

Introduction

Catherine Bruant et Nathalie Simonnot

Trois doctorants en architecture, dont l'une est déjà maître-assistante titulaire, quatre étudiants de master, un chercheur invité et un professeur de l'ensa-Versailles ont participé cette année à l'aventure collective de *fabricA*. En parcourant ce numéro aux thématiques variées, on se dit que ses auteurs ont su se tenir sans trébucher sur l'étroite crête qui sépare tout en reliant projets réflexifs et projets prescriptifs, et sur laquelle se construit pas à pas la connaissance en architecture.

Après son diplôme d'architecte, **Rania Daher** s'est spécialisée dans le développement soutenable, ce qui l'a amenée à s'intéresser aux stratégies passives et aux architectures vernaculaires. Sa recherche doctorale questionne particulièrement les programmes récents de régénération de l'architecture vernaculaire en terre crue dans la vallée du Jourdain. L'auteur livre ici les résultats d'une enquête de terrain qu'elle a réalisée, en 2013, dans les territoires palestiniens. À travers une démarche qui allie récit historique et contextuel, et visées scientifiques, elle s'interroge sur les objectifs de ces différents projets, qu'ils soient portés par des institutions internationales, telle que l'UNESCO, des organisations non gouvernementales, des réseaux de solidarité, à l'exemple du « Jordan Valley Solidarity », ou encore des architectes locaux ou internationaux, et sur leur capacité à générer (ou régénérer) dans l'avenir, de manière pérenne, une filière constructive en terre crue.

La fabrication du projet architectural est toujours en évolution. De nouveaux outils, de nouvelles méthodes, d'autres paradigmes ou contraintes, obligent à la remise en question des modes de conception et de la manière de laisser entrevoir une réalité future. La démonstration d'**Alexis Laderrière** et **Éric Lowry** montre en quoi jeu vidéo et architecture sont intrinsèquement liés. En tant que lieu immatériel et interactif, le jeu vidéo est en mesure de contribuer à un renouvellement de la conception architecturale permettant de se projeter dans les espaces avant leur concrétisation finale. Grâce à des systèmes immersifs aiguisant la perception sensorielle et favorisant l'évaluation de l'usage, il devient possible de vivre dans un espace fictif sur lequel on peut encore agir. De son côté, le jeu vidéo a gagné dans la représentation des espaces

et de l'architecture de réelles qualités esthétiques permettant aux joueurs de se projeter dans des scènes hyperréalistes. Articulée autour de points de convergence, tels que l'émotion, la notion d'authenticité ou la conception, cette contribution vise à montrer que ces univers bien distincts ont des expériences majeures à partager.

De tous les mouvements artistiques qui ont marqué l'histoire du XX^{ème} siècle, le surréalisme est certainement celui qui s'est imposé le plus durablement dans l'imaginaire collectif. S'il n'y a pas d'architecture surréaliste à proprement parler, l'influence du surréalisme dans l'imaginaire architectural n'est pas négligeable. À propos de l'architecture d'Oswald Mathias Ungers, en 1987 Daniel Guibert concevait une corrélation entre critique du fonctionnalisme et référence au mouvement surréaliste : « Monsieur Magritte hante ses projets, leur donne une échelle de représentation et joue le rôle d'un situant ironique qui parle de l'image du projet où il se promène, nous disant : "Ceci n'est pas une architecture !" » (*Réalisme et architecture*, 1987). La critique a exploré ces relations à travers, entre autres, l'exposition *Surréalisme et Design* au Victoria and Albert Museum de Londres (2007) et la publication d'un numéro spécial de la revue *Mélusine* « le surréalisme sans l'architecture » (n° 29, 2009). Si ce mouvement a compté quelques architectes, tel que Frederick Kiesler, des architectes contemporains sont capables de jouer des jeux surréalistes. On pense naturellement au collectif autrichien Coop Hilmmelb(l) au. L'expérience du corps dans l'espace, et le rapport opéré entre corps, environnement et esprit, sont la pierre de touche de l'analyse de Coralia Mugnier revisitant ces projets.

Étonnante épopée alpine sur plus de trois siècles à laquelle nous invite Susanne Stacher, résultat d'une culture qui redéfinit perpétuellement sa relation avec la nature. « Au fil de l'histoire, écrit Michael Jakob, ce fut toujours à la ville – dominante – d'inventer et de définir son *autre* et de prôner les différentes formes du "retour à la nature" » (*Le paysage*, 2008). Au début du XVIII^{ème} siècle, la montagne inspire aussi bien des créations littéraires et artistiques que des réflexions philosophiques, accompagnant une évolution des représentations de la montagne. À l'éloge et à l'admiration des « monts sublimes » dans une position distante *en face* de la nature, succède la conquête des monts réels. La montagne devient « thérapeutique », avant d'être exploitée frénétiquement pour le tourisme de masse avec sa succession de projets architecturaux, impliquant le corps et la présence synesthésique de

tous les sens au lieu de la soumission béate au *diktat* de l'œil dans une relation à la nature fantasmée. L'exposition itinérante *Dreamland Alps, architectures alpines, projets et visions*, revisite vingt-deux projets de ces cent dernières années, en tant qu'exemples les plus emblématiques qui ont forgé le paysage architectural des Alpes, qu'ils aient été simplement rêvés ou réellement construits.

Basée sur un travail documentaire considérable, l'étude de **Géraud Kerhuel** retrace la carrière de deux frères architectes, pour l'un également ingénieur polytechnicien, actifs en France durant le troisième quart du XX^{ème} siècle : Jean-Paul et Jacques Chauliat. L'auteur propose une saisie de leurs parcours, rencontres et opportunités professionnelles, sans renoncer à leur mise en situation dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale et de la Reconstruction. En 1962, l'État les choisit pour la coordination de l'ensemble universitaire de Nanterre et la réalisation de la Faculté des lettres. Ils sont alors à la tête d'une très importante agence parisienne et les différents postes de Jacques Chauliat en tant qu'architecte dans la fonction publique leur permettent d'obtenir de nombreuses commandes de bâtiments publics. Le propos est clair : à la fin des années soixante-dix, leur adhésion aux politiques d'industrialisation du bâtiment – préfabrication, standardisation, typification – entraîne l'essoufflement de leur production architecturale, dans une période où plusieurs hauts fonctionnaires parviennent à imposer pour les commandes de l'État, une politique de qualité.

En procédant à une analyse architecturale minutieuse et savante de la Maison escalier à Portese del Garda, conçue pour André Bloc, **Annalisa Viati Navone** avance une hypothèse particulièrement stimulante : son architecte Vittoriano Viganò y aurait développé un principe d'instabilité mettant en contradiction la perception visuelle immédiate de ses composants et sa réalité structurelle. De là, aurait émergée dans la pensée de Bloc, l'idée du déséquilibre apparent qui marquera quelques années plus tard la pensée de Claude Parent sur le chantier de la maison du Cap d'Antibes, puis ses futurs projets composés autour de la ligne oblique. Tendue vers le lac qu'elle surplombe, la maison Escalier est faite de ces complexités qui font de l'architecture une gageure improbable et un véritable défi intellectuel pour Vittoriano Viganò stimulé par la collaboration proche avec son commanditaire éclairé. Avec habileté et finesse, l'auteur montre comment cette première maison expérimentale a formé le creuset

de recherches particulièrement riches sur la fusion entre les arts qui forme la véritable identité intellectuelle de Bloc, très ouvert à la confrontation entre espaces, sculptures et plans colorés.

En France, depuis les années soixante-dix, le nombre d'« édifices religieux excédentaires » qui ont perdu leur vocation culturelle ou qui se destinent à un nouvel usage ne cesse de croître. Particulièrement touchées, certaines églises catholiques ont fait l'objet de modifications hasardeuses voire d'une destruction, sans que leur intérêt au regard de l'histoire sociale et culturelle, constructive ou architecturale, ne soit toujours pris en compte. Des voix s'inquiètent désormais du devenir de ce patrimoine bâti, conscientes de la valeur emblématique de ces édifices et des potentialités liées à leur mutation. À partir d'indicateurs nationaux et au travers une enquête de terrain en Lorraine (territoire des études de cas de sa recherche doctorale), **Lucile Pierron** analyse en détail ce phénomène et les solutions alternatives qui aujourd'hui sont proposées. La transformation de l'église Saint-Paul de Laxou en centre culturel – l'Espace Europe – révèle, qu'au-delà des considérations patrimoniales, la reconversion des églises désaffectées peut représenter un nouvel enjeu pour les territoires ; la concertation entre les différents acteurs locaux, religieux, publics et privés, constituant dès lors un facteur de succès de ces opérations.

Cette livraison se referme sur un essai proposé par le professeur **Philippe Potié** et inspiré des conclusions de la recherche récente développée par une équipe du laboratoire de recherche de l'ensat-Versailles (LéaV) dans le cadre de l'appel d'offres « Ignis mutat res » consacré aux mutations que vont engendrer les nouvelles donnes énergétiques. Selon l'auteur, si le concept d'espace a cristallisé la démarche « mécaniste » propre à la modernité, il s'agirait aujourd'hui, suivant l'invitation d'Harmut Rosa (*Accélération, une critique sociale du temps*, 2011), de tenir celui de temporalité, qui caractériserait une pensée soucieuse d'économie énergétique. S'adressant par une prosopopée à la colonne corinthienne, en tant que symbole de notre culture architecturale occidentale, l'auteur y découvre la force de sa dimension allégorique. La feuille d'acanthé « raconte » le mariage de la puissance prométhéenne de la technique aux forces plus obscures enfouies dans le sein de Gaïa : « L'ordre corinthien serait alors l'expression élégiaque d'une soumission de l'éphémère temporalité humaine aux grands cycles de la Création. »

*Nous tenons
à remercier
Gilles-Antoine Langlois
pour son aide
dans la fabrication
de ce numéro.*