



L'espace architectural en pli

Pratiques du lieu et du flux

Patrick Barrès



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/290>

DOI : 10.4000/communicationorganisation.290

ISSN : 1775-3546

Éditeur

Presses universitaires de Bordeaux

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2007

Pagination : 52-63

ISSN : 1168-5549

Référence électronique

Patrick Barrès, « L'espace architectural en pli », *Communication et organisation* [En ligne], 32 | 2007, mis en ligne le 01 décembre 2010, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/communicationorganisation/290> ; DOI : 10.4000/communicationorganisation.290

Dossier : La ville dans tous les sens

Résumé

Les espaces d'architecture fluide se rapportent à des chantiers centrés sur une valorisation des matériaux, sur une redéfinition des paramètres d'expériences et sur un renouvellement des outils de conception, ouverts à des dynamiques plastiques innovantes organisées autour d'une relation entre modèle et modelé. Ces constructions délivrent à l'échelle de l'espace architectural et de l'espace urbain des jeux perspectifs et perceptifs qui instaurent une tension permanente entre le flux et le lieu. Les sites investis, les territoires marqués rejoignent de nouvelles manières d'habiter ou de vivre l'espace et encouragent de nouvelles expériences sociales.

Mots-clés

Architecture, design, espace, motif, pli, fluidité, plastique, poïétique, esthétique.

Abstract

Fluid architectural spaces refer to approaches based on the raising of the value of materials, the redefinition of the parameters of the experiments and the renewal of the tools of conception. These approaches are open to innovative plastic dynamics. The architectural buildings motivate new approaches based on the relationship between the movement and the place. At an architectural and urban scale, these buildings give you a sense of perspective and feeling. This interplay implies a permanent relationship between our movement and the locale by encouraging and stimulating new social experiences thus creating new ways of living and feeling the space.

Key words :

Architecture, design, space, motif, fold, fluidity, plastic, poietic, aesthetic.

Patrick Barrès

Patrick Barrès est Maître de conférences en Arts plastiques à l'Université de Toulouse II le Mirail et plasticien.

L'espace architectural en pli. Pratiques du lieu et du flux

Patrick Barrès

P_barres@club-internet.fr

Des réalisations architecturales actuelles proposent, à partir d'une exploration de différents systèmes dynamiques, de nouvelles manières d'habiter ou de vivre l'espace. Ils redéfinissent les valeurs d'usage des espaces de notre cadre de vie et font du projet d'architecture rapporté à l'investissement ou au modelage d'un site une véritable proposition paysagère. Les architectes engagent des chantiers d'expériences sur des motifs de surface et des motifs d'organisation spatiale orientés vers des dynamiques de lieux et de flux. Les systèmes de façade-enveloppe, tels que les trames, les tresses, les alvéoles et les résilles, les motifs du pli et du *plis-sur-plis* (des plis en mouvement¹) favorisent de nouveaux développements perspectifs et encouragent de nouvelles approches perceptives. Ils exploitent le fragment, la discontinuité, l'hétérogène, admettent des dislocations, des symétries contradictoires, des arrangements de matière. Ces réalisations marquent la rupture avec les normes instaurées, avec les modèles classiques de composition spatiale, avec les schèmes conceptuels traditionnellement dévolus à la forme en lien avec une hiérarchisation dans le champ de perception. La démarche de projet est reconsidérée. Elle valorise dans un volet expérimental une part d'indéterminé, d'improbable, de mobile ou de varié. Le chantier de recherches s'ouvre aux potentialités des matériaux, à une redéfinition des paramètres d'expériences, à des rencontres ou à des hybridations entre divers outils de conception, au jeu entre le modelé et le modèle.

Les pratiques architecturales se distinguent autour de la question de la forme. Il est assez habituel de qualifier « d'informelles » les réalisations qui récusent la référence forcée à un modèle formel géométrique extérieur. L'abandon des présupposés de la *Gestalt*, le

¹ Nous empruntons l'expression « plis-sur-plis » au cinéaste Stan Brakhage qui a exploré des motifs de mise en forme d'un espace fluide (Brakhage, S. Manuel pour prendre et donner les films. Paris : Paris Expérimental, 2003, p. 25). Cette recherche s'inscrit plus globalement dans un champ large d'expériences plastiques actuelles. Nous avons récemment développé une étude sur le sujet, attentive aux expressions d'une esthétique de la fluidité dans les arts visuels (Barrès, P. Le cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques. Paris : L'Harmattan, 2006). Par ailleurs, les architectes empruntent souvent des termes propres au domaine cinématographique pour illustrer certaines démarches plasticiennes centrées sur la notion de mouvement. C'est notamment le cas de Fuksas et de Portzamparc.

brouillage des repères mathématiques associés et la mise en défaut de la norme ramènent ce pôle de pratiques à l'exploitation des puissances formelles des matériaux mis en œuvre, « formelles » au sens de « mise en forme ». Suivant cette voie interprétative qui s'intéresse au processus instaurateur et rapporte les circonstances de la réception aux conditions de la mise en œuvre, des différents stades de la conception à la production, nous préférons caractériser les deux grands champs concernés en *pratiques du modèle* et *pratiques du modelé*.

Poïétique de l'esquisse

Frank Gehry, lors de la conception du Musée Guggenheim de Bilbao, brosse à grands traits un univers de textures graphiques. Massimiliano Fuksas, engagé dans le projet du Centre des congrès de Rome, établit des relevés de nuages sur une vitre. Ces esquisses donnent forme à l'espace architectural en imprimant dans le « corps » de l'architecture la puissance et la fulgurance du trait, les premières marques construites d'une architecture *fluide*. Se conçoit ainsi, à l'échelle de la main, une architecture à portée du corps, en quelque sorte « sur mesure ». Ces dessins libres s'épanouissent en dessins de surface, soumis aux aléas et aux caractéristiques expressives du trait d'esquisse. Le dessin d'architecte quitte à ce stade le domaine de l'épure. La vitre et le calque ne constituent plus des espaces de médiation et de transposition codifiés, orientés vers la représentation. Ils deviennent des surfaces d'inscription ou de travail, de notation ou d'expression. Suivant le fil d'une *poïétique de l'esquisse*, l'architecte abandonne la ligne (ligne d'horizon, ligne de fuite et ligne de contour) pour le trait, la forme pour la force, la composition pour la construction. Avec les relevés de nuages, Fuksas met en question les dispositifs classiques de construction de la représentation utilisés dans le chantier de peinture. Il engage une dialectique entre transparence et opacité qui tient au jeu entre la traversée de la fenêtre « ouverte sur le monde » et la résistance du trait d'esquisse en dessin de surface. Il se livre à la saisie d'un nuage « matière à perturbations »² des modèles géométriques et scénographiques attachés à la représentation, sujet d'expériences optiques et haptiques pour la mise en œuvre de structures de vertige ou de fractales, de formes irrégulières ou fragmentées. Les relevés graphiques du nuage « passent la mesure », déjouent la norme et inscrivent les premiers signes d'un lieu de

² L'expression a été employée par Hubert Damisch pour qualifier des recherches de Léonard de Vinci, qui prennent acte de son intérêt pour les phénomènes atmosphériques (Damisch, H. *Théorie du nuage*. Paris : Seuil, 1972, p. 215).

fiction³ paysagère. Les dessins de Gehry fixent au travers du jeté d'esquisse les jalons du projet d'architecture et de la pratique du site. Des études de structure d'ensemble pour ses réalisations fluides jusqu'aux recherches d'ouvertures à claire-voie pour le Musée Guggenheim, l'architecte développe un travail plastique de surface en rupture avec les coordonnées de l'entité géométrique du plan. Il construit des plages graphiques a-hiérarchiques, dépourvues de centre, conçues dès la première impulsion comme un réseau dense. Le bâtiment dans sa globalité prend forme au rythme des motifs d'inflexion qui s'accordent en continuité gestuelle aux mouvements des marques locales, des traits vecteurs. Le *pli* devient ici un schème opératoire. Il permet de construire un *espace fluide de lieux en lien*, un espace de *plis-sur-plis*. Cet espace permet de passer du vecteur d'inflexion à un espace plissé, voilé ou enroulé, modelé de plis en plis, de la couleur à la couleur-mouvement, du contraste lumineux au clair-obscur.

Hybridation des pratiques

Sur fond d'hybridation des pratiques, cette poïétique de l'esquisse s'élargit au travail de sculpture et au dessin infographique. Dans le travail de Gehry et de Fuksas, les maquettes participent aux phases de conception au même titre que les croquis et les premiers jets infographiques. Les recherches en deux dimensions et en trois dimensions sont imbriquées. Le dessin infographique réfléchit le dessin à main levée, le jeu particulier de tensions entre les marques et les manques. En exploitant les ressources plastiques du logiciel Catia, notamment utilisé par Gehry, il conduit une modélisation elle-même esquisse, inventive, qui modèle à son tour. Ces deux formes de dessin déploient dans leur proximité des régimes de flux tendus, entre faire et défaire, entre stabilité et instabilité. Elles adoptent des opérations combinées, de telle sorte que la stabilité ne peut s'atteindre que par l'instable, afin de porter un peu plus loin le projet d'une architecture « plastique », de déplacer et d'orienter le sens haptique des dessins du côté de l'espace architectural, de favoriser à terme un *toucher* de l'espace architectural.

Dans les expériences de Gehry et de Fuksas, l'image infographique modélise les fulgurances, les brouillages, les surcharges, les empâtements du dessin, en « forçant le trait » schématiquement du côté de l'entrelacs et de la tresse. Elle fait de l'inflexion du dessin un

³ Le terme *fiction* suivant son étymologie (*finigo*, « modeler dans l'argile ») caractérise le travail de modelage et de construction d'un espace.

pli. Dans le même temps, elle accumule les réseaux, déploie et modèle un espace complexe à son tour surchargé, dense, de réseaux de réseaux. C'est l'exercice du dessin en mouvement qui permet à l'espace infographique de tisser un espace de *plis-sur-plis*.

Edmond Couchot souligne les mouvements d'hybridation qui gagnent le champ de l'art depuis quelques décennies. L'hybridation entre les pratiques artistiques numériques et les pratiques artistiques « pré-existantes » introduisent de nouvelles « conditions de la création » qui ouvrent un nouvel espace de relations pour l'artiste, du réel au virtuel ou à une simulation numérique du réel⁴. L'implication des technologies numériques dans le projet architectural en affinité avec le concept de fluidité ouvre un champ d'actions entre la modélisation et l'activité de modelage, entre la modélisation et la modulation. Le numérique est ainsi pris entre deux instances, une matrice de reproduction et une matrice de conception-production.

L'utilisation du logiciel Catia permet à Jim Glymph, dans sa collaboration au travail de conception de Gehry, d'utiliser selon ses propres termes « la technologie la plus infiniment modelable qui nous ait jamais été proposée »⁵. Le logiciel constitue un outil de conception et de fabrication pour l'architecture qui souligne des affinités entre architecture et sculpture (une architecture-sculpture et non une architecture-objet). Ce qui a pour effet de bousculer les méthodes de travail et de renouveler les démarches de conception, de planification et de réalisation. Il accompagne le développement de nouvelles esthétiques organisées autour de parti-pris plastiques et d'une pensée de l'interface, l'émergence d'une perméabilité entre intérieur et extérieur, d'une continuité spatiale et d'une mise en tension des lieux construits, d'une flexibilité et d'une fluidité de l'espace architectural.

Dans les expériences actuelles d'architecture évolutive et interactive, en prolongement de ces chantiers de Gehry et de Fuksas, les espaces d'actions et de confrontations s'étendent à de nouveaux territoires et fabriques d'expériences. Avec *Digitally-Grown Tower* (2005), Dennis Dollens emprunte à la biologie des modèles (modèles de croissance des végétaux et d'évolution des paysages) et des formes de modélisations informatiques (logiciels utilisés en laboratoire pour simuler ces croissances). Il les retravaille, les reprogramme à l'occasion de ses recherches plastiques sur les constructions

⁴ Couchot, E. *La technologie dans l'art*. Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998, p. 223.

⁵ Van Bruggen, Coosje, Frank O. Gehry. *Musée Guggenheim Bilbao*. New York, Guggenheim Museum Publications, 1999, p. 135.

architecturales organisées autour du modèle du *plis-sur-plis*. L'agence d'architecture *R&Sie(n)* (François Roche, Stéphanie Lavaux, Jean Navarro, avec Benoît Durandin) développe avec *I've heard about*, présenté au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (2005), un environnement habitable évolutif fondé sur des algorithmes constructifs. *Son-O-House* (2000-03), conçue par Lars Spuybroek (agence *Nox*) et l'artiste multimédia Edwin van der Heide, déploie un espace architectural sonore interactif, au moyen de capteurs qui enregistrent les mouvements des visiteurs. Le modelage de cet espace sonore se réalise en relation avec un ensemble complexe de structures d'entrelacs. Le motif du *plis-sur-plis* constitue un élément structurel de mise en correspondance et en relation de ces différents espaces. Il devient un concept opératoire susceptible de réunir autour d'une dynamique commune des matériaux aussi divers que l'espace, l'énergie, la lumière et le son.

Toucher l'espace

Chacun à leur manière et à la suite d'expériences en rupture avec le formalisme, Fuksas et Gehry portent sur le terrain de l'architecture les recherches engagées par leurs prédécesseurs dans le domaine des arts visuels. Paul Klee recommandait par exemple de déstabiliser le cadre de base et d'exploiter des rythmes plastiques autonomes. La ligne active réduite à sa plus simple expression était considérée comme une ligne d'inflexion et la forme résultait du mouvement, d'une puissance de formation. Les architectes engagés dans des recherches d'espaces fluides adoptent cette ligne de fond plasticienne qui « libère la peinture de la vision » et « défait le lien de la main et de l'œil », comme l'exprimait Roland Barthes en 1979 à l'étude de l'œuvre graphique de Cy Twombly⁶, à la recherche de nouvelles voies significantes. Ils encouragent un *toucher* de l'espace, motivent des cheminements destinés à éprouver la variété des perspectives et le modelé des espaces construits. L'architecture devient ainsi à portée de la main. Les motifs architecturaux curseurs constituent des « mains courantes » pour le visiteur d'un musée, l'usager d'une bibliothèque, l'habitant d'une maison individuelle ou l'arpenteur d'un site paysager. Ils placent le marcheur dans la situation de l'aveugle. Sur le support d'un jeu sans cesse renouvelé de paramètres plastiques (des lignes d'inflexion et des espaces de *plis-sur-plis*) et de variables d'intensité (suivant l'exercice des matériaux de la lumière, de la couleur, du temps, du temps qu'il fait et du temps qui passe), ils l'invitent à réaliser une expérience du site ouverte à un régime étendu de

⁶ Barthes R. *L'obvie et l'obtus*, Paris, Seuil, 1982, p. 151.

sensations. C'est ainsi que le corps défini au travers de ce nouveau champ de contraintes trouve ses marques dans le tissu d'une architecture « contractée ». Le *toucher* de l'espace architectural brouille les calques et bat les cartes à chacune des rencontres afin qu'entre le plissé de l'architecture et les plis du corps s'immiscent un peu des nuages, en souvenir de l'expérience instauratrice de Fuksas ou de la réalisation de Elisabeth Diller et Ricardo Scofidio, *Blur Building- Expo.02* qui met le nuage en scène au contact direct de l'architecture. C'est en quittant les chemins tout faits, tracés d'avance, sur le modèle des « bonnes formes » ou des « bons espaces », que les architectes introduisent ainsi autour de ces nouvelles manières de *voir* de nouveaux *savoirs*.

Esthétique de la fluidité

La mise en œuvre de systèmes dynamiques, orientée vers des activités de construction d'espaces à vivre et d'instauration de *lieux* à habiter, à fréquenter ou à baliser, et de nouvelles identités à définir, croise et mixte les voies du design, de l'architecture et du paysage. La question des *limites* de l'espace architectural se pose. Le rayon d'action de l'espace construit ou modelé, architecturé ou paysagé, est défini par celui qui en mesure ou en réalise le jeu, qu'il interagisse ou s'immerge dans un environnement évolutif, qu'il participe éventuellement à sa mise en forme, qu'il investisse un territoire bien marqué, qu'il engage un tour d'horizon ou qu'il passe son chemin. L'architecture balise, des paramètres de la dimension, de la position et de l'orientation, de la lumière, de la couleur et de la texture, les différents lieux. La « ligne » architecturale devient le vecteur de l'espace d'architecture intérieure et du site paysager. Le propos d'instauration de *lieux en liens*, d'espaces marqués en réseaux, met au contact la pratique de design d'espace, le projet d'architecture et la construction urbaine. La liaison s'établit au moyen des matériaux en exercice, des processus en développement et des constructions. Les recherches autour des nouveaux matériaux et en matière de design produit (cela va des plaques de titane qu'emploie Gehry jusqu'au Corian utilisé actuellement dans les pratiques du design d'objet) permettent de remonter jusqu'au domaine du design de mobilier à vocation architecturale et de reconnaître des régimes de correspondances entre objet/espace et architecture/paysage. Une pensée du *lieu* et du *flux* anime le passage du design d'objet au design d'espace, et du chantier d'architecture à un projet paysager. Les objets d'Ettore Sottsass et de Gaetano Pesce, les modules spatiaux des frères Bouroullec et de Hsuli Teo et Stefan Kaiser par exemple orientent le design d'objet vers une pratique de design d'espace. Les différentes réalisations que nous

Technopolis ou les paradoxes de la visibilité

avons citées dans cette étude se retrouvent autour de la relation dialectique qu'elles entretiennent avec l'espace, suivant un exercice du *lieu* et du *flux*, au travers de la *dimension* architecturale qu'elles mobilisent et des sollicitations qu'elles motivent. Elles donnent à vivre sur le terrain des lieux investis ou édifiés des expériences singulières et individuelles fondées sur des approches sensorielles, des pratiques actives du cheminement et du déplacement, une culture des espaces à l'échelle du corps et ouverte en bout de course à de nouvelles expériences sociales.

Depuis les années 1960, l'utilisation de matériaux souples et de nouveaux matériaux caractérise les réalisations artistiques dans le domaine du design d'objet. Nous le constatons en particulier dans le mobilier et dans les objets de « prise en main ». Le processus de création s'oriente vers des dynamiques de transformations ou de changements d'états. Il privilégie le modelé sur le modèle et engage un travail sur la plasticité. Ces développements résultent à un niveau expérimental de la collaboration avec des industriels engagés dans la mise au point de nouveaux matériaux et de matériaux composites. Les designers ont pour mission d'évaluer les champs d'application. Le corps, au travers de ses caractéristiques morphologiques et suivant la singularité de sa posture d'assise, au titre de matériau du projet design et d'usager de l'objet design, donne forme au *Sacco* (1968) de Gatti, Paolini et Teodoro, au siège *Pratone* (1971) du Gruppo Strum, plus récemment au fauteuil en papier à déplier *Honey Pop* (2001) de Yoshioka. Les matières déformables du papier, du tissu et du cuir, du latex, du polystyrène et de la mousse de polyuréthane deviennent les matériaux de ces constructions « élastiques ». L'innovation technologique participe aux développements d'une esthétique de la *fluidité*. L'outil informatique est mis à contribution, de la conception jusqu'à la production, dans les domaines de la décoration murale et du design d'espace, dans les pratiques du revêtement de surface et du design d'objet à visée architecturale. Abet Laminati exploite par exemple dans une gamme étendue de revêtements le procédé d'impression numérique sur stratifié haute pression. En 2000, dans le cadre d'une collaboration avec cette unité de recherche, Sottsass crée une collection autour de ce procédé, fondée sur des expériences informatiques « suivant une démarche inductive, non déductive », comme il le précise lui-même⁷, à la recherche de motifs de surface. Le

⁷ Sottsass développe une approche expérimentale qui lui permet d'exploiter les ressources créatrices et les potentialités plastiques de l'outil informatique. *Azimuts : catalogue International Biennal Design*, Festival Saint Etienne 2002, n° 21-22, p. 188.

recouvrement de surface du meuble de Marco Zanini et du *Kubus* déstabilise visuellement les volumes géométriques et les plans verticaux. Il introduit des éléments curseurs qui favorisent le modelé ou la mise en forme d'un espace *fluide* et assurent ainsi le passage de l'objet à l'espace.

L'interaction autour du *meuble*, au sens du « mobile » suivant l'étymologie latine *mobilis*, porte sur la plasticité des espaces architecturaux d'intégration de ces objets, sur la plasticité des espaces d'accueil du corps et sur la plasticité corporelle. Le jeu des variables de la position et de la mobilité du corps ainsi que de la situation spatiale rejoint de nouvelles manières de vivre avec l'objet et d'habiter l'espace. Les objets de « prise en main » et de contact font de leur espace d'intégration (de proche en proche) un espace lui-même à portée de la main. Ces espaces polyvalents (de repos, de détente, d'attente, de travail, etc.), au sein desquels le corps prend place, « fait » sa place, s'étale, se love, se plie à loisir sur les éléments d'accueil, deviennent de véritables lieux de séjour, gagnent une identité territoriale. Autour des marquages d'espace et des situations corporelles, ils soulignent des valeurs de confort et d'intimité. La proximité entre le corps et le fauteuil se double d'une intégration *in situ* dans l'espace de la pièce à vivre. Elle oriente le design de l'espace d'architecture intérieure vers l'édification de *lieux*. Le fauteuil se moule au corps, plus qu'il ne le moule ou le supporte, de même que les composants traditionnels identitaires du siège que sont le piétement, l'assise et le dossier disparaissent en laissant opérer les seuls paramètres du sol et du mur.

L'espace architectural ne dessine plus dans ce jeu plastique un cadre de contraintes orienté vers une partition géométrique et codifiée de l'espace. Il constitue un terrain d'action pour les marquages et les développements autonomes que conduisent les objets en fonction. Les objets ne prennent situation, ne prennent place au sens de l'instauration et de la désignation d'un *lieu*, qu'en fonction, c'est-à-dire en interaction ou en transformation. Dans ces réalisations, le motif du *pli* coordonne et mobilise les différents termes qui assurent le passage de l'objet à l'entité spatiale. Le canapé *Lover* de Pascal Mourgue, muni d'un dossier mobile et réalisé à base de mousse viscoélastique à mémoire de forme et de tissu élastique, se plie à volonté. La modularité de l'objet se porte, au travers du champ large de fonctionnalités, sur l'espace architectural. Il fait de son espace d'installation un coin de repos, un coin de lecture, un espace d'intimité ou de convivialité. Robert Stadler brouille à son tour les cartes lorsqu'il réalise en 2004 *Pools & Pouf!* Le meuble construit le

Technopolis ou les paradoxes de la visibilité

lieu architectural. Il redessine l'espace « salon » de nos lieux de séjour en dispersant des plages de cuir, des fragments de capiton de cuir, à même le sol et les murs. Sur le plan de l'espace architectural, l'ensemble exploite un répertoire de formes fluides et rejoint une logique de la fragmentation. Celle-ci invite à repenser les liens, à coordonner entre elles une pensée des *lieux* et une pensée des *flux*. Le meuble, organisé autour de modes de distributions et de développements spatiaux, ouvre des « circulations conviviales » dans l'espace. Il met en œuvre les matériaux de l'espace. Ce travail d'articulation entre design d'objet et design d'espace, fondé sur une poétique de la fragmentation et ouvert à une fluidité spatiale, rejoint la démarche que décrit notamment l'architecte Christian de Portzamparc : « J'ai séparé des volumes pour créer des entre-deux, pour ouvrir des circulations conviviales et des distributions dans un monde fonctionnel particulier. Ce regard permet de penser volume, lumière, circuit, mais aussi rythme de la vie, usage, fonction »⁸. Le design d'objet, suivant cette voie, recoupe des stratégies relatives aux pratiques du site, un art de l'installation ou d'intégration *in situ*, un travail de mise en forme d'un espace. Suivant cet axe problématique, nous pouvons plus précisément parler d'un *design de site* ou d'un design d'objet *in situ*.

La mise en chantier de nouveaux matériaux exploités pour leurs caractéristiques physico-chimiques et leurs propriétés plastiques, la mise en œuvre de schèmes plastiques opératoires tels que le motif du *plis-sur-plis* dans l'exercice du modelé d'espaces à vivre contribuent à faire de l'espace en construction, d'action ou d'intervention un terrain d'expression de la *fluidité*. Vecteurs du projet de mise en forme de l'espace architectural, d'architecture du site et d'invention du paysage, ils esquissent de nouvelles territorialités. Ils élaborent des *scénarios* qui croisent les nouvelles formulations de notre cadre de vie et les exigences de notre mode de vie, en attachant aux scénographies d'objets ou aux espaces architecturés de nouvelles fonctions symboliques.

Les dispositifs architecturaux et environnementaux de l'espace urbain rencontrent les nouvelles manières de vivre l'espace, la proposition d'ancrages et de saisies territoriales relais d'un espace de circulations et d'échanges, vecteurs d'une nouvelle socialité dans la mesure où,

⁸ Christian de Portzamparc, Scènes d'atelier. Catalogue d'exposition, Paris, Centre G. Pompidou, 20 mars – 27 mai 1996, p. 61.

suivant la formule de Michel Maffesoli, le « lieu fait le lien »⁹. Alexandra Midal écrit par exemple, à propos de l'environnement *I've heard about* de l'agence *R&Sie(n)*, qu'il « construit les conditions d'un séjour où l'occupant advient à sa propre condition humaine »¹⁰.

Le *lieu* prend forme et prend sens, gagne son identité dans le *flux*, compte tenu des matériaux qu'il mobilise et des dispositifs qu'il expose, met en scène ou éprouve. Les espaces construits couvrent aujourd'hui une palette étendue de variables, à rebours des systèmes strictement formels. Ils offrent aux réalisations du design et de l'architecture fluides des perspectives de développement et de renouvellement du côté des pratiques de la modularité, de la fragmentation, de la réticularité, de l'hybridation et de l'interactivité. Ils ouvrent enfin des relations avec d'autres espaces eux-mêmes organisés suivant des régimes de flux et suivant des dynamiques fluides, tels que les systèmes virtuels d'informations et les différents services et réseaux qui traversent aujourd'hui et de plus en plus les états d'architecture.

Le *lieu* de l'espace d'habitation, du complexe architectural ou du site paysager conjugue autour de la question des relations entre territoire et réseau ces différents univers aux frontières floues. Les réseaux s'étendent jusque dans les *plis* de notre demeure et transforment celle-ci à la fois en terrain de résistance ou de préservation et en espace de connexion ou d'échange. Des designers, des architectes et des plasticiens développent des pratiques qui interrogent ces tensions entre territoire et réseau et font du lieu d'habitation, du terrain d'architecture et plus largement de l'espace urbain ou paysager un espace d'expériences sensibles partagées.

Bibliographie

Bruggen (van) C., *Frank O. Gehry, Musée Guggenheim Bilbao*, New York, Guggenheim Museum Publications, 1999.

Couchot E., *La technologie dans l'art*, Nîmes, Editions Jacqueline Chambon, 1998.

Damisch H., *Théorie du nuage*, Paris, Editions du Seuil, 1972.

⁹ Maffesoli, M. De l'universel au particulier, in *Diogène*, la dignité en question, juillet 2006, n° 315, p. 100.

¹⁰ Autour des *scénarios* qu'ouvrent les environnements et les architectures de l'agence *R&Sie(n)* prennent forme des lieux que nous pouvons qualifier avec François Roche de *lieux de « fictions »* orientés vers une « re-scénarisation du réel » (Ruby, A., Durandin, B. *Spoiled Climate : R&Sie Architects*. Basel : Birkhäuser/Published for Architecture, 2004, p. 162).

Technopolis ou les paradoxes de la visibilité

Fuksas M., *Au-delà de l'architecture*, Paris, Editions du Moniteur, 2005.

Kroll L., *Tout est paysage*, Paris, Sens et Tonka, 2001.

Kronenburg R., *Flexible : une architecture pour répondre au changement*, Paris, Editions Norma, 2007.

Maffesoli M., *Au creux des apparences : pour une éthique de l'esthétique*, Paris, Editions de La Table Ronde, 2007.

Rambert F., *Architecture tomorrow*, Paris, Edigroup/Terrail, 2005.