



## Architecture sous contraintes

Pascal Amphoux, Nicolas Tixier

### ► To cite this version:

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

HAL Id: hal-01566456

<https://hal.science/hal-01566456>

Submitted on 21 Jul 2017

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

1                   Pascal Amphoux & Nicolas Tixier

2

3

4                   *Architecture sous contraintes*

5

6

7

8

9

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

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

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

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

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

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

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

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

7            Soit donc mis en forme le tableau suivant.

8            10            STRUCTURE TOPOLOGIQUE DES TYPES DE CONTRAINTES

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

14  
 15  
 16            Loin de définir et de déterminer des résultats, le croisement  
 17            des deux fois trois critères permet de nommer, de décliner et de  
 18            positionner les uns par rapport aux autres neuf contraintes qui  
 19            constituent autant de "visées morphogénétiques" du projet :  
 20            staticité, prévisibilité, représentativité, modularité, singularité,  
 21            habitabilité, structuralité, universalité, autoréférentialité. Au  
 22            risque de quelque lourdeur néologique, le suffixe *-ité* sert ici à  
 23            désigner le mouvement de *ce qui génère* : ainsi la "staticité"  
 24            n'est-elle pas la statique, mais bien ce qui fait le statique (et l'on  
 25

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

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

### 12 ***Le mode coercitif***

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 1                    ***Le mode contextuel***

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

20  
21                  **Modularité.** Contrainte relevant de l'ordre d'une adéquation  
22                  constructive entre la structure d'un espace bâti et l'évolution des  
23                  usages qu'on peut en faire, la modularité d'un projet permet de  
24                  désigner un procédé classique de "composition adaptative". Un  
25                  système modulaire repose sur la multiplicité et l'évolutivité  
26                  d'éléments semblables agencés selon un mode combinatoire  
27                  dont les variations sont plus ou moins infinies. En d'autres  
28                  termes, c'est la plus ou moins grande capacité d'adaptation du  
29                  système modulaire au contexte de l'opération qui en fait la  
30                  pertinence – c'est sa capacité à recomposer la contrainte  
31                  constructive que représente le module et la combinatoire. En  
32                  certains cas, le jeu reste simpliste et formel (et l'on voit par  
33                  exemple ce que nous avons appelé la "logique du domino", dans  
34                  sa répétition, être appliquée mécaniquement de la même

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

10 ***Le mode effectif***

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

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

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

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

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

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

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

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

1 visiteur et le touchent dans sa chair avant de le toucher dans la  
2 tête. L'exposition en ce cas n'est pas là où l'on croit.  
3  
4

5 **Pour conclure**

6 S'imposer, recomposer, exposer. Défier le code établi,  
7 interpréter le contexte, exhiber l'effet. Nécessité constructive,  
8 exigence formelle, enjeu sémantique. La contrainte, en  
9 architecture, se décline sur différents registres que l'approche  
10 précédente permet de cartographier et de positionner les uns par  
11 rapport aux autres.  
12

13 Aucune prétention d'exhaustivité pour autant : d'autres  
14 contraintes sans doute pourraient être découvertes ou inventées  
15 en étoffant le corpus ou en approfondissant l'analyse. Aucune  
16 prétention d'universalité non plus : la *typologie* des contraintes  
17 qui en résulte n'est sans doute pas applicable, telle quelle à  
18 d'autres disciplines ; il ne s'agit que d'une représentation  
19 organisée des types de contrainte entre lesquels, en outre, il ne  
20 faut voir aucune exclusivité : davantage, rares sont les projets  
21 qui ne rentrent que dans une seule de ces catégories.  
22

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

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