

ARCHITECTURE PARADIGMATIQUE :

La défamiliarisation par l'imagerie surréelle.

Mathieu Hoerth
2025-2026

A04 : La ville contemporaine face aux enjeux de la mondialisation :
approches sensibles, artistiques, théoriques

Comment la défamiliarisation par l'imagerie surréelle, en transformant la perception et la représentation de l'espace, peut-elle devenir un cadre conceptuel capable d'ouvrir la voie à une réinvention de la pratique architecturale ?

Sous la direction de :
Mathieu Tremblin
et Alexandra Pignol-Mrozckowski.

Ecole nationale
supérieure
d'architecture
de Strasbourg

ARCHITECTURE PARADIGMATIQUE :

La défamiliarisation par l'imagerie surréelle.

Mathieu Hoerth

A04 : La ville contemporaine face aux enjeux de la mondialisation :
approches sensibles, artistiques, théoriques

Sous la direction de : Mathieu Tremblin et Alexandra Pignol-Mrozckowski

Ecole nationale supérieure d'architecture de Strasbourg
2025-2026

•Remerciements

Tout d'abord, je tiens à remercier Mathieu Tremblin, mon directeur de mémoire, pour sa patience, ses conseils et son soutien tout au long de ce travail.

Je remercie également Alexandre Pignol-MROCZKOWSKI, co-gérant de l'atelier, pour sa confiance et ses encouragements, ainsi que pour les échanges enrichissants qui ont nourri ma réflexion et ma pratique.

Je souhaite également exprimer ma reconnaissance à mes proches, Maya Herin et Arthur Vivier, pour leur soutien indéfectible, leur écoute et leur présence tout au long de ce parcours. Leur patience et leurs encouragements ont été un véritable moteur.

Enfin, merci à toutes les personnes qui, d'une manière ou d'une autre, ont participé à ce mémoire.

•Sommaire

| | |
|--|--------|
| Remerciements | p. 5 |
| Introduction | p. 9 |
| I. Approche fragmentaire de la notion d'espace architecturé surréel | p. 19 |
| 1. Construction et déconstruction de représentations spatiales surréelles | p. 19 |
| 2. Le surréel comme moyen de représentation architectural | p. 41 |
| 3. L'architecture paradigmatique comme cadre conceptuel surréel | p. 53 |
| II. Analyse par le fragment d'espace architecturé paradigmatique | p. 67 |
| 1. Dialectique «tschumienne» | p. 67 |
| Conclusion | p. 124 |
| Bibliographie | p. 126 |
| Iconographie | p. 131 |
| Table des matières | p. 132 |

•Introduction

Faire l'expérience d'un espace architectural ne consiste pas seulement à franchir un seuil ou à pénétrer dans un lieu construit. C'est aussi se laisser saisir par une manière de voir, d'interpréter et de ressentir le réel. L'architecture constitue un dispositif perceptif qui oriente notre manière de voir, d'interpréter et d'habiter le monde. Les espaces que nous traversons produisent une familiarité qui stabilise notre expérience du réel et organise nos attentes. Souvent prise pour évidente, cette stabilité masque pourtant les mécanismes qui façonnent notre perception de l'espace ; interroger l'architecture revient donc à interroger les cadres invisibles qui conditionnent ce que nous croyons voir. Certaines expériences viennent cependant fissurer cette évidence : une lumière étrange, une rencontre inattendue, un détail dissonant peuvent suffire à troubler le regard et à révéler une profondeur insoupçonnée de l'espace. Ces moments de rupture perceptive montrent que l'architecture ne relève pas simplement d'une réalité matérielle, mais aussi d'une construction mentale. Interroger ces expériences signifie alors questionner les structures visibles et invisibles qui conditionnent notre perception, et ouvre la possibilité d'une déstabilisation volontaire du regard, d'un déplacement critique de nos habitudes perceptives.

C'est précisément dans cet interstice que s'inscrit l'imagerie surréelle. Héritée des expérimentations surréalistes¹, mais distincte de l'esthétique du mouvement surréaliste historique², elle désigne l'ensemble des procédés visuels capables de faire vaciller la perception du réel. En révélant ses zones d'ombre, en valorisant l'incongru, le hasard et le glissement du rêve à la réalité, elle révèle des dimensions habituellement invisibles

¹Les expérimentations surréalistes se caractérisent par l'utilisation de techniques telles que l'écriture automatique, le hasard, la juxtaposition.

²Mouvement surréaliste (1924-1966)

de l'espace et propose une entrée différente dans le monde ; non pas en acceptant l'évidence de l'espace, mais en la déroutant. L'enjeu n'est donc pas de mobiliser le surréalisme comme courant artistique, mais d'identifier la puissance critique des images surréelles : en perturbant l'habituel, elles opèrent un geste de défamiliarisation qui questionne nos manières habituelles de vivre, concevoir et représenter l'espace. Dans le cadre de cette recherche, le surréel est donc analysé en tant qu'outil à la fois théorique, perceptif et conceptuel permettant de penser l'architecture autrement : non comme un ensemble de formes construites, mais comme une expérience sensible susceptible d'être perturbée, enrichie ou révélée par le surréel. Ce déplacement perceptif peut être mis en dialogue avec la notion de paradigme développée par Thomas Kuhn³, entendue comme un ensemble de règles implicites qui structurent la pensée et orientent les pratiques d'une discipline. Appliqué à l'architecture, il permet de comprendre comment certaines théories, approches projectuelle ou formes de représentation acquièrent une position structurante et influencent la conception de l'espace. Contrairement à un modèle formel, il ne renvoie pas à une forme reconnaissable, mais à une manière d'organiser la pensée architecturale ; il éclaire ainsi les dynamiques invisibles qui façonnent les formes bâties et révèle les structures conceptuelles qui les rendent possibles.

Dans cette perspective, l'imagerie surréelle, par sa capacité à défamiliariser l'espace, ouvre la possibilité d'un déplacement paradigmatique, non pas en proposant un nouveau modèle formel mais en transformant la manière dont l'espace est perçu, imaginé et conceptualisé. La combinaison de ces deux notions (surréal et paradigme) pose alors clairement le sujet de ce mémoire, et permet d'en formuler la question centrale :

³Thomas Kuhn (1922-1966) est un philosophe des sciences et historien des sciences américain. Il s'est principalement intéressé aux structures et à la dynamique des groupes scientifiques à travers l'histoire des sciences.

Comment la défamiliarisation par l'imagerie surréelle, en transformant la perception et la représentation de l'espace, peut-elle devenir un cadre conceptuel capable d'ouvrir la voie à une réinvention de la pratique architecturale ?

Cette problématique invite à examiner simultanément la puissance perceptive du surréel, sa fonction critique et les conditions dans lesquelles il peut agir sur les paradigmes architecturaux. Pour tenter d'y répondre, le mémoire se structure en deux temps complémentaires qui articulent analyse théorique et exploration critique. Le premier explore le surréel comme outil de déstabilisation perceptive, afin d'en dégager les principes, les mécanismes et les potentialités pour l'architecture ; le second met ces acquis en dialogue avec des paradigmes architecturaux existants, afin de comprendre comment une telle défamiliarisation peut agir au cœur-même des structures conceptuelles et des espaces construits de l'architecture.

La première partie, à travers une approche fragmentaire de la notion d'espace architecturé surréel, se concentre donc sur la manière dont certaines représentations -qu'elles proviennent de la peinture, de la cartographie ou de l'architecture- parviennent à fissurer les évidences perceptives qui constituent notre rapport habituel à l'espace. L'enjeu est de comprendre comment des procédés visuels ou narratifs peuvent altérer notre manière de voir l'espace et, ce faisant, ouvrir des dimensions spatiales qui échappaient jusque-là à la perception. Cette partie met ainsi en évidence la capacité du surréel à produire à produire un déplacement du regard, un trouble, une défamiliarisation qui révèlent un potentiel critique fort : la possibilité de repenser l'espace autrement que par les cadres stabilisés de la représentation architecturale.

La seconde partie étudie ensuite la manière dont ce déplacement perceptif peut trouver un écho au sein de paradigmes architecturaux. Il ne s'agit plus seulement d'observer des images qui déstabilisent, mais d'analyser comment certaines conceptions de la ville ou de l'architecture se construisent elles aussi sur des tensions qui réorganisent la manière de penser l'espace. L'étude du Parc de la Villette de Bernard Tschumi⁴ -considéré comme un paradigme architectural- et le travail d'expérimentation graphique qui la complète tentent de faire émerger les principes issus du surréel qui sous-tendent la conception du projet, tout en questionnant leur impact sur l'espace construit. En mettant en perspective ce paradigme avec les apports de la première partie, l'ensemble de l'étude tente de comprendre comment le surréel peut agir comme un opérateur conceptuel, c'est-à-dire, comment il permet de relire un projet, de révéler ses dynamiques et ses enjeux, mais aussi de suggérer d'autres manières de concevoir l'espace.

⁴Bernard Tschumi (1944-...) est un architecte franco-suisse reconnu pour son approche conceptuelle de l'architecture. Parmi ses projets, Le Parc de La Villette en 1987 en constitue l'un de ses manifestes.

•Méthodologie rédactionnelle

Fragment

La notion de fragment occupe une place centrale dans la méthodologie de cette recherche. Traditionnellement, ce terme désigne « un morceau séparé d'un tout », qu'il soit matériel ou conceptuel : éclat d'une statue antique, vestige architectural, portion isolée d'un texte, lorsqu'il ne subsiste qu'un extrait d'une œuvre ou d'une pensée.⁵ Il renvoie à ce qui reste après une rupture : un élément détaché, autonome, mais porteur de la mémoire d'un ensemble disparu ou inaccessible. Toutefois, le fragment ne se réduit pas à l'idée d'incomplétude. Il possède une valeur heuristique, condensant et soulignant des aspects essentiels d'un tout. De nombreux auteurs, des romantiques allemands à Walter Benjamin⁶ ou Roland Barthes⁷, ont montré que le fragment peut constituer une forme intellectuelle permettant de saisir une idée dans son intensité plutôt que dans sa continuité.

Dans le cadre de ce mémoire, le fragment est utilisé comme un outil méthodologique d'analyse et de rédaction. L'enjeu n'est ni d'établir une narration continue, ni de se limiter à l'isolement des fragments, ni de retracer l'évolution linéaire des influences : il s'agit plutôt de constituer un regroupement hétérogène de fragments, où chaque élément peut être analysé de manière indépendante. Cette approche vise à libérer l'analyse de la chronologie, permettant de rapprocher des fragments éloignés dans le temps et dans leur intention initiale. Elle permet de produire une lecture

⁵Définition de Fragment, CNRTL, [En ligne] date de publication inconnue, consulté le 22 novembre 2025. <<https://www.cnrtl.fr/definition/fragment>>

⁶Walter Benjamin (1892-1940) est un philosophe, critique littéraire et d'art, reconnu comme l'un des penseurs les plus influents du XXe siècle.

⁷Roland Barthes (1915-1980) est un critique littéraire et sémiologue français, reconnu comme l'une des figures majeures de la théorie littéraire et de la sémiologie au XXe siècle.

l'histoire de l'architecture et de la représentation sans se constituer en mouvement continu. Elle offre également la possibilité de recomposer ces fragments selon une nouvelle logique, créant un champ de sens, qui n'appartient ni aux fragments eux-mêmes, ni à leur contexte originel, mais à la relation que l'on construit entre eux. Ainsi, le fragment produit un espace de pensée non totalisant, où plusieurs visions peuvent coexister sans se résoudre. Fragmenter, c'est aussi défamiliariser : décomposer le réel pour permettre l'apparition de nouvelles relations et de cohérences possibles.

Articulation

Dans un souci de cohérence entre la forme et le propos, et dans le but d'expérimenter les méthodologies propres aux références mobilisées dans le corpus, ce mémoire s'appuie également sur deux manières d'articuler la pensée qui sous-tendent la production d'images surréelles : d'une part, les pratiques artistiques surréalistes, fondées sur l'association libre, le hasard et la juxtaposition de fragments hétérogènes, qui développent un mode de pensée non linéaire, ouvert aux bifurcations et aux réagencements ; de l'autre, les approches d'architectes tels que Luca Merlini⁸ ou le collectif Archigram⁹, centrées sur la recomposition progressive des formes, qui nourrissent une conception évolutive du processus de recherche. Cette double influence méthodologique aboutit donc à une démarche où l'exploration précède la structuration, et où la compréhension se construit par assemblages successifs : chaque note, chaque référence, chaque observation est envisagée comme un fragment autonome, susceptible de se combiner avec d'autres pour produire de nouvelles configurations de sens

⁸Luca Merlini (1952-...) est un architecte et professeur émérite.

⁹Archigram est un groupe d'architecte britannique des années 1960-1970, qui ont cherché à renouveler l'architecture en s'inspirant de concepts de la science-fiction et de la bande dessinée.

Strates

Dans ce mémoire, cette logique de va-et-vient entre la pensée et l'expérimentation, le réel et l'interprétatif, prend la forme de trois strates textuelles distinctes, qui se répondent et s'articulent de manière déstructurée au sein des deux parties. Elles visent à rendre perceptibles non seulement les résultats de la recherche, mais également le mouvement qu'elles rendent possibles. Afin d'en faciliter la lecture, celles-ci prennent des typographies différentes.

Première strate : le socle scientifique.

Cette strate constitue l'ossature conceptuelle du mémoire : elle comporte les références

Deuxième strate : les ajustements méthodologiques. théoriques, établit les notions essentielles, pose les problématiques structurantes et les repères nécessaires à la compréhension du sujet.

Elle réunit les compléments, nuances et glissements apparus au fil de l'enquête et rend visible la temporalité de la recherche, l'évolution des hypothèses et les réorientations progressives.

Troisième strate : l'articulation personnelle.

Plus subjective, elle fait le lien les deux premières strates à travers des remarques personnelles, des rapprochements intuitifs et des connexions transversales, donnant accès au mouvement de la pensée.

Cases vides

À ces trois strates s'ajoute le principe des cases vides : des espaces interstitiels insérés au sein de la mise en page, conçus comme des zones ouvertes et déstructurées. Elles invitent le lecteur à prolonger les pistes esquissées, à imaginer d'autres liens, et à participer activement à la recomposition du sens.

(Dé)Construction

Pour faciliter la compréhension de ce fonctionnement, la mise en forme du mémoire adopte une déconstruction progressive. Dans la première partie, le texte s'ouvre sur la première strate, qui pose les bases du sujet et établit les fondements conceptuels. Certains éléments s'en détachent progressivement et renvoient à la deuxième strate, introduisant des compléments et ajustements méthodologiques. Une page distincte présente ensuite la troisième strate, plus personnelle, qui relie les fragments entre eux et dévoile les rapprochements tissés au fil de la réflexion.

Au fil de la lecture, les frontières entre ces trois strates se brouillent, se croisent, puis s'effacent. Cette déconstruction progressive aboutit à une composition d'ensemble éclatée où les strates restent séparées mais dialoguent entre elles.

Dans la seconde partie du mémoire, cette déstructuration s'atténue progressivement. Le texte se resserre autour de la première strate, retrouvant un cadre plus unifié. La démarche se restructure entièrement lors des expérimentations sensibles, qui stabilisent l'ensemble du travail théorique autour du cas d'étude principal, venant clore le processus de réflexion et conduisant à une conclusion.

I. Approche fragmentaire de la notion d'espace architecturé surréel.

1. Construction
et déconstruction
de représentations
spatiales surréelles.

Dans un contexte intellectuel et artistique transformé par le renouveau des sciences, le développement de la géométrie et la redécouverte des traités d'architecture antique, la période de la Renaissance voit émerger une nouvelle manière d'appréhender et de représenter l'espace architectural, fondée sur la rationalité, la mesure et l'harmonie. Parmi les nombreuses représentations datant de cette période, la peinture « La cité idéale » constitue l'un des témoignages les plus emblématiques de la recherche d'un ordre universel architectural. Contrairement aux représentations médiévales, souvent fragmentaires ou symboliques¹⁰, cette peinture incarne l'une des premières tentatives de représenter l'espace selon une vision spéculative d'une cité régie par la raison ; elle ne cherche pas à copier une ville existante, mais à montrer ce qu'une ville pourrait être si elle obéissait à des lois universelles d'harmonie, de proportion et de symétrie.¹¹

Au premier plan, une vaste place ouverte est encadrée par des palais et des portiques disposés symétriquement de part et d'autre de l'axe central. Les façades sont rythmées par des colonnes et des arcades régulières, tandis que les toitures suivent des lignes horizontales parallèles. Les rues et passages, larges et rectilignes, s'organisent selon des angles droits et des axes qui convergent vers le centre de la composition. Les volumes sont simples, les murs, lisses, et les toits, uniformes. Aucun personnage ni élément narratif n'interrompt la scène : l'attention reste entièrement centrée sur l'architecture. Les différents niveaux des bâtiments et des portiques sont disposés de manière à guider le regard vers le centre, illustrant un système spatial où chaque construction contribue à l'harmonie générale et à la perception d'une ville ordonnée. Cet ensemble de principes de construction et de codes picturaux va, ultérieurement, inspirer de nombreux architectes et peintres.

¹⁰Panofsky (Erwin), *Architecture gothique et pensée scolastique*, Paris, Minuit, 1967

¹¹Battista Alberti (Leon), *De re aedificatoria* (1452), trad. française, Paris, Seuil, 2004

A. La cité idéale : un archétype architectural figé ?



Fig.1 : Peintre inconnu¹², «La Cité idéale», huile sur panneau de bois, 67,7 cm x 239,5 cm, 1123, Galerie Nationale des Marches, Italie

¹²L'artiste de l'œuvre est inconnu mais souvent attribué à des artistes tels que Piero della Francesca, Luciano Laurana ou Francesco di Giorgio Martini

En architecture, Andrea Palladio (1508-1580), fortement influencé par Vitruve¹³ et l'Antiquité, conçoit la Villa Rotonda (1566-1571). L'édifice repose sur un plan central en rotonde, une symétrie rigoureuse et quatre façades identiques traitées comme des portiques de temples. Palladio fonde sa conception sur des rapports mathématiques précis et sur l'idée que la beauté résulte de la juste proportion entre les parties.¹⁴

Cette articulation stricte de la mesure, de la géométrie et de la rationalité deviendra l'un des fondements du langage classique européen et exercera une influence durable bien au-delà de la Renaissance.¹⁵

Dans le domaine pictural, Fra Carnevale (1420-1484) développe une approche similaire. Dans les fresques de Sant'Apollinare (1467), il compose des espaces urbains structurés par une perspective linéaire, des alignements orthogonaux et des volumes architecturaux réduits à des formes simples et proportionnées.¹⁶ Sa peinture fonctionne comme un laboratoire visuel où l'espace est pensé, construit et analysé avant d'être représenté.

Par cette rigueur géométrique, Fra Carnevale contribue à la transition entre une vision médiévale, encore symbolique et hiératique, et une vision renaissante fondée sur la science de la perspective et la rationalisation de l'espace.¹⁷

¹³Vitruve ou Marcus Vitruvius Pollio (90. Av. J-C – 20 av. J-C) est un architecte ingénieur romain, il est reconnu pour son traité intitulé De Architectura.

¹⁴Ackerman (James), *Palladio*, Penguin Books, 1966, p. 102-115.

¹⁵Summerson (John), *The Classical Language of Architecture*, MIT Press, 1963, p. 75-80.

¹⁶Coonin (Arnold Victor), *Fra Carnevale of Urbino: A Renaissance Painter*, Yale University Press, 1985, p. 45-52.

¹⁷Panofsky (Erwin), *Perspective as Symbolic Form*, Zone Books, 1991, p. 12-20. Disponible sur internet : < https://dn790006.ca.archive.org/0/items/ErwinPanofskyPerspectiveAsSymbolicForm/Erwin%20Panofsky%20-%20Perspective%20as%20Symbolic%20Form_text.pdf>

Pour moi, la peinture « La cité idéale » est intéressante parce qu'elle permet de poser les bases de ce que l'on peut définir comme une architecture parfaite, et de réfléchir aux codes graphiques et aux structures qui la définissent. Mais ce qui m'intéresse davantage, c'est de savoir si l'on peut envisager l'architecture autrement que par cette simple apparence des formes, des proportions ou de la géométrie. Ce raisonnement ouvre pour moi une piste pour essayer de comprendre comment certains artistes ultérieurs, comme Giorgio de Chirico ou Guy Debord, appréhendent la représentation de la ville ou de l'architecture et en révèlent de nouvelles dimensions.

J'essaie toutefois de rester le plus neutre possible dans mon approche : peut-être qu'en confrontant la perception d'architectes sur les productions de De Chirico¹⁸ et Debord¹⁹, je peux me rapprocher au plus près de l'intention réelle des artistes, ou du moins comprendre comment ils utilisent la représentation comme un outil pour révéler autre chose que le visible, et dans quel but ils cherchent à le faire.

¹⁸Giorgio de Chirico (1888-1978) est un peintre, sculpteur et écrivain italien. Il est connu pour avoir fondé le mouvement métaphysique.

¹⁹Guy Debord (1931-1994) est un écrivain, théoricien et cinéaste français, connu pour son rôle central dans le mouvement situationniste.

« La peinture m'évoque les peintures du quattrocento de Botticelli avec ces grands espaces architecturaux néo-classiques vides. Je trouve qu'il se dégage une impression étrange de ce tableau : d'abord, les lignes de fuite ne se raccrochent pas à un point, on ne comprend pas si l'on observe la scène depuis un balcon ou depuis la rue. Ensuite, le bâtiment circulaire au loin et le coté des arches ne nous font pas bien comprendre la géométrie des objets. En plus, on a l'impression d'un coucher de soleil dans un espace très vide car les ombres sont très marquées sur le sol et il n'y a pas d'ombre d'objet hors cadre. La couleur du ciel est encore plus troublante car on n'arrive pas à comprendre quel moment de la journée est représenté. On a l'impression que le peintre ne souhaitait pas représenter la réalité. »

Témoignage de A. Etudiant en architecture à Strasbourg, recueilli le 13 novembre 2025

« Dans cette peinture, je perçois que les perspectives portent à confusion : je ne sais pas si cette place représente un lieu réel ou si elle est simplement le résultat d'un dessin construit à partir de codes picturaux. Je me demande alors si l'espace n'est pas volontairement "faux". Les couleurs sobres et contrastées guident mon regard, mais la confusion des repères spatiaux et l'absence presque totale de figures humaines créent une atmosphère presque dystopique. »

Témoignage de J. Etudiante en architecture à Strasbourg, recueilli le 13 novembre 2025

B. L'espace pictural métaphysique chez De Chirico



Fig.2 : Giorgio de Chirico, «Piazza d'Italia», Huile sur toile, 65 cm x 81 cm, 1913, Städtische Kunsthalle, Allemagne

L'ensemble de la composition produit chez le spectateur l'impression d'une ville à la fois monumentale et déserte, où chaque élément, bien que reconnaissable, semble légèrement différent.

Cette perception
-faite d'intrigue, de perplexité
et de repères déstabilisés - révèle partiellement l'intention
de l'artiste.

Influencé par la philosophie de Nietzsche²⁰, De Chirico ne cherche pas à représenter fidèlement la réalité. À travers ses œuvres, il élabore la Pittura Metafisica, une démarche picturale qui vise à traduire une expérience intérieure et symbolique plutôt qu'à imiter le visible. Il cherche délibérément à troubler la perception du spectateur, à créer une ambiance où la réalité objective et l'expérience intime se mêlent, pour instaurer un sentiment d'étrangeté et susciter une réflexion sur le temps.²¹

Cette manière de représenter l'espace – paradoxale, dépouillée, vide – s'écarte des codes artistiques de son époque. Alors que la plupart des peintres du début du XXe siècle s'attachaient à capter la lumière, le mouvement ou la fidélité à l'apparence, De Chirico transforme la peinture en un outil d'exploration : du temps, de la mémoire et de l'étrangeté qui habite le monde.

*J'ai vraiment le sentiment que l'espace n'est pas un simple décor :
c'est une expérience en soi, presque un lieu mental dans lequel De
Chirico m'invite à entrer. J'ai l'impression que le tableau est suspendu
à un événement qui n'arrivera jamais, comme si quelque chose était
sur le point de se produire sans que cela ne se concrétise.*

²⁰Friedrich Nietzsche (1844-1900) est un philosophe, philologue, critique culturel, compositeur, poète et écrivain allemand. Il est principalement connu pour ses réflexions philosophiques sur la nature humaine et la morale.

²¹Dottori (Riccardo), The Metaphysical Parable in Giorgio de Chirico's Painting, in Metafisica n°5-6, 2006, p. 203-220. Disponible sur internet : <<https://fondazionedechirico.org/wp-content/uploads/2019/07/8.-n.56-Metafisica-R.Dottori-ENG-203-220.pdf>>.

Dans cette atmosphère si énigmatique,

je me surprends à chercher du sens partout,

*et je me dis que c'est probablement ce que De Chirico cherche à provoquer :
un regard disponible, qui interroge, qui doute.*

L'œuvre ne raconte rien de précis ; elle se présente davantage comme une énigme que je dois traverser plutôt qu'un récit que je dois comprendre. Ce qui me touche, c'est que l'espace représenté n'a rien d'un lieu réel : j'y vois plutôt un souvenir déformé, une sorte de mémoire recomposée et habitée d'étrangeté. J'ai l'impression que De Chirico tente de rendre visible ce qui, d'habitude, ne se voit pas, mais se ressent seulement - toutes ces intuitions, ces inquiétudes, cette présence du monde derrière le monde.

Et puis, quand j'observe l'architecture dans ses tableaux, je reconnais les codes de la « cité idéale », mais ce qui m'intéresse, c'est la façon dont il les manipule. Il les tord légèrement, les déstabilise, jusqu'à en faire des structures ambiguës. On dirait qu'il utilise cette perfection classique comme point de départ pour mieux la faire vaciller, comme si l'idéal lui-même pouvait devenir source d'étrangeté.

« J'ai l'impression que le plan de la ville est découpé pour être réassocié à partir des sentiments que l'on aurait de ces lieux. Par exemple, le quartier où l'on va au cinéma, où l'on ressent du plaisir, est associé au quartier où l'on habite puisqu'on s'y sent bien. Comme si l'espace était redécoupé en fonction des émotions que l'on y vivrait, et créerait une nouvelle ville à partir de ça. The Naked City, ça m'évoque ce côté sensible et émotionnel qui se révèle par le dessin. »

Témoignage de A. Etudiant en architecture à Strasbourg, recueilli le 13 novembre 2025

« Je perçois une ville fragmentée, organisée autour de zones en négatif, des parties non représentées qui semblent structurer l'espace et guider la lecture. Chaque fragment apparaît comme un secteur important, isolé et analysé, donnant l'impression que la ville est découpée. Une autre hypothèse me vient à l'esprit : ces fragments pourraient être des plans de différentes villes, assemblés pour créer une nouvelle cité imaginaire, construite à partir de morceaux de réalités existantes. Je ressens également la notion de mouvement et de déambulation : mon regard circule d'un fragment à l'autre, comme si je parcourais la ville pas à pas, suivant un flux invisible. »

Témoignage de J. Etudiante en architecture à Strasbourg, recueilli le 13 novembre 2025

C. La ville tectonique fragmentaire avec Guy Debord

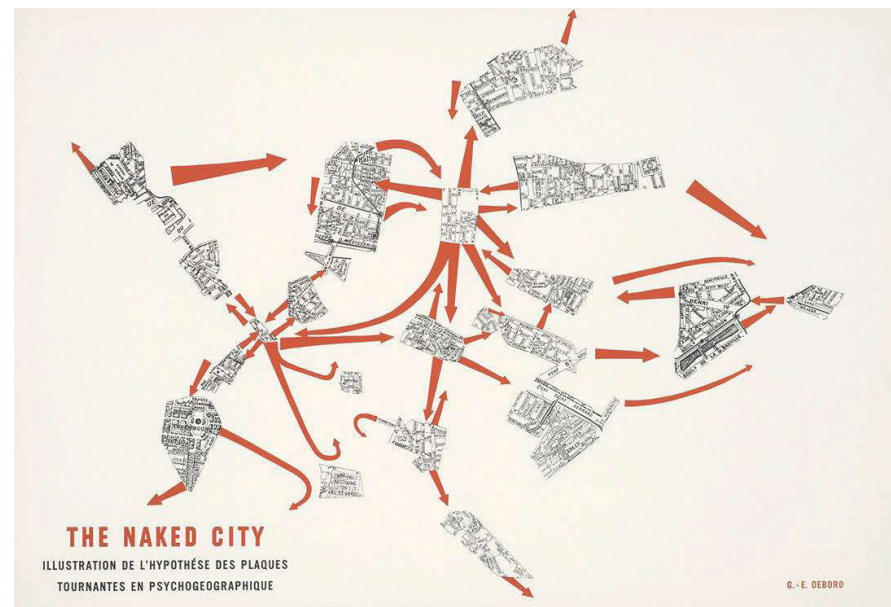


Fig. 3 : Guy Debord, «The Naked City», encre sur papier, 35,50 cm x 50 cm, 1957, lieu de conservation inconnu

Dans *The Naked City*, la perception du spectateur est immédiatement marquée par une ville éclatée, composée de fragments qui semblent flotter entre réalité et imagination.

Cette déstabilisation - faite de ruptures

spatiales, d'associations inattendues

et de trajets impossibles révèle,

elle aussi, l'intention de l'artiste.

Il ne s'agit plus de représenter la ville telle qu'elle se donne à voir objectivement, mais d'en dévoiler une logique nouvelle, issue des théories situationnistes et de leur vision psychogéographique de l'espace. La ville n'est plus un simple territoire physique : elle devient un champ traversé par des sensations, des mémoires et des attirances, où chaque fragment agit comme une zone de force. Les dispositifs formels – plans découpés, absence volontaire de continuité – orientent le regard et instaurent une expérience de dérive. Le spectateur circule d'un fragment à l'autre comme s'il parcourrait la ville selon son propre mouvement intérieur, plutôt que par une géographie rationnelle.²² La cartographie se transforme en un outil de lecture psychique et social : les espaces manquants, les isolations abruptes et les recombinaisons subjectives interrogent la manière dont l'expérience humaine modèle l'espace urbain

Debord transforme la carte

en un instrument critique,

révélant que la ville n'est pas seulement un

lieu à représenter, mais un espace à ressentir, à explorer et à réinventer.

²²Guy (Debord), *Théorie de la dérive*, in La Revue des Ressources, [En ligne], mise en ligne le 20 février 2017, consulté le 13 novembre 2025. URL : https://ressources.org/Theorie-de-la-derive?debut_lesart=5

C'est là que je saisis ce que les situationnistes appellent la psychogéographie : la ville devient un espace

traversé par des forces sensibles, des souvenirs et des attirances.

Debord ne propose pas une carte pour se repérer, mais une carte pour ressentir - une invitation à dériver, à se laisser guider par ce que l'on éprouve plutôt que par la logique urbaine. Finalement, *The Naked City* me fait réfléchir à la manière dont l'expérience humaine façonne la perception de l'espace urbain.

Les ruptures, les vides, les assemblages improbables révèlent que la ville ne se résume pas à sa topographie : elle est aussi une construction intérieure, sensible, faite d'attirances, de souvenirs et de projections. En ce sens, Debord ne représente pas la ville - il la réinvente à partir de ce que l'on éprouve d'elle.

*En parcourant ces œuvres,
je suis frappé par une forme
de déstabilisation qui
s'installe presque*

immédiatement :

*quelque chose brouille mon
regard, perturbe mes repères.*

Décalage entre l'espace tel qu'il est et l'espace tel qu'il peut être ressenti.

**Avec De Chirico, dans l'Italie du début
du XX^e siècle, cette sensation devient
particulièrement forte. Il mêle une
architecture classique, presque familière,
à des anachronismes subtils qui troublent
la lecture. Les places sont vides, les ombres
trop longues, les perspectives légèrement
faussées : autant d'éléments qui transforment
un lieu ordinaire en un espace métaphysique.**

*Je réalise que dans ses
tableaux, ce n'est pas
l'architecture en elle-même
qui compte, mais ce qu'elle déclenche en moi. De Chirico m'invite à combler
les vides, à imaginer ce qui manque, à projeter mes propres sensations pour
donner du sens à un espace qui échappe volontairement à toute objectivité.*

**Procédé qui invite le spectateur à compléter
l'espace par sa propre sensibilité, à percevoir ce
qui échappe à une lecture strictement objective.**

**Debord, dans un contexte postérieur
- celui du situationnisme des années
1950 - provoque un déplacement
similaire. En détournant les cartes,
en fragmentant les plans, il fait éclater
l'idée d'une ville stable et ordonnée.**

*Je découvre une cartographie
émotionnelle, presque magnétique,
où chaque fragment devient une zone
d'intensité. Ce n'est plus une ville que
l'on lit, mais une ville que l'on ressent.
Debord me place dans un état de dérive
: mon regard circule, hésite, revient en
arrière, exactement comme mon corps
le ferait dans une déambulation urbaine
guidée par les affects plutôt que par la
logique. Finalement, je me rends compte
que ces œuvres ne représentent pas
la ville : elles l'ouvrent. Elles révèlent la
part sensible, subjective, presque cachée,
qui se glisse derrière les formes et les
structures. Elles me rappellent que
l'espace n'est jamais seulement ce que
l'on voit, mais aussi ce que l'on éprouve.*

**De Chirico et Debord, chacun à leur manière, semblent étendre cette
logique : ils interrogent la manière dont un espace peut révéler plus
que sa simple apparence. Ils montrent que la ville, qu'elle soit peinte
ou cartographiée, peut devenir le lieu d'une expérience intérieure,
où se croisent mémoire, attirance, inquiétude, désir et imagination.**

Ces deux démarches me renvoient inévitablement au mouvement surréaliste, qui me semble systématiser le dialogue entre visible et invisible, entre réel et imaginaire.

Il s'agirait alors d'identifier les principes fondamentaux du surréalisme, les stratégies qu'il emploie pour explorer l'invisible, et la manière dont il mobilise le réel et l'imaginaire pour produire des expériences artistiques ou spatiales.

Notions et procédé qui renvoient au surréalisme.

« Surréalisme, n. m. Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale. Le surréalisme repose sur la croyance à la réalité supérieure de certaines formes d'associations négligées jusqu'à lui, à la toute puissance du rêve, au jeu désintéressé de la pensée. Il tend à ruiner définitivement tous les autres mécanismes psychiques et à se substituer à eux dans la résolution des principaux problèmes de la vie. »²³

²³Breton (André), *Manifeste du surréalisme*, Paris, Édition Gallimard — 1924, p37-38. Disponible sur internet : <<https://dn720005.ca.archive.org/0/items/manifestesdusurr0000andr/manifestesdusurr0000andr.pdf>>.

D'où provient ce mouvement, ces aspirations, qui en fait partie? A quel domaine ce mouvement s'adresse ?

Le surréalisme naît dans les années 1920, dans le sillage du mouvement Dada apparu à Zurich en 1916 autour de Tristan Tzara²⁴. Alors que le dadaïsme exaltait la provocation, le non-sens et la destruction des conventions artistiques et morales, le surréalisme cherche à les détruire puis les reconstruire autrement. Il ne s'agit plus de nier la réalité, mais de la dépasser en l'explorant.²⁴

En 1924, André Breton²⁶ publie cet extrait dans le Manifeste du surréalisme, considéré comme l'acte fondateur du mouvement. Il y définit le surréalisme comme un « automatisme psychique pur », affranchi du contrôle de la raison et de la morale. Fortement inspiré par les théories de Sigmund Freud²⁷ sur les rêves et la psychanalyse, Breton conçoit l'art comme un moyen d'accéder à l'inconscient et de libérer la pensée des cadres imposés. Autour de Breton se rassemblent Paul Éluard (1895-1952), Louis Aragon (1897-1982), Robert Desnos (1900-1945), Benjamin Péret (1899-1959), Philippe Soupault (1897-1990) et René Char (1907-1988). Ensemble, ils explorent une poésie nouvelle, marquée par le rêve, le désir, l'humour noir et la révolte. Dans les arts plastiques, le surréalisme s'exprime

²⁴Tristan Tzara (1886-1963) est un écrivain, poète et essayiste de langues roumaine et française. Il est également reconnu comme l'un des fondateurs du mouvement Dada.

²⁵Aron (Paul), « Les débuts du surréalisme français : reconnaissance littéraire et reconnaissance médiatique », Carnets, deuxième série n°9, 2017

²⁶André Breton (1896-1966) est un poète et écrivain français, considéré comme le principal théoricien et animateur du mouvement surréaliste.

²⁷Sigmund Freud (1856-1939) est un neurologue autrichien et fondateur de la psychanalyse,

à travers différents artistes, avec des tableaux où les objets se déforment comme dans un rêve, notamment dans *La Persistance de la mémoire* (1931) de Salvador Dalí (1904-1989). René Magritte (1898-1967), quant à lui, joue sur les décalages entre les mots et les images, comme dans *Ceci n'est pas une pipe* (1929). Max Ernst (1891-1976), pionnier du collage et du frottage, Joan Miró (1893-1983), dont les formes abstraites évoquent le monde intérieur, Yves Tanguy (1900-1955) et le photographe Man Ray (1890-1896), créateur d'images étranges et poétiques, participent aux arts de l'image à l'exploration de l'inconscient par des représentations où le réel se rêve.

Encore aujourd'hui, je vois certains collectifs et architectes s'emparer de cette approche, non plus dans l'espace pictural ou poétique, mais directement dans l'espace architectural projeté. Ils explorent les tensions et les paradoxes entre ce qui est réel et ce qui échappe à la raison, et je sens que ces contradictions deviennent souvent le moteur de leur réflexion. Même si leurs projets ne reprennent pas nécessairement les codes esthétiques classiques du mouvement, je perçois dans leurs démarches un dialogue étroit avec ses principes : exploration des strates inconscientes de la pensée, détournement des objets et des formes, recombinaisons et jeux de hasard.

«L'épisode lors duquel Le Corbusier ramassa sur une plage de Long Island une coquille de crabe, qui lui inspira la toiture de l'église de Ronchamp, est rapproché d'un passage d'Eupalinos ou l'architecte de Paul Valéry, dans lequel Socrate s'interroge sur cet « objet ambigu » qu'est un coquillage usé par les flots. L'analyse de la bibliothèque de Le Corbusier fait apparaître qu'il possédait nombre de volumes de Valéry, dont L'Homme et la Coquille, et qu'ils avaient été parfois abondamment annotés par lui. Ces lectures révèlent leur intérêt convergent pour les rejets de la mer, ces hybrides surréalistes qui effacent la distinction entre la nature et l'art.»²⁸

Cette anecdote me parle particulièrement. Je trouve que cela illustre le lien possible entre architecture et surréel. Comme dans les procédés surréalistes, je vois Le Corbusier se laisser guider par le hasard, par la rencontre fortuite d'un objet et par l'hybridation entre nature et art. Pour moi, cette démarche peut montrer que l'architecture peut utiliser le symbole, créer des tensions entre réel et imaginaire, et explorer de nouvelles potentialités de conception.

²⁸Cohen (Jean-Louis), « *Architecture et forme urbaine (chaire internationale)* », L'annuaire du Collège de France [En ligne], 121 | 2024, mis en ligne le 01 octobre 2024, consulté le 07 novembre 2025. URL : <http://journals.openedition.org/annuaire-cdf/19652> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/12kul>

Dans les années 1930, le mouvement prend une dimension politique. Breton et plusieurs artistes se rapprochent du Parti Communiste Français (PCF), convaincus que la libération de l'esprit doit s'accompagner d'une libération sociale. Les surréalistes voient dans l'art une force capable de transformer le monde. En laissant s'exprimer l'inconscient, le rêve, l'imagination, le hasard, ils espèrent renverser les ordres établis et proposer un nouveau rapport à la réalité ; mais des divergences idéologiques provoquent des ruptures, et durant la Seconde Guerre mondiale, nombre d'artistes quittent le parti et s'exilent aux États-Unis. Après la guerre, le surréalisme demeure actif jusqu'à la mort de Breton en 1966, qui marque symboliquement la fin du mouvement.

Pour autant, je pense que le surréalisme ne disparaît pas : il se transforme et continue de façonner les pratiques artistiques et architecturales contemporaines. Je perçois que, en cherchant à révéler les forces invisibles qui sous-tendent le réel, les surréalistes ont ouvert une brèche dans notre manière de percevoir et de comprendre le monde depuis le XXe siècle.

En effet, je retrouve cette logique dans des pratiques plus contemporaines comme celles d'Archigram ou de Luca Merlini,

où je perçois le détournement,

la manipulation et

*le jeu entre réel et imaginaire
comme autant de moyens pour explorer de nouveaux scénarios
et révéler les strates invisibles de l'espace architectural.*

Je me demande alors : comment cette approche surréaliste influence-t-elle réellement la manière dont nous représentons et percevons l'espace architectural ? Dans quelle mesure le hasard, le détournement et l'exploration de l'invisible peuvent-ils devenir des outils méthodologiques pour l'architecture contemporaine ?

I.

2. Le surréel
comme moyen de
représentation
architecturale

Né à Londres au début des années 1960, le collectif Archigram²⁹ est fondé par un groupe d'architectes britanniques issus de l'Architectural Association School of Architecture (AA).

Son émergence s'inscrit dans une période charnière de l'histoire de l'architecture occidentale marquée par de profonds bouleversements sociaux, technologiques et culturels. À la fin des années 1950, l'Europe sort lentement de la période de reconstruction d'après-guerre. À ce moment-là, les principes du modernisme dominant encore les pratiques architecturales et urbaines.³⁰

Pourtant, un certain épuisement idéologique se fait sentir. La foi en la rationalité planificatrice et la stabilité moderne laisse place à des interrogations sur la standardisation et la perte d'individualité dans l'environnement bâti.³¹ Parallèlement, le contexte socio-économique est traversé par un essor sans précédent de la consommation et de la technologie

Dans cette période de changements où la société s'interroge sur la place de la machine et du progrès, Archigram conçoit une nouvelle manière de penser la ville et l'habitat.

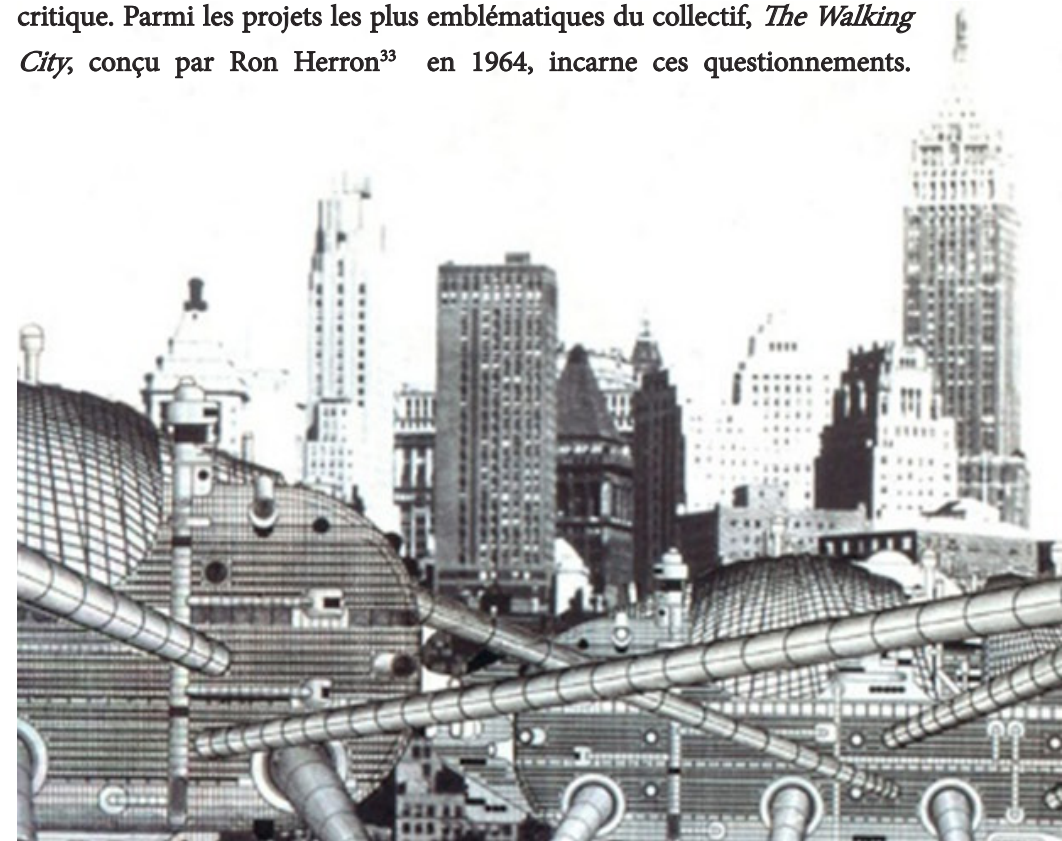
²⁹Le collectif Archigram est composé par David Greene (1937-...), Dennis Crompton (1935-2025), Mick Webb (1937-...), Peter Cook (1936-...), Ron Herron (1930-1994) et Warren Chhalk (1927-1988).

³⁰Incarnés par la *Charte d'Athènes* (1933), les principes fondamentaux de l'architecture moderne se caractérisent par la simplicité, la fonctionnalité et l'utilisation rationnelle de l'espace. une méthode de traitement psychologique explorant l'inconscient pour comprendre et traiter les troubles psychiques.

³¹Banham (Reyner), *Theory and Design in the First Machine Age*, Cambridge, MA : MIT Press, 1980, p. 312-315.

A. Refuser la contrainte du réalisable avec Archigram

À une logique de planification et de fonctionnalisme moderne, le collectif oppose une vision ludique et expérimentale de l'architecture.³² Il ne cherche pas tant à bâtir qu'à provoquer et questionner. Ses projets, souvent dessinés et rarement construits, se présentent comme des fictions où l'utopie sert d'outil critique. Parmi les projets les plus emblématiques du collectif, *The Walking City*, conçu par Ron Herron³³ en 1964, incarne ces questionnements.



³²Sadler (Simon), *Archigram : Architecture without Architecture*, Cambridge, MA : MIT Press, 2005, p.82-85.

³³Ron Herron (1930-1994) est un architecte, enseignant en école d'architecture à l'Université de l'Estonie.

Nourri par les récits de conquêtes spatiales et les imaginaires technologiques, le projet explore les notions de mobilité, d'adaptabilité et de liberté.³⁴

Dans ses représentations, l'utopie prend la forme de mégastructures ovoïdes montées sur des pieds mécaniques articulés. Ces « villes marcheuses », imaginées autonomes et autogérées, parcourent un monde post-industriel à la recherche de ressources, de climats favorables ou d'autres cités avec lesquelles interagir.³⁵

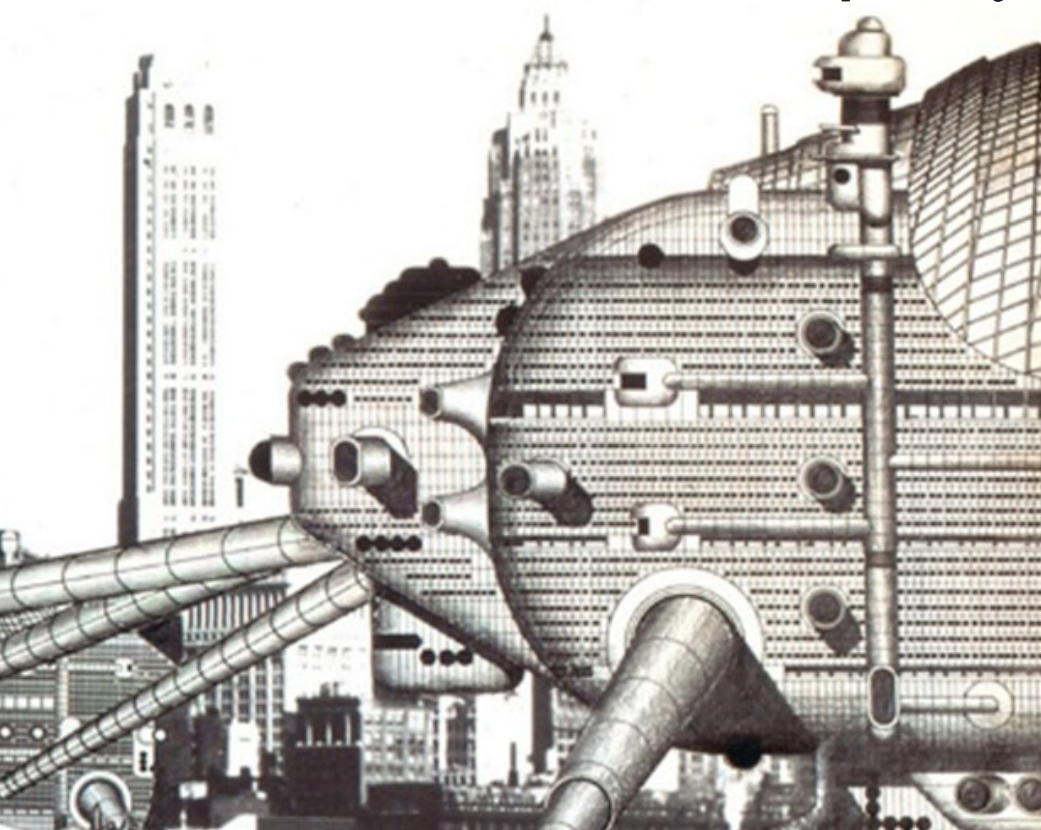


Fig 4 : Ron Herron, « *The Walking City* », Collage, tirage et graphite sur papier, 59 cm x 86 cm, 1964, Centre Pompidou, France

³⁴Sadler. Op. cit., p. 82-85.

³⁵Cook (Peter), *Living City and Walking City*, Archigram Magazine 5, 1964, p. 2 à 5. Disponible sur internet: <<https://archive.org/details/archigram/page/2/mode/1up>>

Ses compositions mêlent photographie, dessin et montage, à partir desquels Herron manipule les échelles, juxtapose et fusionne les éléments qui composent le collage. Au-delà de l'esthétique, Archigram met en scène un monde instable, traversé par les doutes de la modernité.

Ce qui m'intéresse particulièrement chez eux, c'est la manière dont il utilise les outils de représentation : plutôt que de produire des plans techniques ou des maquettes réalistes, il dessine, colle, monte et manipule des images pour créer des visions de villes et d'habitats expérimentaux.

Le collectif remet en cause les fondements de l'architecture moderne : permanence, hiérarchie et planification - pour imaginer un urbanisme nomade et adaptatif.

A l'instar des surréalistes, *The Walking City* ne prétend pas être réalisable, ni constituer une proposition technique. Il prend une distance avec le réel, qui le place à la frontière de l'architecture et de l'imaginaire. En refusant la contrainte du réalisable, Archigram libère la représentation architecturale de sa fonction descriptive et fonctionnelle pour en faire un instrument de réflexion sur la société et la transformation du monde. La mobilisation des outils de représentation n'est plus un simple moyen pour rendre visible, mais devient un moyen permettant d'interroger la conception classique de la ville et de révéler les contradictions d'un monde en mutation.

Je trouve que cette approche montre que la représentation architecturale peut devenir un véritable instrument de pensée, capable de questionner le monde et la société. Ce qui me frappe, c'est qu'en refusant les contraintes de faisabilité, Archigram transforme le dessin, le collage et la représentation en instruments critiques, qui interrogent nos façons de concevoir la ville et de penser le progrès. Je sens que travailler avec ces outils, comme le fait le collectif, permet de révéler des contradictions et des possibilités nouvelles, et de penser l'espace d'une manière plus libre et imaginative.

³⁶Le collage est une technique de création artistique qui consiste à combiner des éléments de diverses natures : photographie, papier, toiles, ...

Architecte et enseignant suisse, Luca Merlini appartient à une génération formée dans le sillage de la crise des grands récits modernistes ; un contexte, où l'architecture, influencée par les débats postmodernes, remet en question la rationalité et l'universalité héritées du mouvement moderne.

Il invite à repenser le dessin et l'image comme des outils de connaissance et d'expérimentation, qui seraient capables de révéler de nouvelles dimensions de l'architecture et d'ouvrir des perspectives sur la manière de concevoir et de percevoir l'espace.³⁷ Dans son ouvrage *La Traversée de ma bibliothèque*, Luca Merlini explore comment la mémoire, la perception et la fiction peuvent se spatialiser et se matérialiser par l'acte même de la représentation. À travers l'utilisation d'outils de représentation, il cartographie un paysage intérieur - à la fois physique, mental et narratif - où se mêlent expériences personnelles, constructions intellectuelles et projections fictionnelles.

Plans éclatés, perspectives en plongée et contre-plongée, coupes transversales et inscriptions manuscrites se superposent pour créer une stratification visuelle, où chaque élément agit comme un vecteur d'interprétation et de sens.

³⁷Martín Hernández (Manuel J.), « Vers une théorie et une critique de l'architecture », Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine [En ligne], 24/25 | 2009, mis en ligne le 01 septembre 2017, consulté le 10 novembre 2025. URL : Vers une théorie et une critique de l'architecture

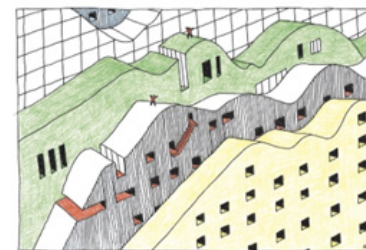
Alors que le monde visuel devient saturé d'images et de données, Merlini développe une approche qui place l'image au cœur du processus architectural. Elle ne se limite plus à une fonction graphique ou technique : elle devient un espace où Merlini fait se rencontrer mémoire, regard, fiction et construction du sens.

B. Libérer le regard avec Luca Merlini

Merlini déconstruit et recombine l'espace architectural selon des logiques multiples et simultanées. Chaque page est pensée comme un espace construit qui articule trois échelles de lecture : la dimension humaine, perceptible dans la matérialité des allées et des rayonnages ; la dimension cognitive, liée au déplacement dans l'espace du savoir et de la pensée ; et la dimension poétique, qui traduit la circulation mentale entre les idées, les images et les objets.

ENNUI ?
LA MONTAGNE MAGIQUE EST LE LIVRE DE L'ENNUI.
PEUT-ÊTRE NE FAUDRAIT-IL PAS À S'ADRESSER À L'ÉCRIVAIN,
CAR C'EST UN CHAT-D'ÉCOLE ? MAIS ENFIN, PAR LA
DESCRIPTION DANS VUE DE L'ATTENTE D'UNE COISE QUI NE PEUT
QU'ARRIVER ET SUR LAQUELLE LES PERSONNAGES DU LIVRE
DE SAVOIR SAVENT QUELS MOTS METTRE, ENFIN, COMME
L'APPROCHE D'UNE MODERNITÉ QUI SEMBLE TATALE, ENFIN, ENFIN
À LIRE PARCE QU'ON SE DEMANDE S'IL EST NÉCESSAIRE DE
FAIRE LONG POUR RACONTER
LA LENTEUR DU TEMPS...
LA MONTAGNE MAGIQUE DE THOMAS
JUSTE AVANT "THE BIG TALL",
CETTE GUERRE DE 44-48 QUI
EMPIÈTRAIT LE DOMAINE
AU MOMENT DU COMMENCEMENT.
SAIT-IL LIRE LE LIVRE DE L'ENNUI POUR COMPRENDRE
QUELS HABITUDES DE LA CATASTROPHE NOUS SOMME ?
BOYENUS ?

10. LA MONTAGNE MAGIQUE
THOMAS MARIJ



L'ATTENTE 93 : LA MONTAGNE MAGIQUE DE THOMAS MARIJ

Fig. 5 : Lucas Merlini, « La Traversée de ma bibliothèque », Encre sur papier, 16 cm x 30 cm, 2024

Les pages se déploient dans le livre comme un labyrinthe fragmenté, où l'œil du lecteur suit des trajectoires multiples : des notes manuscrites et des fragments d'illustration y sont suspendus entre les marges. Merlini explore également la question de la temporalité et de la mémoire. Certaines pages figurent la bibliothèque telle qu'elle existe physiquement, d'autres ouvrent sur des visions oniriques, où les rayonnages se dédoublent, se déploient à l'infini ou flottent dans des espaces abstraits.

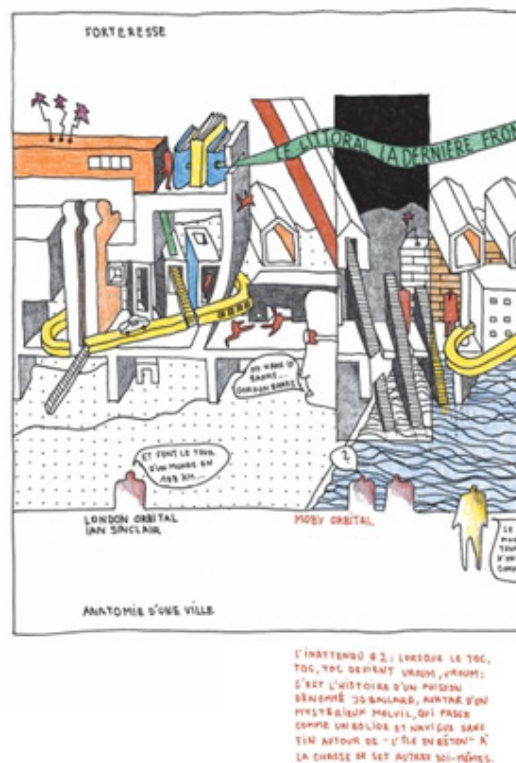
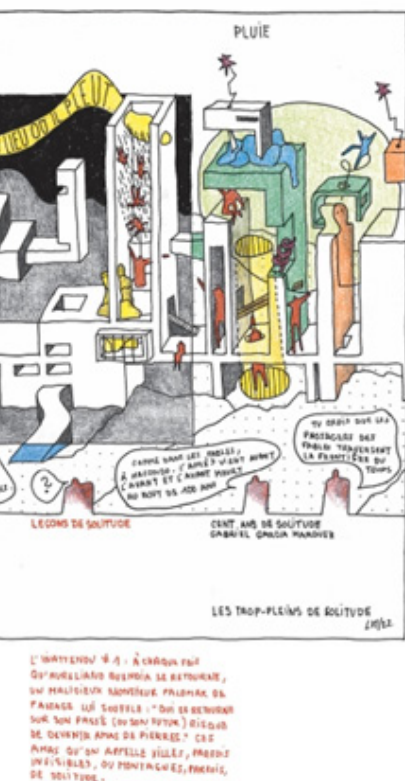


Fig. 6 : Lucas Merlini, « La Traversée de ma bibliothèque », Encre sur papier, 16 cm x 30 cm, 2014

Au travers de ce processus, l'architecture, chez Luca Merlini, cesse d'être un simple cadre fonctionnel. Elle devient un médium narratif, capable de tisser des liens entre le réel et la fiction. L'espace architectural n'est plus figé : il se déploie comme un champ de correspondances où la perception, la pensée et le récit s'entremêlent ; un lieu où le lecteur n'est plus simple spectateur, mais acteur d'une recomposition continue. -entre l'objet, le récit et lui-même.

Dans ce cadre, Merlini utilise l'image comme un outil d'exploration plutôt que comme un moyen de représentation. Ses dessins ne cherchent pas à décrire un lieu, mais à en inventer la possibilité. Par le jeu des superpositions, des fragments et des écarts, il met en tension le réel et l'imaginaire, et interroge la manière dont nous percevons et construisons l'espace.

En comparant sa démarche à celle d'Archigram, je remarque des similitudes et des différences intéressantes. Comme le collectif britannique, Merlini partage un intérêt pour le surréel et la fiction, mais là où Archigram exploitait le collage, l'utopie et la provocation pour questionner la ville et ses usages, Merlini me semble plus introspectif et conceptuel. Je perçois dans son travail une attention particulière à l'image architecturale et à la manière dont elle influence notre expérience de l'espace. Pour moi, il transforme la représentation visuelle et le récit en outils de réflexion : plutôt que de réinventer directement la ville, il explore comment l'architecture peut être pensée et ressentie, comment elle peut raconter des histoires et façonner notre perception de l'espace.

Cette démarche s'inscrit dans la continuité de l'esprit surréaliste. Merlini reprend le goût du détournement et de la combinaison : déplacer pour révéler autrement.

Fin 1950 et à partir de 1960.

En comparant Archigram et Merlini, je remarque que le recours au surréel dépasse la simple esthétique : c'est une force opératoire. Pour eux, l'imaginaire n'est pas une échappatoire, mais un moteur capable de transformer une crise - sociale, culturelle ou idéologique - en opportunité de renouvellement, libérant ainsi l'architecture de ses carcans.

Architecture surréelle.

Je tends à penser que cette manière de concevoir pourrait se définir comme un paradigme : non pas limité à des formes ou des styles normés, mais comme une pratique contextuelle et réflexive. Elle lit et intervient sur les tensions propres à chaque situation, s'inspire des surréalistes pour explorer les strates inconscientes de la pensée, détourner les objets, recombinaison des formes et jouer avec le hasard.

Paradigme

« ÉPISTÉMOL. Conception théorique dominante ayant cours à une certaine époque dans une communauté scientifique donnée, qui fonde les types d'explication envisageables, et les types de faits à découvrir dans une science donnée. »³⁸

Transposée à l'architecture, la notion de paradigme renvoie à une pratique architecturale qui dépasse la simple dimension fonctionnelle du projet pour devenir une structure mentale.

³⁸Définition de paradigme, CNRTL, [En ligne] Date de mise en ligne inconnu, consulté le 20 novembre 2025. < <https://www.cnrtl.fr/definition/paradigme> >

C. Définir «l'architecture surréelle»

Elle ne recherche ni l'efficacité fonctionnelle des modernistes, ni les langages codifiés des architectures normatives ; elle construit une structure conceptuelle capable de remettre en question les évidences et d'élargir le champ des possibles.

Architecture paradigmatique

Dans cette perspective, je comprends l'architecture surréelle comme une pratique paradigmatique : elle offre un cadre méthodologique et conceptuel pour orienter la pensée architecturale, expliciter les principes mobilisés dans le projet et articuler théorie, pratique et contexte. Elle inclut une pluralité de langages et de visions, reflétant la diversité des époques, cultures et courants, tout en proposant un récit, une posture et une intention qui donnent sens à l'acte de concevoir. On pourrait ainsi mentionner des figures majeures comme Kenzo Tange, Rem Koolhaas ou encore Bernard Tschumi dont les démarches ont marqué l'architecture au XX^e siècle et contribuent à cette diversité de paradigmes possibles.

I.

3. L'architecture
paradigme comme
cadre conceptuel
surréal

Le Plan pour la ville de Tokyo réalisé par Kenzo Tange en 1960 s'inscrit dans un Japon en pleine mutation après la Seconde Guerre mondiale, marqué par la reconstruction rapide, l'industrialisation et l'exode rural vers Tokyo.³⁹

Le projet de Kenzo Tange⁴⁰ s'organise autour d'un axe central destiné à structurer et hiérarchiser l'ensemble des fonctions urbaines. Cet axe regroupe les principaux systèmes de transport - routes rapides, voies ferrées, lignes de métro et infrastructures de correspondance - afin de concentrer les flux majeurs et de rationaliser la mobilité à l'échelle métropolitaine.

Il intègre également les équipements économiques, administratifs et publics, définissant une concentration programmatique visant à optimiser les échanges, les services et la gestion urbaine.⁴¹ Autour de cette ligne structurante, la ville se déploie selon un dispositif de zones fonctionnelles superposées sur des plateformes modulaires élevées sur pilotis. Cette configuration vise à dissocier les niveaux : le sol est réservé à la circulation, aux services logistiques et aux réseaux techniques, tandis que les niveaux supérieurs accueillent les programmes résidentiels, tertiaires et les équipements de proximité.⁴²

³⁹ Sasaki *Tokyo: Urban Development and Postwar Reconstruction*, Tokyo University Press, 1998, p. 23-35

⁴⁰ Kenzo Tange (1913-2005) est un architecte et urbaniste japonais. Il est connu pour avoir joué un rôle clé dans la renaissance de la ville de Tokyo

⁴¹ Tange (Kenzo), *Tokyo Plan 1960*, in *Metabolism in Architecture*, London: Academy Editions, 1961, p. 45.

⁴² Tange (Kenzo), op. cit., p. 45

A. Imaginer la ville métaboliste avec Kenzo Tange

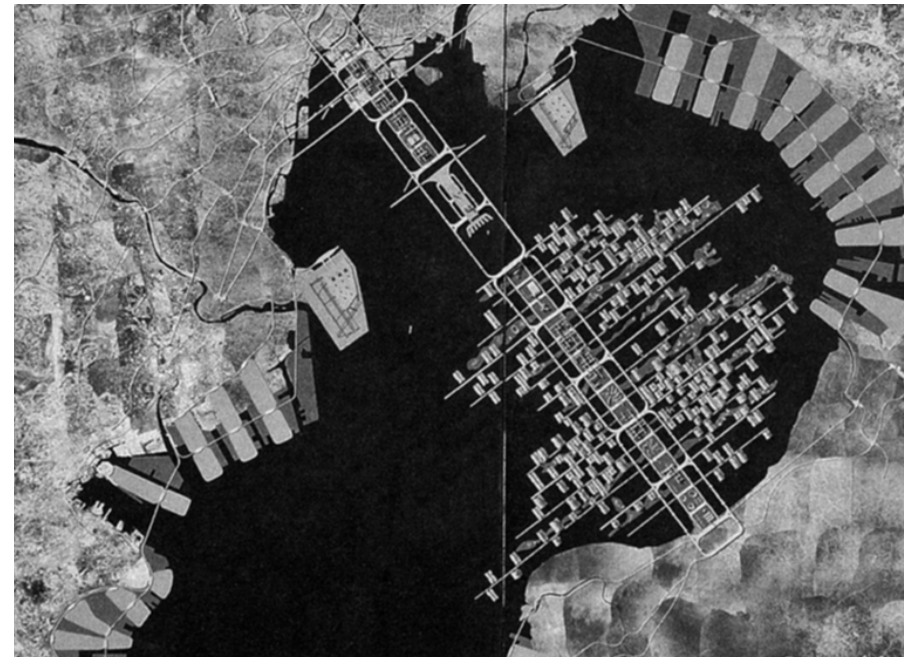


Figure 7 : Scan d'un livre, Kenzo (Tange), 1946-1969 : *Architecture and Urban Design*, p.149, 1970

Les plateformes sont organisées selon des trames modulaires établies pour standardiser les dimensions des éléments constructifs et faciliter leur assemblage. Chaque mégastructure est constituée de modules répétitifs, conçus pour être ajoutés, remplacés ou réorganisés selon les évolutions du programme urbain.⁴³

Bien que restée à l'état de projet, la proposition de Kenzo Tange réinvente le paradigme urbain.

À une période marquée par la reconstruction, la croissance industrielle et l'urbanisation rapide, Tange rompt avec les modèles urbains prédominants pour proposer un nouveau cadre combinant des principes territoriaux - centralité et hiérarchisation des espaces - et les technologies émergentes. Inscrite dans une approche métaboliste⁴⁴, sa proposition dépasse la simple réponse fonctionnelle : elle conçoit la ville comme un système évolutif, capable de croître et de se reconfigurer en fonction des dynamiques métropolitaines du milieu du XXe siècle.⁴⁵

⁴³Tange (Kenzo), op. cit., p. 50

⁴⁴Le métabolisme est un mouvement architectural japonais d'après-guerre qui a fusionné des idées sur les mégastructures avec celles de la croissance organique biologique.

⁴⁵Tange (Kenzo), op. cit., p. 55-57.

Chez Tange, je perçois une approche structurante et programmée, en réponse à la reconstruction et à l'industrialisation du Japon d'après-guerre. Il hiérarchise les fonctions, travaille la modularité et anticipe l'évolution de la ville. Sa vision considère la ville comme un système métabolique capable de croître et de se reconfigurer : l'espace n'est pas seulement dessiné, il est pensé comme un organisme vivant, où chaque module et chaque fonction s'intègrent dans une logique globale, en lien avec les mutations économiques et sociales de son temps.

Le manifeste New York Délire s'inscrit quant à lui dans une réflexion sur les dynamiques urbaines contemporaines, marquées par la mondialisation, la densité et la complexité des flux économiques, sociaux et culturels.⁴⁶

Dans son manifeste New York Délire, Rem Koolhaas⁴⁷ retrace le développement de la ville de Manhattan et analyse les dynamiques qui ont façonné son organisation urbaine. À partir de l'observation de son évolution, il identifie plusieurs phénomènes structurants - la densité, les flux de circulation, la congestion et la mixité fonctionnelle des quartiers⁴⁸. Rem Koolhaas avance que la densité urbaine n'implique pas seulement de loger des populations ou de créer du bâti, mais fait émerger des questions de complexité programmatique, où les usages se superposent et interagissent à différentes échelles.⁴⁹ Les flux de circulation - véhicules, piétons, transports en commun et infrastructures logistiques - y apparaissent comme des forces structurantes influençant directement la forme et l'organisation des espaces urbains. La congestion, loin d'être considéré comme un problème, est identifiée par Koolhaas comme génératrice de tensions entre programmes et espaces, incitant à repenser la répartition fonctionnelle et la hiérarchie spatiale.⁵⁰

⁴⁶Koolhaas (Rem) *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*, New York, The Monacelli Press, 1978, p. 15–20.

⁴⁷Rem Koolhaas (1944-...) est un architecte théoricien et urbaniste néerlandais. Il est reconnu pour les créations de son agence OMA.

⁴⁸Koolhaas, op. cit., p. 32–35.

⁴⁹Koolhaas, op. cit., p. 36–40.

⁵⁰Koolhaas, op. cit., p. 46–48

B. Observer rétroactivement Manhattan avec Rem Koolhaas

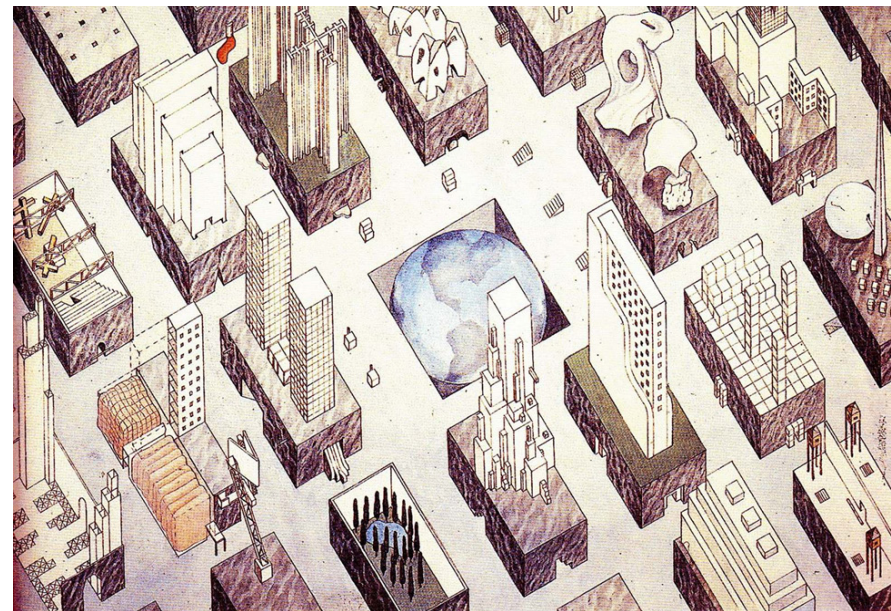


Figure 8 : Scan d'un livre, Koolhaas (Rem), *New York délire*, Parenthèses, 2002, p.295

La mixité fonctionnelle, quant à elle, résulte de la cohabitation d'activités résidentielles, commerciales, culturelles et de loisirs. Elle produit des programmes hybrides où l'architecture doit articuler des usages variés, parfois conflictuels, d'une ville en constante transformation.⁵¹

Pour Koolhaas, ces observations conduisent à repenser le rôle de l'architecture : les formes ne sont plus déterminées par des références stylistiques ou esthétiques, mais émergent des dynamiques urbaines elles-mêmes. ⁵²

Il développe ainsi un paradigme rétroactif fondé sur l'observation et l'analyse des forces qui structurent la ville, considérant que l'architecture n'est pas seulement un objet construit, mais également un outil d'étude des processus urbains. Elle est capable de rendre visibles les logiques cachées de la métropole et d'anticiper ses transformations à venir, influencées par des dynamiques économiques, sociales et urbaines.⁵³

⁵¹Koolhaas, op. cit., p. 50-52

⁵²Koolhaas, op. cit., p. 56-58

⁵³Koolhaas, op. cit., p. 65-68

À l'inverse, je vois dans le travail de Koolhaas une démarche analytique et rétroactive, qui analyse puis retranscrit la mondialisation et la complexité des flux urbains contemporains. Il s'intéresse à la densité, aux flux et à la mixité fonctionnelle comme moteurs de compréhension et de projet. L'architecture devient un outil pour révéler et anticiper les évolutions urbaines futures en comprenant les dynamiques actuelles : ses cartes, collages et récits me montrent comment la densité, la mobilité et les interactions sociales façonnent la forme et le sens de la ville.

En prenant comme point de départ la cité idéale, considérée ici comme une référence de représentation conventionnelle de l'architecture, cette première partie met en avant les principes et les évolutions de la représentation dans les milieux de l'art. En proposant un modèle où la figuration de l'espace permet d'anticiper une réalité éventuelle, la cité idéale fait du dessin de la ville un outil de projection qui influence durablement la pratique des architectes. Elle permet en effet de distinguer deux usages fondamentaux de la représentation graphique : décrire l'existant d'une part, et concevoir un espace éventuel d'autre part.

C'est sur ce second volet que s'appuient les approches surréelles de De Chirico et Debord. Tous deux considèrent la représentation comme un moyen d'ouvrir les portes d'une réalité éventuelle et de proposer des possibles pour une ville. Bien que leurs réflexions prennent racine dans des domaines d'application et à des époques différentes, ils proposent chacun de réinventer les codes spatiaux, en introduisant dans les systèmes de représentation conventionnels une dimension sensible, étonnante, voire dérangement, et qui propose d'aller au-delà du réel : une dimension *surréelle*.

Dans le domaine pictural, De Chirico déconstruit le modèle perspectif classique pour déplacer l'espace et rendre perceptibles les sensations, la temporalité et l'affect. Sa démarche montre comment la figuration peut révéler des couches interprétatives dans le dessin, qui vont au-delà de la seule structure géométrique. Debord, de son côté, poursuit cette réflexion et la transpose au plan. En bouleversant les codes de la cartographie, il transforme l'espace en instrument d'exploration intérieure : la carte ne sert plus à se repérer, mais à rendre visible ce qui se ressent plutôt que ce qui se voit.

Ces procédés, que le mouvement surréaliste systématise, interrogent les dualités entre réel et imaginaire, visible et invisible... En cherchant à dépasser ces oppositions, le surréalisme met en place un corpus de pratiques permettant l'exploration profonde et méthodique du surréel : investigation de l'inconscient, écriture automatique, détournement du réel et recours au hasard sont autant de méthodes permettant de sonder les dimensions cachées du réel. S'il n'a pas donné naissance à un courant architectural constitué, il semble toutefois avoir ouvert une brèche durable dans notre manière de percevoir et de comprendre le monde, qui irrigue encore la pensée architecturale contemporaine.

Des démarches comme celles d'Archigram ou de Luca Merlini réactivent ces principes et les appliquent à l'espace projeté, sans s'inscrire formellement dans le mouvement historique. En mobilisant l'imaginaire, le détournement, la manipulation des images ou la mise en fiction des espaces, ils élaborent de nouveaux scénarios architecturaux et révèlent des strates inédites de l'espace. Tous deux mobilisent donc la représentation non pas comme un support technique, mais comme un espace de pensée où le surréel enrichit la conception. Leur travail montre donc comment l'architecture peut se renouveler à travers l'image elle-même, indépendamment de sa matérialisation.

Dans le champ de l'urbanisme, des figures comme Kenzo Tange ou Rem Koolhaas montrent également que la représentation peut être un instrument d'analyse et un outil d'anticipation : Tange, en réinventant le paradigme urbain en combinant planification et dimension évolutive, et Koolhaas, en mobilisant la représentation pour analyser, projeter et rendre visibles les dynamiques d'une métropole.

Ainsi, l'ensemble des démarches étudiées montre que l'approche surréelle de la représentation offre une compréhension plus profonde et plus complexe de l'espace. De la cité idéale aux compositions métaphysiques de De Chirico, des cartographies sensibles de Debord aux approches urbanistiques de Tange et Koolhaas, en passant par les expérimentations contemporaines d'Archigram et de Merlini, les procédés surréels transforment la représentation en un outil actif. Loin de se limiter à une fonction descriptive, elle devient un instrument critique, prospectif et inventif, capable d'anticiper des évolutions spatiales et de déplacer les normes établies. Ces pratiques soulignent que le surréel, entendu comme méthode de pensée autant que de représentation, ouvre un horizon fertile pour repenser la pratique architecturale et enrichir la compréhension des dynamiques spatiales contemporaines.

Toutefois, si la plupart des exemples étudiés relève encore du domaine de la représentation, ils soulignent la nécessité de confronter ces outils conceptuels à l'espace construit, afin d'en éprouver pleinement le potentiel. Cette perspective ouvre donc la voie à une seconde partie, qui interrogera la manière dont ces procédés surréels peuvent se déployer au sein même de l'architecture réalisée.

II. Analyse par le fragment d'espace architecturé paradigmatique

1. Dialectique «tschumienne»

A. Méthodologie d'analyse fragmentaire

Le Parc de la Villette constitue l'apogée de cette recherche. Il sert de terrain d'étude pour analyser la manière dont Bernard Tschumi articule théorie, dessin et architecture, selon une logique inspirée - bien que radicalement distincte - de celle de Giorgio de Chirico, Guy Debord, Archigram ou Luca Merlini. À l'instar de ces derniers, Tschumi mobilise le dessin et l'écriture non pas pour illustrer l'architecture, mais pour en élaborer les fondements critiques. L'expérimentation vise à déconstruire puis reconstruire ses outils conceptuels, ses écrits et ses procédés graphiques. Elle prend la forme de fragment d'architecture destiné à révéler les notions et mécanismes structurants de sa pensée.

Comprendre le projet de Tschumi implique d'examiner comment le contexte politique, social et culturel des années 1970-1980 nourrit ses choix conceptuels et formels. Ces prérequis prennent la forme de fiches synthétiques composées de textes. Elles restituent les dynamiques intellectuelles, économiques et politiques qui entourent la conception du Parc de la Villette, identifiant les débats, tensions et ruptures qui ont alimenté la réflexion de l'architecte. Constituant ainsi un premier niveau de compréhension, situant l'origine des notions mobilisées dans le projet. À ces éléments contextuels s'ajoutent des prérequis architecturaux, construits selon la même logique. Ici, l'objectif est de montrer comment le contexte identifié précédemment se traduit en notions opératoires dans le projet architectural. Ces prérequis forment un lexique préalable, nécessaire pour saisir les fondements théoriques avant d'aborder l'analyse détaillée des fragments du projet. À partir du vocabulaire dégagé, trois notions spatiales sont sélectionnées puis développées.

Pour chacune, un corpus d'extraits textuels et iconographiques issus des écrits et dessins de Tschumi est constitué. Ces extraits sont choisis pour leur portée conceptuelle, leur capacité à révéler des principes d'action plutôt que des formes. Une lecture active est alors menée : certains passages sont volontairement occultés afin de faire apparaître les termes les plus significatifs, ceux qui condensent ou déclenchent la pensée de Tschumi. Ce procédé de sélection et d'effacement permet de faire émerger les outils ou notions réellement à l'œuvre. À partir de cette mise en exergue textuelle, une analyse graphique est engagée. Les termes clés sont réactivés directement sur l'élément iconographique correspondant - plan, diagramme ou croquis. Ce passage du texte au dessin permet de rendre visibles les mécanismes internes de la pensée de Tschumi, mais aussi d'expérimenter la manière dont les notions se traduisent dans la composition mentale et la spatialité projetée. L'expérimentation graphique se conclut par une synthèse visuelle critique, élaborée à partir des documents graphiques originaux. Chaque notion fait ainsi l'objet de ce protocole expérimental. Un texte analytique résulte de ce processus ; il est rédigé en rétroaction et suit la même logique que l'analyse graphique : compréhension du concept, mise en exergue des outils, application, mise en crise et questionnement des paradoxes révélés.

Cas d'exemple d'une expérimentation issue de la méthodologie d'analyse fragmentaire

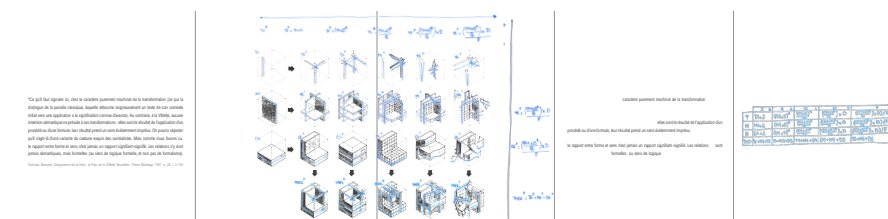


Figure 9 : Il s'agit d'un cas d'exemple d'une expérimentation, réalisé à l'encre sur calque et assemblé par photomontage. Toute fois il est à noter qu'il s'agit d'un prototype et qu'il ne figure pas dans les expérimentations finales. 74 cm x 21 cm, 2025

B. Déconstruction de la dialectique «tschumienne»

La période précédant l'élaboration du Parc de la Villette s'inscrit dans une France en profond bouleversement, secouée par les transformations politiques, sociales et culturelles des années 1960 à 1970.

Ces deux décennies voient le pays glisser progressivement vers ce que les théoriciens désignent comme la condition postmoderne : un état du monde où les valeurs se contredisent, où les grands récits unificateurs s'effritent et où les certitudes de la modernité - progrès continu, croissance économique, unité nationale perdent de leur évidence. À Paris, à la fin du XX^e siècle, la ville est confrontée à une densité croissante, à la diversification des usages urbains et à la nécessité de repenser ses espaces publics pour répondre à des modes de vie en pleine transformation. C'est dans ce contexte que l'État lance, en 1982, un grand concours international d'architecture pour réinventer les 55 hectares des anciens abattoirs de la Villette. L'enjeu est alors de concevoir un parc qui ne soit plus seulement un espace de nature, mais un lieu ouvert à la culture, à l'expérimentation et à l'innovation sociale.

•Prérequis contextuel

Naissance et affirmation de la culture jeune

Ce bouleversement s'inscrit dans le prolongement de Mai 68. La jeunesse, nombreuse et politisée, invente de nouvelles manières de s'affirmer, tandis que les milieux ouvriers renouvellent leurs luttes.⁶⁰

Parallèlement, la scène culturelle reflète cette diversification. Les contre-cultures se multiplient et le mouvement punk, dès 1976, incarne une énergie radicale fondée sur le refus des hiérarchies, l'autogestion et la spontanéité. Les mouvements sociaux participent également à cette transformation de la société. La création du Mouvement de Libération des Femmes (MLF), l'abaissement de la majorité à 18 ans, la dépénalisation de l'Interruption Volontaire de Grossesse (IVG) et la réforme Haby instaurant le collège unique traduisent un élargissement des droits et une redéfinition des rôles sociaux.⁶¹ Cette dynamique s'accompagne d'une réflexion croissante sur l'immigration, l'égalité des droits et les nouveaux modèles familiaux.⁶² Dans ce contexte de remise en question des normes sociales, les appartenances se multiplient et l'autorité des institutions traditionnelles - école, État, famille - s'effrite.⁶³

⁶⁰Zancarini-Fournel (Michelle), *Les Années 68 : le temps de la contestation*, Paris, Fayard, 2008, p. 112-120.

⁶¹Pavard (Bibia), *Si je veux, quand je veux : contraception et avortement dans la société française*, 1956-1979, Paris, Presses de Sciences Po, 2012, p. 241-260

⁶²Noiriel (Gérard), *Le Creuset français*, Paris, Seuil, 1988, p. 215-225.

⁶³Dubet (François), *Le Déclin de l'institution*, Paris, Seuil, 2002, p. 15-28.

•Prérequis architecturaux

Complexité

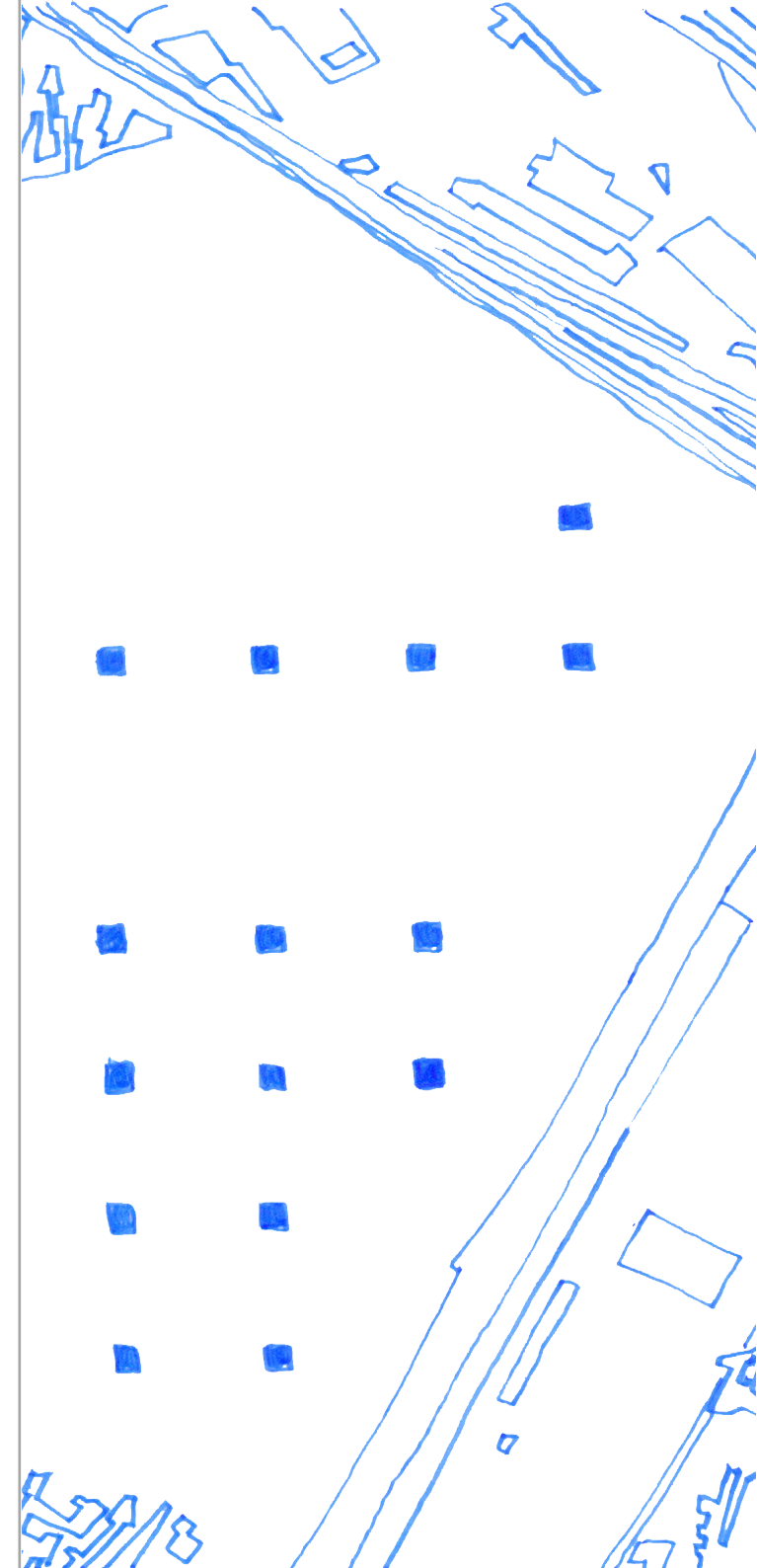
La France des années 1970 apparaît comme une société en mouvement permanent, où les pratiques et les références collectives se recomposent sans cesse. Elle devient plus hétérogène et fragmentée, marquée par des identités multiples, des pratiques sociales diversifiées et une remise en question des normes et de l'autorité traditionnelle.

Ces changements ne se limite pas à la sphère sociale : elle transforme également la manière de penser, d'habiter et d'organiser l'espace. C'est dans ce contexte en mutation que se développe la réflexion qui conduira en partie à la création du Parc de la Villette. Tschumi intègre cette complexité dans son approche : le parc ne propose pas une seule manière d'être habité, mais accueille une diversité d'usages et d'expériences .

Contre-culture
Diversification
Pluralité

Folie
Ligne
Grille-ponctuelle

Ligne



•Prérequis architecturaux

Complexité

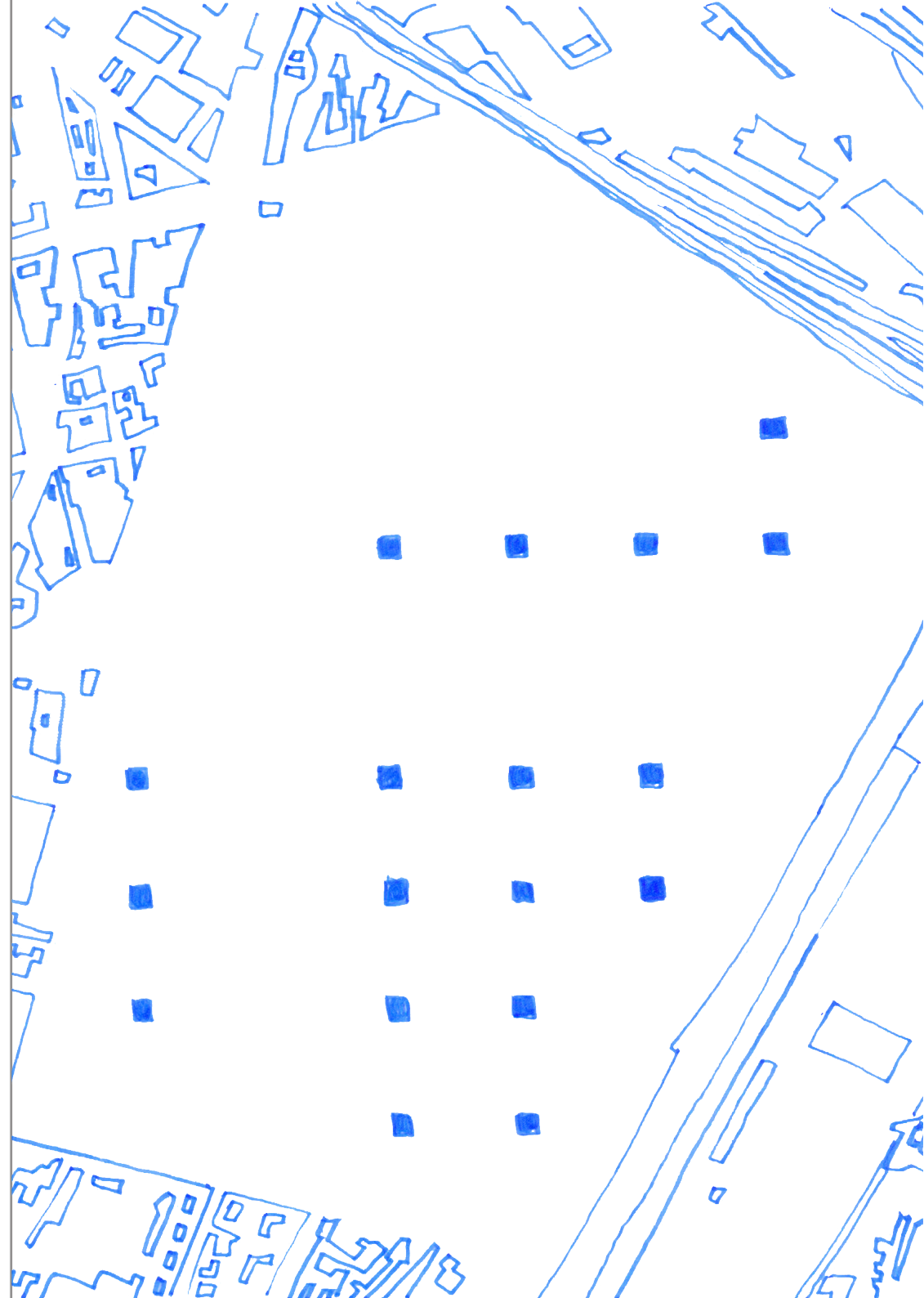
La France des années 1970 apparaît comme une France permanente, où les pratiques et les références coexistent sans cesse. Elle devient plus hétérogène et plus complexe par des identités multiples, des pratiques diverses, une remise en question des normes et de l'ordre.

Ces changements ne se limitent pas à la ville, ils transforment également la manière de penser, d'habiter l'espace. C'est dans ce contexte de mutation et de réflexion qui conduira en partie à la création de la ville nouvelle. Tschumi intègre cette complexité dans son projet, il ne propose pas une seule manière d'être habité, mais une multitude d'usages et d'expériences.

Contre-culture

Diversification

Pluralité



•Prérequis architecturaux

Complexité

La France des années 1970 apparaît comme un pays permanent, où les pratiques et les références coexistent sans cesse. Elle devient plus hétérogène et plus complexe par des identités multiples, des pratiques diverses, une remise en question des normes et de l'ordre.

Ces changements ne se limitent pas à la ville, ils transforment également la manière de penser, d'habiter l'espace. C'est dans ce contexte de mutation et de réflexion qui conduira en partie à la création du Parc de la Villette. Tschumi intègre cette complexité dans son projet, il propose pas une seule manière d'être habité, mais une multitude d'usages et d'expériences.

Contre-culture

Diversification

Pluralité

un système orthogonal d'axes de coordonnées

Les activités les plus fréquentées sont placées le long des coordonnées de manière à y accéder facilement

les axes de coordonnées permettent qu'une masse critique se développe, concentrée sur les activités les plus dynamiques du Parc. Le système de Lignes comprend également un circuit sinueux qui relie les différentes parties du Parc, bordé par les jardins programmatiques ou paysagistes

offrant des rencontres imprévues avec certains aspects inhabituels d'une nature domestiquée ou programmée.

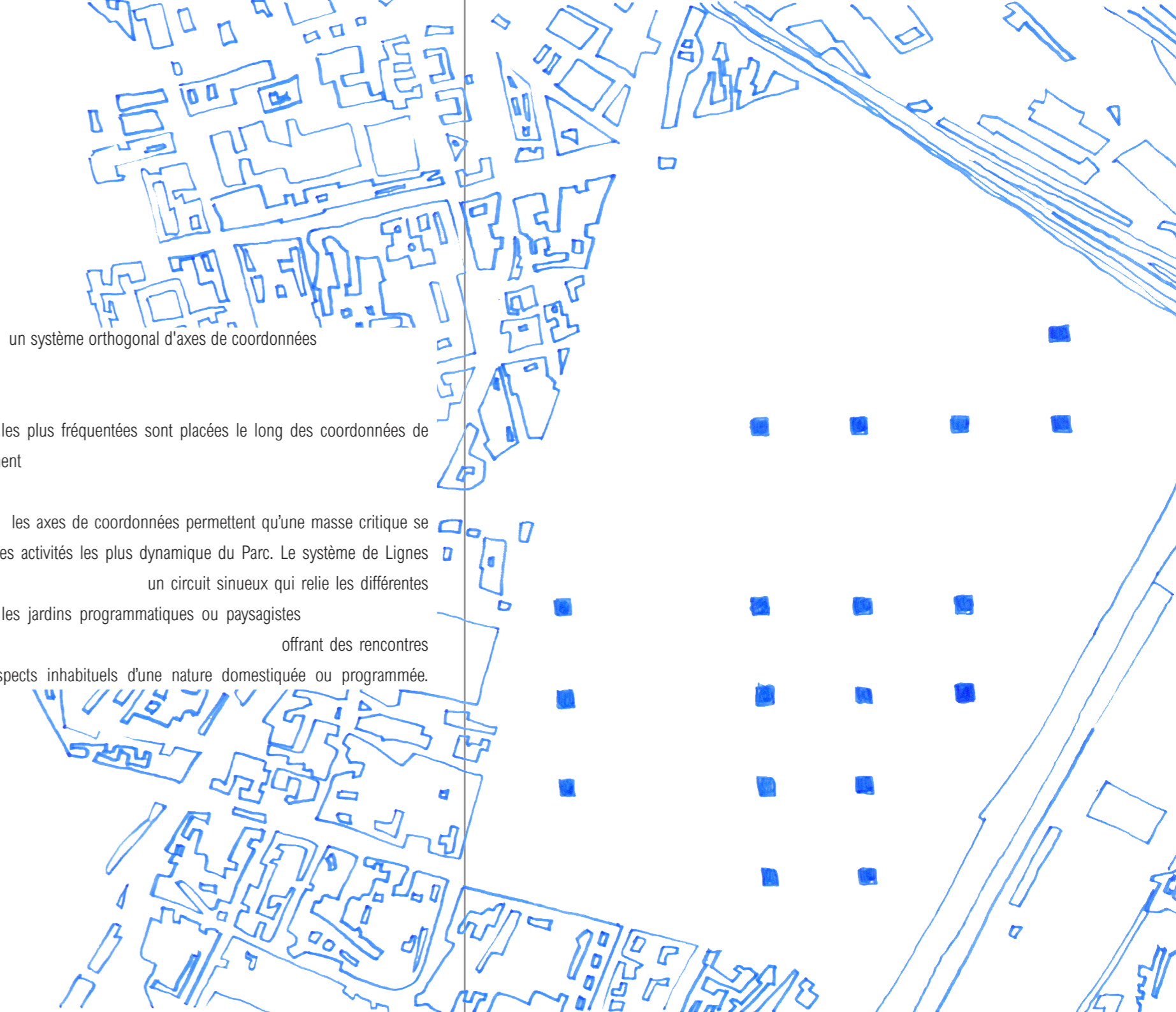
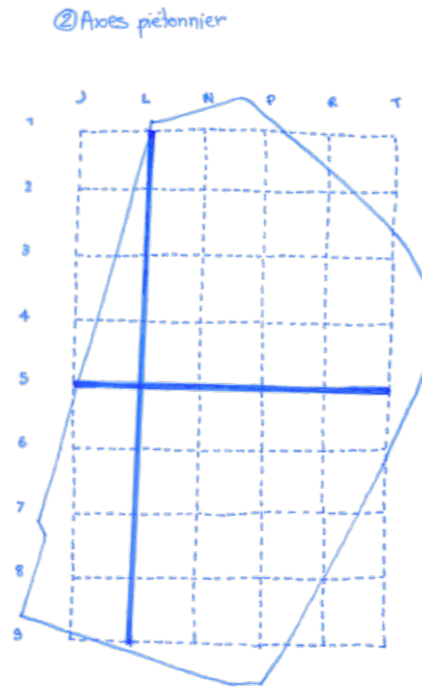
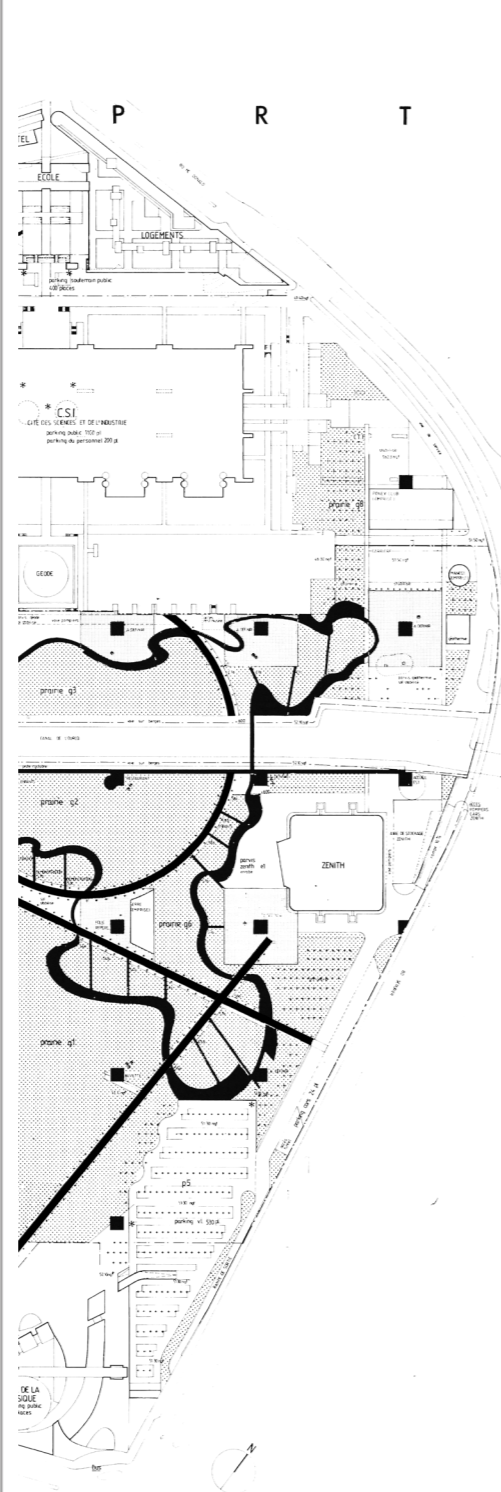
•Prérequis architecturaux

Complexité

La France des années 1970 apparaît comme un pays permanent, où les pratiques et les références coexistent sans cesse. Elle devient plus hétérogène et plus complexe par des identités multiples, des pratiques diverses, une remise en question des normes et de l'ordre.

Ces changements ne se limite pas à la transformation de l'espace. C'est dans ce contexte en mutation que la réflexion qui conduira en partie à la création du Parc de la Villette. Tschumi intègre cette complexité dans son projet, qui propose pas une seule manière d'être habité, mais une multitude d'usages et d'expériences .

Contre-culture
Diversification
Plurialité



un système orthogonal d'axes de coordonnées

Les activités les plus fréquentées sont placées le long des coordonnées de manière à y accéder facilement

les axes de coordonnées permettent qu'une masse critique se développe, concentrée sur les activités les plus dynamiques du Parc. Le système de Lignes comprend également un circuit sinuoso qui relie les différentes parties du Parc, bordé par les jardins programmatiques ou paysagistes offrant des rencontres imprévues avec certains aspects inhabituels d'une nature domestiquée ou programmée.

•Prérequis architecturaux

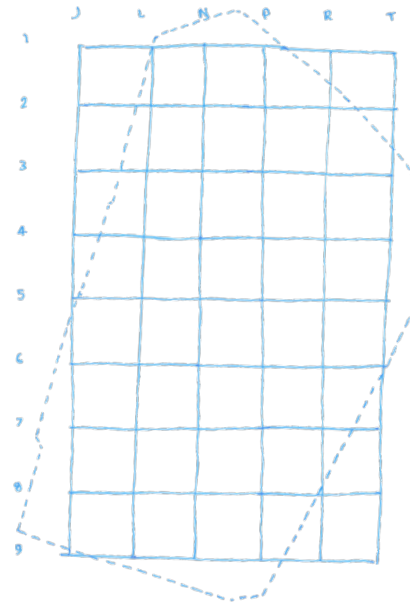
Complexité

La France des années 1970 apparaît comme un pays permanent, où les pratiques et les références coexistent sans cesse. Elle devient plus hétérogène et plus complexe par des identités multiples, des pratiques diverses, une remise en question des normes et de l'ordre.

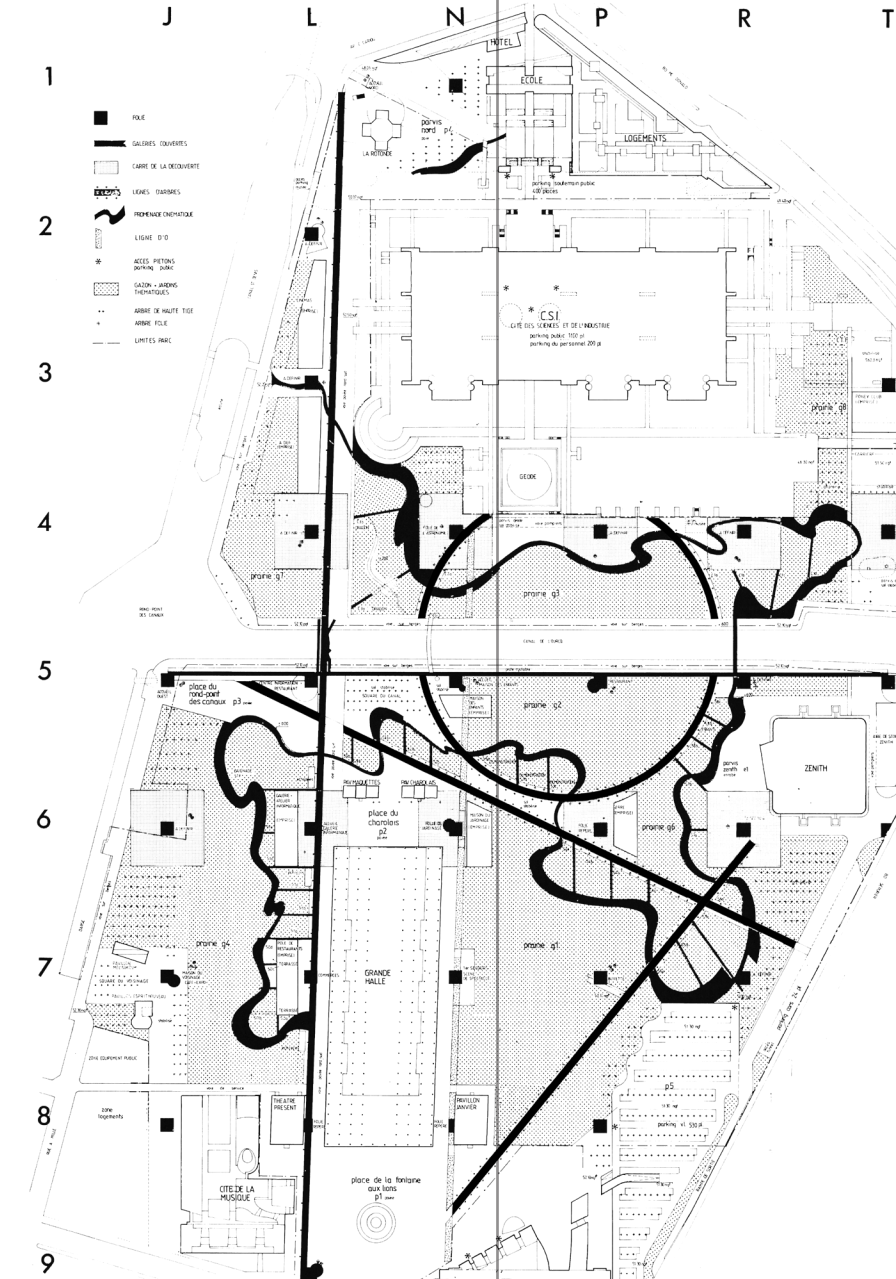
Ces changements ne se limite pas à la ville, ils transforment également la manière de penser, de vivre l'espace. C'est dans ce contexte en mutation que la réflexion qui conduira en partie à la création du Parc de la Villette. Tschumi intègre cette complexité dans son projet, il propose pas une seule manière d'être habité, mais une multitude d'usages et d'expériences.

Contre-culture
Diversification
Pluralité

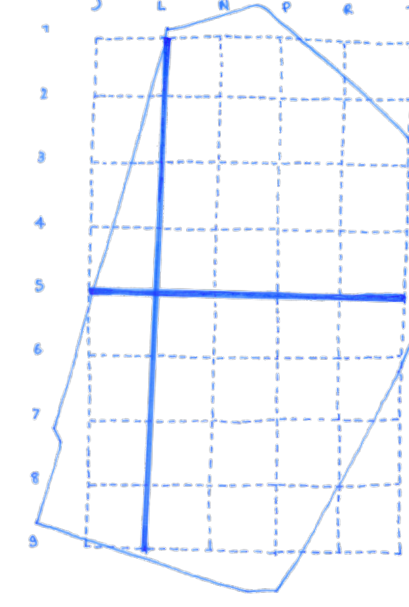
① Système de coordonnées



③ Activités



② Axes piétonnier



④ Circuit sinueux et jardins programmatiques



un système orthogonal d'axes de coordonnées

Les activités les plus fréquentées sont placées le long des coordonnées de manière à y accéder facilement

les axes de coordonnées permettent qu'une masse critique se développe, concentrée sur les activités les plus dynamiques du Parc. Le système de Lignes comprend également un circuit sinueux qui relie les différentes parties du Parc, bordé par les jardins programmatiques ou paysagistes offrant des rencontres imprévues avec certains aspects inhabituels d'une nature domestiquée ou programmée.

•Prérequis architecturaux

Complexité

La France des années 1970 apparaît comme un permanent, où les pratiques et les références co sans cesse. Elle devient plus hétérogène et par des identités multiples, des pratiques une remise en question des normes et de

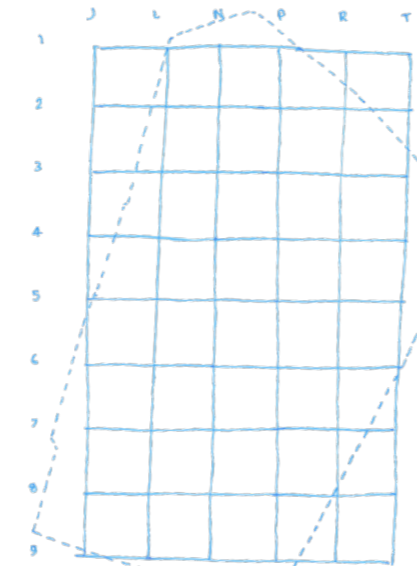
Ces changements ne se limite pas à la transforme également la manière de penser, l'espace. C'est dans ce contexte en mutation réflexion qui conduira en partie à la création Tschumi intègre cette complexité dans son propose pas une seule manière d'être habité, mai d'usages et d'expériences .

Contre-culture
Diversification
Pluralité

“La trame des folies est liée à un système orthogonal d'axes de coordonnées, ou de passages piétonniers couverts de cinq mètres de large, marquant le site par une croix. Le passage nord-sud relie les deux portes de La Villette et de Pantin, le passage ouest-est relie Paris a sa banlieue. Les activités les plus fréquentées sont placées le long des coordonnées de manières à y accéder facilement : la Cite de la musique, les restaurants, la place des Thermes, les expositions d'Art et de science, les ateliers, etc. Ouverts vingt-quatre heures sur vingt-quatre et lié à la vie urbaine, les axes de coordonnées permettent qu'une masse critique se développe, concentrée sur les activités les plus dynamique du Parc. Le système de Lignes comprend également la Promenade Cinématique, un circuit sinueux qui relie les différentes parties du Parc, bordé par les jardins programmatiques ou paysagistes. Cette Promenade des Jardins intersecte les axes de coordonnées à différents endroits, offrant des rencontres imprévues avec certains aspects inhabituels d'une nature domestiquée ou programmée.

Tschumi, Bernard. Cinégramme de la folie : le Parc de la Villette. Bruxelles : Pierre Mardaga, 1987. p. 8, l. 5-16

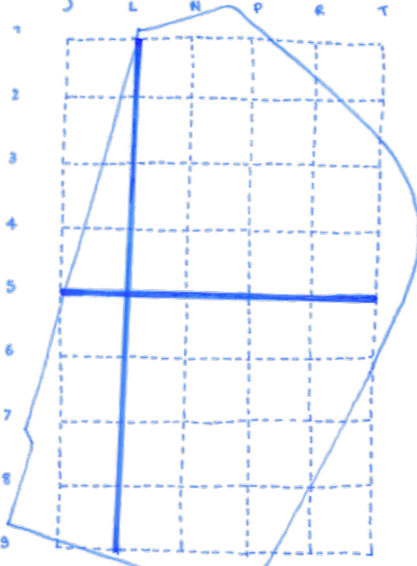
① Système de coordonnées



③ Activités



② Axes piétonnier



④ Circuit sinueux et jardins programmatique



un système orthogonal d'axes de coordonnées

Les activités les plus fréquentées sont placées le long des coordonnées de manières à y accéder facilement

les axes de coordonnées permettent qu'une masse critique se développe, concentrée sur les activités les plus dynamique du Parc. Le système de Lignes comprend également un circuit sinueux qui relie les différentes parties du Parc, bordé par les jardins programmatiques ou paysagistes

offrant des rencontres imprévues avec certains aspects inhabituels d'une nature domestiquée ou programmée.

La ligne comme principe organisateur : Dispositifs et stratégies dans le Parc de la Villette.

Pour mieux comprendre la notion de ligne telle qu'elle est mobilisée dans le projet du parc, il est essentiel de revenir sur l'articulation des différents dispositifs spatiaux mis en place par Bernard Tschumi.

La grille et le circuit : structuration géométrique et expérience du parcours.

Tschumi met en place un système de coordonnées basé sur la trame préexistante des Folies, espacées de cent vingt mètres ; cette grille orthogonale se déploie sur un axe X allant de J à T et un axe Y allant de 1 à 9, générant cinquante-quatre points d'intersection. À partir de cette trame et avec comme ambition de connecter le parc à son environnement urbain, Tschumi introduit deux axes piétonniers. Le premier, orienté du Nord au Sud [L : 1 ; L : 9], relie la Porte de la Villette à celle de Pantin. Le second, orienté d'Ouest en Est [J : 5 ; T : 5] établit un lien entre Paris et sa banlieue. Large de cinq mètres et ouvert vingt-quatre heures sur vingt-quatre, ces deux axes dessinent une croix sur le site. Autour de celle-ci viennent s'organiser treize Folies, concentrant les principaux équipements et services du Parc : Cité des sciences et de l'industrie, Folie de l'Astronome, Cité de la musique, espace d'accueil, restaurant... Huit folies restent tout de même à définir. En superposition à ces éléments et en contraste avec leur rigueur, Tschumi imagine un circuit sinueux, dessiné dans le but de provoquer des rencontres imprévues entre architecture et nature, visiteurs et installations. Son tracé obéit à des formes organiques – courbes et largeurs variables – et se déploie librement dans le parc.

Accessibilité et contrôle : tensions entre flexibilité et programmation.

Toutefois, même si la formalisation des principes du projet semble traduire une volonté d'ouvrir le parc de la Villette au public et aux usages en le connectant à son environnement urbain, une ambiguïté persiste quant à son accessibilité réelle et son inclusivité.

En toile de fond, le projet repose sur un système de coordonnées basé sur une trame orthogonale. Cette grille structure l'organisation spatiale du parc : elle définit les circulations, les implantations programmatiques et la logique générale du site. Sur cette grille viennent se greffer deux axes majeurs autour desquels se concentrent les activités à vocation culturelle : Cité des sciences et de l'industrie, Cité de la musique, expositions, ateliers... Toutefois, cette mise en lumière de certains programmes soulève un point de tension. Les programmes mis en avant semblent viser un public spécifique, culturellement averti, tandis que les usages plus quotidiens ou populaires semblent être relégués en marge ; leur nature, leur place et leur rôle dans le parc restent flous sinon absents.

Par ailleurs, face à cet ensemble structuré et prévu, le circuit sinueux est introduit par Tschumi comme un contre point destiné à créer des imprévus. Pourtant, bien que sa forme organique suggère la spontanéité et l'imprévu, ce tracé ne reste pas moins le produit d'un dessin pensé dans le but de provoquer un usage, orientant la manière dont le visiteur parcourt et perçoit les espaces. Aussi, Tschumi évoque des « aspects inhabituels d'une nature domestiquée ou programmée », sans pour autant en préciser la définition.

Entre la grille et le réel : qui habite le parc ?

Plus largement, ces décalages soulèvent une interrogation centrale : pourquoi mettre en place un système aussi rigoureux, destiné à ancrer le parc dans son contexte urbain, tout en choisissant d'ignorer ce même contexte dans les représentations du projet ? Qu'en est-il donc des activités non liées aux axes ? Où trouvent-elles leur place et à qui s'adresse le parc ?

•Prérequis contextuel

Ère des médias de masse

Les années 1980 s'ouvrent sur un bouleversement majeur des modes de perception, de communication et de représentation.⁶⁴

Les technologies numériques, la télévision et les médias mondiaux internationaux transforment profondément le rapport des individus à leur environnement. Le réel devient médiatisé, filtré par des écrans et réorganisé par des dispositifs techniques.⁶⁵ La frontière, entre immédiat et transformé, entre authentique et factice, s'efface progressivement. L'espace habité n'apparaît plus comme un simple cadre physique, mais comme un milieu saturé d'images et de signaux.⁶⁶ Cette artificialisation du monde se déploie à travers une succession rapide d'innovations. Le Minitel, inauguré dès 1980, introduit une forme de communication interactive. La télévision se généralise et les blockbusters hollywoodiens imposent une esthétique mondiale de l'image.⁶⁷ L'invention du CD en 1982, suivie de la des téléphones portables dès 1983, transforme la production et la circulation de la culture. Parallèlement, l'émergence des jeux vidéo, des premiers ordinateurs personnels recompose les pratiques sociales et modifie les expériences de l'espace et du temps. Le quotidien en devient un mélange de médiatisation, d'images en circulation et de nouvelles formes de loisirs.

⁶⁴Lipovetsky (Gilles), *L'Ère du vide : essais sur l'individualisme contemporain*, Gallimard, 1983, p. 120

⁶⁵Baudrillard (Jean), *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Gallimard, 1970, p. 15

⁶⁶ibid., p. 28

⁶⁷Castells (Manuel), *The Rise of the Network Society*, vol. 1 de *The Information Age*, Wiley-Blackwell, 1996, p. 45

•Prérequis architecturaux

Artificialité

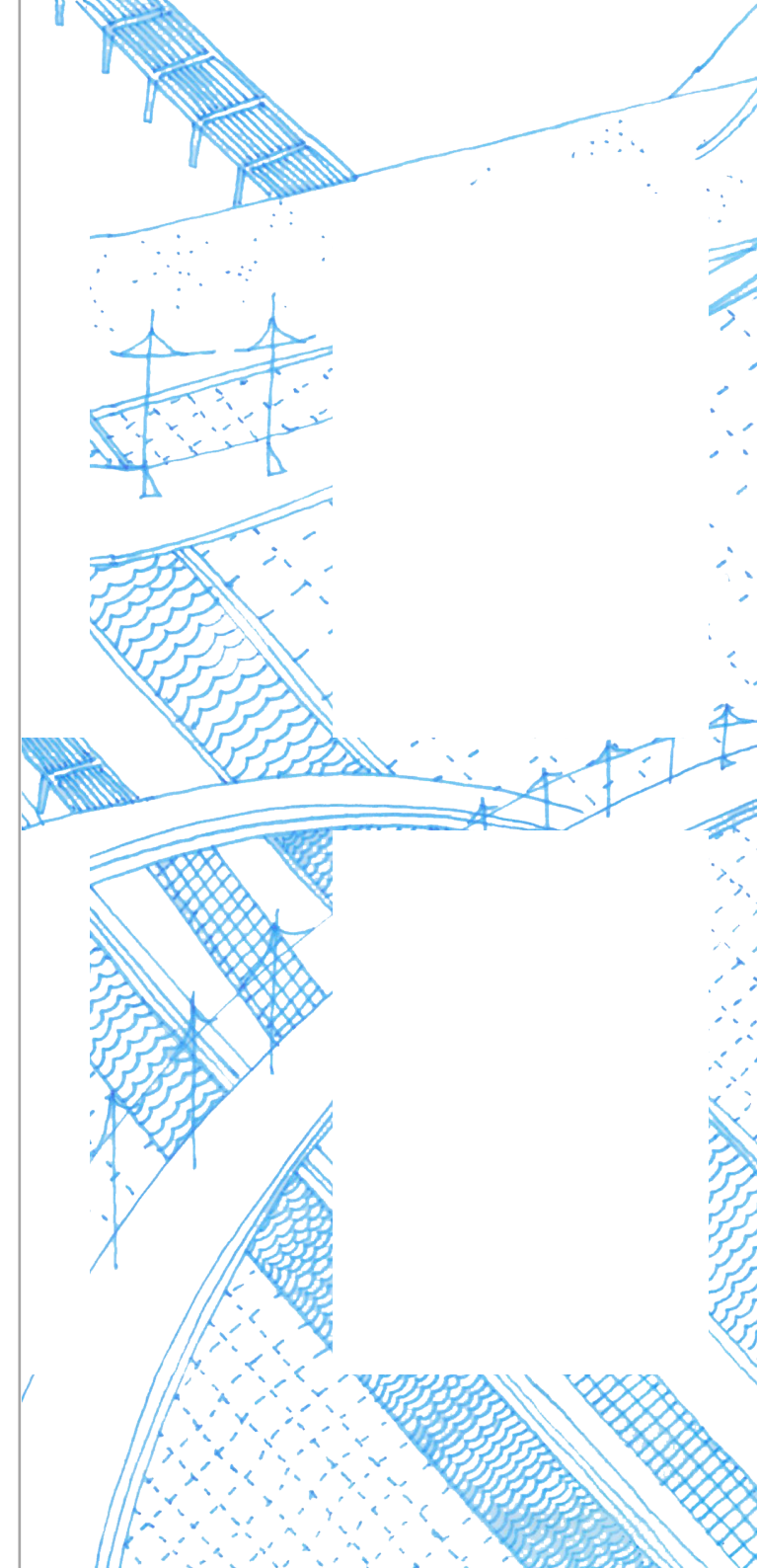
L'espace urbain, traversé par ces objets techniques, devient un environnement hypermédiatisé où les usages de l'image se diversifient et se transforment sans cesse. À cette révolution technologique s'ajoute une volonté politique forte : l'État fait de la démocratisation culturelle un objectif central. Les équipements se multiplient, l'audiovisuel se libéralise, et l'accès aux œuvres devient une priorité. La culture n'est plus seulement un patrimoine à préserver : elle devient un flux.

Dans ce contexte, l'espace est pensé comme un environnement culturel, conçu pour accompagner les rythmes rapides et les pratiques mouvantes de la vie contemporaine. Tschumi transpose cette dynamique dans La Villette : le parc devient un espace artificiel, culturel et programmable, conçu pour générer des événements et des interactions, plutôt que pour offrir une contemplation passive. L'architecture devient « machine à produire des activités », reflétant un monde où l'information, le mouvement et la culture structurent l'expérience.

Expansion des médias
Flux accélérés
Mobilité des réseaux

Séquence
Ligne
Folie

Séquence



•Prérequis architecturaux

Artificialité

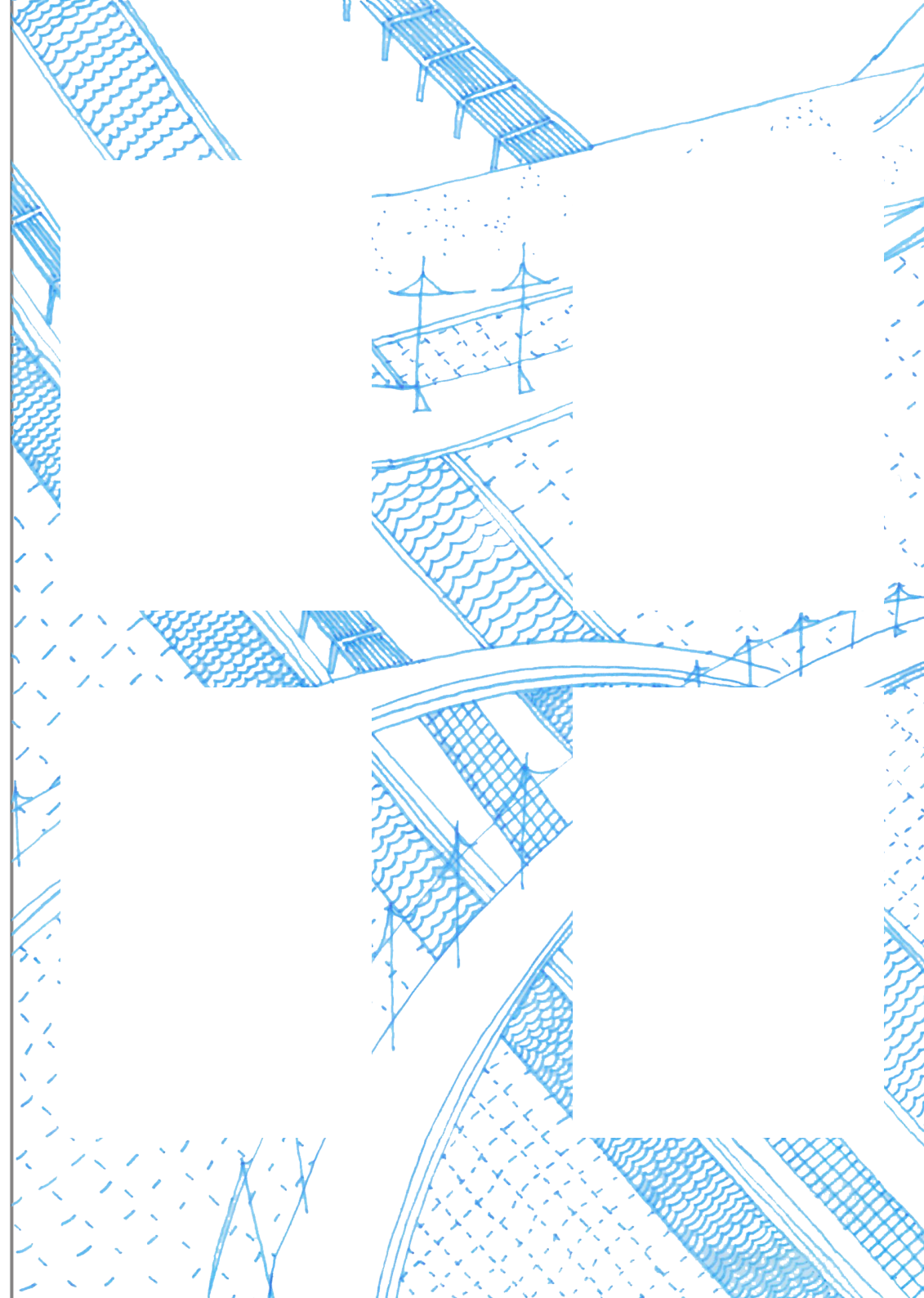
L'espace urbain, traversé par ces objets techniques, d'hypermédiatisé où les usages de l'image se diversifient. À cette révolution technologique s'ajoute un l'État fait de la démocratisation culturelle un objectif se multiplie, l'audiovisuel se libéralise, et l'accès prioritaire. La culture n'est plus seulement un patrimoine devient un flux.

Dans ce contexte, l'espace est pensé comme un environnement pour accompagner les rythmes rapides et les pratiques contemporaines. Tschumi transpose cette dynamique devient un espace artificiel, culturel et programmé des événements et des interactions, plutôt que pour passive. L'architecture devient « machine à produire monde où l'information, le mouvement et la culture

Expansion des médias

Flux accélérés

Mobilité des réseaux



•Prérequis architecturaux

Artificialité

L'espace urbain, traversé par ces objets techniques, d'hypermédiatisé où les usages de l'image se diversifient cesse. À cette révolution technologique s'ajoute un l'État fait de la démocratisation culturelle un objectif se multiplient, l'audiovisuel se libéralise, et l'accès prioritaire. La culture n'est plus seulement un patrimoine devient un flux.

Dans ce contexte, l'espace est pensé comme un environnement pour accompagner les rythmes rapides et les pratiques contemporaines. Tschumi transpose cette dynamique devient un espace artificiel, culturel et programmé des événements et des interactions, plutôt que pour passive. L'architecture devient « machine à produire monde où l'information, le mouvement et la culture

Expansion des médias

Flux accélérés

Mobilité des réseaux

les relations entre cadrages ou entre séquences peuvent être manipulées par des procédés tel le retour en arrière, le faux-raccord, le gros plan, le fondu-enchaîné. en architecture le raccord entre deux séquences de jardins est effectué par une ligne d'arbres.

à la fois raccords et faux-raccords ("la géométrie ordonne les séquences"). Toute séquence est cumulative. Ses cadrages successifs prennent un sens à travers leur juxtaposition. Ils établissent une mémoire - celle du cadre précédent. une séquence dans le Parc veut dire placer des cadrages à l'intérieur la séquence

•Prérequis architecturaux

Artificialité

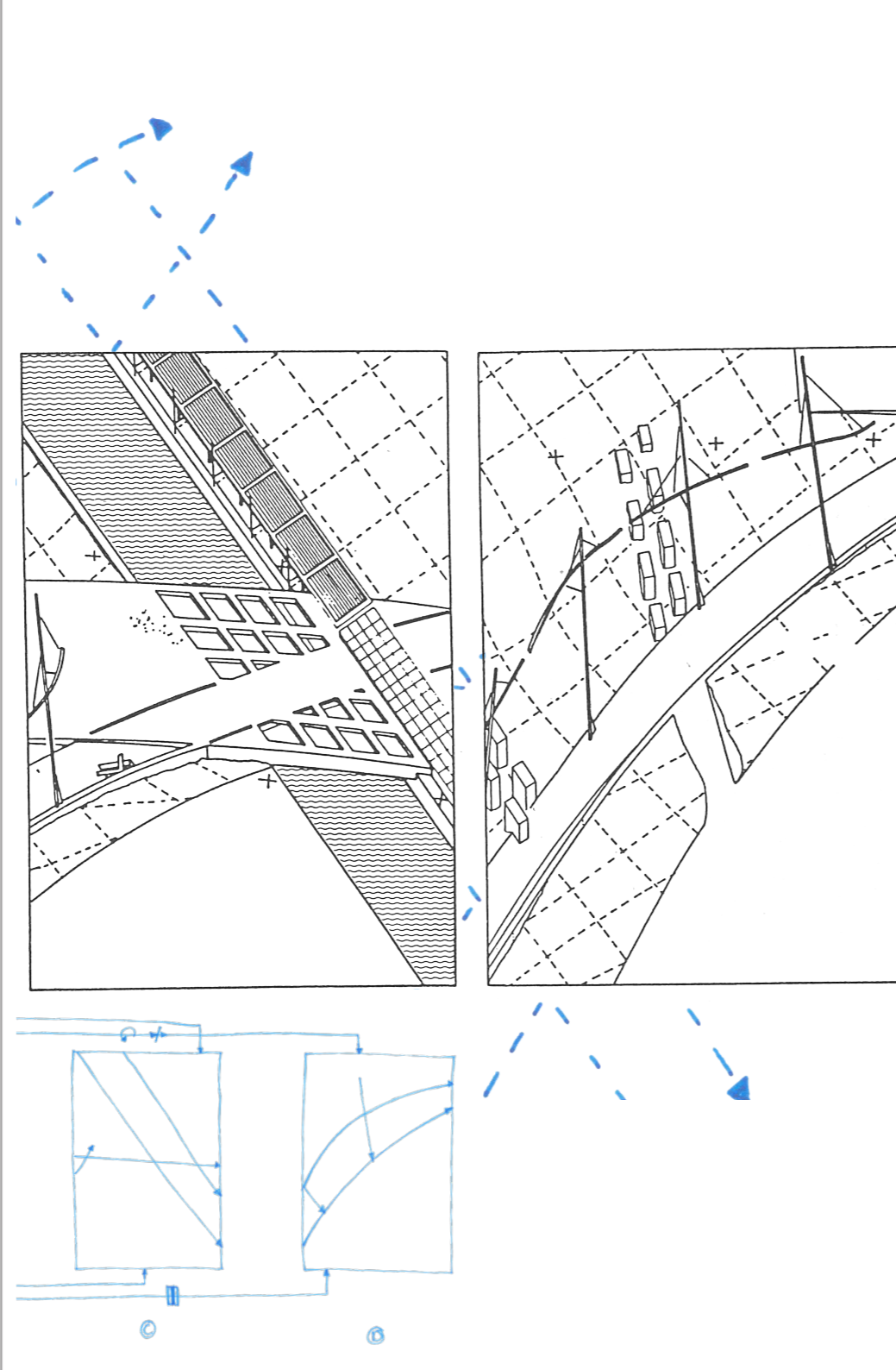
L'espace urbain, traversé par ces objets techniques, d'hypermédiatisé où les usages de l'image se diversifient cesse. À cette révolution technologique s'ajoute un l'État fait de la démocratisation culturelle un objectif se multiplient, l'audiovisuel se libéralise, et l'accès priorité. La culture n'est plus seulement un patri devient un flux.

Dans ce contexte, l'espace est pensé comme un env pour accompagner les rythmes rapides et les prati contemporaine. Tschumi transpose cette dynamiqu devient un espace artificiel, culturel et programm des événements et des interactions, plutôt que pour passive. L'architecture devient « machine à produire monde où l'information, le mouvement et la cultur

Expansion des médias

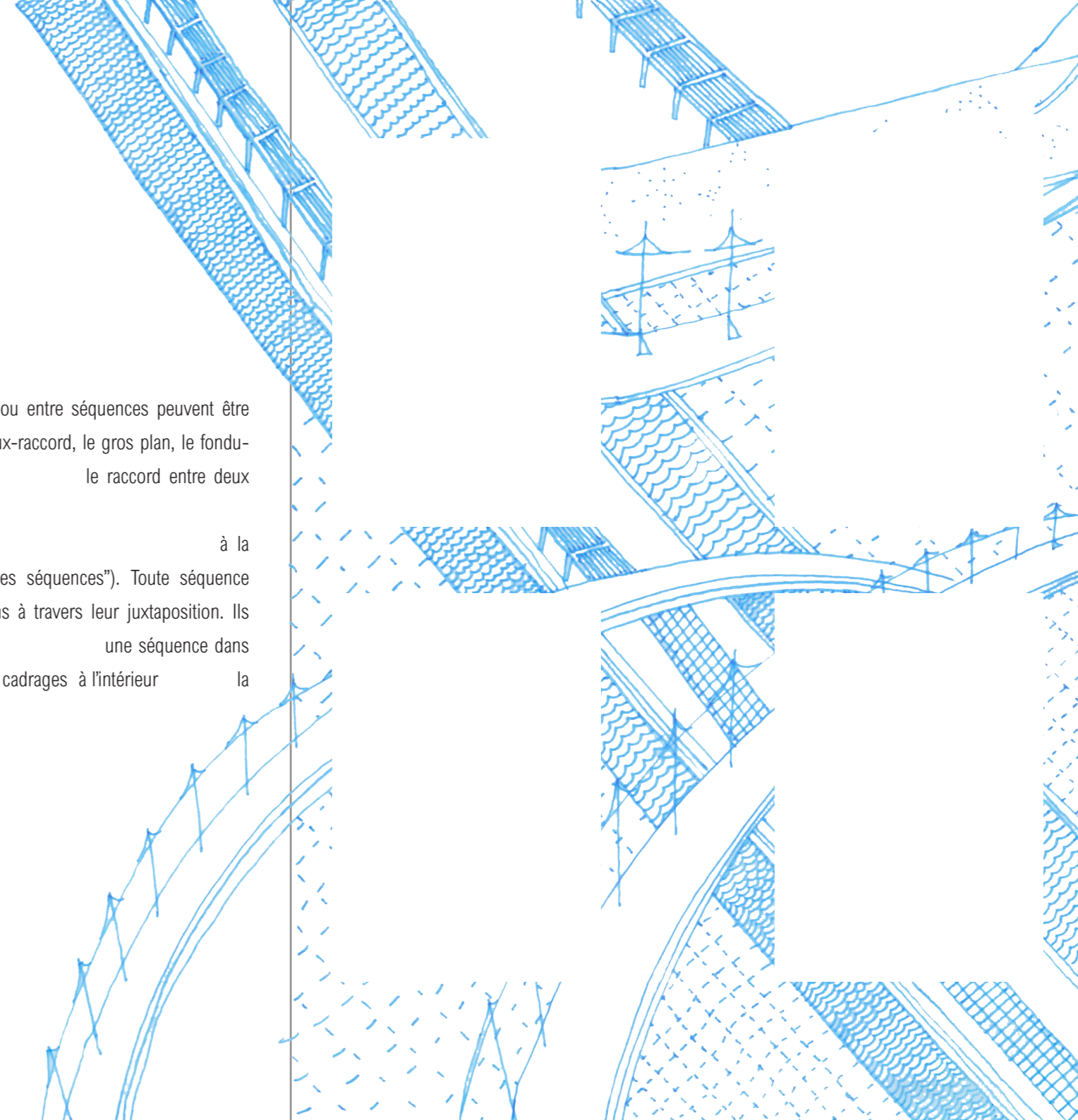
Flux accélérés

Mobilité des réseaux



les relations entre cadrages ou entre séquences peuvent être manipulées par des procédés tel le retour en arrière, le faux-raccord, le gros plan, le fondu-enchaîné. en architecture le raccord entre deux séquences de jardins est effectué par une ligne d'arbres.

à la fois raccords et faux-raccords ("la géométrie ordonne les séquences"). Toute séquence est cumulative. Ses cadrages successifs prennent un sens à travers leur juxtaposition. Ils établissent une mémoire - celle du cadre précédent. une séquence dans le Parc veut dire placer des cadrages à l'intérieur la séquence



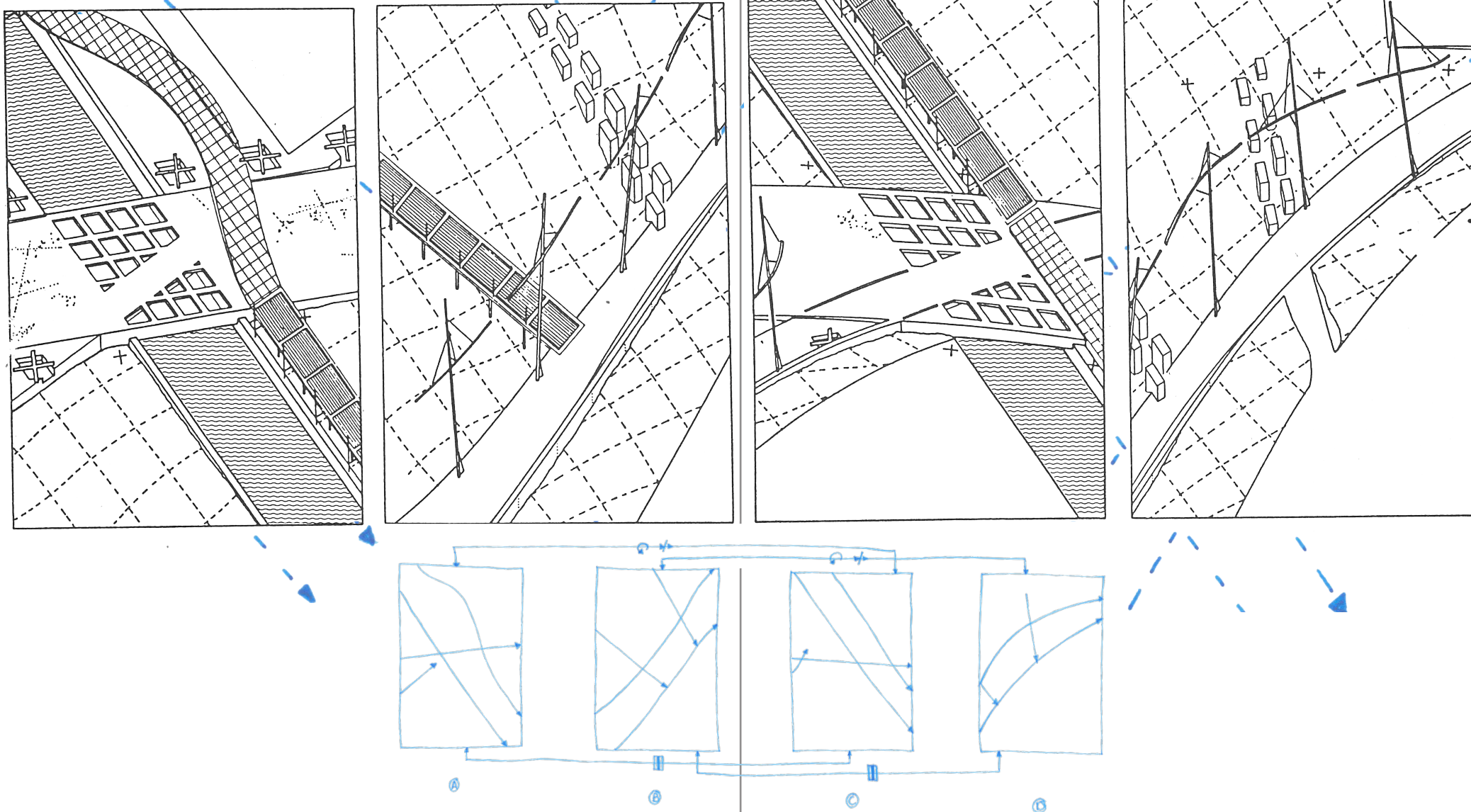
•Prérequis architecturaux

Artificialité

L'espace urbain, traversé par ces objets techniques, d'hypermédiatisé où les usages de l'image se diversifient cesse. À cette révolution technologique s'ajoute un l'État fait de la démocratisation culturelle un objectif se multiplient, l'audiovisuel se libéralise, et l'accès priorité. La culture n'est plus seulement un patrimoine devient un flux.

Dans ce contexte, l'espace est pensé comme un environnement pour accompagner les rythmes rapides et les pratiques contemporaines. Tschumi transpose cette dynamique devient un espace artificiel, culturel et programmé des événements et des interactions, plutôt que pour passive. L'architecture devient « machine à produire monde où l'information, le mouvement et la culture

Expansion des médias
Flux accélérés
Mobilité des réseaux



les relations entre cadrages ou entre séquences peuvent être manipulées par des procédés tel le retour en arrière, le faux-raccord, le gros plan, le fondu-enchaîné. en architecture le raccord entre deux séquences de jardins est effectué par une ligne d'arbres.

à la fois raccords et faux-raccords ("la géométrie ordonne les séquences"). Toute séquence est cumulative. Ses cadrages successifs prennent un sens à travers leur juxtaposition. Ils établissent une mémoire - celle du cadre précédent. une séquence dans le Parc veut dire placer des cadrages à l'intérieur la séquence

•Prérequis architecturaux

Artificialité

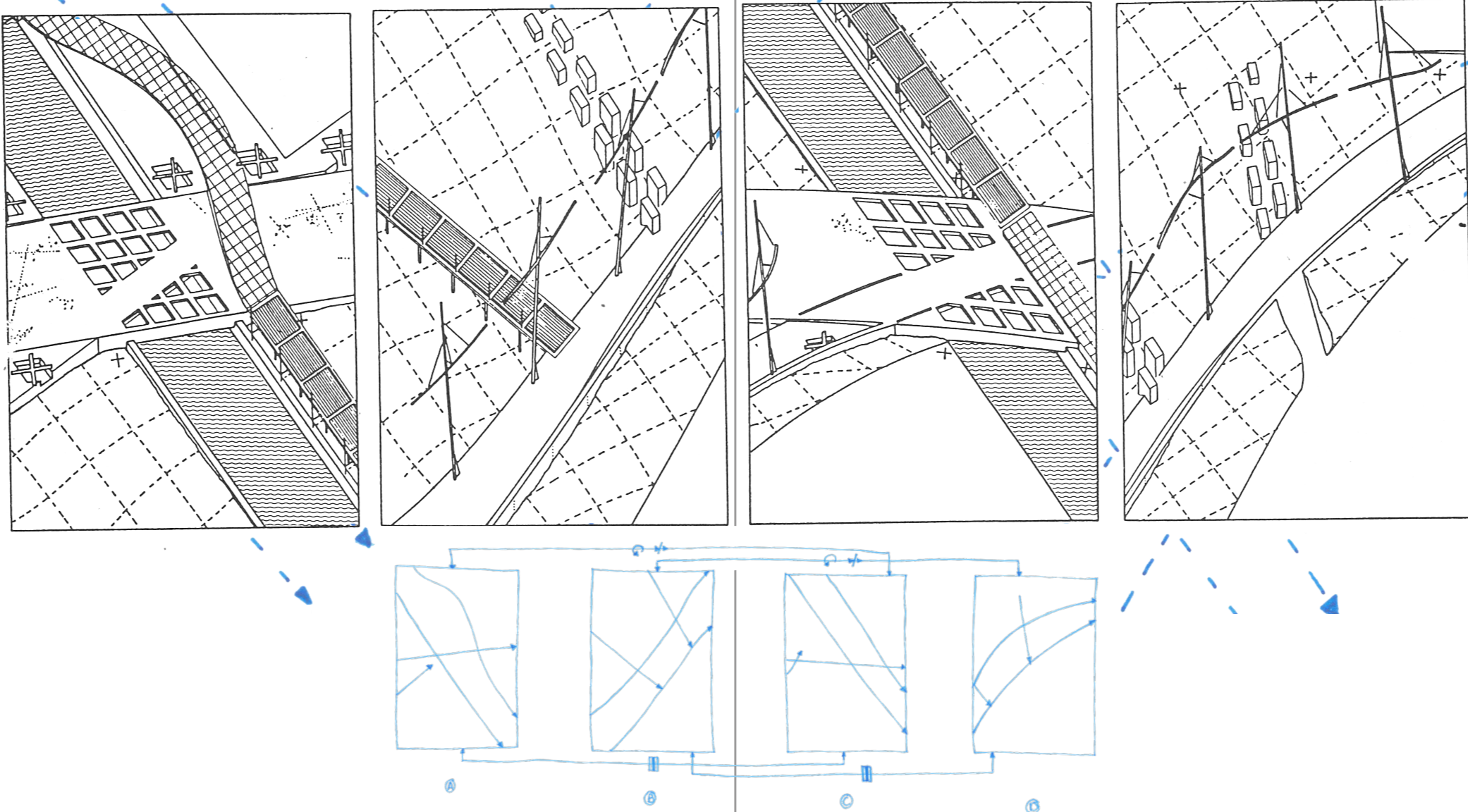
L'espace urbain, traversé par ces objets techniques, d hypermédiatisé où les usages de l'image se diversifie cesse. À cette révolution technologique s'ajoute un l'État fait de la démocratisation culturelle un objecti se multiplient, l'audiovisuel se libéralise, et l'accès priorité. La culture n'est plus seulement un patri devient un flux.

Dans ce contexte, l'espace est pensé comme un enviro pour accompagner les rythmes rapides et les prati contemporaine. Tschumi transpose cette dynamiqu devient un espace artificiel, culturel et programm des événements et des interactions, plutôt que pour passive. L'architecture devient « machine à produire monde où l'information, le mouvement et la cultur

Expansion des médias
Flux accélérés
Mobilité des réseaux

“En littérature et au cinéma, les relations entre cadrages ou entre séquences peuvent être manipulées par des procédés tel le retour en arrière, le faux-raccord, le gros plan, le fondu-enchaîné. Pourquoi pas en architecture, en paysage ? A La Villette, le raccord entre deux séquences de jardins est effectué par une ligne d'arbres. Autrement dit, les lignes d'arbres qui définissent triangle, cercle, carré, sont autant de coupures entre les séquences, à la fois raccords et faux-raccords (“la géométrie ordonne les séquences”). Toute séquence est cumulative. Ses cadrages successifs prennent un sens à travers leur juxtaposition. Ils établissent une mémoire - celle du cadre précédent. Faire l'expérience d'une séquence dans le Parc veut dire placer des contenus particuliers (ceux des cadrages) à l'intérieur d'un tout (la séquence). La séquence la plus simple est donc toujours plus qu'une configuration en suite.

Tschumi, Bernard. Cinégramme de la folie : le Parc de la Villette. Bruxelles : Pierre Mardaga, 1987. p.13, l. 1-10



les relations entre cadrages ou entre séquences peuvent être manipulées par des procédés tel le retour en arrière, le faux-raccord, le gros plan, le fondu-enchaîné. en architecture le raccord entre deux séquences de jardins est effectué par une ligne d'arbres.

à la fois raccords et faux-raccords (“la géométrie ordonne les séquences”). Toute séquence est cumulative. Ses cadrages successifs prennent un sens à travers leur juxtaposition. Ils établissent une mémoire - celle du cadre précédent. une séquence dans le Parc veut dire placer des cadrages à l'intérieur la séquence

- Outils :
- Retour en arrière :
 - Faux-raccords
 - Gros plan
 - Fondu enchaîné
 - Raccord

- Principes mobilisés :
- Juxtaposition
 - Séquence
 - Cadrage

Architecture et cinéma : la dimension narrative du projet chez Bernard Tschumi.

Bernard Tschumi établit une analogie forte entre l'architecture et le cinéma ; deux disciplines qu'il rapproche par leur capacité commune à produire des récits à la fois narratifs et spatiaux. Il ne se contente pas d'un simple parallèle mais s'empare et détourne des procédés cinématographiques -cadrage, séquence, faux raccord, fondu enchaîné, gros plan, retour en arrière pour les transposer au dessin d'architecture et donc, en faire des outils de projet.

De la discontinuité à la recomposition.

Dans le cadre du Parc, l'espace est pensé, composé et représenté comme un montage cinématographique. Dans le dessin, cette approche prend forme avec comme point de départ la notion de cadrage : elle fixe un point de vue et sélectionne ce qui est montré, occulté ou amplifié dans le récit. À l'intérieur de chaque cadrage, Tschumi produit une séquence qui introduit une vision fragmentaire de l'espace. Chacune d'entre elles se distingue par une géométrie et une direction propre. Pour articuler cette vision fragmentaire de l'espace, Tschumi mobilise des procédés tels que le raccord, le faux-raccord, le fondu enchaîné, le gros plan ou encore le retour en arrière, qu'il applique au montage des séquences.

D'un cadrage à l'autre, l'échelle de représentation peut ainsi varier, l'espace peut se tordre, se distordre, se déformer et des faux raccords peuvent apparaître : changement de géométrie, de motifs, d'intensité spatiale. La linéarité du récit se retrouve alors perturbée, le montage devient visible et l'espace ne se lit plus comme une continuité. En contrepoint, le raccord vient rétablir une forme de cohérence entre deux cadrages. Il tisse une

logique spatiale et narrative qui évite que l'ensemble ne soit perçu comme une série d'éléments autonomes. Le fondu enchaîné, quant à lui, ne connecte pas frontalement deux scènes, mais crée un glissement progressif dans la narration. Au sein des séquences, le gros plan isole un fragment de l'espace et l'amplifie. Enfin, le retour en arrière introduit au sein du récit des éléments issus du passé, qu'ils soient spatiaux ou événementiels.

Orienter, occulter, révéler : la maîtrise du regard architectural.

L'emprunt du lexique cinématographique et la manipulation de ces outils suggère que Tschumi ne se contente pas seulement de fragmenter l'espace et d'en proposer une nouvelle lecture, mais qu'il s'en sert aussi pour orienter, occulter et manipuler ce que le visiteur peut percevoir du projet. C'est en cela que la notion de cadrage est centrale : Tschumi l'utilise comme un outil pour organiser l'espace, mais aussi pour imposer un point de vue structuré par son regard. L'espace n'est plus considérée comme continu ; il devient partiel, sélectif et presque subjectif. Cette fragmentation de l'espace s'accompagne d'une déconstruction du récit architectural. Chaque séquence est pensée comme un moment autonome qui prend sens dans sa mise en relation avec les autres. L'usage de l'axonométrie parallèle comme moyen de représentation permet et renforce cette conception de l'espace ; utilisée au sein des cadrages, elle est une forme de représentation en deux dimensions d'un sujet en trois dimensions. Distincte de la perspective conique, elle ne rend pas compte de ce que l'œil voit réellement. Les parallèles restent représentées par des parallèles, et les distances ne sont pas réduites par l'éloignement ou le rapprochement, ce qui permet aux outils comme le faux raccord, le raccord ou le fondu enchaîné d'articuler librement les cadrages.

Du spectateur à l'acteur : quelles sont les limites de la mise en scène architecturale ?

En ce sens, ces choix appellent à des questions fondamentales. L'observateur est-il assigné au statut de spectateur, ou peut-il à un moment devenir acteur de l'espace ?

•Prérequis contextuel

Incertitudes politique

À la fin des années 1980, l'Europe entre dans une période d'incertitude politique profonde. La chute du mur de Berlin en 1989 marque la fin de la bipolarité Est-Ouest et ouvre un monde nouveau. Ce basculement n'est pas seulement géopolitique : il efface des certitudes idéologiques qui avaient structuré la seconde moitié du XX^e siècle. Le monde semble à la fois plus ouvert et plus opaque : les frontières se redessinent, les alliances se recomposent, et les repères collectifs s'affaiblissent.

Ces mutations européennes s'inscrivent dans un contexte français également troublé. Les alternances politiques rapides, la crise économique persistante et l'abandon des politiques de relance dès 1983 contribuent à un climat d'incertitude. L'élection de François Mitterrand en 1981, premier président socialiste de la Ve République, marque un tournant idéologique majeur et inaugure de nouvelles ambitions culturelles. Sous l'impulsion de Jack Lang, le budget du ministère de la Culture est doublé, offrant une ampleur aux politiques de démocratisation artistique. Cependant, cette dynamique se heurte à une réalité économique fragile : le chômage continue de croître, la dette publique s'alourdit, et les réformes sociales, telles que les 39 heures de travail par semaine et les cinq semaines de congés payés, réorganisent les rythmes de travail. Ces transformations politiques, économiques et culturelles, tant en Europe qu'en France, dessinent un contexte où les certitudes disparaissent et où l'imprévisibilité devient une caractéristique centrale de la fin du XX^e siècle.

⁶⁸Martigny (Vincent) ; Martin (Laurent) ; Wallon (Emmanuel) (dir.), *Les années Lang, une histoire des politiques culturelles, 1981-1993 : dictionnaire critique*, La Documentation française / Comité d'histoire du ministère de la Culture, 2021, p. 25-30.

⁶⁹Frinault (Thomas), *La décentralisation : retour sur deux siècles de réformes*, Métropolitiques, 2018, p. 8-10.

•Prérequis architecturaux

Désenchantement

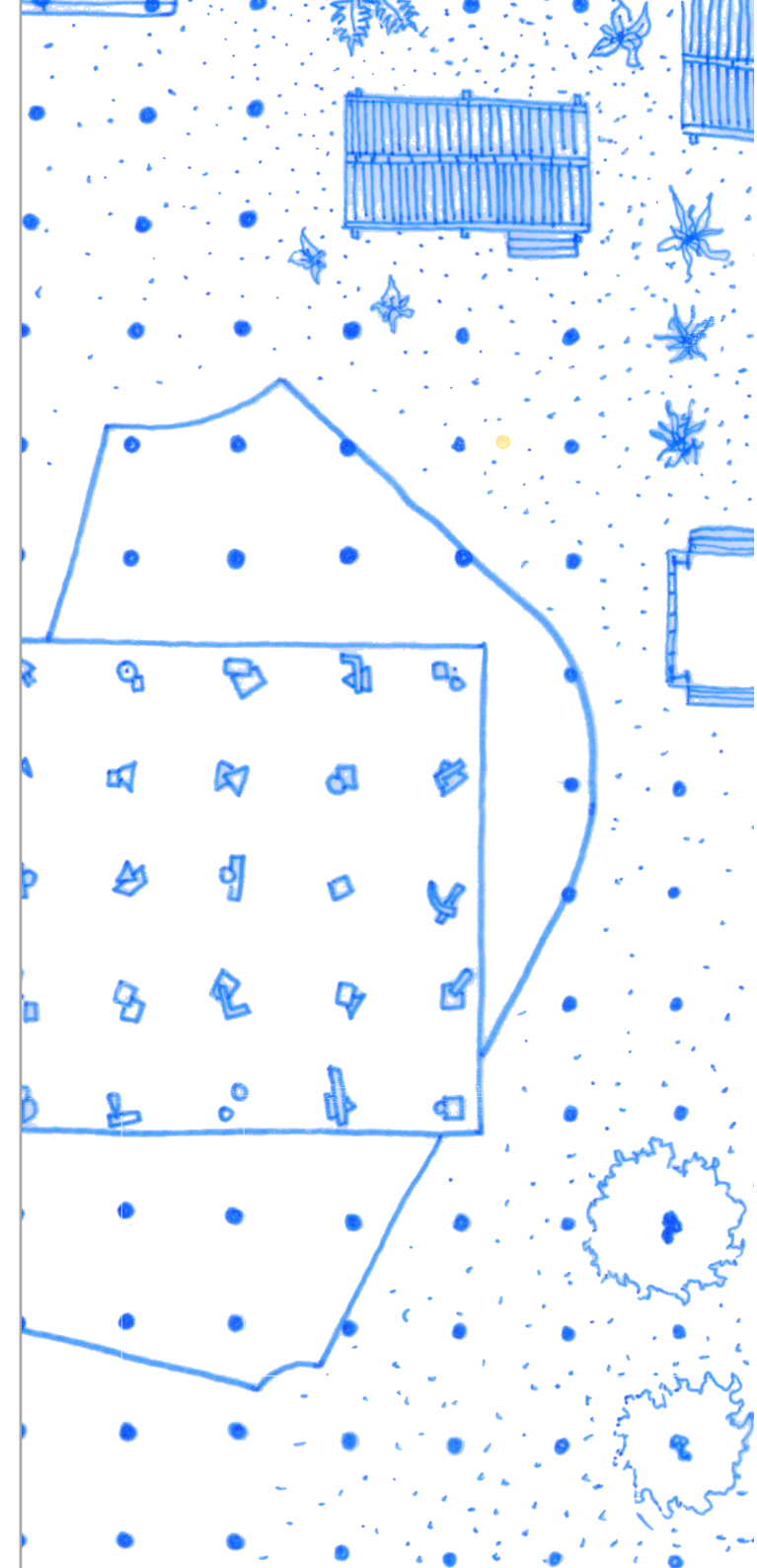
La fin des années 1980 est marquée par l'instabilité, la recomposition des repères et la fin des certitudes idéologiques.

Dans ce contexte d'imprévisibilité, Tschumi refuse tout ordre figé ou hiérarchisé dans sa vision du parc malgré un système structurant aux aspects rigides. La Villette n'est pas un système totalisant, mais un espace ouvert, fragmenté et cinétique. L'architecture devient un dispositif flexible, capable d'absorber la complexité et l'incertitude du monde contemporain, définissant la culture et l'artificialisation de la nature comme des axes organisateurs du parc. Il imagine un espace fragmenté et non hiérarchique : un parc qui ne cherche pas à imposer un ordre, mais à accueillir la pluralité ; qui ouvre des possibles plutôt qu'un sens unique.

Transformation rapide
Recomposition des espaces publics
Perte des repères traditionnels

Combinatoire
Grille-ponctuelle
Fragmentation

Fragmentation



•Prérequis architecturaux

Désenchantement

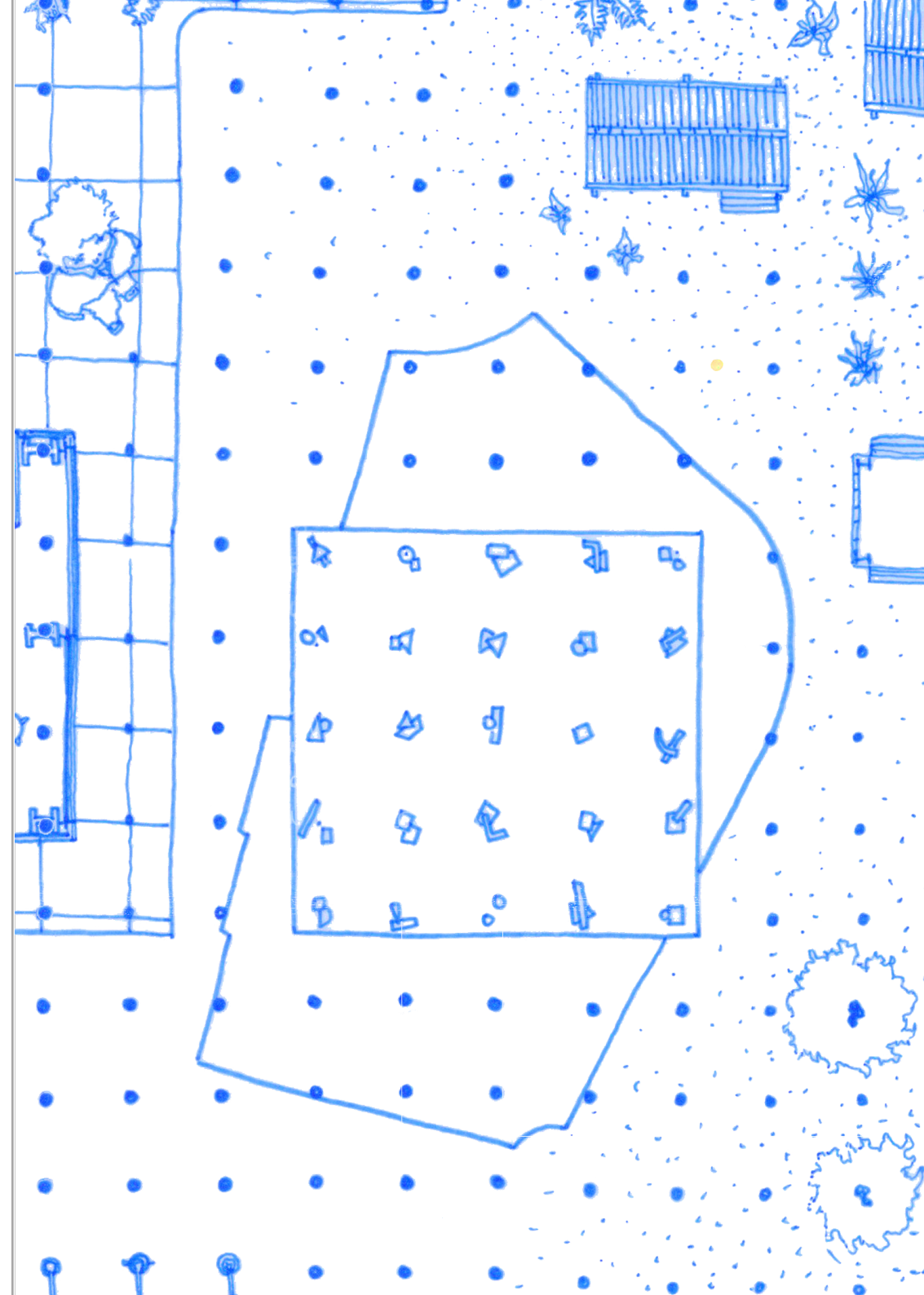
La fin des années 1980 est marquée
recomposition des repères et la fin des

Dans ce contexte d'imprévisibilité, Tschumi re-
hiérarchisé dans sa vision du parc malgré un
aspects rigides. La Villette n'est pas un système t
ouvert, fragmenté et cinétique. L'architecture
flexible, capable d'absorber la complexité et
contemporain, définissant la culture et l'artific
comme des axes organisateurs du parc. Il imagine
non hiérarchique : un parc qui ne cherche pas à
à accueillir la pluralité ; qui ouvre des possibles p

Transformation rapide

Recomposition des espaces publics

Perte des repères traditionnels



•Prérequis architecturaux

Désenchantement

La fin des années 1980 est marquée
recomposition des repères et la fin des

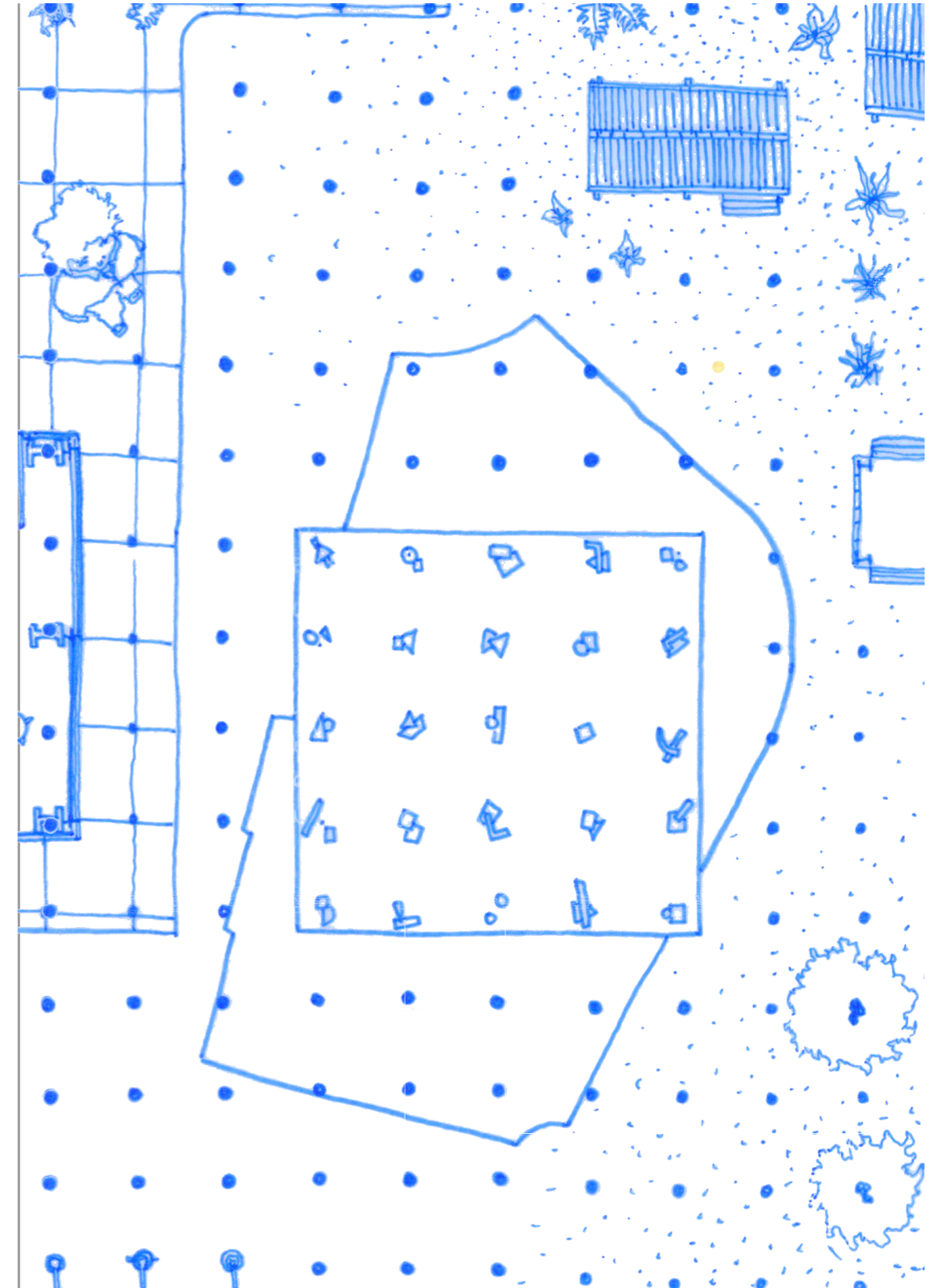
Dans ce contexte d'imprévisibilité, Tschumi re
hiérarchisé dans sa vision du parc malgré un
aspects rigides. La Villette n'est pas un système t
ouvert, fragmenté et cinétique. L'architecture
flexible, capable d'absorber la complexité et
contemporain, définissant la culture et l'artific
comme des axes organisateurs du parc. Il imagine
non hiérarchique : un parc qui ne cherche pas à
à accueillir la pluralité ; qui ouvre des possibles p

Transformation rapide

Recomposition des espaces publics

Perte des repères traditionnels

“Une solution structurelle simple : L'éclatement des besoins programmatiques
en une grille régulière de points d'intensité les
différents types d'activités sont d'abords isolés et ensuite répartis souvent en
encourageant la combinaison d'activités apparemment incompatible



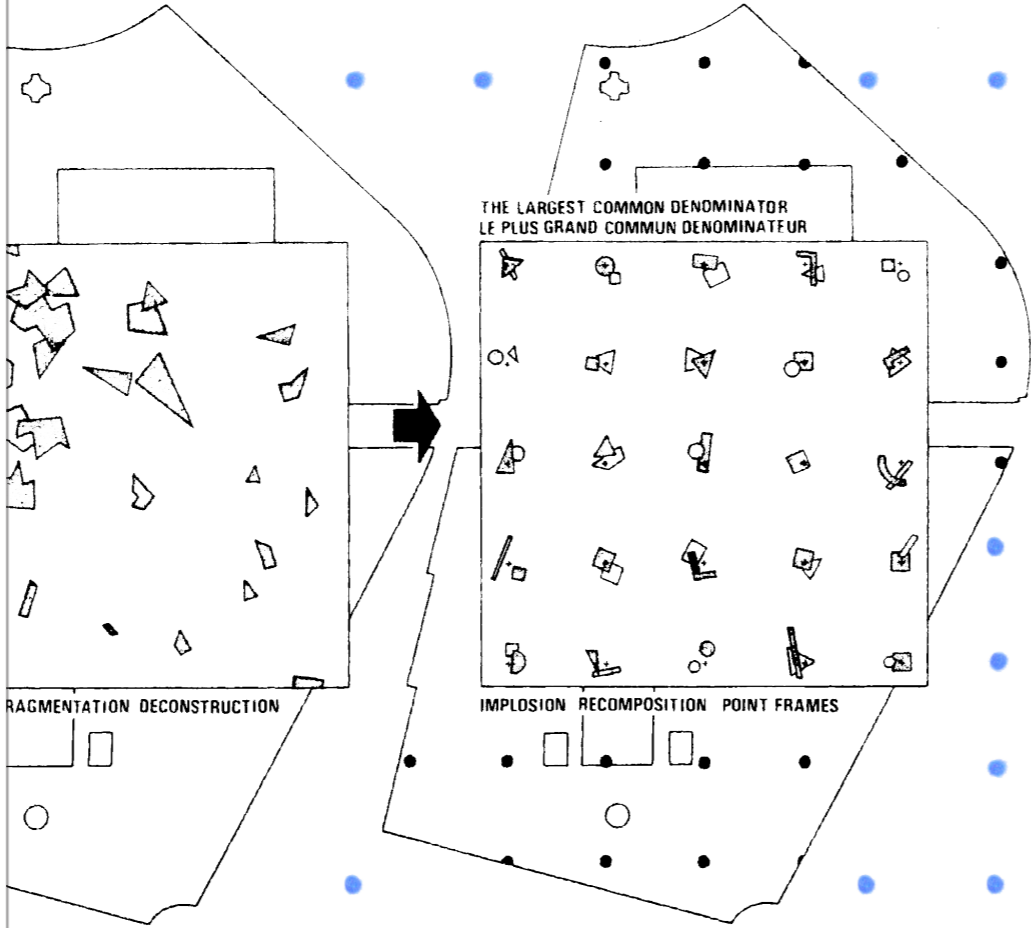
•Prérequis architecturaux

Désenchantement

La fin des années 1980 est marquée
recomposition des repères et la fin des

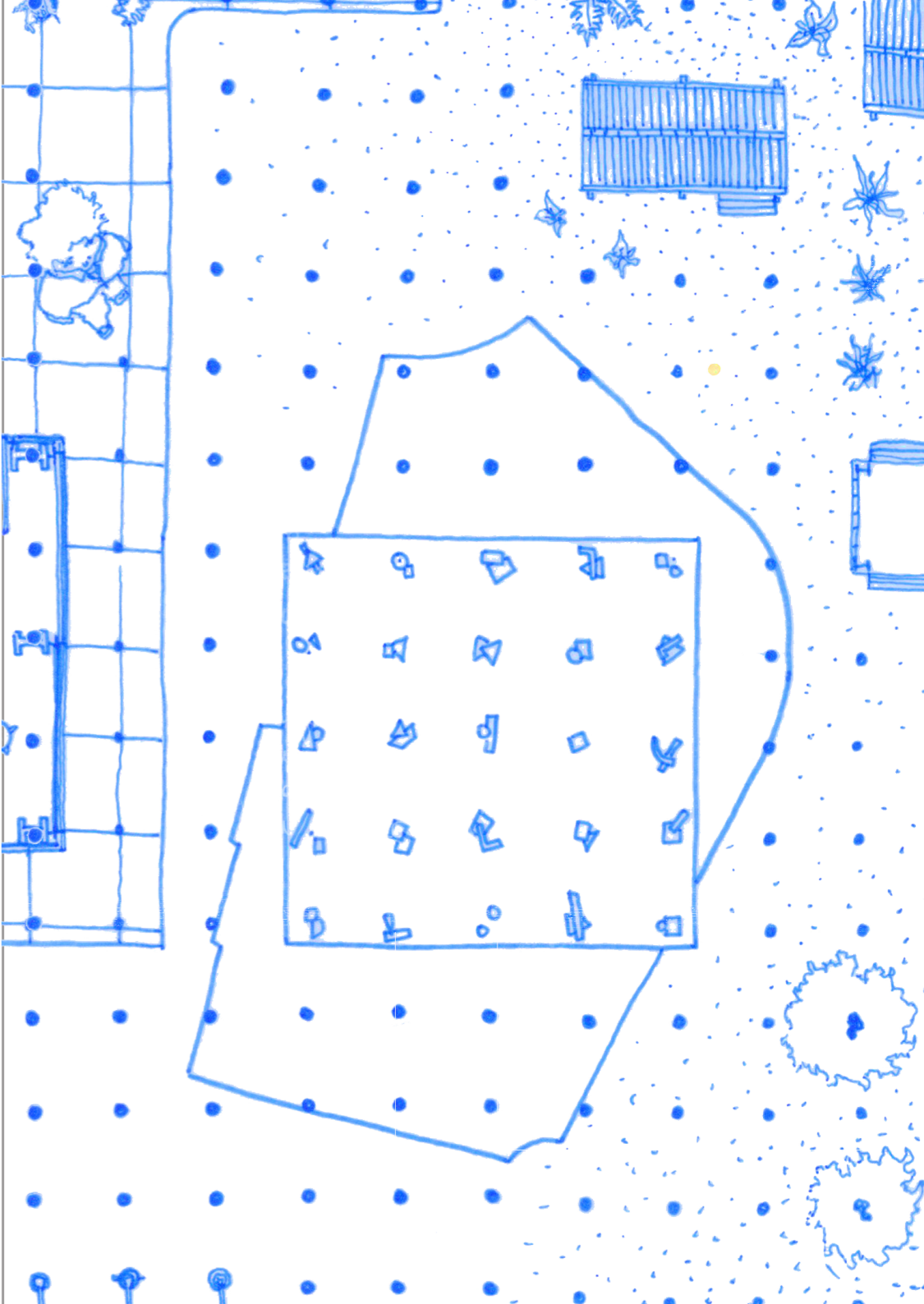
Dans ce contexte d'imprévisibilité, Tschumi re
hiérarchisé dans sa vision du parc malgré un
aspects rigides. La Villette n'est pas un système t
ouvert, fragmenté et cinétique. L'architecture
flexible, capable d'absorber la complexité et
contemporain, définissant la culture et l'artific
comme des axes organisateurs du parc. Il imagine
non hiérarchique : un parc qui ne cherche pas à
à accueillir la pluralité ; qui ouvre des possibles p

- Transformation rapide
- Recomposition des espaces publics
- Perte des repères traditionnels



“Une solution structurelle simple : L'éclatement des besoins programmatiques
en une grille régulière de points d'intensité
différents types d'activités sont d'abords isolés et ensuite répartis
encourageant la combinaison d'activités apparemment incompatible

les
souvent en



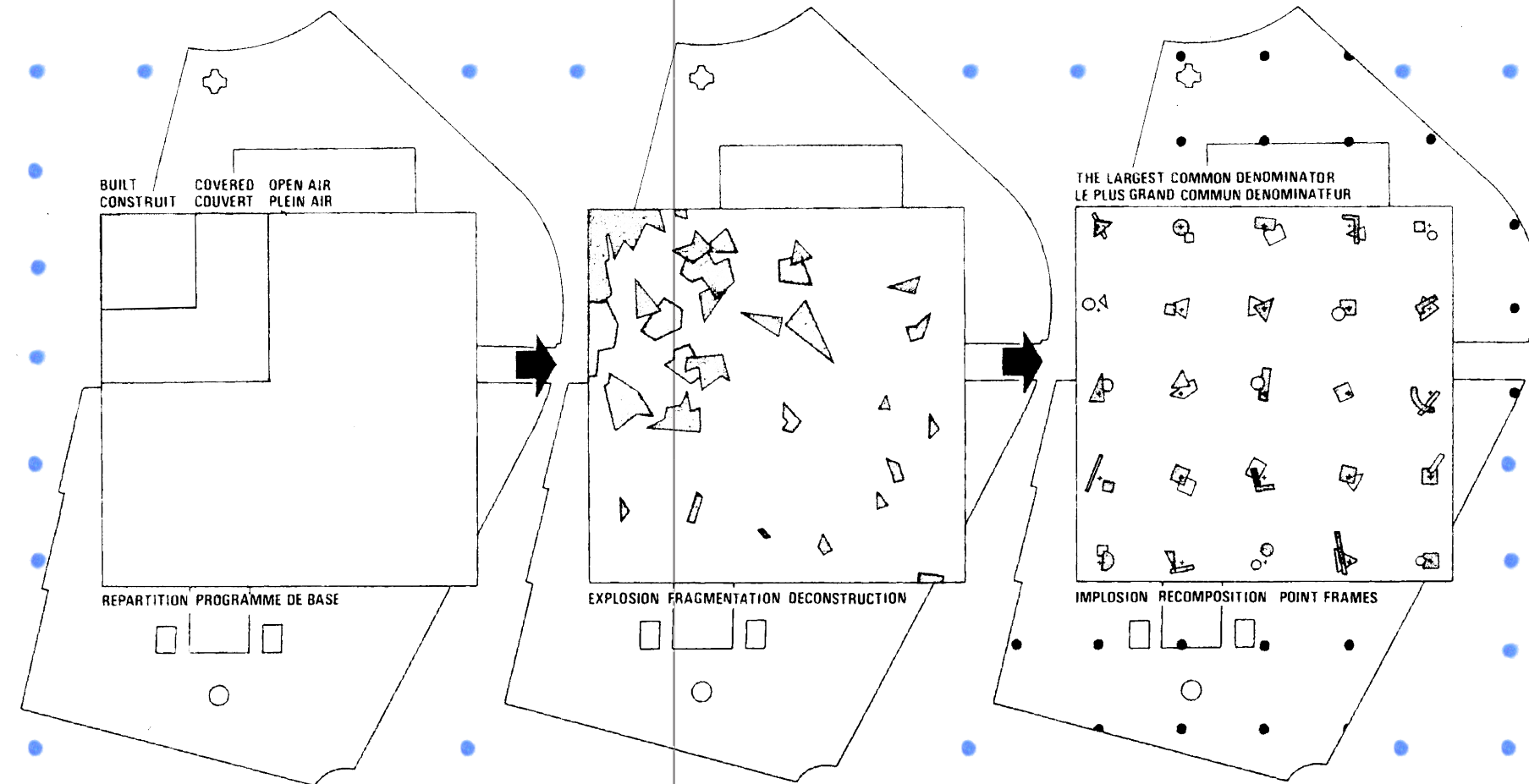
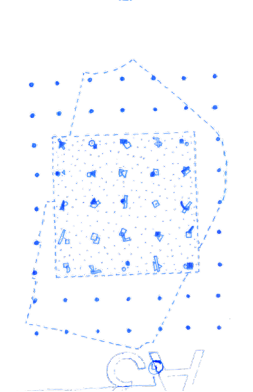
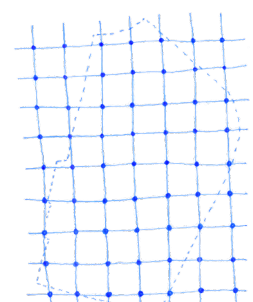
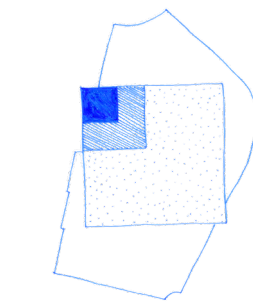
•Prérequis architecturaux

Désenchantement

La fin des années 1980 est marquée
recomposition des repères et la fin des

Dans ce contexte d'imprévisibilité, Tschumi re
hiérarchisé dans sa vision du parc malgré un
aspects rigides. La Villette n'est pas un système t
ouvert, fragmenté et cinétique. L'architecture
flexible, capable d'absorber la complexité et
contemporain, définissant la culture et l'artific
comme des axes organisateurs du parc. Il imagine
non hiérarchique : un parc qui ne cherche pas à
à accueillir la pluralité ; qui ouvre des possibles p

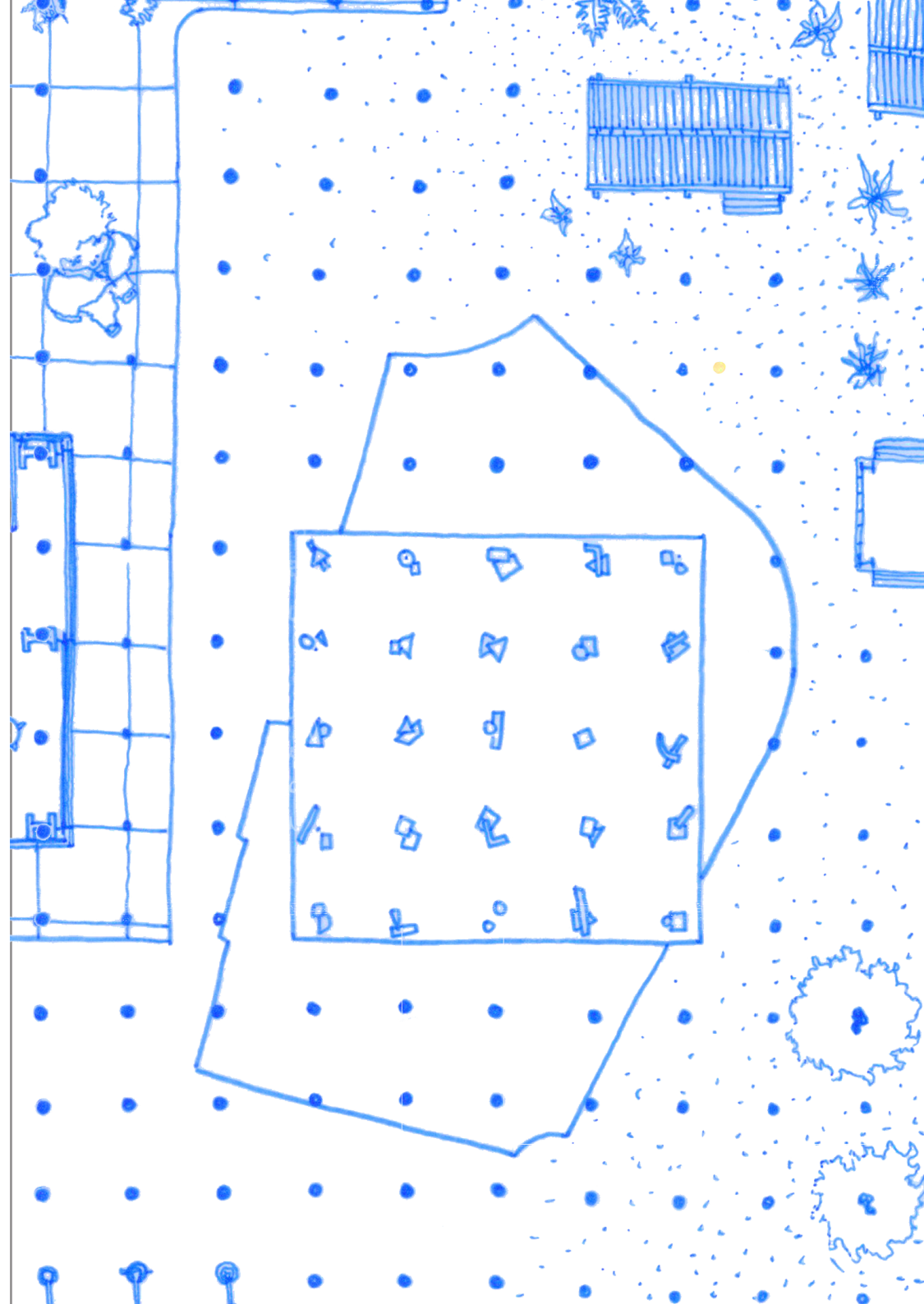
Transformation rapide
Recomposition des espaces publics
Perte des repères traditionnels



“Une solution structurelle simple : L'éclatement des besoins programmatiques
en une grille régulière de points d'intensité les
différents types d'activités sont d'abords isolés et ensuite répartis souvent en
encourageant la combinaison d'activités apparemment incompatible

④Outils:
•Grille régulière
•Point intensité

④Notions:
•Eclatement
•Marquage



•Prérequis architecturaux

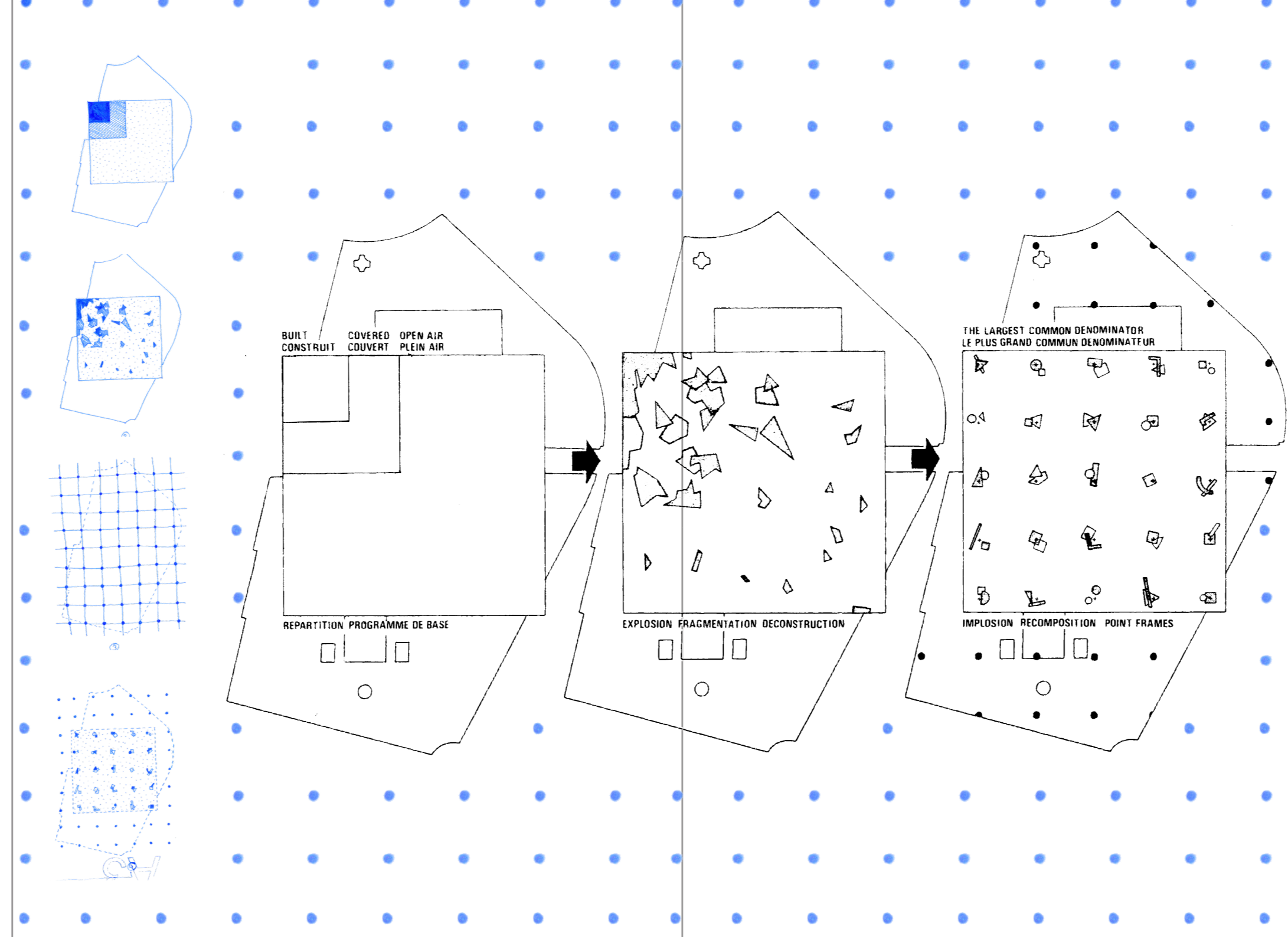
Désenchantement

La fin des années 1980 est marquée
recomposition des repères et la fin des

Dans ce contexte d'imprévisibilité, Tschumi re
hiérarchisé dans sa vision du parc malgré un
aspects rigides. La Villette n'est pas un système t
ouvert, fragmenté et cinétique. L'architecture
flexible, capable d'absorber la complexité et
contemporain, définissant la culture et l'artific
comme des axes organisateurs du parc. Il imagine
non hiérarchique : un parc qui ne cherche pas à
à accueillir la pluralité ; qui ouvre des possibles p

Transformation rapide
Recomposition des espaces publics
Perte des repères traditionnels

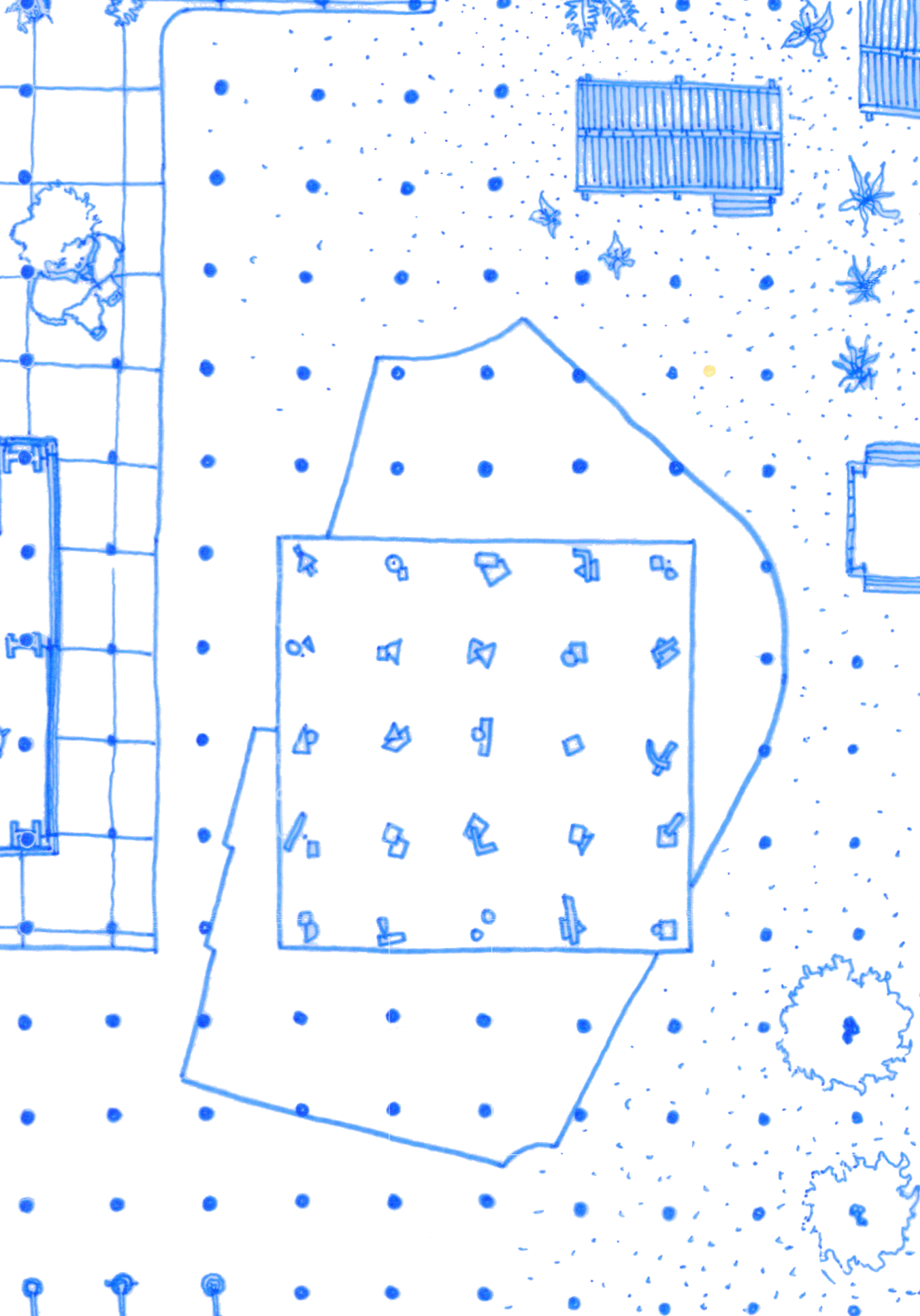
"Une solution structurelle simple : l'éclatement des besoins programmatiques à travers
l'ensemble du site en une grille régulière de points d'intensité (marquages). Ainsi les
différents types d'activités sont d'abord isolés et ensuite répartis sur le site, souvent en
encourageant la combinaison d'activités apparemment incompatible (la rampe de course
à pied traverse le piano-bar dans la serre tropicale, l'astronaute patine sur le canal)"
Tschumi, Bernard. Cinégramme de la folie : le Parc de la Villette. Bruxelles : Pierre Mardaga, 1987. p. 4,



"Une solution structurelle simple : l'éclatement des besoins programmatiques
en une grille régulière de points d'intensité
différents types d'activités sont d'abord isolés et ensuite répartis
encourageant la combinaison d'activités apparemment incompatible

- ⒶOutils:
-Grille régulière
-Point intensité

ⒷNotions:
-Eclatement
-Marquage



Le rôle du programme dans la définition et l'organisation du projet architectural.

Qu'il s'agisse du Parc de la Villette ou de tout autre type de projet, la notion de programme est un point de départ essentiel dans la phase de conception. Elle permet de définir les besoins – fonctionnels, spatiaux et techniques et de les organiser en catégories précises. Le programme agit comme un outil de cadrage qui articule les attentes d'usage avec la production de l'espace.

La redéfinition du programme : de la stratification à la fragmentation.

Dans le cadre de La Villette, Tschumi s'empare de cette notion et la redéfinit. Il pose dans un premier temps une base programmatique, composée et définie par trois strates distinctes à organiser dans le site : le construit, le couvert et le plein air. Le construit renvoie aux éléments bâtis dit « traditionnels » et permanents du projet. En opposition, le plein air correspond aux espaces extérieurs libres et non construits dans lesquels se déroulent les activités à ciel ouvert. Entre ces deux strates de nature opposée se situe le couvert qui désigne et qualifie un espace d'entre-deux, une transition entre intérieur et extérieur. Ces trois strates sont d'abord pensées, organisées et représentées comme couches qui se succèdent. À partir de cette définition, Bernard Tschumi introduit la notion de fragmentation qui redéfinit la structure spatiale initiale du programme. Les strates se retrouvent éclatées dans l'espace, dispersé au travers du site de manière non linéaire et régulière. Elles ne sont plus considérées comme indépendantes, mais comme des éléments dissociés, juxtaposés et entremêlés. Enfin, pour recomposer un lien ? dans la fragmentation, Tschumi met en place la grille ponctuelle ou trame régulière qui vient se superposer au site existant.

Régies selon une logique géométrique invariable en deux dimensions, ces droites horizontales et verticales viennent quadriller le site pour devenir un système référentiel. Aux intersections de celles-ci se trouvent les points d'intensité, matérialisé par des nœuds programmatiques issus de l'éclatement des différentes strates.

Contourner le réel : la pensée projective de Bernard Tschumi.

En appliquant ces notions, Tschumi semble tenter de déplacer les curseurs et de transformer la manière de concevoir et de lire le projet. Il propose une nouvelle vision basée sur la désolidarisation des fonctions et de leur ancrage spatial traditionnel : ordres, hiérarchies et organisation. Il semble alors qu'il ne s'agit plus tant de représenter fidèlement le site, ni même de composer avec ses caractéristiques, mais de le contourner, de le reconfigurer à partir d'un nouveau référentiel induit par la mobilisation d'outils et des notions mentales que l'on superpose à la réalité. En fragmentant les trois strates programmatiques et en les dispersant sur le site, Tschumi rompt délibérément avec l'idée d'un espace unifié et continu. L'organisation spatiale n'obéit alors plus à une logique de proximité ou de hiérarchie fonctionnelle, mais à celle de la juxtaposition et de la collision. Pensée comme un outil autoréférentiel, elle peut s'appliquer à toutes les échelles, du territoire, au bâtiment en passant par la pièce. Celle-ci se superpose au site, en égalise ses aspérités et efface ses singularités avant de recombinaison les programmes sur ces intersections. Par ailleurs, la représentation en plan joue aussi un rôle essentiel dans ce processus. Elle ne sert pas à représenter fidèlement le réel, mais constitue un support projectif où les logiques constructives de planification peuvent prendre le pas sur les spécificités du lieu.

Les paradoxes de la conception fragmentaire

Même si l'approche de Bernard Tschumi introduit une nouvelle manière de concevoir et de lire l'espace architectural, elle n'en reste pas moins vectrice de tensions et de paradoxes. D'une part, si le projet devient principalement le résultat de notions et d'outils mentaux, peut-on vraiment produire une architecture pertinente en regard de son contexte ?

• Conclusion

En conclusion, l'étude menée à partir de la cité idéale et des expérimentations picturales de De Chirico et Debord, il apparaît que la représentation ne se limite pas à un rôle descriptif, mais peut devenir un outil d'anticipation et de projection capable de révéler des dimensions sensibles et affectives de l'espace. Ces démarches ont illustré comment l'imaginaire peut enrichir la conception, en introduisant des strates perceptives et conceptuelles au-delà du réel. Transposées à l'architecture et à l'urbanisme contemporains, ces approches trouvent des prolongements chez Tange, Koolhaas, Archigram ou Luca Merlini, qui mobilisent la représentation comme un instrument génératif.

Leurs démarches montrent que le surréel n'est pas seulement esthétique : il permet aussi de révéler les mécanismes internes de l'espace, de produire des alternatives et de concevoir des formes capables de répondre à des situations de crise. L'étude du Parc de la Villette a permis de confronter cette base théorique à la pratique : les procédés surréels y apparaissent comme un moyen de transformer contraintes et contextes en principes de conception, offrant ainsi plusieurs réponses possibles à des problématiques complexes. Toutes fois, les expérimentations menées sont restées centrées sur l'espace projeté et sur les outils conceptuels, révélant les mécanismes sous-jacents de la pensée de Bernard Tschumi, mais sans permettre d'évaluer pleinement l'impact réel sur les usages ou la perception des espaces par les usagers. C'est dans la phase suivante, grâce à des entretiens et des retours informels, que la réflexion s'est enrichie et a pu être nuancée.

Ces échanges ont permis de confirmer certaines hypothèses, d'en déconstruire d'autres. Cette nuance est essentielle : la question de savoir si la défamiliarisation par l'imagerie surréelle peut constituer un cadre conceptuel capable de réinventer la pratique architecturale ne peut recevoir de réponse définitive.

En revanche, l'étude démontre que ces procédés peuvent être envisagés comme une manière d'aborder des situations de crise, sociales, culturelles, en proposant plusieurs pistes exploratoires plutôt qu'une solution figée. Dans le contexte actuel, marqué par la crise climatique et l'urgence de repenser la manière de concevoir des espaces écologiques, cette approche pourrait offrir une méthode pour imaginer des formes d'architecture encore indéterminées, permettant de dépasser les cadres conventionnels et d'ouvrir des réponses potentielles à des enjeux non résolus.

Ainsi, loin de fournir une réponse immédiate à la problématique posée, l'étude met en évidence que la démarche surréelle offre un cadre conceptuel, capable de générer des hypothèses, de stimuler la réflexion et de proposer des solutions multiples face à l'incertitude. Elle invite également à considérer l'architecture non seulement comme matérialisation d'un projet, mais comme un espace de pensée dynamique où l'imaginaire et le réel se rencontrent, et où la création peut participer activement à la réinvention de la pratique architecturale face aux crises contemporaines.

•Bibliographie

La cité idéale : un archétype architectural figé ?

- **Ackerman (James)**, *Palladio*, Penguin Books, 1966
- Battista Alberti (Leon), *De re aedificatoria* (1452), trad. française, Paris, Seuil, 2004
- **Coonin (Arnold Victor)**, *Fra Carnevale of Urbino: A Renaissance Painter*, Yale University Press, 1985.
- **Panofsky (Erwin)**, *Architecture gothique et pensée scolastique*, Paris, Minuit, 1967
- **Panofsky (Erwin)**, *Perspective as Symbolic Form*, Zone Books, 1991
- **Summerson (John)**, *The Classical Language of Architecture*, MIT Press, 1963

L'espace pictural métaphysique chez De Chirico

- **Dottori (Riccardo)**, *The Metaphysical Parable in Giorgio de Chirico's Painting*, in *Metafisica* n5-6, 2006.
- **Ransy (Jean)**. *Autour de l'œuvre de Giorgio de Chirico in Bulletin de la Classe des Beaux-Arts*, tome 54, 1972 [Page consultée le 23/10/2025] Disponible sur internet : https://www.persee.fr/doc/barb_0378-0716_1972_nu-m_54_1_52636?q=De%20Chirico
- **Roucloux (Joël)**, L'ombre de Chirico. A propos du tableau de Paul Delvaux, La ville lunaire n° 2 (1956). In: *Bulletin de la Classe des Beaux-Arts*, tome 10, n°1-6, 1999. pp. 55-72. [Page consultée le 23/10/2025] Disponible sur internet : https://www.persee.fr/doc/barb_0378-0716_1999_nu-m_10_1_20540?q=De%20Chirico

La ville tectonique avec Guy Debord

- **Aron (Paul)**, « *Les débuts du surréalisme français : reconnaissance littéraire et reconnaissance médiatique* » in *Carnets*, deuxième série n°9, 2017.
- **Breton (André)**, *Manifeste du surréalisme*, Paris, Édition Gallimard, 1924
- **Cohen (Jean-Louis)**, « *Architecture et forme urbaine (chaire internationale)* », *L'Annuaire du Collège de France* [En ligne], 121 | 2024
- **Debord, (Guy)**, *Guide psychogéographique de Paris*. Paris: Éditions Internationale Situationniste, 1957
- **Debord (Guy)**, *Théorie de la dérive*, in *La Revue des Ressources*, 2017

Refuser la contrainte du réalisable avec Archigram

- **Banham (Reyner)**, *Theory and Design in the First Machine Age*, Cambridge, MA : MIT Press, 1980.
- **Beanland (Christopher)**, *Unbuilt: radical visions of a future that never arrived*, London Batsford, 2021
- **Cook (Peter)**, *Living City and Walking City*, Archigram Magazine 5, 1964.
- **Martín Hernández (Manuel J.)**, « *Vers une théorie et une critique de l'architecture* », *Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine*, 2009
- **Rubio (Emmanuel)**, *L'architecte à la plume*, Paris : édition de la Villette, 2019
- **Sadler (Simon)**, *Archigram: Architecture without Architecture*, Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- **Foucault (Michel)**, *Le Corps Utopique - Les Hétérotopies*. Conférences radiophoniques, France Culture, 1966

Libérer le regard avec Luca Merlini

- **Merlini (Luca)**, *L'archipel Tschumi : cinq îles*, Paris : Éditions B2, DL 2014
- **Merlini (Luca)**, *la traversé de ma bibliothèque*, Caryatide, 2024
- **Morel-Journel (Guillemette)**, « *Luca Merlini fait des dessins et des histoires.* » D'A [En ligne], 2017.

Imaginer la ville métaboliste avec Kenzo Tange

- **Jacquet (Benoît)**, *Dans l'utopie de la ville métaboliste*, Archiscopie, 2019, pp.18-25 [Page consultée le 23/10/2025] Disponible sur internet : <https://shs.hal.science/halshs-02332969v1/document>
- **Jacquet (Benoît)**, *L'architecture du futur au Japon : utopie et métabolisme*, Poitiers : Le lézard noir, 2020
- Sasaki, M. Tokyo: Urban Development and Postwar Reconstruction, Tokyo University Press, 1998.
- **Tange (Kenzo)**, *Tokyo Plan 1960*, in *Metabolism in Architecture*, London: Academy Editions, 1961.
- **Tange (Kenzo)**, **Kisho (Kurokawa)**, **Fumihiko (Maki)**, **Kiyonori (Kikutake)**, *Metabolism Proposals for a New Urbanism*. Tokyo: Bijutsu Shuppan-sha.

Observer rétroactivement Manhattan avec Rem Koolhaas

- **Koolhaas (Rem)** *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*, New York, The Monacelli Press, 1978.
- **Tretiack (Philippe)**, **Paquot (Thierry)**, **Bublex (Alain)**. « *Rem Koolhaas : la ville malade de l'architecture ?* », janvier 2013 [Page consultée le 23/10/2025] Disponible sur internet : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-grande-table-1ere-partie/rem-koolhaas-la-ville-malade-de-l-architecture-2309741>

Déconstruction de la dialectique «tschumienne»

- **Tschumi (Bernard)**, *Architecture and Disjunction*, Cambridge (MA), MIT Press, 1996.
- **Tschumi (Bernard)**, *Cinégramme Folie : Le Parc de la Villette*, New York, Princeton Architectural Press, 1987.
- **Tschumi (Bernard)**, *Event-Cities*, Cambridge (MA), MIT Press, 1994.
- **Tschumi (Bernard)**, *Event-Cities 2*, Cambridge (MA), MIT Press, 2000.
- **Tschumi (Bernard)**, *The Manhattan Transcripts*, Londres, Academy Editions, 1994.
- **Tschumi (Bernard)**, *Tschumi Parc de la Villette*, Zurich, Artifice Books, 2014.

Prérequis contextuel : naissance et affirmation de la culture jeune

- **Pavard (Bibia)**, *Si je veux, quand je veux : contraception et avortement dans la société française*, 1956-1979, Paris, Presses de Sciences Po, 2012.
- **Zancarini-Fournel (Michelle)**, *Les Années 68 : le temps de la contestation*, Paris, Fayard, 2008.

Prérequis contextuel : ère des médias de masse

- **Baudrillard (Jean)**, *La société de consommation : ses mythes, ses structures*, Gallimard, 1970.
- **Castells (Manuel)**, *The Rise of the Network Society*, vol. 1 de *The Information Age*, Wiley-Blackwell, 1996.
- **Lipovetsky (Gilles)**, *L'Ère du vide : essais sur l'individualisme contemporain*, Gallimard, 1983.

Prérequis contextuel : Incertitude politique

- **Frinault (Thomas)**, *La décentralisation : retour sur deux siècles de réformes*, Métropolitiques, 2018.
- **Martigny (Vincent) ; Martin (Laurent) ; Wallon (Emmanuel)** (dir.), *Les années Lang, une histoire des politiques culturelles, 1981 1993 : dictionnaire critique*, La Documentation française / Comité d'histoire du ministère de la Culture, 2021.

•Iconographie

- Figure 1 : **Peintre inconnu**, *La Cité idéale*, huile sur panneau de bois, 67,7 cm x 239.50 cm , 1123, Galerie Nationale des Marches, Italie
- Figure 2 : **Giorgio de Chirico**, *Piazza d'Italia*, Huile sur toile, 65 cm x 81 cm, 1913, Städtische Kunsthalle, Allemagne
- Figure 3 : **Guy Debord**, *The Naked City*, encre sur papier, 35,50 cm x 50 cm, 1957, lieu de conservation inconnu
- Figure 4 : **Ron Herron**, *The Walking City*, Collage, tirage et graphite sur papier, 59 cm x 86 cm, 1964, Centre Pompidou, France
- Figure 5 : **Lucas Merlini**, *La Traversée de ma bibliothèque*, Encre sur papier, 16 cm x 30 cm, 2024
- Figure 6 : **Lucas Merlini**, *La Traversée de ma bibliothèque*, Encre sur papier, 16 cm x 30 cm, 2024
- Figure 7 : Scan d'un livre, **Kenzo (Tange)**, *1946-1969 : Architecture and Urban Design*, p.149, 1970
- Figure 8 : Scan d'un livre, **Koolhaas (Rem)**, *New York délire*, Parenthèses, 2002, p.295
- Figure 9 : Cas d'exemple d'une expérimentation, Encre sur calque et photomontage, 74 cm x 21 cm, 2025

•Table des matières

| | |
|--|-------|
| Remerciements | p. 5 |
| Sommaire | p. 7 |
| Introduction | p. 9 |
| Méthodologie rédactionnelle | p. 13 |
| I. Approche fragmentaire de la notion d'espace architecturé surréel | p. 19 |
| 1. Construction et déconstruction de représentations spatiales surréelles | p. 19 |
| A. La cité idéale : un archétype architectural figé ? | p. 20 |
| B. L'espace pictural métaphysique chez De Chirico | p. 24 |
| C. La ville tectonique fragmentaire avec Guy Debord | p. 28 |
| 2. Le surréel comme moyen de représentation architectural | p. 41 |
| A. Refuser la contrainte du réalisable avec Archigram | p. 42 |
| B. Libérer le regard avec Luca Merlini | p. 46 |
| C. Définir « l'architecture surréelle » | p. 50 |
| 3. L'architecture paradigmatique comme cadre conceptuel surréel | p. 53 |
| A. Imaginer la ville métaboliste avec Kenzo Tange | p. 54 |
| B. Observer rétroactivement Manhattan avec Rem Koolhaas | p. 58 |

| | |
|---|--------|
| II. Analyse par le fragment d'espace architecturé paradigmatique | p. 67 |
| 1. Dialectique «tschumienne» | p. 67 |
| A. Méthodologie d'analyse fragmentaire | p. 69 |
| B. Déconstruction de la dialectique «tschumienne» | p. 73 |
| Conclusion | p. 124 |
| Bibliographie | p. 126 |
| Iconographie | p. 131 |

Ce mémoire interroge la manière dont l'architecture, en tant que dispositif perceptif, façonne notre rapport au réel. En étudiant les dispositifs visuels qui troublent l'évidence de l'espace, il explore la capacité de l'imagerie surréelle à produire une défamiliarisation du regard. L'enjeu ne se limite donc pas aux effets créés par cette imagerie, c'est la logique de conception qu'elle esquisse qui intéresse cette recherche. S'appuyant sur une méthodologie fragmentaire mêlant approches théoriques, expérimentations visuelles et recompositions progressives, la recherche articule trois strates d'analyse complétées par des intervalles ouverts qui invitent le lecteur à coconstruire la réflexion. Ainsi, l'étude s'attache d'abord à comprendre comment certaines représentations picturales déstabilisent les cadres habituels de la perception, puis met en dialogue ces mécanismes avec le paradigme architectural contemporain du Parc de la Villette de Bernard Tschumi. Les expérimentations menées ouvrent alors la question de savoir si la défamiliarisation par l'imagerie surréelle peut constituer un cadre conceptuel pour réinventer la pratique architecturale face aux crises contemporaines. Ce mémoire propose une méthode : faire du surréel un opérateur critique capable d'élargir le champ des possibles et d'esquisser de nouvelles manières d'imaginer l'espace.

Architecture paradigmatique
Outils de représentation
architecturale
Pratique architecturale
Imagerie surréelle
Défamiliarisation de la
perception architecturale