

Architecture sous contraintes

Pascal Amphoux, Nicolas Tixier

► **To cite this version:**

Pascal Amphoux, Nicolas Tixier. Architecture sous contraintes. Colloque international "L'écriture à contrainte", Université Grenoble III - Stendhal; CEDITEL, May 2000, Grenoble, France. hal-01566456

HAL Id: hal-01566456

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01566456>

Submitted on 21 Jul 2017

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

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



1 Pascal Amphoux & Nicolas Tixier

2
3
4 *Architecture sous contraintes*

5
6
7
8
9 Parler de contrainte en architecture, c'est faire un pléonasme
10 tant l'architecte - comme l'urbaniste ou le paysagiste - n'exerce
11 son travail que sous la pression d'innombrables contraintes :
12 contraintes économiques, contraintes constructives, contraintes
13 programmatiques, contraintes sitologiques, ..., mais aussi
14 exigences du client, représentations sociales, habitudes
15 culturelles, ... Est-ce pour cette raison que le sujet, en tant que
16 tel, ne semble être traité ni dans les écoles, ni dans les revues, ni
17 dans les bases de données ? La contrainte serait trop générale
18 ou implicite pour faire l'objet de recherche ou d'analyse critique,
19 trop universelle pour être identifiée autrement que comme
20 condition de l'architecture, trop mal vécue enfin par les
21 concepteurs eux-mêmes pour faire l'objet de commentaires
22 autres que ceux de l'excuse ou de la lamentation : « Le projet est
23 mauvais, il y avait trop de contraintes ».

24
25 Et pourtant, bien souvent le concepteur en rajoute. Non
26 content de devoir respecter et combiner toutes sortes de *normes*
27 contraignantes, il se donne des *règles du jeu* supplémentaires
28 qui, si arbitraires puissent-elles paraître à l'observateur extérieur
29 ou au non-initié, n'en constituent pas moins en certains cas le
30 fondement. Où se situe alors la limite entre contrainte
31 réglementaire et contrainte ludique, entre contrainte
32 "extérieure" et contrainte "intérieure", ou encore entre
33 contrainte imposée et contrainte délibérément choisie ? Y a-t-il
34 seulement une limite ? La réponse à une telle question n'est pas

1 évidente : toute expérience vécue de projet révèle d'une part les
2 glissements réciproques et continus que l'on opère entre l'une et
3 l'autre, d'autre part, le sentiment paradoxal que la contrainte
4 s'avère parfois d'autant plus nécessaire et génératrice de
5 surprises qu'elle peut paraître arbitraire et restrictive. Notion
6 fluctuante dans le premier cas, notion paradoxale dans le
7 second, la contrainte ne saurait donc être caractérisée de
8 manière simple et monovalente. Peut-être même pourrait-elle
9 être définie, dans le sens majeur que nous cherchons ici à
10 pointer, *par sa capacité à échapper à sa propre définition*. Les
11 contraintes, en architecture (comme en littérature), sont
12 rarement fixées une fois pour toutes : elles évoluent à mesure
13 que le projet se précise, ne se révèlent parfois que tardivement,
14 demandent souvent à être reformulées a posteriori. Contribuant
15 à la mise en forme du projet, elles n'ont d'existence propre,
16 pourrait-on dire, que morphogénétique.

17
18 De là découlent les deux principes que nous avons adoptés
19 pour mener à bien cette première exploration de l'usage de la
20 contrainte en architecture :

- 21 – d'une part, repartir d'exemples concrets, librement
22 repérés dans la production contemporaine, de projets
23 réalisés aussi bien que de projets non réalisés,
24 d'architectes illustres autant que d'auteurs inconnus, ... ;
- 25 – d'autre part, privilégier le processus généré par la
26 contrainte plutôt que le résultat : les projets ici mis en
27 exergue sont donc moins des projets emblématiques que
28 ceux qui illustrent de la manière la plus claire, voire la
29 plus caricaturale, une démarche particulière – une
30 utilisation particulière de la contrainte.

31
32 Ces deux principes nous ont alors amené à privilégier deux
33 ordres de critères :

- 34 – un critère touchant la nature de la contrainte – et les
35 exemples collectés nous ont conduit à distinguer trois
36 familles principales, la "contrainte formelle", la
37 "contrainte constructive", et la "contrainte sémantique" ;

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

– un critère touchant le mode de mise en œuvre de la contrainte – et l'analyse des processus générateurs nous a conduit à en distinguer trois, le "mode coercitif", le "mode contextuel" et le "mode effectif" qui, comme on le verra, relèvent respectivement de l'ordre de l'obligation, de l'adéquation et du choix délibéré.

Soit donc mis en forme le tableau suivant.

STRUCTURE TOPOLOGIQUE DES TYPES DE CONTRAINTES

<i>Contrainte</i>	Type constructif	Type Formel	Type sémantique
Mode coercitif	Expression de l'équilibre <i>STATICITE</i>	Inscription dans un programme <i>PREVISIBILITE</i>	Rapport Archi. & représentation <i>REPRESENTATIVITE</i>
Mode contextuel	Expression de composition <i>MODULARITE</i>	Inscription dans un site <i>SINGULARITE</i>	Rapport Architecture & usages <i>HABITABILITE</i>
Mode effectif	Expression de structure <i>STRUCTURALITE</i>	Inscription dans une forme élémentaire <i>UNIVERSALITE</i>	Rapport Archi. & perception <i>AUTOREFERENTIALITE</i>

14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25

Loin de définir et de déterminer des résultats, le croisement des deux fois trois critères permet de nommer, de décliner et de positionner les uns par rapport aux autres neuf contraintes qui constituent autant de "visées morphogénétiques" du projet : staticité, prévisibilité, représentativité, modularité, singularité, habitabilité, structuralité, universalité, autoréférentialité. Au risque de quelque lourdeur néologique, le suffixe *-ité* sert ici à désigner le mouvement de *ce qui génère* : ainsi la "staticité" n'est-elle pas la statique, mais bien ce qui fait le statique (et l'on

1 verra que c'est précisément un mouvement dynamique), la
2 prévisibilité n'est pas le prévisible, mais ce qui rend prévisible,
3 etc.

4 Comme on va le voir, les "visées du projet" ne sont donc pas
5 des objectifs au sens programmatique du terme, ce sont des
6 intentions en un sens téléologique, ce ne sont pas des normes à
7 appliquer mécaniquement dont les effets seraient préconçus, ce
8 sont des règles du jeu dont les résultats sont a priori incertains,
9 voire improbables, et que le concepteur, suivant le cas, *s'impose*
10 (mode coercitif), *recompose* (mode contextuel) ou *expose*
11 (mode effectif).

12 ***Le mode coercitif***

13 Tout projet architectural doit répondre à certaines exigences
14 codifiées – qu'elles soient physiques, contractuelles ou
15 culturelles : il faut que le bâtiment tienne, il doit remplir
16 certaines fonctions, il doit représenter certains usages. La
17 statique, le programme ou la valeur symbolique *s'imposent* donc
18 à l'architecte comme des contraintes ordinaires, auxquelles il ne
19 saurait échapper sans condamner aussitôt la faisabilité même de
20 son projet – ce sont des *conditions de réalisation*. Encore peut-
21 il excéder la contrainte ordinaire, la renforcer, la caricaturer ou
22 l'appliquer littéralement pour lui donner une dimension *extra-*
23 *ordinaire*. La règle du jeu que le concepteur alors délibérément
24 s'impose consiste à *défier* respectivement les codes établis de la
25 statique, de la programmation ou de la représentation.

26
27 **Staticité.** Contrainte relevant de l'ordre de l'obligation
28 constructive, la "staticité" d'un projet n'est pas simplement sa
29 stabilité mais plutôt ce qui lui confère sa tenue physique. Défier
30 pour cela *les règles établies de la statique ou de la résistance*
31 *des matériaux* devient le "challenge" du concepteur : construire
32 le plus solide avec le moins de matière, franchir la plus grande
33 portée avec le minimum d'effort, réaliser l'ouvrage le plus aérien
34 avec le moins d'appui... Tel est le type de jeu auquel se livre
35 toute une filiation d'architectes et ingénieurs constructeurs et

1 que l'histoire des techniques de construction permet de
2 reconstituer.

3 Ainsi par exemple de nombreux projets de pont de l'espagnol
4 Santiago Calatrava qui consistent, en reprenant le moment
5 fléchissant du tablier, à *exprimer l'équilibre* et la fragilité de
6 l'ouvrage en une impressionnante courbe aérienne. L'obligation
7 d'une contrainte constructive permet ici de définir un geste
8 sculptural. La performance technique sans doute reste invisible
9 pour le néophyte, mais l'effet sensible est perceptible par tout
10 un chacun. Techniquement, l'équilibre statique est
11 effectivement dynamique ; mais sensiblement le doute,
12 l'appréhension ou l'admiration sont toujours permis : est-ce que
13 cela va vraiment tenir ?
14

15 **Prévisibilité.** Contrainte relevant de l'ordre de l'obligation
16 formelle, la prévisibilité qu'un programme fonctionnel classique
17 semble assurer entre le projet et la réalisation peut être mise à
18 l'épreuve. Défier pour cela ou déjouer *les codes de la*
19 *réglementation* architecturale ou urbaine devient alors la
20 performance qu'il s'agit de réussir : faire du durable avec de
21 l'éphémère, introduire de l'aléa dans le nécessaire, générer de la
22 surprise avec la plus grande banalité... Des paysagistes pensent
23 la sédimentation des formes végétales à bref, moyen et long
24 terme, des urbanistes intègrent la dimension événementielle du
25 développement d'un quartier, des artistes s'interrogent sur la
26 manière dont un festival peut faire projet urbain, les architectes
27 deviennent minimalistes et réduisent les programmes les plus
28 complexes à leur plus simple expression.

29 Sans doute faut-il reconnaître le caractère incontournable de
30 certains éléments "obligatoires" que le programme impose au
31 projet. Ainsi convient-il, pour une maison individuelle, d'avoir
32 un toit, un lit, des toilettes, une douche et des éléments pour la
33 cuisine. Mais que se passe-t-il si l'architecte défie cette
34 contrainte et ne garde que ces minima ? Telle peut être évoqué,
35 parmi d'autres, le cas de la maison Yamanaka du japonais
36 Shigeru Ban. Ce n'est plus le programme qui s'inscrit dans le

1 projet, c'est celui-ci qui *s'inscrit dans le programme* Du plus
2 prévisible surgit de l'imprévisible..
3

4 **Représentativité.** Contrainte relevant de l'ordre de
5 l'obligation sémantique, la représentativité consiste cette fois à
6 défier les codes de la représentation – graphique autant que
7 mentale. Le jeu est connu chez les architectes qui se provoquent
8 réciproquement et se livrent à toutes les époques à des
9 transgressions ou des déplacements permanents des modes de
10 représentation du projet : de la fascination des années 80 pour
11 les jeux de superposition, d'inversion ou de réversibilité entre
12 plan, coupes et façades à celle plus récente de ce que l'on
13 pourrait appeler la conformation du plan à un référent extérieur
14 à la mode tel que la carte informatique, l'avènement des modes
15 de représentation virtuelle modifie actuellement la donne et
16 laisse envisager toutes sortes de jeux nouveaux, des plus
17 arbitraires aux plus signifiants. C'est alors à déjouer *les codes*
18 *de la représentation* sociale ou culturelle d'un bâtiment et de sa
19 fonction que s'attache le projet. Renouveler l'image convenue
20 d'un équipement public, déplacer celle d'une entreprise privée
21 ou encore casser celle du logement social, tels peuvent être les
22 enjeux majeurs du projet.

23 Ainsi par exemple du fameux projet de réhabilitation du
24 groupe néerlandais MVRDV pour les appartements WoZo'co.
25 C'est un immeuble rénové, mais qui ne ressemble plus du tout à
26 l'ancien immeuble, ni même peut-être tout à fait à un immeuble.
27 Ce qui est ici mis en jeu, c'est le *rapport symbolique entre*
28 *architecture et représentation*. On notera au passage que si la
29 contrainte majeure peut être dite sémantique, celle-ci n'exclut
30 pas pour autant le jeu formel ou la contrainte constructive. Au
31 retournement de l'image du logement social se mêlent ici très
32 clairement le défi constructif d'improbables porte-à-faux et
33 celui, programmatique, d'inespérés prolongements du logement
34 qui constituent littéralement autant d'excroissances hors des
35 normes HLM.
36
37

Le mode contextuel

1
2 Tout projet architectural s'inscrit dans un certain contexte –
3 pragmatique, environnemental ou symbolique. Qu'on le veuille
4 ou non, le projet dépend d'une commande spécifique, s'inscrit
5 dans un site déterminé, et ne trouve d'usage que dans une
6 culture locale et circonstanciée. La nature de la commande, du
7 terrain et des modes d'habiter constitue donc autant de
8 contraintes, avec lesquelles l'architecte doit composer ou mieux,
9 qu'il doit *recomposer* : qu'il les ignore, et il sait d'avance que le
10 projet ne se fera pas ; qu'il s'y soumette, et il tombe sous la
11 menace de la conformité voire de la médiocrité. Mais qu'il
12 parvienne à en tirer parti et à "jouer avec", il se donne alors les
13 moyens de générer un projet singulier et porteur de sens. Du
14 contexte il ne tire pas des recettes à appliquer mais des
15 *principes de conception*. La règle du jeu que le concepteur cette
16 fois se donne consiste moins à défier les codes établis de la
17 construction, de la programmation ou de la représentation qu'à
18 *interpréter* les situations projectuelles en fonction du contexte
19 opérationnel, environnemental ou symbolique.
20

21 **Modularité.** Contrainte relevant de l'ordre d'une adéquation
22 constructive entre la structure d'un espace bâti et l'évolution des
23 usages qu'on peut en faire, la modularité d'un projet permet de
24 désigner un procédé classique de "composition adaptative". Un
25 système modulaire repose sur la multiplicité et l'évolutivité
26 d'éléments semblables agencés selon un mode combinatoire
27 dont les variations sont plus ou moins infinies. En d'autres
28 termes, c'est la plus ou moins grande capacité d'adaptation du
29 système modulaire au contexte de l'opération qui en fait la
30 pertinence – c'est sa capacité à recomposer la contrainte
31 constructive que représente le module et la combinatoire. En
32 certains cas, le jeu reste simpliste et formel (et l'on voit par
33 exemple ce que nous avons appelé la "logique du domino", dans
34 sa répétition, être appliquée mécaniquement de la même

1 manière dans les situations les plus différentes ¹). Dans d'autres
2 cas, cette logique est l'occasion de complexifier réellement le
3 territoire en offrant un *contexte opérationnel et pragmatique* à
4 l'évolution des pratiques ou des usages propres au territoire sur
5 lequel on projette.

6 Exemple. Les familles aujourd'hui sont de compositions
7 complexes, variées et mouvantes (nombre de personnes,
8 modalités d'habitat). Cette réalité pragmatique est prise comme
9 élément générateur d'un système constructif pour un habitat
10 modulaire par les catalans d'Actar Arquitectura. Chaque
11 habitation peut alors être composée de multiples façons, tels des
12 dominos que l'on assemble ou que l'on sépare. On peut
13 adjoindre une nouvelle pièce, ou au contraire transporter la
14 sienne ailleurs, On peut adapter les façades au contexte, se
15 regrouper, s'isoler, s'ouvrir ou se fermer... Le domino en ce cas
16 permet de s'infiltrer dans des territoires extensifs et de
17 réinterpréter le contexte d'un habitat individuel reposant sur le
18 modèle unique de la famille nucléaire ; la proposition sans
19 doute est formelle, mais elle est une réponse à une question
20 sociale et consiste à *exprimer la composition* d'un ensemble
21 plus que l'objet architectural.

22
23 **Singularité.** Contrainte relevant de l'ordre d'une adéquation
24 formelle entre le projet et le site, la singularité repose à l'inverse
25 sur le caractère unique et non reproductible de la solution
26 proposée. S'inscrire dans un site improbable, exploiter des
27 délaissés ou des parcelles minuscules, extrapoler une forme ou
28 un vocabulaire de formes à partir de la structure du paysage, ...,
29 telles sont les contraintes que se donnent fréquemment certains
30 architectes dans des situations inédites. L'enjeu n'est donc pas
31 de rechercher l'originalité en soi, ni de réaliser un objet unique,
32 il est de singulariser le rapport du bâtiment à son *contexte*

¹ Cf. notre analyse de 120 projets lauréats d'une session des concours
Europan, "Le domino, le fragment et le puzzle, trois figures de
l'architecture contemporaine", dans *Europan 4, Catalogue des
résultats européens*, Construire la ville sur la ville, transformation de
sites urbains contemporains, Paris, 1997, pp. 69-75.

1 *environnemental*. Ce qui est à la fois unique et curieux, ce n'est
2 pas le bâtiment en soi, c'est son mode d'*inscription dans le site*.
3 Il est des cas où le contexte est incroyablement contraignant
4 pour l'architecte. La contrainte alors est donnée, et il s'agit bien,
5 une fois de plus, de composer avec elle – ou de la recomposer.

6 Tel est le cas, par exemple, de la maison Aura à Tôkyô. Les
7 Japonais de l'agence FOB devaient inscrire un habitat dans une
8 parcelle extrêmement étroite, coincée entre deux murs-pignons
9 d'immeubles. La contrainte sitologique ici a généré la continuité
10 d'un mur-toiture et d'une surface gauche inattendue, réceptacle
11 et source de lumière à la fois pour toute la maison.

12
13 **Habitabilité.** Contrainte relevant de l'ordre d'une adéquation
14 sémantique entre l'architecture et sa fonction, l'habitabilité ne se
15 réduit ni à la mesure d'un volume minimal, ni à un indice de
16 confort propre à la sphère du logement. Elle désigne, en un sens
17 à la fois plus large et plus précis, la façon dont une architecture
18 "habite" sa fonction et réciproquement. La démarche ne repose
19 plus sur l'interprétation du contexte opérationnel ou du contexte
20 physique de l'opération mais sur celle du *contexte symbolique*
21 dans lequel on s'inscrit. Celui-ci façonne nos représentations
22 implicites (et empreintes de fonctionnalisme) de l'habitabilité.
23 Mettre à l'épreuve ces représentations devient alors une activité
24 créatrice en soi. Toute la thématique de la reconversion de
25 bâtiments anciens ou du changement d'affectation de bâtiments
26 existants est né dans les années 70 de la redécouverte d'une telle
27 démarche. Reconvertir des usines en ensembles de logements,
28 introduire le musée dans la gare, transformer un terril ou une
29 carrière en zone de loisir ou en réserve naturelle paraissaient
30 alors inimaginables. La confrontation de fonctions réputées
31 incompatibles fait aujourd'hui partie d'une poétique et d'une
32 pratique de l'hybridation qui est vouée à se développer.

33 A quand l'invention de programmes inédits entre la bordure
34 d'autoroute et la voie riveraine ? A quand la promotion de
35 hauts-lieux péri-urbains associant grandes fonctions
36 commerciale, culturelle et rupture de charge ?... A quand la
37 réalisation d'une piscine dans le métro ? Cette idée singulière,

1 qui cette fois met à l'épreuve le *rapport symbolique entre*
2 *architecture et usage*, s'est répandue dans les écoles
3 d'architecture depuis quelques années : le travail de diplôme de
4 l'allemande Kathrin Meyer consiste à proposer la transformation
5 d'une station parisienne inutilisée en piscine municipale tout en
6 gardant en grande partie la configuration originale. Les voies
7 deviennent bassins, les quais deviennent plages, etc.
8
9

10 ***Le mode effectif***

11 Tout projet architectural produit certains effets – techniques,
12 esthétiques ou sémantiques. Sans doute ces effets peuvent-ils
13 passer inaperçus – combien de bâtiments mal construits,
14 insipides ou insignifiants ? Sans doute peuvent-ils être
15 violemment rejetés – combien de fantasmes d'intégration, de
16 réversibilité ou de banalisation d'une architecture ordinaire ?
17 Mais dans le premier cas, faut-il encore parler d'architecture,
18 dans le second peut-on délibérément produire de l'ordinaire ?
19 Qu'on le veuille ou non, l'architecture *s'expose* – à l'efficacité,
20 au regard ou à la critique. La voie tierce, une fois de plus, est de
21 rechercher *l'effet de perception* en tant que telle ; et celle-ci
22 étant par principe sujette à accoutumance ou habitude, le
23 "faire effet" ne saurait se réduire à la répétition de recettes déjà
24 établies. L'effet sensible, ce n'est pas simplement le sursaut d'un
25 corps réflexe que produit l'illusion, le stimulus habile ou la
26 manipulation commerciale, c'est aussi le sens que cela prend
27 dans le contexte même de l'évolution des prouesses techniques,
28 des habitudes de perception et/ou du contenu d'un programme.
29 La règle du jeu que le concepteur en ces derniers cas se donne
30 ne consiste plus ni à défier ni à interpréter la contrainte, mais à
31 *l'exhiber*.
32

33 **Structuralité.** Contrainte relevant de l'ordre du choix
34 constructif, la "structuralité" permet de désigner moins la
35 structure, souvent occultée, d'un bâtiment, que l'expression,
36 volontaire et délibérée, de la structure d'un bâtiment. Issue des

1 courants fonctionnalistes dont l'évolution peut être interprétée
2 comme une évacuation de plus en plus radicale du décor ou de
3 l'ornement, une telle tendance cherche à tirer parti de la mise à
4 nu que rend possible l'interdit du décor. *Effet technique*, l'enjeu
5 pour le concepteur est alors d'exhiber la contrainte structurelle.

6 Le projet du Centre Culturel Georges Pompidou à Paris de
7 l'italien Renzo Piano et de l'anglais Richard Rogers reste à ce
8 titre un exemple emblématique et historique d'une telle attitude.
9 Tout n'y est qu'*expression de la structure*. Les couleurs mêmes
10 sont choisies pour signifier et différencier les flux (air,
11 électricité, personnes). Le dessin des "gerberettes" est une
12 décalque de la courbe des moments. Et il n'existe quasiment
13 aucun élément qui ne trouve une justification technique
14 (structurelle, gestion des flux...).

15
16 **Universalité.** Contrainte relevant de l'ordre du choix formel,
17 l'universalité de certaines formes élémentaires est souvent
18 convoquée par les architectes pour structurer leur projet. Qu'il
19 s'agisse de *s'inscrire dans une forme donnée* (le cube, la
20 pyramide, la sphère, etc.) ou qu'il s'agisse de décliner une telle
21 forme sur des modes différents selon une règle donnée (la ligne,
22 le réseau, la répartition aléatoire), l'enjeu pour le concepteur est
23 en ce cas d'exhiber la contrainte formelle, sous caution de
24 produire un *effet esthétique*.

25 On n'est jamais très loin, dans ce genre de pratique, de
26 l'exercice d'école, mais celui-ci peut parfois mener à des
27 réussites surprenantes. De nombreuses maisons ont été
28 "moulées" dans les formes élémentaires précédentes, mais aussi
29 dans des formes moins classiques comme la bouteille de Klein
30 ou le ruban de Möbius. L'urbanisme et le paysagisme jouent
31 aussi fréquemment de ces logiques. Le parc de la Villette à
32 Paris, est ordonnancé sur une trame à géométrie régulière, sur
33 laquelle, le français Bernard Tschumi a installé ses fameuses
34 folies, réinterprétation de la folie des jardins classiques sous la
35 forme de cubes rouges dans lesquels sont inscrits des
36 programmes variés de kiosques, buvettes, stockage, etc.
37

1 **Autoréférentialité.** Contrainte relevant finalement de l'ordre
2 d'un choix sémantique, l'autoréférentialité ne désigne pas la
3 fermeture sur soi d'une forme ou d'un programme qui
4 s'isoleraient l'un de l'autre, elle désigne au contraire la façon
5 dont une forme ressaisit son contenu – la façon dont une forme
6 architecturale non seulement abrite une fonction particulière
7 mais exprime et ressaisit le contenu de ce qui s'y passe. *L'effet*
8 n'est plus technique ou esthétique, il est *sémantique*. L'enjeu
9 pour le concepteur n'est plus d'exhiber la structure ou la forme
10 mais le sens du bâtiment. L'attention portée aux différentes
11 modalités sensorielles devient alors déterminante : non
12 seulement cadrer des vues sur le paysage mais travailler les
13 ambiances lumineuses, les jeux de transparence ou d'opacité, les
14 limites de l'illusion, non seulement se préoccuper de la vision
15 mais aussi de ce que l'on entend, de ce que l'on touche ou de ce
16 que l'on ressent. L'illustration photographique devient
17 impuissante à dire l'expérience sensible ; la question de
18 l'engagement du corps dans l'espace architecturé devient
19 centrale.

20 De telles préoccupations sont aujourd'hui grandissantes et
21 posent la question des ambiances qui, si elles ne sont pas
22 réduites à un problème de maîtrise technique, peuvent devenir
23 des contraintes sémantiques extrêmement fortes pour orienter
24 un projet. Que serait-ce qu'un temple du rire ? Comment induire
25 le recueillement dans un lieu de culte ? Comment faire sentir le
26 message d'une exposition dans un musée ? Comment donner
27 l'holocauste à méditer ou à percevoir plus qu'à lire ou à
28 expliquer ? La contrainte, c'est alors de déstabiliser le *rapport*
29 *symbolique entre architecture et perception*. Le musée pour la
30 mémoire juive à Berlin de l'allemand Daniel Liebeskind est
31 exemplaire à ce titre. Le profil de murs disparaissant dans leur
32 épaisseur, le déséquilibre du corps produit par l'inclinaison des
33 sols ou des parois, l'absurdité d'un escalier s'achevant sur un
34 mur, le temps de réverbération de la tour de l'holocauste ou les
35 effets d'ubiquité produits par la configuration du jardin de
36 l'oubli déstabilisent tous les repères, engagent le corps du

1 visiteur et le touchent dans sa chair avant de le toucher dans la
2 tête. L'exposition en ce cas n'est pas là où l'on croit.

5 ***Pour conclure***

6 S'imposer, recomposer, exposer. Défier le code établi,
7 interpréter le contexte, exhiber l'effet. Nécessité constructive,
8 exigence formelle, enjeu sémantique. La contrainte, en
9 architecture, se décline sur différents registres que l'approche
10 précédente permet de cartographier et de positionner les uns par
11 rapport aux autres.

12
13 Aucune prétention d'exhaustivité pour autant : d'autres
14 contraintes sans doute pourraient être découvertes ou inventées
15 en étoffant le corpus ou en approfondissant l'analyse. Aucune
16 prétention d'universalité non plus : la *typologie* des contraintes
17 qui en résulte n'est sans doute pas applicable, telle quelle à
18 d'autres disciplines ; il ne s'agit que d'une représentation
19 organisée des types de contrainte entre lesquels, en outre, il ne
20 faut voir aucune exclusivité : davantage, rares sont les projets
21 qui ne rentrent que dans une seule de ces catégories.

22 La prétention pourtant est de couvrir un champ : cette grille
23 nous semble constituer un point de départ suffisamment ouvert
24 et complexe pour esquisser une première *topologie* des usages
25 de la contrainte en architecture (plus encore qu'une simple
26 typologie) et pour rendre possible et opératoire une certaine
27 comparaison des mêmes usages en littérature. En d'autres
28 termes, si cette grille identifie et met en ordre un corpus de
29 projets particuliers, elle devient en retour un outil de lecture et
30 d'interprétation d'autres exemples et autorise en outre des
31 comparaisons, voire des connexions inédites entre les deux
32 domaines.

33 Qu'elle soit donc considérée finalement comme une
34 contrainte – de lecture... Et ceux qui la trouveraient a priori
35 arbitraire pourraient en apprécier a posteriori la richesse
36 heuristique.