

La genèse de la pièce, des processus

Marie Teurlings

▶ **To cite this version:**

Marie Teurlings. La genèse de la pièce, des processus. Sciences de l'Homme et Société. 2016. dumas-01497280

HAL Id: dumas-01497280

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01497280

Submitted on 28 Mar 2017

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

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

La genèse de la pièce *des processus*

Marie Teurlings

Mémoire 2015-2016
Enseignant Frank Rambert

« La pièce est le début de l'architecture. C'est le lieu de l'esprit. »

Louis Kahn

pièce
morceau - poème - fragment - chambre - titre - unité - spectacle

genèse
création - origine - gestation - conception

processus
marche - évolution - procédure - mouvement - film

pièce (n,f)

1. Chacune des parties d'une maison destinée à un usage précis.
2. Elément d'un tout envisagé dans ses rapports avec l'ensemble dont il fait partie.
3. Elément de l'anatomie du squelette humain ou animal qui, ajouté à d'autres éléments, forme avec eux un tout fonctionnel et organisé.
4. Morceau détaché d'un ensemble, volontairement ou non.
5. Œuvre en vers ou en prose destinée à être représentée.
6. Partie d'un ensemble considéré comme un tout autonome.

genèse (n,f)

1. Création du monde / Ce qui est créé.
2. Processus de formation et de développement d'une réalité abstraite ou concrète.
3. Constitution et développement d'une réalité physique.

processus (n,m)

1. Ensemble d'opérations successives, organisé en vue d'un résultat déterminé.
2. Suite continue de faits, de phénomènes, présentant une certaine unité/régularité dans leur déroulement.

Avant-propos

Une architecture se lit, se regarde, s'observe. Dans des livres, sur son écran, ou au cours d'une discussion, on la raconte. On raconte son histoire, sa composition, sa disposition.

Mais l'architecture se vit. Elle permet l'expérience de l'espace.

Parfois, une architecture sidère. On visite un lieu et la magie opère, nous marquant d'une émotion particulière. C'est un sentiment de bien-être. On a envie de rester là. On en garde un souvenir particulier, une expérience qui n'appartient qu'à soi.

Cette expérience architecturale, je l'ai vécue pour la première fois dans le salon de la Maison Carré d'Alvar Aalto. Les fauteuils m'invitaient autour de la cheminée. Le bureau demandait qu'on vienne s'y attabler. Les tapis, les boiseries, fabriquaient une atmosphère réconfortante. Je m'y sentais bien. La maison est vaste, mais les dimensions de la pièce sont appréciables. Tout se

répond. La pièce et son mobilier sont interdépendants. Chaque objet est à *sa* place. C'est comme si le mobilier et la pièce avaient été pensés en même temps, l'un pour l'autre.

Ce mémoire porte sur la création de la pièce. Il n'est pas question d'analyser le projet dans son ensemble, mais d'étudier des pièces manifestes, selon un axe orienté, afin d'illustrer aux mieux les hypothèses formulées.

ligne

trait - direction - forme - contour - plan - limite

axiome

théorie - maxime - commencement - hypothèse - pensée

contingence

hasard - circonstance - événement

eurythmie

harmonie - accord - équilibre - ordre - proportion

primitivisme

élémentaire - simplicité - sauvage - naïf - archaïque

ergonomie

confort - aisance - fonctionnalité - possibilité

spatialité

perspective - angle - position - géographie

motif

matière - ornement - dessin - prétexte - principe

fiction

imagination - invention - fable - dissimulation

représentation

image - idée - reflet - illustration - évocation - description

Introduction *15*

I. Les processus de création de la pièce

1. la ligne *21*

2. l'axiome *49*

3. la contingence *67*

4. l'eurythmie *83*

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

1. le primitivisme *111*

2. l'ergonomie *135*

3. la spatialité *153*

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

1. le motif *171*

2. la fiction *201*

3. la représentation *223*

Conclusion *247*

Bibliographie *253*

Introduction

Dans la maison médiévale, il n'existe généralement pas de salle à manger. Le plus souvent, on mange et on dort, on vit dans la même pièce. Le mobilier installé donne à la pièce sa fonction temporaire. La pièce est le lieu qui peut tout accueillir. Les objets y font sens, à un moment donné. Sans qualités propres, l'idée de la pièce est teintée de banalité.

Plusieurs pièces composées forment une architecture. La pièce est le morceau d'un tout, elle résume l'ensemble. Dessiner un édifice, c'est dessiner un ensemble de pièces. La pièce est une unité. Une partie. Un fragment. L'échelle de la pièce est une échelle maîtrisable. Cet espace unitaire peut être considéré, au sein d'un bâtiment, comme un monde clos et autonome. A la fois contenu et contenant, elle est l'échelle active de l'architecture, l'illustration d'une théorie, le théâtre de l'objet, l'enveloppe du corps, le support de l'ornement, le sujet d'une représentation.

Pour fabriquer la pièce, il est nécessaire de trouver un point de départ, une ligne de conduite.

Tout au long de ce mémoire, il s'agira d'iden-

tifier la pièce comme unité originelle de l'architecture, à travers des processus qui la font apparaître depuis sa genèse.

Tout d'abord, l'étude des processus de création de la pièce introduira les notions relatives à la genèse de la pièce en tant qu'objet. Puis, la définition des processus plaçant l'Homme au cœur de la création de la pièce en fera une enveloppe. Enfin, l'émergence de l'imaginaire et de ses processus fabriquant la pièce la rendront sujet fabuleux.

Chaque processus est illustré par un corpus d'images. Ce sont des salles, des salons, des pavillons, des lieux de vie, parfois des tableaux, souvent des pièces existant pour ce qu'elles sont.

I. Les processus de création de la pièce

1. la ligne

2. l'axiome

3. la contingence

4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

1. le primitivisme

2. l'ergonomie

3. la spatialité

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

1. le motif

2. la fiction

3. la représentation

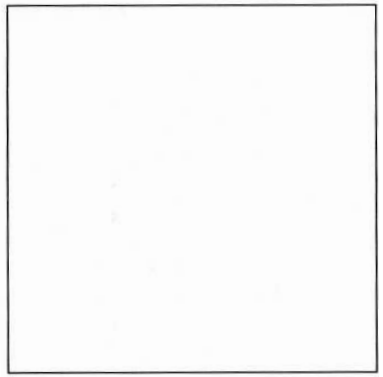
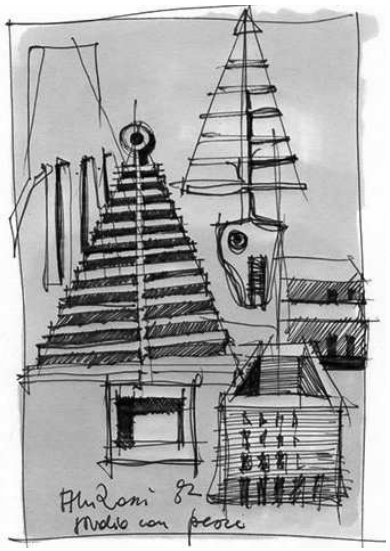
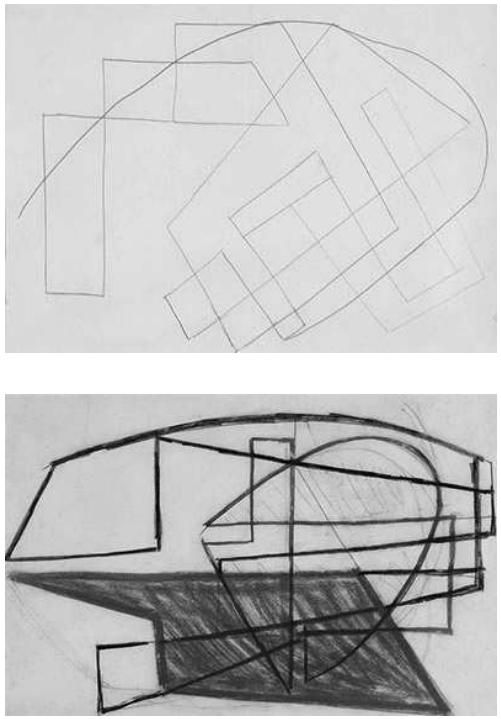


Figure 1. *Carte de l'océan (extrait de Lewis Carroll,* La Chasse au snark*).*

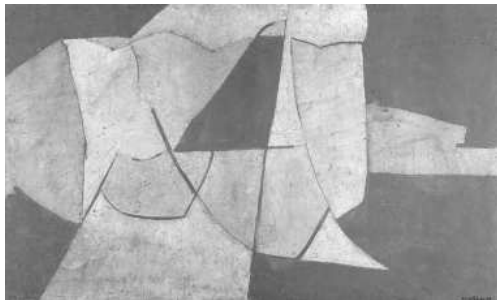
Georges Perec, *dans «Espèces d'espaces»*
Figure 1, Carte de l'océan (extrait de Lewis Carroll, La Chasse au Snark)
1974



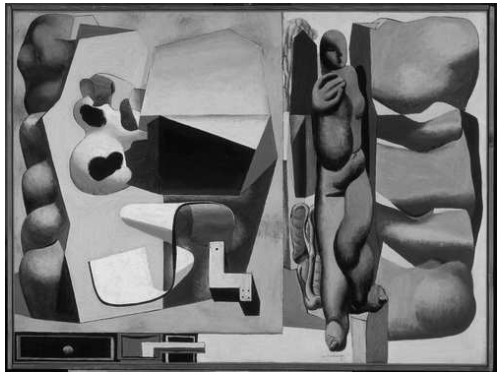
Aldo Rossi
Cimetière de San Cataldo
1978



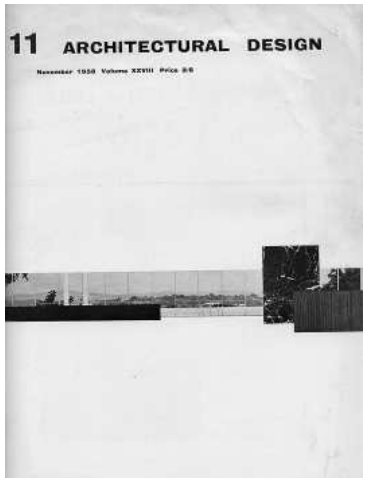
André Bloc
Etude du plan de sa maison à Meudon (en haut)
Etude pour une composition murale à Meudon (en bas)
1952



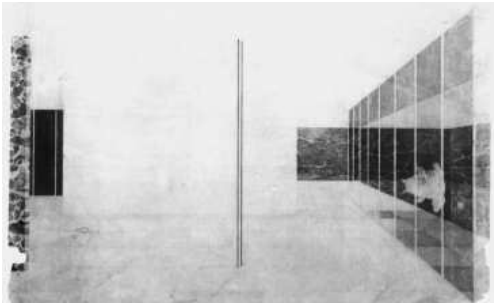
Poliakoff
Espace orangé
1948



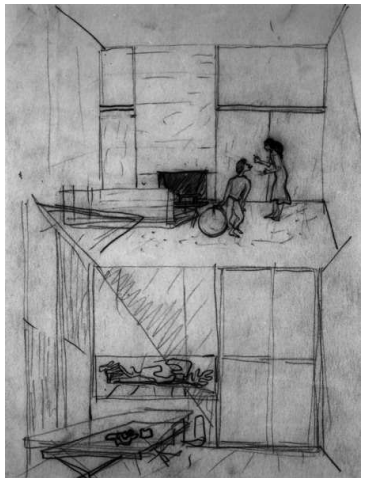
Le Corbusier
Nature morte harmonique précieuse
1929



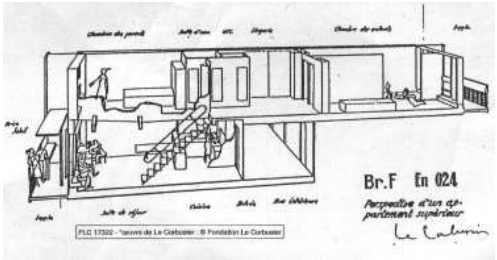
Mies van der Rohe
Architectural design, vol. 28
1958



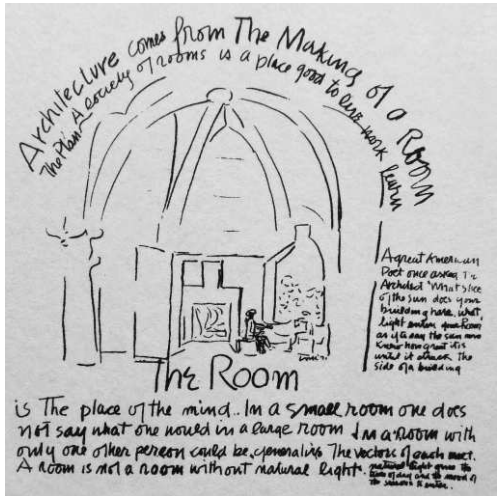
Mies van der Rohe
Vue intérieure du pavillon Barcelone
1929



Louis Kahn
Perspective du salon de la Fruchter House
1951-54



Le Corbusier
Perspective d'une unité d'habitation de la cité radieuse
1947



Louis Kahn
The Room
1971

I. Les processus de création de la pièce

1. la ligne

Circuit de communication
Trait ou ensemble de traits constituant une figure
Idée maîtresse

La page blanche. Le vide. L'espace vierge. Y tracer une ligne droite sépare déjà la feuille en deux. Fracturer cette ligne y fait naître un angle. Les relier, c'est délimiter. Le point, la ligne, la surface. Ainsi va la ligne, prenant la forme d'un plan, d'un croquis, ou d'une simple silhouette. C'est le commencement d'un projet, l'expression de la pensée. La ligne est l'outil de liberté, la création originelle. C'est un véritable langage de l'espace que les architectes pratiquent sur le papier, faisant le lien entre l'espace de pensée et l'espace réel. Sur le coin d'une table, dans un carnet, ou simplement sur une feuille volante, des idées prennent forme. Le projet commence alors. Parmi un nombre infini de croquis, de dessins, notre attention se porte sur les représentations d'un système de pensée.

Le dessin a eu un rôle fondamental dans l'éla-

boration d'une pensée théorique de l'espace, et dans la conception de ces pièces. Il n'est pas l'objet du travail de l'architecte, mais son instrument. il permet de transmettre des messages clairs, étant au début d'un projet le façonnage d'un objectif conceptuel. Il existe cependant plusieurs types de dessins faisant projet à l'échelle de la pièce.

Nous qualifierons chacun comme étant celui qui fabrique le projet, celui qui nous plonge dans le projet, et enfin celui qui dicte le projet.

Le plan est le premier dessin générateur de projet. Il organise les espaces, fait circuler l'œil comme devrait circuler l'homme. Le plan met en place une stratégie spatiale, hiérarchise et met au clair la pratique de l'espace. Cette «*austère abstraction*» (selon les termes du Corbusier dans *Vers une architecture*) constitue un élément de langage et de pensée, pouvant s'inscrire dans des problématiques et une plastique propres à une époque particulière. Ce dessin linéaire abstrait détermine les formes, les axes et emplacements des éléments, que ce soit d'ordre constructif ou mobilier. Il montre l'agencement, soulève des problématiques et provoque des sensations. Il devient l'outil d'expérimentation et de communication très concret permettant de se projeter dans la pièce.

Mais un autre type de dessin permet de se projeter dans la pièce, c'est la perspective. Les vues intérieures déterminent un environnement, un contexte, et idéalisent la pensée de l'architecte. Une représentation intérieure à l'échelle de la pièce permet de s'imaginer dans un espace mesurable et appréciable. Prenons comme exemple les productions de Mies Van der Rohe. Mi-collages, mi-dessins, ses réalisations sont révélatrices de la ligne plastique de l'architecte. L'œil est à un emplacement choisi, afin de mettre au mieux en valeur la «réalité» que l'architecte nous donne à voir. Depuis un point de vue frontal, la composition des surfaces planes, superposées, forme une pièce aux perspectives instables, dont l'échelle est difficile à saisir, mais qui représente au mieux les ambiguïtés de l'espace miesien. En plus d'être un moyen de communication, ce type de production permet de mettre l'œuvre au service de l'architecture et de son concepteur.

C'est à travers le dessin que l'architecte

peut traduire une pensée architecturale dans la conception de la pièce. Réelle notice de conception, le trait dessinant des principes simples, mêlé à quelques mots, peuvent produire de l'espace. Le célèbre croquis *The Room* de Louis Kahn est un exemple dans l'utilisation du dessin pour diffuser un espace de pensée. Le dessin transmet de façon très didactique la ligne directive de l'architecture Kahnienne, informant d'une façon très directe et synthétique d'une pensée théorique.

Extraits de textes

«L'espace commence ainsi, avec seulement des mots, des signes tracés sur la page blanche.»

Georges Perec, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974

«La couleur, tout autant que la ligne, détermine l'espace, […] le sujet est le prétexte au jeu sur l'espace et les nuances colorées.»

Le Corbusier, *le Corbusier : Mesures de l'homme*, Paris, éditions du Centre Pompidou, 2015

«Le concept d'espace s'engouffre aussitôt dans le pli et bloque votre respiration. Vous êtes dehors quand vous vous croyez dedans.»

Henri Gaudin, *Hors les murs*, éditions Nicola, 2012

«Le plan est générateur»

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*, Paris, Flammarion, 1995

I. Les processus de création de la pièce

1. la ligne

2. l'axiome

3. la contingence

4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

1. le primitivisme

2. l'ergonomie

3. la spatialité

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

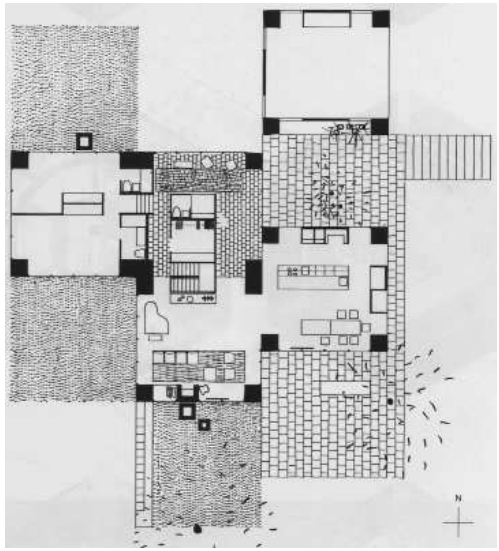
1. le motif

2. la fiction

3. la représentation

«La pièce est le début de l'architecture. C'est le lieu de l'esprit. Quand on est dans la pièce, avec ses dimensions, sa structure, sa lumière, on réagit à son caractère, à son atmosphère spirituelle, on s'aperçoit que tout ce que l'homme propose devient son existence.

Louis Kahn, «*The room, the Street, the Human agreement*», AIA Journal, 1971



Louis Kahn
Plan de la Maison Fruchter
1954

«Une grande époque vient de commencer.
Il existe un esprit nouveau.
[...]
Il faut créer l'état d'esprit de la série.»

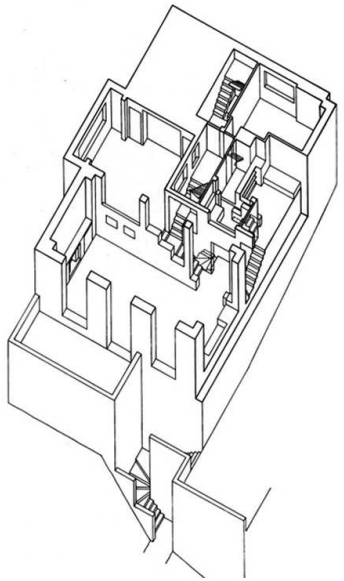
Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995



Le Corbusier
Salon du Pavillon de l'Esprit Nouveau
1924

«Répartir les pièces dans l'espace, et non étage après étage dans le plan»

Adolf Loos, *Ornament und Verbrechen* (*Ornement et crime*)
[1909], Paris, Editions Rivage Poche, 2015



Adolf Loos
Salon de la Maison Müller
1930

«Nous n'admettons pas que la fonction dicte le plan, nous concevons un espace qui accepte toutes les fonctions.»

Mies Van der Rohe, propos recueillis par
Christian Norberg-Schultz, «*Rencontre avec Mies Van der Rohe*», Architecture d'Aujourd'hui, n°79, 1958.



Mies van der Rohe
Pavillon Barcelone
1929

I. Les processus de création de la pièce

2. l'axiome

Formule servant de thèse ou de théorème initial à un système syntaxique
Enoncé admis comme base ou principe d'une construction scientifique.

Comme en peinture, en musique et en littérature, l'histoire de l'architecture a été témoin de nombreuses révolutions. Les évolutions des mœurs et des sociétés ont encouragé des architectes, penseurs et praticiens, à faire évoluer les modèles architecturaux. D'abord intellectuelles et sociétales, ces révolutions sont devenues spatiales.

L'avant-garde architecturale permet de donner à vivre des espaces expérimentaux, encore inconnus, étranges, délivrant une expérience architecturale nouvelle. La première moitié du XX^{ème} siècle a été très féconde en découvertes d'espaces innovants. Des théoriciens, penseurs et architectes ont insufflé à la discipline des principes modernes. La matière, la circulation, l'usage

de la pièce deviennent les objets d'une plastique alors inédite. Prenant la forme d'un dessin (Louis Kahn avec *The Room*), d'un ouvrage (Le Cobusier dans *Vers une Architecture*), d'un mot comme Adolph Loos avec le *Raumplan*), ou d'une phrase (Mies van der Rohe et son fameux *Less is more*) ces pensées théoriques deviennent des réalités construites, dans lesquelles l'architecture produite se lit comme un manifeste.

La formulation théorique de l'architecture met en place un protocole et des règles. La pièce, par son échelle appréciable, devient alors le support concret à des avant-gardes architecturales. La pièce «mode d'emploi» est au service de l'émergence d'une modernité. Nous allons énumérer de façon protocolaire, à travers quatre exemples des quatre architectes cités précédemment, les pièces manifestes résultant de pensées théoriques, écrites ou non.

L'écrit est un mode d'emploi pour formaliser une pièce idéale, suivant des concepts formulés.

La *pièce théorique* de Louis Kahn enseigne. C'est autour du fameux dessin *The Room* que les

mots vont faire émerger des lignes directives. Les actes de dessin sont les manifestes de sa conception architecturale. L'architecte invite à penser les pièces distinctes sans en isoler leur fonction. Il propose un arrangement de pièces pour aider les interactions entre-elles. Trois activités sont accueillies par les espaces de Kahn : vivre, travailler, apprendre. Le plan de la maison Adler, projet non construit, illustre la pensée compositive de Kahn. Sa conception est fondée sur une compréhension de la fonction de chacune des pièces. Dessinées comme des blocs, chaque pièce à la géométrie simple accueille sa propre fonction, mais aussi ses propres piliers. Le rapprochement fait la communication entre-elles. Kahn y applique son principe de *société de pièces,* fonctionnant toutes ensemble, chacune gardant son autonomie constructive et fonctionnelle. Le tout de la maison est délié. Les pièces sont mises à distance les unes des autres. C'est alors tout autant dans l'architecture de la pièce que dans l'agencement de l'ensemble que se lit la conception Kahnienne. Le dessin est comme la publicité qui relaye ce qui est essentiel à la compréhension de son architecture.

La *pièce-illustrative* de Le Corbusier sert d'exemple au récit. Dans *Vers une architecture*, le Corbusier énonce les principes fondateurs de son idéal de modernité. La section *Argument* cite une par une les étapes à suivre pour obtenir le stéréotype d'espace moderne. Le purisme naissant dans le Pavillon de l'Esprit Nouveau élève celui-ci au rang de vitrine, support de la réflexion de Le Corbusier sur l'espace de modernité. A l'origine d'un réel courant de pensée, l'Esprit Nouveau et la série prennent forme dans la conception des pièces du pavillon . Le salon interroge, la dalle en béton en porte à faux sur le séjour, le balcon intérieur, le mobilier en tubes d'acier, les peintures de Léger, Ozenfant et les sculptures de Lipchitz sont autant d'éléments constituant un monde. Le Corbusier plonge le visiteur dans un univers idéalisé. La pièce domestique sert de repère et rend l'expérience puriste crédible. Elle devient alors un outil de communication exceptionnel. Les objets qui renvoient à une banalité du quotidien, pourtant profondément avant-gardistes, permet aux visiteurs de s'identifier à un environnement connu. La pièce domestique a pour grande vertu de projeter le visiteur dans un espace maîtrisable et appropriable. La revisite de la banalité permet

de concevoir un espace nouveau, dans lequel tout ajout est au service de la diffusion d'une posture théorique.

La pièce peut aussi être le mode d'emploi à part entière d'une avant-garde architecturale.

La *pièce didactique* d'Adolf Loos explique des étapes de conception. Père du *Raumplan* (littéralement *Plan dans l'espace*), Loos établit une méthode basée sur l'organisation de l'espace en trois dimensions. A travers ce seul mot, l'architecte énonce un système bien défini, avec une marche à suivre, et des principes qui conduisent à un certain type de plan. C'est un concept typologique, formel, composant, et support de vie moderne. La villa Müller est une des illustrations du Raumplan. Dans cette maison, le dessin filaire, en deux dimensions n'est pas l'outil de conception. Ce sont les espaces en trois dimensions qui sont composés ensemble. Chaque fonction appelle un niveau de sol et une hauteur sous plafond, et l'ensemble des pièces sont connectées visuellement, formant une réelle promenade architecturale intérieure. Les volumes sont réguliers et compacts. Chaque pièce présente une individualité surfacique et

volumique, tout en entretenant entre-elles des relations visuelles et spatiales. Leur caractère unitaire est accentué par l'emploi spécifique de matériau pour chacune d'elles. Les pièces forment un ensemble constitué, dynamique et harmonieux. Elles ne sont pas le résultat des cloisonnements intérieurs d'une enveloppe. La pièce de Loos structure et administre la place de l'objet, elle organise son contenu et devient elle-même un objet architectural. Elle est l'unité composante. La composition de la villa Müller raconte ses principes constitutifs. Ainsi, la maison détient en elle une leçon d'architecture, lisible, initiatique.

La *pièce narrative* de Mies van der Rohe raconte une histoire. Le dispositif architectural miesien peut être résumé en des slogans remarquables. On pourrait (schématiquement) citer les deux lignes de conduites que sont « *Less is more* » (*moins est plus*) et « *Beinahe nichts* » (*presque rien*). Le Pavillon Barcelone en est l'incarnation. La grille est comme l'expression d'un fond de plan neutre, la base d'une modularité qui hiérarchise les éléments entre eux. Mais un procédé extrêmement riche de composition de plans frontaux, provoque une ambiguïté en plan et en

élévation. La pièce n'est pas clairement délimitée. Les espaces sont fluides, continus, sans barrières, mi-ouverts mi-fermés. Pour Mies il s'est toujours agit de qualifier un maximum d'espace avec un minimum de matière. Brillant par son absence, la pièce devient l'invisible, l'attendue, celle qui nous rattache à l'espace domestique connu, mais que l'ingéniosité avant-gardiste de l'architecte ne nous donne pas à voir. Si la pièce miesienne n'est pas déterminable, c'est peut-être parce qu'elle n'accueille pas un programme défini. En effet, selon Mies : « *Nous n'admettons pas que la fonction dicte le plan, nous concevons un espace qui accepte toutes les fonctions.* ». Là est la condition de la pièce. C'est un lieu, support de vie indéterminé, dans lequel on peut établir une vie singulière. Alors, comme un retour aux espaces moyenâgeux, Mies conçoit un lieu qui n'est ni une chambre, ni une cuisine, ni un salon. Une pièce qui existe par elle-même.

Extraits de textes

«Manuel de l'Habitation»

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995

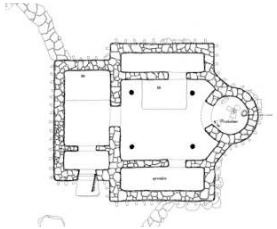
«L'architecture vient de la fabrication d'une pièce. Le plan, une société de pièces, est un lieu où il fait bon vivre, travailler, apprendre. Un grand poète américain demanda un jour à l'architecte : «quelle tranche de soleil votre bâtiment reçoit-il ? Quelle lumière entre dans votre pièce ?» C'était une façon de me dire que le soleil n'avait jamais su combien il était grand d'avoir touché le côté d'un bâtiment. La pièce est le lieu de l'esprit. Dans une petite pièce, on ne dit pas ce que l'on dirait dans une grande pièce. On peut généraliser la pensée de la pièce à partir d'une pièce où l'on n'est que deux ; l'attention de l'un converge vers l'autre. Une pièce n'est pas une pièce si elle n'a pas de lumière naturelle. La lumière naturelle donne l'heure du jour et fait entrer l'atmosphère des saisons.»

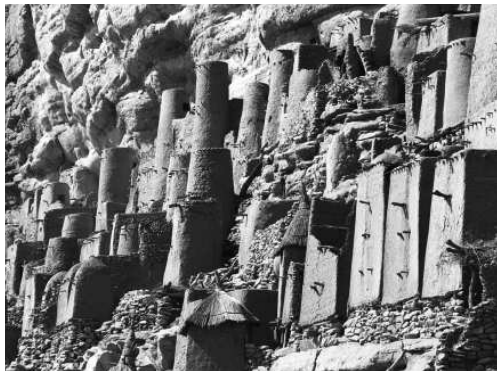
Louis Kahn, annotations du
croquis « *The Room* »

I. Les processus de création de la pièce
1. la ligne
2. l'axiome
3. la contingence
4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce
1. le primitivisme
2. l'ergonomie
3. la spatialité

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce
1. le motif
2. la fiction
3. la représentation



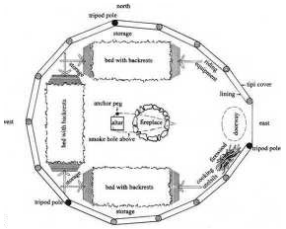


Dogon
Mali





Carrelet
Gironde





Tipi
Dans le nord Amérindien

I. Les processus de création de la pièce

3. la contingence

Contingence : Événements imprévisibles, tributaires de circonstances fortuites.

La sédentarisation transforme le rapport que l'Homme a avec son environnement. Il conçoit une seconde peau qui le protège, cette peau étant la promesse d'un espace clos, dans lequel il peut produire et reproduire sa vie. L'abri primitif, essentiel, incarne une intelligence fonctionnelle et constructive au service de la protection de l'homme. La mise en œuvre d'un matériau, découle alors des contraintes vitales et environnementales du contexte dans lequel va se s'implanter l'abri.

« Les lois de pesanteur, de statique, de dynamique s'imposent par la réduction à l'absurde : tenir ou s'écrouler. »

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995

Contrairement aux architectures savantes, l'architecture vernaculaire a pour seul objectif de lier la fonction de l'habitation à la fonction du travail, sociale, et environnementale, en s'affranchissant de toute considération plastique. C'est une architecture rudimentaire. Elle doit être fonctionnelle. Elle est la synthèse audacieuse d'une solution architecturale et de la notion d'habiter. L'architecture vernaculaire façonne son environnement tout en s'y intègrant. Les constructions incarnent des usages élémentaires, essentiels à la protection de l'homme, donnant à celles-ci des qualités fonctionnelles et plastiques propres à chaque culture.

Souvent théorisés, et mis en lumière en 1964 dans l'exposition «*Architecture without architects*» de Rudofsky au Moma, ces habitats mettent en évidence la pensée anthropologique de l'architecture. La pièce est alors le résumé d'une maison dans son entier, comprenant en une seule pièce les lieux de vie et de repos.

L'environnement ainsi que l'activité humaine génèrent un procédé constructif, fabriquant le refuge. Ces différents critères ont fait émerger des

archétypes d'abri : la grotte, la cabane, la tente, tels que les définit l'Abbé Laugier dans *Essai sur l'Architecture [1753]*. Le lieu est pour chacun inféodé à la conception architecturale.

La grotte. La construction est l'environnement. C'est l'habitat troglodyte, pérenne. Il faut creuser la roche pour se protéger. La grotte est l'abri des hommes préhistoriques dans l'imaginaire populaire. Elle est le support des premières traces de développement artistique. C'est un lieu sombre, d'ombres, de lumière aussi. La grotte est un lieu poétique, philosophique, et artistique. A l'intérieur, rien n'est à construire, tout est à soustraire, à creuser. La grotte est un monolithe, de la pierre à l'état brut, du roc qui garde au frais. La mono-matière. La massivité. La permanence. La grotte est une pièce minérale, sans fenêtre. L'architecture des Dogons, au Mali, est un exemple remarquable de l'architecture vernaculaire en Afrique de l'Ouest, en termes d'adaptation au site, au climat et à la société. La case traditionnelle est organisée autour d'une cour. La pièce est construite pour répondre à la défense face aux envahisseurs. Les ruelles sont étroites, les murs opaques, la case elle-même semble être une for-

teresse. L'enchevêtrement très dense de ces abris faits de terre et de chaume donnent au village une allure troglodyte. Il semble creusé dans son environnement. Les murs qui l'entourent donnent au paysage un relief uniforme, dont seules les ombres font apparaître les constructions. La mono-matière de cette architecture modelée par contexte fabrique un paysage particulier. La pièce est alors un prolongement du sol, un objet ancré dans son contexte, qui peut exister et s'altérer comme lui.

La cabane. Elle est une référence dans l'histoire de l'architecture, pour suivre l'évolution de l'habitat. C'est une construction rudimentaire servant d'habitation. C'est l'inspiration constante dans l'art de réduire au maximum ce qui est superficiel. La cabane tend vers un idéal fonctionnel. Quatre murs, un toit et une fenêtre. Semi-permanente, la cabane peut persister, mais peut aussi être démontée. Elle naît d'un assemblage de matériaux, et nécessite une charpente, une structure et des murs. Le long de l'estuaire de la Gironde, les carrelets ponctuent le paysage. Destinées aux pêcheurs, ces installations sont constituées d'une passerelle, d'un cabanon et

d'un filet carré retenu par un treuil. A l'intérieur, une table, une chaise, le mât, le moulinet sont les seuls objets. Cette pièce montée sur pilotis témoigne de l'adaptation d'une architecture légère à un site. En effet, l'intelligence constructive de celle-ci découle du lieu dans lequel elle est.

La tente. Elle est faite pour s'adapter à tout environnement, selon l'activité des hommes qui l'utilisent. La tente c'est une structure, recouverte d'une tenture. Elle est l'habitat des nomades. Démontable, puis remontable, elle se déplace avec ses propriétaires. Dans le nord amérindien, le tipi (*habitation* en Dakota), est à la fois un abri remarquablement évolué, ainsi que le symbole qui incarne les valeurs autochtones et les enseignements spirituels. Quelques perches de bois couvertes de peaux d'animaux enferment un espace circulaire, contenant en son centre le foyer. Admirable pour son intelligence constructive, sa portabilité, sa durabilité et sa flexibilité, le tipi présente également une intégrité remarquable entre la forme structurelle et la valeur culturelle, différente selon chaque tribu. Cette pièce, déterminée moins par l'environnement que par la situation de ses propriétaires, enferme en son sein

tous les usages domestiques. Le tipi est alors le symbole de l'optimisation du matériau et de l'espace, au service d'une vie nomade.

Vitruve, Viollet-le-Duc, Semper, ou encore l'Abbé Laugier sont autant de théoriciens ayant donné à l'abri le rôle d'habitat premier. L'ensoleillement, l'humidité, les contraintes climatiques déterminent une implantation. Les matériaux présents autour fabriquent l'abri. L'usage en fait la géométrie. L'activité humaine en influence la pérennité. Le refuge devient un lieu d'osmose. L'architecture vernaculaire, une leçon universelle.

Extraits de textes

«Les grands problèmes de la construction moderne seront réalisés sur la géométrie»
«Considérant l'effet d'une architecture dans un site, je montrerai qu'ici encore le dehors est toujours un dedans.»

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995

«Il y a dans la chair de la contingence une structure de l'événement, une vertu propre du scénario qui n'empêche pas la pluralité des interprétations.»

Maurice Merleau-Ponty, *L'oeil et l'esprit*,
éditions Gallimard, 1964

«Les murs, les plafonds, les planchers, l'enveloppe matérielle déterminant les espaces de la vie quotidienne constituaient l'élément premier. Les façades, l'élément second, dans le sens «seconde phase»»

Panayotis Tournikiotis, *Loos*, Paris,
éditions Macula, 1991

«Les hommes dans leur antique état naissaient, comme des animaux sauvages, dans des forêts et des

cavernes et des bois, et passaient leur vie en se nourrissant d'un aliment rustique.
Cependant, en certain endroit, des arbres pressés dru, agités ar le vent, frottant entre eux leurs rameaux, suscitèrent du feu : et par ce, effrayés de la violence, ceux qui était aux environs de cet endroit furent mis en fuite.
Ensuite le calme rétabli, lorsque s'approchant de plus près ils eurent remarqué qu'il y avait pour les corps un grand agrément près de la douce chaleur du feu : ajoutant du bois et conservant cela, ils attiraient d'autres hommes et, indiquant par signes, ils leur montraient quelles utilités ils en pouvaient tirer.
Dans cette réunion d'hommes, comme par le souffle, des cris divers étaient émis : dans leur fréquentation journalière, d'après des significations, ils constituèrent des mots (...).
Dans ce rassemblement, les uns se mirent à faire des toitures de feuillage ;
D'autres à creuser des cavernes sous les montagnes (...).»

Vitruve, *De Architectura [-15 av. J.C.],* édition établie par Auguste Choisy, 1910

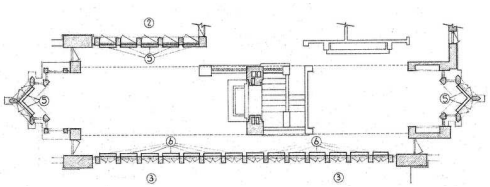
« La beauté résulte de l'exercice de l'intelligence humaine confrontée à la nécessité. »

Bernard Rudofsky, *Architecture sans architectes*, éditions du Chêne, 1977

I. Les processus de création de la pièce
1. la ligne
2. l'axiome
3. la contingence
4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce
1. le primitivisme
2. l'ergonomie
3. la spatialité

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce
1. le motif
2. la fiction
3. la représentation



F. Lloyd Wright
Plan de la salle à manger de la Robie House
1910



F. Lloyd Wright
Vue de la salle à manger de la Robie House
1910



Mies van der Rohe
Barcelona Chair
1929



Mies van der Rohe
Villa Farnsworth
1951



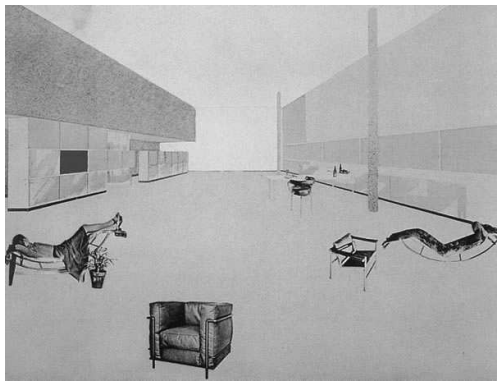
Joseph Hoffman
Palais Stoclet
1905 - 1911



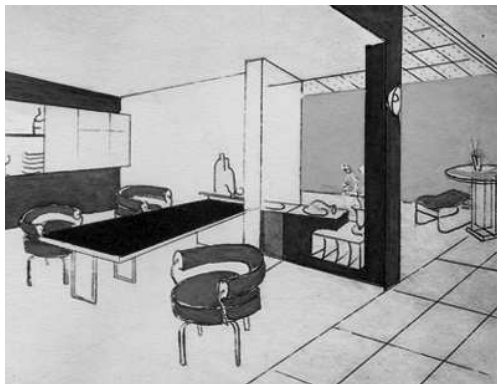
Alvaro Siza
Verre à Porto
2012



Le Corbusier
Pavillon de l'Esprit Nouveau
1924



Charlotte Perriand
Etude de mobilier
1929



Charlotte Perriand
Etude de mobilier
1929

I. Les processus de création de la pièce

4. l'eurythmie

Eurythmie : Beauté harmonieuse résultant d'un agencement heureux et équilibré de lignes, de formes, de gestes ou de sons.

Au début du XX^{ème} siècle, l'art décoratif s'inscrit dans l'émergence d'une synthèse des arts au service de la pièce. On nomme alors ensembliers les artistes ou artisans qui aménagent une pièce d'habitation y combinant, selon quelque principe d'harmonie, les éléments du mobilier et de la décoration. Le mouvement moderne, lui, a produit une accumulation de savoirs proliférants, interdisciplinaires, gravitant autour de la conception architecturale. L'architecte ne pratique plus que l'architecture. Son fantasme de tout maîtriser l'oriente vers le design de meubles parfois jusqu'à celui de la vaisselle, afin de réaliser un réel cadre de vie.

La pièce qui nous intéresse ici se présente comme un écrin homogène. Le mobilier qu'elle renferme est dessiné pour elle seulement. C'est la

quête de l'idéal, la recherche de la perfection vers lesquelles tendent ces architectes pensant la pièce depuis le gros-oeuvre jusqu'au pied de verre. Le projet devient un tout indivisible dans lequel les échelles se répondent. Dans la salle à manger de la Robie House conçue par Franck Lloyd Wright, l'ornement, l'objet, le meuble, la pièce se retrouvent en un seul et même motif. Chaque détail révèle alors les qualités de l'ensemble. La pièce devient un lieu de franchissements de la plus petite à la plus grande échelle.

Cette recherche de la perfection permet la conception de «*projets-vitrines*». La pièce devient alors un espace d'expérimentation sur le dialogue entre le mobilier et l'architecture. Le mobilier sert l'architecture, l'enrichit, l'habille. Le meuble est pensé pour un endroit et un usage précis. Nous ne pouvons que citer le fameux fauteuil *Barcelona* pensé par Mies van der Rohe, précisément pour le pavillon Barcelone. Son emplacement, sa morphologie et sa matière sont au service des qualités plastiques du pavillon, ainsi qu'à l'appel à la contemplation de cette œuvre d'art complète.

Mais la quête de la perfection peut tendre à

une pratique quasi-maniaque de l'architecture. Dans la Villa Farnsworth, le mobilier a été entièrement choisi et imposé par Mies van der Rohe afin de répondre au mieux à la conception idéalisée de l'espace. Ce contrôle de l'architecte sur sa réalisation devient alors problématique, l'eurythmie ne fonctionnant plus, laissant place à un lieu figé. Bien qu'anachronique, nous pourrions faire le lien avec la fable extraite du livre *Ornement et crime*, dans laquelle Adolphe Loos narre avec humour l'obsession de l'uniformité caractéristique de la Sécession Viennoise :

«*Mais l'architecte n'aperçut même pas la joie du propriétaire. Il venait de voir quelque chose qui le fit pâlir : «Que signifient ces chaussons ?» finit-il par dire. Le maître du logis considéra ses chaussons brodés, puis respira avec soulagement. Cette fois il se sentait totalement innocent : les chaussons avaient été exécutés d'après les indications de l'architecte lui-même. C'est pourquoi il répondit sans se troubler : «Mais monsieur l'architecte, l'auriez-vous déjà oublié ? Ces chaussons ont été dessinés par vous.» «Je sais, tonna l'architecte, mais ils sont pour la chambre à coucher ! Ces deux taches de couleur complètement déplacées*

détruisent toute l'atmosphère. Ne comprenez-vous donc pas cela ?» Le dictateur culturel anonyme de ce morceau d'ironie est autant l'artiste belge Henry Van de Velde que Joseph Maria Olbrich. Car c'est Van de Velde, et non Olbrich, qui dessinait les vêtements de sa femme pour les harmoniser avec les lignes de leur maison construite à Uccle en 1895.»

Adolf Loos, *Ornament und Verbrechen* (*Ornement et crime*) *[1909]*, Paris, éditions Rivage Poche, 2015

Cette recherche excessive de l'harmonie d'une échelle à l'autre que raconte Adolf Loos pose réellement la question de la limite de la prise en main de l'architecte sur sa création. Mies van der Rohe dans la villa Farnsworth par exemple, a été l'auteur d'une œuvre remarquable, pourtant difficilement habitable pour sa cliente. L'espace de la pièce, alors hyper-pensé, conduit à la conception d'un espace figé, dans lequel l'habitant n'a pas de moyen de s'approprier son propre lieu de vie.

Dans le Pavillon de l'Esprit Nouveau datant de 1925, le Corbusier cherche justement à annoncer le déclin de l'Art Décoratif en dénonçant la pratique du décor tout en affirmant la valeur d'œuvre d'art pure, dans laquelle l'architecture s'étend du moindre objet d'usage mobilier à la maison, la rue puis la ville. Avec l'espace de modernité se décomplexe la production industrialisée d'intérieurs.

Puis c'est avec l'aide de Charlotte Perriand que le Corbusier introduit le concept « *d'équipement d'habitat* ». Leur mobilier répond aux mouvements de rationalisation de l'espace. Contrairement à ces architectes pensant un objet pour un lieu précis, le mobilier de Perriand est conçu pour être utilisé indépendamment des pièces, trouvant aussi bien sa place dans une salle à manger, un bureau ou un salon. C'est aussi un mobilier fonctionnel, pensé pour le confort du corps.

Extraits de textes

«Le tracé régulateur est une satisfaction d'ordre spirituel qui conduit à la recherche de rapports ingénieux et de rapports harmonieux. Il confère à l'œuvre l'eurythmie.

Le tracé régulateur apporte la recette mathématique sensible donnant à la perception bienfaisante de l'ordre. [...] Le choix d'un tracé régulateur est un des moments décisifs de l'inspiration, il est l'une des opérations capitales de l'architecture.»

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995

«Le travail abouti des arts appliqués, la véritable unité de l'art est un bâtiment avec tout son mobilier et toutes ses ornementations.»

William Morris, *L'art et l'artisanat [1876]*,
Rivages poche, Paris, 2011

Le corps, le voilà enfin. Il existe une réelle interdépendance entre l'Homme et la pièce. Le Corbusier définit l'harmonie comme « *le moment de concordance avec l'axe qui est en l'homme, donc avec les lois de l'univers* ». Admettre la genèse de la pièce autour du corps humain, c'est revenir à l'expérience originelle qui scelle notre rapport au monde. L'espace qui nous entoure prendrait alors sens à partir d'un pôle corporel. Inventer l'espace de la pièce serait d'abord inventer un espace pour un corps.

I. Les processus de création de la pièce

1. la ligne

2. l'axiome

3. la contingence

4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

1. le primitivisme

2. l'ergonomie

3. la spatialité

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

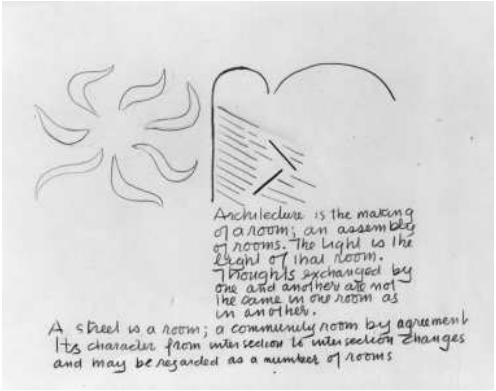
1. le motif

2. la fiction

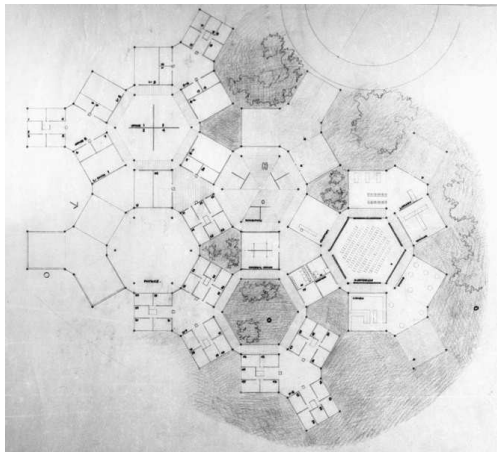
3. la représentation



Abbé Laugier
Couverture de «Essai sur l'Architecture»
1753



Louis Kahn
A street is a Room
1969



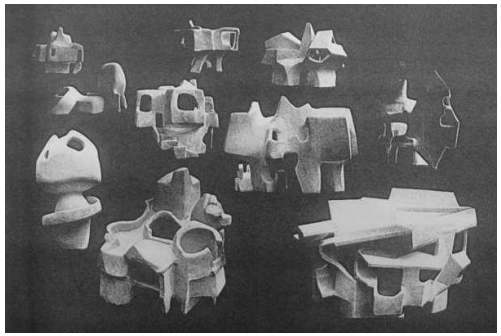
Louis Kahn
Plan de l'institut de recherches pour les sciences avancées de Baltimore
1956-58



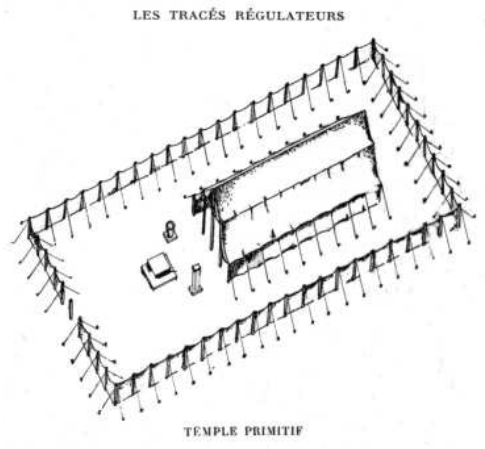
Jean Dubuffet
Jardin d'hiver
1970



André Bloc
Sculpture habitacle
1964



André Bloc
Sculpture habitacle
1964



Auguste Choisy
Schéma de temple primitif, repris dans «Vers une architecture» de Le Corbusier
1923

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

1. le primitivisme

Lieu type dans lequel s'est tout d'abord développé un végétal.
Qui est à l'origine d'un mouvement évolutif, correspondant à un état archaïque de ce mouvement.
Mode de vie, conception rustre, sommaire.

L'architecture est un moyen pour l'homme de se protéger, se mettre à l'abri, et marquer son territoire. Regarder en arrière, c'est retrouver l'archétype de la cabane primitive de Vitruve, Viollet-le-Duc ou de l'Abbé Laugier, réinterroger les expressions brutes de la construction ou de la raison. C'est aussi rechercher le premier habitat, la réponse à l'instinct de marquer l'espace, de se protéger, d'habiter. L'architecture devient l'enveloppe composée pour l'homme, une construction de l'essentiel. C'est à travers une géométrie simple que prend forme cet abri, degré zéro de l'acte architectural.

«*Considérons l'homme dans sa première ori-*

gine sans autre secours, sans autre guide que l'instinct naturel de ses besoins. Il luit faut un lieu de repos».

Marc-Antoine Laugier, *Essai sur l'architecture [1753]*

Gardant en arrière pensée le mythe du refuge, ces attitudes de conceptions primitives sont génératrices de projets, dégageant le «*plasticisme élémentaire*» tel que qualifié par Mies Van der Rohe.

La pièce primitive incarne les valeurs essentielles au confort, du latin *confortare*, l'une dans le sens de fortifier, l'autre dans celui de redonner de la force morale.

Afin de bien comprendre le mythe de la cabane primitive, il faut se pencher un instant sur la préface de l'*Essai sur l'architecture (1753)* de L'Abbé Laugier. A travers l'histoire d'un premier acte architectural, l'auteur décrit l'archaïsme du refuge, la construction essentielle. La colonne porte, l'entablement supporte, le toit couvre, le fronton couronne. Les premiers gestes d'appropriation de l'espace marquent l'articulation entre l'homme, la nature et l'objet construit.

L'instinct de survie est moteur d'architecture. La condition humaine a besoin d'un lieu stable et protecteur afin d'évoluer. Une pièce, une maison, une rue, un village, une ville. Le développement architectural conduit à la sociabilisation.

«*Les hommes étant ainsi assemblés, comme ils poussaient de différents sons de leurs bouches, ils formèrent au hasard des paroles, et ensuite employant souvent ces mêmes sont signifier certaines choses, ils commencèrent à parler.*»

Vitruve, *De Architectura [15 av. J.C.]*

Cette notion est abordée par Kahn sous la forme d'une *société de pièces*. En effet, la sociabilisation est un point très important de la pensée kahnienne. Lors de l'élaboration d'un projet, chaque pièce est traitée comme un lieu de rencontre potentiel. C'est l'interaction des hommes entre eux qui fait projet. Par ailleurs, il intègre l'homme dans ses dessins, qui deviennent alors des scènes de la vie réelle. Ainsi, en plus d'être un lieu de confort, la pièce est le support de vie.

«*Une caverne se présente, il s'y glisse, et se*

trouvant à sec, s'applaudit de la découverte».

Marc-Antoine Laugier, *Essai sur l'architecture [1753]*

La figure de la grotte. Le refuge le plus élémentaire selon l'Abbé Laugier. C'est cette figure que l'artiste primitif Dubuffet a exploité dans son *Jardin d'Hiver* en 1970, œuvre du cycle d'*Hourloupe*. André Bloc, architecte ensemblier, tente dès les années 1950 une expérimentation plastique de l'espace. Redéfinissant la notion d'habiter, cette synthèse d'architecture et de sculpture inspire un retour vers l'instinct protecteur premier. La pièce, informe, ne répond à aucune autre contrainte que celle d'envelopper.

«Quelques branches abattues dans la forêt sont les matériaux propres à son dessein. Il en choisit quatre des plus fortes qu'il élève perpendiculairement, et qu'il dispose en carré.»

Marc-Antoine Laugier, *Essai sur l'architecture [1753]*

Le Corbusier, lui, ne cherche pas à qualifier l'homme primitif en soit, mais met en avant la géométrie primaire et ses qualités. Le carré,

l'hexagone et l'octogone, le rectangle et l'angle droit sont des formes construites originelles. Dans *Vers une architecture [1923]*, le Corbuser présente, d'après Auguste Choisy, un relevé du temple primitif, dont les mesures et la disposition se fait selon un certain ordre. En attribuant aux premiers hommes la pratique spontanée de la géométrie, il affirme alors que la mesure, le tracé régulateur et la modularité forment l'essence de l'architecture. Autour d'un univers sauvage, il y a de l'ordonnancement qui le transforme. Ordonné par la mesure, il devient habité.

Ainsi, la dimension primitive de l'architecture suit une conception pittoresque, intimiste, entrant en résonance avec les émotions les plus intimes. Il n'est pas question de simples plaisirs visuels. L'architecture doit être au service de l'homme. Au service de ses besoins essentiels, mais aussi de son confort. L'ergonomie.

Extraits de textes

«Étudier la maison pour homme courant, «tout venant», c'est retrouver les bases humaines, l'échelle humaine, le besoin-type, la fonction-type, l'émotion-type.»

«L'homme primitif a arrêté son chariot, il décide qu'ici sera son sol. [...] Il n'y a pas d'homme primitif, il y a des moyens primitifs.»

«La plupart des architectes n'ont-ils pas oublié aujourd'hui que la grande architecture est aux origines mêmes de l'humanité, et qu'elle est fonction directe des instincts humains ?»

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995

Quelques branches abattues dans la forêt sont les matériaux propres à son dessein. Il en choisit quatre des plus fortes, qu'il élève perpendiculairement et qu'il dispose en carré. Au-dessus, il en met quatre autres en travers ; et sur celles-ci, il en élève qui s'inclinent et qui se réunissent en pointe des deux côtés. Cette espèce de toit est couvert de feuilles assez serrées, pour que ni le soleil ni la pluie ne puissent y pénétrer ; et voilà l'homme logé.»

Marc-Antoine Laugier, *Essai sur l'architecture [1753]*,
Paris, Hachette Livre BNF, 2012

«Voici la maison primitive : là se qualifie l'homme : un créateur de géométrie ; il ne saurait agir sans géométrie. Il est exact. Pas une pièce de bois dans sa force et sa forme, pas une ligature sans fonction précise. L'homme est économe. [...] Un jour cette hutte ne sera-t-elle pas le Panthéon de Rome dédié aux dieux ?»

Le Corbusier, *Une maison - un palais [1928]*, Paris,
éditions Connivences, 1989

I. Les processus de création de la pièce

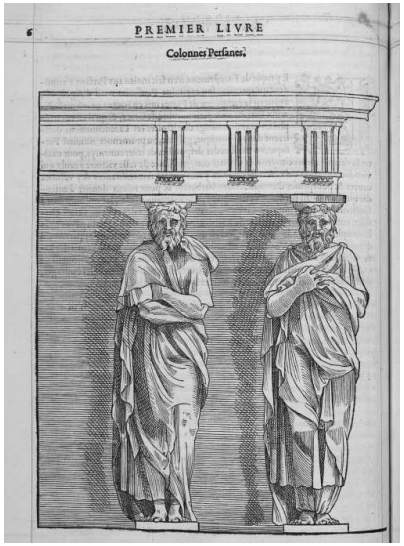
1. la ligne
2. l'axiome
3. la contingence
4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

1. le primitivisme
2. l'ergonomie
3. la spatialité

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

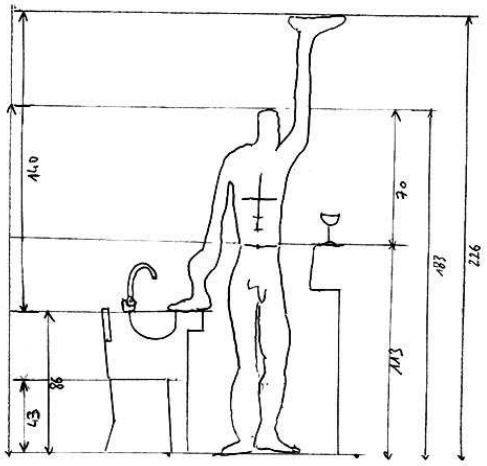
1. le motif
2. la fiction
3. la représentation



Vitruve
Illustration du livre 1 de l'Architecture
Traduit en français en 1545-1550



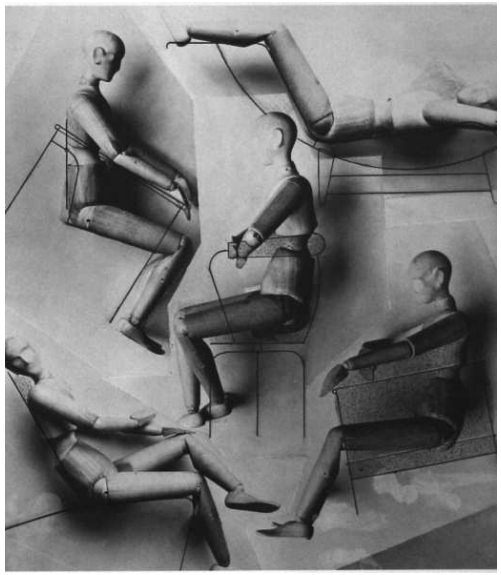
Fra Carnevale
La Présentation de la Vierge au Temple
1467



Le Corbusier
Le Modulor
1950



Le Corbusier
Le Modulor sur la façade de la Cité Radieuse
1950



Charlotte Perriand
Etude ergonomique du mobilier par rapport aux positions du corps
1929

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

2. l'ergonomie

Adaptation de l'outil aux caractéristiques physiologiques et morphologiques de l'être humain.

« Mais à quoi tendent les propriétés, la beauté, la perfection d'un meuble, d'un animal, d'une action quelconque, sinon à l'usage auquel chaque chose est destinée par sa nature ou par l'intention des hommes ? »

Platon, *La République [380 av. J.C]*, Livre X

Platon pose dans cette phrase, en 380 av. J.C., les prémices de la grande révolution qui va s'opérer plus de deux millénaires plus tard. Le corps peut jouer un rôle central dans la constitution de l'espace quotidien. Il est le noyau autour duquel la pièce et ses composantes sont dimensionnées, et en constitue donc le référent premier. Le rapport aux proportions humaines permet ainsi la cohérence et la fonctionnalité de l'espace créé, mettant en place une réelle interdépendance entre l'Homme et son environnent. La pièce est alors

pensée de façon à convenir au mieux à la morphologie et au corps de l'Homme.

Deux types de rapports au corps existent dans la formation architecturale. Le premier traite du corps dans l'espace en tant que mesure, l'autre en tant que pratique.

Le pouce, le pied, le pas. Le système de mesure anglo-saxon intègre le corps comme unité de mesure relative. L'espace est mesuré. L'Homme se déplace dans une pièce conçue autour de ses propres dimensions. Vitruve écrivit sur cette notion de proportion et de l'idéal d'un espace fait à la mesure du corps. Il fonde l'ordonnance des édifices sur la « *convenance des mesures* ». Selon Vitruve, la mesure conditionne le tout.

La perspective invoque la proportion. Elle représente un espace mesuré, un espace de référence. Confrontée à l'image du corps, la perspective s'ancre dans la réalité. Prenant l'axe de l'œil comme référent, elle devient fenêtre sur notre environnement. Une image dans laquelle le corps rend l'illusion de la perspective plausible. Dans le tableau de Fra Carnevale, *La Présentation de la*

Vierge au Temple [1467], la profondeur est installée à la fois par la convergence des lignes architecturales vers un point de fuite, mais également par la taille du corps qui rétrécit pour marquer la profondeur de l'espace représenté. Par ailleurs, l'appréciation des mesures de l'édifice seul serait subjective. Aucun environnement naturel mesurable ne permet de définir l'échelle de cette architecture. Alors, l'insertion de corps dans cette scène permet de donner une dimension à cet espace. Le corps humain devient l'échelle graphique du tableau.

Parfois, la mesure corps fait la pièce. Dans la Cité Radieuse, l'empreinte du Modulor sur la façade en béton marque l'omniprésence de ce rapport au corps humain. Cette unité de mesure idéale pensée par Le Corbusier autour de l'Homme dépasse les deux systèmes de mesures courants (*pieds, pouces* des anglo-saxons constitués autour du corps, et le *système métrique* abstrait et distancié du corps). Les « *cellules d'habitation* » vont être imaginées à partir de cette silhouette d'homme debout, d'1,83m, levant le bras pour atteindre la hauteur de 2,26m. Il réalise alors, suivant une grille s'appuyant sur le Nombre

d'Or, des « *unités d'habitation* » pensées « *pour les hommes* » et « *à l'échelle humaine* », selon ses termes. Le corps doit se reconnaître dans ces pièces, et y être à l'aise. Les proportions découlant de cette grille règlent alors les rapports d'échelle entre tous les éléments de la Cité Radieuse, des portes, fenêtres, marches...

Ainsi, le Modulor remet en place un système très primitif. Il exerce à nouveau la mesure par le corps. Il réinvente le système de mesure courant. Il rend désuet le système de cotation mathématique. Le Modulor remet en lumière ce rapport au corps, à la proportion et à l'harmonie dans la conception architecturale.

Mais la pièce et ses composants peuvent être fait à la mesure du corps. En effet, à une plus petite échelle, mais toute aussi essentielle dans l'ergonomie de la pièce, vient le mobilier. Ces objets sont nécessaires pour associer à une pièce un usage. Le mobilier de Le Corbusier et de Perriand est un bel exemple de l'importance accordée au confort et à l'ergonomie. Il devient l'*équipement intérieur de l'habitation*. En effet, suite à l'évolution des mœurs, ils ont pensé différentes façons

de s'asseoir. Ces changements ont entraîné le dessin de différentes formes de sièges, dont la fabrication a été facilitée par l'emploi de tôle et d'acier. Ce mobilier illustre l'art de réduire au maximum les obstacles qui détournent l'objet de sa fonction initiale.

L'espace de la pièce devient un environnement propice au bien-être du corps. Parfois, ce corps n'est pas le référentiel de mesure statique, mais le référentiel de mouvement. C'est cette partie que nous allons traiter maintenant.

Extraits de textes

«Il a mis de l'ordre en mesurant. Pour mesurer, il a pris son pas, son pied, son coude ou son doigt. En imposant l'ordre de son pied ou de son bras, il a créé un module qui règle tout l'ouvrage; et cet ouvrage est à son échelle, à sa convenance, à ses aises, à sa mesure. Il est à l'échelle humaine. Il s'harmonise avec lui».

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995

«Cet animal qui doit pouvoir s'ébrouer tout à son aise dans l'espace de sa maison»

Le Corbusier au sujet du Modulor, *le Corbusier : Mesures de l'homme*, Paris, éditions du Centre Pompidou, 2015 Mies

I. Les processus de création de la pièce
1. la ligne
2. l'axiome
3. la contingence
4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce
1. le primitivisme
2. l'ergonomie
3. la spatialité

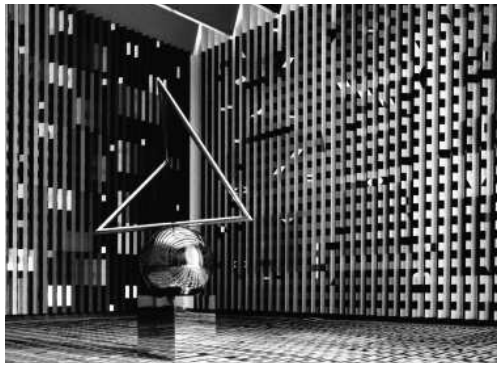
III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce
1. le motif
2. la fiction
3. la représentation



Mies van der Rohe
Villa Tugendhat
1930



Mies van der Rohe
Pavillon Barcelone
1929



Agam
Salon polymorphique pour le président Pompidou
1974



Aldo Rossi
Theatrino Scientifico
1978

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

3. la spatialité

Espace vécu, fondement de toute relation significative entre un sujet et son environnement

L'inscription d'un sujet dans une pièce rend possible la spatialité. Toute perspective s'opère depuis un point de vue singulier, constituant l'origine des rapports de l'espace avec le corps qui le pratique. Il n'est alors plus question de ce que l'on voit, mais de comment regarde t'on.

Le mobilier permet de donner des points de vue sur la pièce, et devient l'outil de la mise en scène de perspectives. On fabrique le mobilier pour servir l'espace de la pièce. L'origine de la pièce proviendrait de cette position centrale qu'occupe notre corps dans son espace. Je me déplace. Je m'assieds. Je regarde.

Comment regarde t'on une pièce ? Depuis quel point l'expérience de celle-ci est-elle opti-

male ? L'architecte Mies van der Rohe a tenté de répondre à ces questions à travers certaines de ses réalisations. Dans la villa Tugendhat, le mobilier est agencé de façon à servir au mieux l'architecture qui se donne à voir. Le mobilier lourd, fixe, est placé de façon stratégique et oriente le regard. Cette disposition invite à observer au mieux l'espace qui nous entoure, depuis des points choisis (et imposés) par l'architecte.

Mais l'architecture est aussi un espace vécu. Un lieu dans lequel on circule. Une endroit menant à un autre. Le pavillon Barcelone vit grâce aux nuances des points de vues offertes par les surfaces élevées dans la pièce. Un pas suffit à changer la perception de ce lieu, semblant tantôt ouvert, tantôt fermé. L'instabilité de cet espace en engendre une perception très particulière. Cette mise en scène des points de vue sur l'architecture, évoluant selon le positionnement du corps, lui confère une vraie richesse cinématographique.

L'instabilité visuelle de la pièce a été exploitée par Agam dans l'aménagement de l'antichambre des appartements privés du Palais de l'Élysée pour le président Pompidou. Ce *salon polymor-*

phique est un réel espace pictural à habiter. Mais cette pièce n'est pas figée. Qualifiée d'*espace cinétique*, elle intègre le mouvement à son univers visuel, et suggère alors une métamorphose permanente de sa perception. L'artiste donne à voir l'antichambre à travers des mutations perpétuelles, suivant l'emplacement du corps. Ce lieu est une expérience visuelle, dans laquelle l'architecture est mise en scène, se donnant à voir de multiples façons.

La mise en scène de l'architecture contribue à l'expérience poétique, chaque perspective agissant comme une fenêtre visuelle vers laquelle on regarde. Regarder l'architecture à travers une fenêtre, c'est aussi se distancier de celle-ci. Le théâtre est le lieu dans lequel se joue une pièce, dont l'architecture est le personnage. Le *Theatrino Scientifico* d'Aldo Rossi est une architecture dans laquelle se joue une architecture. Ce théâtre miniature réunit les symboles récurrents dans les travaux de l'architecte, depuis l'horloge placée sur son fronton jusqu'au drapeau accroché en son sommet. L'architecture est à la fois l'objet et le réceptacle, le décor et l'acteur des propres projets de Rossi. Il la met en scène afin d'observer ses réali-

sations sous un autre angle, à une autre échelle, dans un tout autre contexte. Alors, l'architecture n'est plus ce qui enveloppe l'homme, mais ce que l'homme regarde.

Extraits de textes

« [...] C'est un espace compté à partir de moi comme point ou degré zéro de la spatialité. Je ne le vois pas selon son enveloppe extérieure, je le vis du dedans, j'y suis englobé. Après tout, le monde est autour de moi, et non devant moi.»

Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*,
éditions Gallimard, 1964

«L'axe n'est pas ici une sécheresse théorique; il lie les volumes capitaux et nettement écrits et différenciés les uns des autres. Vous observez alors les désaxements habiles qui donnent l'intensité aux volumes [...]. Un objet mis au centre d'une pièce tue souvent cette pièce car il vous empêche de vous placer au centre de la pièce et d'avoir la vue axiale; [...]

«Quelques pas à droite ou à gauche font souvent une grande différence»

William Gilpin, *Trois essais sur le beau pittoresque*,
Londres, 1792

«L'architecture est le seul langage plastique qui offre la possibilité de marcher, de regarder, de changer d'espace, ce qui n'existe que rarement dans la sculpture.»

Richard Serra dans A. Pacquement, *Entretien avec Richard Serra*, catalogue Paris, op. cit. p42.

L'imagination permet d'aller au delà de ce qui est visible. En architecture, faire appel à l'imaginaire inscrit l'objet dans une poétique du sous-entendu, de la référence, du symbole. La perception d'une pièce impliquant un imaginaire dépasse les considérations purement esthétiques, une construction logique, une spatialisation fonctionnelle, afin de révéler une expression plastique importante. Dans cette troisième partie ne sont alors pas traitées les attentions pratiques apportées à l'architecture, mais le langage plastique mis en place par les architectes (ou artistes) à travers des stratagèmes impliquant l'imaginaire de chacun pratiquant la pièce.

I. Les processus de création de la pièce

1. la ligne

2. l'axiome

3. la contingence

4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce

1. le primitivisme

2. l'ergonomie

3. la spatialité

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

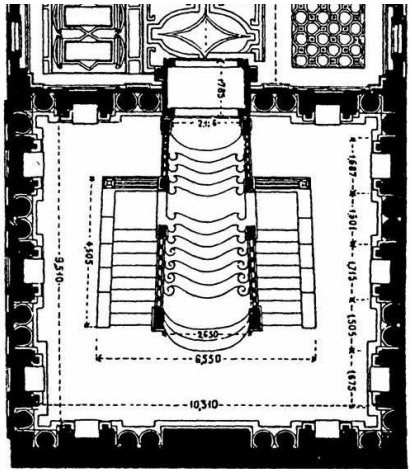
1. le motif

2. la fiction

3. la représentation



Michel-Ange
Vestibule de la bibliothèque Laurentienne de San Lorenzo
1524 - 1959



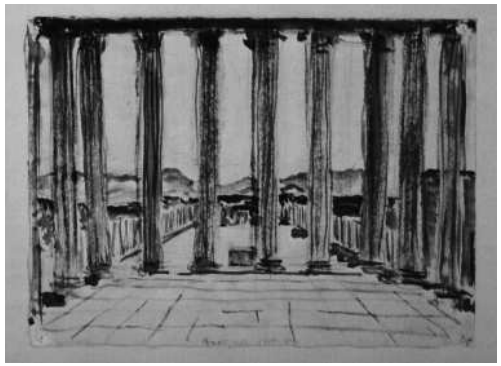
Michel-Ange
Vestibule de la bibliothèque Laurentienne de San Lorenzo
1524 - 1959



Carlo Scarpa
Tombeau des époux Brion
1969 - 1978



Claude Rolley
Olympie, Péribole Nord du Temple de Zeus
1969



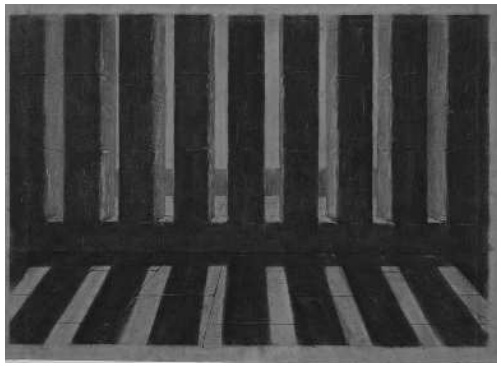
Le Corbusier
Pompéi
1911



Dubray
Le général Guillaumat sur les marches du Parthénon
1918

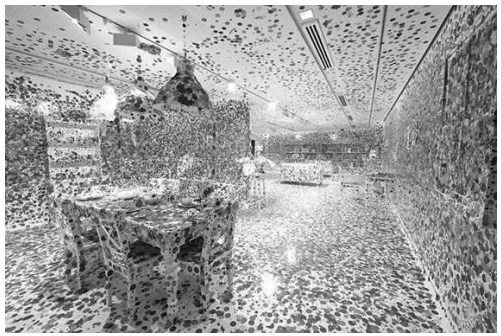


Daniel Buren
Les deux plateaux
1983

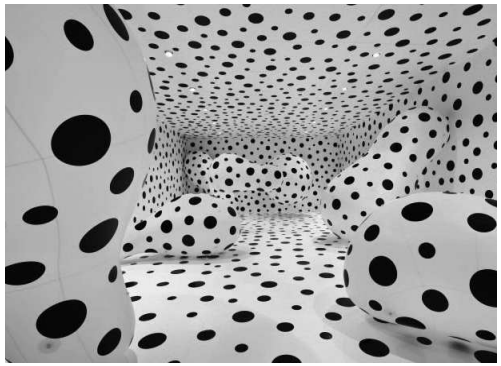


Adolphe Appia
Espace rythmique - neuf piliers
1909-1910





Yayoi Kusama
The Obliteration Room
2002



Yayoi Kusama
Dots Obsession - Day
2009



Yayoi Kusama
Infinity Mirrored Room - The Souls of Millions of Light Years Away
2013

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

1. le motif

Sujet qui domine une œuvre d'art, un ouvrage.
Sujet ornemental ou figuratif formant en lui-même un tout.
Ensemble de valeurs rythmiques pouvant se répéter indépendamment du contexte mélodique et harmonique.

Le mot « motif » incarne à lui seul deux notions : celle de forme, et celle de répétition, faisant référence tous deux à une dimension décorative. Il donne de la signification. Un motif appliqué à une architecture devient un ornement. Cet accessoire fonctionne comme l'habillement d'une pièce nue, mais aussi comme le déguisement, trompe-l'œil, faux semblant, conférant à l'espace un caractère théâtral. Le motif permet alors le passage entre l'échelle de l'architecture à celui de l'ornement, du mobilier, parfois du tissus. Il est l'élément unificateur de l'architecture. Il prolifère, habille la pièce, lui donne du volume, du rythme et du détail. Car il lui donne aussi du rythme, de la mesure, partitionne et dynamise

ainsi l'espace de la pièce.

Le Corbusier, dans *Trois Rappels à Messieurs les architectes*, affirme : « *Le rythme est une équation : égalisation (symétrie, répétition); compensation (contrastes); modulation (développement).* » Cette définition inscrit le rythme dans une forme de danse, de dynamique qu'il insuffle à un espace.

Le motif est un rythme. Appliqué à une architecture, il la rend dansante. L'ombre lui donne vie. Ce n'est alors pas le motif plat, peint dont il est ici question. C'est plutôt du motif sculpté, de la modénature contribuant à l'illusion architecturale. La combinaison des hauts et des bas reliefs produit alors des jeux d'ombre et de lumière, donnant du volume à ce qui n'en a pas, théâtralisant l'objet architectural.

Le motif architectural sert alors de costume pour la pièce, la donnant à voir comme un personnage. L'habillement de pièces donne un caractère maniériste à des espaces très simples. Michel Ange a exploité ce procédé dans le Ricetto (vestibule) de la bibliothèque Laurentienne à Florence. L'ornement en trompe-l'œil fait contraste avec la

simplicité de l'espace. Les colonnes ne portent pas, la cage d'escalier se propage, les fenêtres ne donnent sur rien. L'élément décoratif est excessivement dense, encombrant totalement cet espace enveloppant. Le motif devient alors un prolongement de la pensée constructive du lieu. L'ornement a sa propre règle, sa propre force d'expression.

Des architectes plus contemporains font encore appel à la puissance expressive de l'ornement. Dans le Tombeau des époux Brion de Carlo Scarpa, un motif sculptural prolifère tout au long du bâtiment. Prenant la forme d'un escalier, d'une fontaine, d'une fenêtre ou simplement d'un ornement de sol ou de plafond, ce dessin sculpté n'a pas d'échelle, pas de sens, mais semble être le fil conducteur de l'ensemble de la promenade architecturale. Dans la pièce, il habille. Dans le bâtiment, il oriente. Dehors, il est piétiné. Cet ornement vaut pour lui-même. Il fait architecture. Et maintenant arrive la poétique de l'objet. Que représente ce motif ? Que signifie t'il ? A quoi sert-il ? Un escalier ? Une rayure ? Une cannelure ? Peut-être est-ce simplement cela. Une cannelure. Un motif répété pour habiller, pour accrocher la

lumière, pour gommer les limites entre les différents espaces. A l'interieur du tombeau, décliné en plusieurs matériaux, il devient fonctionnel, ou appelle un regard singulier. La pièce ainsi ornementée joue avec la lumière, les contrastes, et le volume. Le motif sert l'illusion. Cette même illusion que l'on retrouve sur la colonne. Les joints sont invisibles, l'objet se verticalise, la pierre est contrastée, la lumière permet au motif d'apparaître.

La cannelure est le trompe l'œil par excellence, dont l'efficacité persiste dans le temps et inspire toujours. Il suffit alors d'observer les Colonnes de Buren du Palais Royal pour voir ce motif de la cannelure apparaître, à plat, dans l'emploi contrasté de noir et de blanc, visant à les faire sembler en volume. Tramée, le rythme se lit alors dans les colonnes, mais aussi dans l'emplacement au sol, comme en hauteur, de ces colonnes. C'est un lieu de rythme. C'est un drapé de pierre.

Concevoir un lieu de rythme est un thème exploité en arts plastiques. Le motif existe alors pour lui-même. Il renvoie à la figuration. La pièce est le support de son expression. Ce thème

irrigue le travail de Yayoi Kysama, dont l'obsession du pois dans la pièce est systématique dans la conception de ses environnements. Dans un espace clos, des miroirs démultiplient les pois à l'infini. Appliqués à l'ensemble d'une pièce remplie d'objets, ils les rendent quasi-invisibles. Posés aléatoirement par des tierses personnes sur une pièce à vivre toute blanche, ils comblent un vide, remplissent celle-ci visuellement, la saturent. Cette expérience psychédélique place le motif comme un réel vêtement, habillant l'espace.

Par l'emploi excessif de motifs, la pièce n'est plus de l'ordre de l'architecture, mais de l'image. Superposé à l'architecture, le motif modifie la perception de l'espace. Ainsi, la pièce revêt un caractère fabuleux, devenant une illusion que l'on parcoure.

Extraits de textes

«La modénature est la pierre de touche de l'architecte. Celui-ci révèle artiste ou simplement ingénieur? La modénature est libre de toute contrainte. Il ne s'agit plus ni d'usages, ni de traditions, ni de procédés constructifs, ni d'adaptations à des besoins utilitaires. La modénature est une pure création de l'esprit : elle en appelle au plasticien.»

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995

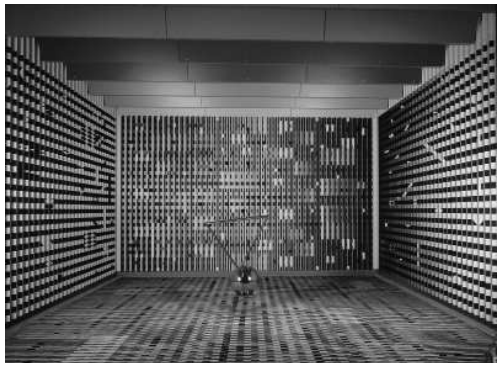
I. Les processus de création de la pièce
1. la ligne
2. l'axiome
3. la contingence
4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce
1. le primitivisme
2. l'ergonomie
3. la spatialité

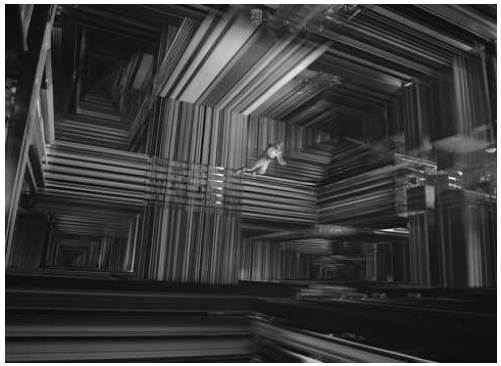
III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce
1. le motif
2. la fiction
3. la représentation



Jules Hardouin-Mansart
Galerie des glaces du Château de Versailles
1678-1684



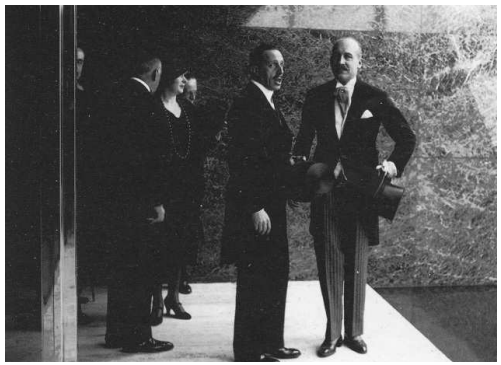
Agam
Salon polymorphique pour le président Pompidou
1974



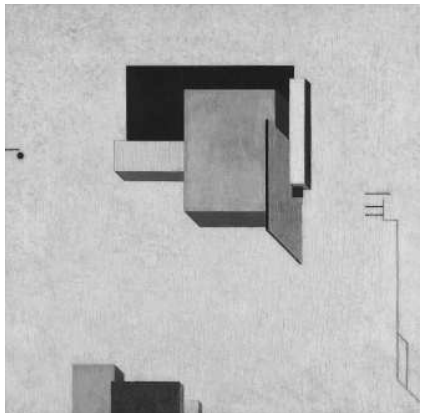
Interstellar
Cinquième dimension
2014



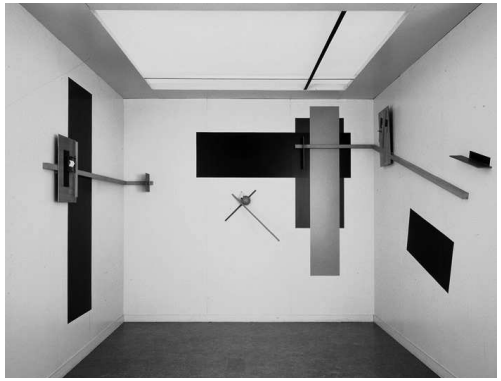
Jean Dubuffet
Jardin, cycle de l'Hourloupe
1970



Mies van der Rohe
Pavillon Barcelone
1929



El Lissitzky
Proun
1920



El Lissitzky
Prounenraum
1923

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

2. la fiction

Création imaginaire, souvent anecdotique, dans une œuvre artistique, littéraire ou cinématographique le plus souvent, constituant un code de lecture entre le créateur et son public.
Produit de l'imagination qui n'a pas de modèle complet dans la réalité.

Inventer une fiction, c'est donner un point de vue singulier, extrait du monde, et donner cet extrait à voir au monde différemment. La pièce fictionnelle n'est pas le réceptacle d'une fonction. Elle est un lieu autre. Elle existe par ses qualités propres. Cette pièce est le cadre d'une image. Ses limites la séparent du reste du monde. Elle est une fenêtre donnant à voir un rêve à expérimenter. Elle accueille une nouvelle réalité.

Dans le Château de Versailles, Mansart a pensé un décor, une pièce chargée d'œuvres et de richesses. C'est la Galerie des Glaces. La profondeur fuyante et les dimensions gigantesques de ce lieu en font un glorieux couloir, dont la sy-

métrie parfaite et la base géométrique simple en font un lieu presque abstrait. Fruit d'une architecture baroque, cette pièce donne à voir une réalité qui lui est propre. Les fenêtres, percées dans l'épaisseur du mur, font face aux miroirs, dont le gabarit leur est identique. Depuis le bout de cette pièce, l'épaisseur de mur de permet pas de voir l'extérieur. Il n'est bien sur pas question de mouvement, d'avancée, mais de regard frontal, fuyant jusqu'au fond de la galerie. Alors, les miroirs reflètent la réalité extérieure. Ils donnent l'illusion de la fenêtre. Ils trompent le visiteur, simulent une pièce double. La Galerie des Glaces appelle la contemplation de l'extérieur à travers un filtre intérieur. Cette pièce est un lieu d'artifices, composée comme une image.

Agam, dans son boudoir, conçoit lui aussi une réalité nouvelle. Dans cet espace pictural à habiter, les mutations visuelles perpétuelles composent un espace cinétique. L'artiste qualifie cette pièce *d'expérience de la 4ème dimension*, car le spectateur joue avec le temps et l'espace. La réalité que la pièce donne à voir n'est pas stable. Elle est une image *polymorphique* dans laquelle on se déplace tout en contemplant une réalité qui, à

chaque pas, en précède une autre.

« *Entrer dans les images* ». C'est l'idée qui guide l'artiste Jean Dubuffet lorsqu'il entame son travail autour du cycle de l'*Hourloupe*. Il ne souhaite plus réaliser de simple peintures, mais de réels environnements. Ces architectures de l'imaginaire, entre la grotte et la sculpture amorphe, sont des images construites. Les pièces-œuvre d'art n'ont aucune fonction. On se promène dedans, on les touche, on s'y allonge quelques instants. Les lignes composent une réalité propre à l'artiste. La pièce existe alors par elle-même.

En 1929, pour la première fois dans une Biennale d'Architecture, un architecte n'expose pas dans son pavillon. Le Pavillon Barcelone de Mies Van der Rohe naît d'une pensée avant-gardiste, d'un travail de l'espace instable, où tout est en dedans et en dehors à la fois. La noblesse des matériaux, l'innovation des espaces, la richesse du mobilier en font à la fois le lieu d'exposition et l'objet exposition. La pièce se donne à voir.

La pièce *fictionnelle* devient alors un lieu ambiguë, dans lequel la fonction de la pièce est effa-

cée, au profit de ses qualités plastiques. Ce sont des pièces pensées par des architectes et plasticiens, qui profitent de l'échelle de la pièce pour immerger le corps dans une œuvre, ayant pour vocation d'être exposée.

Une pièce abstraite, une œuvre à vivre. Dans la mouvance constructiviste russe, autour des années 1915, des artistes réinterrogent le statut d'œuvre d'art ainsi que l'expression de l'imagination. Alors que Tatline élabore des *contre-reliefs* afin de définir un nouveau rapport dynamique entre le spectateur et l'objet, El Lissitzky conçoit la *Prounenraum* (*Proun* étant l'acronyme de Projet pour l'Affirmation du Nouveau en russe). Selon lui, *« Proun définit le point où la peinture change de direction pour se diriger vers l'architecture »*. L'artiste décide donc de transcrire une composition picturale sur le volume d'une pièce, prenant comme support les six plans que sont le plafond, le sol ainsi que les quatre murs. Encombrer ses murs ou y accrocher des œuvres serait inadapté, la *Prounenraum* n'ayant ni besoin, ni envie d'accueillir des tableaux. La pièce est l'exposition que l'on parcoure. Elle incarne l'expérience inédite de l'abstraction. Les éléments greffés aux murs par

l'artiste ne sont pas des simples objets, mais les composants d'une œuvre abstraite en trois dimensions, intégrés dans leur propre environnement.

Extraits de textes

«L'émotion naît de quoi ? D'un certain rapport entre des éléments catégoriques, sol poli, murs polis. [...]D'un système plastique qui étend ses effets sur chaque partie de la composition. D'une unité d'idée allant de l'unité de matières jusqu'à l'unité de la modénature.»

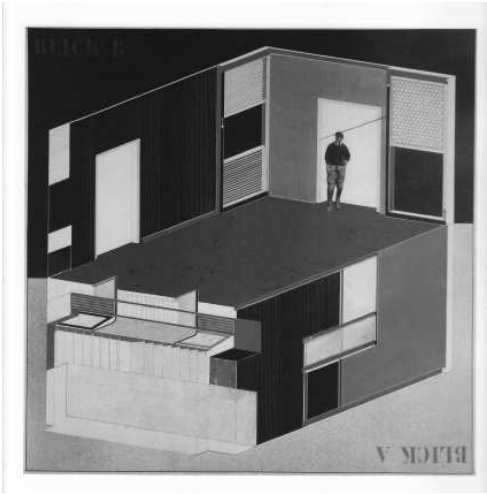
«Propylées : [...] On a sacrifié, nettoyé, jusqu'au moment où il ne fallait plus rien enlever, ne laisser que ces choses, concises et violentes, sonnant clair et tragique comme des trompes d'airain.»

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*,
Paris, Flammarion, 1995

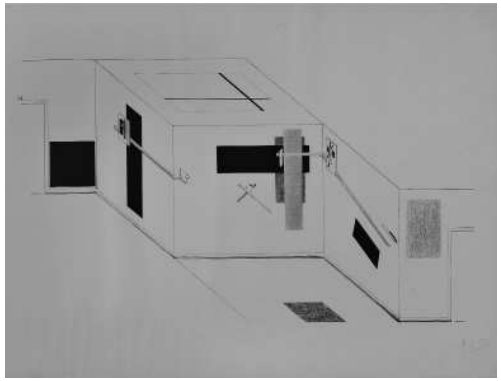
I. Les processus de création de la pièce
1. la ligne
2. l'axiome
3. la contingence
4. l'eurythmie

II. L'Homme au centre des processus de création de la pièce
1. le primitivisme
2. l'ergonomie
3. la spatialité

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce
1. le motif
2. la fiction
3. la représentation



El Lissitzky
Axonométrie du cabinet abstrait
1927



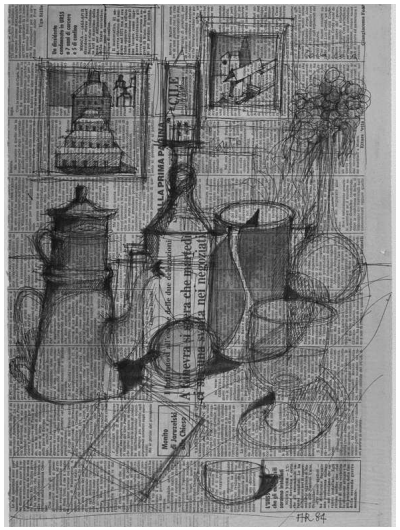
El Lissitzky
Axonométrie de la Prounenraum
1923



Luigi Ghirri
Senza Titolo
1989



Aldo Rossi
Senza titolo
1996



Aldo Rossi
Natura morta con architecttura
1984



Aldo Rossi
Interno con stampa
1991



Aldo Rossi
Tea and Coffee Piazza
1983



René Magritte
Les valeurs personnelles
1952

III. L'imaginaire et ses processus dans la pièce

3. la représentation

> *Action, fait de se représenter quelque chose; manière dont on se représente quelque chose; acte par lequel un objet de pensée devient présent à l'esprit. Ce qui est présent à l'esprit; ce que l'on «se représente», ce qui forme le contenu concret d'un acte de pensée.*

La représentation d'une pièce projetée immerge le spectateur dans un idéal. Elle permet de mettre en place une atmosphère, un agencement, et de lui donner une réalité rêvée. La représentation doit séduire. Elle s'inscrit dans une époque dont elle suit parfois les codes. La pièce ainsi idéalisée à travers son image la rend désirable.

Ce sont des images de pièces racontées, réelles ou non, que nous allons étudier maintenant.

La *Prounenraum* de l'artiste El Lissitzky, introduite précédemment, témoigne d'une unité poétique établie entre la réalité de l'objet, sa perception ainsi que sa représentation. Prenant la

forme d'une boîte dépliée, l'image dégage une certaine ambiguïté entre une représentation picturale et axonométrique. Chaque surface du volume de la pièce est traitée comme une composition abstraite. Cette vue sans avant ni arrière-plan de représentation rompt avec la perspective classique. Le toit et le sol n'ont pas de lisibilité réelle. La représentation en axonométrie du projet détache celui-ci de tout contexte. L'artiste pousse l'ambiguïté permise par cette perspective jusqu'à une lecture sans dessus ni dessous de son *cabinet abstrait*. Ainsi se révèlent les potentiels de l'axonométrie pour représenter un environnement spatial, au service d'une pensée avant-gardiste : les objets, flottant dans l'espace, révèlent une réversibilité totale, grâce à laquelle chaque plan peut en devenir un autre.

Mais la représentation ne relève pas toujours de la projection dans un projet. Elle est aussi un fragment d'intimité, du « chez-soi ».

« *Une chambre qui ressemble à une rêverie, une chambre véritablement spirituelle, où l'atmosphère stagnante est légèrement teintée de rose et de bleu.*

L'âme y prend un bain de paresse, aromatisé par le regret et le désir. — C'est quelque chose de crépusculaire, de bleuâtre et de rosâtre ; un rêve de volupté pendant une éclipse.
Les meubles ont des formes allongées, prostrées, alanguies. Les meubles ont l'air de rêver ; on les dirait doués d'une vie somnambulique, comme le végétal et le minéral. Les étoffes parlent une langue muette, comm e les fleurs, comme les ciels, comme les soleils couchants. »

Charles Baudelaire, *Petits poèmes en prose [1869]*

La représentation peut être écrite. Prenant la forme d'un poème en prose, Charles Baudelaire partage un souvenir de chambre, un rêve, une fable. Le vers raconte une pièce, une atmosphère, un lieu d'évasion. Le poète touche l'imaginaire collectif en manipulant le mot. Le poème, comme une photographie, un tableau, fige un instant dans le temps. Elle permet une contemplation rêvée. Pourtant, ce n'est plus une image finie que l'on donne à voir, mais une image qui se construit au fil des vers.

C'est au fil des dessins que l'image de la pièce se construit avec Aldo Rossi. Composés comme des poèmes, ils incarnent une dimension rêvée. Ce ne sont pas des mots mais des objets qui dialoguent entre eux. Rossi s'empare de la banalité de l'objet, faisant appel à notre imaginaire collectif, et lui confère une raisonnance poétique. Les échelles changent, se mélangent, les objets sont réinventés. Parfois, L'objet est une architecture. L'objet est dans la pièce. La pièce est un objet. L'architecture est dans la pièce, prenant la forme d'un objet. D'un dessin à l'autre, des symboles fabriquent un environnement personnel, intime. La pièce dessinée de Rossi nous parle. Elle contient des objets du quotidien, et devient le décor de cette mise en scène. La répétition, elle, accentue l'évidente banalité des choses que l'on voit tous les jours. Mais le dessin leur confère un caractère onirique. Telle une madeleine de Proust, le bruit de la cafetière, l'odeur des fleurs dans le vase, la couleur de la canette sur la table sont perceptibles à la vue des croquis de Rossi. Les carnets de dessins sont des pièces, dans lesquelles les volumes dessinés sont des appels à la rêverie, une invitation à redécouvrir la beauté de la banalité.

C'est peut être avec le peintre René Magritte que nous pourrions associer le travail de Rossi. La fenêtre, la statue, le grelot, le chapeau sont autant de références autobiographiques récurrentes dans ses œuvres. Le rapport d'échelles entre les objets et la pièce est remarquable dans le tableau « *Les valeurs personnelles* ». La recontextualisation d'objets familiers donnent à la composition une poétique du banal, s'inscrivant dans la théorie des « *Objets Bouleversants* » formulée par Paul Nougé. Le surréalisme associé à la pièce permet une expérience particulière. Il insuffle du merveilleux au connu, de la poésie au banal, de la visibilité à l'invisible.

Ainsi, la représentation d'une pièce n'est pas simplement une image démonstrative. A la fois narrative et intrusive, elle raconte une histoire personnelle, nous invite chez un autre.

Conclusion

Le travail de recherches réalisé est une porte ouverte à la discussion. Il n'est pas question d'apposer, de façon trop manichéenne, un processus de création à une pièce. Il s'agit plutôt de définir ce qui constitue la pièce, ainsi que les clefs d'entrée possibles de sa création. La pièce résulte alors de l'association de plusieurs processus, qui, fonctionnant ensemble, lui permettent de transcender les échelles, les époques, mais aussi les disciplines.

La pièce porte en elle les indices révélant les étapes potentielles de sa genèse. Ce sont des pièces dessinées, construites, rêvées, idéalisées qui ont été présentées. Elles ont comme point commun de s'emparer du banal de la pièce, de l'échelle de la salle, pour en faire un lieu fabuleux. Cette banalité permet à chacun de se s'identifier au lieu. L'habitabilité de la pièce permet celle de l'architecture qui la contient.

Car la pièce est un outil transcendant différentes disciplines. Elle se pose sur la page blanche de peintres, poètes, auteurs, sculpteurs, et architectes. Elle s'adresse aussi aux visiteurs, clients, habitants autour desquels elle est pensée. Elle est l'espace domestique, le lieu du quotidien, le cadre

de vie, le point de repère, l'unité de mesure. La pièce est l'écrin accueillant l'avant-garde. Elle est l'incarnation d'un idéal. Une image à vivre.

La pièce est une clé d'entrée pour la lecture de l'architecture. Alors, à l'image des « *sociétés de pièces* » de Louis Kahn, elle devient elle-même l'outil de processus permettant la génèse de l'édifice.

Bibliographie

Textes ayant contribué à l'élaboration du mémoire

Paulo Amaldi, *Espaces*, Paris, éditions de la Villette, 2007

Karim Basbous, *Avant l'œuvre : essai sur l'invention architecturale*, Paris, éditions de l'imprimeur, 2005

Jacques Lucan, *Composition, non-composition : architecture et théories, XIXe-XXe siècles*, Lausanne, éditions PPUR , 2009

Textes cités

Charles Baudelaire, *Petits poèmes en prose [1869]*, Paris, éditions Pléiade, 1975

Marc-Antoine Laugier, *Essai sur l'architecture [1753]*, Paris, Hachette Livre BNF, 2012

Le Corbusier, *Une maison - un palais [1928]*, Paris, éditions Connivences, 1989

Le Corbusier, *Vers une architecture [1923]*, Paris, Flammarion, 1995

Adolf Loos, *Ornament und Verbrechen (Ornement et crime, [1909]*, Paris, éditions Rivage Poche, 2015

Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, éditions Gallimard, 1964

William Morris, *L'art et l'artisanat [1876]*, Paris, Rivages poche, 2011

Georges Perec, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974

Claude Perrault, *Abrégé Des Dix Livres D'Architecture De Vitruve [Edition 1674]*, Paris, Hachette Livre Bnf, 2014

Platon, *La République [380 av. J.C], Livre X*, éditions Les Belles Lettres, 1982

Luca Rivalta, *Louis I.Kahn, La construction poétique de l'espace*, Paris, Le Moniteur, 2003

Bernard Rudofsky, *Architecture sans architectes*, éditions du Chêne, 1977

Panayotis Tournikiotis, *Loos,* Paris, éditions Macula, 1991

Vitruve, *De Architectura [15 av. J.C.]*, édition établie par Auguste Choisy, 1910

Revues citées

Louis Kahn, «*The room, the Street, the Human agreement*», AIA Journal, 1971

Le Corbusier, album d'exposition, *le Corbusier : Mesures de l'homme*, Paris, éditions du Centre Pompidou, 2015

Mies Van der Rohe, propos recueillis par Christian Norberg-Schultz, «*Rencontre avec Mies Van der Rohe*», Architecture d'Aujourd'hui, n°79, 1958.

Richard Serra dans A. Pacquement, *Entretien avec Richard Serra*, catalogue Paris, op. cit. p42.

Merci à Frank Rambert ainsi qu'aux six autres séminaristes pour cette année d'échanges, de curiosité et de conversations.