



HAL
open science

Supermeuble

Camille Lucas

► **To cite this version:**

| Camille Lucas. Supermeuble. Architecture, aménagement de l'espace. 2022. dumas-03845595

HAL Id: dumas-03845595

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03845595>

Submitted on 9 Nov 2022

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Supermeuble



Camille LUCAS - ENSA NANTES
Mémoire de master 2021-2022

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Supermeuble

Camille LUCAS - ENSA NANTES
Semestres automne 2021 / printemps 2022

Mémoire de master réalisé dans le cadre du séminaire
«Architecture en représentation », dirigé par Laurent Lescop,
Bruno Suner et Anne Philippe

Imprimé par floveprint, 12 rue Paul Doumer, La Roche-sur-Yon

REMERCIEMENTS

Ce mémoire a été pour moi l'opportunité idéale de pousser un questionnement, une intuition, afin d'observer ce qu'il peut ouvrir dans le monde de l'architecture.

Jusqu'alors, il m'était compliqué de poser les bons mots pour définir ce terme de Supermeuble, d'en donner ma propre interprétation, tout simplement parce que je ne me basais que sur les rares travaux qui l'évoquaient. Ce terme est nouveau, c'est à nous d'en trouver une définition qui nous convient.

Chers lecteurs, si vous souhaitez vous aventurer à travers ces prochaines pages, soyez prêts. Soyez rassurés, ce que vous allez lire ne va pas choquer, seulement, soyez prêts à envisager qu'il existe un « autrement ».

Laissez votre esprit aussi ouvert que possible, laissez-vous tenter et revenez vers moi à la fin, je serais curieuse de savoir ce que vous en pensez.

Ce mémoire est une trace de ce que je pense à l'instant présent, et pourra faire naître, je l'espère, de nombreuses discussions autour de sujets qui seront évoqués par la suite.

Je souhaiterais remercier certains professeurs qui ont cru en cette intuition et qui m'ont aidé à passer à un stade supérieur.

Merci à Romain Rousseau de m'avoir donné tant d'inspiration et de références, qui ont pu par la suite diriger mon master dans cette direction.

Je remercie également Laurent Lescop, Bruno Suner et Anne Philippe pour ces quelques mois de suivi des plus enrichissants dans le cadre du studio de projet « Archirep ». Je réalise maintenant que ce travail que nous avons mené a constitué une part indispensable pour l'écriture de ce mémoire.

C'est pour cela que je remercie également ce groupe de projet, car sans eux mon mémoire n'aurait pas pris cet aspect aussi personnel et expérimental que cherchais à avoir. Merci à vous, Marie-Pierre, Matthijs, Maxime, et même Adnane, d'être ce que vous êtes, et que chacune de nos personnalités ait pu nourrir un aussi beau projet.

Je tenais également à remercier toutes ces personnes avec qui j'ai pu avoir des discussions autour de ce sujet et qui m'ont ouvert à de nouvelles références pour nourrir mon propos.

Merci à tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à la construction de ce travail.

À ma grande sœur, pour son dévouement et ses précieux conseils.

À mon petit frère, pour son ouverture d'esprit et sa curiosité.

À mes parents, qui m'ont toujours soutenu, encouragé et aidé.

Papa, Maman, merci de croire en moi, voilà le résultat.

On est riche de sa famille.

INTRODUCTION

« Rien d'audacieux n'existe sans
sans la désobéissance à des
règles »¹

¹Jean Cocteau

Nous naissons, grandissons et vieillissons dans un monde façonné par toutes sortes de règles. Les individus que nous sommes en ont nécessairement besoin afin de vivre en société. C'est un fait. Or, c'est dans la nature humaine de vouloir avancer, progresser, dépasser les limites qui nous entourent et celles qui nous sont propres. Et pour cela, il arrive parfois qu'il faille transgresser certaines normes établies pour le bon fonctionnement de la société. Mais peut être que le fait de désobéir à ces dernières participerait à l'évolution de la société dans laquelle nous vivons. Cela permettrait de ne pas rester dans un monde figé, nous qui sommes faits de matière vivante.

Finalement, outre l'aspect intrinsèque lié à la nature humaine, nous pouvons ajouter que cette volonté que nous avons de vouloir transgresser les limites est un acte de créativité et d'innovation, permettant d'autant plus de développer son imaginaire. « Et si ? » Ce sont ces deux mots, ces quatre lettres et surtout ce signe de ponctuation qui vont permettre de reconsidérer tout ce qui est admis autour de nous, tout ce qui est pour nous évident.

C'est l'amorce de tout un travail visant à envisager autrement un espace par exemple. Examiner en esprit, regarder au visage, s'approcher du centre de gravité de sa définition au fil de la considération patiente de ses lignes essentielles.

Tout cela pour revenir aux origines, à l'essence même de la fonction d'espace, pour pouvoir s'imaginer une autre manière de vivre.

C'est ici que la notion de Supermeuble intervient. Entre imaginaire et réalité, entre art et architecture, à la frontière de tant de théories, de courants, de thèmes gravitant autour de l'architecture. Le Supermeuble comme manière de dépasser les limites que nous nous sommes fixées, pour explorer de nouveaux terrains, un nouvel univers.

Dans quelles mesures peut-on dire que le concept de Supermeuble participe à une certaine transgression des règles établies de l'architecture ?

C'est le début d'un long voyage qui va nous emmener sur les traces de ce tout nouveau concept, encore très peu connu mais pourtant de plus en plus présent autour de nous.

« Un voyage dans les régions de la
raison »²

Je vous emmène avec moi, comprendre ce que l'imaginaire peut apporter à l'architecture, pour ensuite introduire la notion de Supermeuble. Une fois ces bases posées, je vous expliquerai comment j'ai interprété cette notion et conçu, avec l'aide de mon équipe, mes propres Supermeubles, dans le cadre de l'option de projet de master Archirep. Enfin, je tenterai de vous expliquer que ce Supermeuble n'intervient pas par hasard, et qu'il a une réelle place dans notre monde contemporain.

Tant d'auditeurs ferment les yeux en écoutant de la musique, comme s'ils devaient effacer la réalité où ils sont pour se rendre uniquement attentifs à ce que la musique leur évoque. À cet égard, le fait qu'au théâtre, la salle s'éteigne lorsque s'éclaire la scène ne manifesterait-elle pas cette même tendance de l'imaginaire à déréaliser le réel pour vivre l'irréel aussi intensément que s'il était la même réalité ? Essayons, à notre tour. Fermons les yeux sur ce qui existe déjà, sur ce qui nous entoure et que nous ne regardons même plus. Et laissons notre esprit se concentrer sur ce monde d'images qu'il est capable d'inventer. Un voyage spatio-temporel dans cette machine à rêver afin de redécouvrir ce que notre imaginaire pourrait apporter à la réalité.

² Un viaggio nelle regioni della ragione, 1969, Emmanuelle Chiappone-Piriou, Superstudio Migrazioni, Civa, 2020

introduction 06-07

12

imaginaire

64

museum's superfurniture

108

utopie ?

conclusion 156-157

bibliographie 160-163

illustrations 164-167

<h3>01. La capsule spatio-temporelle</h3> <p>UTOPIES ARCHITECTURE RADICALE L'HABITANT DE NULLE PART</p>	18-33
<h3>02. Make architecture from architecture</h3> <p>ARCHIVE OF AFFINITIES CITIZENS OF NO PLACE FAIRE APPEL À LA SENSIBILITÉ DE CHACUN</p>	34-47
<h3>03. Le Supermeuble</h3> <p>QU'EST CE QU'UN SUPERMEUBLE ? PROGRAMMATION SPÉCIFIQUE OBJET D'ÉMANCIPATION</p>	48-63
<h3>01. Le spect-acteur</h3> <p>LA PRÉSENCE DÉROUTANTE DE CES CAPSULES TEMPORELLES SE METTRE DANS LA PEAU CONCEVOIR DES HISTOIRES</p>	70-79
<h3>02. La conception des supermeubles</h3> <p>LA SÉLECTION DES OBJETS LA CRÉATION D'UNE COLLECTION LA CRÉATION D'UN UNIVERS</p>	80-89
<h3>03. Des histoires à raconter</h3> <p>LE DISCOURS NARRATIF LES IMAGES LA MAQUETTE</p>	90-107
<h3>01. Répondre à des enjeux sociaux</h3> <p>UNE ÉCHELLE QUI NE S'IMPOSE PAS LE SUPERMEUBLE POUR FRAGMENTER L'ESPACE PROGRAMMATION SPÉCIFIQUE</p>	114-129
<h3>02. Transgresser pour avancer : la place de l'imaginaire</h3> <p>UN POTENTIEL ENTRE OBJET D'EXPOSITION ET ARCHITECTURE JOUER AVEC LES NORMES</p>	130-143
<h3>03. Un contexte important</h3> <p>L'INTÉRIEUR POUR AGENCER L'EXTÉRIEUR POUR REQUALIFIER</p>	144-153

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« EN GÉNÉRAL, C'EST CE QUE NOUS VOULONS
FAIRE DANS NOTRE PRATIQUE : CONTINUER DE
RETRAVAILLER LES CONVENTIONS DE LA DISCIPLINE
POUR ARRIVER À DE NOUVELLES PROPOSITIONS EN
ACCORD AVEC LA CULTURE CONTEMPORAINE. »

LADG, Emerging Architects
in USA, A+U architecture and
urbanisme, 2017, no 560



imaginaire

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

INTRODUCTION

« L'imaginaire n'est pas un mode de l'irréalité, mais un mode de l'actualité, une manière de prendre en diagonale la présence pour en faire surgir les dimensions primitives. »¹

L'imaginaire est un espace de pensée propre à l'être humain, produisant des images, des représentations, des mythes, des récits, plus ou moins écartés de ce qu'on appellerait la réalité.

Il se construit au fur et à mesure que l'enfant grandit, et s'appuie sur le langage en inventant des histoires, des scénarios, basés sur des images capturées de la réalité. Il est intrinsèquement lié à l'univers du rêve. L'imaginaire permet de s'évader, de critiquer et de mieux comprendre le monde qui nous entoure, ou d'en inventer un tout autre.

Un monde où l'impossible n'est pas envisageable. Où les interdits ne sont plus. Où la liberté est complète et totale. Un monde qui peut nous transporter au-delà des limites disciplinaires et géographiques, ne faisant que s'accroître une fois convoqué. Un voyage sans début ni fin, mais toujours une aventure singulière et incomparable.

Comment l'architecte peut-il se servir de cet univers onirique pour produire de l'architecture ? En quoi convoquer l'imaginaire permettrait d'aller par delà les limites établies et de reconsidérer ce qui pour nous est admis, ancré dans la société sans discuter ?

« Je voudrais t'emmener dans des régions inconnues, pour que tu découvres que ton voyage est également une région inconnue et qu'à partir de là, l'étape suivante puisse t'imposer l'abandon d'agir seulement selon la raison. »²

L'imaginaire se nourrit de tout ce qu'il voit autour de lui, de films, de science-fiction, de récits, ou encore d'une affiche publicitaire rencontrée par hasard dans la rue. Il s'agit d'une véritable banque de données infinie et incontrôlée.

L'imaginaire permet de revenir à l'essence de chaque chose, et de questionner toutes les images que nous nous faisons de celles-ci, nous qui sommes baignés dans de multiples lieux communs.

Cette expérience singulière est tout à fait similaire à cette question que l'on nous pose tous à l'entrée de l'école d'architecture :

« Dessinez une maison en 1 minute. ». De la manière la plus intuitive, la majorité des étudiants dessinent la maison individuelle à cheminée sur toit à 2 pans, même ceux qui n'ont jamais vécu dans ce type de maison. C'est ce à quoi l'imaginaire peut servir pour changer ces lieux communs et développer de nouvelles manières de concevoir.

C'est avec ce compagnon de voyage que la traversée commence. Prenons le temps d'observer ce qui nous entoure, de reconsidérer ce qui a été fait et d'imaginer ce qui pourrait devenir. C'est à travers le prisme de l'imaginaire que nous naviguerons lors de ces prochaines pages.

¹Foucault M., « Introduction », in L. Binswanger, Le rêve et l'existence, Paris, Desclée de Brouwer, 1954, p. 142.

²SUPERSTUDIO, « Vita, Educazione, cerimonia, amore, morte. Cinque storie del Superstudio », Casabella, n°374, février 1973, p.41

01. LA CAPSULE SPATIO-TEMPORELLE

¹Thierry Paquot, Utopies et utopistes ; Nouvelle édition, Paris : La Découverte, 2018, p.85

Fig 1 : LAI Jimenez, extrait du roman graphique « Citizen of no place », 2012, ©Jimenez Lai

De nombreux architectes, courants architecturaux ou encore théories architecturales ont tenté de se projeter dans un imaginaire plus ou moins réalisable et plausible afin de reconsidérer le monde qui nous entoure. Souvent, et même naturellement, c'est en prenant du recul sur une situation que nous pouvons avancer et changer les choses. C'est ainsi que les courants utopistes, post-modernistes ou encore les architectes radicaux se sont formés et rassemblés, en se projetant dans un futur plus ou moins proche afin d'imaginer comment la société évoluerait si rien ne changeait.

Le but en se projetant dans une autre temporalité n'est pas de réaliser un possible futur mais de réaliser un ailleurs dans le temps présent. C'est de là que l'idée de la capsule spatio-temporelle m'est venue. Du XVIIIème siècle avec les utopistes, à nos jours avec certains contemporains, architectes et artistes jouent avec ces notions de temps et d'espace pour s'imaginer un autre monde.

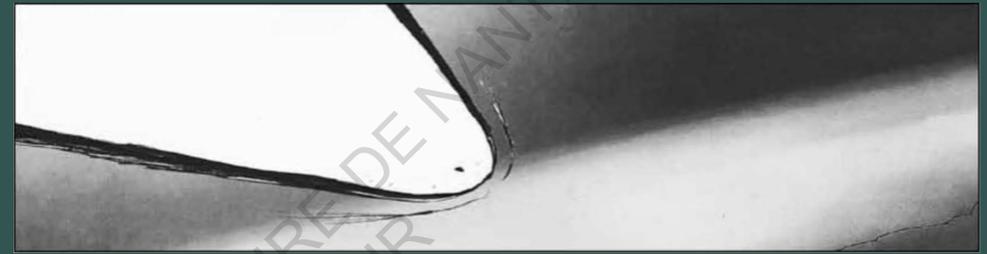
« L'utopie n'est pas un futur abstrait, mais un présent. Ce présent est imparfait et jamais simple, tant pis pour la concordance des temps. »¹

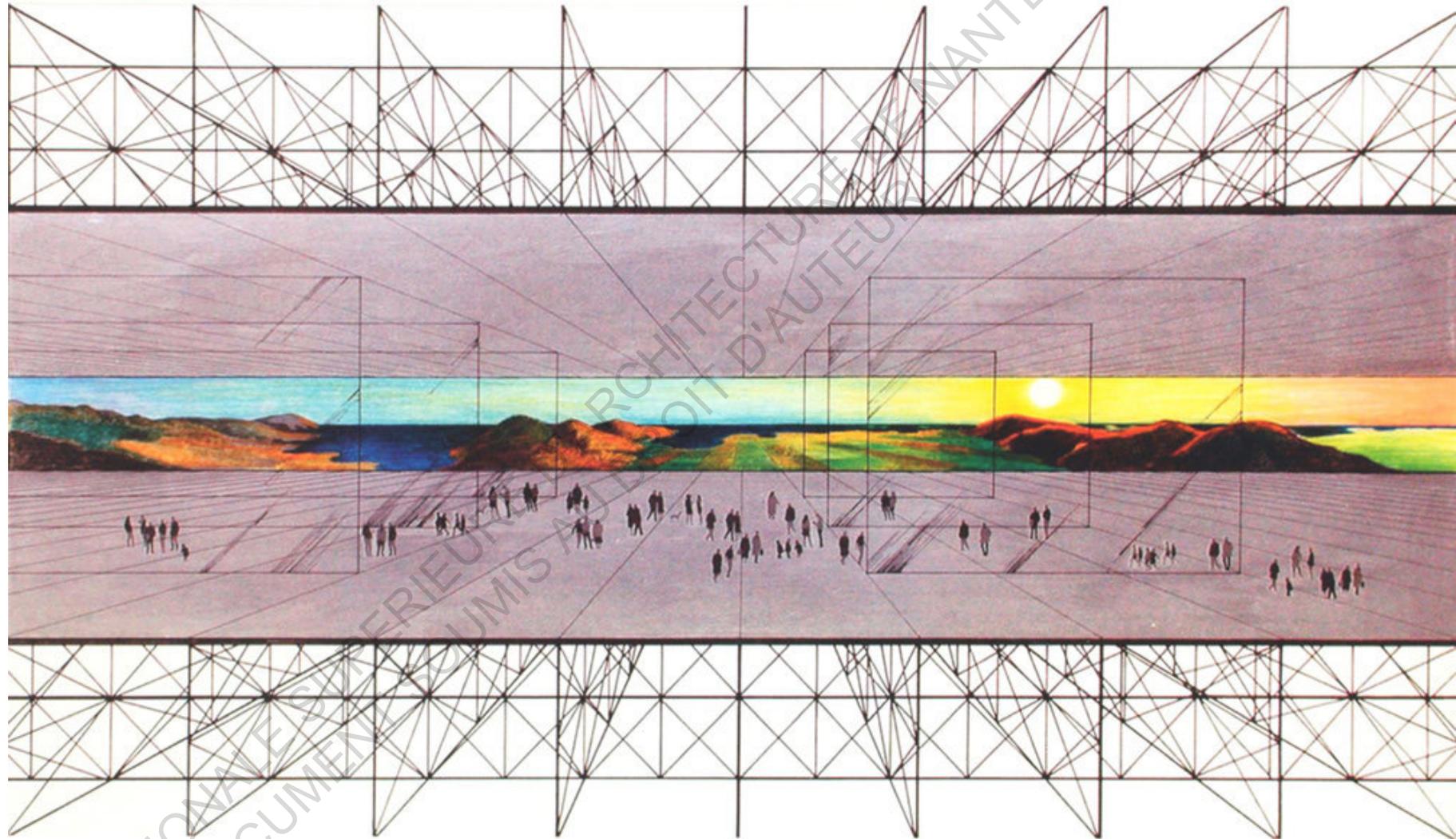
Certains vont même se projeter dans l'espace interstellaire, dans une période où la conquête de l'espace et la science-fiction sont les principales sources d'inspiration, espoir de renouveau.

Sortir du cadre, sortir du temps, changer de lieu. Se sentir comme un être venu d'une autre planète ou d'un autre système solaire découvrant la Terre pour la première fois et posant ses yeux sur tout ce qui nous entoure et ce à quoi nous ne faisons plus attention. Quelles questions se poserait-il ? Qu'aurait-il à proposer, lui qui n'est pas influencé par ce qui a existé ou par ces lieux communs qui nous conditionnent ?

C'est dans cette posture que nous nous plaçons, et que de nombreux courants de pensée se sont placés pour imaginer de nouvelles manières de voir, de concevoir, de penser, de progresser.

Nous allons tenter de nous approcher plus précisément de certains mouvements architecturaux et théories architecturales qui ont, de près ou de loin, abordé cette notion de capsule, de voyage, d'imaginaire. Il est important avant cela de noter que la plupart des travaux effectués par ces derniers ne sont restés qu'au stade de papier. Rares sont ceux qui ont été construits ou encore prototypés. Pourtant, chacun à son échelle a suscité de l'attrait et beaucoup de questionnements sur la société qui nous entoure.





COMMENT COMPRENDRE L'INFLUENCE PROFONDE QU'ILS ONT
ET CONTINUENT D'AVOIR SUR L'IMAGINAIRE ARCHITECTURAL,
AINSI QUE LEURS RÉSONANCES ÉTONNANTES AVEC NOTRE MONDE
CONTEMPORAIN ?

Fig 2 : No-Stop City,
Archizoom Associati, 1969,
Projet d'Andrea Branzi

UTOPIES

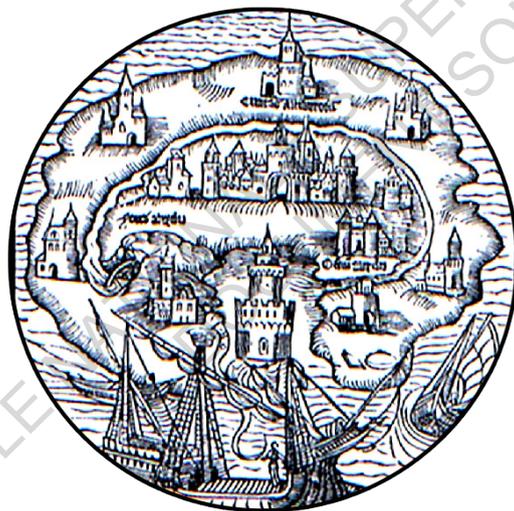
« De nos jours encore, il convient de dégager l'utopie des chimères, des innombrables plans sur la comète, des projets politiques ou pédagogiques irresponsables, des programmes fantaisistes et extravagants pour lui redonner toute sa puissance expérimentale, sa vision critique, sa dimension anticipatrice, ses propensions alternative, constructive, créatrice. »¹

L'utopie est une des formes de l'idéal. D'après le Larousse, le mot « idéal » est synonyme de fictif ou d'imaginaire, qui s'applique à tous les objets qui n'ont pas d'existence hors de l'esprit qui les conçoit. Tout idéal n'est pas nécessairement possible mais est nécessaire au progrès.

Ainsi, l'utopie n'est plus ce rêve qualifié par beaucoup d'impraticable. Pierre Larousse, dans l'article « Utopiste », tourne en dérision ceux qui considèrent les utopistes comme étant « dans un état voisin de la folie » et explique que bien souvent ils entrevoient des réformes judicieuses améliorant le sort de tous et de chacun.

Ainsi, il leur exprime son respect car il constate que « plusieurs de leurs idées, qualifiées autrefois de rêveries, sont rangées aujourd'hui parmi les idées réalisables », et que bien des utopies des temps passés sont devenues pour notre siècle des faits « accomplis ».

« L'ensemble des utopies appartient à un « moment occidental » de la pensée politique dont les fondements ont été ébranlés par le déploiement des sciences et des techniques, la généralisation d'un certain système éducatif et la prise en compte par les États, et le droit, de certaines revendications féministes. »²



L'utopie, pour ses premiers partisans tels que Thomas More ou encore Charles Fourier, désigne non pas un futur mais un présent. Généralement, les utopistes s'évertuent à rendre opérationnelles leurs diverses propositions d'amélioration de la société. Ce qu'ils souhaitent avant tout, c'est expérimenter en « temps réel » et en « grandeur réelle » leur utopie. Il s'agit bien d'un nulle part coexistant avec les sociétés imparfaites qui caractérisent une époque du monde. Leurs interventions sont marquées par l'industrialisation massive des villes, la modification de celles-ci, la mécanisation, pour un retour à une société plus égalitaire, une plus grande harmonie entre les humains et entre ces derniers et la nature.

Certes, ces utopistes ont tenté de se projeter dans un ailleurs pour proposer des solutions dans le présent, mais la particularité de celles-ci est qu'elles n'ont pas de lieu précis sur lequel elles s'appliquent.

Il s'agit justement d'un de leur souhait, ce « nulle-part » qu'ils évoquent souvent à propos de leurs travaux. Proposer des architectures, des villes, applicables partout, sans contexte précis, pouvant s'étendre à l'infini, est un parti pris qui a permis de formuler de nouvelles propositions et de former de nouveaux courants contradictoires ou nuancés ce propos. C'est principalement en cela que les utopistes ont été tant remarqués, et critiqués.

Produire de l'architecture pour provoquer des débats autour de sujets d'architecture.

Convoquer l'imaginaire afin de proposer un idéal, pouvant brusquer l'imaginaire collectif et susciter des réactions qui, positives ou négatives, pourraient déclencher de nouvelles propositions.

¹ Thierry Paquot, Utopies et utopistes : Nouvelle édition, Paris : La Découverte, 2018, p.10

² Thierry Paquot, Utopies et utopistes : Nouvelle édition, Paris : La Découverte, 2018, p.18

Fig 3 : Thomas More, couverture de L'Utopie, 1516

Fig 4 : Phalanstère de Charles Fourier, XIXe siècle

ARCHITECTURE RADICALE

« L'utopie réalisée par l'architecture radicale ne représente pas tant un meilleur modèle de société à proposer au monde, qu'un instrument pour accélérer la réalité afin d'en faire un meilleur usage. »¹

¹ Dominique Pouillard, « Radical » Architettura : contre-utopies architecturales et urbaines des années 60, Paris : Ministère de l'Équipement, des Transports et du Logement, 1973, (Casa Calda), p.12

² Abdelkader Damani, Superstudio : la vie après l'architecture, FRAC Centre, 2019, Paris, p.134

³ Alberto Salvadori, Interview avec Lara-Vinca Masini, Pino Bruggellis dans Radical utopias : Archizoom, Pismo B&I, 1999, Gianni Pottena, Superstudio, UFO, Ziggurat, Quodlibet, 2017

Fig 5 : Parsec City, affiche, ONYX/Michael B. Hinge, 1968-1970

L'architecture radicale émerge en Italie avant de s'étendre plus largement en Europe et exprime la crise de l'architecture en tant que telle. Avec les années 1960, des agences telles que Superstudio, Archizoom ou encore Archigram produisent une critique radicale de la manière avec laquelle l'architecture et le design participent à l'aliénation humaine.

Des artistes inventent l'architecture à l'ère de la consommation, intègrent dans leurs projets le nouvel univers apparu avec la société de consommation et ses produits attirants, colorés et jetables, le supermarché et son esthétique populaire, le rock'n roll et les Beatles, la publicité et ses couleurs criardes, la science-fiction, les débuts de l'informatique et le développement des télécommunications, les voyages dans l'espace et les premiers pas sur la Lune, etc.

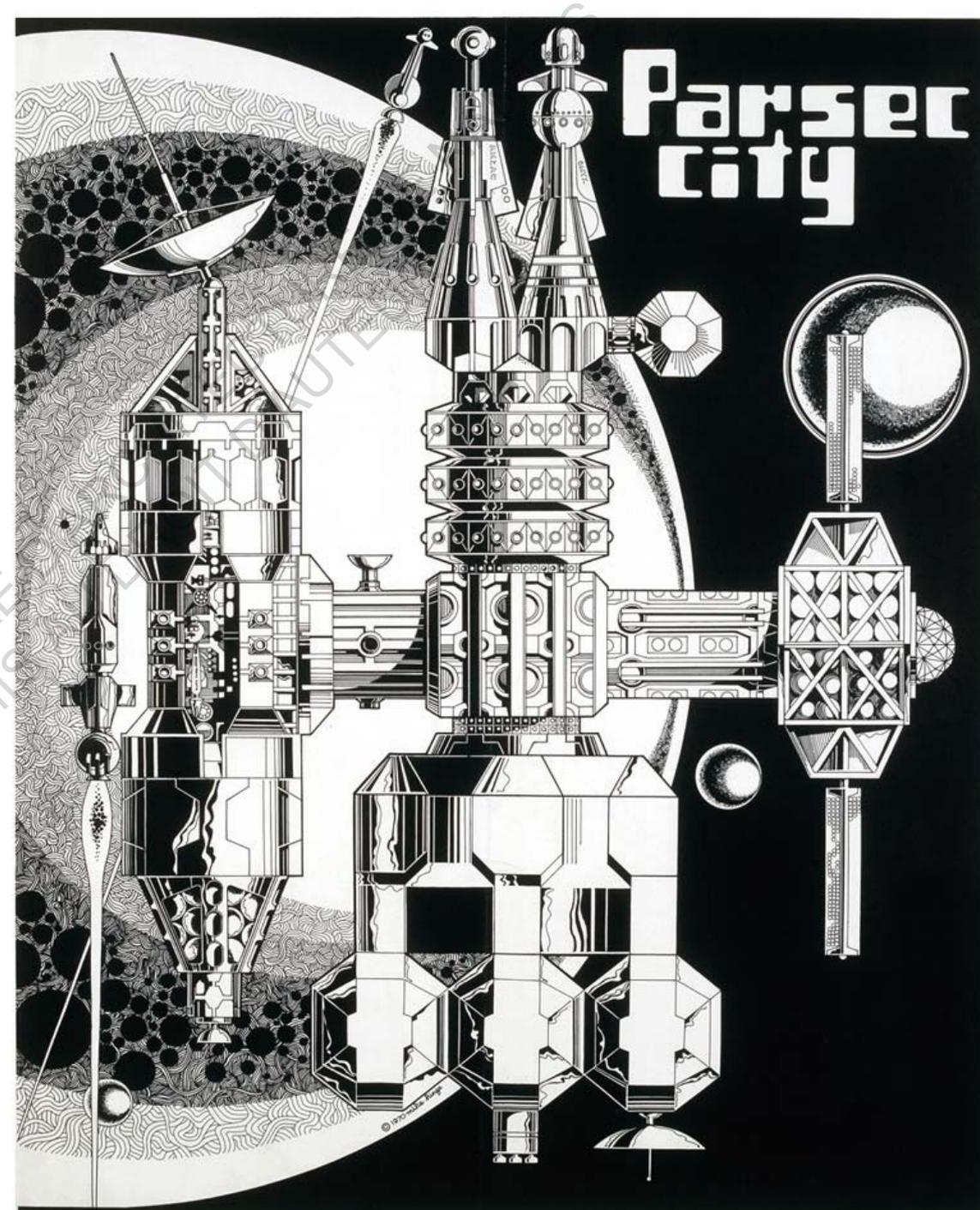
Les architectes radicaux parlent de Super-architecture, d'anti-design, d'architecture conceptuelle, d'utopie, de Neo dadaïsme... Nous pouvons remarquer par ailleurs que le groupe Archizoom ne s'est pas nommé ainsi pour rien.

L'onomatopée ZOOM dit l'intégration achevée dans l'architecture de l'univers fictionnel et populaire de la bande dessinée et du pop art initiée par les Londoniens une décade plus tôt. ZOOM pour aller encore plus vite, au plus extrême de l'humour et de la critique des dogmes du Mouvement Moderne.

« La super-architecture est l'architecture de la superproduction, de la super-consommation, de la superinduction à la consommation, du supermarket, du superman et du super-carburant. »²

Les architectes radicaux souhaitent jouer avec cette frontière existant entre l'architecture et d'autres disciplines telles que les arts visuels, la musique, la littérature. C'est pourquoi durant cette période, différentes explorations sont menées suivant plusieurs types de médias : storyboard, collages, récits, films, photographies et montages, installations et performances, conversations... afin de développer des définitions de l'architecture croisées avec d'autres disciplines.

« Les radicaux ont été en l'occurrence ceux qui ont retrouvé le sens du rêve, de l'utopie. Ils étaient chargés de transformer une réalité qui était fatiguée et inerte dans la course vers une autre vision du monde. »³



SUPERSTUDIO

Superstudio s'écarte de toute projection utopique, que ce soit celle d'un hypothétique futur ou d'une quelconque utopie critique, distance prise avec Archigram. Superstudio qualifie son imaginaire « d'anti-utopique ». En effet, si l'utopie « a toujours été pour l'homme le lointain clin d'oeil d'un astre, source d'espoirs illusoire et de rêves irréalisables, et écran contre l'horreur du réel », l'anti-utopie est au contraire « un lieu et un ordre sociopolitiques, dont on espère qu'ils ne devront jamais se réaliser, imaginés dans un but cathartique ».

« C'EST UNE ARCHITECTURE QUI A LA PUISSANCE SUBVERSIVE DE LA PUBLICITÉ, MAIS AVEC PLUS D'EFFICACITÉ, PUISQU'ELLE INSÈRE DES IMAGES FORTES D'INTENTIONNALITÉ DANS UNE VISION ET DANS LA RÉALITÉ DE LA VILLE, RICHE DE SES CONSTANTES ET DE SON HISTOIRE »²



L'utopie est donc le principe qui produit les structures formelles qui donnent une forme à la vie pour la discipliner au travail, plutôt que pour libérer sa puissance. Au contraire, l'anti-utopie et le projet anti-urbain n'avancent pas en masquant « l'horreur du réel » et sa « monstruosité », mais en radicalisant à l'extrême sa tendance.¹



Abdelkader Damani, Superstudio : la vie après l'architecture, FRAC Centre, 2019, Paris, p.118

² ARCHIZOOM et SUPERSTUDIO, Superattettura, Manifeste de l'exposition, Galleria Jolly 2, Pistoia, 4 -17 décembre 1966.

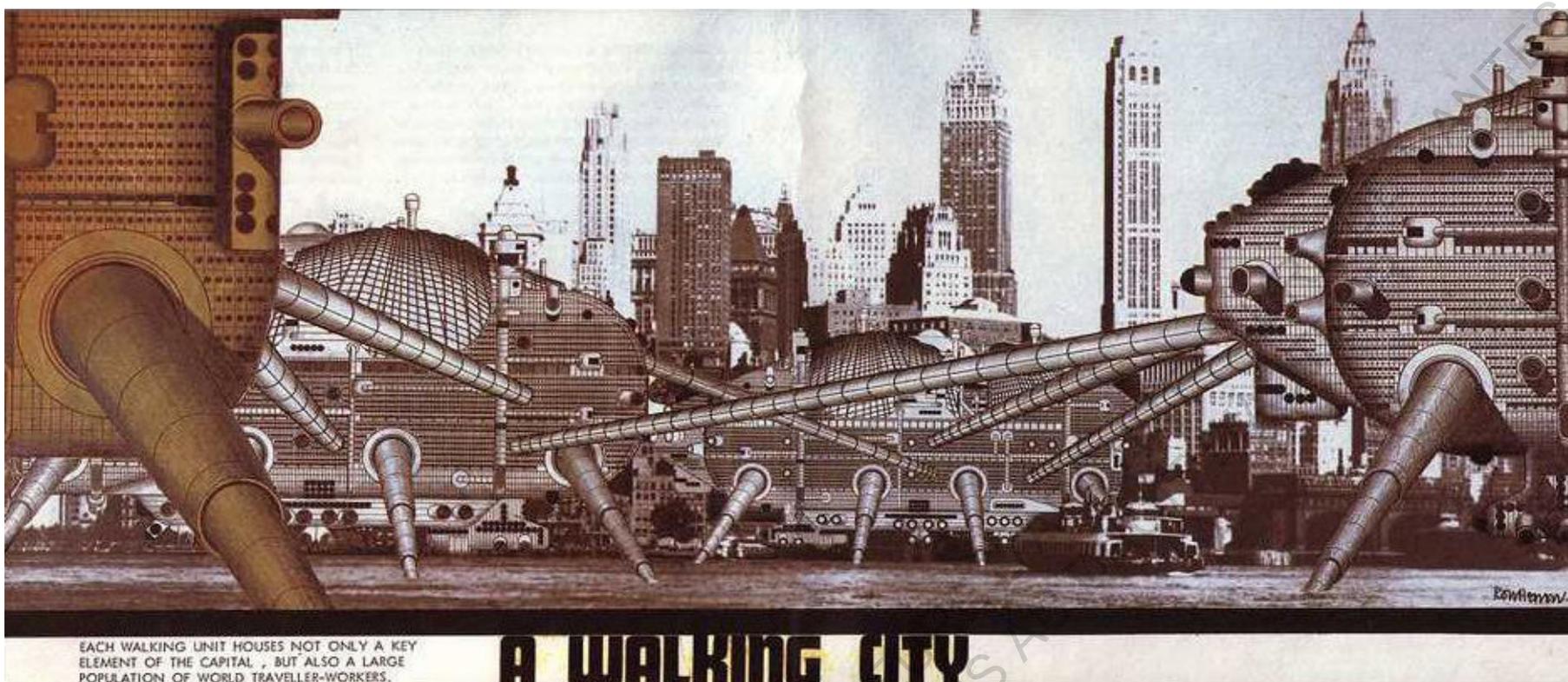
Fig 6 : Superstudio, Une journée de A à B, crayon sur photomontage, 1969

Fig 7 : Le monument continu, affiche de la nouvelle New York (en noir et bleu), lithographie, encre sur papier, collection Frac

C'est sur le mode de la fiction et du récit que le groupe fait dialoguer architecture, philosophie, littérature, pour questionner la politique. Ils utilisent l'ironie et l'absurde afin de créer ces utopies négatives. Avec la publication des discours par les images, Superstudio donne corps à une véritable stratégie conceptuelle utilisant le modèle historique du photomontage, qui trouve une fonction à la fois narrative et critique.

Le projet atteint la narration totale.

Le groupe déploie la surface neutre, degré zéro de l'architecture, qui est une trame quadrillée isotrope et homogène pouvant s'étendre à l'infini et intégrer n'importe quelle forme ou échelle, s'adaptant ainsi à tous les besoins de l'individu. Cette neutralisation de tout aspect géographique finit par annihiler toute idée de localisation, de contexte, d'urbanité ou de paysage.



ARCHIGRAM

¹ Archigram 1: exposition, Paris, centre Georges Pompidou, 1974, p.25-27

² Amazing Archigram 4, 1963, p.18

Fig 8 : Walking City, New York, Ron Herron, 1964. Collage.

Archigram est un groupe d'architectes britanniques des années 1960 ayant donné son nom à une revue d'architecture avant-gardiste qui a enflammé l'imagination de nombreux artistes et architectes. Il sert encore aujourd'hui de source d'inspiration. Comme Superstudio et Archizoom, ils emploient l'ironie et l'absurde pour critiquer la société de consommation et font appel à de nombreuses disciplines artistiques pour produire de l'architecture.

Les capsules spatiales étaient déjà « dans » l'architecture, apportées par Paolozzi aux Smithsonian, mais pas encore « de » l'architecture. Quand Hollein commence à « transformer » par changement d'échelle des objets en ready-made urbains, Archigram s'essaie au même moment à leur « transfert » dans l'architecture.¹

« NOTRE DOCUMENTATION EST LA BANDE DESSINÉE SPATIALE »²

Le groupe apporte une approche nouvelle du projet d'architecture en mettant en crise par la dérision et l'horreur. Archigram avait montré, malgré lui, dans ses projets décidément éloignés d'une application « immédiate » - comme voulaient l'être les « visions » de l'ensemble des utopistes de l'époque, Archigram compris - que le projet pouvait être autre chose qu'une « solution » à des problèmes, à des programmes, et devenir un outil pour imaginer, penser, rêver et détruire.

Archigram refuse la contrainte du respect pour les constructions anciennes et le passé. Ils conçoivent en 1964 une « ville vivante » à la fois organique et mécanique, un

lézard gigantesque qui ne soit pas attaché à un territoire spécifique. Ils proposent de se passer d'une réflexion sur le site, qui est un des éléments au cœur de l'architecture. Leurs plans proposent également une approche modulaire, mobile d'unités de vie, les « living pod », comme dans Plug-in City. La ville connecte ces unités entre elles, elle n'est que cet assemblage réticulaire de fonctions.

Avec les oeuvres de ces architectes radicaux, l'architecture y est rendue à son essence : « prendre les choses par la racine », pour le dire comme Karl Marx, afin de reconstituer les récits nécessaires à sa conception et à sa construction.

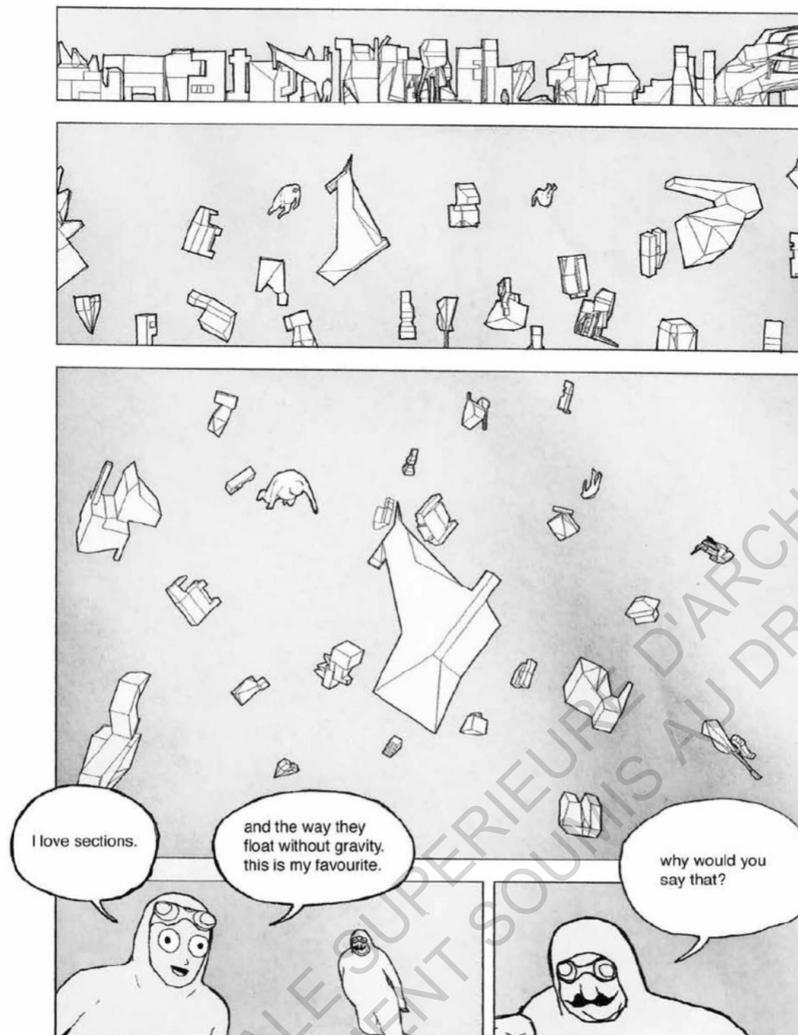
L'HABITANT DE NULLE-PART

L'architecture est devenue une profession de plus en plus interdisciplinaire et le langage avec lequel les architectes expriment leurs idées a beaucoup évolué depuis quelques dizaines d'années. Jimenez Lai apporte une toute nouvelle approche, allant au-delà des rendus et des modèles architecturaux contemporains, avec son roman graphique *Citizens of No Place*. L'architecte s'inspire des dessins théoriques des architectes de papier et des mangas pour créer un storyboard parlant d'architecture et d'urbanisme. Il évoque ces sujets avec beaucoup de fantaisie, de théorie et de critique.

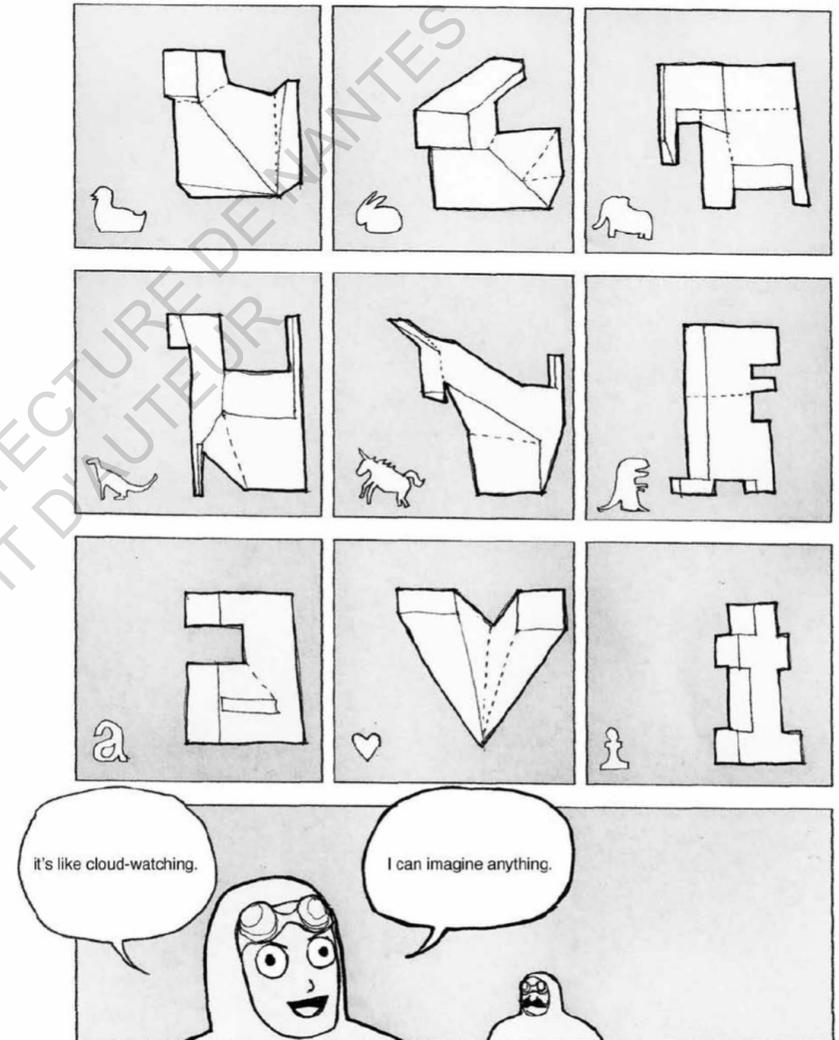
« Quelque part entre l'art, l'architecture et la bande-dessinée »¹

GRAVITY AND TIME

Certaines histoires de ce roman graphique évoquent des notions telles que la gravité, pour questionner la relation avec les plans, les élévations, un monde où tout devient flottant. En changeant de référentiel, Jimenez Lai remet en question toutes ces techniques de représentation qui sont employées quotidiennement par les architectes pour parler d'architecture. Il propose ainsi des installations où la pièce en elle-même reconsidère la notion d'orientation.



« Les héros sont extraits de leur environnement habituel et placés à des moments et dans des lieux étranges – certains ayant existés, d'autres qui ne peuvent pas, ne pourraient pas ou ne devraient pas exister. Les histoires créées font que des personnages aussi familiers qu'hier semblent aussi nouveaux que demain. »²



Non seulement ce travail sur papier lui a permis de reconsidérer de nombreuses normes de représentation qui limitent la conception, mais il a également pu sortir de la page et mettre ces nouvelles formes à l'épreuve de notre monde en les construisant à échelle 1:1.

D'autres histoires évoquent le temps, le déplacement dans un futur si lointain que la société aurait disparue. Un habitant venu de nulle-part observe et apporte un regard critique sur notre société actuelle, nos villes et nos maisons.

¹ Jimenez Lai, *Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanism*, 2017, no 360, p.51

² *The Architecture of No Place and Eutopia, Infinite Earths, and Elseworlds*, John MacMorrough, introduction de *Citizens of No place*, Slogan de Elseworlds, 2012

Fig 9 : Jimenez Lai, *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*, Princeton Architectural Press: New York, 2012, p.133



Avec son roman graphique, je trouve que l'on est dans la posture d'un participant, plutôt que dans celle d'un simple lecteur, d'où certainement le nom de son oeuvre : Citizens of No Place.

Même si Jimenez Lai fait référence à l'utopie et s'inspire des travaux des architectes radicaux tels que les technologies d'Archigram ou encore ceux d'Archizoom, ses projets diffèrent des architectures utopiques visionnaires du passé ou des versions de l'imaginaire architectural. En effet, contrairement à ceux qui l'ont inspiré, ses projets opèrent dans le cadre d'un redéploiement du répertoire visionnaire de l'architecture en relation avec de nouvelles circonstances et forces qui peuvent ou non être réelles.

¹ Live interview with Jimenez Lai / Virtual design Festival

Fig 10 : Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012, p.19

En racontant l'histoire de tours de douze kilomètres de haut, ou de pièces sans gravité ni orientation, ou en prenant au sérieux la possibilité de la téléportation et en envisageant le transfert instantané de marchandises à l'échelle mondiale, Lai place son imagination architecturale dans l'absurde et l'in vraisemblable. Il n'apporte pas de solutions, il questionne et propose des concepts dans des univers fictifs plus ou moins proches de notre réalité et laisse la liberté aux lecteurs d'imaginer leurs propres concepts.

Je pense que le « No place » du titre de ce roman graphique fait directement référence à l'utopie, car rappelons-le, l'utopie n'a pas de lieu, pas de contexte. Le fait de passer par la bande dessinée permet de faire intervenir un personnage, d'entrer dans la fiction, et d'avoir un point de vue plus subjectif, contrairement à l'observation ou à la lecture d'une image ou d'un modèle architectural où l'on se place en tant que spectateur, observateur.

« I THINK THIS IDEA OF UTOPIA, OR UTOPIAN SORT OF JOURNALISM AS A FORM OF REPRESENTATION OF THE WORLD OR AS A FORM OF CARTOONS TO ME WAS ALWAYS FASCINATING IN MEDIA. »¹



02. MAKE ARCHITECTURE FROM ARCHITECTURE

« Architecture is a sufficiently dense collection of things. »¹

Représenter, d'après le Petit Robert, signifie rendre présent, faire apparaître, présenter à l'esprit, rendre sensible (un objet absent ou un concept) en provoquant l'apparition de son image au moyen d'un autre objet qui lui ressemble ou qui lui correspond.

Il existe une multitude de moyens afin d'aborder des sujets architecturaux, notamment le récit. Le récit permet de prendre en charge l'existence d'un futur qui n'existe pas encore et de produire des images. Se pencher sur l'imaginaire comme faculté propre à l'individu de s'en construire c'est donc comprendre ce qu'est réellement une image. Il s'agit d'une représentation mentale invisible comme le rêve ou concrète comme le tableau d'un peintre. Tout comme le langage, l'image est une construction mentale de l'Homme qui tente ainsi de restituer ce qui a été vu. L'image est donc liée à la mémoire, au langage et à l'expérience vécue.

La bande dessinée, le storyboard, le photomontage, le cinéma, la science-fiction... sont souvent utilisés comme médias en architecture, comme outils de narration ou de représentation. Superstudio, Archigram ou de nos jours encore Big ou Bureau Spectacular voient en ces types de médias une nouvelle manière d'aborder des sujets d'architecture.

« Le graphisme du dessin animé est un vide qui attire notre personnalité [...] une coquille creuse que nous occupons pour pouvoir voyager dans un autre univers. Nous ne faisons pas que regarder un dessin animé, nous nous y intégrons ! »²

Et si ces médias, relevant principalement du domaine de l'art, n'étaient pas simplement des moyens de parler d'architecture, mais, en exprimant leur singularité et leur sensibilité propre, pouvaient permettre de produire de l'architecture ?

Les prochaines pages développeront des projets de différents agences d'architecture qui se basent sur ce principe : « Make architecture from architecture », afin de mêler média et contenu, fond et forme, que la limite entre ces derniers soit plus fine, plus subtile, et de pouvoir s'inspirer de l'essence de chaque élément à prendre en compte pour produire de l'architecture, ou questionner celle-ci.

¹ LADG, Interview : Things with a life of their own (Andrew Holder, Claus Benjamin Frejinger), Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, 180 pages.

² MC CLOUD Scott, L'art invisible, Éditions Delcourt, 2007, p.44

Fig 11 : Architectural Cliff, Storefront for Art and Architecture, Andrew Kovacs, Chris Gassaway, New York, New York, 2014

ARCHIVE OF AFFINITIES

« L'archive des affinités est née par pure curiosité et par la volonté de comprendre ce qui constitue la discipline de l'architecture. »¹

¹Composing a Playful Architecture Through Images, Maria Flores, <https://thearchiologist.com/podcast/andrew-kovacs>, On August 22nd, 2019.

²ARCHIVE OF AFFINITIES, Andrew Kovacs, <https://o-k-o-k.net/ARCHIVE-OF-AFFINITIES>

Fig 12 : ARCHIVE OF AFFINITIES, Andrew Kovacs, <https://o-k-o-k.net/ARCHIVE-OF-AFFINITIES>

Archive of Affinities est un projet sans budget ni client, un projet de pure passion par son créateur, Andrew Kovacs. Architecte et fondateur de l'agence O.K. et professeur à l'UCLA de Los Angeles, il entreprend un projet à la fois très personnel mais également totalement public en collectant tout type d'images, en les associant et s'en inspirant.

Il s'agit d'une collection sans cesse mise à jour, ces images étant associées selon les affinités qu'il trouve entre chacune. Il crée ainsi un immense corpus, une banque d'images disponible à tous, ouverte au public et à la libre interprétation de chacun sur les liens existant entre ces images.

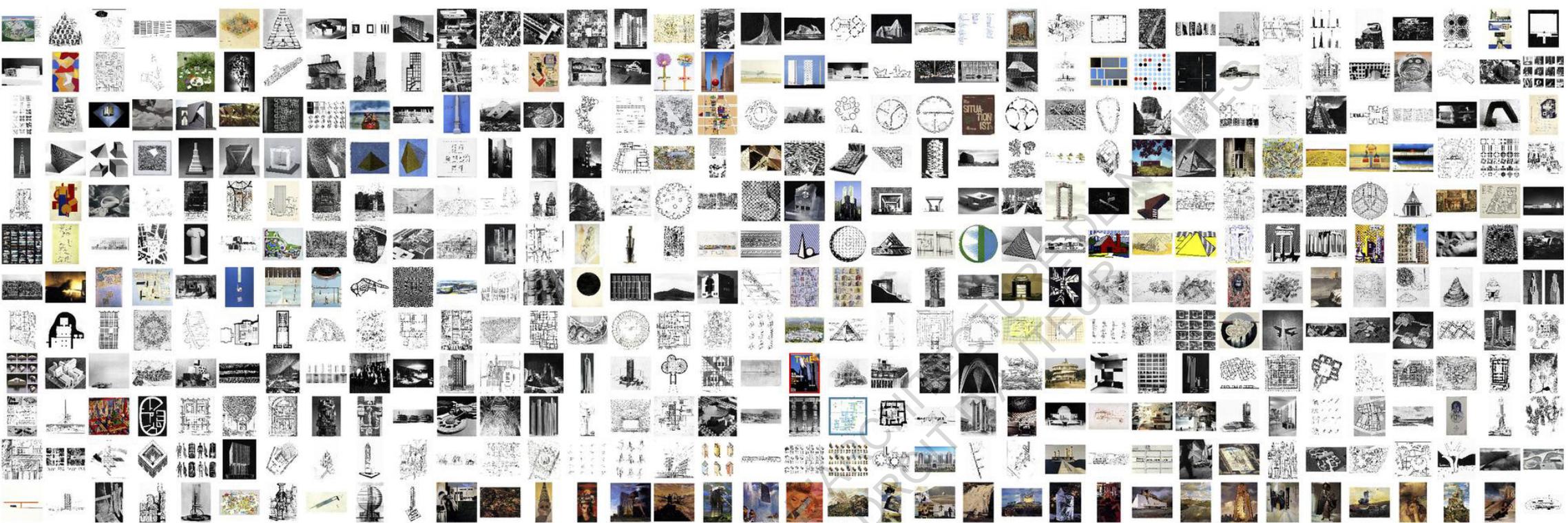
Pour qu'il y ait une affinité, il faut qu'il y ait un rapport de conformité, de ressemblance plus ou moins sensible entre deux éléments. Andrew Kovacs choisit ses images en fonction des précédentes et de ce que ces dernières peuvent lui évoquer. Il joue avec le double sens du terme « affinité » puisque les images sont choisies en fonction de ses goûts personnels, d'où une sélection et une association très subjective.

« Cet ensemble d'architectures inutiles aux qualités architecturales écrasantes » est agencé de multiples manières pour devenir un creuset afin de faire de l'architecture à partir de l'architecture. À travers ce travail, l'architecte se construit sa propre identité, selon ses attirances passées, actuelles et celles en devenir : cela signifierait que l'identité de l'architecte se construit à travers les références qui l'attirent et qu'il peut retenir.

« Archive of Affinities is never ending and seeks, searches out, and scans each architectural image – good, bad, and ugly. »²

L'idée, comme le dit Andrew Kovacs, n'est pas de former un ensemble parfait, cohérent ou encore qualitatif mais il appuie sur l'importance de la diversité et la dimension hétéroclite de celui-ci. Il ne s'agirait que d'une banque de données, de ressources interminables, sans convention d'organisation ni règles à suivre. Au-delà du travail de recherche et de classification iconographique, il s'agit ici de poser les bases d'un nouveau langage, d'une pensée, d'une philosophie architecturale. Archive of affinities est une galaxie d'images.





¹ Composing a Playful Architecture Through Images, Maria Flores, <https://thearchilologist.com/podcast/andrew-kovacs>, On August 22nd, 2019.

² Andrew Kovacs, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, n°560

Fig 13 : ARCHIVE OF AFFINITIES, Andrew Kovacs, <https://a-k-a-k.net/> ARCHIVE-OF-AFFINITIES

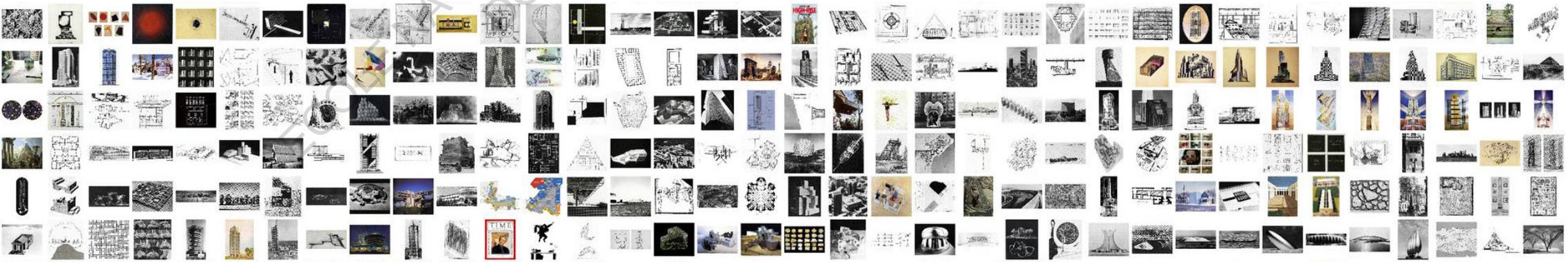
Andrew Kovacs s'inspire du post-modernisme avec son projet en partant du principe que tout peut servir d'inspiration pour produire de l'architecture, et que l'architecte doit être suffisamment curieux pour observer le monde qui l'entoure et s'inspirer de tout type de chose. Archive of affinities est une collection d'artefacts, c'est-à-dire d'éléments « faits avec art ».

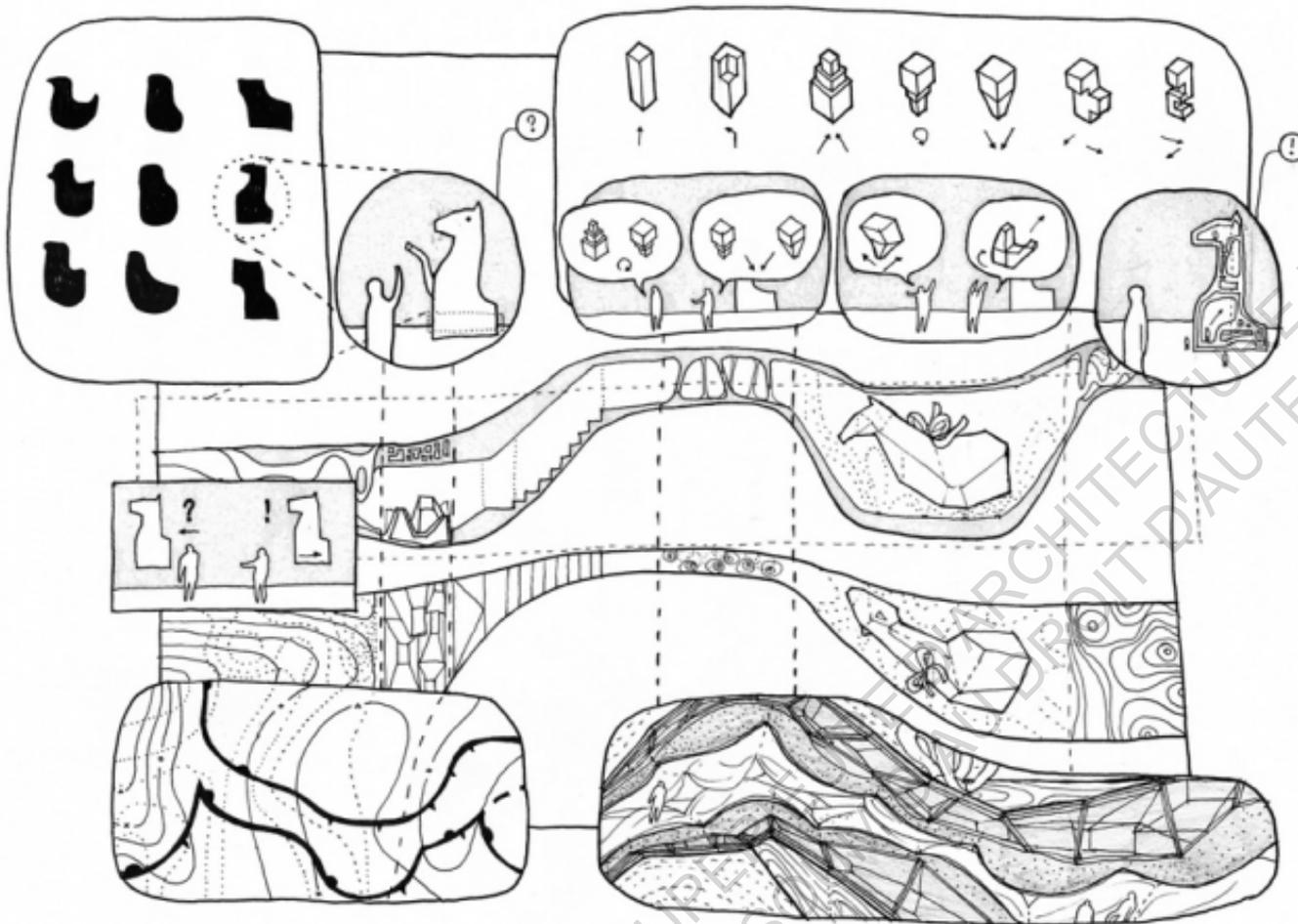
« Archive of affinities est pour moi un baromètre de sensibilité. En d'autres termes, le fait de rechercher constamment des images, de les scanner et de les partager m'a aidé à définir et à affiner mes propres sensibilités et désirs. »

Finalement, ne serait-ce pas un travail d'introspection que cet archivage d'artefacts ? Je vois en ce projet deux choses pour l'architecte : une manière d'aborder l'architecture et de comprendre les différents enjeux de cette discipline, mais également une quête de soi, de son identité.

C'est une manière de naviguer entre les différentes inspirations passées et actuelles de l'architecte, même celles qui sont en dehors du discours architectural actuel, de ne pas simplement rester à la surface mais pouvoir s'enfoncer dans les abysses de son univers, de sa galaxie d'inspirations.

« YOU DON'T HAVE TO LIKE SOMETHING TO LEARN FROM IT »²





« DU DESSIN, DE L'ÉCRITURE, DE LA CONSTRUCTION OU DE LA PHOTOGRAPHIE, IL EXISTE PLUSIEURS PLATES-FORMES POUR REPRÉSENTER DES OPPORTUNITÉS ET CONSTRUIRE UN ARGUMENT PLUS LARGE AVEC L'ARCHITECTURE. »

(the abstraction of the outside shape is an impression / the fluidity of the inside episodes are stories)

CITIZENS OF NO PLACE

Jimenez Lai, avec son roman graphique *Citizens of no Place*, fait « de l'architecture à partir d'architecture ». En effet, il s'est vite rendu compte, en élaborant les différentes histoires sous forme de bande dessinée, que parfois le média prenait le dessus sur le contenu. La bande dessinée est un outil puissant pour raconter des histoires, et en représentant un

habitant aux traits les plus simplifiés, cela permet d'entrer dans une dimension universelle afin que tout le monde puisse s'y reconnaître.

Et si l'on allait plus loin ? C'est ce que l'architecte s'est dit, en se demandant si la page de bande dessinée organisée en bulles de différentes tailles pouvait être un espace à habiter. C'est alors devenu non seulement un support pour parler de sujets d'architecture, mais un moyen de produire de l'architecture.

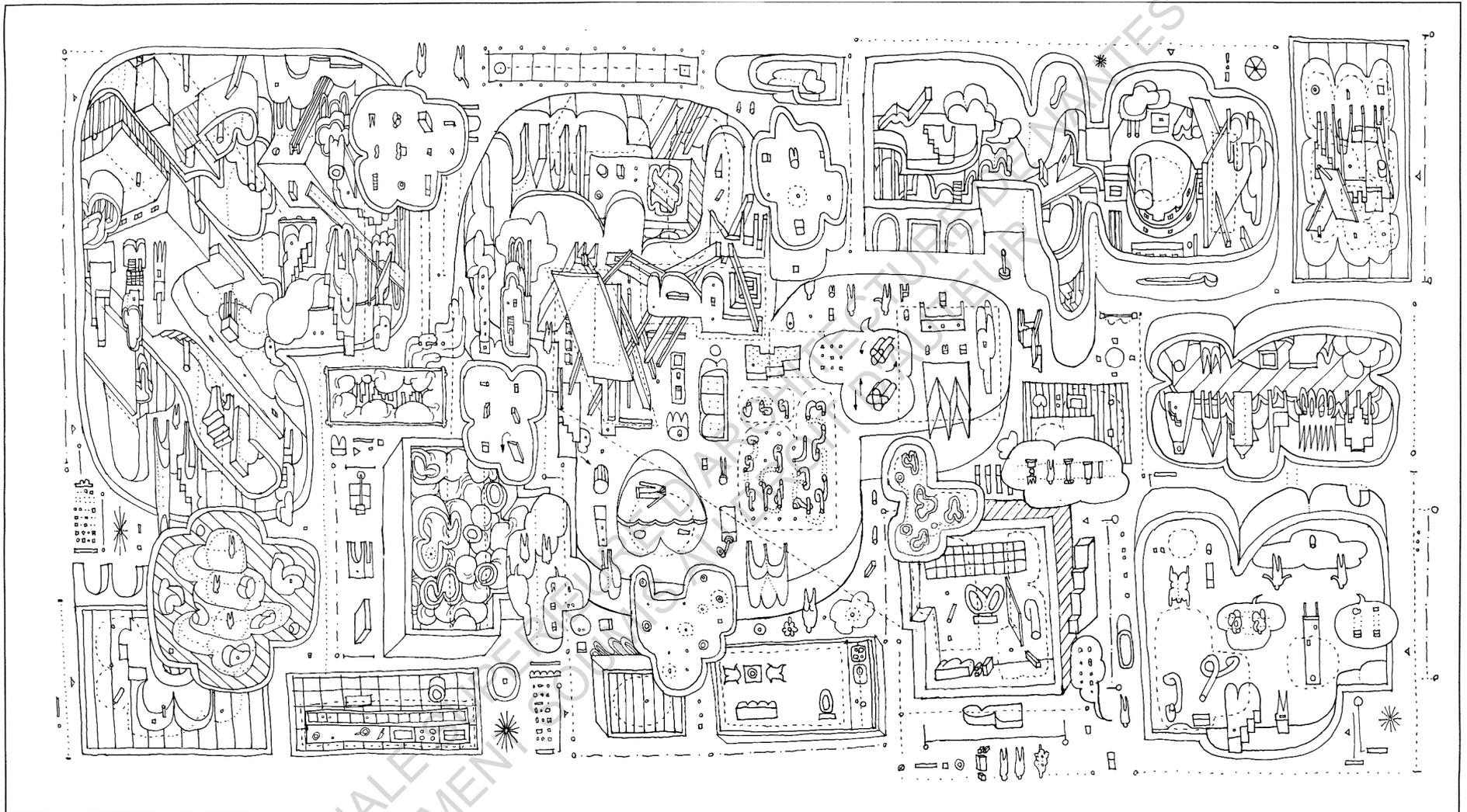
Avec ce support qu'est la planche de bande dessinée, Jimenez Lai caricature l'humanité dans son environnement, de ses racines primitives en peau de bête à un futur dénué de force gravitationnelle. Le roman est organisé en différents scénarios, construits comme des processus de conception et d'analyse. L'architecte cherche par la provocation et l'ironie à questionner les modèles architecturaux qui nous entourent, acquis dans notre société.

Le langage graphique se met au service de la posture critique en s'écartant légèrement du réel et en proposant des récits de fantaisie alimentant la fiction. L'architecte utilise de nombreuses approches et montre ainsi que l'architecture est interdisciplinaire. Cela signifie alors que l'on peut s'approcher d'autres formes de narration pour nourrir son propos.

¹ Fiction Brings Architecture Closer To Its Users // III / Interview with Jimenez Lai / by Arcspace / 16 Ap. 2016

Fig 14 : ARCHIVE OF AFFINITIES, Andrew Kovaacs, <https://a-k-o-k.net/> ARCHIVE-OF-AFFINITIES

« THE GOAL IS NOT TO BRING PEOPLE TO ARCHITECTURE, BUT RATHER TO BRING ARCHITECTURE TO PEOPLE »¹



En supprimant comme contrainte l'attraction gravitationnelle, tout peut être requestionné en architecture. C'est le travail que Jimenez Lai a tenté d'entreprendre sur un de ses scénarios. Cela donne lieu à des possibilités architecturales nouvelles, infinies et sans conventions. La coupe devient le plan et ce dernier devient la coupe. Comment conçoit-on un plan ? Conçoit-on une coupe comme

on conçoit un plan ? Toutes ces questions viennent à l'esprit, lorsque l'on vient changer un paramètre de la réalité. Et l'on entre dans un nouvel imaginaire, qui nous pousse à imaginer différemment. Et si l'on concevait autrement ? Peut-être que ce qui est acquis depuis des centaines d'années ne devrait plus l'être, car les sociétés changent, alors les normes devraient elles aussi changer.

En prenant l'exemple de ce storyboard réalisé par Jimenez Lai, on peut supposer qu'il suffirait alors de découvrir ce qui fait la sensibilité d'un média et de s'en servir pour produire de l'architecture. Ne serait-ce pas finalement ce qu'Andrew Kovacs a fait avec son projet Archive of Affinities ? Partir de l'image, outil de représentation par excellence, pour aller plus loin en

l'assemblant avec d'autres et enfin, ouvrir des questionnements autour de la discipline de l'architecture et exprimer une identité. Le roman graphique d'architecture de Jimenez Lai n'est pas dédié aux architectes car avec ce travail de fiction, il permet de toucher un public plus large, afin d'être accessible à tous.

¹ Interview with Andrew Kovacs, *Emerging Architects in USA*, A+U architecture and urbanism, 2017, no 560, p.34

Fig 15: *Insideoutsidetween-beyond* Jimenez Lai, *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*, Princeton Architectural Press: New York, 2012



FAIRE APPEL À LA SENSIBILITÉ DE CHACUN

Faire appel à l'enfance, ne serait-ce pas finalement une manière de revenir aux sources, à l'essence même des choses ? De nombreux architectes tentent, pour toucher un public plus large et faire appel à la sensibilité de chacun, d'appeler l'enfant qui est en nous, celui qui ose imaginer, celui qui ose rêver. Celui pour qui les règles établies ne sont faites que pour être contournées, transgressées.

« Je pense que si d'autres esthétiques dominaient, réimaginaient le monde et changeaient notre façon de vivre, nous pourrions avoir une autre conversation. Mais en voyant le monde tel qu'il est, je pense que nous devrions être plus ouverts à d'autres approches. »¹

Andrew Kovacs a tendance à utiliser cette méthode pour représenter ses projets : il utilise très souvent des objets

trouvés dans des jeux en plastique de couleur vive, pour ses maquettes de place publique par exemple. S'il s'éloigne légèrement du projet initial avec ses maquettes puisqu'il ne représente pas les éléments tels qu'ils seraient dans la réalité, je pense que c'est tout simplement pour plonger le spectateur dans un univers, dans un imaginaire. La vue de ces ensembles colorés pleins de fantaisie permet de trouver de sortir du cadre, de s'ouvrir à un nouveau champ des possibles, de se dire qu'il est possible de faire autrement et que c'est sûrement plus parlant à tous. Non seulement parce que c'est plus attirant à l'œil humain, mais aussi parce que ces modes de représentation de l'architecture ne sont pas habituelles, elles surprennent.

« Only those things that surprise us are those things that make us think. »²



¹ Interview with Andrew Kovacs, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, p.34

² Eva Franch - Storefront for Art & Architecture, Producing Architecture for now and beyond Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, p.81

Fig 16 : OK Valise, Proposal for Collective Living III, Andrew Kovacs, Erin Wright Milan, Italy, 2019

Fig 17 : OK Valise, Proposal for Collective Living III, Andrew Kovacs, Erin Wright Milan, Italy, 2019

Fig 18 : OK Valise, Proposal for Collective Living III, Andrew Kovacs, Erin Wright Milan, Italy, 2019



Avec sa bande-dessinée *Yes Is More*, l'agence BIG explique de manière concise et imagée la conception d'un projet jusqu'à sa réalisation. Les maquettes réalisées sont pour la plupart faites de couleurs vives, les personnages sont colorés, rappelant ceux avec lesquels on jouait lorsque l'on était enfants et que l'on s'inventait des histoires incroyables dans des mondes imaginaires dénués de sens.

« Une blague est vraiment drôle lorsqu'elle vous prend par surprise, en quelque sorte, mais en même temps, vous la comprenez, vous voyez ? C'est la même chose avec un idée vraiment brillante. »¹

Il en va de même avec leur projet *Modular Mania* au Danemark. Pendant les années d'implantation du plan Marshall et de la reconstruction du Danemark, l'État a privilégié le préfabriqué en béton devant toutes les autres formes de construction. « Aujourd'hui, le Danemark est entièrement constitué de briques en

béton du style Lego! ». La demande était de concevoir un édifice avec différents types de services sous la forme d'une construction unique. Afin de montrer que le projet était abordable, utilisant des techniques courantes, BIG a décidé de représenter le projet en construisant sa maquette en Lego. Le maître d'ouvrage a été conquis par le projet, notamment grâce à l'échelle de la maquette, qui était assez grande pour la manipuler et s'imaginer des histoires dans ce bâtiment. Cette manière de représenter permet de se projeter d'avantage dans le projet, en faisant appel à l'imaginaire et au rêve.

Faire appel à la sensibilité du public permet de capter son attention et de faire en sorte qu'il se souvienne. Il existe tant de moyens pour y parvenir et l'appel à l'enfance en fait partie. L'univers du jeu y est lié, la transgression des règles, l'imaginaire également. L'architecture est accessible à tous, et pour tous.

¹ INGELS Bjarke. YES IS MORE. An Archicomic on Architectural Evolution. Editions Taschen. Novembre 2010, p.395

Fig 19 : Lego towers, Copenhagen, Danemark

Fig 20 : Lego towers, Copenhagen, Danemark



03. LE SUPERMEUBLE

« L'utopie a permis d'homogénéiser de plus en plus un champ commun à l'expérimentation dans le monde disciplinaire des arts visuels. »¹

¹ Gianni Piretti, Pino Brughelli, *Radical utopias: Archizoom, Pemo Bti, 1969*, Gianni Piretti, Superstudio, UFO, Ziggurat [cat.expo. Florence, Palazzo Strozzi, 20 October 2017-21 January 2018], Quodlibet, 2017, p.31

² Alberto Salvadori, Interview with Lara-Vinca Masini, Pino Brughelli, *Radical utopias: Archizoom, Pemo Bti, 1969*, Gianni Piretti, Superstudio, UFO, Ziggurat [cat.expo. Florence, Palazzo Strozzi, 20 October 2017-21 January 2018], Quodlibet, 2017, p.42

³ Dominique Rouillard, «Radical» Architettura: contre-utopies architecturales et urbaines des années 60, Paris: Ministère de l'Équipement, des Transports et du Logement, 1993, p.96

De nombreux architectes ont tenté et tentent encore aujourd'hui de développer une pensée philosophique de l'architecture. Les projets des utopistes ont permis d'envisager la société et l'architecture autrement, de considérer que cette dernière pouvait être un moule de la société et que si l'ensemble n'était pas convaincant, nous pourrions supposer que quelque chose n'allait pas, tant dans la société que dans l'architecture. Les travaux des utopistes ont créé du désaccord, provoqué des mouvements de révolte face à certains changements et ont permis de formuler d'autres propositions. C'est ainsi que se sont formés les contre-utopistes, les architectes radicaux, et ensuite les post-modernistes face au modernisme... Bien que la plupart des projets soient restés au stade de papier, comment expliquer l'attrait qu'ils ont pu susciter internationalement à l'époque de leur conception et l'influence profonde qu'ils continuent d'avoir sur l'imaginaire architectural ?

Henri Desroche laisse entendre que « l'intention de créer une utopie représente déjà une irréversible avancée existentielle. La mettre en oeuvre nous apprend sur nous et sur les autres. Reconnaître, par exemple, qu'elle n'est pas faible ou que ses effets sont dorénavant entièrement

déployés, et qu'il faut passer à une seconde phase, ne constitue pas un échec mais une étape sur un parcours. Le projet se mue alors en trajet. La trajectoire appartient à l'utopie comme l'itinéraire au voyageur. »

« Ce sont les radicaux qui ont retrouvé le sens du rêve, de l'utopie. Ils étaient chargés de transformer une réalité fatiguée et inerte en élan vers une autre vision du monde. »²

Je pense que le fait de proposer de nouvelles formes, de nouvelles manières de concevoir, même si cela ne reste qu'au stade de théorie, permet de provoquer des discussions, des débats autour de l'architecture et donc de transporter petit à petit l'imaginaire collectif vers de nouveaux horizons.

« Il n'y a plus d'écart entre l'individu et l'architecture, celle-ci n'ayant pas à être autre chose qu'un appareil à porter avec vous, et la ville une machine pour se brancher. »³

Prêtons attention à cette citation de Dominique Rouillard lorsqu'il évoque l'architecture radicale. Et si nous imaginions une architecture physiquement plus proche de l'individu, c'est-à-dire à l'échelle de celui-ci ? Et si ces objets architecturaux, plus adaptés au confort de l'Homme et autonomes dans leur unité, pouvaient se rassembler pour former un ensemble, se « brancher » pour créer un réseau ?



C'est ainsi qu'intervient le Supermeuble. Le Supermeuble serait un condensé de toutes ces réflexions autour de la recherche d'un idéal, d'une nouvelle manière de concevoir en plaçant au devant de la scène : l'individu. Il s'agirait de propositions formelles contemporaines face à toutes ces réflexions qui subsistent depuis des dizaines d'années ainsi que de propositions de réponses face à certaines préoccupations actuelles.

Les prochaines pages seront consacrées à la définition de ce terme, terme qui n'est employé que par une agence d'architecture.

Il s'agira alors de décrire ce qui, pour cette agence et selon moi, caractérise le Supermeuble et en quoi d'autres agences ont pu l'utiliser sans jamais employer ce terme.

Fig 21: Jimenez Lai, *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Le Supermeuble est donc un objet architectural qui peut exister partout en extérieur, comme en intérieur ou encore dans l'espace, comme l'envisage Jimenez Lai. La notion d'intérieur et d'extérieur devient alors pré-dominante.

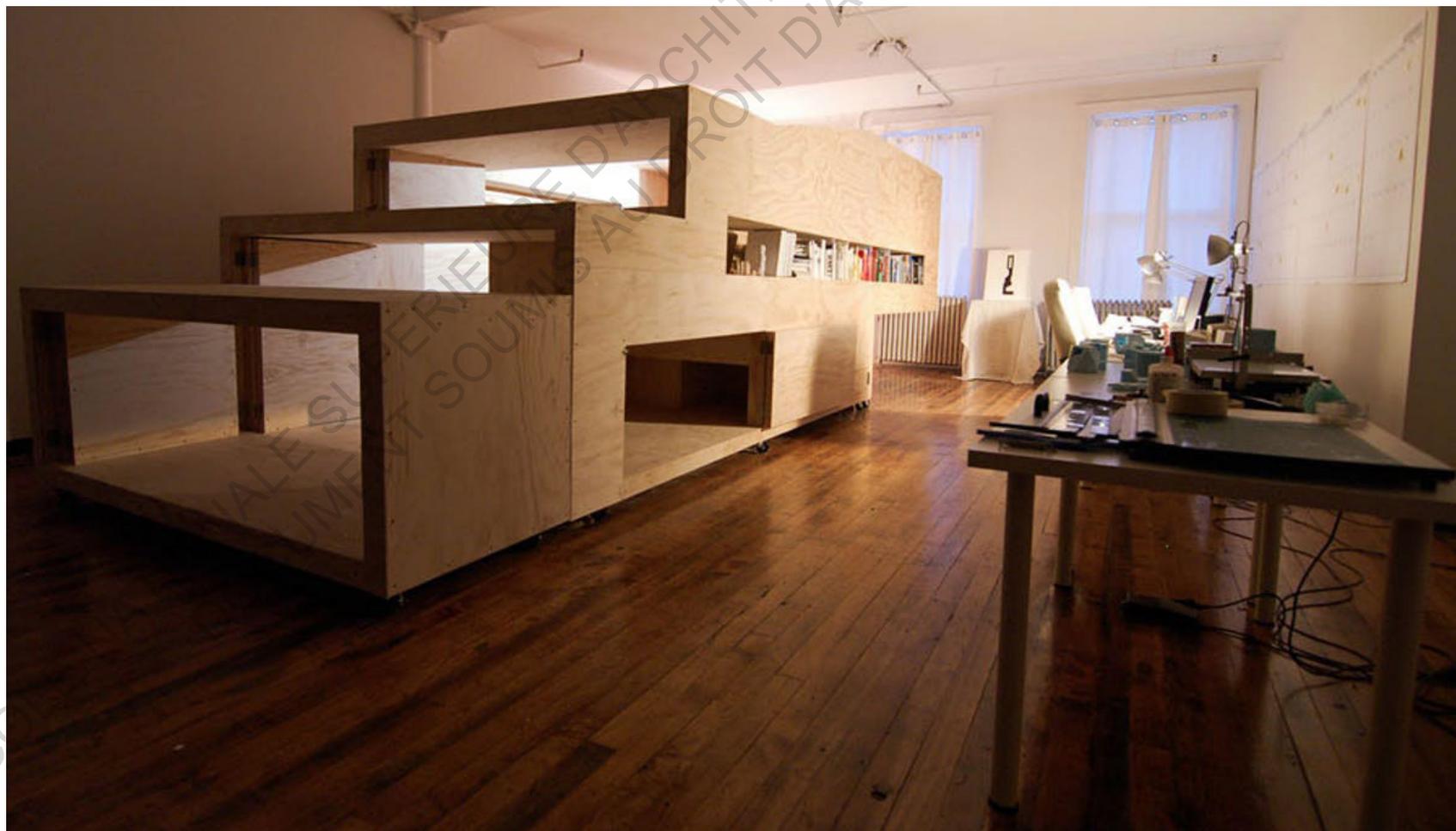
¹Jimenez Lai à propos du projet, Bureau Spectacular, http://bureau-spectacular.net/briefcase_house, 2010

Fig 24 : Jimenez Lai, Briefcase House + Babel Stories, Bureau Spectacular, http://bureau-spectacular.net/briefcase_house, 2010

Il s'agit de penser un objet dans son volume, de considérer ce qu'il pourrait apporter comme sensations et comme qualités à l'intérieur de celui-ci, et ce que l'extérieur pourrait apporter à l'environnement dans lequel il est placé. Comment apporter de l'intériorité dans un espace intérieur ? Comment apporter de l'intériorité à un espace extérieur ?

Prenons par exemple le projet Briefcase House + Babel Stories. Localisé dans un large entrepôt sans aucune cloison, il s'agit d'un projet de maison dans une maison engageant les concepts d'intérieur/extérieur et la notion de S/XL. En effet, il brouille la frontière entre la définition du meuble XL et celle du bâtiment S. Posée sur des roulettes, la maison peut se déplacer et selon l'endroit où elle est disposée dans l'espace, de nouvelles possibilités s'ouvrent quand à l'appropriation de celle-ci. Lorsque personne n'occupe l'espace intérieur, on pourrait considérer qu'il s'agit d'un meuble disposé ici pour occuper l'espace, fait de marches pour pouvoir s'asseoir, un meuble XL venant simplement fragmenter ce grand loft. En revanche, lorsque quelqu'un vient habiter l'intérieur de ce Supermeuble, une seconde intériorité est créée, un bâtiment S, habitable lui aussi, mais cette fois-ci plus intime.

« COMME UNE OBSTRUCTION, LA BRIEFCASE HOUSE EST UNE COUPURE PERMANENTE SUR LA TOILE QUI DONNE NAISSANCE À UN NOUVEAU CORPS SAIN. »¹



PROGRAMMATION SPÉCIFIQUE

« Les hommes des cavernes sont-ils partis à la recherche d'une grotte à deux chambres ? »¹

¹ In the manor of Nietzsche de Jeffrey Kipnis, *Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme*, 2017, no 560, p.74

² Jimenez Lai, *Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme*, 2017, no 560, p.74

³ Jimenez Lai, *Township of Domestic Parts*, 2014, http://bureau-spectacular.net/township_of_domestic_parts

Fig 25 : Township of Domestic Parts, Bureau spectacular, 14th International Venice Biennale, Venice, Italy, 2014

Il y a quelque chose de très moderne dans l'idée de programmation spécifique. Le programme, en particulier tout au long du XX^{ème} siècle, a évolué vers un vocabulaire hautement spécialisé dans la composition de l'intérieur, pouvant même avoir un impact sur l'extérieur. Grâce à l'institutionnalisation du programme, nous avons établi des normes pour évaluer et améliorer la vie privée, notre civilisation semble s'être adaptée à une nouvelle norme dans la grammaire de la domesticité au cours des 150 dernières années.

Prenons l'exemple du projet Township of Domestic Parts : Made in Taiwan pour la biennale de Venise. Il s'agit d'un ensemble de neuf petites maisons, chacune avec un programme unique, dispersées à l'intérieur du Palazzo delle Prigioni. Chaque maison incarne un programme domestique, comme « the House of Sleep » ou « the House of Social Eating ».

« La domesticité est peut-être l'un des débuts les plus fondamentaux de l'architecture. »²

En tant que structures trop petites pour être de l'architecture et trop grandes pour être des meubles, les neuf petites maisons peuvent être

définies comme des Supermeubles. En isolant les schémas de la relation partie-à-tout et des relations partie-à-partie, les architectes ont condensé chaque programme domestique en son propre Supermeuble autonome et caractéristique. Bien que ce pavillon soit entièrement fonctionnel en tant que maison d'hôtes pour les visiteurs internationaux, il fonctionne également à travers trois pensées dans la discipline de l'architecture : les programmes domestiques en tant que personnages, le public inversé en privé et l'intérieur en tant que canton. D'après l'agence Bureau Spectacular, l'expérience de flâner à travers la Biennale de Venise n'est pas différente des voyages du Petit Prince :

« On erre au milieu d'un fleuve d'âmes curieuses, se transportant de mondes en mondes. Nous accueillons la mer internationale d'invités sinueux dans notre maison – une oasis, un décor temporaire ou une maison d'hôtes – mais un schéma privé de la domesticité inversé en public. »³

Le Supermeuble fonctionne donc en tant qu'unité autonome, ayant un programme spécifique, une fonction unique, et associée avec d'autres confrères, permettrait de former un tout. Cette idée n'est pas éloignée de celle des architectes radicaux considérant que l'architecture devrait être plus proche de l'individu, devrait être conçue selon ce dernier, et qu'elles viendraient se brancher pour former une ville.





Fig 26 : Township of Domestic Parts, Bureau spectacular, 14th International Venice Biennale, Venice, Italy, 2014

Cette manière de concevoir permet de considérer chaque pièce qui constituerait au même titre une maison. Chaque Supermeuble aurait sa fonction et il n'existerait aucune hiérarchie. La disposition de ces Supermeubles serait libre, selon les envies de chacun, sans aucune convention qui pousserait à placer les espaces d'eau à côté ou encore de séparer les espaces privés des espaces publics. Le Supermeuble permet également de questionner la notion de fonctionnalité.

Qu'est-ce qui fait une chambre ? Peut-être qu'une chambre pour certains n'est faite que pour dormir, alors que pour d'autres, il s'agit d'un endroit pour se retrouver seul, un espace très intime. Alors il existerait différentes manières de concevoir un Supermeuble autour de la chambre, puisqu'il existerait différentes fonctions autour de celle-ci.

Comment naviguer entre ces îlots ?



Fig 27 : Flipping Properties, Bureau Spectacular, 2013, Toronto, ON

Fig 28 : Flipping Properties, Bureau Spectacular, 2013, Toronto, ON

Fig 29 : Flipping Properties, Bureau Spectacular, 2013, Toronto, ON

OBJET D'ÉMANCIPATION

Le Supermeuble est support de multiples questionnements autour de l'architecture. Il permet de reconsidérer nos manières de concevoir, tant dans la programmation que dans la conception en elle-même, donc dans toutes ses dimensions spatiales.

Il évoque un imaginaire et permet de revenir à l'essence de la fonction, aux racines de la conception, c'est un objet qui étonne et qui attire. Que produit le Supermeuble dans l'espace urbain ?

Regardons de plus près le projet de bureau Spectacular à Toronto en 2013, Flipping Properties, commandé par Rear View (Projects) pour une plateforme d'exposition non conventionnelle - une ruelle dans le quartier Little Portugal de Toronto.

Le projet s'inscrit dans la continuité de l'étude encore en cours sur les Supermeubles par Lai et son agence. L'installation prend l'icône familière de la maison, le Pentagone, comme point de départ formel.

Lai dénature ce symbole de la domesticité, le convertissant en Supermeuble.



Cette intervention dans le tissu urbain de Toronto nous amène à reconsidérer les usages potentiels d'espaces négligés dans la ville et à questionner les modes typiques d'interaction entre l'art, le lieu et le public.

Le Supermeuble est donc un objet permettant de parler de sujets d'architecture. Il existe une multitude de manières de le représenter : en dessin, semblable à une sorte de vaisseau spatial aux formes non conventionnelles, ou encore en maquette, pouvant l'assimiler à un objet d'art à prime abord.

L'imaginaire qu'il convoque permet de voir selon un nouvel angle le prisme de l'architecture.

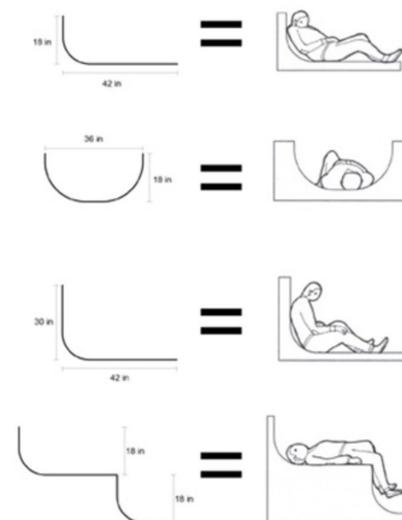


Fig 30 : Architectural
Cliff, Storefront for Art
and Architecture, Andrew
Kovacs, Chris Gassaway,
New York, New York, 2014

En regardant les travaux d'Andrew Kovacs, notamment ses agglomérats verticaux d'objets collectés pour former un tout et avec la définition précédente que nous avons pu établir du Supermeuble, je pense que l'on peut les considérer comme des Supermeubles. Il s'agirait en quelque sorte d'une matérialisation et d'une mise en espace de son projet Archive of Affinities, permettant de créer de nouvelles possibilités d'habitations.

Pourquoi seraient-ce des Supermeubles ? Parce que sans les personnages, nous n'y verrions en aucun cas de l'architecture, mais plutôt des sculptures, des oeuvres d'art. Le fait d'y ajouter un personnage rend habitable l'objet, qui devient espace. On y ajoute de nouvelles dimensions dont celle de l'échelle, et l'on vient à reconsidérer chaque objet disposé non plus comme un tube de dentifrice ou une table de chevet en plastique, mais comme des espaces où l'on pourrait s'y nicher, s'y allonger, sur lequel on pourrait se balancer...

Ces objets qui rappellent le jeu, l'enfance, nous poussent à s'imaginer des histoires, des modes de vie, des déplacements... dans des formes non conventionnelles mais peut-être plus adaptées à l'individu qui pourraient s'approprier et trouver un usage à certaines cavités, à certaines courbes.

L'architecture pour l'individu. L'architecture ne pourrait-elle pas être le moule de nos modes d'habiter ? Tous nos déplacements et manières de vivre au quotidien sont-elles vraiment adaptées pour être regroupées entre 4 murs de 2.50m de haut ? C'est en cela que ces maquettes sont pour moi des Supermeubles. Elles soulèvent des interrogations, doutes, mystères sur ce qui est acquis pour nous en tant qu'individus et proposent de nouvelles possibilités.

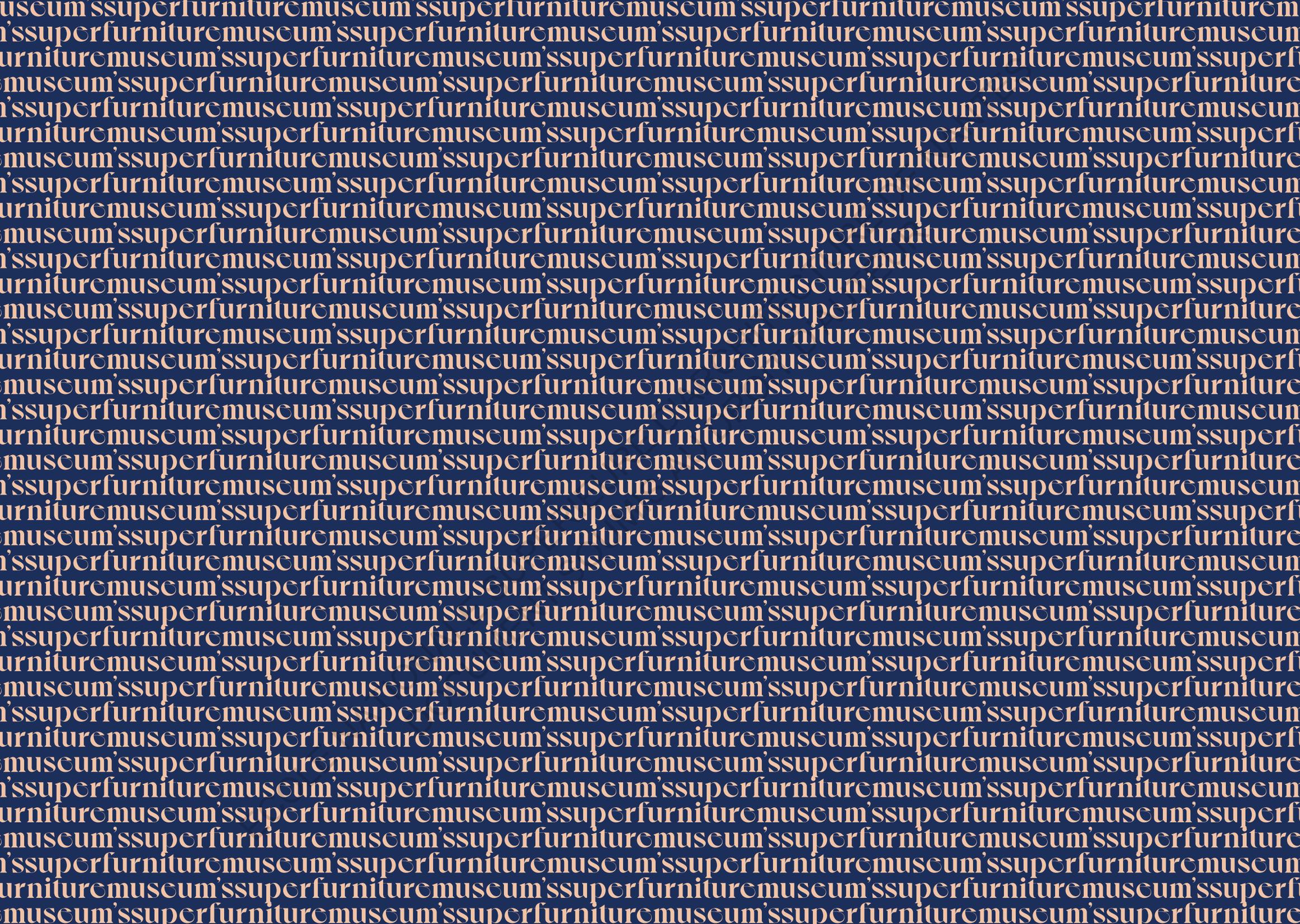


« MAKE ARCHITECTURE FROM
ARCHITECTURE »

Archive of Affinities,
Emerging Architects in
USA, A+U architecture and
urbanisme, 2017, no 560

Fig 31 : Architectural Cliff,
Storefront for Art and
Architecture, Andrew
Kovacs, Chris Gassaway,
New York, New York, 2014





museum's
superfurniture

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

INTRODUCTION

Nous sommes le 28 novembre 2021. Dans le cadre du studio de projet Archirep, nous nous sommes rendus dans la vallée de la Vézère en Dordogne afin de visiter le Musée National de la Préhistoire. Le bâtiment est encastré dans la roche, il se fond parfaitement avec la minéralité du paysage. Nous écoutons la directrice et les conservatrices du musée nous expliquer l'histoire de ce château devenu musée et la place de celui-ci dans le monde.

Plus de 6,7 millions d'objets ! Une collection extraordinaire et unique, proche des grottes de Lascaux, et de grands sites archéologiques. Nous n'avons pas encore visité le musée que nous nous rendons compte de l'opportunité qui se présente à nous, de pouvoir penser un projet ici.

La visite commence, une équipe suit la conservatrice et une autre un guide. Je suis la conservatrice mais, très rapidement je me retrouve seule à arpenter les allées de vitrines de la première galerie. J'essaie de comprendre comment tout a été pensé, moi qui n'ai aucune connaissance en matière de préhistoire.

Je fais des croquis, profite des quelques bancs qui sont disposés ici et là pour observer les déplacements des gens, les points de vue. Je me laisse attirer par ce qui capte mon attention : la reconstitution d'un rhinocéros laineux allongé par terre dans une large vitrine, avec la fresque de celui-ci retrouvé dans la grotte de Lascaux, une pointe de couteau éclatante semblable à une pierre précieuse... Je dessine, presque naïvement, tout ce qui attire mon attention.

Je me rends compte assez vite que dans toute cette galerie ponctuée de vitrines exposant des milliers d'objets, je ne cherche qu'une chose : un point d'arrêt. Je m'attarde donc sur l'architecture du bâtiment, sur ces vidéos qui sont proposées aux visiteurs ; à ce recoin, tout au fond de la galerie, où il fait plus sombre...

Nous arrivons dans la galerie haute, à l'étage supérieur. J'entends le guide parler et décide de m'approcher.

Dans cette galerie, le plafond est beaucoup plus haut, il y a plus de lumière et contrairement au niveau précédent, les collections ne sont pas organisées chronologiquement, mais thématiquement. Le guide se trouve au niveau des sépultures. Un second plafond, plus bas, a été placé pour délimiter cet espace.

Nous sommes tous regroupés là, le guide en face de nous et à nos pieds de grandes vitrines exposant des squelettes et des ornements. Le guide raconte une histoire. L'histoire de l'enfant de la Madeleine. Il ne présente pas tous les éléments exposés, il s'attarde simplement sur une pièce, et raconte son histoire. Je me rends alors compte que depuis une heure de visite, où je souhaite tout voir, tout lire, amasser un maximum d'informations, je n'en n'ai retenu quasiment aucune. A part cette histoire de l'enfant de la Madeleine, qui m'a fasciné.

Pourquoi les hommes préhistoriques prenaient autant de soin pour honorer et enterrer leurs morts ? C'est une pratique que de nombreuses sociétés effectuent, mais d'où vient cette volonté ? A vrai dire, je ne m'étais jamais posé cette

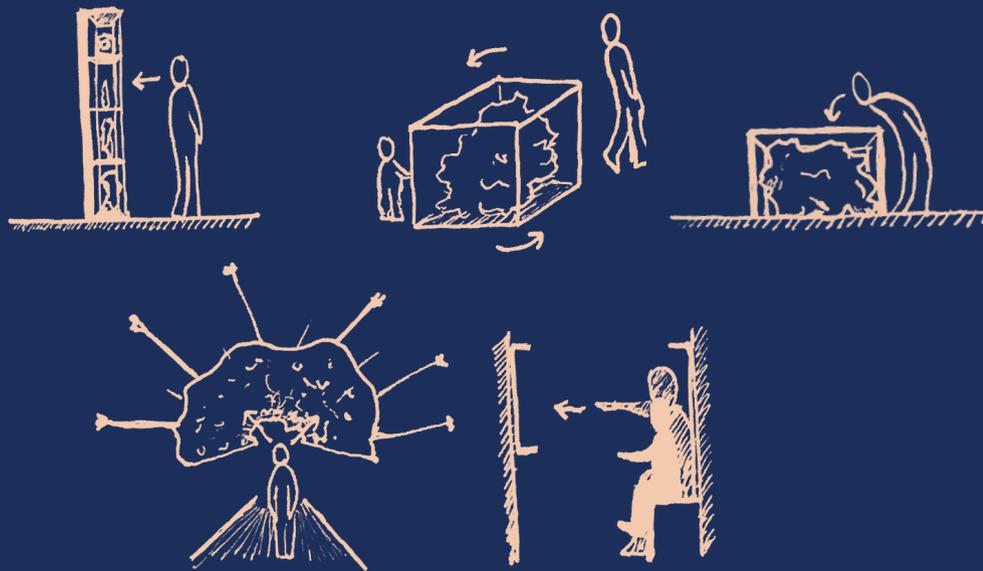
question, mais elle relève tant de mystères sur ce que nous sommes, ce qui fait de nous, Homo Sapiens.

Une semaine plus tard, de retour à l'école, nous nous retrouvons pour discuter de ce que nous souhaitons faire dans ce musée. La réponse pour moi est claire : pour que le visiteur soit marqué par ce musée, et qu'il ait envie de revenir, il faut qu'il ait des histoires à se raconter. Il faut lui donner matière à s'imaginer, à rêver.

L'imaginaire collectif considère l'Homme préhistorique comme un être très différent de nous, moins intelligent, aux sens artistiques peu développés. Alors, en plus d'être physiquement séparé des objets exposés par les vitrines, il est difficile en tant que visiteur de se rapprocher de tous ces sujets évoqués dans le musée.

Et si nous offrions la possibilité au visiteur de recréer un lien, plus intime entre le visiteur et l'Homme de la préhistoire, pour qu'il se rende compte qu'ils ne sont pas si éloignés que ça ? Et si en percevant ce lien magique, il pouvait reconsidérer les objets qui l'entourent, comme un voyage introspectif sur les traces de ses propres origines ?

C'est à ce moment que le Supermeuble intervient.



01. LE SPECT-ACTEUR

Comment impliquer plus personnellement le visiteur dans son parcours au sein du musée ?

« Dans le monde avec Google, où tout le monde sait tout, je pense que l'une des choses les plus précieuses qui reste est le mystère. L'architecture est l'un des seuls lieux qui puisse le produire aussi intensément. »¹

Le Supermeuble, placé dans l'espace, peut permettre de fragmenter les galeries du musée, créer un point d'arrêt, visible de loin. Son échelle, proche de celle du visiteur, permet à ce dernier de pouvoir le contourner, tourner autour, d'y grimper et d'y entrer. Lors de la visite du musée, j'ai pu remarquer que ce qui retenait particulièrement mon attention, étaient les vitrines ou encore les objets mettant physiquement mon

corps en action : lever la tête, devoir tourner autour d'un objet, se baisser... C'est-à-dire que j'étais plus attardée non seulement visuellement, par la dimension atypique de certaines vitrines mais également physiquement. Le Supermeuble permet d'offrir cette lecture de l'espace et cette appréhension physique de l'objet.

Le seul fait de pouvoir entrer dans ce Supermeuble permet d'engager son corps dans la visite et d'être plus actif, plus attentif. L'idée dans le musée est de sortir de l'aspect contemplatif, du spectateur qui serait là pour observer les collections du musée sans jamais s'y sentir concerné. Comment impliquer le corps dans la visite pour passer de spectateur à acteur venant appréhender l'espace muséal ?

« Qu'est-ce que le musée d'aujourd'hui et que peut-il devenir de plus ? »²



Le musée est un lieu dont les visiteurs se souviennent et qui inspirera les artistes qui s'efforcent d'enrichir ses collections. Sur le plan culturel, le musée est une scène sur laquelle des faiseurs de goût et des personnages excentriques orientent le flux créatif du monde. Sur le plan social, le musée offre des moments d'intimité et d'exhibitionnisme. Un endroit pour voir et être vu; consommer et produire.

De nos jours, nous n'allons pas au musée pour tout voir. Un musée offre plusieurs parcours, et si l'un de ces derniers nous a plus, alors nous reviendrons afin de découvrir les suivants, ou encore des expositions temporaires. En devenant spect-acteur, le visiteur pourrait organiser sa visite et décider ce qu'il souhaite, ou non, voir et garder la liberté de revenir, pour en voir plus. Gardons en mémoire que nous ne pouvons pas tout retenir en même temps. Et si, comme le guide avec son histoire

sur l'enfant de la Madeleine, nous sélectionnons quelques objets et choisissons de se raconter une histoire ?

« Les musées et galeries d'architecture à travers le monde s'interrogent depuis sur la relation entre le visiteur et l'objet exposé; ils ont cherché à explorer des modalités de mise en espace permettant d'impliquer plus activement le public. »³

Le musée est un lieu où les règles sont établies et brisées sur la fine ligne entre l'institution conventionnelle et l'avant-garde. Il s'étend pour communiquer son propre langage par lequel nous comprenons l'histoire culturelle de chaque objet exposé dans ses murs. Dessinons ce nouveau langage, ces nouvelles formes, qui permettraient d'impliquer plus le visiteur et de faire de lui, un spect-acteur.

¹ Mark Foster Gage, Interview : Towards an inexhaustible architecture, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560.

² Jimenez Lai, Cartoonish Metropolis, 2011, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560.

Fig 32 : Croquis réalisés à la main, au stylo noir, de l'implication du corps face à un élément exposé

³ Louise Pelletier, Stéphane Doré, Frédérique Herbin, L'objet de l'exposition : l'architecture exposée, ENSA de Burges, p.48

Fig 33 : Croquis réalisé à la main, au stylo noir, de l'implication du corps face à un Supermeuble

LA PRÉSENCE DÉROUTANTE DE CES CAPSULES TEMPORELLES

Imaginons donc ces Supermeubles, venant ponctuer l'espace des galeries du musée. Ces objets architecturaux ne sont pas des retranscriptions exactes du passé, mais ils se comportent plus comme des sortes de météorites venant d'une autre temporalité, ayant atterri dans le musée. Ils se comportent comme des points d'arrêt, des signaux lumineux visibles dès l'entrée dans chaque galerie.

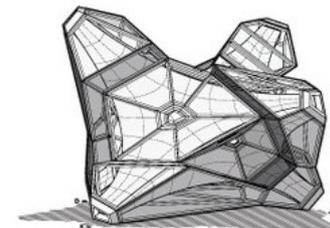
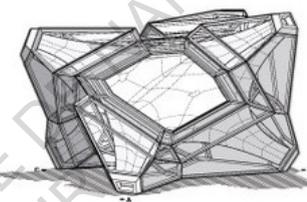
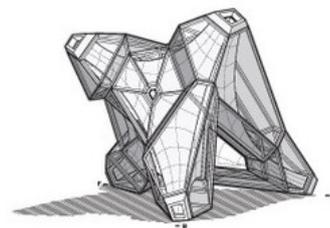
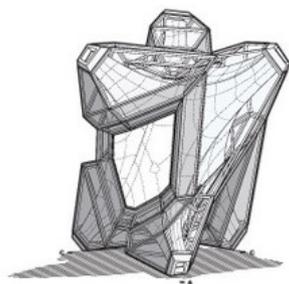
« Seules les choses qui nous surprennent sont celles qui nous font réfléchir. »¹

En effet, comme nous avons pu en parler dans la première partie liée à l'imaginaire, il est assez fréquent pour questionner ce qui nous entoure de changer de référentiel, d'où la notion de capsule spatio-temporelle utilisée par certains artistes et architectes. Ici, à l'échelle du musée, et pour retrouver un lien entre des objets datant de millions d'années et notre société contemporaine, ces Supermeubles auraient cette fonction de capsule. Disposés ainsi dans l'espace muséal, ils auraient pour fonction de questionner sur des sujets naissant à la préhistoire et encore présents aujourd'hui, pouvant même interroger sur ce qu'ils pourraient devenir à l'avenir.



¹Eva Franch - Storefront for Art & Architecture, Producing Architecture for now and beyond Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanism, 2017, no 560, p.81

Fig 34 : White Elephant + Primitive Stories, Bureau Spectacular, 2011, Louisville, KY

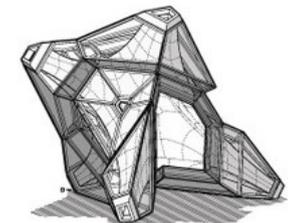
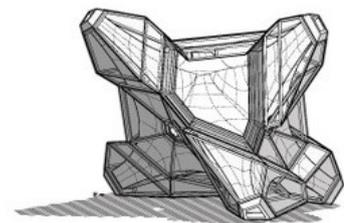
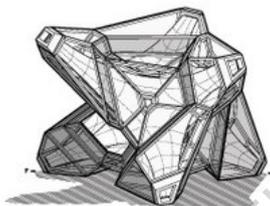
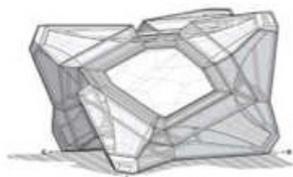


ABC

ABF

ACD

CDE



BEF

DEF

CBE

ADF

¹Mark Foster Gage, Interview : Towards an inexhaustible architecture, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560

Fig 35 : White Elephant + Primitive Stories, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

« Méconnaissance, mystère, curiosité, éloignement, tout cela confère à l'architecte des pouvoirs très particuliers dans un monde où tout est téléchargeable et accessible. »¹

Les Supermeubles ont cette particularité d'attirer et de questionner par leur échelle. Entre oeuvre d'art et objet d'architecture, entre sculpture et espace habitable. Leur échelle permet d'être vu par tous. Dans le musée, ces Supermeuble seraient facilement visibles par tous les visiteurs dès l'entrée de la galerie.

Leur présence, assez déroutante pour un musée de la préhistoire, attirerait naturellement chacun d'entre eux.

Ces Supermeubles s'accordent sur un imaginaire : celui des capsules temporelles. Malgré le souhait de proposer une diversité d'objets architecturaux tant par leurs formes, matérialités, tailles et leur sens, il leur fallait une identité, un imaginaire commun. C'est en jouant sur la triangulation que ceux-ci se rejoignent pour former une même famille.

Qu'ils soient en tissu tendu, lâche, en peau, en verre dépoli noir, ou encore en pierre, il est assez facile de reconnaître que ces objets étranges disposés dans le musée proviennent du même endroit. Le facetage des parois extérieures de chacun d'entre eux permet de se demander :

Ces objets proviennent-ils du passé, par leur aspect rocaillieux souvent ? Ou encore du futur par leur matérialité et leur aspect quelques fois futuriste ?

Proviennent-ils d'un tout autre système, d'une toute autre temporalité et qu'est-ce qu'ils font là, dans le musée ? Pourquoi sont-ils là ?

« Je pense que nous n'avons pas besoin d'architecture en fin de compte : nous pouvons survivre sans architecture. Mais l'architecture rend le monde plus agréable. »²

²Andrew Kovacs, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560

Fig 36 : White Elephant + Primitive Stories, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

SE METTRE DANS LA PEAU

¹Abraham Poincheval, 2017
à propos de sa performance
«Pierre» au Palais de Tokyo

Fig 37 : Pierre, Abraham
Poincheval, performance au
Palais de Tokyo, 2017

L'intérêt d'introduire la notion de Supermeuble au sein du musée est d'avoir la possibilité de créer deux intérieurs différentes : l'espace intérieur du Supermeuble, qui aura son propre univers et la paroi extérieure, qui sera visible depuis chaque galerie. Et dans l'espace résiduel entre ces deux parois, que se passe-t-il ? Il s'agit, tout comme pour une scène au théâtre, des coulisses, où les éclairages, les dispositifs produisant du son, de la lumière sont cachés pour donner une ambiance particulière sur la peau extérieure ou sur l'intérieur du Supermeuble.

Les travaux d'Abraham Poincheval ainsi que ceux de Bureau Spectacular travaillent sur l'idée d'intériorité et d'extériorité, au sein même d'un espace intérieur. Comment recréer une intériorité et expérimenter une autre temporalité en entrant dans cet espace ?

« Expérimenter le temps minéral sur le temps humain »¹

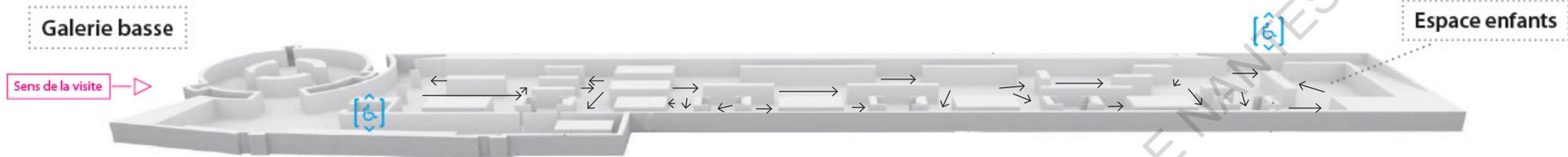
Abraham Poincheval expérimente l'enfermement en logeant dans différents objets : un rocher, un ours, une bouteille... Parmi les différentes notions qu'il peut aborder, il porte un intérêt à celle du temps : les secondes passent-elles plus vite dans une pierre ? Il place les objets dans des lieux publics comme des musées ou dans la nature et s'y enferme : s'il ne peut pas être visible directement

par le public, il place un écran à l'extérieur et une caméra sur soi, à l'intérieur, afin d'être visible 24h/24h. Les spectateurs observent d'abord l'objet, puis l'écran mais il leur faut du temps avant de comprendre qu'il y a un lien entre les deux, que la personne enfermée ne provient pas d'une autre temporalité, d'une capsule perdue dans l'espace, mais qu'elle est bien présente juste à côté d'eux. L'artiste souhaite vivre au rythme de l'objet ou du corps dans lequel il s'enferme. Il s'agit d'une entreprise sensorielle et métaphysique où l'humain n'est plus à sa place mais dans celle d'un autre élément.

Même si l'objectif dans le musée de la préhistoire n'est pas d'expérimenter l'enfermement, l'idée est de garder l'essence même du travail de l'artiste, à reproduire dans un des Supermeubles. L'action d'engager son corps dans un de ces Supermeubles, produit la fine transposition, comme nous l'avons vu quelques lignes plus tôt, en spect-acteur.

Celui-ci, ayant une autre posture face à la visite, pourra entrer en immersion dans l'objet architectural et expérimenter la temporalité de l'univers dans lequel il est entré. La forme intérieure jouera beaucoup sur cette notion de temporalité et d'immersion : si les parois sont opaques, si l'on peut voir le ciel en levant les yeux, si l'on doit se baisser pour entrer ou engager notre corps d'une quelconque façon... Tous ces critères entrent en jeu, afin d'offrir une expérience unique impliquant mentalement et physiquement les sens du visiteur, de ce spect-acteur.





CONCEVOIR DES HISTOIRES

¹ Andrew Kovacs, *Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme*, 2017, no 560

« L'objectif n'est pas d'amener les gens à l'architecture, mais plutôt d'amener l'architecture aux gens »¹

² Jia Gu, *Materials & Application, Interview : Hotbed of architectural innovation, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme*, 2017, no 560, p.108

Se raconter des histoires. Il y a tant de matière à en imaginer face à ces objets, cet univers, il suffit de pousser le visiteur à s'en formuler et à entrer totalement dans ce monde. Un Supermeuble visité, arpenté, serait une histoire à raconter.

³ Louise Pelletier, Stéphane Doré, Frédérique Herbin, *L'objet de l'exposition : l'architecture exposée*, ENSA de Burges, p.48

Mais ces dispositifs architecturaux ne viendraient pas obstruer la scénographie des vitrines existantes. Ils viendraient, méticuleusement et plus ou moins discrètement se placer entre ces vitrines, à des endroits stratégiques du parcours du visiteur ou proche d'objets exposés à mettre en lumière.

Fig 38 : Plan 3D de la galerie basse du Musée National de la Préhistoire, vallée de la Vézère

Fig 39 : Plan 3D « vidé » de la galerie basse du MNP, collage avec des objets dessinés par Jimenez Lai dans *Citizens of no Place*, An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Leur taille serait raisonnable, suffisamment grande pour accueillir, en fonction de chacun, entre une et cinq personnes.

Les galeries des musées étant plus longues que larges et le sens de visite se faisant dans la longueur, on peut vite avoir l'impression que la traversée est interminable. Cet effet est accentué par la disposition des vitrines toutes semblables et disposées similairement dans la longueur.

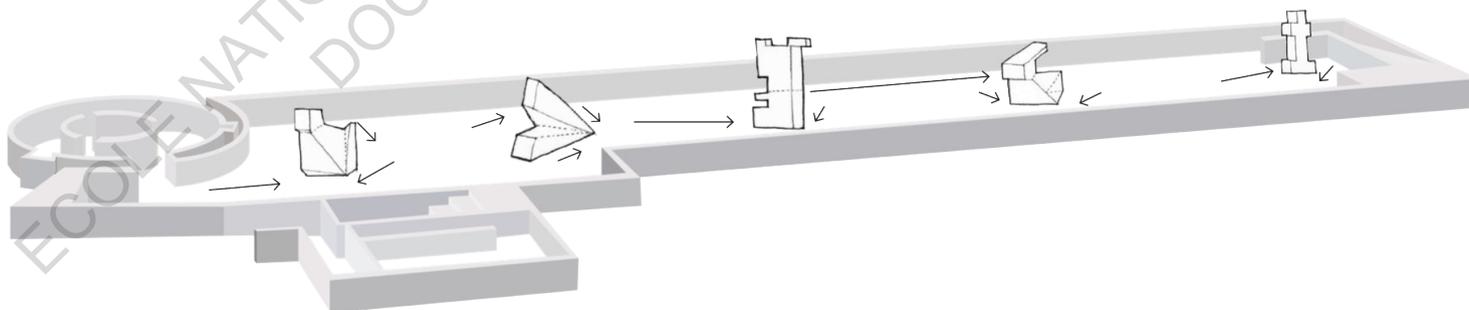
Les Supermeubles, disposés dans le musée, viennent offrir une seconde lecture de l'espace, à une seconde échelle, différente de celle qu'offre le parcours des vitrines. Il n'y a pas de règle ou d'instruction quand à ces derniers. Il n'est pas imposé dans le parcours d'y entrer, on peut même très facilement les contourner. Seulement, il est difficile de ne pas les remarquer.

« Nous encourageons l'interaction non scénarisée avec une architecture expérimentale – nos sites ne sont pas supervisés et ne sont accompagnés d'aucune instruction. Le spectateur l'utilise comme il l'entend. »²

L'entrée dans ce dispositif est l'immersion dans un imaginaire, tant par les sons, par la lumière ou les matériaux employés. Il serait le moyen de formuler des questionnements, un support pour s'interroger sur nos sociétés, nos manières de vivre actuellement. Une véritable introspection. Tout cela en revenant à l'essence même de nos origines, de ce qui fait de nous ce que nous sommes, actuellement.

Le Supermeuble pourrait alors, par ses pouvoirs d'attraction et d'immersion, composer une nouvelle collection du musée, entre objet d'exposition et architecture exposée.

« IL FAUT PLUTÔT CONCEVOIR UN DESIGN QUI STIMULE LES EXPÉRIENCES ÉMOTIONNELLES ET SIMULTANÉMENT ENGAGE ACTIVEMENT LE VISITEUR. »³



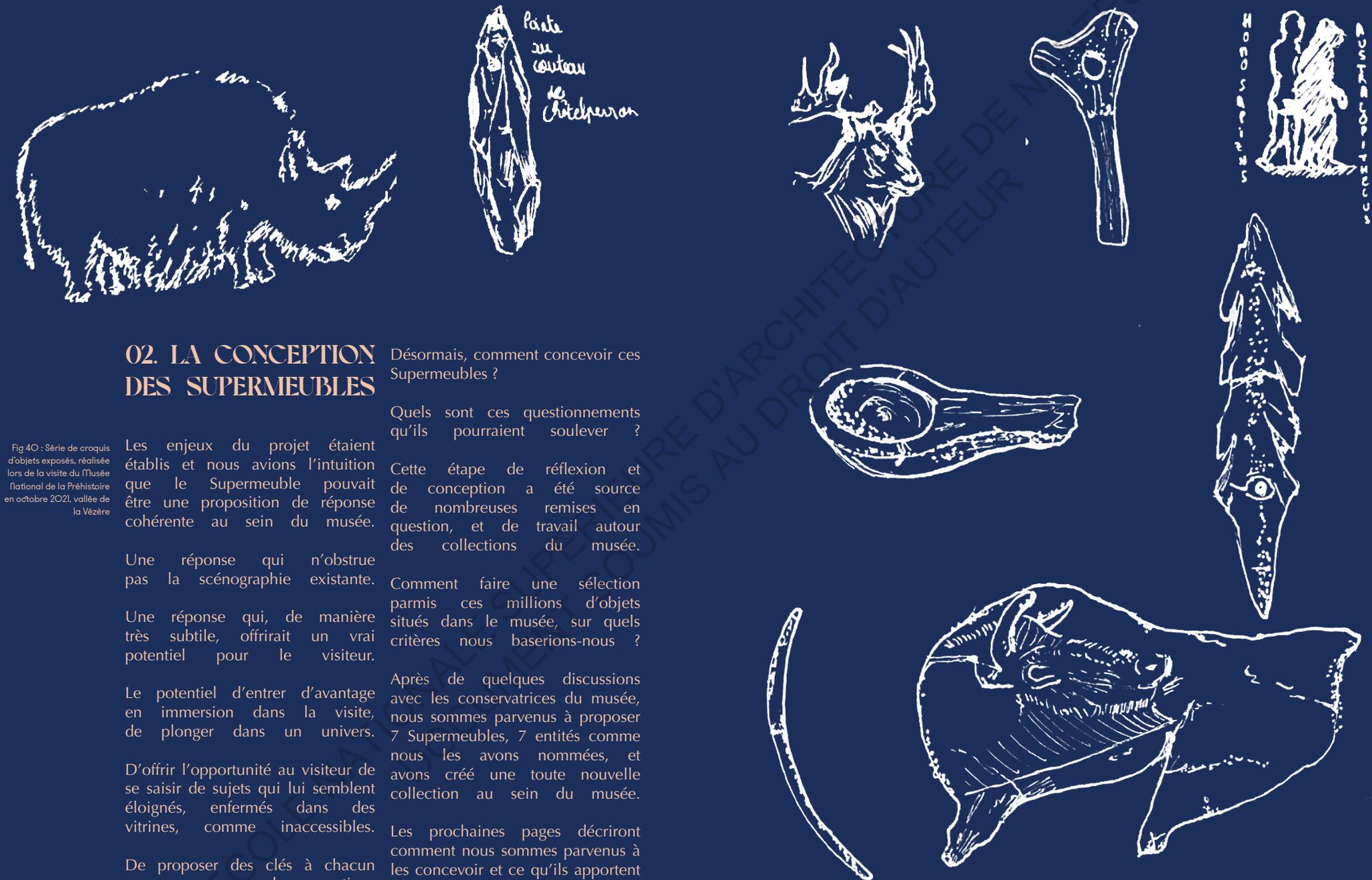


Fig 40 : Série de croquis d'objets exposés, réalisée lors de la visite du Musée National de la Préhistoire en octobre 2021, vallée de la Vézère

02. LA CONCEPTION DES SUPERMEUBLES

Les enjeux du projet étaient établis et nous avons l'intuition que le Supermeuble pouvait être une proposition de réponse cohérente au sein du musée.

Une réponse qui n'obstrue pas la scénographie existante.

Une réponse qui, de manière très subtile, offrirait un vrai potentiel pour le visiteur.

Le potentiel d'entrer d'avantage en immersion dans la visite, de plonger dans un univers.

D'offrir l'opportunité au visiteur de se saisir de sujets qui lui semblent éloignés, enfermés dans des vitrines, comme inaccessibles.

De proposer des clés à chacun pour se poser des questions sur le monde qui nous entoure et sur ce que nous sommes.

Désormais, comment concevoir ces Supermeubles ?

Quels sont ces questionnements qu'ils pourraient soulever ?

Cette étape de réflexion et de conception a été source de nombreuses remises en question, et de travail autour des collections du musée.

Comment faire une sélection parmi ces millions d'objets situés dans le musée, sur quels critères nous baserions-nous ?

Après de quelques discussions avec les conservatrices du musée, nous sommes parvenus à proposer 7 Supermeubles, 7 entités comme nous les avons nommées, et avons créé une toute nouvelle collection au sein du musée.

Les prochaines pages décriront comment nous sommes parvenus à les concevoir et ce qu'ils apportent respectivement au musée.

LA SÉLECTION DES OBJETS



Fig 41: Croquis des bois du Mégacéros

Fig 42 : Croquis d'un biface

Fig 43 : Croquis d'une aiguille à chas

Fig 44 : Croquis d'une hache polie en jadéite

Fig 45 : Croquis d'un propulseur

Fig 46 : Croquis d'ornementations déposées sur les corps lors des sépultures

Fig 47: Croquis d'une lampe de Lascaux

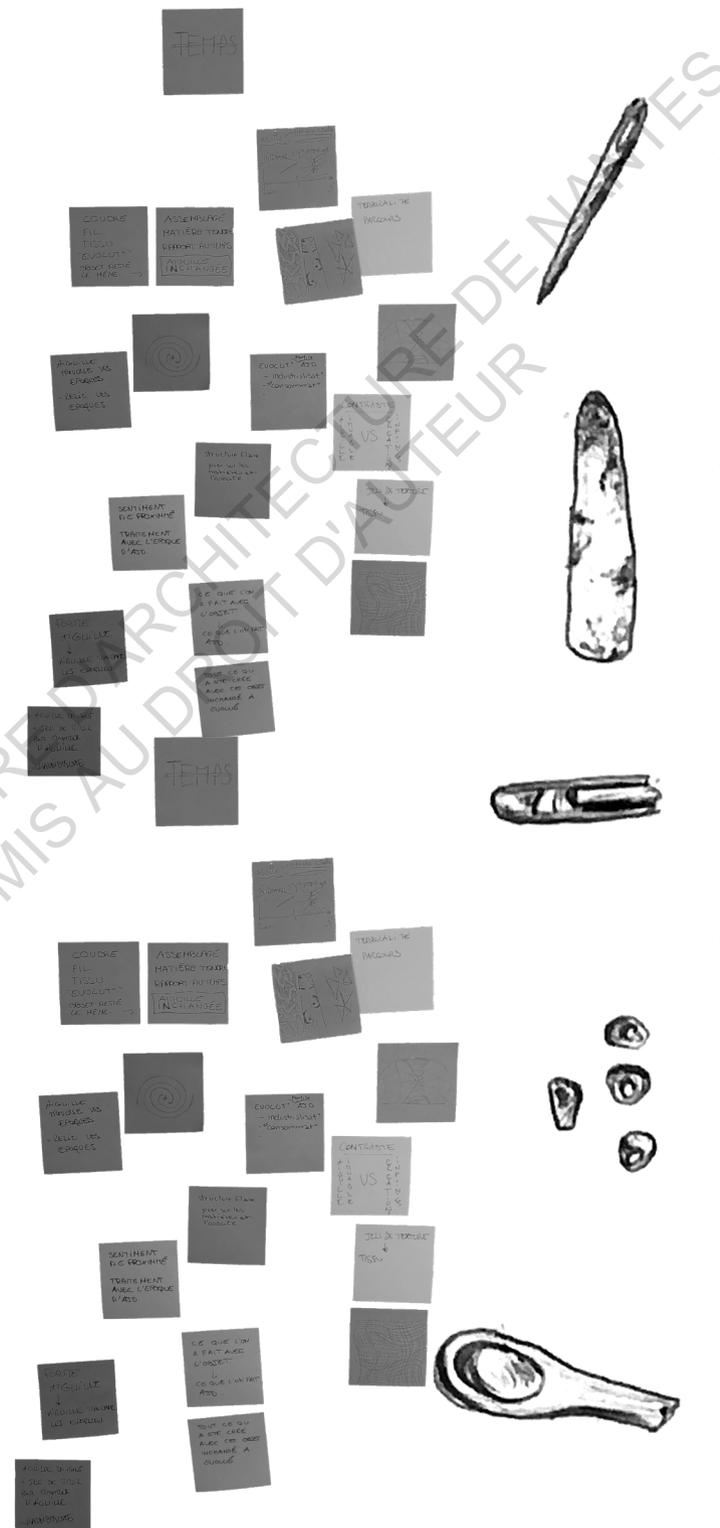
Fig 48 : Photographie d'une série de post-it disposés sur une cimaise lors de la conception du projet, décembre 2021

À la manière d'Andrew Kovacs avec son projet Archive of Affinities, nous avons sélectionné 7 objets qui nous intéressaient particulièrement, avec lesquels nous avons des affinités.

Ces objets, pourtant considérés comme incontournables pour le musée, n'étaient en réalité pas remarquables par les visiteurs. Nous avons donc décidé de les mettre en valeur, de les mettre en lumière. On qualifie quelque chose d'incontournable lorsque celle-ci ne peut pas être contournée, si elle doit être vue. Et si nous concevions un Supermeuble pour chaque objet sélectionné ? On pourrait alors vraiment parler d'incontournables. Comment avons nous sélectionné ces objets ? Nous avons ce dépliant du musée, avec 16 objets à ne pas manquer lors de la visite. De nombreuses discussions ont suivi sur ce que chacun d'entre eux avait pu apporter à l'évolution de l'Homo Sapiens et en quoi ils étaient si importants. Rapidement, nous nous sommes arrêtés sur 7 objets, dont chaque questionnement qui en surgissait avait la particularité de traverser les époques, et de recréer un lien entre la préhistoire et le monde contemporain, allant même jusqu'à poser des questions sur notre propre futur.

Le MÉGACÉROS, un grand cervidé qui apparaît au début du Quaternaire (vers 2 millions d'années) et disparaît vers 10 000 ans avant notre ère. Ayant survécu entre différentes ères tempérées et ères glaciaires, il disparu suite à une hausse subite de température de 2 degrés seulement. Comment une variation de quelques degrés peut-elle modifier le climat et bouleverser le cours de l'évolution ?

Le BIFACE est un outil de pierre taillée fabriquée à partir d'une large gamme de roches et apparue il y a 1,6 millions d'années. Cet outil représente les débuts de la symétrie et le fait de pouvoir se représenter l'objet à réaliser et en faire la projection dans la matière.



L'AIGUILLE À CHAS a été inventée il y a environ 20 mille ans. Il s'agit de l'un des seuls objets qui n'a jamais été transformé jusqu'à aujourd'hui et qui représente l'une des plus grandes inventions de l'humanité, les débuts de la société : les vêtements.

Certaines HACHES POLIES EN JADÉITE ont été retrouvées dans la vallée de la Vézère en Dordogne, alors que les lieux d'extraction de la jadéite les plus proches se trouvent dans les Alpes. Ces haches représentent les débuts du commerce, des échanges entre sociétés et le développement de celles-ci.

Le PROPULSEUR est un progrès pour l'art de la chasse. Il permet de lancer plus loin et plus précisément la sagaie. Cet outil soulève une notion importante : la violence. Comment un mouvement peut-il devenir acte de violence ?

Le squelette retrouvé de l'ENFANT DE LA MADELEINE et les ornements retrouvés autour de celui-ci pose une question : Quels rapports les hommes entretenaient-ils avec la mort ?

Et enfin la LAMPE DE LASCAUX fait référence à la découverte des grottes pour les hommes préhistoriques. Cette lampe représente le passage du temps et les marques que celui-ci laisse sur son passage.

LA CRÉATION D'UNE COLLECTION

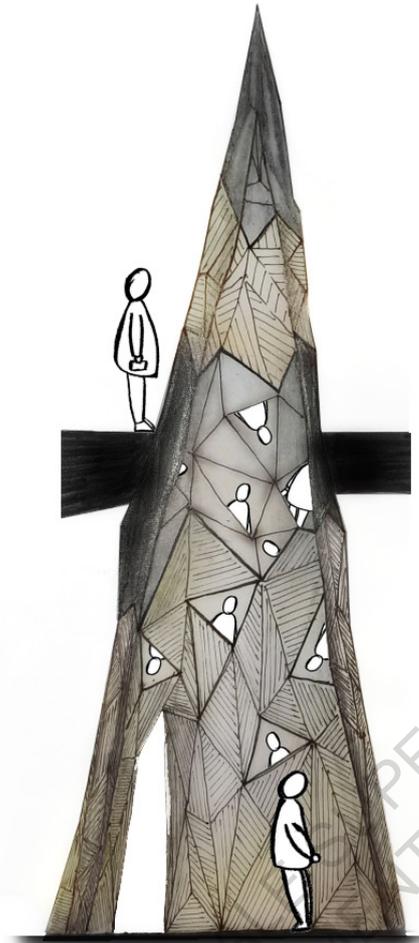
Regardons plus précisément comment nous avons conçu deux de ces Supermeubles.

NIDEL :

L'aiguille à chas, comme nous l'avons précisé juste avant, a traversé les époques, contrairement aux tissus. En effet, ces derniers sont les seuls à ne pas tenir dans le temps, contrairement aux ossements, aux pierres. Mais l'aiguille est là pour prouver qu'il y a 20 mille ans, des hommes ont commencé à assembler des tissus et des peaux pour se vêtir. L'aiguille est omniprésente encore de nos jours et est l'un des seuls objets à ne pas avoir subi de modification dans sa forme. Pourtant, lors de la visite du musée, quasiment personne ne l'a remarqué. Est-ce parce qu'il s'agit d'un objet qui fait tellement partie de notre quotidien que notre cerveau ne l'a pas spécialement remarqué ?

Et si nous concevions un dispositif visible de tous, tout le temps dans le musée ?

« Entre, visiteur, et répond à mon énigme : qu'est-ce qui file dans le temps, tend le fil et reste immobile lorsque le temps file ? Si tu ne le sais pas, rentre dans mon antre. Mais si tu le sais, entre tout autant : tu lui dois tant. Entre et voit pourquoi, comment, au fil du temps. »¹



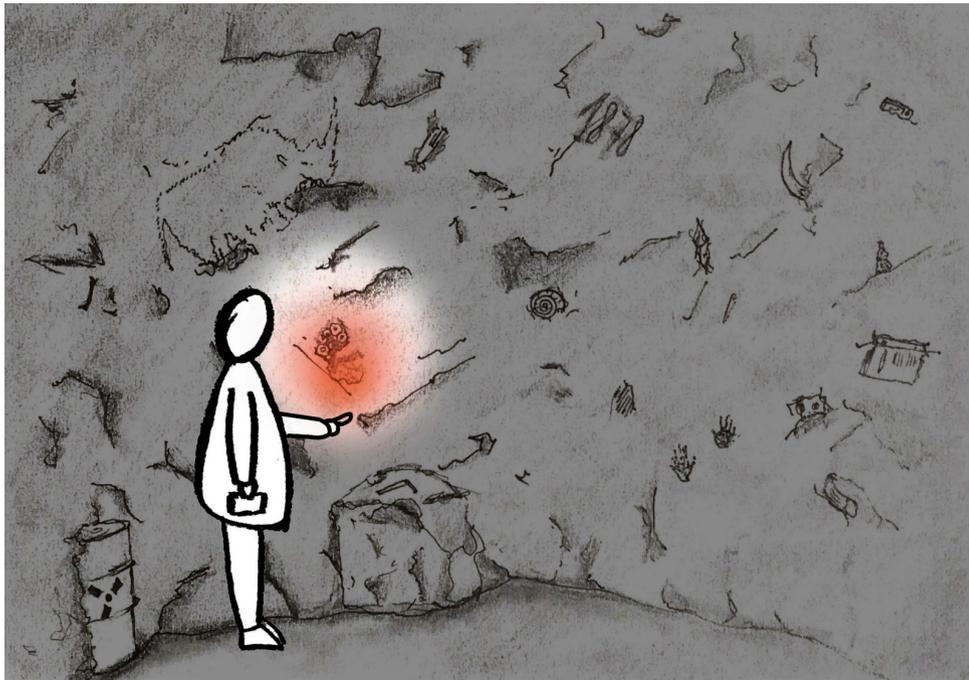
Une pointe, venant traverser le plancher de la galerie haute et s'imposer dans tout l'espace. Afin de rester dans le même imaginaire que les autres dispositifs architecturaux, la double structure, intérieure et extérieure, de cette pointe est triangulée et remplie de toutes sortes de tissus, de filages. Le visiteur a la possibilité d'entrer à l'intérieur, afin d'observer tout ce travail de

tissage et en levant les yeux, à l'endroit où l'aiguille transperce le plancher, il pourra voir le reflet des visiteurs de la galerie haute grâce à des miroirs triangulaires placés pour faire l'effet d'un kaléidoscope. Les visiteurs situés en haut auront le même effet, et les reflets de chacun se mêleront pour souligner l'omniprésence de l'objet, l'aiguille, devenu si banal dans notre quotidien.

¹ Note adressée aux visiteurs du musée afin d'introduire Nidel. Cette note est présente dans le fascicule proposé à l'entrée du musée.

Fig 49 : Coupe de Nidel permettant de comprendre le lien entre les deux niveaux, mine de plomb et crayon de couleur

Fig 50 : Plan de Nidel permettant de voir les accès au premier niveau, mine de plomb et crayon de couleur



ILUMNIS :

Après avoir visité Lascaux IV, la solution a presque été évidente pour nous. L'outil a été plus qu'essentiel pour découvrir les grottes et pour y peindre les fresques que nous avons pu découvrir lors de notre voyage dans la vallée de la Vézère. Nous avons très rapidement voulu que le visiteur expérimente lui même cette découverte en entrant dans une sorte de grotte, prenant une petite lumière et découvrant petit à petit l'espace dans lequel il se trouve. Ensuite, nous avons fait évoluer le concept afin de lier cela à notre présent. L'idée était de mettre en lumière les traces qu'a pu laisser le passé, et que celles-ci sont importantes pour le futur.

Le visiteur entre dans une sorte de spirale, ses yeux s'habituent petit à petit à l'obscurité, il prend une petite lumière sur le passage et découvre un espace semblable à une grotte, ou comme s'il se trouvait à l'intérieur du noyau de la Terre. En promenant cette petite lumière sur les parois d'Illumnis, il découvre des objets et des inscriptions retraçant les époques, entre peintures rupestres, tags, masques chirurgicaux et fossiles. Il pourra également considérer le travail que les hommes préhistoriques ont pu faire en dessinant, avec une flamme à la main, de si grandes fresques, parfois sans pouvoir prendre de recul sur leurs oeuvres, mais en respectant toujours de parfaites proportions.

¹Note adressée aux visiteurs du musée afin d'introduire Illumnis. Cette note est présente dans le fascicule proposé à l'entrée du musée.

Fig 51 : Vue intérieure d'Illumnis permettant d'apprécier l'ambiance de la grotte, mine de plomb et crayon de couleur

Fig 52 : Coupe d'Illumnis, mine de plomb et crayon de couleur

« Traversez mon portail, et pénétrez un univers sombre, aux frontières du temps et du réel. Votre lampe vous guidera dans les méandres de ce que la Terre a accumulé : ce qu'elle a gardé, ce qui lui a été donné, ce qui y fut perdu. Car tout ce qui vient de la Terre reste dans la terre, parfois à jamais. »¹



LA CRÉATION D'UN UNIVERS

¹Extrait de la présentation de ces entités lors du rendu de fin d'année 2021 face aux conservatrices du Musée National de la Préhistoire

Fig 53 : Croquis des différentes entités. De haut en bas : Ekel, Yacta, Raam, Nidel

Chacun des dispositifs étant en pleine conception, il nous fallait créer un imaginaire commun, en fonction des affinités de chaque membre du groupe et en correspondance avec ce que nous souhaitons produire. Premièrement, nous avons créé une identité entre chacun de ces dispositifs, par la triangulation donnant pour certains d'entre eux un aspect rocailleux, comme une météorite ayant attiré ici. Ce façotage en triangles permet, de manière symbolique, de basculer du monde réel vers un monde imaginaire.

Nous avons créé une famille, ils lui fallait un nom. C'est ainsi que nous avons appelé cet ensemble : Kairos, le temps ressenti.

« Dans votre univers, le temps est divisé en trois concepts. Le premier a pour nom Chronos, et pourrait être assimilé à une ligne continue, courant du passé vers le futur. Le second, Aion, est le temps infini : sous la forme d'un point, il parcourt la ligne du Chronos, oscillant entre passés et futurs illimités. On nomme le dernier Kairos : comparable à une porte ouverte sur de nouvelles perceptions du temps, créant de la profondeur dans l'instant, il représente le temps mesuré par les émotions plutôt que par l'horloge. »¹

NIDEL, ILUMNIS, PIRIS,
YACTA, KAU, EKEL, RAAM.

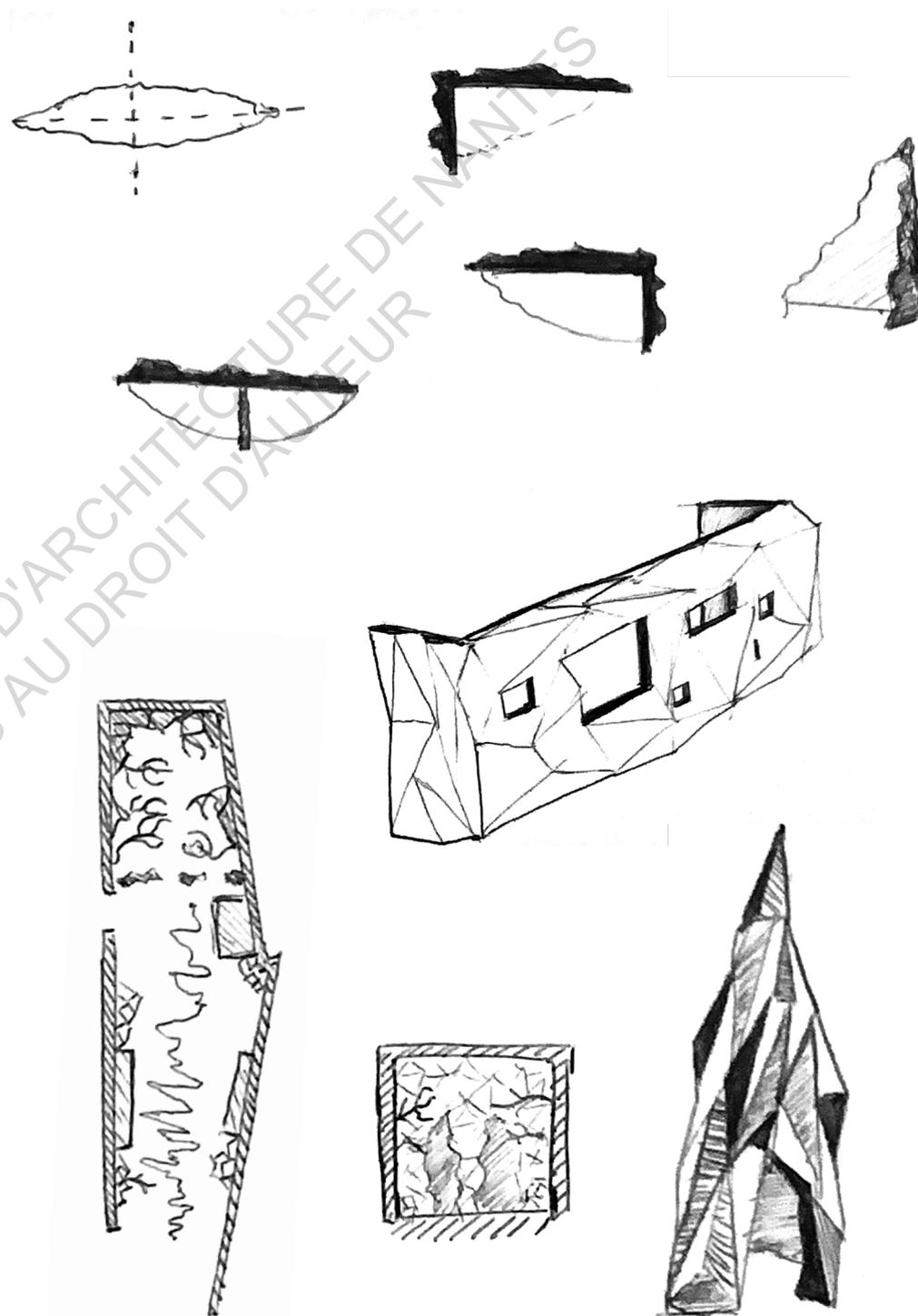
Voici les noms de chaque entité. Une entité, d'après le Larousse est un ensemble des propriétés constitutives d'un être, dans le langage philosophique. Il s'agit d'une chose considérée comme un être ayant son individualité, qui dénote un symbole. En considérant chaque Supermeuble comme une entité, nous entrons dans un imaginaire très particulier. On peut alors s'imaginer que celles-ci sont apparues un beau jour au sein du musée pour une raison particulière : peut-être est-il temps de se questionner sur ce que nous sommes. Peut-être disparaîtront-elles un jour, ou d'autres viendront s'ajouter.

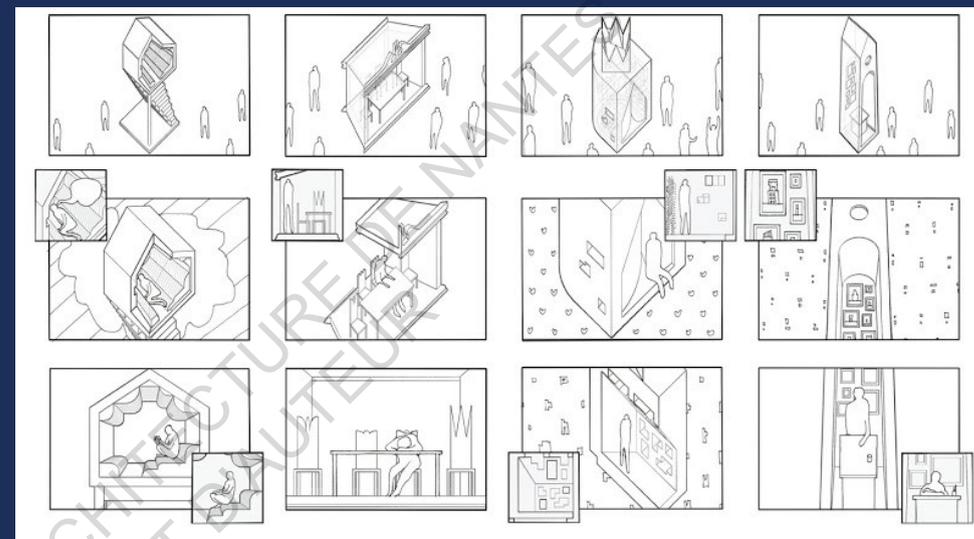
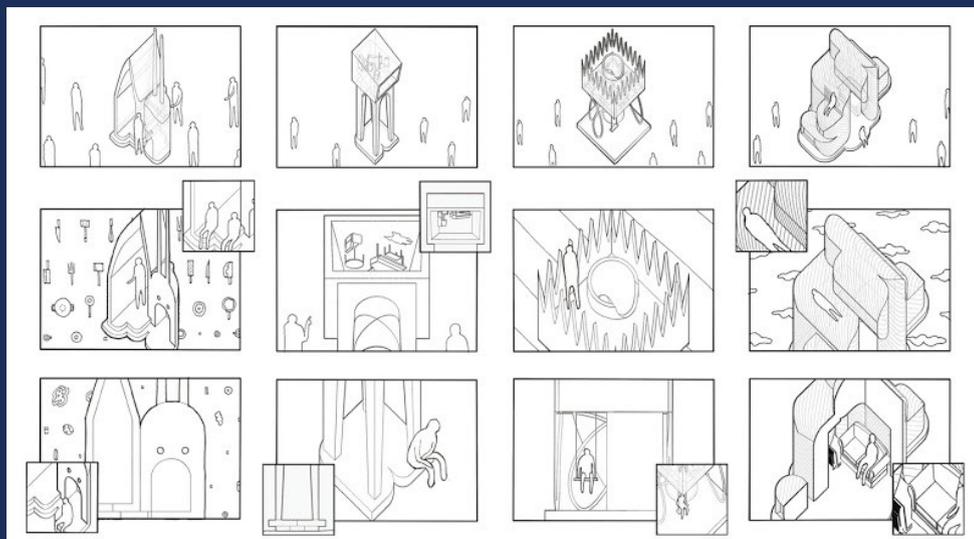
L'histoire de ces entités n'est pas écrite, le mystère plane et laisse place à l'imagination.

Changer de référentiel, prendre du recul, pour se poser les bonnes questions.

Convoquer l'imaginaire de chacun.

Concevoir des formes architecturales mettant en exergue certaines questions existentielles mais n'ayant pas la prétention de vouloir surpasser ces dernières.





03. DES HISTOIRES À RACONTER

« L'exposition se distingue de la plupart des autres formes de langage par sa capacité à les englober et à les organiser dans l'espace. Elle est, par essence, polysensorielle, voire immersive pour le spectateur. »¹

L'idée est d'impliquer les sens du visiteur pour qu'il puisse se plonger dans l'univers concerné, celui de la préhistoire. Qu'il puisse, en sortant du musée, expliquer sans difficulté à son enfant quelque chose que celui-ci n'aurait pas compris. Que l'enfant en question puisse se souvenir d'une histoire et qu'il puisse la raconter à l'école quelques jours plus tard.

Que le visiteur n'ait pas la frustration de ne pas avoir pu tout voir dans la journée mais qu'il ait envie, dès qu'il aurait le pied hors du musée, de revenir, pour découvrir le reste.

Le but est de d'apporter une attractivité particulière face à un sujet très technique, qui nous paraît très éloigné, avec lequel peu de gens sont familiers. Proposer cette collection d'entités serait le prétexte pour créer un lien plus intime entre les objets retrouvés lors de fouilles archéologiques, témoins de la présence de l'Homo Sapiens sur cette Terre, et le visiteur, des millions d'années plus tard, refoulant le même sol que ses prédécesseurs. Tout cela afin de comprendre que ce sujet n'est pas si éloigné de nous, qu'il est même intrinsèquement très proche de ce que nous sommes.

Lors d'une visite, certaines personnes préfèrent écouter, d'autres se déplacer, et d'autres encore toucher les objets concernés. Autant de possibilités pour nous pour faire de l'architecture.

Chacun se crée ses histoires à sa manière, selon ses affinités, sa propre sensibilité. C'est pour cela que chaque entité est pensée pour faire appel à un sens en particulier : le toucher avec la découverte d'Ilumnis à l'aide d'une petite bougie, l'ouïe avec Kau en écoutant des voix évoquer des sujets autour de la mort, la vue avec Nidel et le mélange des reflets de chaque visiteur, ou même encore l'action de mettre son corps en mouvement avec Yacta afin d'expérimenter le lancer de la sagaie face à un cible mouvante.

Chaque entité ne touchera pas tout le monde, l'objectif est d'apporter un choix suffisamment large d'opportunités d'entrer en immersion.

Afin que chaque visiteur ait la liberté d'interpréter ce qu'il souhaite, nous avons pris soin de ne donner aucune indication, si ce n'est un fascicule permettant de se repérer dans l'espace et d'introduire l'univers dans lequel il va se plonger. Ainsi, personne ne peut se trouver en situation d'échec à la vue d'une des entités, il est libre d'en tirer ce qu'il souhaite.

Les prochaines pages tenteront de présenter ces entités sous différentes manières, afin que vous, chers lecteurs, puissiez avoir la liberté de vous plonger dans l'univers que nous avons créé, tant par la narration, le dessin, ou encore matériellement.

¹ Frédéric Herbin, L'objet de l'exposition : l'architecture exposée, ENSA de Bourges, p.8

Fig 54 : Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press, New York, 2012

LE DISCOURS NARRATIF

Le récit permet de mettre en lumière toute l'histoire autour de ces entités, et cette notion de Kairos, de temps ressenti. Les questionnements soulevés par chaque entité sont forts traversent les époques et interrogent notre futur. La narration devait alors être aussi forte que ces questionnements et que ces objets architecturaux proposés. Les prochaines lignes introduisent l'univers de Kairos :

Le temps, l'espace et la réalité. Ces trois concepts se croisent et s'entrecroisent, incessamment, afin de créer un nombre infini de possibilités. Ces possibilités sont nommées univers.

Il arrive, parfois, que des univers se superposent, que passé et futur se confondent, que les réalités se mêlent et créent des irrégularités plus ou moins perceptibles.

En tant qu'Omni-sciante, mon rôle est de les trouver, de les étudier et de les cataloguer.

Je vous invite aujourd'hui à me suivre, à la découverte d'une irrégularité apparue dans votre monde, en France. Elle se trouve précisément au Musée National de la Préhistoire, en Dordogne.¹

RAAM

"Pénétrez mon domaine, et visitez le temps : suivez la courbe, découvrez ses habitants.

Pas à pas, d'une époque à une autre, vivez le cycle des saisons du glaciaire au tempéré, du doux vers le froid. Arrivez à moi, passez sous mes bois : ressentez ce qui fut, voyez ce qui est et visitez ce qui peut être sera"

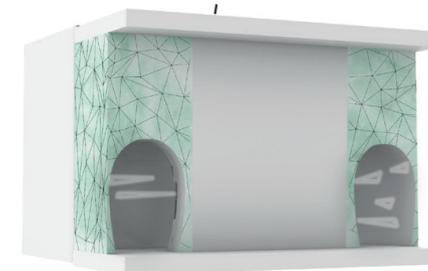
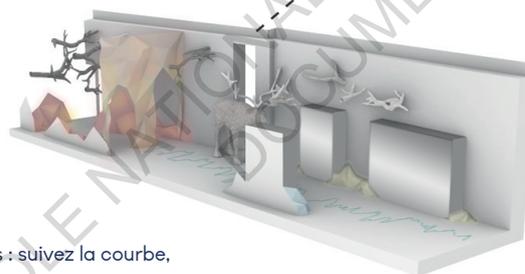
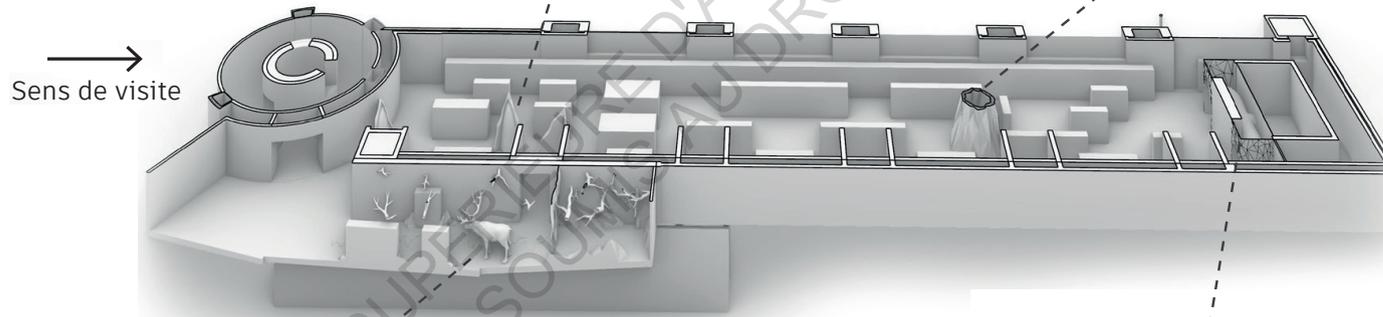
EKEL

"Vous ne jurez que par la fonctionnalité, l'efficacité, mais ne pouvez vous empêcher de rechercher l'esthétique et la beauté. Vous n'êtes pas les premiers, car vos ancêtres avaient déjà commencé : par la roche et la pierre, dans les grottes, en plein air, ils étudiaient le Beau. Marchez dans leurs traces, rentrez dans leur Art. Percevez le vôtre, manipulez la matière. Visez l'identique, tentez le similaire, osez l'asymétrique, vous êtes libres de faire"



NIDEL

"Entre, visiteur, et répond à mon énigme : qu'est-ce qui file dans le temps, tend le fil et reste immobile lorsque le temps file? Si tu ne le sais pas, rentre dans mon antre. Mais si tu le sais, entre tout autant ; tu lui dois tant. Entre et voit pourquoi, comment, au fil du temps."



PIRIS

"Entrez dans mon prisme. Voyez qui vous êtes, réalisez ce qui vous manque et réfléchissez à comment l'obtenir. De complexes, vous redeviendrez simples : il ne tiendra plus qu'à vous de savoir comment vous compléter, évoluer, et revenir à ce que vous étiez avant d'entrer. Si vous l'avez compris, sortez. Sinon, recommencez : ainsi s'est bâti ce à quoi vous appartenez."

GALERIE BASSE

¹Extrait de la présentation de ces entités lors du rendu de fin d'année 2021 face aux conservatrices du Musée National de la Préhistoire

Fig 55 : Extrait du fascicule destiné au visiteur

«Je l'ai nommé Kairos, le temps ressenti : comparable à une porte ouverte sur de nouvelles perceptions du temps, créant de la profondeur dans l'instant, il représente le temps mesuré par les émotions plutôt que par l'horloge.

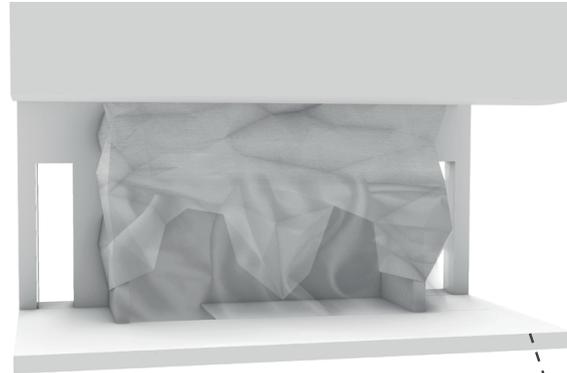
Revenons à l'irrégularité : elle transcende toutes les règles, au point que je ne puisse pas encore découvrir son origine. Elle se matérialise, en ce moment même, au sein du musée, sous la forme de sept entités, couvrant 7 objets-phares du musée.

Chacune, de manière différente, va explorer des concepts liés à votre passé, mais aussi à votre futur : sans être moralisatrice, chaque entité deviendra un passage vers une expérience ludique.

Je me suis procuré cet objet que vous nommez "guide de visite", et je l'ai adapté pour que l'irrégularité y soit détaillée. Suivez moi, allons à leur rencontre et explorons ensemble votre temporalité.»

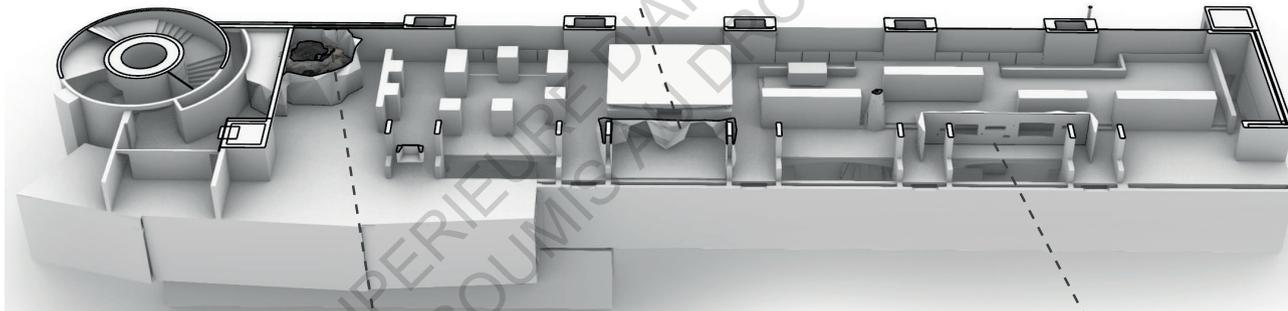
Nous avons donc proposé des guides de visite permettant de repérer dans les espaces des galeries chacune des ces entités. Un petit texte s'accompagne pour chacune d'entre elle, comme un avant goût de ce qui attend le visiteur.

« Communiquer un objet qui n'existe pas encore ? Faire attention à ne pas être trop directif, laisser la possibilité à l'usager d'appréhender comme il veut : des histoires ouvertes au monde, génératrices d'autres histoires. Il faut concevoir sa narration. »¹



KAU

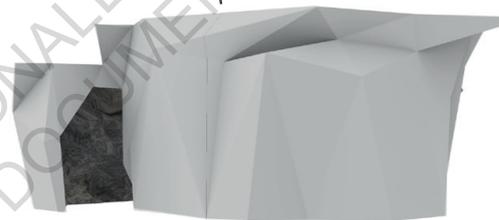
"Vous doutez. Vous redoutez. Vous ne savez pas vraiment ce qu'il y a après, même si vous y croyez. Elle vous effraie, vous la repoussez, mais vous savez qu'elle finira par arriver. Vous l'implorez, souvent, l'invoquez, parfois, la questionnez, tout le temps. Pénétrez au sein même de vos doutes : écoutez-les résonner, laissez-les vous faire vibrer, tentez de les raisonner. Voyez ce que vous laissez, pensez à ce que vous donnez."



GALERIE HAUTE

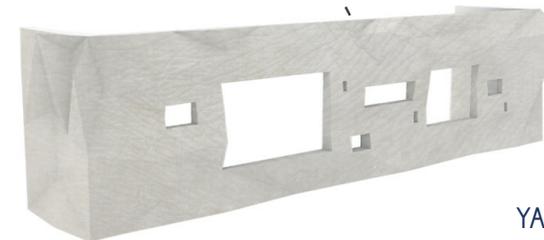


Sens de visite



ILUMNIS

"Traversez mon portail, et pénétrez un univers sombre, aux frontières du temps et du réel. Votre lampe vous guidera dans les méandres de ce que la Terre a accumulé : ce qu'elle a gardé, ce qui lui a été donné, ce qui y fut perdu. Car tout ce qui vient de la Terre reste dans la terre, parfois à jamais."



YACTA

"Deux parcours vous sont offerts : celui de voir, celui de faire. Celui qui lance sait sur quoi, arme son bras, et fait son choix. Celui qui observe ne voit que le bras, pas l'objet, ni la proie. Le geste est fort, l'action est reconnue : l'intention est floue, la nuance ténue. Était-ce violence, ou bien amusement ? Peut-être les deux, un peu d'égarement ? Ou bien d'évolution, nous n'avons que le nom ?"

¹ Louis Vitalis et François Guéna, *Narrer pour concevoir, concevoir pour narrer – enjeux épistémologiques croisés*, s.n. 2017

Fig 56 : Extrait du fascicule destiné au visiteur

LES IMAGES

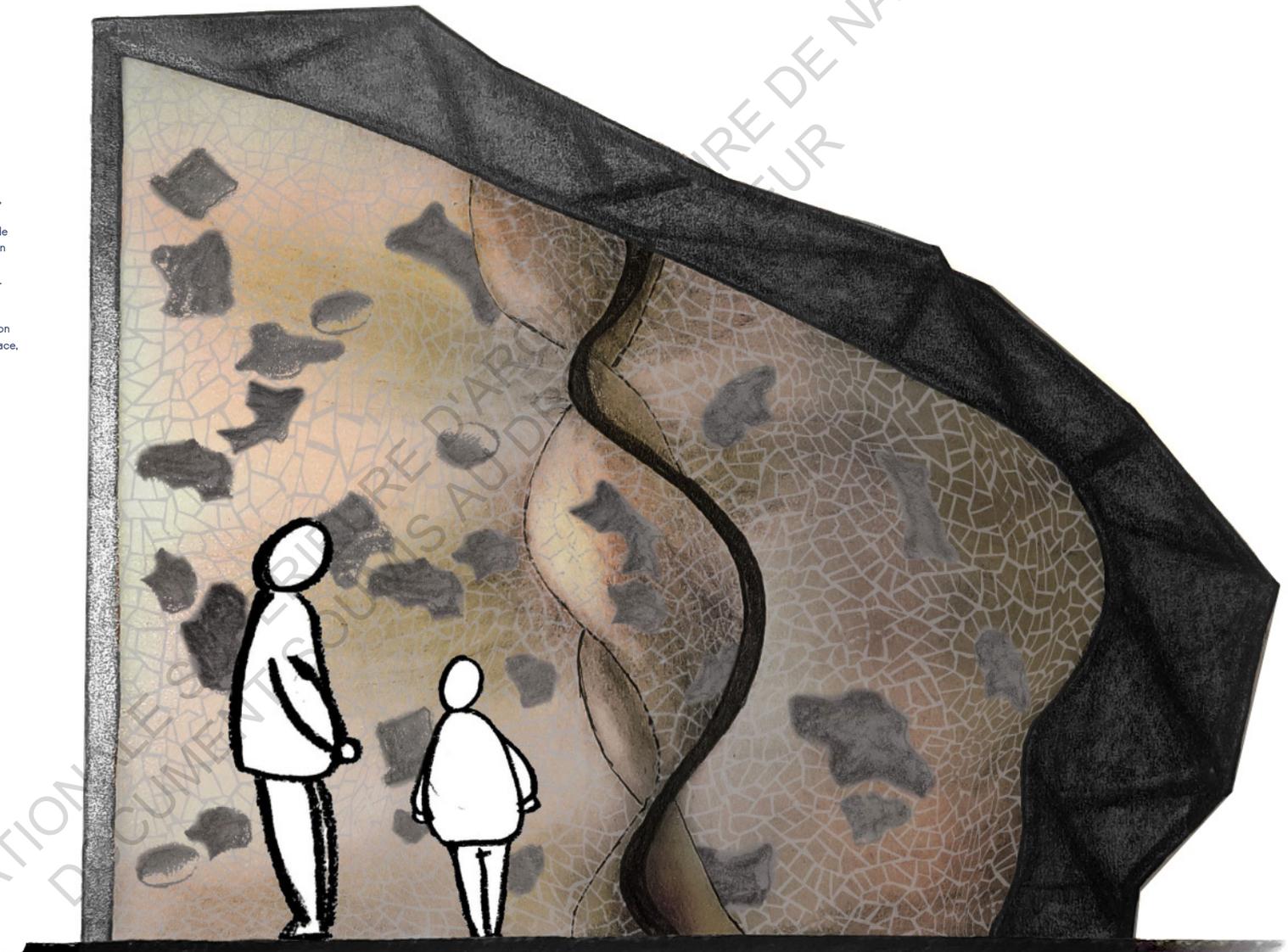
« Ici, en parlant d'image visuelle, il doit y avoir une ressemblance établie par l'imagination, l'esprit associant certains signes à d'autres formes ou modèles préexistants et connus. »¹

Une image s'emploie dans presque tous les domaines, la physique, les mathématiques, la littérature.

Il est évident que l'image va de pair avec le récit. Elle permet aisément de visualiser un espace, de s'identifier à une chose. Comment représenter ces entités en images ? Nous voulions privilégier le travail à la main, c'est-à-dire le dessin, le travail du fusain ou de la mine de plomb. Cette posture n'était pas anodine, puisque pour parler de préhistoire, d'objets faits par la main de l'Homme, façonnés avec soin, nous devons retrouver dans nos représentations cette même sensibilité que nous avons ressentie dans le musée. Je vous propose ainsi d'observer ces entités dessinées, selon les angles qui étaient les plus intéressants pour comprendre les spatialités de chacune d'entre elles : en plan quelques fois, en coupe, ou encore avec des dessins d'intention, d'ambiance de ce que pourrait ressentir le visiteur. L'idée encore une fois n'est pas de représenter dans sa justesse la réalité, mais bien de plonger dans l'imaginaire de Kairos, l'espace de quelques secondes.

¹ Définition du mot IMAGE. JUNGMANN Jean-Paul. L'image en architecture, de la représentation et de son empreinte utopique. Paris : Les éditions de La Vilette. 1996, p.56

Fig 57 : Coupe d'une version d'Ekel, représentant le biface, mine de plomb et crayon de couleur



¹ Louis Vitalis et François Guéna, *Narrer pour concevoir, concevoir pour narrer – enjeux épistémologiques croisés*, s.n., 2017

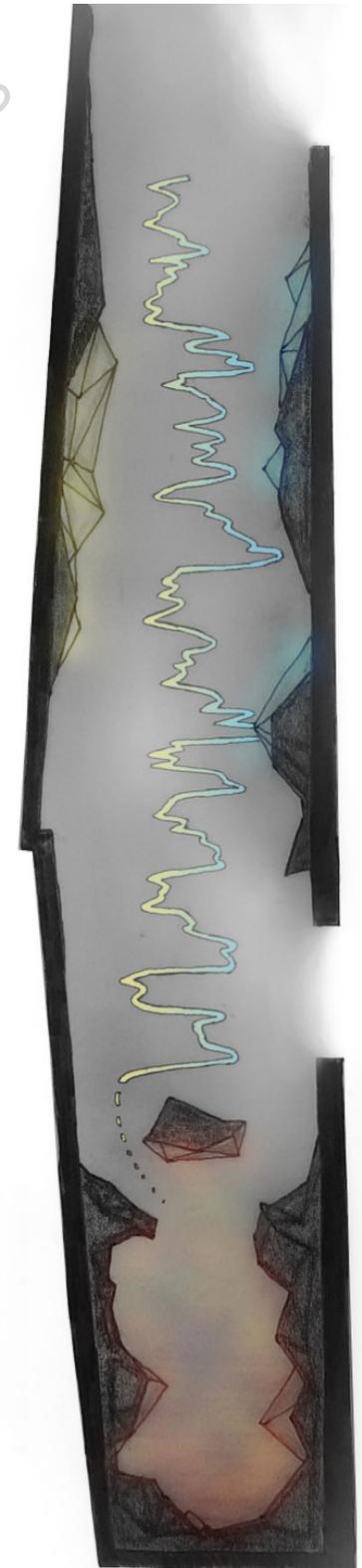
² JUNGAMANN Jean-Paul, *L'image en architecture, de la représentation et de son empreinte utopique*, Paris : Les éditions de La Vilette, 1996, p.33

Fig 58 : Plan d'une version de Kau, représentant les sépultures, mine de plomb

Fig 59 : Plan de Kaam, représentant le Mégacéros, mine de plomb et crayon de couleur



« L'image devient l'intermédiaire universel entre la chose (édifiée ou projetée) et l'observateur, le curieux, le voyageur; l'image est tellement d'actualité, moderne, séductrice et bavarde qu'on en oublie l'objet possible derrière son reflet. »²



« Mais il y a une disparité entre ce que le designer conçoit et ce qui se produit effectivement. Le terme leibnizien de « monde possible » permet alors de définir l'architecte comme un faiseur de mondes possibles. »¹

LA MAQUETTE

« L'installation architecturale a plutôt une valeur fondamentale en tant que lieu d'expérimentation permettant de faire évoluer la pratique ainsi que la réflexion sur les enjeux architecturaux. »¹

Au terme de notre travail, nous avons souhaité matérialiser ces entités par le biais de maquettes. L'échelle était importante, il n'en fallait pas une trop grande, ces dernières ne souhaitant pas s'imposer mais plutôt garder de la subtilité, mais nous devons les représenter à une échelle suffisante pour qu'elles soient appréhendables par tous les spectateurs. Nous avons donc opté pour une échelle 1:20, permettant d'aller à des hauteurs de plus d'1m pour certaines.

Nous avons porté un soin très particulier à chaque matériau employé pour chaque entité, il fallait donc pouvoir les retranscrire à cette échelle. Un long travail de constitution d'une matériauthèque s'est ensui afin, une fois encore, de créer un univers autour de ces maquettes.

La lumière était aussi très importante.

Nous avons attribué une couleur pour chaque entité, il fallait que chacune d'entre elles se comporte comme un balise lumineuse visible en tout point du musée.

« En tout cas, l'exposition se révèle comme un potentiel site de matérialisation pour l'architecture, même à taille réelle. Mais peut-elle être pareillement le théâtre de son élaboration, voire de sa construction ? »²

Finalement, voici comment nous avons créé ce théâtre d'objets, cette exposition de maquettes, cette collection du musée.

Un musée dans un musée.



¹ Louise Pelletier, Stéphane Doré, Frédérique Herbin, L'objet de l'exposition : l'architecture exposée, ENSA de B'urges, p.53

² Stéphane Doré, Frédérique Herbin, L'objet de l'exposition : l'architecture exposée, ENSA de B'urges, p.12

Fig 60 : Photographie d'une partie du dispositif Ekel en train d'être fabriqué, plâtre peint donnant un aspect de roche

Fig 61 : Photographie de Raam, carton bois, plexiglas poncé noir, bois

Fig 62 : Photographie de Nidel en coupe, papier, fil, tissu, carton bois

Fig 63 : Photographie de l'extérieur d'Illumnis, plexiglas poncé noir, carton bois

Fig 64 : Photographie de l'intérieur d'Illumnis, plâtre, peinture, carton bois





uto pie?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

INTRODUCTION

« Le philosophe dans sa bibliothèque et le déraciné dans son bidonville rêvent d'une ville qui puisse satisfaire aussi bien leur quotidienneté que leurs fantasmes »¹

L'utopie est de plusieurs natures. Elle est avant tout née dans la dénonciation de l'organisation sociale et politique.

En 1516, Thomas Moore proposait des villes géométriques et organisées. Puis le bien-être physique et moral devint un facteur sociétal avec l'industrialisation, suscitant l'intérêt de nombreux concepteurs tels que Charles Fourier avec son Phalanstère.

Dans les années 1960, on observe un regain de l'utopie dans un contexte de critique des grands ensembles suite à la seconde guerre mondiale.

La réhabilitation de ces quartiers a constitué, pour de nombreux architectes, un véritable terrain d'expérience et d'application de certains principes utopiques sociaux.

Aujourd'hui, des architectes proposent des formes innovantes pour la ville, l'imaginaire architectural est en constant développement. Si aujourd'hui nous ne parlons plus d'utopie, tout architecte assure, avec certes plus ou moins de conviction et de réussite, qu'il «œuvre à l'amélioration des modes de l'habiter et de l'espace de vie». ²

Les prochaines pages se concentreront sur cette définition de l'utopie contemporaine, sur ce qu'elle engendre, ce qui la caractérise, afin d'établir si le Supermeuble en fait partie, ou non.

Au XXIème siècle, l'utopie est-elle encore un élément de l'élaboration du projet architectural ?

«S'il n'y avait pas eu dans leur imaginaire un soupçon d'utopie urbaine autant qu'architecturale, le geste aurait-il été le même ? »³

Les utopies contemporaines restent-elles à inventer ? Qu'ont-elles hérité des utopies du passé ? Seront-elles, comme l'a écrit Thomas More « sans localisation, sans matérialité » ?

Peut-on considérer le Supermeuble comme l'une de ces utopies, allant encore au-delà de l'imaginaire architectural ?

¹ Michel Pagon, L'homme et les villes, 1995

² Léa Muller, <https://chroniques-architecture.com/lutopie-un-outil-de-conception-comme-un-autre/>

³ Léa Muller, <https://chroniques-architecture.com/lutopie-un-outil-de-conception-comme-un-autre/>

01. RÉPONDRE À DES ENJEUX SOCIAUX

L'utopie est, de manière consubstantielle, d'ordre sociale.

Elle existe depuis la nuit des temps, contribuant à façonner la pensée architecturale. Henri Desroche, « remarquable utopologue, déchiffreur d'utopies oubliées, arpenteur d'utopies pratiquées », laisse entendre que « l'intention de créer une utopie représente déjà une irréversible avancée existentielle. La mettre en oeuvre nous apprend sur nous et sur les autres. Reconnaître, par exemple, qu'elle n'est pas faible ou que ses effets sont dorénavant entièrement déployés, et qu'il faut passer à une seconde phase, ne constitue pas un échec mais une étape sur un parcours. Le projet se mue alors en trajet. La trajectoire appartient à l'utopie comme l'itinéraire au voyageur. »¹

Roger Mucchielli, agrégé de philosophie, médecin et psychothérapeute, repère « six phases dialectiques » dans le processus général de la formation de l'utopie.

O1. « Révolte individuelle non égoïste face à l'iniquité de la société.

O2. Observation lucide et méthodique de la société contemporaine considérée comme un cas pathologique.

O3. Sentiment d'impuissance, un pessimisme sur les possibilités d'intervention efficace.

O4. Contradiction logique » entre la première et la troisième.

O5. Appelle à fuir la réalité et consacre le mythe de la cité idéale.

O6. Présenter aux lecteurs le contenu de l'utopie sociale, selon un procédé littéraire non imposé, généralement celui de la découverte par un étranger et de la « visite » touristique édifiante. »²

En transposant cette méthodologie proposée par ce philosophe, pouvons-nous établir que le Supermeuble est une réponse possible à des enjeux sociaux, et une sorte d'utopie ?

Si nous regardons attentivement la conception des Supermeubles dans le Musée National de la Préhistoire, nous pouvons observer certaines similitudes, à une échelle différente de celle de la ville.

Tout d'abord, nos intentions de projets sont nées de ce sentiment d'iniquité face à un sujet dont nous manquons effectivement de connaissances en tant que visiteur, nous empêchant de saisir véritablement la portée de chaque message.

Ensuite, en tant que concepteurs, nous avons réfléchi de longues heures à la manière la plus efficace de faire passer des informations, de rendre accessible à tous ces données. Il nous a paru parfois compliqué d'agir de manière universelle et de ne laisser personne en situation d'échec face à nos propositions. Afin de toucher la sensibilité de chacun, nous avons

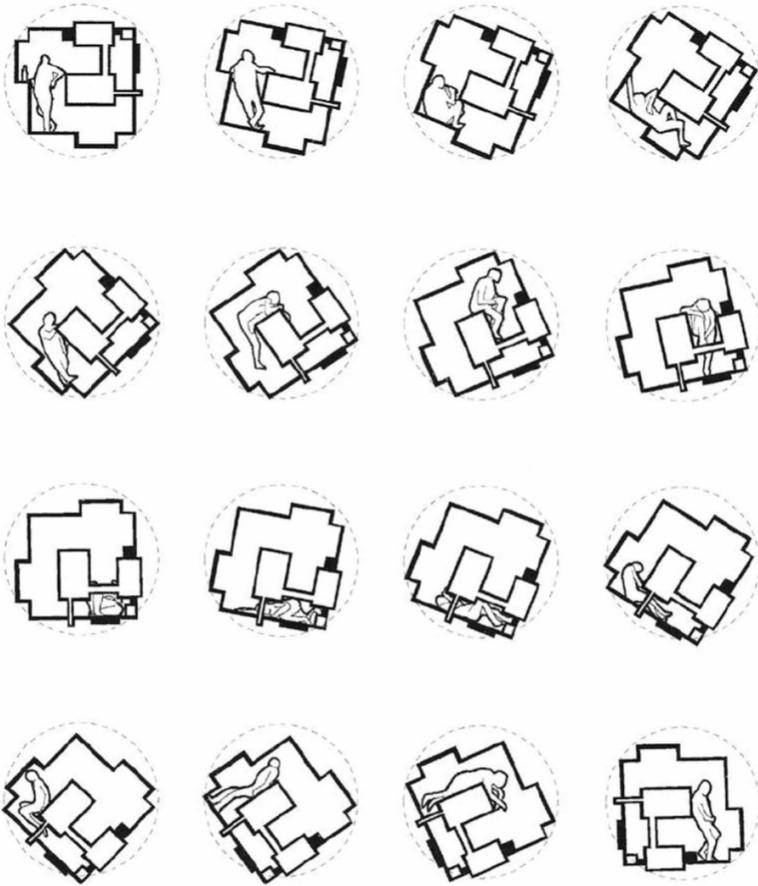
fait appel à un imaginaire particulier, nous avons créé un monde hors du réel, avec ces entités venues de nulle part et de tous temps à la fois. Ces entités se présentent aux visiteurs, les appellent à venir les découvrir, se trouvant finalement comme étant une visite introspective de chacun.

Le Supermeuble, peut donc, à son échelle, répondre à des enjeux sociaux, tout comme l'utopie à la ville. Quels sont ces enjeux ? De quelle manière y apporte-t-il de possibles réponses ?

Apporte-t-il des réponses ou ouvre-t-il la voie vers un nouveau champ de possibilités et d'interprétations ?

² Henri Desroche, Thierry Paquot, *Utopies et utopistes* ; nouvelle édition, Paris : La Découverte, 2018, p.12

³ Henri Desroche, Thierry Paquot, *Utopies et utopistes* ; nouvelle édition, Paris : La Découverte, 2018, p.12



UNE ÉCHELLE QUI NE S'IMPOSE PAS

Le Supermeuble est un objet architectural conçu à l'échelle humaine. En remettant l'individu au cœur de la conception architecturale, celui-ci peut prendre entièrement possession de l'objet ainsi que de l'espace qui l'entoure.

Materials & Applications (M&A) est une organisation à but non lucratif basée à Los Angeles qui a pour volonté de construire une culture publique de l'architecture expérimentale. Leurs expositions laissent place à des expériences exceptionnelles dans de multiples disciplines tout en remettant en question la relation entre l'art, l'architecture et les rencontres publiques.

« How to return space back to the public, even if only temporarily, allowing spontaneous and surprising moments of leisure, play and collective inactivity. »¹

¹ Jia Gu, Materials & Application, Interview : Hotbed of architectural innovation, Emerging Architects in USA, A+U Architecture and urbanism, 2017, no 560, p.108

Fig 65 : Phalanstery module, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

L'équipe aspire à accroître la participation du public à l'environnement bâti en suscitant l'intérêt des visiteurs pour leur environnement, tout en explorant les dernières idées en matière d'art et d'architecture à un niveau critique et expérientiel.

Leurs expositions et leurs programmes sont guidés par les problèmes et les conversations les plus pertinents pour la ville aujourd'hui, et sont conçus pour être accessibles au public et engageants.

M&A lance toujours ses projets avec une idée ou une demande et procède à partir de là.

L'organisation développe les expositions et les programmes en collaboration avec des artistes et des architectes.

Fig 66 : Phalanstery module, Materials & Application, Los Angeles, 2008



« WE PRODUCE BUILT OBJECTS THAT CAN CONTRIBUTE TO EXPANDING AND PROVOKING CONVERSATIONS AROUND ARCHITECTURE »¹

Je vois certains de leurs projets comme des Supermeubles, car non seulement ils sont proches pour la plupart de l'échelle humaine, sont à la fois très autonomes, déplaçables et requièrent l'appropriation des visiteurs, mais ils ne sont pas conçus par hasard. Leur présence dans l'espace public ou dans un espace intérieur est pensée pour soulever ou apporter une réponse à un questionnement, à un enjeu de la ville ou du territoire.

Tout comme dans le musée, le Supermeuble ici ne s'impose pas par sa taille, il peut être contourné, interprété librement car il arrive sans aucune instruction.

Tous ces facteurs nous donnent l'impression d'être libre d'y comprendre ce que bon nous semble, et cette sensation permet au contraire de laisser place à notre imagination.

L'objet interroge de loin, et attire même, car dans des villes où la démesure des bâtiments et l'immensité de certaines places nous font perdre parfois la tête, retrouver un objet à notre échelle, nous paraît d'avantage à notre portée.

En créant une proximité avec l'objet architectural, l'individu osera plus se l'approprier, s'en emparer dans sa totalité. Ainsi, il sera plus à même de laisser son esprit s'interroger sur la présence de cette installation, de cet objet, de ce Supermeuble.

² Jia Gu, Materials & Application, Interview : Hotbed of architectural innovation, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanism, 2017, no 560, p.108

Fig 67 : The Kid Gets Out of The Picture at Materials & Application, LADG, Los Angeles, California, 2016



L'open space est né dans les années 1960, en imaginant un « bureau paysager », un espace sans cloison au mobilier discret, agrémenté de quelques plantes, le tout pour favoriser la communication au sein de l'entreprise. Dans les années 1980, les entreprises lui vouent un véritable culte, sa configuration souple accompagnant le nouveau discours centré sur la transparence et la communication des collaborateurs. Ces espaces au moindre coût favorisent également les déplacements, l'apport de lumière, et donc, la productivité. Quelques années plus tard, les sociologues du travail préviennent des dangers de ces open-spaces, considérés comme contre-productifs pour la plupart. En effet, parmi les nombreux méfaits on trouve les nuisances sonores, la sensation d'être constamment surveillé, ou encore la difficulté de concentration pour de nombreux salariés. Ces espaces impersonnels sont donc beaucoup décriés, et c'est tout naturellement que les entreprises ont du fragmenter petit à petit ces larges espaces.

¹ Article d'Usbek & Pica, <https://www.ga.fr/actualites/et-demain/une-breve-histoire-de-lopen-space-ga-newsroom/>

Fig 68 : Photographie provenant d'un article sur l'ouvrage «Cubed, a secret history of the workplace», de Nikil Saval <https://designmatters.iida.org/2014/09/19/cubed-a-secret-history-of-the-workplace/>

LE SUPERMEUBLE POUR FRAGMENTER L'ESPACE

Le Supermeuble peut, à son échelle, soulever des questionnements ou répondre à certains enjeux sociaux.

Sa présence déroutante, attirante, interroge et pousse les limites de l'architecture.

Il a également la particularité de fragmenter l'espace dans lequel il se trouve.

Que ce soit dans un grand hangar en apportant un côté plus intime à un espace habité, ou encore dans un open space en délimitant certaines fonctions d'un lieu de travail, ou bien dans l'espace public en requalifiant une place, un passage.

« AUJOURD'HUI L'ÉCONOMIE D'ESPACE N'EST PLUS UNE DONNÉE DANS L'AMÉNAGEMENT DE CES LIEUX DE TRAVAIL »¹



Fig 69 : Phone box, bureaux de Google à Zurich, Evolution Design, photography by Peter Wurmli

Fig 70 : Affiche de la pièce «Open Space», de Mathilda May, Théâtre du Rond Point, Paris, 2014

C'est ainsi que l'on peut trouver aujourd'hui de nouveaux open-spaces, se composant à la fois de bureaux ouverts et bien éclairés et d'espaces plus « intimes » où les collaborateurs peuvent s'isoler pour travailler au calme, que ce soient des canapés, des fauteuils en forme de cocons ou dans de véritables cabanes comme chez Google.

Ce type de fragmentation de l'espace en créant de petites bulles de concentration, des cocons plus intimes existe désormais dans de nombreuses entreprises, et même dans de nombreuses résidences étudiantes ou bureaux de co-working.

Je les considère également comme des Supermeubles, placés ici pour améliorer la concentration et se sentir plus à l'aise, dans un espace plus intime, plus proche de l'Homme. Ils apportent un côté rassurant, atténuant le stress au travail et proposant une autre appréhension de l'espace dans lequel il se trouve. Le fait d'entrer dans un second espace intérieur, permet de se mettre psychologiquement et physiquement dans de nouvelles conditions, pour une entreprise il s'agirait de se mettre dans des conditions de travail, tandis que dans un musée, il pourrait s'agir de se placer dans un autre monde, pour parler d'un autre sujet.

En entrant à l'intérieur, le Supermeuble agit en tant qu'objet physique sur l'aspect psychologique de l'individu.



« LES SALARIÉS ONT GAGNÉ
UNE GRANDE MOBILITÉ, CES
CONFIGURATIONS OFFRENT LA
POSSIBILITÉ DE CHANGER D'AMBIANCE
ET D'ESPACE DE TRAVAIL »

Elisabeth Pélegrin-Genel,
Comment (se) sauver (de)
l'open space ?, <https://www.ga.fr/actualites/et-demain/une-breve-histoire-de-lopen-space-ga-newsroom/>

Fig 71 : One of the five
meditation chambers, Office
of Things for Google's Bay
Area offices, Photography by
Tom Harris, 2020



PROGRAMMATION SPÉCIFIQUE

Fragmenter l'espace permet de séparer par fonctions ce dernier. Dans une entreprise, il s'agira de séparer les espaces de travail des espaces de détente, ou encore de salles de réunions plus intimes.

La notion de programmation spécifique est, comme nous l'avons précisé en définissant le Supermeuble dans la première partie sur l'imaginaire, une notion très moderne.

Et c'est une notion qui revient de nos jours, avec cette volonté de refragmenter ces larges espaces conçus auparavant, pour retrouver des espaces à notre échelle, à la portée de chacun.

Fini la démesure, aujourd'hui, pour se sentir bien, pour être productif au travail ou se sentir en sécurité, on cherchera des espaces plus étroits, plus fermés, pour plus d'intimité. Le Supermeuble permet donc cela, sans pour autant cloisonner l'espace et en permettant des mobilités au sein de celui-ci.

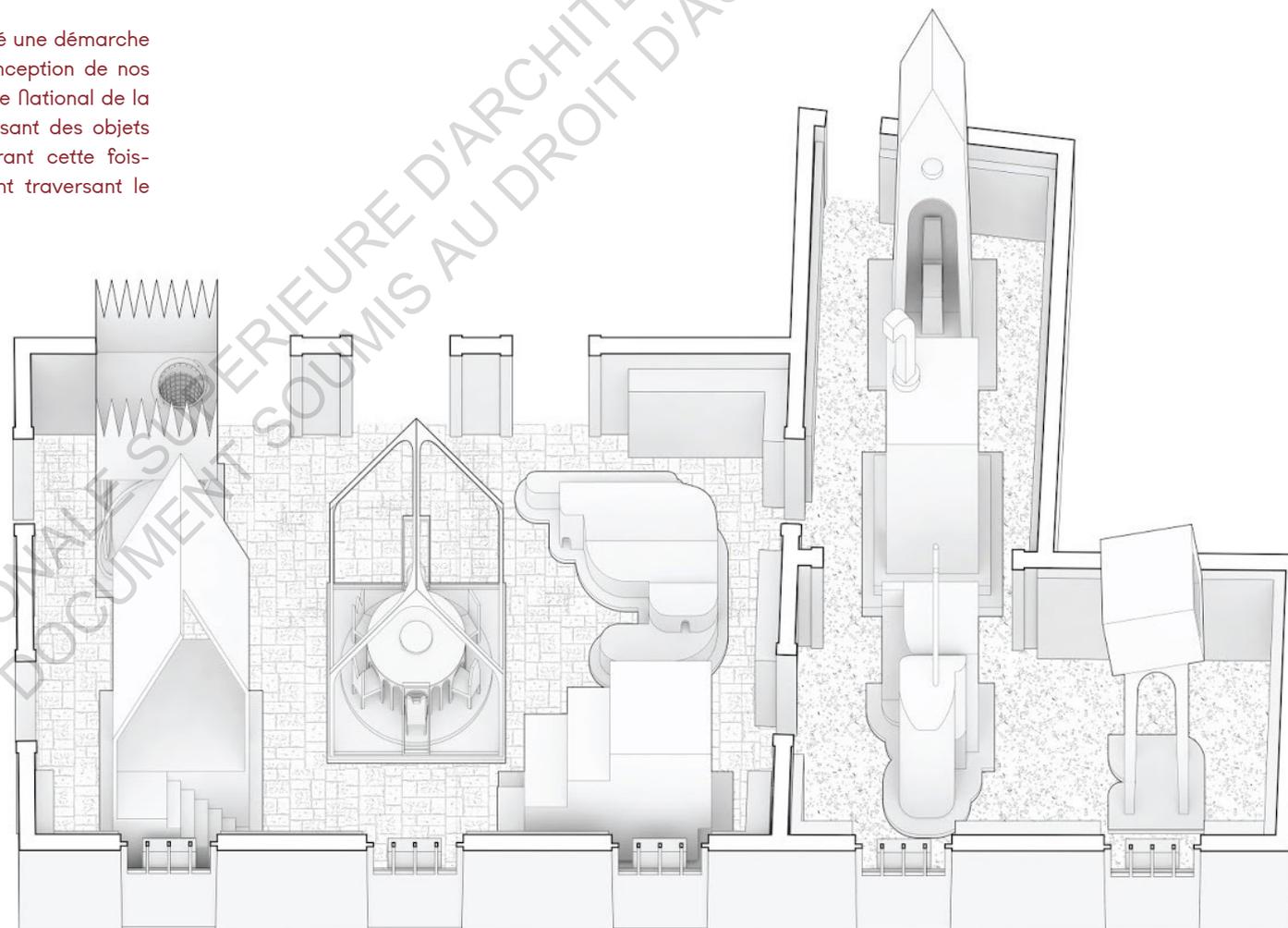
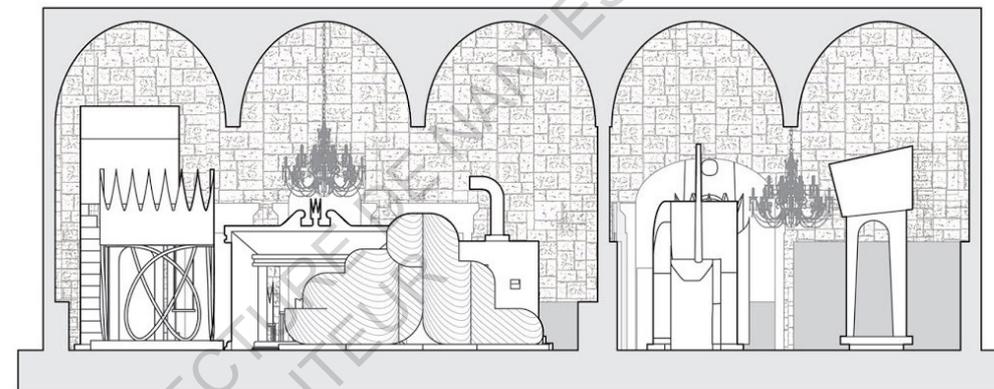
C'est donc tout naturellement que l'idée de programmation spécifique s'intègre à nos enjeux actuels de réhabilitation ou d'utilisation des espaces. L'agence Breau Spectacular l'illustre avec leur proposition pour la biennale de Venise, Township of Domestic Parts. Cette idée permet de questionner ces espaces qui nous entourent depuis toujours, de revenir à l'essence même de

la fonction de chaque pièce de la maison, et ainsi de formuler de nouvelles propositions. Il s'agit bien du processus de conception d'un Supermeuble, qui correspond également avec les modes de réflexion des utopistes et d'autres courants radicalistes. Transgresser les règles et les normes existantes qui nous entourent au quotidien, revenir à la racine de l'objet en question pour concevoir de nouvelles formes en correspondance avec nos modes d'habiter contemporains.

Nous avons emprunté une démarche similaire pour la conception de nos entités pour le Musée National de la Préhistoire en proposant des objets architecturaux illustrant cette fois-ci un questionnement traversant le temps.

Fig 72 : Township of Domestic Parts, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 73 : Township of Domestic Parts, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

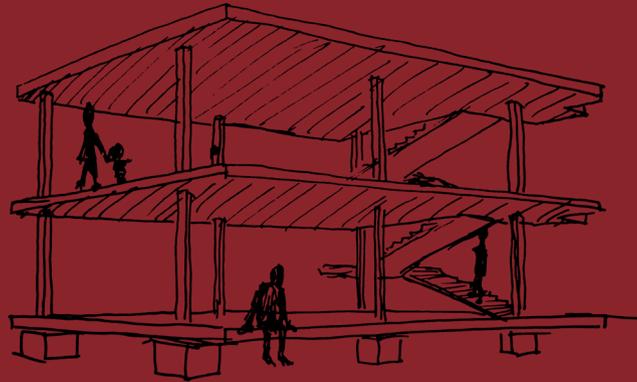


Enfin, c'est ce que nous pouvons voir dans les bureaux de nombreuses entreprises, principe se développant de plus en plus notamment dans les secteurs de l'image ou de la communication. Avoir un espace visuellement parlant et organisé face à nous augmente la productivité. On retrouve cela dans les nouvelles résidences étudiantes où l'idée est, dans un même lieu, de créer de nombreux espaces collectifs, de grandes cuisines pour recevoir du monde, des salons pour se retrouver, et également des espaces de travail.

Cette volonté de ne pas cloisonner induit donc de créer de sous espaces, plus intimes et fermés pour protéger des nuisances sonores et de proposer des vues sur l'extérieur pour les lieux de travail, et au contraire de s'ouvrir pour les espaces de réception.

Fig 74 : Live, Work and Play
Like a Local at The Student
Hotel, Delft, Netherlands,
2020





02. TRANSGRESSER POUR AVANCER : LA PLACE DE L'IMAGINAIRE

¹ John Stuart Mill, Thierry Paquot, *Utopies et utopistes* ; nouvelle édition, Paris : La Découverte, 2018, p.109

Fig 75 : Croquis de la maison Dom'Ino, Le Corbusier, stylo noir

Sortir des sentiers battus, déroger à, passer outre, contourner, enfreindre, franchir, outrepasser, désobéir, refuser, se libérer des normes et des lieux communs qui nous entourent.

Inventer, concevoir, créer, bâtir, découvrir, envisager, trouver, construire, conjecturer, composer, imaginer, formuler de nouvelles propositions.

Voilà ce à quoi l'utopie entend répondre en architecture. L'utopie n'a pas la prétention de donner des solutions, mais elle tend à ouvrir à un champ plus large la vision que nous avons de l'architecture, de l'urbanisme, de la ville, pour que nous formulions nos propres solutions. L'utopie accompagne le visiteur dans son nouveau monde non

pas à essayer de le concevoir de manière formelle et automatique dans notre monde actuel, mais plutôt d'envisager comme une amorce, le début de quelque chose.

L'utopie tend à réagir, il est souvent difficile de ne pas émettre d'avis. Elle peut choquer car elle brusque souvent de nombreux codes qui sont bien ancrés dans notre société ou dans nos modes de vie. Elle peut embellir nos vies, nous faire rêver.

Quelle serait la place de la dystopie ?

Le dys de dystopie, en grec, désigne ce qui est néfaste, erroné, mauvais.

« Ainsi la dystopie est-elle le contraire de l'utopie, un lieu malfaisant, cauchemardesque. Il s'agit d'une utopie ratée, qui réalise son contraire, un univers concentrationnaire, enrégimenté, terrifiant. »¹



Superstudio envisage la dystopie comme une « autocritique didactique » de l'architecture : à l'instar du Monument continu, un « monument pour mettre fin à tous les monuments », et des Douze villes idéales qui abritent douze machines urbaines horribles.

Même si utopie et dystopie sont considérés comme opposés, ils se rejoignent en leur manière de procéder.

Ils proposent des mondes fictifs, cauchemardesques ou au contraire oniriques afin de montrer qu'il peut exister un ailleurs, un « autrement ». En présentant deux extrêmes, nous réalisons que même s'ils sont inconcevables, il est possible d'envisager autrement l'architecture. Cela permet de faire appel à l'imaginaire de chacun, de s'imaginer ces mondes et d'essayer de les transposer de manière plus sensée dans notre monde.

En cela, le Supermeuble serait une utopie puisqu'il permet de convoquer

l'imaginaire du visiteur, du passant, mais une utopie pragmatique, c'est-à-dire adaptée au site sur lequel il vient se placer. Pour Bjarkle Ingels, fondateur de Big Aps, l'architecture semble être coincée entre deux fronts : une utopie naïve et un pragmatisme pétrifié.

« D'un côté, une avant-garde riche en idées folles, souvent détachées de la réalité au point où elles ne dépassent pas le stade de curiosités excentriques. De l'autre côté, des conseillers institutionnels bien organisés, qui construisent des cubes de luxe, prévisibles, sans grand intérêt. »²

BIG exploite la zone fertile à la croisée de ces deux opposés. Une architecture utopique et pragmatique dont l'objectif pratique est d'assurer la création d'espaces idéaux aussi bien au niveau économique, social, qu'écologique. C'est sur cette approche plus nuancée de l'utopie que nous allons continuer de définir le Supermeuble.

² INGELS Bjarkle. YES IS MORE. An Archiocomic on Architectural Evolution. Editions Taschen. Novembre 2010

Fig 76 : Croquis de la maison Dom'Ino revisitée, Le Corbusier, stylo noir



Fig 77 : La Cage aux Folles, M&A, Los Angeles, CA, 2014

Fig 78 : La Cage aux Folles, M&A, Los Angeles, CA, 2014



UN POTENTIEL

Tout comme les projets proposés par l'agence M&A à Los Angeles, l'idée avec le Supermeuble est de laisser la liberté à l'usager de s'approprier l'objet comme bon lui semble.

Dans le Musée National de la Préhistoire, nous avons porté une grande attention à ce qu'aucun visiteur ne se trouve en situation d'échec face à l'entité, que ce soit physiquement, c'est-à-dire que chaque Supermeuble est appréhendable à tout âge ou situation physique.

Il était important que chaque parent soit en capacité d'apporter une explication à leurs enfants si ces derniers en avaient besoin, ou que personne ne se sente frustré de ne pas avoir saisi une notion ou un questionnement.

C'est pour cela que nous avons pris le parti de ne donner aucune indication, aucune règle à suivre ou quelque consigne avant d'y entrer.

De manière générale, le fait de ne donner aucune indication au préalable permet au visiteur de s'emparer plus spontanément de l'objet architectural.

Ainsi, il ne se verra pas contraint et pourra créer de nouveaux usages, de nouvelles manières d'utiliser l'espace selon son propre imaginaire.

Tel un enfant sur une aire de jeu, le passant pourra exprimer sa créativité à travers l'utilisation du Supermeuble.

Le Supermeuble se présente donc tel un potentiel.

Rien n'est obligé, tout est possible.

Ce potentiel est source de nouveauté, de créativité, servant par la suite à pousser les limites que nous nous sommes fixés en architecture.

L'usager pourra formuler ses propres propositions et participer à la fabrication et à l'évolution de l'espace public, que ce soit individuellement ou collectivement.

Ce potentiel invite l'usager à participer, à s'exprimer, pour ensuite libérer la parole sur certains sujets architecturaux ou sur l'urbanisme qui sont ancrés dans la société.

« WE ENCOURAGE UNSCRIPTED
INTERACTION WITH EXPERIMENTAL
ARCHITECTURE - OUR SITES ARE
UNSUPERVISED AND COME WITH NO
INSTRUCTIONS. THE VIEWER USES IT AS THEY
WISH. »

Jia Gu, M&A, Interview
: Hotbed of architectural
innovation, Emerging
Architects in USA, A+U
architecture and urbanisme,
2017, no 560,
p.108

Fig 79 : La Cage aux Folles,
M&A, Los Angeles, CA, 2014





ENTRE OBJET D'EXPOSITION ET ARCHITECTURE

Fig 80 : <http://bureau-spectacular.net/#built>

Le Supermeuble mêle les disciplines qui gravitent autour de l'architecture. Il est conçu dans son ensemble, comme un objet relevant de la sculpture, il s'inspire de formes plastiques, relevant du domaine de l'art.

Il est conçu avec beaucoup de théorie, de philosophie de l'architecture ou du sujet concerné. L'art de la représentation et de la narration constitue également une part importante de ce dernier.

Le Supermeuble est interdisciplinaire et montre que pour transgresser certaines règles en architecture, il faut savoir s'ouvrir à d'autres champs et s'en inspirer.

Jimenez Lai s'inspire de la fiction et de la bande-dessinée pour dessiner un urbanisme qui tiendrait dans un bâtiment.

Andrew Kovacs accumule des objets du quotidien pour former de nouvelles spatialités, sous forme de maquettes ou de sculptures.

Superstudio utilise l'art du photomontage pour instaurer la notion de surface neutre.

Archigram s'inspire de l'arrivée de la société de consommation pour proposer des villes monstres géantes.

De nombreux architectes s'inspirent d'éléments gravitant autour de l'architecture pour pouvoir en produire ou pour la représenter.

Regardons de plus près l'exposition Utopia Bianca sur le phalanstère de Fourier. L'exposition présente une accumulation de maquettes en pvc blanc. L'architecture rendrait en outre visible l'utopie, elle la réaliserait. Mais dans l'exposition c'est l'absence de l'architecture en tant que bâti qui vient rendre sensible l'utopie.

Circulant respectueusement autour des pièces exposées, le visiteur ne peut pas expérimenter le caractère architectural de ces productions. Présentées comme des œuvres d'art, dépouillées de toute fonction, exposées dans cet espace, accentuant leur lecture en tant qu'objets.

Je vois cette exposition comme le négatif du travail d'Andrew Kovacs : en jouant avec des objets du quotidien assemblés, celui-ci réussit à donner des dimensions habitables, à retrouver une échelle humaine parmi ces derniers pour proposer de nouvelles possibilités d'habiter.

Ici en revanche, l'exposition représente des maquettes qui étaient déjà des espaces pensés pour être habités mais en les recouvrant de pvc, elle en fait des sculptures enlevant tout caractère habitable et architectural.



« LES CONSTRUCTIONS PERDAIENT
TOTALEMENT LEUR ÉCHELLE HABITABLE »¹

Entre architecture exposée et objet d'exposition, le Supermeuble se placerait là, jouant avec les disciplines, provoquant la curiosité du passant, le poussant à se questionner.

Est-ce de l'architecture ?
Est-ce une oeuvre d'art ?

Quelle est la limite entre les deux ? Comment passe-t-on de l'un à l'autre ? Peut-on considérer que si l'on peut toucher, utiliser l'objet, alors cela devient de l'architecture, alors que si l'on garde une distance convenable avec l'objet pour le contempler, l'objet relève de l'oeuvre d'art ?

¹ Caroline Bugourd à propos de l'exposition Utopia Bianca dans l'ouvrage de Stéphane Doré, Frédérique Herbin, L'objet de l'exposition : l'architecture exposée, ENSA de Bûrges, p.102

Fig 81 : Utopia bianca 2009-2012. Forex PVC, carton plume, bâche plastique transparente, dimensions variables, photographies Blaise Adilon

JOUER AVEC LES NORMES

Fig 82 : Township of Domestic Parts, Bureau spectacular, 14th International Venice Biennale, Venice, Italy, 2014

Fig 83 : Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press, New York, 2012

Le Supermeuble se présente donc comme un potentiel, permettant de questionner les limites de l'architecture, pour proposer de nouvelles formes, de nouvelles manières de concevoir, en utilisant de nombreuses disciplines gravitant autour du domaine de l'architecture. Quelles normes peut-il questionner ?

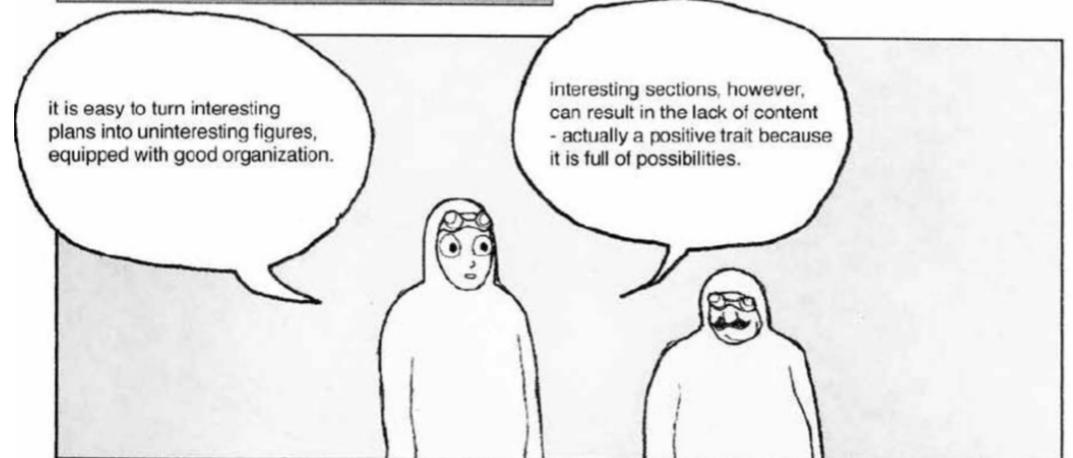
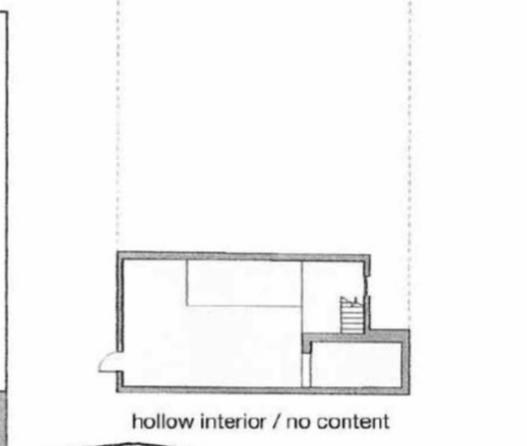
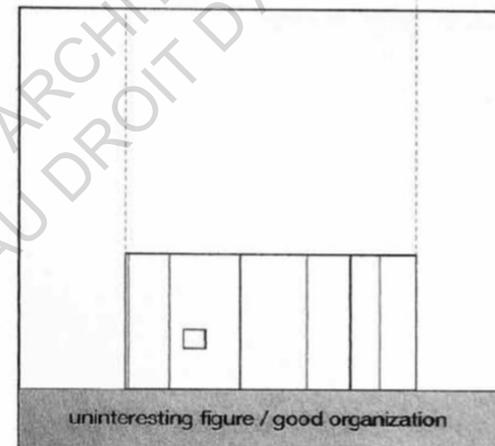
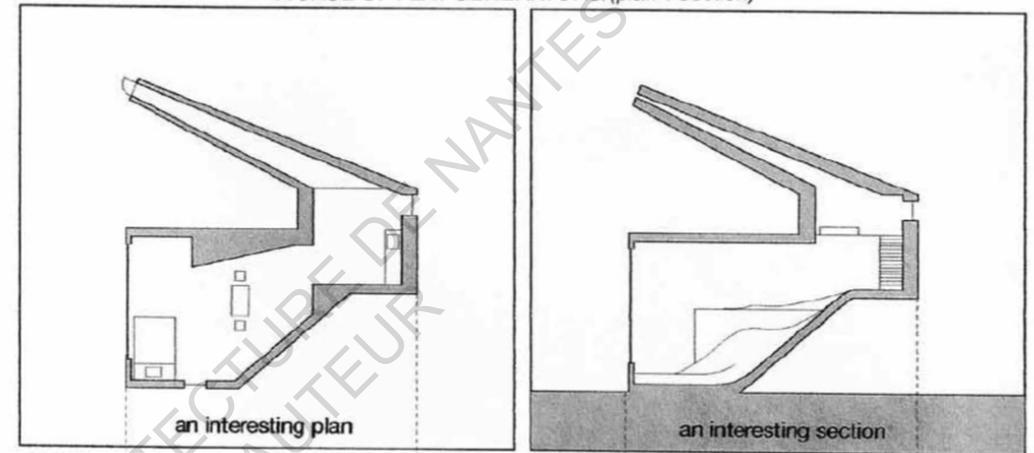
A l'échelle de la maison, le Supermeuble reconsidère espaces servis et espaces servants théorisés par Louis Kahn. La hiérarchie des espaces est spécialement importante pour lui, il sépare les espaces servis, étant les espaces de vie (bureaux, salle à manger, salon), des espaces servants qui sont plutôt fonctionnels (escaliers, toilettes, espaces de rangement). Cette distinction est très visible spatialement dans les espaces qu'il conçoit.

Le Supermeuble permet de questionner cette notion puisque si chacun d'entre eux correspondait à une fonction de la maison, il n'existerait plus aucune hiérarchie. Ces derniers pourraient être disposés dans l'espace de manière différente, selon les besoins et les affinités de chacun. Il n'existerait plus non plus de hiérarchie entre espaces publics et privés au sein de l'espace intérieur.

Imagions qu'une famille décide de composer sa maison avec des Supermeubles. Elle choisirait ceux qui l'intéresse en fonction de ses besoins, si elle préfère de larges espaces pour accueillir du monde, ou au contraire plus de lieux pour se retrouver seuls, pour travailler ou vaquer à leurs occupations respectives. Il n'y aurait plus besoin de créer de larges espaces standards à cloisonner plus tard car ils ne correspondent finalement pas aux modes de vie de chacun. L'espace produit ainsi serait propre à l'auteur de la commande, non conventionnelle et très singulière, convenant à la manière de vivre et aux besoins particuliers de ce dernier.



A CASE OF FLAT GENERATORS (plan v section)





C'est ce que Jimenez Lai tente de théoriser dans son ouvrage *Citizens of no Place* et qu'il tente de représenter avec son projet Township of Domestic parts.

Toutes les normes de conception des ouvertures seraient également remises en cause, pour produire non pas plusieurs éléments tels que des murs, fenêtres, lits ou meubles de cuisine à assembler pour former un espace habitable, mais plutôt un tout. Les ouvertures seraient pensées selon la forme du Supermeuble, le mobilier pensé dans la peau de

celui-ci, comme si l'on sculptait d'un énorme bloc de plastique, ou de roche pour façonner à notre manière des espaces de vie.

On ne penserait plus en séries de plans ou de coupes, mais en un seul et unique objet, autonome et répondant à ses prochains.

Le Supermeuble permettrait de concevoir des espaces reconsidérant les normes usuelles de conception, de construction pour à la fois théoriser et apporter une approche pratique de nouvelles manières de vivre.

Fig 84 : Insideoutside-betweenbeyond, Jimenez Lai, *Citizens of no Place: An Architectural Graphic Novel*, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 85 : Insideoutside-betweenbeyond, Jimenez Lai, *Citizens of no Place: An Architectural Graphic Novel*, Princeton Architectural Press: New York, 2012



03. UN CONTEXTE IMPORTANT

Fig 86 : LOS ANGELES ALLEYS, Andrew Kovacs Office, Proposal for Downtown Alleys, Los Angeles, California, 2017

Le Supermeuble peut s'apparenter à une utopie à petite échelle, puisqu'il est là pour répondre à des enjeux liés à la société, à nos modes de vie, ou encore à l'urbanisme de la ville.

Mais nous pouvons aller encore plus loin dans en le définissant plutôt comme une utopie pragmatique, puisqu'en tant qu'objet construit, formel, il ne s'agit pas simplement d'un rêve irréalisable.

A l'origine, l'utopie est sans localisation. En effet, les utopistes proposent des projets qui pourraient s'appliquer n'importe où dans le monde voire même dans l'espace. Certains projets peuvent s'étendre à l'infini, et si le contexte sociétal est l'essence de ces derniers, le contexte physique, lui, n'est pas pris en compte.

Et c'est en cela que le Supermeuble diffère de l'utopie. Finalement, l'utopie ne serait-elle pas une théorie de l'architecture, une pratique que partagerait les architectes radicalistes ?

Le Supermeuble, en tant qu'objet physique, lui, pourrait aller plus loin que la théorie. Contrairement aux utopistes, le contexte est ici pré-dominant. L'effet ne sera pas le même s'il est situé en intérieur ou en extérieur, s'il est situé dans une ruelle ou sur une place publique...

Non seulement l'effet ne sera pas le même, mais il est à l'origine conçu pour répondre à un enjeu particulier. Comme la plupart des projets en architecture, le contexte est un élément majoritaire à prendre en compte.

Si le Supermeuble reprend de nombreux traits plus ou moins nuancés de l'utopie, peut-on donc le considérer comme une sorte d'utopie ?

Si le contexte est la différence la plus remarquable entre les deux, pourrait-on alors nuancer encore plus le propos et envisageant le Supermeuble comme le négatif de l'utopie ?

Les prochaines pages expliqueront en quoi le contexte est important et mettront en lumière les effets que peuvent produire les Supermeubles en fonction du lieu où ils se trouvent, entre espace intérieurs et extérieurs.





L'INTÉRIEUR POUR AGENCER

Dans un espace intérieur, le Supermeuble pourrait servir à agencer et fragmenter un espace. Certains pourraient alors servir à créer des lieux de travail, de repos dans un open-space, d'autres comme lieux d'immersion dans un musée, dans une galerie. Certains encore pourraient servir à agencer un espace à habiter, comme une maison, un loft, un grand appartement.

En apportant de l'intériorité à un espace intérieur, une seconde lecture de l'espace est possible, plus intime cette fois-ci, comme des petits cocons disposés dans l'espace.

Les Supermeubles pourraient également apporter des qualités à l'espace dans lequel ils se trouvent par leur peau extérieure et les formes qu'elles emprunteraient. Les revêtements utilisés pour l'intérieur comme pour l'extérieur du Supermeuble jouent beaucoup sur les ambiances qui seront créées. Par exemple, si l'on utilise de la fourrure, on aura l'impression d'entrer dans une sorte de nid, autrement dit un lieu assez calme, pour se reposer, lire, s'allonger. A chaque matériau employé, l'imaginaire qui lui est lié y sera aussitôt assimilé, induisant des fonctions, ou favorisant certains usages.

La déambulation entre ces Supermeubles est aisée, ils pourraient être déplacés selon les besoins de chacun.

¹ Jimenez Lai, Furniture Urbanism, 2015, Chicago, IL, http://bureau-spectacular.net/furniture_urbanism

Fig 87 : Furniture Urbanism, Bureau Spectacular, 2015, Chicago, IL

Fig 88 : Another Raumplan + Sociopaths, Bureau Spectacular, 2017, Chicago, IL

Fig 89 : Archi-Valtron, Bureau Spectacular, 2018, Los Angeles, CA

Le mobilier est un agent très puissant dans la production du programme architectural. Chaises, lits, tables ou bureaux régissent nos actions, car nous effectuons nos activités quotidiennes sur ou autour des meubles. Plus qu'une simple fonction, le mobilier met en scène les sensations de l'intérieur.

« It is a drawing that uses furniture to script a story. »¹

À l'intérieur de la Glass House de Philip Johnson, l'agence Bureau Spectacular propose un urbanisme de meubles. La position et l'orientation de ces derniers ne sont pas seulement exactement fixées d'une manière étroitement chorégraphiée, la sélection et la composition des pièces ont été un effort très soigné.

C'est un dessin qui utilise des meubles pour scénariser une histoire. Déplacer ou faire pivoter un meuble raconterait une toute nouvelle histoire. Le portrait énoncé que la relation du Plan Typique avec le mobilier est celle d'un intérieur vaste et vide, avec une interchangeabilité fluide des fonctions et des environnements pour des activités d'entreprise efficaces.

Au contraire, Furniture Urbanism est une petite pièce avec trop de meubles liés et non liés. Dans ce scénario, il n'y a aucune flexibilité et aucune spécificité, mais seulement la navigation et la découverte de l'action. C'est un montage extrêmement dense : une jungle pleine de fonctions permettant de composer ses propres histoires.





L'EXTÉRIEUR POUR REQUALIFIER

¹ Jia Gu, M&A, Interview : Hotbed of architectural innovation, Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560

Fig 90 : LOS ANGELES ALLEYS, Andrew Kovacs Office, Proposal for Downtown Alleys, Los Angeles, California, 2017

Andrew Kovacs propose pour de nombreuses places, dont certaines situées à Los Angeles ou encore à Madrid, des micro-interventions architecturales générant un nouveau type d'espace collectif ludique pour le piéton. Le principe peut s'étendre à l'infini. Ces micro-interventions pourraient être envisagées comme des Supermeubles, qui permettraient de requalifier ou de questionner l'endroit dans lesquels ils sont placés.

« Comment rendre l'espace au public, même temporairement, en permettant des moments spontanés et surprenants de loisir, de jeu et d'inactivité collective. »¹

Le centre-ville de Los Angeles connaît actuellement un boom de la construction. Alors que de nombreux parkings se sont instantanément transformés en chantiers de construction, l'accent mis sur un réseau piétonnier plus large à l'échelle de la ville n'a pas réussi à suivre. Parallèlement, un réseau informel existant de ruelles et de stationnements en surface offre des raccourcis piétonniers pour la vie quotidienne au centre-ville.

La proposition de l'agence d'Andrew Kovacs considère les ruelles et les stationnements existants comme un territoire du domaine public. Cette proposition vise à puiser dans l'infrastructure existante des ruelles, ainsi que des stationnements de surface et de proposer un nouveau réseau de loisirs des avenues publiques à travers le centre-ville.

Par la quantité, ces interventions micro-architecturales génèrent un nouveau type d'espace collectif et de loisirs centré sur le piéton. En d'autres termes, l'idée est un nouveau type de parc public, gratuit et ouvert à tous, dans le réseau de ruelles et de parkings en surface du centre-ville de Los Angeles.

Ces interventions forment un nouveau réseau urbain, voué aux piétons et aux loisirs. Ce conglomérat horizontal en expansion de micro-interventions architecturales se superpose à un réseau existant de rues et de trottoirs de la ville, posant un nouveau réseau urbain à l'échelle d'un piéton contre les bâtiments généralement à plusieurs niveaux et empilés du centre-ville de Los Angeles.



l'échelle la plus importante pour ce projet est celle de l'îlot du centre-ville. Grâce à la taille des interventions micro-architecturales, leur placement, leur organisation, leur disposition et leur fonction peuvent modifier et s'ajuster d'un bloc à l'autre. Alors que le site de cette étude et de cette proposition particulière se concentre sur le centre-ville de Los Angeles, l'idée de multiples micro-interventions architecturales regroupées en une quantité dense pour permettre un nouveau type d'espace collectif peut être transférée à d'autres restes, résiduels, sous-utilisés et espaces sous-évalués dans d'autres types d'environnements urbains à travers la ville.

Ces interventions architecturales constituent un nouveau paysage densément peuplé voué aux activités de loisirs. Les activités de loisirs à proposer sont les jardins botaniques, les piscines, les pistes cyclables, les terrains de sport, les parcs à chiens, les aires de repos ombragées (pour s'asseoir ou dormir), les plateformes d'observation, les folies, les pavillons, etc. Les formes de loisirs à proposer sont les ziggourats, bandes, monticules, colonnades, salles hypostyles, escaliers, champs, etc.

Cette proposition vise à générer des espaces de loisirs pour tous. Plutôt que d'élever haut dans le ciel les activités de plaisir, ces activités sont proposées dans la rue, pour le plaisir du public.

¹Uncube Magazine, à propos de l'agence M&A, Sept 25, 2014

Fig 91 : LOS ANGELES ALLEYS, Andrew Kovacs Office, Proposal for Downtown Alleys, Los Angeles, California, 2017

« L'un des centres culturels créatifs les plus dynamiques de Los Angeles, l'espace d'exposition Materials & Applications redéfinit ce que peut être une galerie d'architecture. À la fois galerie d'architecture, exposition d'art public et atelier d'expérimentation et d'apprentissage, le lieu offre un espace d'exposition en plein air pour de nouvelles idées architecturales, tout en invitant le public à participer à la création de ses installations. »¹



CONCLUSION

Mettons un point d'arrêt à ce voyage. Il n'est pas terminé et à vrai dire, il ne s'arrêtera jamais. Mais profitons de cet instant pour poser des mots sur ce que nous pensons.

J'ai tenté de vous montrer de différentes manières ce que j'entends par la notion de Supermeuble : son rapport à l'imaginaire, les questionnements qu'il peut soulever en matière de conception architecturale et également les enjeux sociaux contemporains qu'il évoque.

Le Supermeuble est une machine à rêver, un instrument pour formuler de nouvelles propositions. Mais ce n'est pas une machine fictive, puisqu'elle existe, physiquement parlant. Contrairement à l'utopie, sa présence dépend du lieu dans lequel elle est située. On ne fait pas table rase, on imagine seulement un principe pouvant se déployer à l'infini, dans des milliers de configurations possibles, selon l'endroit où il est placé.

Il s'agit d'un potentiel que l'on offre à la ville, au passant, au visiteur, à l'habitant. Libre à ce dernier de l'occuper selon sa volonté.

Ce Supermeuble offre tout de même un point d'arrêt, un moment de respiration, inhabituel dans notre quotidien, dans le paysage. Alors, tout comme le ferait le Supermeuble dans un espace, prenons ce temps, respirons un instant.

Les normes et règles établies en architecture sont fictives, elles peuvent être contournées, pour aller plus loin.

Et le Supermeuble serait cet instrument pour se dépasser. Pour s'ouvrir sur d'autres disciplines, pour répondre à ces nouveaux enjeux qui nous font face actuellement :

Comment faire avec, concevoir tout en prenant en compte l'existant ?

Comment retrouver l'échelle humaine dans cette jungle urbaine grandissante, dans ces espaces démesurés ne faisant que s'accroître ?

Comment habiter les lieux résiduels de la ville ?

Comment l'architecture peut-elle servir aux gens et, en jouant sur l'aspect psychologique de celui-ci, peut réellement améliorer le confort de ce dernier ?

Fig 92 : Jun Igarashi, House
Vision, Koto, Japon, 2016,
Photographie de Anna Nagai



BIBLIOGRAPHIE

ARCHITECTURE ET NARRATION

Jean-Christophe Quinton, Haute agora [cat.expo.Paris. Pavillon de l'Arsenal, 2019], Éditions du Pavillon de l'Arsenal, 2019

Thierry Paquot, Utopies et utopistes ; Nouvelle édition, Paris : La Découverte, 2018

Louis Vitalis et François Guéna, Narrer pour concevoir, concevoir pour narrer – enjeux épistémologiques croisés, s.n, 2017

<https://chroniques-architecture.com/lutopie-un-outil-de-conception-comme-un-autre/>

Gaston Bachelard, La poétique de l'espace, PUF, 1957, 408p

George Perec, Espèces d'espaces, Galilée, 1974, 185p

Michael Brawne, Architectural thoughts : the design process and the expectant eye, 2003, 192p Hadas A.

ARCHITECTURE ET BANDE DESSINÉE :

MC CLOUD Scott. L'art invisible. Éditions Delcourt. 2007.

INGELS Bjarke. YES IS MORE, An Archicomic on Architectural Evolution. Editions Taschen. Novembre 2010
Camille Laude, Architectural Comic : la bande dessinée comme outil de représentation d'ambiances architecturales et urbaines, thèse master, dirigé par J.-M. BESLOU, C. DROZD, P. JOANNE et D. SIRET, ENSA NANTES, 2015

Espérance Chagnon, L'art séquentiel comme outil du récit architectural ? [MES] ; Laurent Lescop, directeur d'études, 2021

IMAGINAIRE :

Aurélien Fouillet, Les théories de l'imaginaire, Sociétés 2014/1 (n° 123), pages 51 à 55

BEGUE, J.-P., "Réel, imaginaire et symbolique", <http://psychanalyse-paris.com/Reel-imaginaire-et-symbolique.html>

<https://philosophie.philisto.fr/cours-l-imagination-imaginaire.html>

ARCHITECTURE ET MISE EN SCÈNE :

Emmanuelle Colin, Architecture mise en scène [TPFE] : bande dessinée et cinéma

JUNGAMANN Jean-Paul. L'image en architecture, de la représentation et de son empreinte utopique. Paris : Les éditions de La Vilette. 1996

Stéphane Doré, Frédérique Herbin, L'objet de l'exposition : l'architecture exposée, ENSA de Burges Révoltes et transgressions

Heinrich Wofflin, Prolégomènes pour une psychologie de l'architecture, équipe « Renaissance et baroque », 1982

Bruno Duborgel, La maison, l'artiste et l'enfant, PU St Etienne, 2001, 179p

<https://www.documentsdartistes.org/artistes/berdaguer-pejus/repro4.html>

TRANSGRESSION :

La révolte, Études 2008/5 (Tome 408), pages 662 à 671

Silvia Lippi, Transgression et violence chez Bataille et Lacan, La clinique lacanienne 2005/2 (no 10), pages 245 à 262

Silvia Lippi, Introduction, Transgressions (2008), pages 11 à 14

L'OPEN SPACE :

<https://designmatters.iida.org/2014/09/19/cubed-a-secret-history-of-the-workplace/>

<https://design-milk.com/live-work-and-play-like-a-local-at-the-student-hotel-delft/>

<https://www.ga.fr/actualites/et-demain/une-breve-histoire-de-lopen-space-ga-newsroom/>

A-typical plan : projects and essays on identity, flexibility, and atmosphere in the office building, Jeanette Kuo, 2013, 202p

BUREAU SPECTACULAR :

Jimenez Lai, *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, pages 48-77

Site internet de l'agence Bureau Spectacular, Jimenez Lai: <http://bureau-spectacular.net>

ANDREW KOVACS OFFICE :

Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, 180 pages.

Site internet de l'agence d'Andrew Kovacs: <https://o-k-o-k.net>

Jean-Claude Monnier, *Aux origines du dés-œuvrement : la question de l'objet, entre le ready-made et l'objet constructiviste*, 2004, pages 77-96

LADG :

Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, 180 pages.

Site internet de l'agence LADG : <https://theladg.com>

ELLIE ABRONS :

Site de l'agence EADO : <https://ellieabrons.com>

Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, 180 pages.

MATERIALS & APPLICATIONS :

Site de l'agence : <https://www.materialsandapplications.org/mission>

Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, 180 pages.

MARK FOSTER GAGE :

Site de l'agence MFGA : <https://www.mfga.com>

Emerging Architects in USA, A+U architecture and urbanisme, 2017, no 560, 180 pages.

SUPERSTUDIO :

Emmanuelle Chiappone-Piriou, *Superstudio Migrazioni*, Civa, 2020

Abdelkader Damani, *Superstudio : la vie après l'architecture*, FRAC Centre, 2019, Paris.

ARCHIGRAM :

Chalk WARREN (al.), *Archigram : the book*, Circa Press, 2018

Centre national d'art et de culture George Pompidou, *Archigram: exposition*, Paris, centre Georges Pompidou [cat.expo.paris, centre Pompidou, 1994], Paris, s.n.

Peter COOK, *Architecture workbook : design through motive*, Chichester : John Wiley & Sons, 2016

Simon Sadler, *Archigram : Architecture without Architecture*, The MIT press, 2005, 252p

Steiner, *Beyond Archigram : The structure of circulation*, Routledge, 2008, 272p

MOUVEMENT RADICAL ITALIEN :

Dominique Rouillard, «Radical» Architettura : contre-utopies architecturales et urbaines des années 60, Paris : Ministère de l'Équipement, des Transports et du Logement, 1993

Pino Bruggellis, *Radical utopias : Archizoom, Pemo B'ti, 9999, Gianni Pettina, Superstudio, UFO, Ziggurat* [cat.expo.Florence, Palazzo Strozzi, 20 October 2017-21 January 2018], Quodlibet, 2017

Re-imagining the avant-garde : revisiting the architecture of the 1960s and 1970s, Matthew B'tcher & Luke Caspar Pearson, 2019, 136p

ILLUSTRATIONS :

Fig 0 : Illustration réalisée par mes soins à partir du projet «Future Archaeologist», Bureau Spectacular, 2019, Séoul.

Fig 1 : LAI Jimenez, extrait du roman graphique « Citizen of no place », 2012, ©Jimenez Lai

Fig 2 : No-Stop City, Archizoom Associati, 1969, Projet d'Andrea Branzi

Fig 3 : Thomas More, couverture de L'Utopie, 1516

Fig 4 : Phalanstère de Charles Fourier, XIXe siècle

Fig 5 : Parsec City, affiche, ONYX/Michael B. Hinge, 1968-1970

Fig 6 : Superstudio, Une journée de A à B, crayon sur photomontage, 1969

Fig 7 : Le monument continu, affiche de la nouvelle New York (en noir et bleu), lithographie, encre sur papier, collection Frac

Fig 8 : Walking City, New York, Ron Herron, 1964. Collage.

Fig 9 : Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012, p.133

Fig 10 : Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012, p.19

Fig 11 : Architectural Cliff, Storefront for Art and Architecture, Andrew Kovacs, Chris Gassaway, New York, New York, 2014

Fig 12 : ARCHIVE OF AFFINITIES, Andrew Kovacs, <https://o-k-o-k.net/ARCHIVE-OF-AFFINITIES>

Fig 13 : ARCHIVE OF AFFINITIES, Andrew Kovacs, <https://o-k-o-k.net/ARCHIVE-OF-AFFINITIES>

Fig 14 : ARCHIVE OF AFFINITIES, Andrew Kovacs, <https://o-k-o-k.net/ARCHIVE-OF-AFFINITIES>

Fig 15 : Insideoutsidetween-beyond Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 16 : OK Valise, Proposal for Collective Living III, Andrew Kovacs, Erin Wright Milan, Italy, 2019,

Fig 17 : OK Valise, Proposal for Collective Living III, Andrew Kovacs, Erin Wright Milan, Italy, 2019,

Fig 18 : OK Valise, Proposal for Collective Living III, Andrew Kovacs, Erin Wright Milan, Italy, 2019,

Fig 19 : Lego towers, Copenhagen, Denmark

Fig 20 : Lego towers, Copenhagen, Denmark

Fig 21 : Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 22 : Briefcase House + Babel Stories, Bureau Spectacular, http://bureau-spectacular.net/briefcase_house, 2010

Fig 23 : Briefcase House + Babel Stories, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 24 : Briefcase House + Babel Stories, Bureau Spectacular, http://bureau-spectacular.net/briefcase_house, 2010

Fig 25 : Township of Domestic Parts, Bureau spectacular, 14th International Venice Biennale, Venice, Italy, 2014

Fig 26 : Township of Domestic Parts, Bureau spectacular, 14th International Venice Biennale, Venice, Italy, 2014

Fig 27 : Flipping Properties, Bureau Spectacular, 2013, Toronto, ON

Fig 28 : Flipping Properties, Bureau Spectacular, 2013, Toronto, ON

Fig 29 : Flipping Properties, Bureau Spectacular, 2013, Toronto, ON

Fig 30 : Architectural Cliff, Storefront for Art and Architecture, Andrew Kovacs, Chris Gassaway, New York, New York, 2014

Fig 31 : Architectural Cliff, Storefront for Art and Architecture, Andrew Kovacs, Chris Gassaway, New York, New York, 2014

Fig 32 : Croquis réalisés à la main, au stylo noir, de l'implication du corps face à un élément exposé

Fig 33 : Croquis réalisé à la main, au stylo noir, de l'implication du corps face à un Supermeuble

Fig 34 : White Elephant + Primitive Stories, Bureau Spectacular, 2011, Louisville, KY

Fig 35 : White Elephant + Primitive Stories, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 36 : White Elephant + Primitive Stories, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 37 : Pierre, Abraham Poincheval, performance au Palais de Tokyo, 2017

Fig 38 : Plan 3D de la galerie basse du Musée National de la Préhistoire, vallée de la Vézère

Fig 39 : Plan 3D «vidé» de la galerie basse du MNP, collage avec des objets dessinés par Jimenez Lai dans Citizens of no Place, An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 40 : Série de croquis d'objets exposés, réalisée lors de la visite du Musée National de la Préhistoire en octobre 2021, vallée de la Vézère

Fig 41 : Croquis des bois du Mégacéros

Fig 42 : Croquis d'un biface

Fig 43 : Croquis d'une aiguille à chas

Fig 44 : Croquis d'une hache polie en jadéite

Fig 45 : Croquis d'un propulseur

Fig 46 : Croquis d'ornementations déposées sur les corps lors des sépultures

Fig 47 : Croquis d'une lampe de Lascaux

Fig 48 : Photographie d'une série de post-it disposés sur une cimaise lors de la conception du projet, décembre 2021

Fig 49 : Coupe de l'idéal permettant de comprendre le lien entre les deux niveaux, mine de plomb et crayon de couleur

Fig 50 : Plan de l'idéal permettant de voir les accès au premier niveau, mine de plomb et crayon de couleur

Fig 51 : Vue intérieure d'illumis permettant d'apprécier l'ambiance de la grotte, mine de plomb et crayon de couleur

Fig 52 : Coupe d'illumis, mine de plomb et crayon de couleur

Fig 53 : Croquis des différentes entités. De haut en bas : Ekel, Yacta, Raam, l'idéal

Fig 54 : Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 55 : Extrait du fascicule destiné au visiteur

Fig 56 : Extrait du fascicule destiné au visiteur

Fig 57 : Coupe d'une version d'Ekel, représentant le biface, mine de plomb et crayon de couleur

Fig 58 : Plan d'une version de Kau, représentant les sépultures, mine de plomb

Fig 59 : Plan de Raam, représentant le Mégacéros, mine de plomb et crayon de couleur

Fig 60 : Photographie d'une partie du dispositif Ekel en train d'être fabriqué, plâtre peint donnant un aspect de roche

Fig 61 : Photographie de Raam, carton bois, plexiglas poncé noir, bois

Fig 62 : Photographie de l'idéal en coupe, papier, fil, tissus, carton bois

Fig 63 : Photographie de l'extérieur d'illumis, plexiglas poncé noir, carton bois

Fig 64 : Photographie de l'intérieur d'illumis, plâtre, peinture, carton bois

Fig 65 : Phalanstery module, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 66 : Phalanstery module, Materials & Application, Los Angeles, 2008

Fig 67 : The Kid Gets Out of The Picture at Materials & Application, LADG, Los Angeles, California, 2016

Fig 68 : Photographie provenant d'un article sur l'ouvrage «Cubed, a secret history of the workplace», de Nikil Saval <https://designmatters.iida.org/2014/09/19/cubed-a-secret-history-of-the-workplace/>

Fig 69 : Phone box, bureaux de Google à Zurich, Evolution Design, photography by Peter Wurmlli

Fig 70 : Affiche de la pièce «Open Space», de Mathilda May, Théâtre du Rond Point, Paris, 2014

Fig 71 : One of the five meditation chambers, Office of Things for Google's Bay Area offices, Photography by Tom Harris, 2020

Fig 72 : Township of Domestic Parts, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 73 : Township of Domestic Parts, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 74 : Live, Work and Play Like a Local at The Student Hotel, Delft, Netherlands, 2020

Fig 75 : Croquis de la maison Dom'Ino, Le Corbusier, stylo noir

Fig 76 : Croquis de la maison Dom'Ino revisitée, Le Corbusier, stylo noir

Fig 77 : La Cage aux Folles, M&A, Los Angeles, CA, 2014

Fig 78 : La Cage aux Folles, M&A, Los Angeles, CA, 2014

Fig 79 : La Cage aux Folles, M&A, Los Angeles, CA, 2014

Fig 80 : <http://bureau-spectacular.net/#built>

Fig 81 : Utopia bianca 2009-2012, Forex PVC, carton plume, bâche plastique transparente, dimensions variables, photographies Blaise Adilon

Fig 82 : Township of Domestic Parts, Bureau spectacular, 14th International Venice Biennale, Venice, Italy, 2014

Fig 83 : Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 84 : Insideoutsidetween-beyond, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 85 : Insideoutsidetween-beyond, Jimenez Lai, Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel, Princeton Architectural Press: New York, 2012

Fig 86 : LOS ANGELES ALLEYS, Andrew Kovacs Office, Proposal for Downtown Alleys, Los Angeles, California, 2017

Fig 87 : Furniture Urbanism, Bureau Spectacular, 2015, Chicago, IL

Fig 88 : Another Raumplan + Sociopaths, Bureau Spectacular, 2017, Chicago, IL

Fig 89 : Archi-Voltron, Bureau Spectacular, 2018, Los Angeles, CA

Fig 90 : LOS ANGELES ALLEYS, Andrew Kovacs Office, Proposal for Downtown Alleys, Los Angeles, California, 2017

Fig 91 : LOS ANGELES ALLEYS, Andrew Kovacs Office, Proposal for Downtown Alleys, Los Angeles, California, 2017

Fig 92 : Jun Igarashi, House Vision, Koto, Japon, 2016, Photographie de Anna Nagai

