoire perdure chez les deux autres (dans la version de *Walt Disney*, le premier petit cochon se réfugie chez les deux autres). Autre que le rôle d'un simple disparu, la maison en bois prend aussi l'aspect de cette figure ancienne comme la figure d'un père ou d'un grand père dont la forme physique aurait disparue mais dont la mémoire traverse encore les années.

Notre deuxième maison, la maison en brique a été construite en 1939. Elle fait partie de la partie placage bois de l'usine Angebault construite la même année. Cette partie de l'usine fut abandonnée en 2014, les

éléments composant le reste de celle-ci ont été détruits en 2015. Un dernier évènement impactera la maison en 2018, un incendie qui détruira la charpente et toutes les menuiseries. Depuis la maison en briques prend la forme d'une ruine dont le temps n'a l'air d'avoir pour effet que l'engloutissement de celle-ci par la nature. Dès lors, cette deuxième maison prend le rôle du deuxième petit cochon. Cette maison dont la destruction a commencé mais dont la disparition complète n'est pas envisagée. D'une maison qui essaye de lutter contre un avenir qu'on lui décide mais qu'elle refuse, une lutte contre le temps. Autre que le rôle d'une maison qui décide elle-même de son avenir, la maison en briques prend les traits de ce petit frère têtue, dont les règles qui lui sont dictées ne semblent jamais être respectées.

La troisième et dernière maison, celle que l'on appelle la maison blanche fut construite au début du XXe siècle (estimation). Ancienne maison d'habitation appartenant à la famille Angebault, celle-ci s'est vue abandonnée au fil des années (sûrement à la même époque que la maison en briques). Bien que quelque peu amochée, la maison semble résister et ce grâce à sa rénovation à la fin du XXe siècle qui l'a amené à sublimer ses espaces tout en s'améliorant structurellement et thermiquement.

---

49. Le conte Les Trois petits Cochons est un conte anglais apparu à la fin du XIXe siècle dans le journal *The Nursery Rhymes of England*. D'origine orale (sûrement XVIIIe siècle voire avant) le conte a été rendu célèbre pour son adaptation par les studios Walt Disney, dont la version a déteint sur l'original. Le conte raconte ainsi l'histoire de trois petits cochons qui, voulant tenter leur chance dans le monde, se construisent chacun une maison : une en paille, une en bois et une en briques. Le grand méchant loup parvient à détruire les deux premières maisons, mais la troisième lui résiste. Après un jeu pour faire sortir le dernier petit cochon de chez lui, le grand méchant loup décide de passer par la cheminée, celui-ci tombe alors dans une marmite d'eau bouillante et le cochon le mange pour dîner.



Cette dernière semble beaucoup plus sage et plus réfléchie que son prédécesseur (maison en briques- son frère). Elle prend alors le rôle du troisième petit cochon qui, plus sage que les autres, a pris le temps de construire des bases plus solides qui pourraient durer dans le temps. À travers ce dernier rôle, la maison blanche prend des airs de grande sœur dont la sagesse et l'expérience n'est plus à questionner.

L'affectation de ces personnages, de ces rôles, à ces maisons, nous permet de créer non seulement un lien de familiarité entre nous et le site, lien dont on parlait plus tôt, mais aussi de recréer de la vie, de l'humain, dans ce site en friche et par la même occasion de nous faire réfléchir.

---

### Le conte de fée

Selon l'académie de Strasbourg<sup>50</sup>, un conte est un récit d'abord transmis oralement puis rédigé par des écrivains. Ce sont des textes traditionnels qui appartiennent au monde du merveilleux et de l'imaginaire, on retrouve ainsi des animaux qui parlent ou des êtres effrayants. Tout comme les fables, la morale est toujours présente dans un conte, tantôt sur les dangers de la vie, tantôt juste une explication sur les phénomènes naturels de notre monde. Et c'est justement cette morale qui nous permet de différencier la fable du conte : dans le premier, la morale est cachée, il faut réfléchir au sens du conte pour y trouver soi-même la morale. Dans la fable, la morale est claire et explicite, elle laisse aussi très peu de choix au lecteur. Car là est tout l'attrait du conte, derrière de gentils petits cochons qui essayent de s'envoler vers la vie adulte, se trouve une morale importante sur le principe de la réalité face aux plaisirs.

---



Linogravure des trois maisons du conte, production personnelle.

---

50. [https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/fileadmin/pedagogie/lettres/Fiche\\_Histoire\\_Litteraire\\_contes\\_Millerand\\_Faure.pdf](https://pedagogie.ac-strasbourg.fr/fileadmin/pedagogie/lettres/Fiche_Histoire_Litteraire_contes_Millerand_Faure.pdf)



Dans son ouvrage *Psychanalyse des contes de fées*<sup>51</sup>, Bruno Bettelheim aborde la morale du conte des Trois Petits Cochons et la compare à la fable de la Cigale et la Fourmi<sup>52</sup>. Les deux œuvres traitent de la même morale : « faut-il suivre dans la vie le principe de plaisir ou le principe de réalité ? »<sup>53</sup>

Le conte essaye de nous apprendre deux choses. La première, développer notre intelligence peut nous aider à vaincre nos ennemis, même les plus forts (ici le Grand Méchant Loup). La deuxième est que la patience et le dur labeur amèneront toujours à de meilleurs résultats.

Bruno Bettelheim esquisse l'idée que les maisons sont aussi le symbole de l'évolution de l'abri de l'Homme. En effet, on retrouve d'abord la maison précaire, faite de paille, puis la cabane, faite de petits bois, puis la maison, la vraie, faite de briques. On peut aisément faire la comparaison entre les maisons du conte et nos maisons anciennes<sup>54</sup>.

Nous pouvons nous poser la question de la véracité de cette morale dans notre société d'aujourd'hui. Aujourd'hui l'accent est mis sur la construction durable, la slow architecture ou encore le réemploi de matériaux, et pourtant les histoires qui nous ont construits en tant qu'enfants nous poussent à n'utiliser que des matériaux lourds<sup>55</sup>. La paille et le bois sont des matériaux de construction efficaces mais qui peinent à faire leur preuve dans nos sociétés, tout comme le chanvre ou la terre crue<sup>56</sup>.

**Loup,  
qui es-tu ?**

Car là intervient la question : dans notre étude de cas, qui est le Grand Méchant Loup ? Qui allons-nous choisir de vaincre à travers ce projet ?

La nature, qui essaye d'engloutir nos maisons, la société, qui nous dit qu'il est tout de même plus simple de construire avec du béton, ou nous-même qui essayons de tout sauver ?

Puisque la fiction nous aide à mieux comprendre ce qui nous entoure, nous aide à imaginer ce que l'on pourrait faire, à imaginer un autre futur, elle pourrait aussi nous aider à mieux cerner les difficultés et les contraintes qu'amènent notre projet.

---

51. BETTELHEIM, Bruno. *Psychanalyse des contes de fées*. Pocket, 1976. 459 p.

52. DE LAFONTAINE, Jean. *Fables de la Fontaine, Livre I*, 1668.

53. BETTELHEIM, Bruno. *Psychanalyse des contes de fées*. Pocket, 1976. p 67.

54. La seule différence étant que la maison étant encore debout aujourd'hui n'est pas celle faite uniquement de briques, mais la maison blanche.

55. Attention la brique de terre cuite est un bon matériau de construction, si tant est qu'il est local, la troisième maison du conte représente beaucoup plus l'aspect lourd comme le béton.

56. Les règles professionnelles concernant l'utilisation de béton chanvre pour les établissements recevant du Public ont été publiées en juin 2024. Source : Parois Verticales, Règles professionnelles d'exécution de parois verticales (murs, cloisons et doublages) en bétons de chanvre. Juin 2024



### 3.3 Le conte et sa relation au réel

#### *Et le retour à la réalité ?*

Bien que nous évoquions la conservation des maisons depuis le début de ce mémoire, il va de soi qu'il faut aussi considérer leur possible destruction, et, par ce fait, comment peuvent-elle laisser une trace dans le futur quartier? Car là est le retour à la réalité, nous parlons depuis le début de ce mémoire d'une maison qui n'existe plus, d'une maison en ruine et d'une maison en péril.

Certes, elles ont eu, et ont encore aujourd'hui un impact sur la refonte du quartier gare mais elles n'en sont pas moins proches de leur fin. Si la nature peut être considérée comme le Grand Méchant Loup, car elle absorbe nos maisons, celles-ci peuvent l'être tout autant. Car n'est-il pas plus destructeur de se laisser mourir en attendant que quelqu'un vienne nous sauver ? Ne serait-il pas plus intelligent d'essayer de sauvegarder et de créer une nouvelle histoire avec ce que nous avons déjà ?

Bien sûr, la mémoire passe majoritairement par des éléments vivants (des personnes ou des bâtiments encore debouts). Il ne me semble néanmoins pas nécessaire d'avoir à prouver que la parole d'un témoin est précieuse dans la transmission d'une mémoire et dans la formation d'une mémoire collective<sup>57</sup>.

Un bâtiment debout, qui résiste au temps, est aussi un témoin majeur dans notre domaine. Il nous rappelle que nous sommes mortels face à ce que nous bâtissons, grâce notamment à des matériaux peut-être plus durables que d'autres et des techniques traditionnelles perdues depuis<sup>58</sup>.

En ce qui concerne nos maisons, il me semble intéressant d'étudier une autre possibilité que la conservation et la réhabilitation, celle du réemploi. Il existe en Chine une technique de construction traditionnelle qui réemploie les matériaux d'anciennes constructions pour en construire de nouvelles : le Wa-pan. Utilisé après une catastrophe naturelle, le Wa-pan, est une technique de construction traditionnelle qui consiste à récupérer les matériaux des maisons détruites pour en reconstruire. Les nouvelles maisons sont alors construites avec des morceaux du passé comme pour faire un écho aux souvenirs que conservent ses matériaux. Bien qu'utilisé majoritairement pour des petites constructions, le Wa-pan fut utilisé par Amateur architecture Studio comme parement pour le Musée Historique et Culturel de Ningbo en Chine. C'est alors que les maisons détruites pour laisser place au musée ont finalement trouvé place au sein des murs de celui-ci.

---

57. On peut ici citer l'auteur Robert Hébras qui fut un des derniers rescapés du massacre d'Oradour-Sur-Glane, qui passa une grande partie de sa vie à prendre part dans les témoignages de celui-ci et à pousser les victimes à parler et à témoigner pour faire perdurer la mémoire.

58. On peut d'ailleurs noter le fait que la reconstruction de Notre-Dame de Paris s'est faite avec les techniques employées lors de sa restauration orchestrée par Eugène Viollet-Le-Duc (1845-1864).



Un clin d'œil architectural qui a permis aux citoyens de retrouver des bouts de leurs maisons et ainsi de replonger dans leurs histoires.

Dans une interview donnée à l'*Architecture d'aujourd'hui*, Wang Shu témoigne de ses observations sur notre manière en France de faire l'architecture. En effet, il s'étonne de voir l'importance donnée à la conservation des bâtiments anciens et à la sauvegarde du patrimoine mais le manque de contact avec la matière. Il déplore que les projets des étudiants se reposent sur le concept de l'espace et la science plutôt que les matériaux et la dimension vécue.

Pour continuer sur nos terres francophones, nous pouvons prendre l'exemple de *Le Costil*, un projet porté par Anatomies Architecture autour du réemploi des matériaux d'une maison en ruine. Avec un livre, publié aux éditions Alternatives, *Le tour des matériaux d'une maison écologique*<sup>59</sup>, retrace l'aventure écologique et matérielle de ces architectes sur le 100% réemploi.

Ces derniers exemples nous apprennent que nous n'avons pas besoin d'un bâtiment dans son entièreté pour transmettre son histoire. Il suffit de quelques briques, quelques tuiles et de l'ingéniosité pour écrire le futur tout en racontant le passé. Plus qu'une solution pour récrire une histoire, il est question ici de trouver une solution pour ne pas détruire ce qui peut encore être sauvé. Car il est monnaie courante dans notre société de vouloir toujours détruire pour reconstruire plus écologiquement.

Martin Etienne l'exprime assez bien dans son illustration pour la revue *D'A d'octobre 2024*<sup>60</sup>. À travers 3 vignettes, Martin Étienne illustre l'ironie de la création de certains écoquartiers, qui justifie la destruction de bâtiments viables au profit de l'utilisation de matériaux avec une faible empreinte carbone<sup>61</sup>.

Nous nous retrouvons alors au cœur d'une société qui cherche à trouver le bon compromis, une société bloquée entre détruire et sauver son histoire.

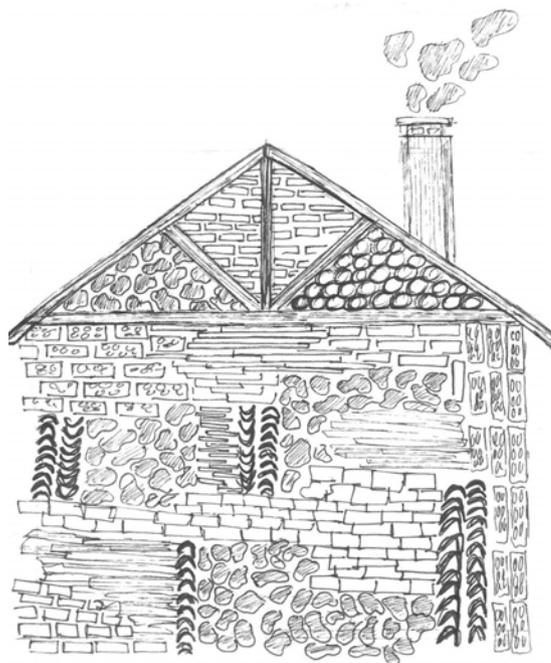


Illustration de la technique Wa-Pan, production personnelle.

59 MORTAMET, Alice / RAGER, Mathis / STERN, Emmanuel. *Le tour des matériaux d'une maison écologique*. Gallimard / Alternatives, 2023. 240 p.

60 *D'Architecture* n°320, Octobre 2024. ISBN 1145-0835.p.5

61 Voir annexe 3.



Tu sais souvent j'**imagine** ce futur quartier dont tu me parles souvent.

Je ne sais pas réellement à quoi il va ressembler, si J'ai bien compris ce que disent  
les *petits humains* nous allons être séparés cher frère.

j'ai déjà l'impression d'être séparé de toi par toute cette végétation, mais le fait  
qu'elle soit actée me fait bizarre.

Mon impression se renforce à l'approche de ce Quartier je ne sais plus si je fais  
réellement partie de cette famille.

Après tout la briqueterie, le symbole de cette usine c'est toi cher frère !

Même si j'accepterais volontiers tes briques, si tu viens à les perdre, je ne sais pas  
si je serais de taille pour raconter l'histoire de la famille, je pense que je vais avoir  
besoin de toi encore quelque Temps.







The top half of the page features an abstract composition of brushstrokes. On the left, there is a large, textured area of yellow and gold. To its right, a series of red rectangular shapes are arranged in a roughly triangular pattern. Further right, several horizontal brown brushstrokes of varying lengths and thicknesses are stacked vertically.

# La morale de l'histoire

Conclusion



*De l'histoire de nos trois petits cochons,  
nous retenons plusieurs choses...*

Bien que l'histoire industrielle soit au cœur de notre quartier, il nous faut la traiter et la sélectionner. À l'instar d'une recette de grand-mère, il nous faut choisir les bonnes briques qui feront de notre projet, non pas une entrave au quartier, mais bien une entrée, l'incipit d'une aventure.

Car qu'elle soit écrite, orale, dessinée ou bâtie, la fiction reste un élément omniprésent de nos vies. Rattachée à l'imaginaire d'un pays merveilleux où tout est permis, la fiction aurait le pouvoir de nous faire retomber en enfance, dans un passé que certains auraient enfouis. Les contes, à travers leurs morales, nous ont appris à remettre en question ce que nous dicte la société sur nos modes de construction. Si la paille et le bois ne sont pas considérés comme solides, dans la réalité notre maison en briques ne l'est pas non plus, du moins plus tellement. Si les matériaux deviennent poussières lors de la destruction, les démarches de réemploi que nous avons étudiées nous ont montré l'inverse.

Bien qu'en ruine ou en péril, nos maisons ne sont pas pour autant abandonnées. Elles accueillent bien souvent des curieux venus les apprécier mais aussi des personnes dans le besoin venues s'abriter d'un hiver rude. L'utilisation de la fiction, à travers ses différents outils, pourrait alors nous permettre non seulement de redonner vie à une histoire de famille en péril, mais aussi de donner un esprit merveilleux à un quartier en cours de construction.

*Tout comme Rome,  
le quartier de la gare ne se fera pas en un jour...*

Bloqué entre son passé et son présent, le quartier de la gare d'Ancenis-Saint-Géréon se cherche. C'est à travers son futur, le plan guide, qu'il questionne son identité, et l'histoire qu'il racontera à travers sa nouvelle enveloppe. En attendant la décision sur le devenir du quartier, nos maisons se retrouvent dans un entre-deux qui les détruit petit à petit.

Il n'est peut-être pas question ici de révolutionner le quartier de la gare en le transformant complètement, mais peut-être plus de l'accompagner vers son futur. Plus qu'un simple étranger qui viendrait sur les terres de nos maisons, le designer prendrait le rôle d'un grand frère qui guiderait nos maisons vers leurs prochaines histoires.

Le futur pourrait aussi s'intégrer dans une dimension éphémère, ou du moins transitoire, à l'instar de L'Éléphant de l'Île de Nantes ou Des Grands Voisins à Paris qui ont tous les deux, et à leurs échelles, permis à l'usager de s'approprier un quartier, ou un bâtiment, pour envisager son futur. Là est tout l'aspect transitoire de ce genre de projets qui s'inscrivent, à travers l'imaginaire, dans une démarche d'accompagnement du citoyen et du site. Nous nous imaginerons alors entrer dans ce quartier comme nous sommes entrés dans ce mémoire, avec la gare, comme point de départ de notre nouvelle histoire.

C'est en longeant la *file* de voitures garées sur la gauche de la route, le paysage se dessine. C'est un paysage marqué par des voitures, du béton de la végétation qui essaye de se frayer un chemin à travers les **machines** de construction. On y entend les trains et les camions de chantier passer.

La file **de** voitures continue et les maisons *défilent*, certaines collées à d'autres. D'un coup, les maisons s'arrêtent, la végétation semble avoir *gardé* sa place, elle essaye toujours de redonner de la couleur au cœur de ce chantier.

Mais parmi le **bruit** des arbres *qui* se balancent et des oiseaux qui chantent, des rires. À l'approche de ceux-ci, la file de voitures s'arrête. On y **aperçoit** les hommes, petits ou *grands*, s'amuser, discuter, construire : leur futur.

La maison *qui* autrefois était invisible semble avoir retrouvé une deuxième vie, sur sa porte on y voit même graffé :

Passé à la maison.







# Les personnages secondaires sans qui l'histoire ne serait pas allée aussi loin

## Remerciements

Merci au corps enseignant du DSAA, et particulièrement à Alberic Chemana, pour m'avoir aidée et suivie dans ce mémoire.

Merci aux élus de la mairie d'Ancenis-Saint-Géréon et aux Anceniens de nous avoir si bien accueillis sur leur territoire.

Merci à mon entourage pour avoir été présent dans les moments de doutes.

Merci à mes camarades de classe et à ma table de travail pour les conseils et les fous rires durant ces six derniers mois.

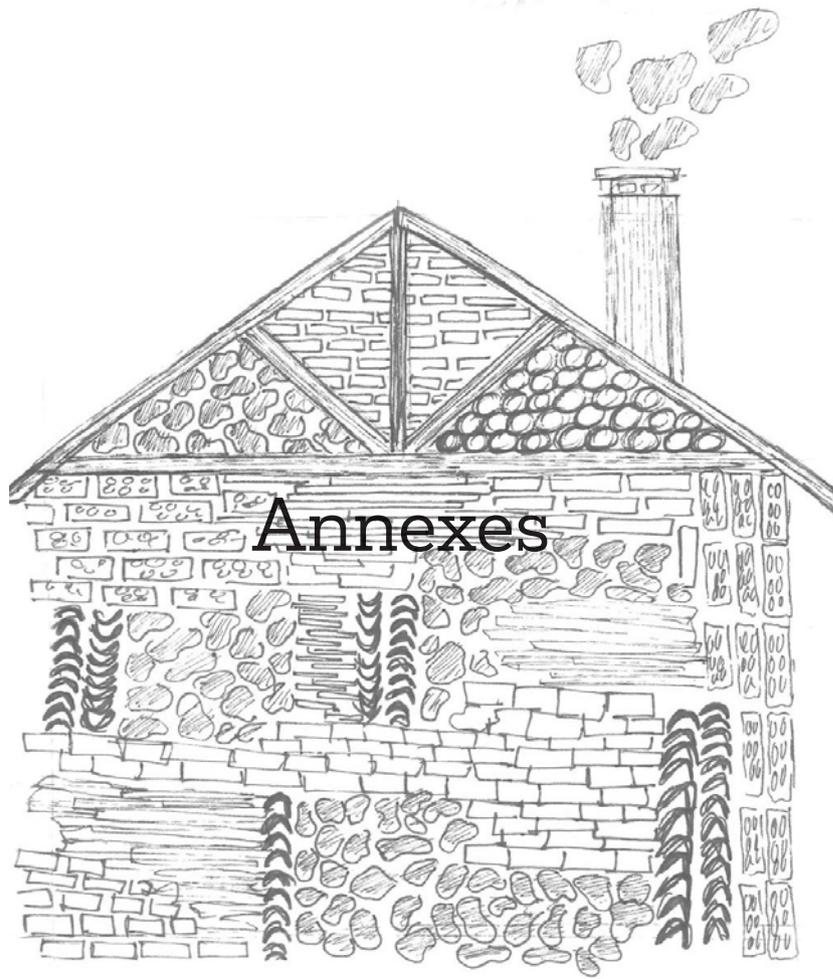
Merci à ma soeur de me montrer que l'on peut avoir une âme d'enfant dans un monde d'adulte.

Merci à la moi enfant d'avoir pointé le bout de son nez pour l'écriture de ce mémoire.

Merci à toutes les personnes qui m'ont inspirées et m'inspirent encore aujourd'hui.

Mais merci surtout au hasard de nous avoir fait tourner à droite devant la gare d'Ancenis-Saint-Géréon. Sans lui je n'aurais sûrement jamais pu réécrire l'histoire de nos trois maisons.





# Annexe 1

## Le regard de l'homme sur la ruine : le peintre et le photographe

Comme nous le confirme Bruce Bégout dans son ouvrage *Obsolescence des ruines*, les ruines ont toujours fasciné les Hommes, que ce soit dans la littérature, l'architecture ou d'autres domaines de l'art plastique comme la peinture et la photographie.

Afin de mieux comprendre cette fascination mais aussi d'approfondir notre étude de la ruine, je vous propose ici d'étudier la ruine à travers deux domaines des arts plastiques : la peinture et la photographie.

---

### Pourquoi ces deux disciplines ?

Premier outil d'expression pour l'Homme, on considère la plus ancienne peinture comme se trouvant dans la grotte espagnole El Castillo (Cantabrie, Espagne) puis vient le tour de la Grotte Chauvet en France. La peinture a toujours accompagné l'Homme dans sa compréhension non seulement de son environnement mais aussi de lui-même et des êtres qui l'entourent. Les premières peintures témoignent d'ailleurs des habitudes de chasse des hommes préhistoriques.

La peinture s'est toujours vue définir ou parfois redéfinir une réalité, c'est donc à travers la variété des mouvements artistiques que la peinture a su retranscrire la vision de l'Homme sur son monde. Je pense donc qu'une certaine analyse de la représentation de la ruine dans le domaine de la peinture pourrait être intéressante dans notre étude.

La photographie, quant à elle, est arrivée au courant du XIXe siècle. Elle se base sur le mécanisme biologique de l'œil humain et a comme premier objectif de transmettre avec une certaine exactitude ce que voit l'œil humain, sans la déformation que l'on peut trouver avec la peinture.

Bien que celle-ci ait évolué depuis quelques siècles, je trouve que l'étude de la photographie peut être intéressante et peut être un bon élément de comparaison.

---

Pour cette annexe je vous propose donc une micro-étude sur deux peintures et deux collections de photographies afin d'identifier quelques éléments de représentation de la ruine et le regard qu'ont pu porter certains artistes à son égard. Commençons par Hubert Robert.

Peintre français de la période préromantisme, graveur et conservateur au muséum central des arts de la République (futur Musée du Louvre), Hubert Robert est un des principaux artistes français du XVIIIe siècle. Spécialisé dans le paysage, l'architecture et les jardins, c'est avec la création de décors fantastiques et imaginaires que Hubert Robert annonce le mouvement romantique en France. C'est grâce à un voyage en Italie que ce dernier commence à travailler plus en profondeur la notion de ruine à travers ces tableaux.

---

### Le romantisme

Courant artistique majeur du XVIIIe siècle, c'est en Allemagne que le romantisme prend ses racines. D'abord littéraire, le romantisme se caractérise par un goût de l'aventure, de l'imaginaire et par une place importante donnée à la nature. On retrouve aussi un certain attrait pour le ressenti intérieur et l'introspection de l'homme et de l'artiste. On retrouve alors des œuvres comme *Le*

*cauchemar* de Johann Heinrich Füssli, qui, peinte en 1781, dépeint la peur qui domine l'âme et l'angoisse devant l'irrationalité.

Mais le courant artistique ne s'arrête pas qu'à la peinture, on le retrouve aussi et surtout dans la littérature avec Victor Hugo et Charles Baudelaire qui, à travers leurs œuvres, nous interrogent sur notre vision du monde.

---

*Vue de la grande galerie du Louvre en ruines* est une huile sur toile de 114 x 146 cm. Cette œuvre vient s'installer dans une série de tableaux autour du Louvre, de son état dans les années 1790, de son aménagement mais aussi d'une réalité alternative où le Musée du Louvre serait tombé en ruine. L'œil est directement attiré vers le haut du tableau, et pour cause, on y aperçoit le ciel qui s'invite à l'intérieur de la grande galerie. Une image irréaliste qui nous fait oublier le sujet principal de l'œuvre : la grande galerie du Louvre est en ruine. Au premier plan on y voit alors des hommes pleurant l'effondrement de ce qui étaient autrefois les œuvres que nous admirons. Notre œil n'est donc plus attiré par les grandes œuvres, les grandes sculptures, mais bien par le ciel et par les détails de l'effondrement de l'architecture.

Associé au ciel, l'homme s'efface, celui-ci devient alors qu'un détail devant l'immensité du bâtiment. Car si la ruine peut avoir cette image d'un bâtiment grandiose, qui donne à rêver, elle peut aussi prendre cette image d'un bâtiment dont l'immensité nous effraie. Cette peur se développe grâce à plusieurs caractéristiques : la première est bien évidemment l'état de la ruine en elle-même. Elle est comme un corps dont la décomposition, plus ou moins avancée, nous révèle la date approximative du début de sa mort. Dans le cadre du tableau d'Hubert Robert, la ruine est encore dans un bon état, le bâtiment vient tout juste de s'effondrer et la nature n'a pas encore repris tous ces droits sur l'œuvre de l'Homme.

Cette place donnée à la nature est tout aussi décisive dans l'ambiance que donne l'artiste à la ruine. Celle-ci, associée au traitement que l'on fait du ciel, donne un

tout autre aspect et une tout autre ambiance à la ruine.

Notre deuxième référence, le tableau *L'Abbaye dans une forêt de chêne* de Caspar David Friedrich dépeint un groupe de moines avançant vers les ruines d'une ancienne église gothique. L'ambiance sombre et pesante, qui donne à la ruine cette aura sinistre, est dû dans un premier temps au traitement du ciel.



Tableau 1 : *Vue de la grande galerie du Louvre en ruines*, Hubert Robert. 1790. Huile sur toile, 114 x 146 cm.



Tableau 2 : *L'Abbaye dans une forêt de chêne*. Caspar David Friedrich, 1810. Huile sur toile, 110 x 171 cm.

Ce ciel sépare en deux et horizontalement le tableau, il en ressort alors 2 éléments : les arbres morts et le haut de la ruine ; la nature et l'œuvre de l'homme. Car comme nous le soulignons dans ce mémoire : la ruine est un mariage entre l'œuvre de l'homme (le bâtiment) et l'œuvre de la Terre (la nature). C'est ainsi que les artistes visualisent la ruine, quelque chose qui s'efforce de rester debout alors que la Terre l'absorbe.

C'est à travers cette vision que les photographes Vincent J.Stoker et Jonk étudient et photographient les ruines des quatre coins du monde. Dans sa collection *Heterotopia*, Vincent J.Stoker interroge ses espaces où le temps semble s'être arrêté. Nous y découvrons donc des commerces, des usines, des laboratoires mais aussi des espaces religieux qui, laissés à l'abandon, ont perdu leur foi. À l'instar des friches, Vincent J.Stoker nous montre que la ruine ne touche pas uniquement les usines, elle touche aussi d'autres catégories parfois plus intimes comme des maisons mais aussi plus sacrée comme des églises. La ruine ne se développe donc pas en fonction de l'ancienne vie, elle n'a pas de réels critères de sélection. Nous pouvons en conclure que seule l'indifférence de l'Homme mène la ruine à choisir quels espaces conquérir.

Mais la ruine ne marche pas seule, dans la plupart des cas nous la retrouvons en binôme avec la nature. En effet, si la ruine commence le travail en détruisant une partie du bâti, la nature, elle, le finit en envahissant et invisibilisant le bâti. C'est cette deuxième étape que nous retrouvons dans le travail de l'artiste Jonk et dans sa collection *Naturalia ; Chronique des ruines contemporaines*. C'est donc à travers un travail photographique que Jonk nous questionne sur notre place et notre relation avec la nature. Car nous avons beau essayer de la chasser, celle-ci revient toujours au galop lorsque l'homme s'en va. Elle envahit petit à petit, pièces par pièces, espaces par espaces, jusqu'à envahir certaines maisons, voire même certains bouts de quartier comme le nôtre. À travers son travail photographique, l'artiste Jonk nous fait réfléchir sur une question : « *Ainsi, quand la Nature et le Temps auront repris ce que l'Homme abandonne, que restera-t-il de notre civilisation ?* ».



#CAEDIII, Vincent JSTOCKER



Théâtre en ruines en Abkhazie, Jonk



#CEPCOI, Vincent J.STOCKER



#EEABIV, Vincent J.STOCKER



Théâtre à Cuba, Jonk



Manoir à Taiwan, Jonk.

# Annexe 2

## Le regard de l'homme sur la ruine : l'architecte

Attardons-nous sur une troisième discipline, celle qui nous intéresse le plus dans le cadre de notre diplôme : l'architecture.

Si la représentation, objective ou non, de la ruine est importante, son devenir au sein de l'environnement urbain est tout aussi important. Pour ce faire nous allons étudier l'architecture des ruines sous trois angles : conserver, réutiliser et intégrer. La question de la conservation ou non des ruines est une question cruciale. Dans notre domaine nous pouvons retrouver deux types de conservations : la conservation en l'état et l'intégration de la ruine dans une nouvelle construction.

En France, la plupart des édifices historiques, comme les châteaux par exemple, sont rénovés pour permettre aux visiteurs de s'immerger au sein de l'histoire. Le département de la Dordogne (24), par sa concentration de monuments historiques, déborde d'exemples de conservations et de rénovations de châteaux ou de bâtiments. Dans le cadre de la conservation en l'état, nous pouvons regarder l'exemple du château de Commarque.

Situé au sein du Périgord Noir, le Château de Commarque est un château fort édifié au XIIe siècle à la demande des abbés de Sarlat. Habité par la famille de Beynac jusqu'au XVIIe siècle, le site regroupe un donjon, une chapelle et plusieurs tours habitées par d'autres familles nobles. Abandonné pendant près de quatre siècles à la suite de la guerre de cent ans, le château fut racheté en 1968 par Hubert de Commarque.

C'est donc dans le cadre de la transmission de l'histoire du Périgord Noir, de l'histoire de France et de l'histoire de la famille de Beynac que la famille de Commarque tente depuis 50 ans de sauver le site.

Selon Bernard Pousthomis, président de la société d'archéologie Hades, « *Commarque est l'un des sites médiévaux de Dordogne les mieux documentés et les mieux compris* », et ceux grâce à 50 ans de travaux menés par la famille Commarque mais aussi des archéologues, des historiens, des tailleurs, des préhistoriens, des architectes et des charpentiers.

Dans le cas du château de Commarque il ne s'agit pas uniquement de conserver en l'état les ruines mais aussi de les entretenir. Car si la ruine est une mort lente de l'architecture, son entretien peut être un temps mort voire un moyen de réanimation. Autre que la transmission de l'histoire d'une région ou de tout un pays, le château de Commarque, comme d'autres châteaux de Dordogne, est aussi un sauvetage des techniques de constructions traditionnelles.

Car c'est aussi à travers la conservation totale ou partielle de la ruine que certaines techniques traditionnelles sont utilisées à des fins symboliques et structurelles. C'est donc avec cette volonté de transmettre l'histoire d'un village à travers de petits détails que les architectes Wang Shu et Lu Wenyu ont conçu le Musée d'Histoire de Ningbo.

Construit entre 2003 et 2008, le musée se repose majoritairement sur deux techniques de construction : le coffrage béton et le Wa-pan. Bien que le béton coffré soit une des techniques les plus connues dans le domaine de la construction, le studio se l'est réapproprié en utilisant non de l'acier ou du bois comme coffrage mais du bambou.

Plus simple de conception, plus économique mais aussi local, le bambou permet de créer une surface horizontale et irrégulière tout en donnant un certain charme à la structure. Plus qu'une solution esthétique, l'utilisation du bambou contribue à témoigner de l'histoire et des traditions chinoises. Ce témoignage, appuyé par le bambou, est surtout apporté par la deuxième technique de construction : le Wa-pan.

Le Wa-pan est une technique de construction ancestrale chinoise qui consiste à réutiliser les matériaux de bâtiments détruits (souvent à cause de catastrophes naturelles) pour construire de nouvelles structures. Ainsi nous retrouvons au sein du musée des tuiles ou des pierres venant d'anciennes maisons de la ville, témoignant ainsi l'histoire de la ville et perpétuant aussi les techniques de traditions locales. L'association de ces deux techniques permet au musée, non seulement de se placer entre la tradition et la modernité, mais aussi de soulever un point important : le traitement et l'intégration des matériaux et des techniques traditionnelles dans l'architecture.

Car si le réemploi et l'intégration d'anciens matériaux est une solution qui revient de plus en plus dans l'architecture contemporaine, l'intégration complète et en l'état de la ruine est une autre affaire.

*Croft Lodge Studio* est un projet d'architecture mêlant la conservation d'une petite maison du XVIIIe siècle et la création d'un studio. Conçu par l'agence Kate Darby Architects et David Connor Design, le projet souhaite non pas rénover ou réparer la maison de plus de 300 ans, mais bien la conserver en état.

On retrouve alors une maison dans une maison, ou du moins une ruine dans une maison, avec à beaucoup d'endroits deux épaisseurs de structures, deux épaisseurs de toits, deux épaisseurs de fenêtres et ainsi de suite.

Soutenue par une structure en acier, la ruine devient un élément non plus uniquement décoratif mais aussi structurel, qui délimite le logement.

La sauvegarde en l'état de cette ruine et son intégration dans une nouvelle construction est l'une des dernières solutions avant la question de la destruction. Car si la plupart des ruines que l'on retrouve aujourd'hui sont ensevelies sous la végétation, elles se retrouvent souvent détruites au profit de nouvelles constructions.

Cette annexe, en plus d'apporter des références internationales, nous donne une base de travail dans le cadre de ce projet de fin de diplôme.





Château de Commarque,  
Dordogne, France.  
XIIIe siècle.



Musée d'histoire de Ningbo,  
Ningbo, Chine.  
2008.

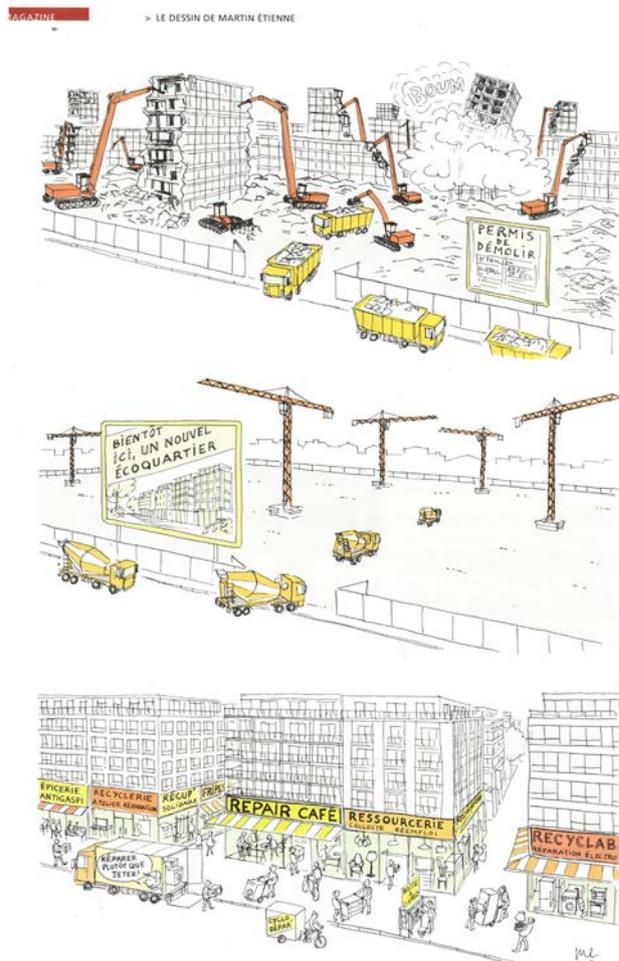
Amateur Architecture Studio - Wang Shu et Lu  
Wenyu.



Croft Lodge Studio,  
Leominster, Royaume-Uni.  
2017

# Annexe 3

Le dessin de Martin Etienne- D'A octobre 2024





# Médiagraphie

## Livres

- AUGÉ, Marc. *Non-lieux : introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Seuil, 04/1992. 150 p. ISBN 978-2-02-012526-0
- BEAUCÉ, Patrick / DAUTREY, Jehanne. *Identité du transitoire*. ENSAD Nancy/ Les presses du réel, 2021. 270 p. ISBN 978-2-37896-219-7
- BÉGOUT, Bruce. *Obsolescence des ruines*. Inculte, 2022. 344 p. ISBN 978-2-360-84019-9
- BETTELHEIM, BRUNO. *Psychanalyse des contes de fées*. POCKET, 01/2011. 477 p. ISBN 978-2-266-09578-5
- DION, Cyril. *Petit manuel de résistance contemporaine*. Actes sud, 2018. 148 p. Domaine du possible. ISBN 978-2-330-10144-2
- KOOLHAAS, Rem. *Junkspace*. In *Junkspace : repenser radicalement l'espace urbain*. Payot, 2012. P. 81-120. Manuels Payot. ISBN 978-2-228-90620-3
- MORTAMET, Alice / RAGER, Mathis / STERN, Emmanuel. *Le tour des matériaux d'une maison écologique*. Gallimard / Alternatives, 2023. 240 p. ; ill. ISBN 978-2-07-302729-0
- MURZILLI, Nancy. *Changer la vie par nos fictions ordinaires*. Premier Parallèle, 2023. 200 p. ISBN 9782850611285

- SIMAY, Philippe. *Bâtir avec ce qui reste*. Terre Urbaine, 2024. 136 p. ISBN 9782491546243
- TODOROV, Tzvetan. *Les abus de la mémoire*. Arléa, 2004. 60 p. ISBN 2-86959-405-4
- RIEGL, Aloïs. *Le culte moderne des monuments : son essence et sa genèse*. Seuil, 1984. 122 p. ISBN 978-2-02-006821-5
- ZASK, Joëlle. *Quand la place devient publique*. Le bord de l'eau, 2018. 184 p. ISBN 9782356875754

## Revues

- ÉTIENNE, Martin. *Le dessin de Martin Étienne*. D'Architectures, octobre, 2024, n°320, p 5.
- LE MARCHAND, Fabienne. *Le magnétisme des ruines*. Cahiers de Science et vie, septembre, 2021, n°200, p 44-45.
- BÉTARD, Daphné. *La troublante fascination des ruines*. Beaux-Arts, février, 2024, n°476, p 96-101.

## Podcasts

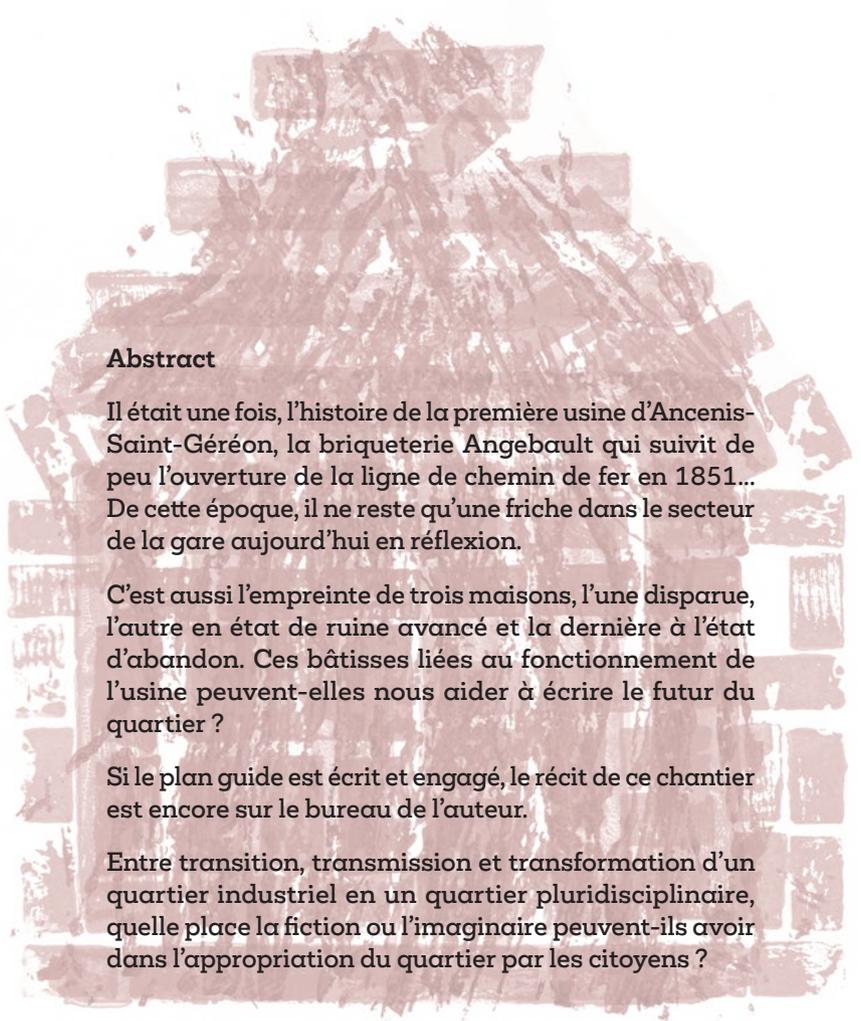
- Luc Schuiten, Perspective Podcast (2021, 2 juin). *Luc Schuiten : ré-enchanter la ville* [épisode de podcast audio] Dans Perspective Podcast. Spotify

## Site internet

- OUEST FRANCE. Ancenis-Saint-Géréon. Les usines de la gare, de la mare. Ouest France, 11/03/2023 [novembre 2024]. <https://www.ouest-france.fr/pays-de-la-loire/ancenis-saint-gereon-44150/ancenis-saint-gereon-les-usines-de-la-gare-de-la-mare-a-grenouilles-aux-friches-industrielles-15ca4796-b9c6-11ed-bb1c-f319e2a2e8aa>
- OUEST FRANCE. La Pierre Couvretière, témoin des temps préhistoriques. Ouest France, 18/03/2016 [décembre 2024]. <https://www.ouest-france.fr/pays-de-la-loire/ancenis-saint-gereon-44150/la-pierre-couvretiere-temoin-des-temps-prehistoriques-4102511>
- MENAUTEAU Loïc. Le Dolmen «La Pierre Couvretière» à Ancenis. ARRA, 1990 [décembre 2024]. <https://www.arra-ancenis.fr/wp-content/uploads/2020/03/Revue1990-5-LM%C3%A9nanteau-p.42-50.pdf>
- PICK-Up production. Le lieu. Transfert, & co 2021 [octobre 2024]. <https://www.transfert.co/le-lieu/>
- Dixit.net. (re)faire la ville par ses friches. Dixit.net, 02/12/2019 [octobre 2024]. <https://www.dixit.net/friches/>
- Mairie Ancenis-Saint-Géréon. Le quartier de la Gare en devenir. Mairie Ancenis-Saint-Géréon, 30/08/2023 [mai 2024]. <https://ancenis-saint-gereon.fr/quartier-de-la-gare/>
- Studio Katra. Design actif : Nantes se met en mouvement avec l'espace Alice Milliat. Studio Katra, 11/2023 [Octobre 2024]. <https://www.studio-katra.com/projets/design-urbain/espace-alice-milliat>
- PICK-UP Production. La fin de transfert, ou comment réemployer un site culturel éphémère. Transfert & co, 06/06/2023 [octobre 2024]. <https://www.transfert.co/la-fin-de-transfert-ou-comment-reemployer-un-site-culturel-ephemere/>
- OUEST FRANCE. Au quartier de la Gare, les premières usines. Ouest France. 10/12/2015 [novembre 2024]. <https://www.ouest-france.fr/pays-de-la-loire/ancenis-saint-gereon-44150/au-quartier-de-la-gare-les-premieres-usines-3910405>
- SES WEBCLASS. Lien Social. SES WEBCLASS. 29/08/2013 - mis à jour le 19/08/2021 [décembre 2024] <https://ses.webclass.fr/notions/lien-social/>
- CONSTRUIRE EN CHANVRE. Règles professionnelles d'exécution de parois verticales (murs, cloisons et doublages) en béton chanvre. Parois Verticales. 06/2024 [décembre 2024]. [chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.construire-en-chanvre.fr/documents/pdf/documentation/PAROIS\\_VERTICALES-Regles\\_professionnelles\\_\(2024\).pdf](chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.construire-en-chanvre.fr/documents/pdf/documentation/PAROIS_VERTICALES-Regles_professionnelles_(2024).pdf)
- LE MITOUARD, Eric / HENRY, Christine. Notre-Dame : les dix projets fous pour la cathédrale de demain. Le Parisien. 03/05/2019 [octobre 2024]. <https://www.leparisien.fr/paris-75/notre-dame-les-dix-projets-fous-pour-la-cathedrale-de-demain-03-05-2019-8064864.php>







### **Abstract**

Il était une fois, l'histoire de la première usine d'Ancenis-Saint-Géréon, la briqueterie Angebault qui suivit de peu l'ouverture de la ligne de chemin de fer en 1851... De cette époque, il ne reste qu'une friche dans le secteur de la gare aujourd'hui en réflexion.

C'est aussi l'empreinte de trois maisons, l'une disparue, l'autre en état de ruine avancé et la dernière à l'état d'abandon. Ces bâtisses liées au fonctionnement de l'usine peuvent-elles nous aider à écrire le futur du quartier ?

Si le plan guide est écrit et engagé, le récit de ce chantier est encore sur le bureau de l'auteur.

Entre transition, transmission et transformation d'un quartier industriel en un quartier pluridisciplinaire, quelle place la fiction ou l'imaginaire peuvent-ils avoir dans l'appropriation du quartier par les citoyens ?