

LA MICRO-ARCHITECTURE MOBILE

LE ON DU DISPOSITIF



## INTRODUCTION

MICRO-ARCHITECTURE MOBILE, LECTURE DE LA VILLE INVISIBLE  
LES CARACTÉRISTIQUES DE LA VILLE INVISIBLE  
LES TROIS MOMENTS DU DISPOSITIF ON-OFF

## LE ON DU DISPOSITIF

LE DISPOSITIF  
APPROCHE PHÉNOMÉNOLOGIQUE  
MÉTAPHORE THÉÂTRALE

## DU ON AU OFF

LES MOBILITÉS  
LES MACHINES SIMPLES DE NOTRE QUOTIDIEN  
LE DESSIN, MÉTHODE ANALYTIQUE  
LES FICHES TECHNIQUES

## LE OFF DU DISPOSITIF

SE FAIRE OUBLIER POUR SURVIVRE: LA DISCRÉTION  
SE FAIRE OUBLIER POUR EXALTER LE ON: LE SUSPENS  
PRODUCTION D'IMAGES

## CONCLUSION

L'INTÉRESSANT N'EST PAS INTÉRESSANT



## INTRODUCTION



MICRO-ARCHITECTURE MOBILE, LECTURE DE LA VILLE INVISIBLE

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA VILLE INVISIBLE

LES TROIS MOMENTS DU DISPOSITIF ON-OFF

LECTURE DE LA VILLE



La micro-architecture intrigue. Elle est soit dénigrée par les constructeurs de méga-structures et les fanatiques de monumentalité, soit adoptée par les rêveurs, les artistes, les voyageurs, les marginaux ou les migrants. La micro-architecture est donc difficile à caractériser.

Une première définition cernant l'ensemble serait: un dispositif qui cherche à se rapprocher des dimensions du corps humain mais également des réalités économiques et environnementales. Un mode de construction qui permet d'aborder une expérimentation plastique et sociale.

Ces propos restent très vagues et la micro-architecture complexe à catégoriser.

En effet, malgré la tendance qu'à l'homme à tout classer, calculer, représenter, la micro-architecture reste exclue du plan. Elle est éphémère et donc hors-norme. Le fait qu'elle ne soit pas localisée lui permet donc de passer outre un certain nombre de lois et de règles. Elle fait partie de cette ville marginale et alternative qui profite de cette marge de manoeuvre entre le légal et l'illégal pour vivre.

LA VILLE INVISIBLE

Il s'agit de la ville des oubliés, ceux qui se doivent d'être mobiles pour assurer leur immobilité. Cette ville est à hauteur d'homme et non du système et des institutions. La micro-architecture appartient à cet urbanisme invisible qui s'installe un soir et disparaît furtivement quand vient son heure. Elle leur appartient car c'est la forme architecturale qui les représente.

Alors comment la délimiter?

Bruno Latour dans son ouvrage Paris, ville invisible développe aussi cette idée de la difficulté de représenter ce qui est vraiment une ville. Pour lui, à chaque tentative de représentation, la ville nous échappe. Une carte satellite ne nous montre ni atmosphère, ni habitants, ni même les bâtiments qui deviennent un petit pixel noir.

Essayez de saisir par des cartes, des diagrammes, des photos et des chiffres et l'objet de la ville vous échappe. Nous continuons de totaliser partiellement.

Bruno Latour tente pour finir de nous faire comprendre que Paris, la ville invisible, est un ensemble de phénomènes et non de choses statiques. Il nous emmène le long de son cheminement, et finalement il esquisse la ville en présentant des séquences d'images dont il valorise les transformations entre elles et leurs rapports.

Un autre auteur, Georges Perec, s'est maintes fois appliqué à réaliser cet exercice de l'observation et de la description. Il manie avec qualité l'art de tout décrire, toutes les choses même les plus insignifiantes et ordinaires. Il note à quel point l'exercice est hardu car malgré nous, nous ne notons que les choses particulières.

DESCRIPTION

Alors quelle est notre méthode pour décrire la micro-architecture?

Plutôt que de retracer son histoire et cataloguer plusieurs exemples remarquable de son espèce qui nous permettraient de définir grosso modo l'ensemble de ce qu'est cette forme architecturale, pourquoi ne pas s'intéresser plutôt à ce qui la rend si difficile à cerner? Quelles sont les caractéristiques qui lui permettent d'appartenir à cette ville invisible? Comment se fait-il qu'elle puisse être représentative de tout un ensemble de personnes, d'installation et d'urbanisme qui forment la ville d'aujourd'hui?

Dans cette étude, nous travaillons sur la confrontation de trois caractéristiques de la micro-architecture mobile qui font cet urbanisme invisible.

Ce sont les trois états du dispositif, étudiés indépendamment et de manière théorique. Comme si l'on profitait de la micro-architecture, d'un cas concret pour rechercher des principes plus généraux et qui peuvent s'appliquer à différentes espèces appartenant à cette ville d'oubliés.

C'est en l'étudiant toujours de loin, en la contournant, en la comparant à d'autres objets, à d'autres arts ou sciences que nous essayons de la cerner... Car du même coup nous définissons les caractéristiques de cette ville qu'il est si difficile de représenter.

TROIS MOMENTS

Se déclinent alors trois moments qui constituent la vie du dispositif micro-architectural. Trois moments qui reflètent cette appartenance particulière à la ville. Il s'agit de l'interaction avec la ville et le moment de disparition, et pour pouvoir passer de l'un à l'autre, la mise en branle par un mouvement, l'entre-deux. Ce sont ces trois moments qui composent la colonne vertébrale de cet énoncé théorique.

D'un coté, la micro-architecture, dispositif On, est un lieu et un moment de relation. C'est pour nous le moment où le dispositif est actif dans la ville et qu'il propose une nouvelle manière d'habiter la ville, entre la ville et l'architecture, entre les gens et la ville. Elle lie les gens avec l'espace public, elle mélange privé et public.

A partir de lectures, nous verrons comment elle attire l'attention du passant pour pouvoir agir, dans cette intention de rendre la ville à ses habitants. Elle prétend être digne d'intérêt.

De l'autre coté, la micro-architecture, dispositif Off ou comment définir le dispositif micro-architectural lorsqu'il n'accomplit pas sa fonction première. Ce n'est pas par négation de la phase On mais bien en tant que moment déterminant du dispositif que nous souhaitons développer les attributs du Off. Prendre conscience qu'il est un mode de survie pour le dispositif mais aussi un temps de préparation pour le retour du On.

Par la production de séries d'images, l'étude tente de développer des procédés qui introduisent la discrétion et le suspens dans la ville.





Entre-deux, la mobilité intrinsèque au dispositif permet à celui-ci de se mouvoir, de passer d'une position à une autre. La micro architecture est mobile parce qu'elle change d'aspect mais également parce qu'elle permet à l'utilisateur de se fixer en un lieu. Une mobilité pour une immobilité. Un mouvement furtif qui permet de passer de On à Off.

Par l'étude des mouvements de machines simples, nous constituons un répertoire qui sera notre base de connaissances techniques sur les mécanismes.



LE ON DU DISPOSITIF



LE DISPOSITIF

APPROCHE PHÉNOMÉNOLOGIQUE

MÉTAPHORE THÉÂTRALE

MICRO-ARCHITECTURE

Lorsque l'on tente d'approfondir notre connaissance de la micro-architecture mobile, c'est le dispositif On que l'on questionne. Afin de cerner au mieux le dispositif On, il est bon de retourner aux racines. Pourquoi la micro-architecture s'est développée, quels étaient son but, sa fonction? Dans quels contextes a-t-on eu besoin de l'utiliser et de quelles façons servait-elle mieux ces objectifs qu'une autre forme d'architecture?

La première utilisation qui se présente à notre esprit est l'habitat minimal.

De manière générale, il s'agit de foyers inventés par les peuples nomades. Que ce soit assez récemment en France dans les années 30-40, puis en Europe lors de l'apparition des premiers congés payés, lorsque des familles installent de grands campements sur des plages pour quelques jours de vacances.

Ou bien dans un contexte plus difficile, où l'on retrouve la micro-architecture mobile dans les camps de réfugiés pendant les guerres ou après une catastrophe naturelle, sanitaire. Elle est alors la réponse à une situation d'urgence où des foules immenses sont déplacées fuyant des régions insécurisées. Elle se développe alors comme une proposition répondant à une situation nouvelle.

Enfin, face à l'écœurement de la société de consommation, on observe une troisième forme de la micro-architecture. Dans les années 50-60, elle se situe alors entre la consommation enthousiaste et la contestation générale des formes exubérantes. Émergent alors des préoccupations nouvelles pour se libérer de l'obsession du développement, des alternatives dans la conception d'habitations afin de pouvoir évoluer au même rythme que la société, que l'habitant.

HABITER



Toutefois, au-delà du logement, la micro-architecture mobile ne se préoccupe-t-elle pas de l'Habiter, dans un sens plus large? Quelles fonctions donner à la micro-architecture mobile lorsqu'elle s'établit momentanément dans un endroit, lorsqu'elle occupe un lieu, ou qu'elle intervient dans un espace public ?

Événementielle, manifeste, sociale, la structure temporaire revêt plusieurs rôles. La construction éphémère offre une diversité de solutions dans la fabrique des villes pérennes. Elle est autant l'expression d'une liberté que d'une nécessaire survie.

Sa fonction dès lors se résume au simple fait d'être présent dans l'espace public et intervenir, provoquer une rencontre, animer l'espace, ou bien de formuler un plaidoyer, une critique.

En effet de part son échelle et ses moyens de réalisation, chacun peut s'emparer de cette forme architecturale et développer des pistes de réflexions, souligner des contradictions et tenter de les exprimer par un dispositif qui serait alors l'expression d'un discours.

Ainsi, la micro-architecture est développée dans le but de trouver des solutions à des situations concrètes et urgentes mais aussi de proposer, de théoriser d'autres manières de vivre en réaction à des problèmes. Le but de la micro-architecture n'est alors pas simplement de proposer un programme mais aussi de transmettre des réflexions. Pour finir, cette micro-architecture que nous tentons de cerner est plus un dispositif qu'un habitat minimal.

*Un ensemble de mécanismes, d'assemblages hétérogène de discours, de lois, d'intuitions, de pratiques, d'outils et de dispositions spatiales, mis en place afin de régir les populations, leurs manières de se comporter et de fonctionner.* <sup>1</sup> Michel Foucault

*Tout ce qui a, d'une manière ou une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants.* <sup>2</sup> Giorgio Agamben

Le «dispositif» semble le terme le mieux approprié pour qualifier notre objet d'étude. En effet, plusieurs caractéristiques de cette appellation lui sont adaptées. Michel Foucault développe cette notion comme ci-contre:

Selon lui, les dispositifs sont imposés par le Pouvoir et intériorisés par la population.

Nous retiendrons deux caractéristiques de cette définition du dispositif selon Foucault pour cette recherche. La première est: le dispositif s'inscrit dans une relation avec la population et la seconde: il a également une fonction stratégique.

Le philosophe Giorgio Agamben reprend cette notion en élargissant la notion de dispositif à tous les objets de médiation.

La compréhension du dispositif comprend ici des qualités qui nous paraissent intéressantes à retenir. Le dispositif engendre de nouvelles formes de relation, il transmet un message ou un récit.

Ainsi, avec ces éléments comme point de départ, nous essayons d'appréhender plus pleinement ce que doit assumer le dispositif On.

L'objet, disposé précautionneusement selon une position spécifique doit remplir deux objectifs: entrer en relation avec les passant afin de les intégrer au dispositif, puis leur transmettre son message. C'est donc tout d'abord une demande d'engagement de la part du public, une participation de celui-ci qu'il requiert afin de pouvoir exister.

*Lorsque rien n'arrête notre regard, notre regard porte très loin. Mais s'il ne rencontre rien, il ne voit rien; il ne voit que ce qu'il rencontre: l'espace, c'est ce qui arrête le regard, ce sur quoi il butte: l'obstacle.*<sup>3</sup> Georges Perec

*Qu'est-ce qui m'a touché alors ? Tout. Tout, les choses, les gens, l'air, les bruits, le son, les couleurs, les présences matérielles, les textures, les formes aussi. (...) Et quoi encore ? Mon état d'âme, mes sentiments, mon attente d'alors, lorsque j'étais assis là. Et je pense à cette célèbre phrase en anglais renvoyant à Platon : « Beauty is in the eye of the beholder. » Cela signifie que tout est seulement en moi. Mais je fais alors l'expérience suivante : j'élimine la place — et mes impressions disparaissent. Je ne les aurai jamais eues sans son atmosphère. C'est logique. Il existe une interaction entre les êtres humains et les choses. C'est ce à quoi je suis confronté comme architecte.*<sup>4</sup> Peter Zumthor

Son premier objectif débute avec un regard, l'attention d'un passant.

En définitive, pour assurer sa fonction, le dispositif établi dans un lieu doit pouvoir créer une interaction avec les passants, une relation avec l'espace alentour.

L'espace est une caractéristique importante du lieu de la visualisation. C'est l'œil du spectateur qui définit l'espace qui l'entoure.

Il permet au passant de se déplacer à sa guise et d'observer, comme il l'entend, le dispositif présenté. Plus le curieux s'approche, plus il entre dans la zone effective de la structure. Se crée alors une relation plus intime entre le dispositif et le visiteur, qui devient par le même vecteur utilisateur.

De fait, la construction a un effet direct sur le caractère émotionnel des espaces. D'après Peter Zumthor, il n'est en effet de qualité architecturale qu'à travers l'atmosphère que crée un bâtiment, qu'à travers la capacité d'un édifice à faire lieu. Par «atmosphère», Zumthor entend un rapport immédiat à notre environnement ; un rapport émotionnel, et non intellectuel, à l'espace comme à la matière, à la chaleur comme à la lumière, aux sons comme aux odeurs ; un rapport qui engage notre être tout entier et met à l'unisson notre état intérieur et ce qui nous entoure.

*J'entre dans un bâtiment, je vois un espace, je perçois l'atmosphère et, en une fraction de seconde, j'ai la sensation de ce qui est là.* <sup>4</sup> Peter Zumthor

*La prise en compte du contexte a d'abord favorisé le développement de considérations phénoménologiques, puis l'extension consentie à la notion de site (l'édifice, l'institution, la ville, les grands espaces, etc.) a généré des enquêtes à teneur plus sociologique sur les relations de l'objet et de son milieu, qu'on entende par là ces conditions de possibilités institutionnelles ou son insertion dans des configurations urbaines ou des réseaux communautaires. La réhabilitation du regardeur, et surtout la promotion à un statut de destinataire pleinement incarné, au-delà des considérations phénoménologiques qu'elle a inspirées, a aussi mis en relief le fait que l'art ne s'adresse pas qu'au seul regard, et qu'il connaît des fonctions et des usages, qu'il suscite des conduites spectatorielles, parfois extrêmes, lesquelles furent longtemps négligées avant d'être dorénavant considérées par des approches plus anthropologiques.* <sup>5</sup> Johanne Lamoureux

Cet espace doit pouvoir introduire une atmosphère qui émeuve le spectateur. Un espace propice à la perception complète de l'installation, et qui engage un dialogue avec le passant.

Zumthor semble dire qu'il est possible d'entrer en relation très intime avec le spectateur par le travail d'un espace et d'une atmosphère.

Ainsi, nous assumons que la construction du dispositif en lui-même soit un acteur de cette entrée en relation.

C'est par l'approche phénoménologique que le dispositif peut capter le regard puis ouvrir le ballet dont le passant sera acteur.

L'approche phénoménologique, comme expérience subjective, permet d'identifier l'importance de la perception, par tous les sens, et de la description du phénomène vécu. En architecture, définir l'espace paraît essentiel et pourtant extrêmement difficile, car des dimensions humaines y sont liées.

Les dimensions humaines sont clairement présentes, mais le travail particulier de la phénoménologie est de rechercher une expérience nouvelle.

*Revenir aux choses mêmes, c'est revenir à ce monde avant la connaissance dont la connaissance parle toujours, et à l'égard duquel toute détermination scientifique est abstraite, signitive et dépendante, comme la géographie à l'égard du paysage où nous avons d'abord appris ce que c'est qu'une forêt, une prairie ou une rivière.<sup>6</sup> Merleau-Ponty*

*L'image, dans sa simplicité, n'a pas besoin d'un savoir. Elle est le bien d'une conscience naïve... Pour bien spécifier ce que peut être une phénoménologie de l'image, pour spécifier que l'image est avant la pensée, il faudrait dire que la poésie est, plutôt qu'une phénoménologie de l'esprit, une phénoménologie de l'âme. On devrait alors accumuler les documents sur la conscience rêveuse.<sup>7</sup> Gaston Bachelard*



La phénoménologie telle que la développe Merleau-Ponty dans son ouvrage Phénoménologie de la perception peut se résumer par une phrase: une expérience sans connaissance préalable.

Selon lui, la phénoménologie consiste à revenir à l'essence des choses, retrouver un contact brut avec les choses et cela en se débarrassant de toute culture, de tout a priori que nous avons sur ce qui nous entoure.

Gaston Bachelard dans La poétique de l'espace se concentre sur l'évocation de «l'image poétique». Cette image poétique se réfère aussi à un état qui se situe avant la pensée.

L'image surgit sans aucune réflexion antécédente, il parle alors de «fulgurance sensorielle».

Dans les deux, cas nous sommes à la recherche d'une nouvelle expérience, quelque chose de nouveau et qui n'implique ni la mémoire, ni le souvenir, ni la connaissance. Ainsi, la phénoménologie propose au visiteur attentif une expérience particulière.

En quoi l'approche phénoménologie peut-elle aider à exprimer la fonction du dispositif?

*Malgré soi, on ne note que l'insolite, le particulier, le misérablement exceptionnel.*<sup>8</sup> Georges  
Perec

Pour un dispositif en phase On, c'est-à-dire dans sa période d'intervention dans l'espace public, son objectif est tout d'abord d'entrer en relation avec les passants.

Imaginons alors qu'un passant aperçoive le dispositif installé sur la place publique. Ne peut-on penser que si ce dispositif lui rappelle un souvenir trop précis, le passant continuera sa route en essayant de se remémorer ce souvenir, plutôt que de s'y intéresser de plus près?

En effet, un simple coup d'œil et, de fil en aiguille, les souvenirs nous emportent très loin d'une réflexion sur le dispositif. Quand nous retrouverons nos esprits, nos pas nous aurons menés à dix lieux de l'endroit où nous étions au début de cette réflexion. Dès lors quelles seraient les chances pour que nous retournions à cet endroit regarder de nouveau l'objet à l'origine de ces pensées?

D'un autre côté, si le regard porté sur le dispositif ne fait appel à aucune connaissance précise du passant, c'est surprenant! Il devient fascinant tant il est insolite. Le passant s'approche de l'installation afin de se laisser emporter dans la compréhension de l'objet. Il vit alors quelque chose d'inexpérimentée jusque-là.

En effet, pour que le spectateur puisse entrer dans cette relation de compréhension de l'objet il faut qu'un élément taquine sa curiosité, l'intrigue. Si l'objet qui se trouve dans son champs de vision semble «parachuté» de nulle part et qu'il ne présente rien qui soit possible d'identifier, s'il est trop éloigné du sujet, le passant passera outre cette rencontre. Effectivement, la mise en relation semble alors impossible.

*J'ai souvent suggéré que l'expérience esthétique la plus authentique était une expérience sauvage qui, pour se vouer à l'objet, pour se laisser surprendre et fasciner par lui, comme par l'inso-  
lite, pour jouir de lui, devait se libérer des habitudes, des préjugés et des normes que lui impose  
la culture.*<sup>9</sup> Mikel Dufrenne

*Tout à la fois, attire l'œil du spectateur et ne lui laisse aucun lieu pour se reposer.*<sup>10</sup> Gilles Deleuze  
et Félix Guattari

*Concevoir et dessiner les détails d'un bâtiment devient un parcours mental à l'intérieur du bâti-  
ment. L'extérieur devient l'intérieur. La surface devient spatiale. La surface devient «attractive».  
Elle vous attire lorsque vous la travaillez comme concepteur. Vous pénétrez mentalement le  
bâtiment dans le but de savoir à quoi il va ressembler.*<sup>11</sup> Jacques Herzog et Pierre de Meuron

Toutefois, l'objet peut se baser sur une notion familière mais transformée, comme une sorte de déjà-vu qui attire le regard et laisse le sujet désorienté. C'est à ce moment que le sujet se sent intrigué et que naît cette envie de compréhension, cette attirance pour l'objet à l'origine de cette gêne.

A partir de ce principe, nous comprenons la phénoménologie comme un atout pour le dispositif On. En effet, nous avons vu que la phénoménologie joue sur l'idée de créer une nouvelle visibilité de l'objet, elle propose son propre langage pour introduire le spectateur dans un processus de connaissance.

Ainsi, le défi pour le dispositif On est d'utiliser la phénoménologie pour pouvoir attirer l'œil du passant, en lui donnant l'impression de déjà-vu, un souvenir qui s'échappe et qui est brouillé. Mais surtout, une fois que le regard s'est posé sur l'objet, tenté qu'il ne le quitte plus, commence alors un dialogue entre l'objet et le sujet.

L'objectif est que chaque pas diminuant la distance entre le dispositif et le sujet, entraîne de nouvelles sensations et que l'intérêt du sujet ne baisse pas.

Le passant s'aperçoit de la présence du dispositif qui lui semble connu de manière indiscible. Le sujet s'approche alors de l'objet pour comprendre ce qui le captive. La relation débute par un intérêt émanant de la vision de l'objet.

*La chose perçue n'est pas une unité idéale possédée par l'intelligence, comme par exemple une notion géométrique, c'est une totalité ouverte à l'horizon d'un nombre indéfini de vues perspectives qui se recourent selon un certain style, style qui définit l'objet dont il s'agit.* <sup>12</sup> Maurice Merleau-Ponty

*L'espace n'est plus celui dont parle la Dioptrique, réseau de relations entre objets, tel que le verrait un tiers témoin de ma vision, ou un géomètre qui la reconstruit et la survole, c'est un espace compté à partir de moi comme point zéro de la spatialité. Je ne le vois pas selon une enveloppe extérieure, je le vis du dedans, j'y suis englobé. Après tout le monde est autour de moi, non devant moi.* <sup>13</sup> Maurice Merleau-Ponty

*Espace topologique... milieu où se circonscrivent des rapports de voisinage, d'enveloppement, etc...* <sup>14</sup> Maurice Merleau-Ponty

*Le spectateur n'a ni le moyen, ni la puissance d'en altérer la disposition (parlant de peinture). Au contraire, le spectateur des scènes pittoresques d'un parc en change l'ordonnance, en changeant de place.* <sup>15</sup> Claude-Henri Watelet

De plus, si son aspect change lorsque le sujet s'approche, l'intrigue se verra amplifiée et la possibilité de compréhension enrichie.

L'enjeu devient celui de mener le sujet le long d'un parcours. Il n'est alors plus question d'une vision statique et d'un ensemble, mais de séquences d'apprentissage. Il s'agit, par le biais d'un enchaînement de plusieurs événements, de conduire le sujet à la compréhension non pas globale mais de chacune des parties de l'objet.

Cette mise en relation instaure une dialectique entre deux acteurs qui sont dans le même milieu, il ne faut pas se contenter de l'apercevoir, d'observer de l'extérieur comme dans un milieu cartésien mais bien plus. Le sujet doit pouvoir être dans l'espace, atteindre l'essence même du dispositif, être dans un même espace topologique que le dispositif.

Ces relations topologiques rappellent les pensées pittoresques évoquées dans les jardins à l'anglaise et la notion de promenade. Dans cette situation le spectateur devient acteur dans sa propre arène qu'il se crée par le déplacement. De la promenade résulte une succession de scènes; le flâneur est à la fois acteur, spectateur et metteur en scène.

*Le dénominateur commun à tout ce qu'on a coutume d'appeler "théâtre" dans notre civilisation est le suivant : d'un point de vue statique, un espace de jeu (scène), un acteur (gestuelle, voix) sur la scène et des spectateurs dans la salle. D'un point de vue dynamique, la constitution d'un monde "fictif" sur la scène, en opposition au monde "réel" de la salle et, dans le même temps, l'établissement d'un courant de "communication" entre l'acteur et le spectateur.*<sup>16</sup> Arthur Girault

ACTEURS

*Mais peut-être ne faudrait-il pas oublier que la matérialité du théâtre est d'abord et avant tout celle de la voix et du geste, donc tout entière enclose en un acteur, lui-même tout entier mis au service d'une œuvre préécrite.*<sup>17</sup> Christine Hemmet



La phénoménologie nous permet ainsi de capter l'attention d'un public et de le mettre en relation avec le dispositif. Une fois le public présent, l'objectif est de transmettre le message que le dispositif tente de faire passer. Peut-être alors faut-il nous inspirer du théâtre.

Le théâtre est l'art de représenter, de susciter des émotions mais aussi de transmettre un «enseignement», une «morale». Aujourd'hui, à l'heure des arts pluridisciplinaires, on peut assurer que pour qu'il y ait théâtre il suffit d'un temps, d'un lieu et d'un public.

C'est au sein de ces trois éléments que nous cherchons les qualités requises à la bonne transmission d'un message.

Le rôle des acteurs au théâtre est primordial. C'est l'acteur qui est l'intermédiaire entre le texte écrit par l'auteur et le spectateur. C'est lui qui va guider le spectateur à la bonne compréhension du message.

Cependant dans le cas du dispositif, le spectateur est l'acteur. En effet, c'est lui qui, en se déplaçant crée les scènes auxquelles il participe, de la même manière que s'il se promène dans un jardin anglais.

DÉCOR

*Entraîner le spectateur au centre de l'action scénique afin qu'il ne fasse qu'un avec l'espace où l'action se déroule.*<sup>18</sup> Walter Gropius

Ainsi, il n'y a pas d'intermédiaire, nous sommes en présence de deux partis, le dispositif et le spectateur-acteur. Alors, le message écrit par le concepteur au travers du dispositif doit être suffisamment clair pour que le spectateur puisse le lire et l'intégrer sans intermédiaire, le long de son expérience.

Pour ce faire, peut-on envisager qu'il faille se rapprocher de la réalité du spectateur afin que celui-ci comprenne pleinement l'information? Le public doit croire en ce qui lui est montré, si l'action n'a aucun lien avec la vie du spectateur, celui-ci a du mal à se projeter dans la pièce et le but éducatif n'est pas atteint. La représentation fidèle du réel est donc un enjeu majeur du théâtre. C'est même une condition nécessaire de sa réussite. Cependant, si la pièce est une reproduction parfaite de l'ordinaire du spectateur, le message est-il vraiment marquant?

Le lieu est un élément indéniable de notre discours. Déjà, nous avons vu dans la partie phénoménologique que pour qu'il y ait une relation il faut que les deux protagonistes appartiennent à un même monde, un milieu topologique et interrelationnel. Cette hypothèse revient de manière évidente au théâtre.

Au théâtre, il est indispensable de parler de ce lieu fictif qui permet de transporter son esprit plus loin, ou bien de passer par la métaphore pour expliquer des choses du réel. Le décor est la reconstruction à une moindre échelle d'un extrait du monde pour aider à la narration de l'œuvre. Il s'agit de la création partielle d'un milieu exploratif.

Ainsi le montage d'un dispositif sur une place public entre dans le domaine théâtral dès

*Quant aux hétérotopies proprement dites, comment pourrait-on les décrire, quel sens ont-elles? On pourrait supposer, je ne dis pas une science parce que c'est un mot qui est trop galvaudé maintenant, mais une sorte de description systématique qui aurait pour objet, dans une société donnée, l'étude, l'analyse, la description, la « lecture », comme on aime à dire maintenant, de ces espaces différents, ces autres lieux, une espèce de contestation à la fois mythique et réelle de l'espace où nous vivons ; cette description pourrait s'appeler l'hétérotopologie. ... L'hétérotopie a le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles. C'est ainsi que le théâtre fait succéder sur le rectangle de la scène toute une série de lieux qui sont étrangers les uns aux autres.<sup>19</sup> Michel Foucault*

*L'architecture fondamentalement ennuyeuse voit attribuer le rôle d'une pièce de théâtre drôle et passionnante. Non seulement elle doit se mettre au service de son habitant à un niveau pragmatique, mais elle doit aussi l'amuser, le préserver de l'ennui, lui rendre la vie agréable en le détournant de son incurable mélancolie. La théâtralité, le spectacle de la ville, ce quelque chose par quoi l'architecture sans cesse stimule son habitant, tout cela fait partie de sa sévère fonctionnalité.<sup>20</sup> Geert Bekart*

lors qu'il propose une autre réalité que celle de l'espace public en temps ordinaire. Un «espace autre» au beau milieu d'un espace.

Lorsque le dispositif vient s'installer dans la ville, il s'insère dans la vie publique mais propose une autre vision, un autre lieu. Comme un décor met en valeur une action banale par le simple fait qu'il la déplace dans une situation nouvelle, le dispositif ne serait-il pas le décor qui propose une autre lecture du site par le seul fait d'être présent et donc de sortir le lieu de sa condition habituelle?

Ainsi, il semble que le changement de lieu, le détachement du réel est incontournable pour que la vision soit vue sous un nouveau jour. Pour marquer définitivement le lecteur et provoquer un changement, le théâtre doit se détacher du réel, souvent trop banal.

Finalement, d'une part il faut se rapprocher du réel pour une vraie compréhension du message mais d'un autre côté il s'avère qu'il faille marquer le spectateur en le détachant du réel pour que ce message soit ancré en lui.

La temporalité ne saurait-elle assumer le rôle d'importance?

*C'était aussi des structures simples provisoires: le temps d'un amour d'été, d'une saison fébrile et incertaine... Ce théâtre provisoire que l'automne emporte, si merveilleusement dépeint par Tchekhov... Entre une mouette morte et un coup de pistolet. Le teatrino c'était précisément ce lieu où l'histoire se déroulait à l'intérieur de la vie, mais où l'événement théâtral, le temps d'un été, le temps des vacances, scandait la vie.<sup>21</sup> Aldo Rossi*

En effet, le temps est également un paramètre incontournable. De même que dans le théâtre le lever du rideau et sa fermeture permettent d'établir ce moment imparti durant lequel l'action sera jouée, le dispositif est éphémère. Cette temporalité induit une fin et donc rend le message important et particulier.

Ainsi le dispositif en s'installant dans la ville, en s'insérant dans la vie urbaine rencontre la réalité du spectateur et peut alors transmettre son message avec importance car il ne lui fait voir cette nouvelle lecture de la ville que pour un temps précis. Il paraît que ce qui est rare est précieux.

RÉTROSPECTIVE



En définitive, le caractère premier du dispositif en mode On est d'exercer sa fonction. D'une part, il s'approprie l'espace public en entier ou partiellement et tente de transmettre des idées. Pour ce faire, il doit entrer en relation avec les passants puis les laisse vivre dans cet espace proposé.

D'autre part, en s'inspirant de la phénoménologie et du théâtre, le dispositif construit un contexte, des séquences d'apprentissage et joue son rôle lors du temps qui lui est accordé pour son activité.



## CONCLUSION

L'INTÉRESSANT N'EST PAS INTÉRESSANT

La tripartie de cet ouvrage illustre trois moyens d'arborer la micro-architecture mobile en tant que dispositif dans un milieu public. Le fait d'avoir choisi de traiter le sujet en prenant du recul, en le décrivant comme appartenant à un plus large ensemble nous a aidé à enrichir notre propos. Effectivement, contourner le sujet pour mieux le cerner a permis de nous ouvrir à d'autres horizons, notamment en s'inspirant de différents arts et sciences tels que le théâtre, la phénoménologie, la sciences des mécaniques et l'art de la composition. Ainsi à partir de différents éléments qui semblaient éloignés les uns des autres, finalement un ensemble prend forme lorsque l'on nomme le dispositif.

Nous avons étudié chacune des trois parties de manière autonome afin qu'elles révèlent leurs caractéristiques sans être limitées par les principes tirés des autres états. Pour finir, entre le développement de la fonction du dispositif, l'interaction entre créateur, objet et spectateur, la mise en branle du dispositif pour changer de phase, et le mode de survie de l'objet, nous nous sommes rendu compte que la dimension la plus intrigante et surprenante à retenir est celle du mode Off du dispositif. Bien plus que la négation du On, il est le moment de gestation, celui où tout se prépare en coulisse avant de se révéler au grand jour. Paradoxalement, c'est la banalité de l'objet qui lui permet d'accomplir ses objectifs, qui le rend accessible, et donc intrigant et intéressant. Pour situer notre pensée, nous partageons en guise de conclusion ce texte écrit par Geert Bekaert dans le cadre du projet La beauté de l'ordinaire:



L'intéressant n'est pas intéressant. Peut-être qu'il ne l'a jamais été. Peut-être même qu'autrefois il n'existait pas. Mais maintenant que tout se prétend intéressant, il ne l'est certainement plus. À tout ce qui se débat pour attirer l'attention, à tout ce qui excite la curiosité, qui se prétend digne d'intérêt, nous pouvons dire adieu, l'âme en paix. Nous n'y perdons rien. Quand il est nommé et autonomisé, l'intéressant est chose finie. [...]

Elle [l'architecture] intrigue par sa monotonie et sa banalité. De par sa nature, elle rejette l'intéressant pour se situer dans le domaine du nécessaire, [...] Car même si elle ne dit rien, l'architecture est là et cette présence constitue son unique et indéniable force. L'architecture est dès lors l'exemple rêvé pour nous permettre de déceler les mécanismes de l'intéressant.

En France, au milieu du dix-huitième siècle, l'Abbé Marc-Antoine Laugier veut reprendre les choses en main et supprimer l'opposition entre l'intéressant et le nécessaire, entre l'éphémère, le temporaire, le surprenant d'une part et l'éternel, l'immuable, l'ordinaire d'autre part. L'architecture selon lui est bien intéressante, précisément par sa conformité rationnelle à ses lois. L'architecture est un univers clos, se pliant à des lois sévères, où apparemment rien d'intéressant ne peut se passer, où il n'y a pas de place pour des révélations ou d'autres perturbations inattendues. Cet univers est le reflet direct des nécessités humaines. Or, une des nécessités s'avère être une nécessité de variété. «De l'ordre et de la bizarrerie, de la symétrie et de la variété», voilà ce que désire l'homme. «Quiconque qui ne fait pas varier nos plaisirs ne viendra jamais à bout à nous plaire.» Et Laugier applique cette thèse à la ville. «Nous avons des villes dont les rues sont dans un alignement parfait : mais comme le dessin en a été fait par des gens de peu d'esprit, il y règne une fade exactitude et une froide uniformité qui fait regretter le désordre de nos villes qui n'ont aucune espèce d'alignement.» L'architecture fondamentalement ennuyeuse se voit attribuer le rôle d'une pièce de théâtre drôle et passionnante. Non seulement elle doit se mettre au service de son habitant à un niveau pragmatique, mais elle doit aussi l'amuser, le préserver de l'ennui, lui rendre la vie agréable en le détournant de son incurable mélancolie. La théâtralité, le spectacle de la ville, ce quelque chose par quoi l'architecture sans cesse stimule son habitant, tout cela fait partie de sa sévère fonctionnalité.

L'architecture silencieuse d'aujourd'hui, dans une diversité qui est réelle, redevient intéressante parce qu'elle échappe aux catégories figées et descriptibles et qu'elle relève le défi de la donnée concrète de sa totale réalité. Cette architecture est une question ouverte, livrée à une réalité incontrôlable, inépuisable. Elle n'est ni imitation ni illustration, mais comme le savaient déjà les philosophes grecs, une création constructive dans et avec la nature dans son histoire humaine. Elle crée dans cette nature un domaine de silence, un domaine de significations possibles. C'est par là qu'elle devient intéressante. Elle ne veut pas épater, ni techniquement, ni formellement (en dépit de toute agression publicitaire et de toute théorisation académique); elle n'est qu'invitation, présence. L'intéressant est toujours inattendu. <sup>22</sup>

Geert Bekaert





Cet intérêt porté à l'ordinaire permet d'affiner notre considération pour la continuation du projet de diplôme. En effet, l'interdisciplinarité brouille les frontières entre théorie et pratique, et le dispositif, qui constitue le fil rouge de notre argumentation, est le relais entre l'idée conceptuelle et la matière dans laquelle elle prend forme. Commencent alors à se bousculer dans nos esprits, les réflexions inhérentes au projet.

Quelle caractéristique du dispositif veut-on approfondir par le biais de la construction? En effet, quelles sont les nouvelles possibilités d'expérimentation que nous ouvre la confrontation à la matière? Ce dispositif est-il une simple illustration formelle de ce grand ballet de la ville qui se transforme, danse puis furtivement devient silencieuse? Ou est-il la reconnaissance de l'existence de cette ville des oubliés en lui attribuant une forme architecturale?





## RÉFÉRENCES

- <sup>1</sup> FOUCAULT Michel, Surveiller et punir, Galimard , Paris, 1975, p327
- <sup>2</sup> AGAMBEN Giorgio, Qu'est-ce qu'un dispositif, Rivages, Paris 2014, p80
- <sup>3</sup> PEREC Georges, Espèces d'espaces, Editions Galilée, Paris, 1974, p109
- <sup>4</sup> ZUMTHOR Peter, Atmosphères, Birkhäuser, Bâle, 2010, p13
- <sup>5</sup> LAMOUREUX Johanne, Profession historienne de l'art, Presses de l'Université de Montréal, 2007, p60
- <sup>6</sup> MERLEAU-PONTY Maurice, Phénoménologie de la perception, Gallimard, Paris 1945, p111
- <sup>7</sup> BACHELARD Gaston, La poétique de l'espace, Quadrige, Paris 1957, p4
- <sup>8</sup> PEREC Georges, Espèces d'espaces, Editions Galilée, Paris, 1974, p73
- <sup>9</sup> DUFRENNE Mikel, L'inventaire des a priori: Recherche de l'originaire, C.Bourgois, Paris, 1981, p296-297
- <sup>10</sup> DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, Capitalisme et schizophrénie 2: Mille plateaux, éditions de Minuit, Paris, 1980, p624
- <sup>11</sup> HERZOG Jacques et DE MEURON Pierre, Continuités, entretien d'Alejandro Zaera avec Herzog et de Meuron, el croquis n°60, 1993, p20
- <sup>12</sup> MERLEAU-PONTY Maurice, Le Primat de la perception et ses conséquences philosophiques, éditions Verdier, Lagrasse, 1996, p49
- <sup>13</sup> MERLEAU-PONTY Maurice, L'oeil et l'esprit, Gallimard, Paris, 1964, p58-59
- <sup>14</sup> MERLEAU-PONTY Maurice, Le visible et l'invisible, Gallimard, Paris, 1964, p260
- <sup>15</sup> WATELET Claude-henri, Essai sur les jardins, Prault, Paris, 1774, p56
- <sup>16</sup> GIRAULT Alain, dans Dictionnaire du Théâtre de PAVIN P, Dunod, Paris, 1996, p360

BIBLIOGRAPHIE COMPLÉMENTAIRE

<sup>17</sup> HEMMET Christine sous la dir. de CORVIN Michel, dans Dictionnaire encyclopédique du théâtre, Larousse, Paris, 2003, p1613

<sup>18</sup> GROPIUS Walter, Scène, Le Théâtre total, Bd 18, Berlin, 1928, p171

<sup>19</sup> FOUCAULT Michel, Dits et écrits 1984, des espaces autres, Architecture, Mouvement et Continuité, n°5, Gallimard, Paris1984, p46-49

<sup>20</sup> BEKAERT Geert, La beauté de l'ordinaire, A16&LabelArchitecture, Bruxelles, 2006, p81-89

<sup>21</sup> ROSSI Aldo, Autobiographie scientifique, Parenthèses, Paris, 1988, p51

<sup>22</sup> BEKAERT Geert, La beauté de l'ordinaire, A16&LabelArchitecture, Bruxelles, 2006, p53-55

LATOUR Bruno et HERMANT Emilie, Paris: Ville invisible, Les Empêcheurs de penser en rond & La Découverte, Paris, 2009

SABBAH Catherine, La ville temporaire, L'Architecture d'Aujourd'hui n°413, Juillet 2015

SIEGAL Jennifer, More mobile architecture, Portable architecture for today, Princeton Architectural Press, New York, 2008

WILLEMIN Véronique, Maisons Mobiles, Editions Alternatives, Paris, 2004

DU ON AU OFF

LE MÉCANISME AU COEUR DU DISPOSITIF





LES MOBILITÉS

LES MACHINES SIMPLES DE NOTRE QUOTIDIEN

LE DESSIN, MÉTHODE ANALYTIQUE

LES FICHES TECHNIQUES

MOBILITÉ COMME PARCOURS

*Caractère de ce qui peut se mouvoir ou être mû, changer de place, de position.*

*Caractère de ce qui change rapidement d'aspect ou d'expression.* <sup>1</sup> Larousse

*Et l'infini s'ouvre rien que pour vous, un ridicule petit infini et vous tombez dedans... Le voyage, c'est la recherche de ce rien du tout, de ce petit vertige pour couillon.* <sup>2</sup> Louis-Ferdinand Céline

Lorsque l'on parle de micro-architecture mobile, c'est la mobilité qui nous conquiert. En effet, n'est-ce pas grâce à cette mobilité qui permet de passer entre les mailles du filet que l'on s'autorise d'expérimenter, de tester, de proposer des choses qui n'auraient pas été acceptables dans un lieu précis soumis à des canons architecturaux?

L'échappatoire par la mobilité. L'exil qui permet la créativité. Le voyage.

Ce qui compte désormais c'est la richesse des opportunités, des rencontres, des expériences procurées ou favorisées par nos déplacements. La mobilité est alors considérée comme un mode de vie entre deux lieux. Dans ce non-lieu, l'architecture n'est plus soumise à un contexte précis, elle suit ses propres règles qu'elle s'est elle-même fixée. C'est une liberté de création.

Aujourd'hui, alors que la mobilité est aisée, rapide et quotidienne: merveilleusement banale; l'idée persiste que les choses importantes de notre vie se passent à l'arrêt, quelque part. La mobilité serait alors l'ingénieuse trouvaille qui permet de passer d'un point A à un point B. Par exemple alors, une micro-architecture qui une fois son temps fait dans un endroit, est démontée puis remontée pour reprendre, comme escompté, sa vie dans un autre endroit. L'objet meurt pendant ce voyage.

Cependant est-ce la seule définition de la mobilité?

Et si l'intérêt était justement de sortir du cadre classique et de voir la mobilité comme une richesse en elle-même. Alors démarrerait un voyage d'une autre dimension qui engagerait les sens et l'imagination. Bien plus qu'un simple déplacement.

*Le beau n'est pas une caractéristique de l'objet mais un sentiment éveillé par l'objet, c'est un sentiment du sujet, éveillé par certains objets qui produisent en nous un sentiment de liberté et de vitalité.* <sup>3</sup> Emmanuel Kant

Se mouvoir d'un lieu à un autre sous-entend également s'adapter. La micro-architecture doit donc s'ajuster aux milieux qu'elle traverse. Cette mobilité parle de mutation, de transformation. Il s'agit du mouvement intrinsèque au dispositif, de la modification de position d'une partie du corps.

La notion ON - OFF fait référence à la capacité d'un dispositif de réaliser un ensemble de gestes. Par un mouvement de déploiement, développement ou d'ouverture et fermeture, le dispositif engage un rapport créatif, une fabrique d'imaginaire. Ce processus de connaissances met en évidence le pouvoir de la micro-architecture de se mouler aux désirs de l'utilisateur. Le dispositif vit en même temps que son utilisateur, selon son humeur et ses envies.

Cette poétique de l'architecture nous invite dans le domaine du rêve et de la contemplation.

La mécanique est la science de la construction et du fonctionnement des machines. Lorsque l'on parle de mécanisme, se forme alors dans notre esprit l'image de la machine. Ce sont des agencements d'organes montés en vue d'un fonctionnement d'ensemble. Que ce soit la machine de Leonardo da Vinci moyenâgeuse mais ingénieuse ou la machine high tech qui nous paraît magique tant est élevée sa complexité d'entendement pour les non-ingénieurs, la machine est un objet intrigant. En effet, elle se meut et accomplit des tâches. Cet objet fini permet de mouvoir, de lever ou lancer quelque chose.

*Une chose est belle quand elle est parfaitement ce qu'elle doit être.* <sup>4</sup> Platon

*Toute chose est parfaite en son genre quand elle est conforme à sa fin; l'objet possède sa beauté dès lors que sa forme est l'expression de sa fonction.*<sup>5</sup> Souriau Paul

La machine, en plus de permettre un va et vient entre deux états du dispositif, ouvre un dialogue avec l'homme.

C'est du corps humain qu'elle s'inspire dans ses articulations, ses tirants etc... La machine inspire mais trouble aussi.

Soit, tel un jouet, elle amuse. Comment ne pas être émerveillé tel un enfant devant une machine qui ouvre toute sorte de flexibilités, de potentialités? La chorégraphie prend le dessus sur le but fonctionnel de la machine et la performance engendre une lecture de l'espace et un suspens. Elle devient acteur de sa propre pièce de théâtre et peut être contemplée.

Soit elle effraie car du fait de son usage unique elle accomplit parfaitement toutes les actions pour lesquelles elle a été conçue. Et comment ne finirait-elle pas par nous remplacer? Elle est parfaite dans sa complexité. C'est une concentration de précision qui accomplit parfaitement un travail. Cela la rend belle dans sa forme, ses proportions et sa composition d'organes.

Cet objet devient un chef d'œuvre car tout élément est utile et son fonctionnement est optimal.

Le Corbusier dans Vers une Architecture écrit son admiration pour l'esthétique des machines qui atteignent une harmonie dans la fonctionnalité et l'économie de leur forme. Les machines deviennent un thème récurrent dont on s'inspire dans l'architecture mais aussi dans l'art, la littérature, le cinéma...



MACHINES SIMPLES

Afin que la machine n'ouvre pas seulement une relation potentielle avec l'homme mais qu'elle établisse une vraie connexion et une interdépendance, nous nous intéressons dans cette étude aux machines mues par l'homme lui-même.

Les machines simples permettent d'accomplir plus facilement un travail en optimisant la force utilisée par le biais d'un mécanisme. Les objets qui nous entourent au quotidien sont le sujet de notre étude sur le mouvement intrinsèque d'un objet.

Nous recherchons donc des objets qui sont activés par la main, mais qui, en se mettant en mouvement changent d'aspect. Les objets du quotidien sont admirables dans l'harmonie de leur forme. Tout est optimum autant dans la qualité du mouvement que dans l'économie et la fonctionnalité.

De même que la micro-architecture a souvent été développée pour repenser une autre manière de vivre où il faut s'adapter et évoluer au rythme de la société, le dispositif est en rapport constant avec son ou ses utilisateur(s). Le corps humain est un organe de ce mécanisme.

En s'intéressant à ce type d'objets, nous souhaitons évoquer la logique, le bon sens auquel a recours l'architecte, l'artisan lors de la réalisation d'un projet. Il se confronte aux limites du matériaux, il est influencé par ce qui existe déjà et s'en inspire pour dépasser les problèmes auxquels il est confronté. Sur le même principe, c'est en ouvrant une bouteille de vin qu'on s'inspire du mécanisme du tire bouchon pour pouvoir développer notre dispositif architectural.

DESSIN, MÉTHODE ANALYTIQUE

Le moyen choisi pour apprivoiser le mécanisme de ces machines simples est le re-dessin. Car le dessin est un langage qui permet de transmettre une vision, une idée. Il est une représentation détaillée d'un objet avant sa construction, de fait il doit respecter plusieurs règles strictes : respect d'une échelle, correspondance des vues, utilisation de trait continu ou en pointillé...Il est aussi l'outil qui permet au dessinateur de décortiquer un sujet, de le décomposer pour le comprendre.

Parmi les techniques de dessin, la géométrie descriptive, développée par Gaspard Monge, est un mode de représentation architecturale qui permet de passer d'un objet concret et réel, que l'on voit d'un point de vue subjectif à un sujet géométrique abstrait. La géométrie descriptive est un *modus operandi* de l'ingénieur architecte, un moyen de rechercher la vérité abstraite. L'abstraction de la construction géométrique correspond à une dématérialisation de l'objet.

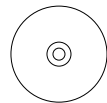
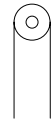
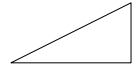
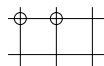
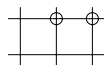
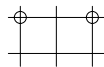
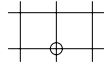
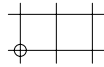
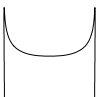
Cette méthode nous semble adéquate pour notre étude.

Chaque analyse commence par une observation attentive de l'objet choisi. Celle-ci est suivie de la méthode du re-dessin qui permet une appréhension globale de l'objet de manière abstraite.

Il s'agit de déterminer la nature des formes géométriques utilisées pour que le mécanisme fonctionne, leur proportions et leur interdépendances, développer des surfaces (conique, cylindrique, prismatique...) ou encore de dessiner un objet selon un angle de vision donné (rotation, rabattement, changement de plan dans l'espace).

Ce travail permet le décorticage de ces objets en différents organes, en mouvements et en proportions.

MÉTHODE DE CLASSIFICATION



Une fois l'étude du mécanisme achevée, l'ordination des données est questionnée afin que l'utilisation de ce travail soit optimal.

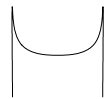
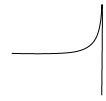
Cette classification se fait dans un répertoire, c'est-à-dire un recueil comportant des données classées selon un certain ordre. Il permet une consultation rapide grâce à ses pages munies d'onglet. C'est un outil de travail qui permet un archivage de connaissances triées selon un thème choisit au préalable.

L'utilisation du répertoire comme manuel de construction induit la clarification de ces mouvements en les classant en fonction de leurs similarités.

Lors de l'élaboration des fiches techniques, sont également mis en avant des critères selon le travail accompli par le mécanisme (soulever un poids, diriger, resserrer deux organes...), selon le type de mécanisme: le levier, la poulie, le plan incliné, la vis, la roue sur axe, l'amplitude depuis la position initiale l'objet jusqu'à son ouverture complète, le nombre d'organes nécessaires au fonctionnement.

Ces critères sont reportés sur chaque fiche afin de pouvoir parcourir rapidement chaque qualité de la machine. Ainsi lorsque l'on cherchera une solution à un certain problème de réalisation d'un prototype, il suffira de survoler les fiches comportant le thème souhaité pour aboutir à une solution adéquate.

AMPLITUDE



L'amplitude est l'écart entre les deux valeurs extrêmes d'un élément périodique.

Dans le cas des machines simples, l'amplitude du mouvement est la représentation graphique de l'écartement maximal et minimal depuis la mise en branle du premier organe jusqu'au dernier.

Le logo de l'amplitude pourrait être associé à une courbe d'un électrocardiogramme. On souhaite ainsi représenter ce mouvement et son amplitude comme la vie de l'objet. Quand le mouvement de l'objet passe de plié à déployé, ou lorsqu'il passe de plié à replié, le graphique sera différent, ou lorsqu'il effectue des va-et-vient.

fermé - ouvert

ouvert - fermé

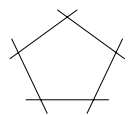
ouvert - fermé - ouvert

fermé - ouvert - fermé

va-et-vient



NOMBRE D'ORGANES



Il est important, pour évaluer la complexité ou la faisabilité du mécanisme, de connaître le nombre d'organes requis au fonctionnement du mécanisme.

Par ce logo, on peut se représenter la complexité de l'objet par le nombre d'intersections dans la figure. Chaque côté de la figure représente un organe, un élément rigide du mécanisme, et par conséquent on peut aussi se rendre compte d'une complexité qui s'amplifie au niveau du nombre de connexions et de liaisons à travailler pour assurer la bonne transmission du mouvement.

un organe

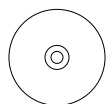
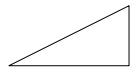
deux organes

trois organes

quatre organes

cinq organes

TYPES DE MACHINE



Il existe cinq types de machine simple en mécanique. Dans des objets complexes, on peut trouver des compositions de plusieurs de ces machines.

Ces machines permettent de répertorier les objets en fonction du type de travail que l'on veut accomplir.

Le plan incliné

Surface plane placée selon un certain angle par rapport au plan horizontal.

Le levier

Barre rigide qui repose sur un point d'appui: le pivot.

La poulie

Roue dont le contour est en forme de gorge et qui fait tourner une corde ou un câble.

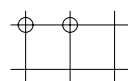
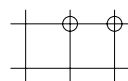
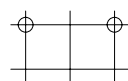
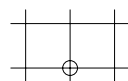
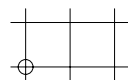
La vis

Plan incliné, enroulé autour d'un axe.

La roue

Disque fixé à un axe central.

MOUVEMENT



La mise en mouvement des pièces du mécanisme est résumée par les logos suivants. Ils représentent une schématisation d'un tableau à deux entrées.

Une entrée correspond au type de mouvement qui sont la rotation, la translation et le mouvement hélicoïdal qui est une combinaison d'un mouvement rotatif et de translation.

La deuxième entrée est dédiée à l'utilité du mécanisme. Un mécanisme est utile lorsqu'il transmet ou transforme un mouvement. La transformation est une action mécanique qui change la nature du mouvement en passant d'un organe à un autre. La transmission est l'action mécanique qui communique un même mouvement d'un organe à un autre.

transmission d'un mouvement rotatif.

transmission d'un mouvement de translation.

transmission d'un mouvement hélicoïdal.

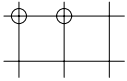
transformation d'un mouvement rotatif à hélicoïdal.

transformation d'un mouvement de translation à hélicoïdal.

transformation d'un mouvement de translation à rotatif.



FONCTION



TYPE DE MATÉRIAUX



AMPLITUDE

INTERDÉPENDANCE



NOMBRE D'ORGANES

MÉCANISME

fonction du mécanisme

qualité du matériau

entre les éléments

noms des éléments du mécanisme

Zoom sur le mécanisme étudié et ses différents organes



OBJET

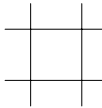
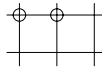
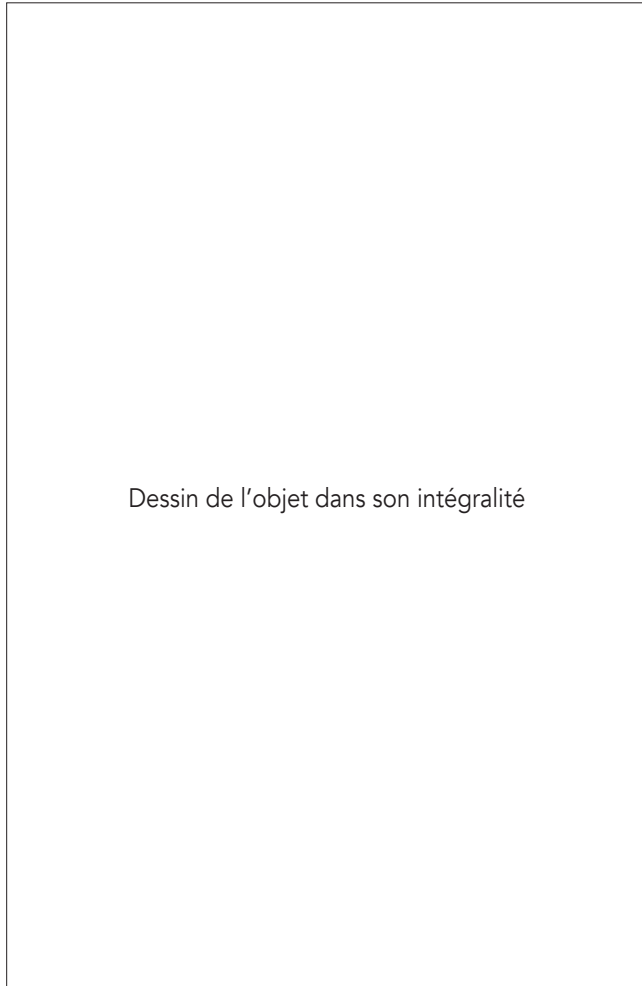
fonction de l'objet

type de matériau

largeur xfois

hauteur xfois

noms des éléments



FONCTION

TYPE DE MATÉRIAUX

AMPLITUDE

INTERDÉPENDANCE

NOMBRE D'ORGANES

LE LEVIER

lever un poids

un matériau rigide

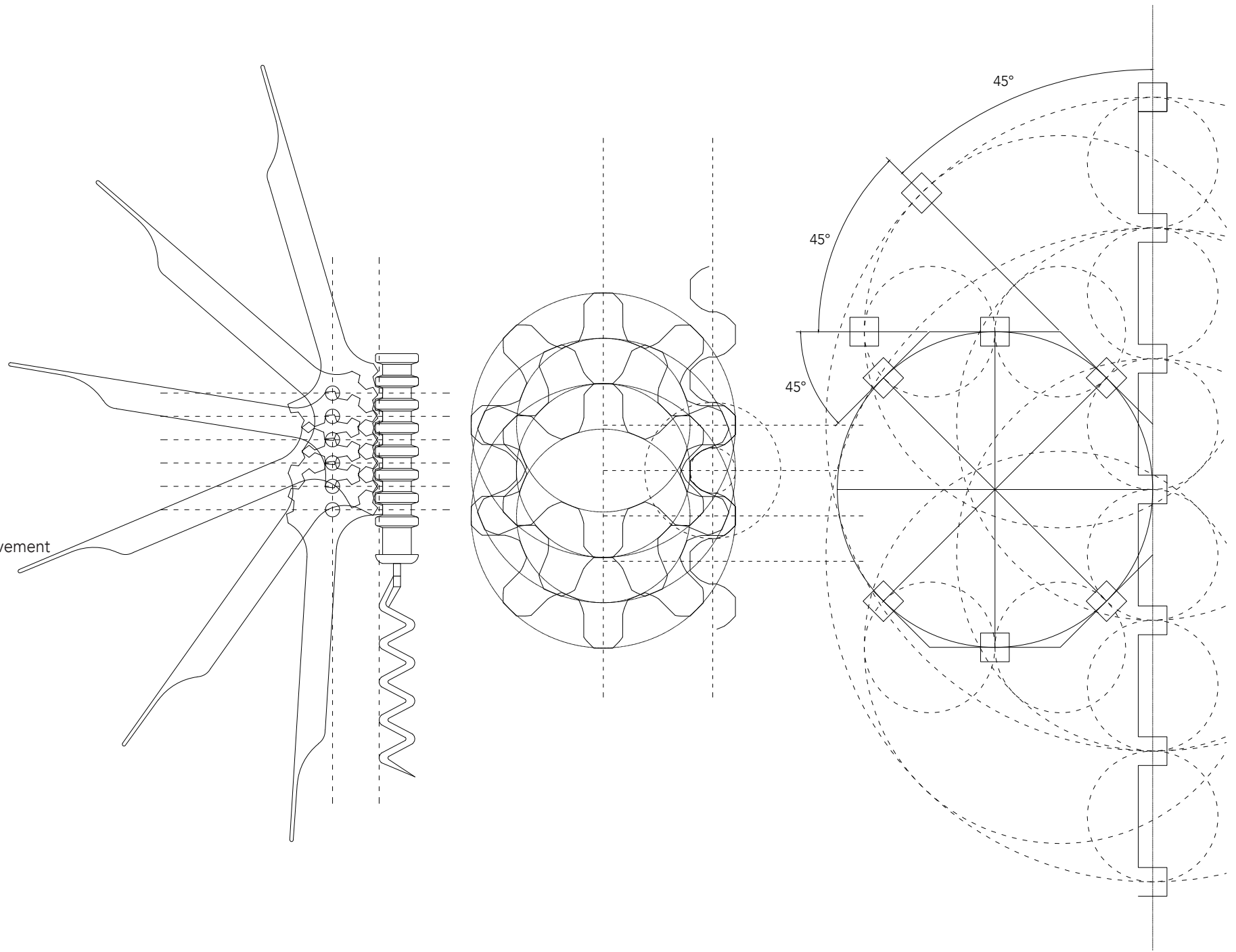
circonférence ~ hauteur de soulèvement

1 roue et bras de levier

1 axe de rotation

1 crémaillère

1 enveloppe de maintien



TIRE BOUCHON

retirer un bouchon

alliage zinc - plastique

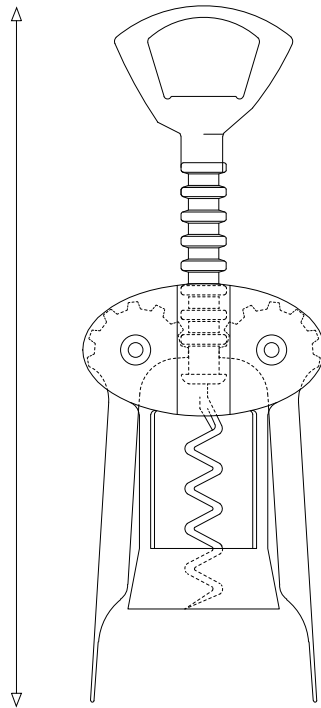
largeur x3.5

hauteur x1

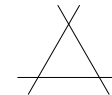
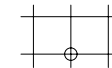
mécanisme

enveloppe de maintien

18



6.4



FONCTION

TYPE DE MATÉRIAUX

AMPLITUDE

INTERDÉPENDANCE

NOMBRE D'ORGANES

LE LEVIER

étirer - soulever un poids

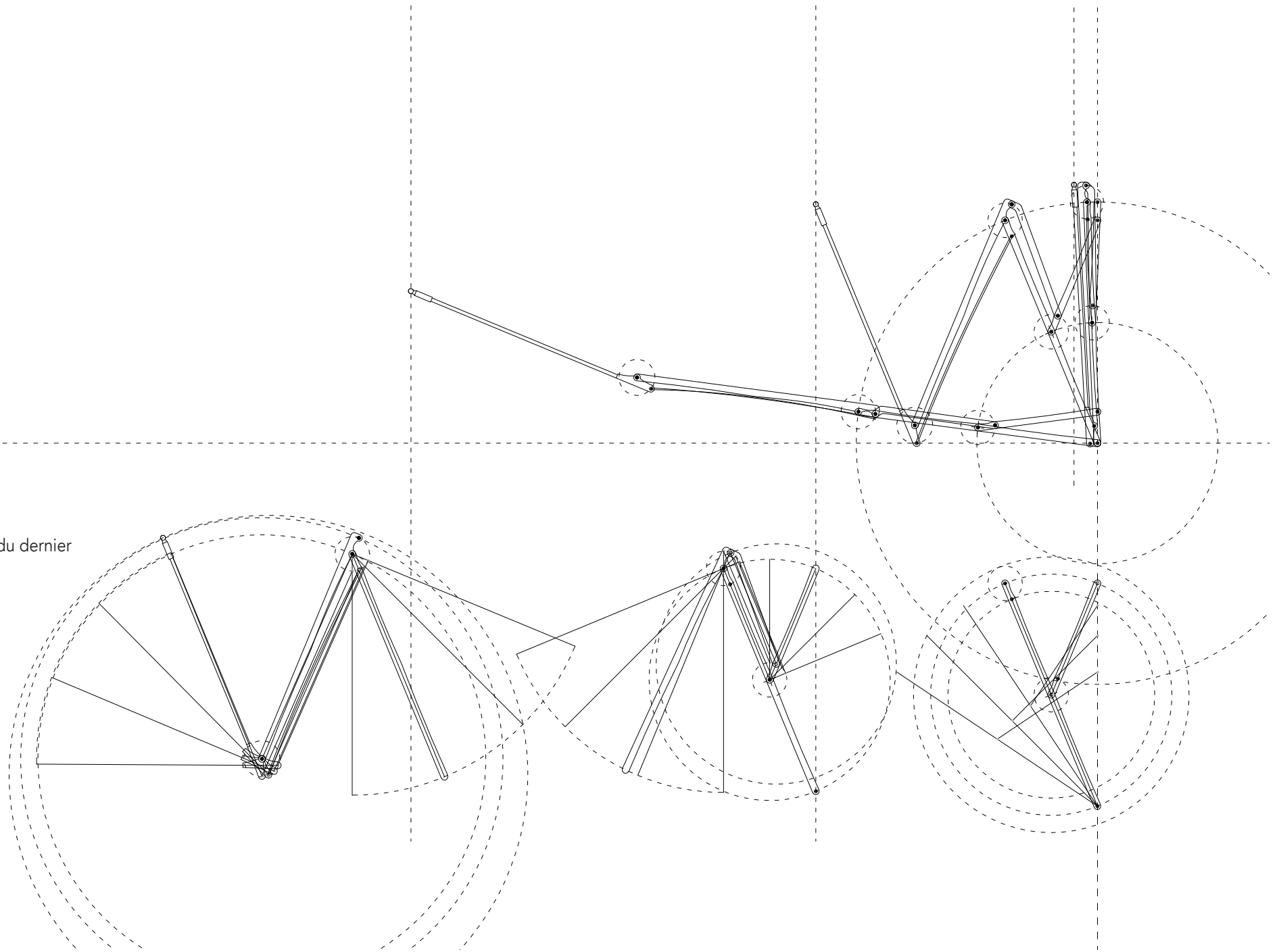
un matériau rigide

un matériau souple

effort sur 1<sup>er</sup> levier ~ angle du dernier

pivot

levier



PARAPLUIE

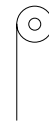
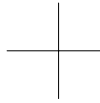
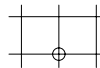
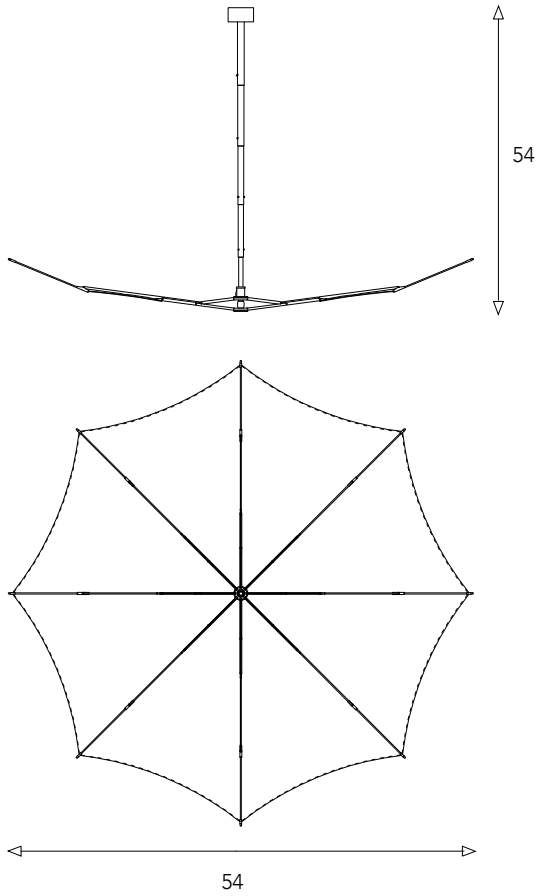
protéger de la pluie

aluminium - polyester

largeur x3.5

hauteur x1

structure métallique  
couverture polyester



FONCTION

TYPE DE MATÉRIAUX

AMPLITUDE

INTERDÉPENDANCE

NOMBRE D'ORGANES

LA POULIE

retourner - soulever un poids

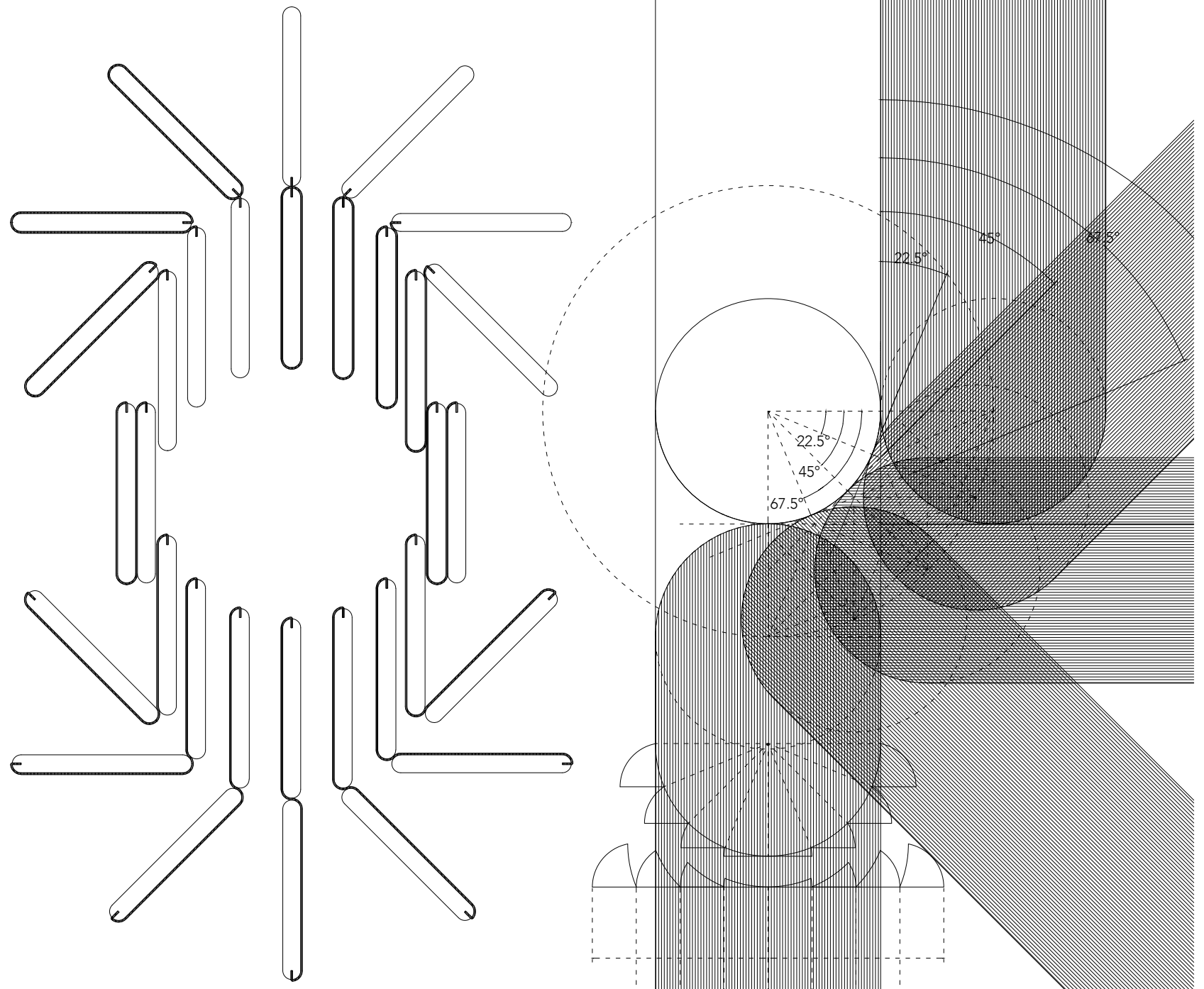
un matériau rigide

un matériau souple

rotation d'un palet ~ rotation de l'ensemble

1 roue

1 tirant



EHELLE DE JACOB

jeux - retourner les palets

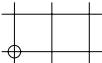
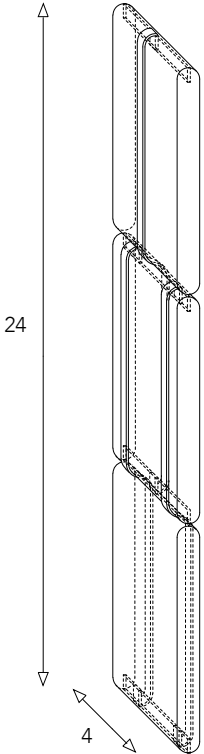
bois - rubans

largeur x1

hauteur x5

3 palets

2 liens



FONCTION

TYPE DE MATÉRIAUX

AMPLITUDE

INTERDÉPENDANCE

NOMBRE D'ORGANES

LA POULIE

tendre - soulever

un matériau rigide

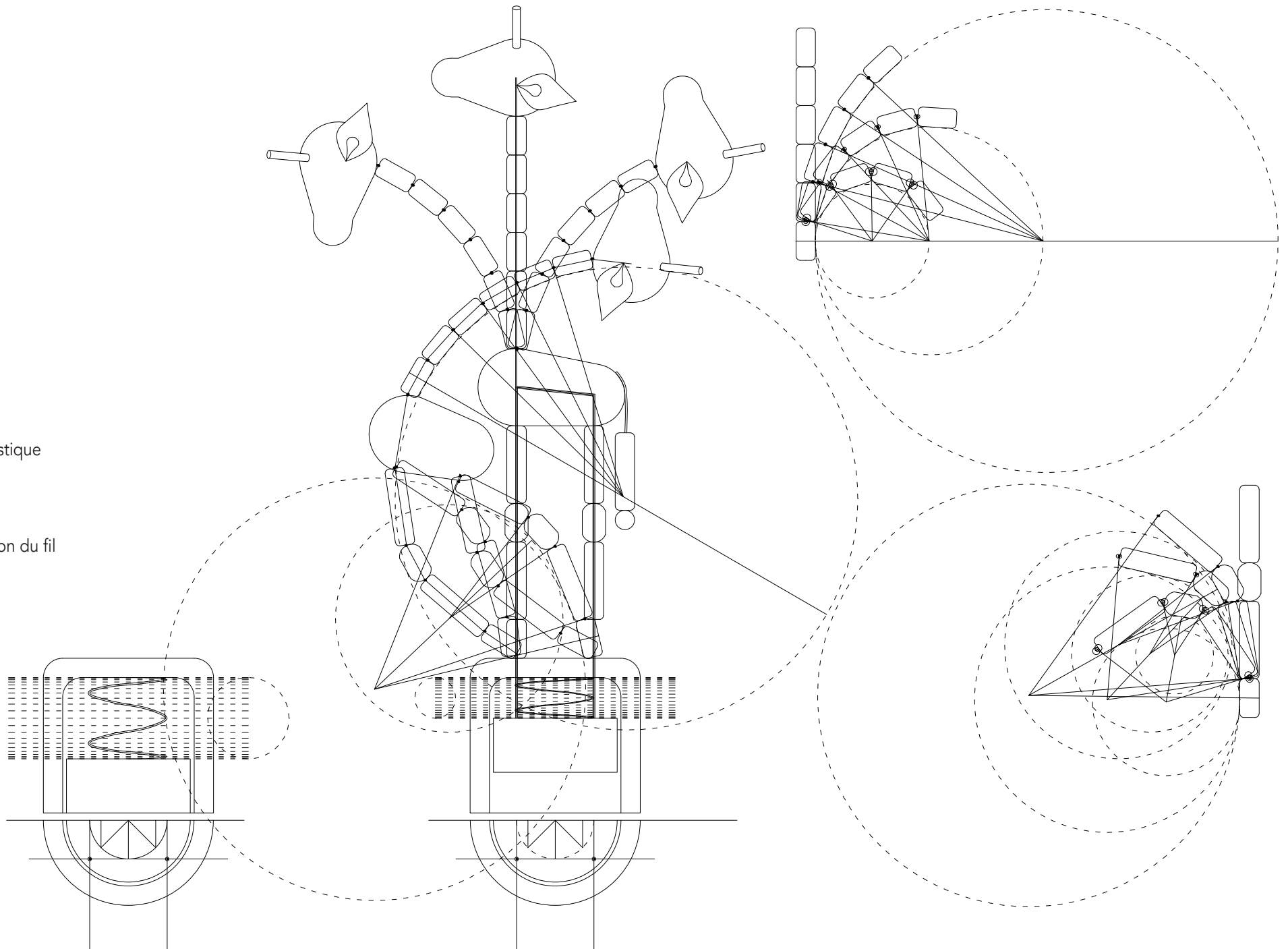
un matériau souple et élastique

hauteur de l'objet ~ tension du fil

1 tirant

1 ressort

des manchons





PUSH PUPPET

jeux - désarticuler l'objet

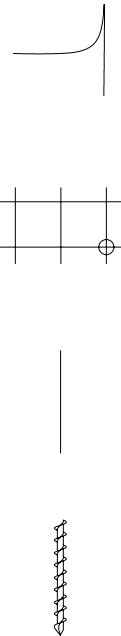
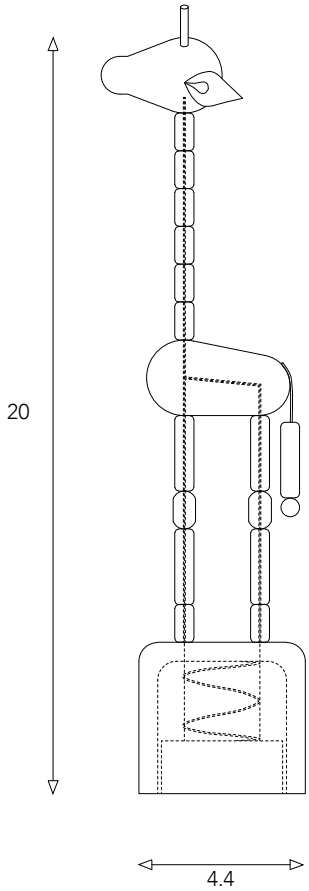
élastique - bois

largeur x2

hauteur x0,25

1 poussoir

1 forme articulée



FONCTION

TYPE DE MATÉRIAUX

AMPLITUDE

INTERDÉPENDANCE

NOMBRE D'ORGANES

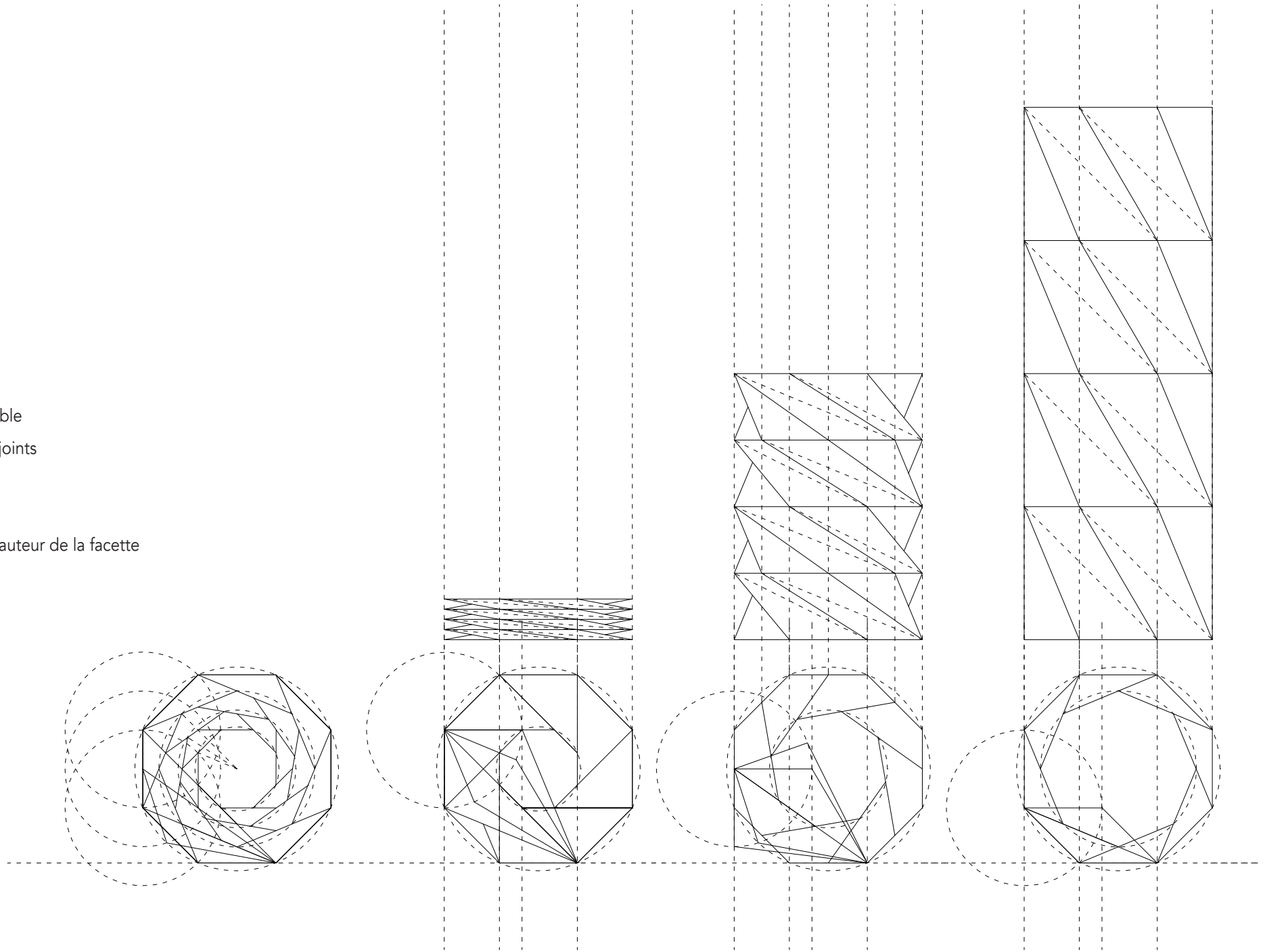
LA VIS

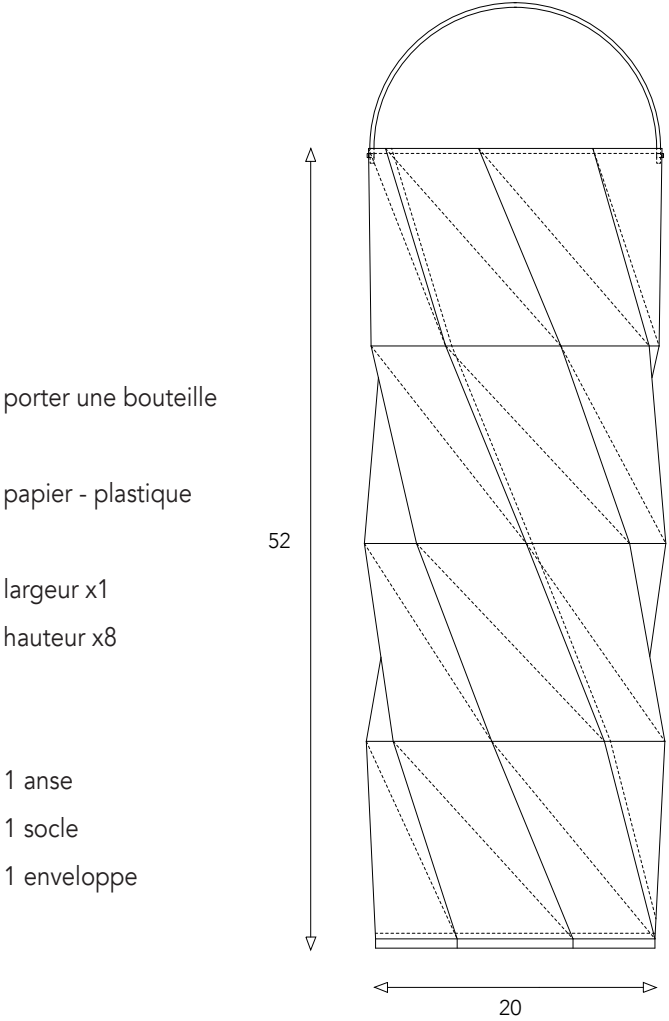
changer de direction - étirer

un matériau rigide et rétractable  
ou un matériau rigide et des joints

dimension de l'octogone ~ hauteur de la facette

1 surface triangulaire  
3 joints





Transition entre les modes On et Off du dispositif architectural, le mécanisme est un élément charnière de la conception. Souhaitant construire le dispositif durant la deuxième partie du diplôme, ce répertoire nous donne les outils techniques pour arriver à notre but.

Cette juxtaposition d'éléments forme maintenant un tout dans notre esprit. Des connexions apparaissent, un réseau prend forme. Tous ces dessins, chaque trait, chaque courbe, chaque point se mêlent et s'associent. L'objet a été esquissé, puis chaque élément a trouvé sa place dans un ensemble plus grand. La taille a été recalculée, reproportionnée vis à vis de son organe voisin. Le mécanisme n'a pas simplement été ajusté graphiquement mais il a été gravé dans notre esprit. Ce n'est pas un simple dessin que nous avons devant nos yeux mais un réseau de questions, de réponses, de relations et d'interdépendances. Mentalement, nous pouvons modifier un élément et tout l'objet s'en trouve transformé. Nous avons acquis une connaissance, une technique.

L'étude de la mobilité par les machines, est-elle si technique? L'étude que nous avons faite est, en effet très concrète, cependant c'est une belle métaphore de la ville que nous souhaitons représenter.

Ne pourrait-on pas voir la ville comme une machine qui se transforme quotidiennement, mise en mouvement par l'ensemble de ses membres comme un grand ballet? Ainsi, ce dispositif qui se meut par l'action d'un passant, ne fait que refléter toute une ville qui se transforme et qui vit.

La ville, une machine à mobilités.





RÉFÉRENCES

BIBLIOGRAPHIE COMPLÉMENTAIRE

<sup>1</sup> Définitions de «mobilité», extraites de Dictionnaires de français Larousse, <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

<sup>2</sup> CÉLINE Louis-Ferdinand, Voyage au bout de la nuit, Gallimard, Paris, 1952, p214

<sup>3</sup> KANT Emmanuel, Œuvres philosophiques tome 2: Critique de la faculté de juger, Gallimard, Paris, 1985, p958

<sup>4</sup> PLATON, Hippias Majeur, Hippias mineur, Livre de poche, Paris, 2004, p24

<sup>5</sup> SOURIAU Paul, La beauté rationnelle, Félix Alcan, Paris 1904, p388

AMAR Georges, Ars mobilis, Repenser la mobilité comme un art, FYP édition 2014

FRANCASTEL Pierre, Art et technique, Gallimard 1956

MACAULAY David, Comment ça marche?, Larousse, 1989

MANDOUL Thierry, Entre raison et utopie, L'Histoire de l'Architecture d'Auguste Choisy, Editions Mardaga, 2008

SENNETT Richard, Ce que sait la main, Albin Michel, 2010



LA MICRO-ARCHITECTURE MOBILE

LE OFF DU DISPOSITIF



## INTRODUCTION

MICRO-ARCHITECTURE MOBILE, LECTURE DE LA VILLE INVISIBLE  
LES CARACTÉRISTIQUES DE LA VILLE INVISIBLE  
LES TROIS MOMENTS DU DISPOSITIF ON-OFF

## LE OFF DU DISPOSITIF

SE FAIRE OUBLIER POUR SURVIVRE: LA DISCRÉTION  
SE FAIRE OUBLIER POUR EXALTER LE ON: LE SUSPENS  
PRODUCTION D'IMAGES

## DU ON AU OFF

LES MOBILITÉS  
LES MACHINES SIMPLES DE NOTRE QUOTIDIEN  
LE DESSIN, MÉTHODE ANALYTIQUE  
LES FICHES TECHNIQUES

## LE ON DU DISPOSITIF

LE DISPOSITIF  
APPROCHE PHÉNOMÉNOLOGIQUE  
MÉTAPHORE THÉÂTRALE

## CONCLUSION

L'INTÉRESSANT N'EST PAS INTÉRESSANT



## INTRODUCTION



MICRO-ARCHITECTURE MOBILE, LECTURE DE LA VILLE INVISIBLE

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA VILLE INVISIBLE

LES TROIS MOMENTS DU DISPOSITIF ON-OFF

LECTURE DE LA VILLE



La micro-architecture intrigue. Elle est soit dénigrée par les constructeurs de méga-structures et les fanatiques de monumentalité, soit adoptée par les rêveurs, les artistes, les voyageurs, les marginaux ou les migrants. La micro-architecture est donc difficile à caractériser.

Une première définition cernant l'ensemble serait: un dispositif qui cherche à se rapprocher des dimensions du corps humain mais également des réalités économiques et environnementales. Un mode de construction qui permet d'aborder une expérimentation plastique et sociale.

Ces propos restent très vagues et la micro-architecture complexe à catégoriser.

En effet, malgré la tendance qu'à l'homme à tout classer, calculer, représenter, la micro-architecture reste exclue du plan. Elle est éphémère et donc hors-norme. Le fait qu'elle ne soit pas localisée lui permet donc de passer outre un certain nombre de lois et de règles. Elle fait partie de cette ville marginale et alternative qui profite de cette marge de manoeuvre entre le légal et l'illégal pour vivre.

LA VILLE INVISIBLE

Il s'agit de la ville des oubliés, ceux qui se doivent d'être mobiles pour assurer leur immobilité. Cette ville est à hauteur d'homme et non du système et des institutions. La micro-architecture appartient à cet urbanisme invisible qui s'installe un soir et disparaît furtivement quand vient son heure. Elle leur appartient car c'est la forme architecturale qui les représente.

Alors comment la délimiter?

Bruno Latour dans son ouvrage Paris, ville invisible développe aussi cette idée de la difficulté de représenter ce qui est vraiment une ville. Pour lui, à chaque tentative de représentation, la ville nous échappe. Une carte satellite ne nous montre ni atmosphère, ni habitants, ni même les bâtiments qui deviennent un petit pixel noir.

Essayez de saisir par des cartes, des diagrammes, des photos et des chiffres et l'objet de la ville vous échappe. Nous continuons de totaliser partiellement.

Bruno Latour tente pour finir de nous faire comprendre que Paris, la ville invisible, est un ensemble de phénomènes et non de choses statiques. Il nous emmène le long de son cheminement, et finalement il esquisse la ville en présentant des séquences d'images dont il valorise les transformations entre elles et leurs rapports.

Un autre auteur, Georges Perec, s'est maintes fois appliqué à réaliser cet exercice de l'observation et de la description. Il manie avec qualité l'art de tout décrire, toutes les choses même les plus insignifiantes et ordinaires. Il note à quel point l'exercice est ardu car malgré nous, nous ne notons que les choses particulières.

DESCRIPTION

Alors quelle est notre méthode pour décrire la micro-architecture?

Plutôt que de retracer son histoire et cataloguer plusieurs exemples remarquable de son espèce qui nous permettraient de définir grosso modo l'ensemble de ce qu'est cette forme architecturale, pourquoi ne pas s'intéresser plutôt à ce qui la rend si difficile à cerner? Quelles sont les caractéristiques qui lui permettent d'appartenir à cette ville invisible? Comment se fait-il qu'elle puisse être représentative de tout un ensemble de personnes, d'installation et d'urbanisme qui forment la ville d'aujourd'hui?

Dans cette étude, nous travaillons sur la confrontation de trois caractéristiques de la micro-architecture mobile qui font cet urbanisme invisible.

Ce sont les trois états du dispositif, étudiés indépendamment et de manière théorique. Comme si l'on profitait de la micro-architecture, d'un cas concret pour rechercher des principes plus généraux et qui peuvent s'appliquer à différentes espèces appartenant à cette ville d'oubliés.

C'est en l'étudiant toujours de loin, en la contournant, en la comparant à d'autres objets, à d'autres arts ou sciences que nous essayons de la cerner... Car du même coup nous définissons les caractéristiques de cette ville qu'il est si difficile de représenter.

TROIS MOMENTS

Se déclinent alors trois moments qui constituent la vie du dispositif micro-architectural. Trois moments qui reflètent cette appartenance particulière de la ville. Il s'agit de l'interaction avec la ville et le moment de disparition, et pour pouvoir passer de l'un à l'autre, la mise en branle par un mouvement, l'entre-deux. Ce sont ces trois moments qui composent la colonne vertébrale de cet énoncé théorique.

D'un côté, la micro-architecture, dispositif Off ou bien comment définir le dispositif micro-architectural lorsqu'il n'accomplit pas sa fonction première. Ce n'est pas par négation de la phase On mais bien en tant que moment déterminant du dispositif que nous souhaitons développer les attributs du Off. Prendre conscience qu'il est un mode de survie pour le dispositif mais aussi un temps de préparation pour le retour du On.

Par la production de séries d'images, l'étude porte sur les procédés mettant en scène la discrétion dans le paysage urbain.

De l'autre côté, la micro-architecture, dispositif On, est un lieu et un moment de relation. C'est pour nous le moment où le dispositif est actif dans la ville et qu'il propose une nouvelle manière d'habiter la ville, entre la ville et l'architecture, entre les gens et la ville. Elle lie les gens avec l'espace public, elle mélange privé et public.

A partir de lectures, nous verrons comment elle attire l'attention du passant pour pouvoir agir, dans cette intention de rendre la ville à ses habitants. Elle prétend être digne d'intérêt.





Entre-deux, la mobilité intrinsèque au dispositif permet à celui-ci de se mouvoir, de passer d'une position à une autre. La micro architecture est mobile parce qu'elle change d'aspect mais également parce qu'elle permet à l'utilisateur de se fixer en un lieu. Une mobilité pour une immobilité. Un mouvement furtif qui permet de passer de On à Off.

Par l'étude des mouvements de machines simples, nous constituons un répertoire qui sera notre base de connaissances techniques sur les mécanismes.



LE OFF DU DISPOSITIF



SE FAIRE OUBLIER POUR SURVIVRE: LA DISCRÉTION

SE FAIRE OUBLIER POUR EXALTER LE ON: LE SUSPENS

PRODUCTION D'IMAGES

*Se retirer par discrétion.* <sup>1</sup> Dictionnaire Larousse

*Caractère de ce qui n'attire pas l'attention, comme la discrétion d'un décor.* <sup>1</sup> Dictionnaire Larousse

De par son caractère éphémère, la micro-architecture mobile n'est pas soumise aux mêmes exigences et aux mêmes règles qu'un bâtiment classique car on sait qu'elle ne restera pas indéfiniment à sa place.

Le dispositif est mobile pour assurer son immobilité, il y a là un paradoxe intéressant. En effet, pour pouvoir rester le plus longtemps possible dans un endroit et avoir la possibilité d'y revenir, l'homme sans domicile fixe se fera discret afin d'assurer la pérennité de sa "planque". Ainsi il existe deux situations possibles: soit la juridiction est au courant et elle tolère l'installation car celle-ci ne dérange pas l'ordre public, soit la juridiction ne sait pas qu'il est là car il est invisible. Le défi à relever par le dispositif est de se faire discret lorsque la vie publique reprend son cours, après son intervention sur le site public.

Nous parlons de deux moyens d'être discret: être complètement invisible à certains moments, ou bien être visible mais sans déranger l'ordre public.

Par trois définitions de la discrétion, nous pouvons établir différentes nuances.

La première s'apparente au verbe "se volatiliser": dans ce cas-ci, soit l'objet part ou disparaît grâce à un élément de mobilité sur le dispositif (roue, patin, hélice,...), soit il est démontable et est posé/déposé sur un moyen de transport...

Le deuxième parle de "camouflage": le défi, dans cette manière d'assurer la discrétion du dispositif, est d'être en continuité avec le paysage, se transformer en un élément du paysage comme un décor. Dans ce cas, on tente d'être invisible en se dissimulant par le moyen du camouflage. Mais on peut aussi essayer d'attirer l'attention

*Attitude de quelqu'un qui veille à ne pas déranger.* <sup>1</sup> Dictionnaire Larousse



sur une surface de l'objet. Il s'agit alors de rendre la compréhension totale de l'objet impossible, que le spectateur ne puisse appréhender qu'une partie de l'ensemble du dispositif.

La troisième nous demande de "céder la place": si l'objet se situe au-dessus, en-dessous, à côté de la masse ambulante mais ne gêne pas la vie publique alors il reste discret. En effet, malgré le fait que dans cette situation-ci l'objet est visible et présent dans l'espace, il reste soumis au programme premier de l'espace public dans lequel il s'inscrit.

Dans tout les cas, ce n'est pas la ville qui doit intégrer le dispositif afin de le faire oublier mais le dispositif lui-même qui par certains procédés doit pouvoir se faire oublier. Cependant, le dispositif ne se fait oublier que pour mieux revenir par la suite. Stratégiquement, il se dissimule pour pouvoir assurer son retour sur le même site. Il se fait Off pour préparer le On.

Ainsi, le dispositif doit savoir se faire oublier pour être accepté dans l'espace public, cependant il a une autre fonction: engager le retour du On.

*Dans ce sens l'architecture peut être belle avant même son usage: c'est l'attente, la chambre nuptiale préparée, ce sont les fleurs, le ciboire d'argent avant la grande messe.*<sup>2</sup> Aldo Rossi

*Se faire oublier, faire oublier l'objet qui était à l'origine de l'attente.*<sup>3</sup> Maurice Blanchot

*L'outil architectural devient le véhicule qui favorise l'émergence d'un évènement que nous souhaitons, et dans ce désir de l'évènement, il y a quelque chose de "progressif" au sens hégélien.*<sup>4</sup>  
Aldo Rossi

Le Off est l'état du dispositif qui précède ses interventions sur l'espace public. Le Off est l'attente d'un évènement, l'attente du On. Pendant le Off, on désire l'évènement futur, on sent que quelque chose va se passer, qu'une action est latente à cet état. C'est état est le suspens.

C'est dans ce sens qui faut comprendre l'état Off du dispositif. Ce n'est pas seulement des stratégies de dissimulation du dispositif, pendant lequel celui-ci est éteint, mais un état qui travaille à faire comprendre qu'un évènement est à venir.

Pendant quels seraient les moyens pour créer cet état de suspens en architecture?

On part du postulat que pour que l'objet du désir arrive par surprise, il ne faut plus penser à lui, ne pas imaginer une seconde qu'il puisse être en lien avec l'évènement à venir. C'est ce même objet qui doit mettre en route le processus d'attente puis du suspens et qui doit finalement achever cette douce mortification en réapparaissant dans son intégralité.

Le On n'est pas un évènement nouveau qui arrive mais quelque chose qui existe depuis toujours, contenu en latence dans le Off. Il n'est pas une innovation formelle ou technique mais la résurgence de quelque chose de familier qui était déjà présent depuis le début, méconnaissable.

*Ce qui se passe chaque jour et qui revient chaque jour, le banal, le quotidien, l'évident, le commun, {...} le bruit de fond, l'habituel.*<sup>5</sup> Georges Perec

*Comment cerner l'ordinaire ? Dès que ce statut est attribué à un objet, celui-ci se défile pour permuter dans le singulier. Le banal, dès qu'il est nommé, se perd. Si l'ordinaire doit échapper à la singularité, la répétition la rend-elle ordinaire ? Non bien sûr, puisque le multiple ne banalise pas nécessairement l'objet. Il peut tout au contraire asseoir son statut de remarquable ou de curieux. Voilà qu'il glisse à nouveau.*<sup>6</sup> Alain Malherbe

Lorsque l'on veut attirer l'attention, on joue sur la couleur, le bruit et l'originalité presque à outrance, alors que pour la dissimulation, il faut pouvoir retrouver une certaine sobriété et régularité qui apaise et ne stimule pas ou peu les sens.

S'intégrer dans le paysage ne veut pas forcément dire s'y noyer mais de travailler sans démesure orgueilleuse. Et pourtant ne pourrait-on parler de dissimulation par la démesure si l'œil ne peut alors appréhender qu'une surface, ou une partie de l'objet, laissant l'ensemble dans le secret? Ainsi il existe de nombreuses stratégies qui permettent de répondre à ce défi: oublier l'objet architectural.

L'oubli contient de nombreux concepts en son sein. L'oubli c'est l'ennui, la banalité, l'ordinaire. Être discret ne serait-ce pas le fait de passer inaperçu parce que l'on a une apparence ordinaire qui s'intègre banalement dans le paysage environnant? Être discret est-ce tout ce qui ne retient plus le regard car il est habituel?

A quel point peut-on essayer d'être ordinaire? Pour un observateur au regard aiguisé, la régularité et la simplicité serait moins sujet à polémique mais serait-elle moins sujet à discussion? Car alors on a des références pour pouvoir en parler, on le compare, on le remarque parce qu'il fait resurgir un souvenir, un symbole...

Dès lors, si dès qu'il est traité il devient remarquable, ne faudrait-il pas profiter de ce moment de reconnaissance de l'objet pour engager le processus de l'attente?

PRODUIRE UNE IMAGE

C'est sur cette crête entre l'invisible et le remarquable que nous tenterons d'avancer. Entre l'ordinaire qui fait oublier, mais qui dans sa trop grande recherche de dissimulation, induit une suite. D'une part faire oublier le dispositif, mais d'autre part, retenir l'attention du spectateur pour pouvoir engager l'attente de son retour.

Le travail que nous proposons dans cette partie est une étude sur l'impact visuel d'un ensemble architectural. Par une image nous confronterons directement notre procédé aux regards qui seront portés sur l'image. On pourra alors, avancer dans notre recherche sur ces procédés de dissimulation en s'appuyant à chaque fois sur une image qui rendrait compte de la juste application du procédé ou non. Le long de ces séquences d'images, se présentera peut-être alors une juste composition qui permettra à l'objet de s'intégrer au paysage tout en se présentant comme autonome par rapport à son contexte.

L'oubli, comme le souvenir, relève de l'image et beaucoup d'architectes, consciemment ou non, jouent de ce pouvoir. Particulièrement, Aldo Rossi a produit énormément de croquis, de dessins, d'estampes... On pourrait même se demander si son architecture est faite pour être construite à tel point elle est figurative. Ce sont des tableaux, presque des étapes d'un scénario, comme pourrait le faire un cinéaste qui construit un parcours. On trouve de nombreuses compositions d'images de formes géométriques à point de vue central. L'image ne se veut pas une technique de communication mais bien le résultat d'une intuition, d'une émotion.

PROCÉDÉS ARCHITECTURAUX



“Oublier l’architecture” aurait pu être le titre du livre Autobiographie scientifique d’Aldo Rossi. Dans cet ouvrage, il nous livre plusieurs procédés pour établir cet état de suspens et faire oublier l’architecture. Certains sont formels:

- La répétition compulsive d’un type ou d’une image, la présence de figures singulières et exceptionnelles.

- Les changements d’échelle et de dimension à partir d’une forme (carré, cube, prisme), ou encore le dédoublement d’une figure (ex: miroir)

D’autres dispositifs appartiennent d’avantage à un ordre spatial (dialectique entre intérieur et extérieur, les séquences spatiales répétitives, le rythme indifférencié) ou atmosphérique (ombre et lumière).

En s’inspirant de son travail mais aussi en développant certaines intuitions personnelles, nous tenterons de travailler quatre procédés architecturaux de dissimulation.

La répétition, l’analogie, le seuil visuel, l’espace d’ombre et l’échelle, développés ci-après, sont testés dans différentes situations afin d’illustrer, de révéler des éléments de discrétion et/ou de suspens.

Ces techniques sont à double tranchant, effectivement si elles sont mal dosées, elle pourraient impliquer l’impact visuel contraire à celui souhaité. Tout est une question d’ajustement et d’équilibre.

Pour pouvoir considérer le dispositif comme une micro-architecture mobile dans la ville, nous traiterons cette recherche par le biais d’objets qui lui partagent certaines qualités.



Nous basons nos études sur des objets autonomes qui appartiennent à la ville. Par «objet autonome», nous définissons un objet qui peut être ajouté ou enlevé d'une façade ou d'une rue et être placé autre part sans que cela n'altère sa nature. Nous comprenons le fait qu'il ne soit pas une partie de la ville ni un élément architectural mais un objet qui peut être déplacé dans sa totalité et être installé ailleurs sans que cela ne transforme ni le lieu dans lequel il était ni la nature de l'objet lui-même. Il appartient à l'espace urbain et à son paysage sans pour autant lui être dépendant.

RÉPÉTITION

La répétition est un dispositif spatial, figural et temporel.

Le couloir avec sa succession de portes, le portique régulier longeant un bâtiment, une grille orthonormée organisant un morceau de la ville, tous ces dispositifs de répétition conditionnent le geste, le regard et retentissent sur le rythme corporel. Bien qu'il y ait souvent une différence au sein de la répétition, qui fait que la ressemblance devient une arrière-ressemblance, l'œil a tendance à grouper ensemble les choses de même type, même quand les éléments sont quelque peu différents. De manière générale, la ressemblance structurelle domine par rapport à ces différences.

Il s'agit ici de figer le temps mais surtout de créer l'ennui et peut-être aussi l'oubli de ce que l'on regarde car c'est l'ensemble qui influe sur le sujet et qui crée une atmosphère. Ce sentiment d'inquiétude est l'aperçu de l'attente que subit le spectateur.

La mise en image d'un jeu en façade de boîtiers de climatisation illustre cette idée, comme une succession d'ornements se reproduisant d'une façon plus ou moins régulière.

Le système de climatisation, objet seul sur une façade, est assez remarquable. Il dénote par sa forme, son échelle, sa matérialité. On sent qu'il n'appartient pas à l'ensemble, qu'il a été déposé là par inadvertance. On comprend que quelque chose n'est pas en ordre, on se rend compte de sa présence, on l'observe.



The air conditioner est répété sur cette façade. On ne remarque pas l'objet mais on remarque ce rythme, cette grille. Le regard ne s'attarde pas individuellement sur une entité mais sur l'ensemble dans sa régularité. Car en effet, de cette régularité ressort un ensemble monotone et non un objet singulier.





Cependant est-ce la simple répétition qui fait oublier l'objet singulier? Ici, on intervient sur le paysage urbain en faisant la même démarche de répétition de l'objet. Néanmoins, elle n'est pas régulière et au lieu d'acquérir un état de neutralité par rapport à l'existant, le regard fini par se focaliser d'avantage sur les objets problématiques que sur la façade arrière. C'est donc la répétition selon une grille existante qui permet la discrétion.



Par contre, si un glissement entre en jeu, si la répétition respecte la grille mais avec quelques décalages, au premier coup d'œil on appréhende un ensemble, mais au fur et à mesure on observe des anomalies. Cette répétition permet de faire oublier l'objet en s'intégrant dans une trame existante mais s'en éloigne un peu pour remarquer qu'il n'en est pas indissociable.





ANALOGIE

Que ce soit lors d'études théoriques ou lors de procédés plus pratiques, l'architecture recourt souvent au principe puissant de l'analogie, comme un renvoi implicite à un élément de référence extérieur (analogie à ...). Le processus de comparaison fait alors état d'un rapport existant entre des choses qui présentent des caractères communs, un rapport d'identité partielle entre des réalités différentes. Comment un objet peut-il s'inscrire discrètement dans un ensemble jusqu'à s'en faire oublier?

Dans les images suivantes, nous mettons en scène l'intégration par la forme, la fonction, la couleur d'une borne incendie dans le paysage construit.

Dans cette image, la borne incendie par analogie avec les éléments environnants prends la texture des bollards pour se camoufler et passer inaperçue. L'objet s'intègre autant par sa position dans la ligne de bornes anti-stationnements que par sa couleur.





Cependant l'analogie de la forme et de l'échelle de l'objet suffit à la rendre discrète.

L'objet garde son caractère particulier, il est visible mais s'intègre dans le paysage.



Ici, c'est par l'analogie de la composition et du positionnement dans l'espace public que l'objet choisit de s'insérer. La nouvelle file de bornes participe à la composition de l'image entière.



SEUIL VISUEL

Par «seuil visuel», nous comprenons la limite marquant un passage vers une autre perception. Ce dispositif engage l'observateur à être concentré sur le premier plan visuel, le deuxième plan devient flou et brouillé.

Le procédé du seuil visuel permet au spectateur de se focaliser sur un objet disposé en avant et d'oublier, de refouler la présence d'un élément en arrière. Cependant, si l'objet au premier plan est perméable, alors se dessine un jeu de perception qui révèle le second plan. On sait que quelque chose peut exister derrière, et inconsciemment on s'attend à ce que cette chose surgisse.

Les échafaudages mis en image dans les pages suivantes illustrent ce changement de focal qui permet plusieurs lectures d'une même situation et démontrent comment la grille devient un facteur de suspens.

L'échafaudage dans cette situation est flagrant. Premièrement, il se situe devant une façade neutre qui ne présente aucune particularité comme une texture ou une ouverture. De plus, la façade, assez lisse, reçoit parfaitement les ombres portées de l'objet ce qui souligne encore plus sa présence.





Afin de rendre l'objet plus discret, il faut jouer sur les différents plans de vision et rendre celui de derrière plus attractif à l'œil. Ainsi, le travail est de redonner une allure banale à l'échafaudage et rendre plus vivante la façade arrière. Finalement, l'objet devient plus discret et l'œil se focalise sur les affiches ou les écritures en arrière plan.



Maintenant, si l'on veut aller plus loin pour rendre l'objet presque invisible, la solution est de fusionner les plans en un seul en travaillant sur la couleur pour confondre les distances. Cette image illustre de manière claire la technique de camouflage. Ainsi, après un temps de réflexion, on se demande pourquoi l'objet veut passer inaperçu, ce qui prépare et développe le suspens.





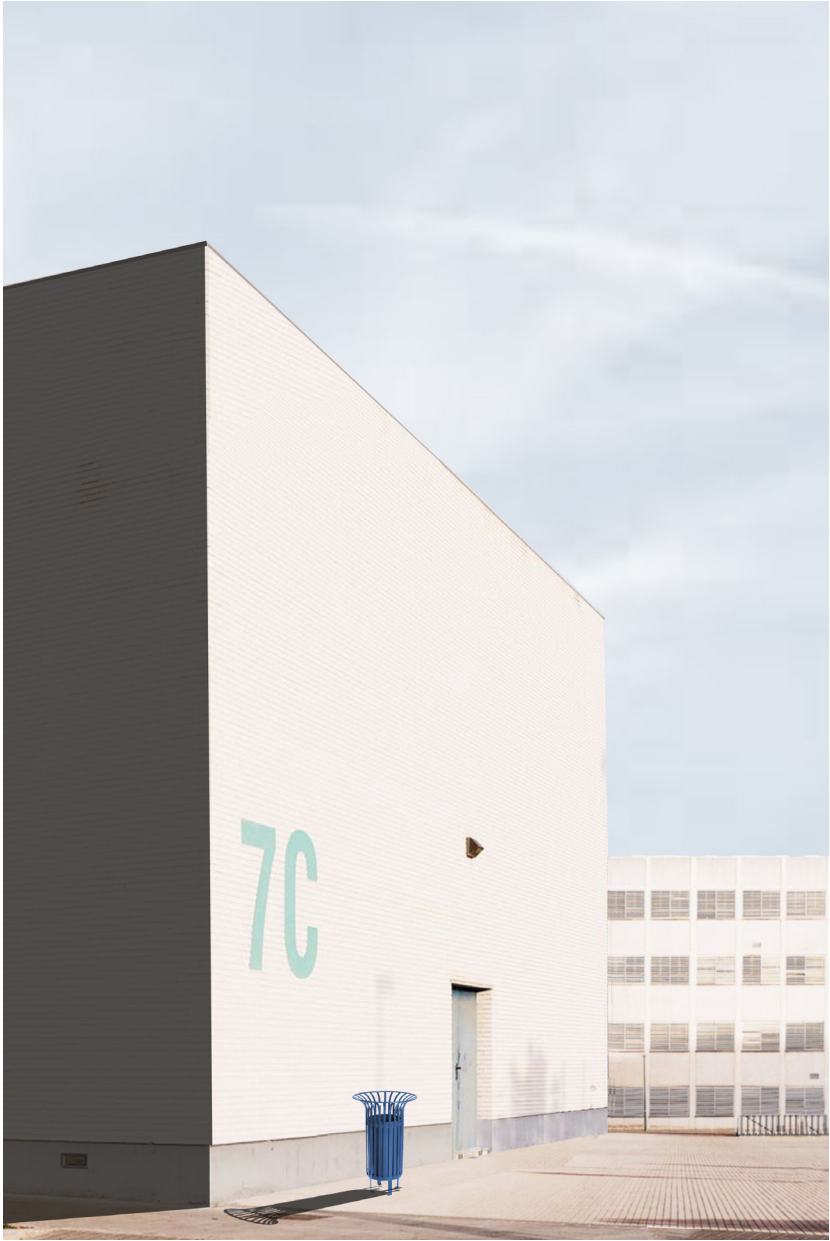
ESPACE D'OMBRE

L'ombre et la lumière, notions antinomiques et indissociables, influent la perception de l'espace et de l'architecture. La confrontation d'un espace sombre et d'un espace clair exprime le sublime, comme l'effacement de la désintégration matérielle des corps. Alors que la lumière a tendance à aplatir les images, l'ombre accentue la volumétrie des objets. Ainsi, la lumière et l'ombre sont les autres aspects du temps chronologique, la fusion d'un temps, atmosphérique et chronologique, qui dévoile puis consume l'architecture, et en donne une image éphémère et cependant tellement durable.

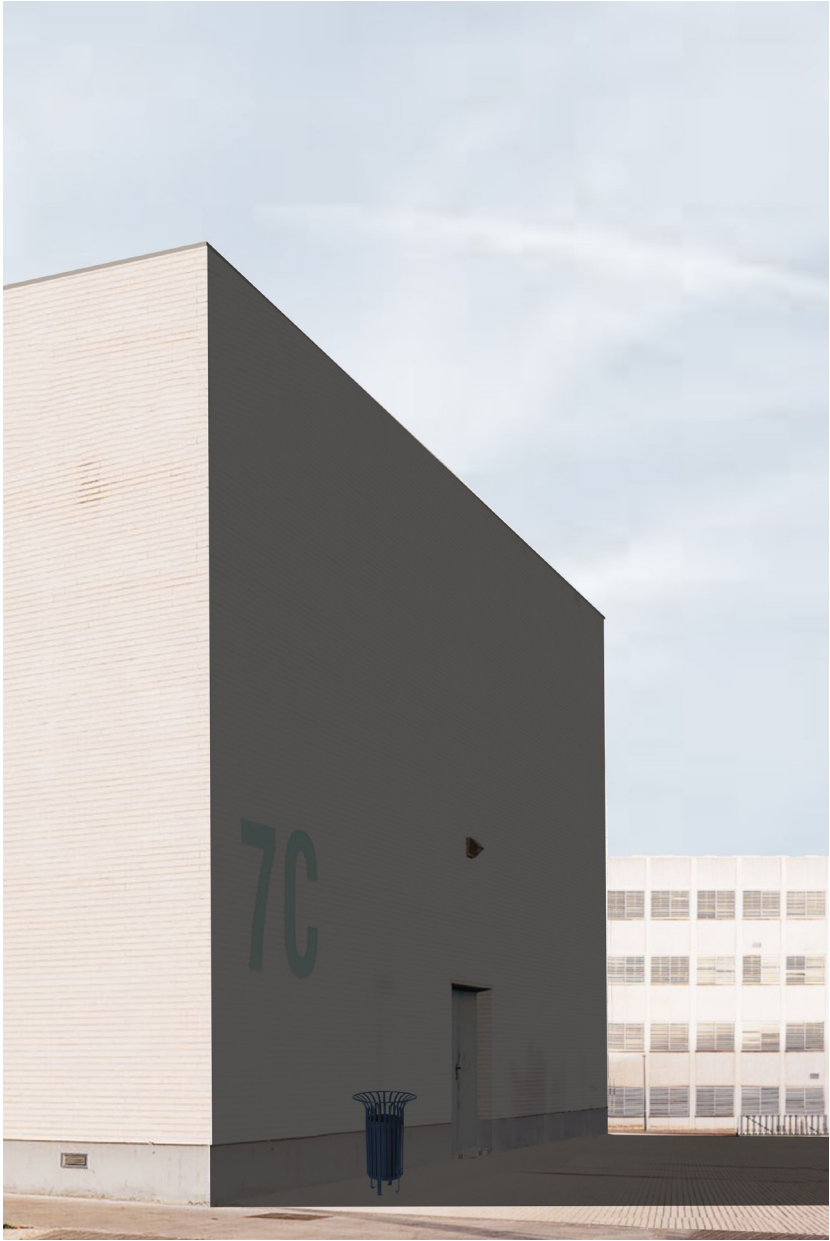
Par les illustrations suivantes, nous mettons en évidence les jeux d'ombres, les contrastes qui dissimulent, diminuent ou révèlent la poubelle publique mise en situation.

L'ombre portée au sol met en évidence l'objet étudié. Plus ou moins grande selon l'heure de la journée ou selon les latitudes, ces ombres prennent une ampleur parfois plus importante que l'objet lui-même et permet d'exalter certains détails, en vue d'obtenir des effets esthétiques. En l'occurrence, ici, il s'agit du jeu d'ombre et lumière réalisée par la partie supérieure ajourée de la poubelle.





Une ombre peut en cacher une autre. Cette fois-ci, l'ombre projetée du bâtiment écrase l'objet. Sa structure disparaît tout entière dans l'ombre profonde et vaste que projettent le mur. Les contrastes étant amoindris, la poubelle ne se différencie guère de la partie sombre de l'image.



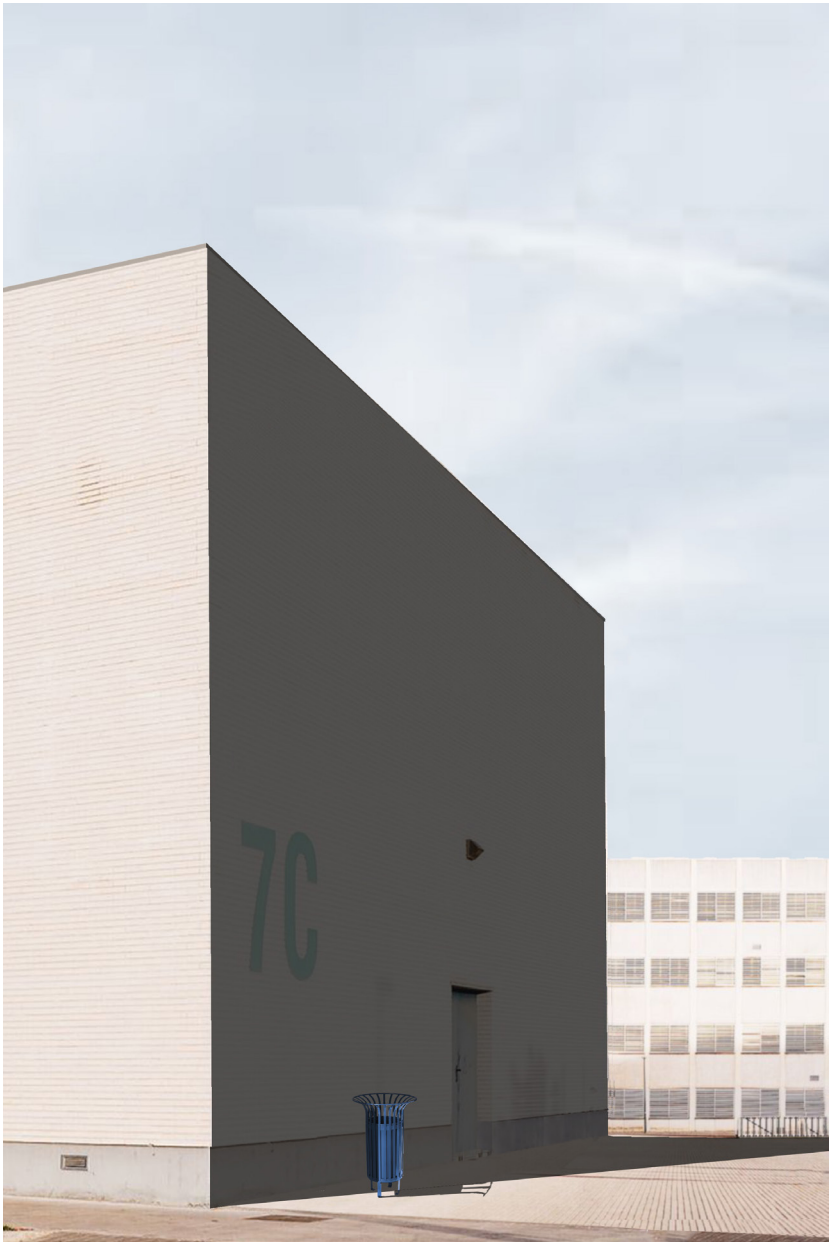
EFFACER

Midi, sous le soleil exactement. Alors que l'ombre produit un sentiment de volumétrie, la lumière a tendance à aplatir l'image. L'absence d'ombre réduit la mise en valeur de l'objet et des détails qui le composent. L'objet apparaît anodin, banal. Il n'attire pas l'intention.



RÉVÉLER

L'instant T, ce moment précis où l'ombre dévoile l'objet. L'ombre du bâtiment et l'ombre de la poubelle entrent en résonance et laissent découvrir l'objet. La révélation, fruit du suspens, est en train d'opérer.



ÉCHELLE



L'échelle de l'objet est également un moyen de dissimulation. Paradoxalement, la démesure permet de passer inaperçu. En effet, si l'on ne peut appréhender l'ensemble de l'objet, la nature de celui-ci nous échappe et il reste dissimulé.

Manquant d'information sur la totalité du dispositif, le spectateur se retrouve dans l'ignorance de la fonction première de l'objet. Ce que l'on dissimule ici, ce n'est pas l'objet en lui-même mais sa fonction.

Ainsi, ce n'est pas seulement la taille de l'objet mais aussi la position de l'observateur qui est à travailler dans ce procédé. En effet, l'objet doit être établi de façon à ce que le sujet ne puisse l'appréhender totalement qu'à une certaine distance, ou un lieu précis.

Ainsi, à travers trois images mettant en scène une grue, nous jouons avec l'échelle de l'objet comme qualité de dissimulation.

À hauteur d'homme l'échelle de l'objet est telle qu'une simple surface est visible. Et de plus cette partie de l'objet à ce niveau peut très bien adopter une autre fonction. Ainsi, la nature de l'objet est totalement réinterprétée.



Chaque point de vue nous offre la vision d'une partie de l'objet. Mais jamais nous ne l'appréhendons dans son ensemble. Alors, même si la nature de l'objet commence à être dévoilé, l'attente et la recherche de la vision d'ensemble entraînent le suspens.



ENSEMBLE

Le suspens est rompu lorsqu'enfin la vision de l'ensemble nous est offerte. C'est à ce moment là, dans cet endroit précis que le dispositif peut enfin être actif et se présenter sous son vrai jour.



*Le pourrissement de l'attente, l'ennui.*<sup>7</sup> Maurice Blanchot



Pour conclure cette production d'images, il est important d'insister sur l'effet à double tranchants des procédés étudiés. En effet, tout est question d'équilibre. Chercher la discrétion, c'est se mettre en position parfois précaire, car il s'agit de trouver le juste rapport, la proportion harmonieuse entre des éléments. Choisir de ne pas se faire remarquer, de jouer sur la neutralité de manière excessive peut produire l'effet inverse à celui souhaité. Ainsi une monotonie peut devenir oppressante, une répétition grandiose et monumentale. Passer inaperçu, rester secret mais tout en tenant en haleine le passant.

En définitive, il est bon que cette discrétion ne soit pas le seul but de l'état Off. Il prépare le On et il doit ainsi pouvoir créer l'attente de quelque chose. Ce suspens s'il est suivi par le On permet de ne pas perdre le passant dans le processus.



## CONCLUSION

L'INTÉRESSANT N'EST PAS INTÉRESSANT

La tripartie de cet ouvrage illustre trois moyens d'arborer la micro-architecture mobile en tant que dispositif dans un milieu public. Le fait d'avoir choisi de traiter le sujet en prenant du recul, en le décrivant comme appartenant à un plus large ensemble nous a aidé à enrichir notre propos. Effectivement, contourner le sujet pour mieux le cerner a permis de nous ouvrir à d'autres horizons, notamment en s'inspirant de différents arts et sciences tels que le théâtre, la phénoménologie, la sciences des mécaniques et l'art de la composition. Ainsi à partir de différents éléments qui semblaient éloignés les uns des autres, finalement un ensemble prend forme lorsque l'on nomme le dispositif.

Nous avons étudié chacune des trois parties de manière autonome afin qu'elles révèlent leurs caractéristiques sans être limitées par les principes tirés des autres états. Pour finir, entre le développement de la fonction du dispositif, l'interaction entre créateur, objet et spectateur, la mise en branle du dispositif pour changer de phase, et le mode de survie de l'objet, nous nous sommes rendu compte que la dimension la plus intrigante et surprenante à retenir est celle du mode Off du dispositif. Bien plus que la négation du On, il est le moment de gestation, celui où tout se prépare en coulisse avant de se révéler au grand jour. Paradoxalement, c'est la banalité de l'objet qui lui permet d'accomplir ses objectifs, qui le rend accessible, et donc intrigant et intéressant. Pour situer notre pensée, nous partageons en guise de conclusion ce texte écrit par Geert Bekaert dans le cadre du projet La beauté de l'ordinaire:



L'intéressant n'est pas intéressant. Peut-être qu'il ne l'a jamais été. Peut-être même qu'autrefois il n'existait pas. Mais maintenant que tout se prétend intéressant, il ne l'est certainement plus. À tout ce qui se débat pour attirer l'attention, à tout ce qui excite la curiosité, qui se prétend digne d'intérêt, nous pouvons dire adieu, l'âme en paix. Nous n'y perdons rien. Quand il est nommé et autonomisé, l'intéressant est chose finie. [...]

Elle [l'architecture] intrigue par sa monotonie et sa banalité. De par sa nature, elle rejette l'intéressant pour se situer dans le domaine du nécessaire, [...] Car même si elle ne dit rien, l'architecture est là et cette présence constitue son unique et indéniable force. L'architecture est dès lors l'exemple rêvé pour nous permettre de déceler les mécanismes de l'intéressant.

En France, au milieu du dix-huitième siècle, l'Abbé Marc-Antoine Laugier veut reprendre les choses en main et supprimer l'opposition entre l'intéressant et le nécessaire, entre l'éphémère, le temporaire, le surprenant d'une part et l'éternel, l'immuable, l'ordinaire d'autre part. L'architecture selon lui est bien intéressante, précisément par sa conformité rationnelle à ses lois. L'architecture est un univers clos, se pliant à des lois sévères, où apparemment rien d'intéressant ne peut se passer, où il n'y a pas de place pour des révélations ou d'autres perturbations inattendues. Cet univers est le reflet direct des nécessités humaines. Or, une des nécessités s'avère être une nécessité de variété. «De l'ordre et de la bizarrerie, de la symétrie et de la variété», voilà ce que désire l'homme. «Quiconque qui ne fait pas varier nos plaisirs ne viendra jamais à bout à nous plaire.» Et Laugier applique cette thèse à la ville. «Nous avons des villes dont les rues sont dans un alignement parfait : mais comme le dessin en a été fait par des gens de peu d'esprit, il y règne une fade exactitude et une froide uniformité qui fait regretter le désordre de nos villes qui n'ont aucune espèce d'alignement.» L'architecture fondamentalement ennuyeuse se voit attribuer le rôle d'une pièce de théâtre drôle et passionnante. Non seulement elle doit se mettre au service de son habitant à un niveau pragmatique, mais elle doit aussi l'amuser, le préserver de l'ennui, lui rendre la vie agréable en le détournant de son incurable mélancolie. La théâtralité, le spectacle de la ville, ce quelque chose par quoi l'architecture sans cesse stimule son habitant, tout cela fait partie de sa sévère fonctionnalité.

L'architecture silencieuse d'aujourd'hui, dans une diversité qui est réelle, redevient intéressante parce qu'elle échappe aux catégories figées et descriptibles et qu'elle relève le défi de la donnée concrète de sa totale réalité. Cette architecture est une question ouverte, livrée à une réalité incontrôlable, inépuisable. Elle n'est ni imitation ni illustration, mais comme le savaient déjà les philosophes grecs, une création constructive dans et avec la nature dans son histoire humaine. Elle crée dans cette nature un domaine de silence, un domaine de significations possibles. C'est par là qu'elle devient intéressante. Elle ne veut pas épater, ni techniquement, ni formellement (en dépit de toute agression publicitaire et de toute théorisation académique); elle n'est qu'invitation, présence. L'intéressant est toujours inattendu. <sup>8</sup>

Geert Bekaert





Cet intérêt porté à l'ordinaire permet d'affiner notre considération pour la continuation du projet de diplôme. En effet, l'interdisciplinarité brouille les frontières entre théorie et pratique, et le dispositif, qui constitue le fil rouge de notre argumentation, est le relais entre l'idée conceptuelle et la matière dans laquelle elle prend forme. Commencent alors à se bousculer dans nos esprits, les réflexions inhérentes au projet.

Quelle caractéristique du dispositif veut-on approfondir par le biais de la construction? En effet, quelles sont les nouvelles possibilités d'expérimentation que nous ouvre la confrontation à la matière? Ce dispositif est-il une simple illustration formelle de ce grand ballet de la ville qui se transforme, danse puis furtivement devient silencieuse? Ou est-il la reconnaissance de l'existence de cette ville des oubliés en lui attribuant une forme architecturale?





RÉFÉRENCES

BIBLIOGRAPHIE COMPLÉMENTAIRE

<sup>1</sup> Définitions de «discrétion», extraites de Dictionnaires de français Larousse, <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

<sup>2</sup> ROSSI Aldo, Autobiographie scientifique, Parenthèses, Paris, 1988, p122

<sup>3</sup> BLANCHOT Maurice, L'attente, l'oubli, Gallimard, Paris, 1962, p58

<sup>4</sup> ROSSI Aldo, Autobiographie scientifique, Parenthèses, Paris, 1988, p18

<sup>5</sup> PEREC Georges, L'infra-ordinaire, Le Seuil, Paris, 1989, p11

<sup>6</sup> MALHERBE Alain, La beauté de l'ordinaire, A16&LabelArchitecture, Bruxelles, 2006, p115

<sup>7</sup> MAURICE Blanchot, L'attente, l'oubli, Gallimard, Paris, 1962, p32

<sup>8</sup> BEKAERT Geert, La beauté de l'ordinaire, A16&LabelArchitecture, Bruxelles, 2006, p53-55

ONANER Can, Aldo Rossi architecte du suspens, En quête du temps propre de l'architecture, MétisPresses, Genève, 2016

TANIZAKI Junichirô, Eloge de l'ombre, Editions Verdier, Lagrasse, 1978