



HAL
open science

Croiser l'architecture et les arts visuels pour révéler l'espace - Une expérimentation par la vidéo

Anne Faure

► **To cite this version:**

Anne Faure. Croiser l'architecture et les arts visuels pour révéler l'espace - Une expérimentation par la vidéo. *Ambiances in action / Ambiances en acte(s) - International Congress on Ambiances*, Montreal 2012, Sep 2012, Montreal, Canada. pp.99-103. halshs-00745527

HAL Id: halshs-00745527

<https://shs.hal.science/halshs-00745527>

Submitted on 25 Oct 2012

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

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

Croiser l'architecture et les arts visuels pour révéler l'espace

Une expérimentation par la vidéo

Anne FAURE

MHAevt, École nationale supérieure d'architecture de Grenoble, France
anne.faure@grenoble.archi.fr

Abstract. *Contemporary Western architecture occasionally seeks help from the visual arts. This relationship, which at times can be very intense, allows for hybrids that transform our perception of architecture. The encounter between the academic disciplines in this regard becomes a tool of perception that creates a dialogue between the observer and the built space. We use the moving image and more specifically, digital video in order to create this dialogue. The juxtaposition of images through collages and montages acts as a "trigger" of ideas that enable us to create interpretations that remain sensitive to space.*

Keywords: *perception, moving image, visual arts, architecture, collage*

Quelques repères historiques

Ce dialogue entre les arts visuels et l'architecture pose plus largement la question de la notion d'ornement, mais aujourd'hui ce terme est peu utilisé, nous parlons plus communément d'une esthétique au regard du traitement de l'espace intérieur comme extérieur. C'est-à-dire d'un dispositif spatial dans notre cas, qui induit des sensations chez l'utilisateur. En effet, si à une époque la distribution des pièces est essentiellement attachée à la commodité, cette pensée qui s'intéresse à l'espace clos va, par de nouvelles problématiques liées aux avancées techniques du XIX^e siècle, apporter de nouvelles propositions. La pièce conçue comme la partie indépendante d'un tout dans sa taille et sa configuration, jusqu'à penser la disposition des portes et des fenêtres en fonction du meilleur positionnement du lit par exemple, pour le seul confort de l'utilisateur, va s'altérer. Avec les réglementations des hygiénistes au XIX^e siècle, l'architecte repense la disposition des pièces en fonction de données extérieures telles que la lumière et l'air. La fenêtre – parfois plusieurs fenêtres pour une seule pièce – devient plus haute, plus large pour le salon ou la salle à manger, des espaces exposés sur la rue et donc plus en prise à la lumière. Elle est de moindre importance pour les espaces secondaires comme les chambres, la cuisine – espace des domestiques – ou le cabinet de toilette, qui sont rejetés à l'arrière de l'habitation, dans la profondeur de la parcelle, et dont les ouvertures donnent sur la cour, quand elles ne sont pas inexistantes. Pour ce faire, il faut modifier la fenêtre et ouvrir la pièce, ce qui induit une nouvelle donnée pour penser l'espace, celle du regard depuis l'intérieur de l'appartement vers la ville qui s'embellit. En instituant le plan libre, Le Corbusier supprime la limite inaltérable entre les pièces et propose une nouvelle limite visuelle entre l'espace intérieur et l'espace extérieur. Il modifie du même coup la notion et la fonction même de la pièce. Il réalise un espace polyvalent et fluide qui n'est en rien le résultat d'une pensée basée sur une commodité, fonction de l'agencement des pièces et des circulations, mais sur des concepts.

Les nouvelles manières de concevoir l'architecture et leurs incidences sur l'espace ont engendré de nouvelles possibilités d'appropriation par les usagers. La décoration, largement

associée à la distribution pour le confort, a laissé place dans certains cas à l'esthétique, qui vient pallier la dématérialisation des pièces. Cette sensation de plaisir ou de déplaisir n'est plus le résultat d'éléments superflus et arbitraires, « plaqués » sur la matière, tels que les dénonce Adolf Loos dès le début des années 1900 (Loos, 2003). Ces sensations sont produites par la matière même, principe sur lequel se construit la pensée moderne de l'architecture, tout en mettant alors l'accent sur la fonction de l'espace. Les sensations naissent de la rencontre d'un matériau, d'une lumière, d'une forme, d'une hauteur, d'une épaisseur, d'une ouverture, avec l'utilisateur.

C'est dans ce contexte que les arts visuels interviennent dans l'espace dès le travail de conception architecturale. En effet la conception de l'espace contemporain en Occident fait dans certains cas appel aux arts visuels. Nos travaux de recherche portent essentiellement sur ce que produisent les glissements de la pensée de l'art sur l'architecture construite. Pour cela, nous nous intéressons à l'art comme matière pour l'architecture. Ces glissements permettent des hybridations qui transforment notre regard, et par là notre rapport à l'espace bâti. Si dans certains cas les influences s'additionnent et s'exposent clairement, dans d'autres cas elles se confondent. Ce sont ces croisements souvent imperceptibles (ou invisibles) entre arts visuels et architecture qui font des arts visuels un outil du regard, et plus particulièrement un outil de la perception visuelle pour l'architecture contemporaine. Le croisement des disciplines, fusionnel dans certains cas, devient un outil de perception qui permet à l'individu de devenir acteur de l'espace.

La saisie et l'analyse de ces croisements immatériels ont nécessité un travail d'expérimentation et de manipulation par la vidéo numérique. L'image animée, aidée des propriétés du numérique, permet de lire et de penser un bâtiment existant de manières multiples. L'image animée représente un outil au service d'une nouvelle connaissance visuelle de l'espace. Par les techniques du montage et du collage numériques, elle libère le regard quotidien pour donner à voir l'espace autrement. La vidéo n'imité pas le réel, mais elle l'utilise afin qu'il raconte autre chose. Les images qui la composent sont des passages [Didi-Huberman, 2006] qui ouvrent l'individu au lieu par l'imaginaire ou le sens qu'elles convoquent.

Le temps et le mouvement pour la représentation architecturale

Depuis l'apparition du cinématographe, et tout particulièrement de l'image mouvante, l'intérêt pour le pouvoir évocateur des images à la fin du XIX^e siècle a bouleversé la pratique des arts. Très vite l'art pictural, déjà en quête de nouveaux modes d'expression avec l'arrivée de la photographie, s'est imprégné du cinéma. Son influence sur la peinture incite naturellement les artistes à s'intéresser au mouvement. Mais la nécessité de représenter le mouvement n'est pas propre aux travaux du XX^e siècle, elle se retrouve déjà dans certaines représentations de l'Antiquité. Cet intérêt est aussi lié au contexte du début du XX^e siècle, où la multiplication des vitesses dans le quotidien de l'homme modifie profondément ses pratiques et son regard. La représentation très symbolique qu'en fait en 1907 Pablo Picasso, en réalisant *Les Demoiselles d'Avignon*, est une approche du mouvement de notre œil qui regarde, comme structure de tableau, plus qu'une représentation du mouvement pour lui-même. Le rendu de l'objet dans la totalité de ces vues, comme si nous tournions autour de lui, fait de la surface de la toile un support de l'espace et du temps. L'objet vu dans l'espace et dans le temps devient alors le support d'une représentation statique qui organise la composition de la toile et la représentation d'un espace en trois dimensions. Le rapport des fragments entre eux impose une dynamique de l'œil [Moholy-Nagy, 1956, p. 121], qui passe de l'un à l'autre pour voir le tout et permet ainsi au peintre d'explorer l'espace du tableau en créant une épaisseur. Toutefois l'œil ne glisse pas sur la toile, car la densité que composent les couleurs, la matière et les formes rend la représentation peu dynamique. Cette lourdeur va s'accroître avec la systématisation du principe de fragmentation et la suppres-

sion de couleurs au bénéfice des gris, des ocres, des bruns ou des verts foncés. Dans *Les Demoiselles d'Avignon*, les postures des femmes et les drapés sont figés. À la même époque, chez les Futuristes italiens, le mouvement réel en train de se faire devient le sujet de leurs tableaux et de leurs sculptures.

L'intérêt pour le mouvement réel en peinture et en sculpture au début du XX^e siècle, et plus largement dans l'art du XX^e siècle, va se manifester plus fortement et de manière plus diversifiée qu'auparavant pour aboutir à des œuvres qui sont de véritables objets animés, et ce sous l'influence et grâce aux nouvelles techniques.

L'influence du cinéma sur l'architecture se traduit dès la fin du XIX^e siècle par de nouveaux questionnements théoriques. Mais l'utilisation de l'image mouvante et la réalisation de films pour concevoir l'architecture est une pratique qui ne se développe qu'à la fin du XX^e siècle (Latek, 2008). La construction des images dans le temps et l'espace au cinéma va devenir une source évidente de réflexion pour les architectes.

Plus qu'un outil au service de l'analyse architecturale et de la construction d'une pensée théorique, notre proposition qui passe par l'utilisation de l'image mouvante s'intéresse à l'interactivité entre les arts, le réel et l'individu. Notre travail de recherche et création s'inscrit dans une réalité en train de se faire, et dans une attitude proche des préoccupations artistiques du début du XX^e siècle, lorsqu'en 1913 Marcel Duchamp prône le rapprochement de l'art et de la vie. Instaurant ainsi un nouveau système de référence sur lequel se construit l'art du XX^e siècle, et que l'art contemporain transcende par une dématérialisation de l'œuvre. Des données artistiques qui croisent celles du réel, et que la pensée architecturale peut, comme elle l'a fait à de nombreuses reprises dans le passé, aujourd'hui croiser elle aussi.

La vidéo : un outil de relevé et de fabrication

Afin de saisir et de théoriser cette relation, nous utilisons la vidéo. Son utilisation à des fins critiques et conceptuelles, au même titre que des outils plus anciens tels que le dessin, la maquette ou la photographie, permet d'élaborer et de transmettre une pensée de l'architecture. Par ailleurs l'utilisation de la vidéo permet d'intégrer la dimension supplémentaire d'un espace-temps en mouvement et la multiplicité des points de vue. Au-delà de ce qui passe par l'œil et de ce que les outils de représentation classiques peuvent faire, elle permet essentiellement de rendre le déplacement (le mouvement) et les variations en temps réel (le temps) – variation des points de vue, du clair au foncé, de la pénombre à l'éblouissement par exemple. Les techniques du montage et du collage construisent des espaces en mouvement qui mettent l'individu-regardeur en relation consciente avec le réel. La caméra numérique est un outil qui saisit le réel de l'espace architectural et urbain dans leurs quotidiens. Elle permet d'effectuer un relevé sur un support numérique de leurs variations, leurs moments d'intensité, de calme, mais aussi les accidents, les rencontres, les fonctionnements et les dysfonctionnements qui se font sous son œil externe – externe parce que lié à un appareil, interne parce qu'au cœur de l'action en train de se faire. La caméra, en capturant l'instant ou le détail, est le moyen de prendre le lieu dans son ensemble, dans sa réalité et dans toutes ses complexités. Comme l'écrit Hubert Damisch, « [...] *décrire* un tableau revient à rien de moins qu'à le mettre en mots, le traiter à la moulinette du langage, le convertir en un objet de discours qui offre matière à interprétation, voire qui l'appelle. » (Cohn, 2003, p. 215) Ainsi nous passons l'espace à *la moulinette des images* pour en extraire un discours.

Le processus de travail mis en œuvre utilise l'image mouvante comme un déclencheur de la pensée. À la manière du *montage-collision* de Sergei Eisenstein et de *l'icnologie de l'intervalle* d'Aby Warburg, nous croisons les images de l'architecture pour en provoquer le sens. Le glissement des images entre elles par chevauchement, transparence, fondu, coupure qu'autorise le montage numérique met à jour un espace de création dans lequel se révèle et

se construit une pensée. Les diverses possibilités du montage et du collage numériques font de la confrontation des images un déclencheur de la pensée. Ainsi une image du lieu rapprochée d'une autre image du lieu crée une nouvelle représentation intuitive qui à son tour peut appeler des références iconographiques ou théoriques empruntées aux arts visuels et à l'architecture.

Ces références nous permettent de fabriquer de nouvelles images qui, associées aux images du réel, construisent le discours de nos vidéos comme autant de pistes de réflexion. Ainsi le croisement d'images filmées de la villa de Jean-François et Hélène Lemoine conçue par Rem Koolhaas à Floirac (France, 1998) a permis d'élaborer une pensée sur le vide et l'espace infini comme espace de vie, et au-delà de réaliser un travail critique sur la perception liée à la fenêtre et au cadrage dans l'architecture contemporaine. Pour matérialiser cette pensée, avant toute écriture, l'image devenue langage a cherché ses mots. Elle les a trouvés dans les arts visuels. Une image fixe de l'œuvre « *Dissipate. No.8 of Nine Nevada Depressions* » (Nevada, Black Rock Desert, 1968), ou encore des images de « *Bingo* » de Gordon Matta Clark (1974) collées à nos prises de vue animées de la villa ont permis de voir et de faire parler l'espace réel autrement. De construire le moment sensible durant lequel l'individu situé dans le salon de la villa se confronte à la limite, ou à la non-limite, d'un espace vitré sur toute sa hauteur et ses quatre côtés. Un dispositif architectural qui projette l'individu dans le paysage tout en lui permettant d'être acteur.

Le travail expérimental mené à l'aide de l'image mouvante nous permet de croiser et d'analyser le dialogue de deux disciplines et de deux langages. En construisant l'entre-deux, les images tissent le sens de la vidéo et de l'espace. L'intégration d'images d'œuvres d'art, objets sensibles, nous permet de montrer l'espace comme porteur de perceptions visuelles, et donc de dévoiler un aspect de l'architecture comme art.

Les images fabriquées par le collage ou le montage numériques donnent un sens à de courtes vidéos. Ces objets hybrides, totalement indépendants de la matière qui les constitue, ne sont qu'une partie du résultat matériel de ce processus.

En effet ce travail sur l'image, qui permet la réalisation d'objets entre art et architecture, est la base d'une pensée théorique sur la perception visuelle dans l'architecture contemporaine occidentale. Ainsi l'objet filmé s'ouvre à un ensemble de références, iconographiques et écrites, qui permettent de développer une pensée de celui-ci. Ces références structurent la construction des vidéos. Les vidéos créées croisent l'objet réel, les références iconographiques, les écrits et les perceptions du site, afin de construire un objet autonome.

L'outil vidéo, qui est ici utilisé pour l'analyse de l'architecture et de la ville, est aussi employé comme un outil de conception. Loin de la conception classique du projet d'architecture ou du projet urbain, les vidéos réalisées sont des objets de réflexion qui soulèvent de nouvelles hypothèses et permettent des constats sur l'architecture et la ville aujourd'hui, tout en faisant une proposition.

Notre travail de recherche et création mené à partir de la vidéo numérique sous la forme de réalisations expérimentales tente de faire la preuve de l'importance de l'image mouvante dans la construction d'une pensée théorique de l'architecture. La vidéo permet une lecture du réel qui n'est pas uniquement contemplative, mais critique, c'est-à-dire analytique. L'image en acte est un outil d'exploration de l'architecture construite, qui nécessite de déconstruire le réel grâce aux techniques qui lui sont propres, le collage ou le montage, afin de le révéler.

Conclusion

Bien que développés sur une période historique large, ces travaux expérimentaux menés à l'aide de l'image mouvante tentent de répondre à un certain nombre de questions au regard de l'espace contemporain. D'un point de vue du sensible tout d'abord : Comment se traduit cette pensée croisée arts visuels/ architecture dans l'espace contemporain ? Quelles sont

ses incidences sur le processus de conception en architecture ? Et surtout, qu'elles sont ses répercussions sur l'espace construit et sur l'utilisateur? Du point de vue de l'outil, ce travail questionne la représentation de l'espace au regard des multiples vitesses et flux de notre époque, le rôle qu'a à jouer l'image dans la pensée de l'espace.

Références

Cohn D. [dir.] (2003), *Y voir mieux, y regarder de plus près. Autour d'Hubert Damisch*, Paris, Éd. Rue d'Ulm, Presses de l'École normale supérieure, p. 215

Didi-Huberman G. (2006), L'image brûle, in Zimmermann L. (dir.), *Penser par les images. Autour des travaux de Georges Didi-Huberman*, Nantes, C. Defaut, pp. 11-52

Latek I. (2008), Collage mouvant ou « Image-temps » dans l'exploration instrumentale de nouveaux modes d'analyse et de conception d'espace urbain, Eaae/Arcc Conference, Copenhagen

Loos A. (2003 [1908]), *Ornement et crime*, Paris, Payot et Rivages

Moholy-Nagy L. (1956), *Vision in motion*, ID Book, P. Theobald and Company, Chicago

Auteur

Anne Faure est architecte et docteur en Arts plastiques, esthétique et sciences de l'art. Enseignante-chercheuse au laboratoire « Les Métiers de l'histoire de l'architecture. Édifices, villes, territoires » de l'École nationale supérieure d'architecture de Grenoble, elle travaille sur la place des arts visuels dans la pensée de l'espace contemporain à l'aide de l'outil vidéo. anne.faure@grenoble.archi.fr