



**HAL**  
open science

## Le domino, le fragment et le puzzle

Pascal Amphoux

► **To cite this version:**

Pascal Amphoux. Le domino, le fragment et le puzzle : Trois figures de l'architecture contemporaine. *Europas 4, résultats européens : Construire la ville sur la ville, transformation des sites urbains contemporains*, pp. 69 -77, 1997. hal-01564200

**HAL Id: hal-01564200**

**<https://hal.science/hal-01564200>**

Submitted on 18 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

# LE DOMINO, LE FRAGMENT ET LE PUZZLE

Trois figures de l'architecture contemporaine

*par*

**Pascal Amphoux**

INSTITUT DE RECHERCHE SUR L'ENVIRONNEMENT CONSTRUIT

Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne

14, av. de l'Eglise Anglaise

CH 1006 LAUSANNE

CENTRE DE RECHERCHE SUR L'ESPACE SONORE

Ecole d'Architecture de Grenoble

10, Galerie des Baladins

F 38100 GRENOBLE

Analyse synthétique des résultats de la quatrième session d'EUROPAN

Article pour le catalogue général

septembre 1996

# Le domino, le fragment et le puzzle

Trois figures de l'architecture contemporaine

Plonger dans la matière d'une session d'Europas, c'est parcourir une ville dont on ne connaîtra jamais toutes les rues. On en a la carte en tête, on y fréquente ses lieux préférés, on en ressent sourdement l'esprit gronder. Mais jamais on ne pourra prétendre la connaître totalement.

Sans prétention d'exhaustivité, le texte qui suit s'efforce de restituer un tel parcours. Il propose une sorte de cartographie des 120 projets lauréats en tirant trois grandes figures invariantes : le domino, le fragment et le puzzle. Il en désigne les lieux communs en nommant pour chacune d'entre elles autant de motifs récurrents. Il en cherche enfin l'esprit latent en y repérant les logiques de projet qui semblent porteuses de quelque avenir dans l'évolution actuelle de la pensée architecturale.

## PREMIERE FIGURE : LE DOMINO

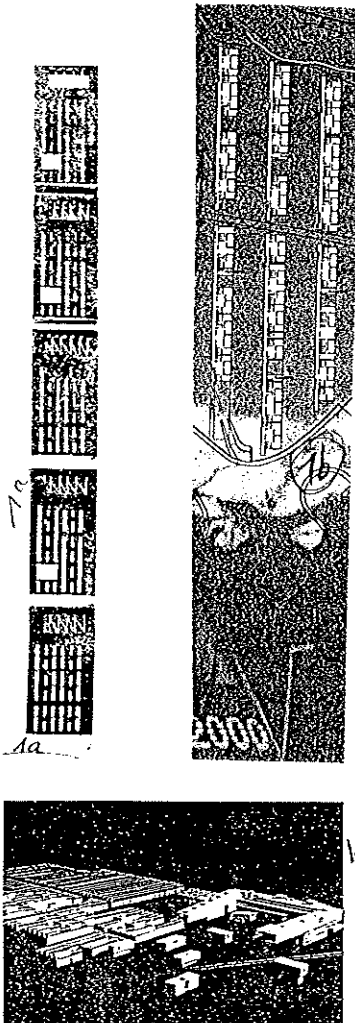
### LA BRIQUE, LE CHAINAGE ET LA REPLICATION

Creusée originellement dans l'os ou dans l'ivoire, le domino a d'abord valeur d'objet en soi : blanc dessus, noir dessous, il est symétrique, réversible et combinable; c'est une "brique" que l'on retourne avec circonspection et que l'on place avec précision. Et si tous les dominos sont semblables, chaque pièce est unique (c'est l'une des vingt-huit combinaisons de sept valeurs prises deux à deux).

Mais la pièce unique, on le sait, ne prend sens que par le jeu qu'elle suscite : aligner le domino suivant, en redoublant la figure ou la combinaison du précédent. Le domino a donc en second lieu une valeur relationnelle. Objet et relation à la fois, il fait de la pièce élémentaire un "quasi objet" : là où le vide sépare un domino de son voisin, le sens les réunit (par l'identité des valeurs contiguës). Exacte image du lien, disjoint, entre deux chaînons. Le domino n'est plus la brique, c'est le chaînage.

Quant au principe du jeu, il repose en troisième lieu sur l'itération des coups successifs et consiste à construire, de proche en proche, une chaîne linéaire, ouverte à ses deux bouts, dont l'extension n'est limitée que par le nombre de dominos mis en jeu. Temporalité linéaire et presque mécanique. Un domino en appelle un autre. A chaque pose, une nouvelle réplique. Par son dessin binaire, il porte alors en lui son propre principe : la réplique.

La brique, le chaînage, et la réplique. Quoi de plus fascinant pour un architecte ?...



## UNE FIGURE ICONIQUE

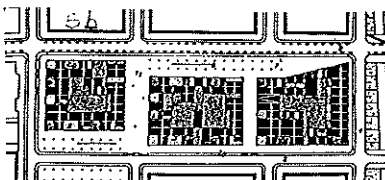
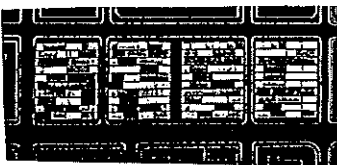
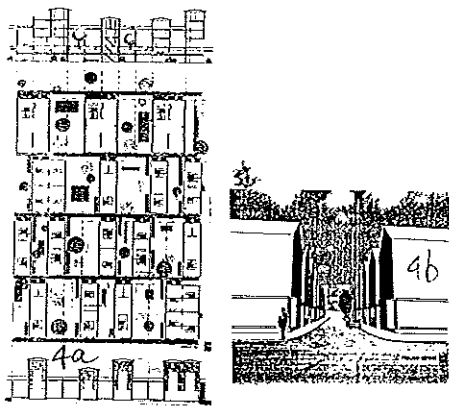
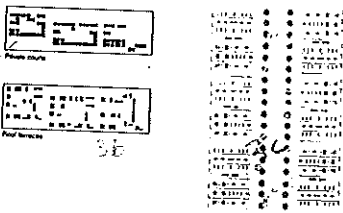
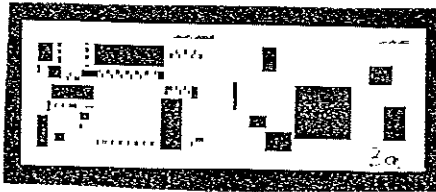
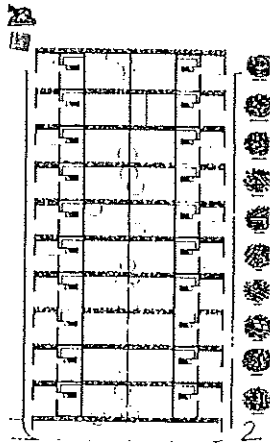
On fera d'abord remarquer que l'image formelle du domino est répandue à des échelles, dans des situations et sur les programmes les plus divers. Elle est très précisément ce que les sémiologues appellent une icône, c'est-à-dire un signe qui est relié à son référent par une *relation de ressemblance*. Les dessins d'architecture, ici, *ressemblent* à des dominos - parfois au point de s'y méprendre : ils sont souvent noirs ou blancs, toujours symétriques et réversibles, parfois même marqués sur l'une ou l'autre de leurs parties.

Mais au-delà de l'analogie formelle, que reflète le recours à cette figure élémentaire ? Et comment interpréter les intentions, latentes ou manifestes, des architectes qui s'en servent ? L'analyse des projets retenus nous conduit à distinguer et à nommer trois principaux "motifs" - mot précis, qui en français désigne à la fois la forme et la motivation.

Le premier, le "domino technique" reflète et/ou vise à refléter la modernité du projet - d'au moins trois façons. Soit on revendique explicitement, par le recours à ce motif, son inscription dans la tradition des Modernes (dessins et discours sur les possibilités de réplication de la cellule "dominante", sur les astuces combinatoires d'un système "D"(omino), sur la rationalisation de la production, ...). Soit on révèle, consciemment ou inconsciemment, une adhésion de principe à des modèles techniques de représentation du monde (goût pour les diagrammes, les schémas de fonctionnement et les jeux combinatoires, attirance, voire fascination pour l'abstraction des dessins, l'interchangeabilité du végétal et du minéral (Vaasa), la réversibilité du plan et de la façade) (2), ... Soit encore on manifeste par là son enthousiasme pour les technologies nouvelles (le domino se présente alors comme une icône informatique - carte perforée, circuit intégré ou *network*) (3).

Le "domino social", ensuite, reflète l'individualisme des modes de vie contemporains. La "cellule", comme le dit la langue française, c'est aussi le groupe social, politique ou familial. Mais il faut souligner l'absence de critique sociale que révèlent ces projets. Le domino, dans ce cas, est non seulement le motif de l'individualisme, mais il en devient le véhicule affirmé, celui qui, par l'association d'une partie bâtie et d'une partie non bâtie, d'un espace plein et d'un espace vide, d'une cour et d'une maison, est susceptible d'assurer au noyau familial un maximum d'intimité et de privacité (4).

Le "domino fractal", enfin, est le reflet de sa propre forme. On en connaît le principe : une fractale est une structure formelle que l'on retrouve, identique à elle-même, à des échelles différentes. Si le motif du domino est le plus souvent utilisé à l'échelle domestique de la cellule familiale, de l'appartement ou de la maison, il arrive que le jeu combinatoire de l'association des dominos conduise l'auteur du projet à en reconstituer la forme primaire aux échelles supérieures - à celle du groupement de logements, voire à celle de l'îlot (5).



Moralité ? Les jeunes architectes européens seraient-ils des joueurs de dominos qui s'ignorent ? Oui, lorsqu'ils se laissent glisser sur la *pente du rationalisme* et font du *principe de réplication* un dogme implicite, une solution standard, formelle, répétable à l'infini et dès lors indépendante du contexte. Le motif devient un substitut, un moyen d'éviter de se poser la question du lieu, et son systématisme doit faire craindre de violents retours de la mémoire.

Mais certains ne s'ignorent pas et savent exploiter le jeu avec finesse, ne recourant à ces motifs que dans des contextes spécifiques et selon des logiques de projet qui deviennent propres à ce contexte. Nous en pointerons trois.

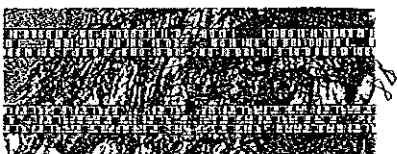
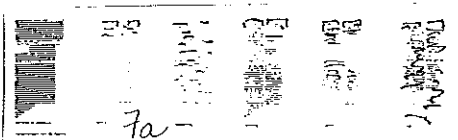
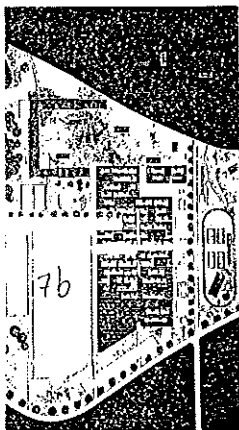
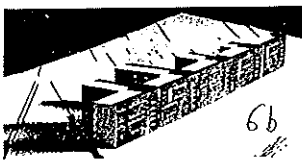
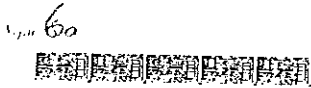
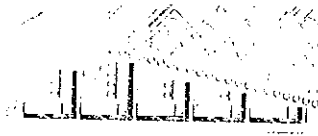
#### FONDER, SUPERPOSER, RESTITUER

Des projets qui interviennent sur des environnements résiduels, nous pouvons dire qu'ils s'engagent dans une *logique de fondation* du territoire : il s'agit de conquérir un terrain qui n'a fait l'objet d'aucune affectation, de qualifier par une occupation "pionnière" (comme on dit une "végétation pionnière") des parcelles tronquées, délaissées, et souvent coincées entre de grandes infrastructures de transport : Klagenfurt, Dietikon, ou encore Séville - dont le projet est emblématique de cette façon de faire. Le domino y est un "commutateur d'échelle" et un "redresseur de torts" : les chaînes de "dominos-logements" qui conquièrent l'arrière de la parcelle en plan, se redressent sur la façade autoroutière, pour donner cinq "dominos-îlots", d'échelle supérieure, qui rythment la perception automobile (6).

En réponse à des environnements standardisés, certains projets se mettent dans une *logique de superposition* (7a). Le domino alors est un outil de pénétration dans le tissu existant, mais à l'inverse de la logique de reconquête de parcelles désertées, il va souvent procéder par évidement de la structure "standard". Ainsi notamment de la métamorphose d'une parcelle d'entrepôts à Almelo où le motif, dans sa réversibilité, est joué en négatif (des trous dans la structure) aussi bien qu'en positif (partie nouvelle et délimitation de la cour au nord) (7b).

A des environnements réversibles, enfin, on répond par une *logique de restitution*. Lorsqu'à Biasca, le programme demande une réflexion sur la manière de loger, pour une dizaine d'années, les ouvriers d'un grand chantier dont le nombre (200 à 800 !...), la provenance géographique et les cultures de référence sont aléatoires, le lauréat est celui qui offre la souplesse la plus radicale, techniquement, fonctionnellement aussi bien que symboliquement : une suite de conteneurs rectangulaires, de facture remaniée, clipsés sur une structure linéaire fixe amenant tous les réseaux, transportables, échangeables et modulables pendant toute la durée du chantier, et entièrement démontables a posteriori (8).

Le cas est limite, mais c'est peut-être l'archétype du bon usage de la conception domino : on joue avec, on combine, on allonge ou on raccourcit la chaîne, et puis on range tout, une fois que la partie est finie.



## DEUXIEME FIGURE : LE FRAGMENT

### LA PARTIE ET LE TOUT

Le fragment dans son essence est ambivalent. D'un côté, il n'est qu'un débris inutile, de l'autre il est le représentant symbolique de tout univers. Insignifiant pour le profane, un fragment de poterie donne à voir, à qui sait le déchiffrer, un monde entier (un vase, une époque, voire une civilisation). Formellement donc, le fragment peut être assimilé à la partie - c'est une pièce de forme éclatée portant les stigmates d'une fracture (bord tranchant, décollement, isolement). Mais en tant que figure, il est aussi la totalité : il est *la partie qui contient le tout*.

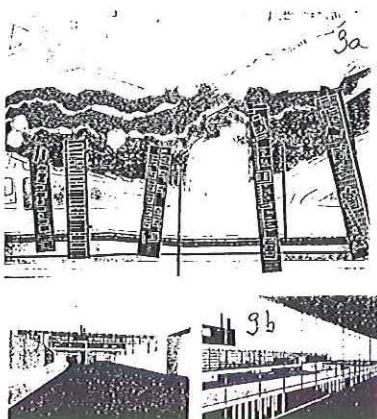
D'où le pouvoir de fascination, sans doute, que ce thème exerce depuis quelques années sur la profession.

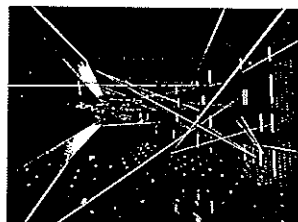
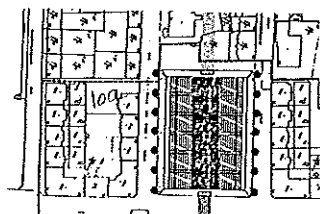
### UNE FIGURE SYMBOLIQUE

On fera d'abord remarquer que le mot trop souvent a été entendu dans son sens strictement formel. Ainsi divers projets fournissent-ils encore de bons exemples de l'attitude réductrice qui consiste, à partir de l'idée abstraite que la ville contemporaine est "fragmentée", à vouloir en accentuer le désordre. Deux attitudes sont alors courantes : soit on fragmente une portion de territoire que l'on présente, par un retournement esthétique des plus conventionnels, comme un plateau sur lequel sont posés, aléatoirement, des objets hétérogènes; soit on pose un tel objet, étranger, dans un environnement qu'il est censé, par contraste révéler ou requalifier. Dans les deux cas, la démarche doit être dite **symbolique** : le fragment entretient avec le paysage environnant une *relation strictement codifiée* par un discours esthétique ou par une doctrine architecturale. Mais on relèvera au passage l'arbitraire de ce code (qui symbolise tour à tour l'ordre ou le désordre) : sans doute est-on libre d'y adhérer ou de ne pas y adhérer, mais ne saurait y avoir accès le commun des mortels.

Trois motifs à nouveau peuvent être distingués.

L'objet *Mirador*, tout d'abord, fait un retour monumental sur certains sites européens. Il symbolise la technologie, l'écologie ou la communauté mondiale (le triangle de Mainz synthétise ces trois registres avec un certain lyrisme). Mais la justification la plus commune est celle de la vue ("*mirador*") : par la rupture d'échelle, l'objet doit s'afficher dans le paysage. Et l'on peut distinguer trois formes de rupture : celle, surplombante, du bloc ou de *la tour* (Bilbao, Palma, Athis-Mons); celle, isolante, de *l'îlot-monument*, symbole d'une collectivité fermée qui affiche son unité dans le paysage alentour (Biasca, Helsinki, Den Haag, Roma); et celle, répétitive, de *la traverse*, plate-forme, espace public ou "pont habitable" enjambant une grande infrastructure de transport et en reliant les deux rives (9).





Second motif, le "fragment Milieu" vise à symboliser la communication (sociale et médiatique à la fois). Au beau milieu d'un quartier ou d'un paysage trop dégradé, on pose un objet architectural de haute technologie, qui doit abriter en même temps un espace public de communication ordinaire (Budapest, Graz). Le changement brusque de référence architecturale doit symboliser celui d'animation sociale. L'espace est intérieur et extérieur à la fois, matériellement (c'est une enveloppe fermée mais transparente) et immatériellement (c'est un "centre périphérique", ou un "micro -macro social city network") (10).

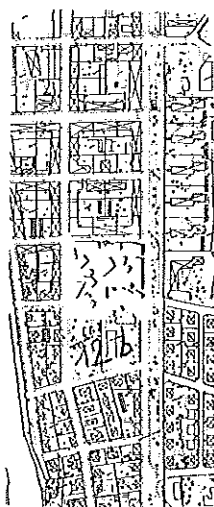
Le "fragment Multiple" enfin est un symbole de diversité. Ce qui motive ces projets-là, ce n'est plus la différence de l'objet dans le paysage, mais la multiplicité chaotique et désordonnée des objets projetés (en un double sens) sur le territoire. La diversité peut toucher la taille, l'âge, la forme ou le style des bâtiments. Elle se réduit souvent à chahuter leur disposition, à simuler une orientation aléatoire, à faire trembler la terre. Les barres diffractées sont à la mode. Les "shifting plots" et "trapped spaces" du projet de la Erasmus zone Den Haag sont de beaux emblèmes de cette tendance, qui nous fait évoluer vers ce que l'on pourrait appeler, culture de polder oblige, la "nouvelle architecture hors sol" (11).

Le jeu fragmentaire, on le comprend, est plus théorique et spéculatif que celui du domino. La réduction de la figure à une forme ne nous fait plus glisser sur la pente du rationalisme mais sur celle, esthétisante, d'un *formalisme*, réservé aux initiés, détenteurs du code. Et son ressort poétique ne repose plus sur le principe de réplication mais sur celui de *la démultiplication*. La menace, alors est homologue : c'est celle d'un épuisement des effets esthétiques de diversification et même celle de leur retournement, brutal, en un effet d'indifférenciation. Une fois de plus, le problème n'est pas de casser ou de ne pas casser, c'est de ne pas être un casseur qui s'ignore.

D'où les trois types de paysage dans lesquels la démarche fragmentaire trouve une légitimité et les trois logiques de projet qu'elle permet alors de spécifier.

#### CRITIQUER, MEDIATISER, JOUER

A paysage insignifiant, *logique critique*, semblent plaider certains projets. Et celui de Trolhätten pourrait ici servir de référence : image très pure d'un territoire fragmenté (au sens formel) à l'échelle de la parcelle, le fragment unique et détonnant qu'il constitue à l'échelle du quartier en fait un projet éminemment critique sur l'urbanisme alentour : la forme précisément y devient figure (en un sens rhétorique), qui semble dire à la cantonade : "Mais cessez donc de baisser les yeux et sortez de cette uniformité crasse". La critique n'est donc pas dogmatique (elle ne repose pas sur l'adhésion au système formel proposé); elle est fondamentalement ludique (elle opère un détournement du



quartier de villas), et qui plus est réellement vivable (par la diversité des espaces proposés qui sont davantage étudiés qu'ils ne paraissent) (12).

A paysage déserté, *logique médiatique*, semblent s'écrier d'autres lauréats. Une plaque de "chocol'art" en plexiglas articule le vallon de la Serrière, abandonné par Such'ard, à la circulation autoroutière d'une entrée de ville à Neuchâtel. Deux murs verticaux transparents se dressent à Budapest entre deux îlots délabrés d'un quartier pauvre. Ils créent un espace public intérieur, dont le programme "multi-services" doit abriter les fonctions de communication les plus diverses, des plus modernes aux plus anciennes. L'affichage d'une haute technicité du fragment architectural ne relève pas tant d'un enjeu esthétique que d'un enjeu sociologique : il s'agit de créer un point focal du quartier (13).

A paysage désordonné, *démarche ludique*, disent les derniers. Et telle est la liberté que savent prendre certains projets par rapport au site sur lequel ils interviennent : Mierès en est peut-être l'emblème. Loin d'une fragmentation naïve de l'espace, se dégage de ce tapis urbain qui relie et sépare à la fois des objets architecturaux hétérogènes ("*el tapiz urbano mediante*"), une réelle poésie et un sentiment de faisabilité réaliste. Pourquoi ? Parce que la démarche repose moins sur une intention dogmatique générale que sur une réelle interprétation du site : présence éclatée d'un patrimoine industriel intéressant, contraste avec une démarche radicalement différente pour la restructuration de la partie nord du terrain, réflexion sur l'enchevêtrement et la stratification de différentes étapes de développement du territoire (14).

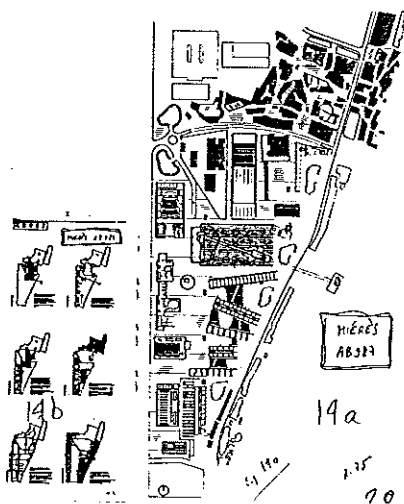
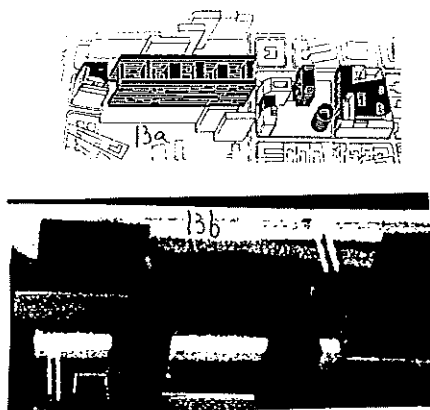
Ce dernier exemple est limite à nouveau et constitue une sorte d'idéal-type de la démarche fragmentaire : l'éclatement des objets architecturaux est l'occasion d'une recombinaison fonctionnelle et spatiale unitaire de cette partie de la ville. La *forme* éclatée, gratuite, devient *figure* emblématique, parlante.

### TROISIEME FIGURE : LE PUZZLE

#### LE MORCEAU, L'ASSEMBLAGE ET LA REPRISE

Le domino donnait à combiner, le fragment à lire ou à déchiffrer, le *morceau de puzzle*, maintenant, donne à construire. *Objet* dont la forme, intentionnellement aléatoire, est infiniment variée, c'est un quasi-objet à nouveau - qui ne prend sens que par relations. Mais la *relation* n'est plus de chaînage, elle est d'*assemblage*.

Quant au *principe* de ce jeu de patience et de reconnaissance, il n'est plus celui de la réplication ou de la multiplication, mais celui de la *reprise*. Un puzzle ne se construit pas de façon linéaire : il se reconstruit. On le commence sans doute par un bout, mais on ne cesse ensuite de le *repré*ndre par un autre bout. La pièce nouvelle que je pose ne vient pas simplement s'ajouter à l'image antérieure, elle la ressaisit, et la redéfinit tout entière, elle en réoriente la forme





et retourne constamment le regard que je porte sur elle. L'image d'un puzzle ne se compose pas, elle se *recompose*.

On comprend que la métaphore puisse intéresser le projet d'architecture ou d'urbanisme.

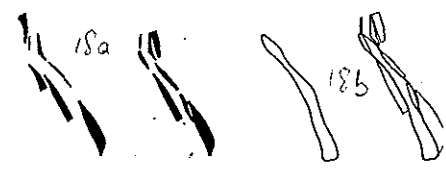
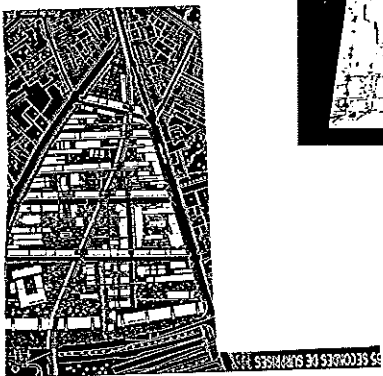
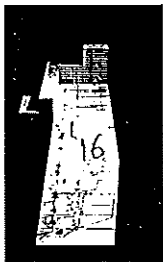
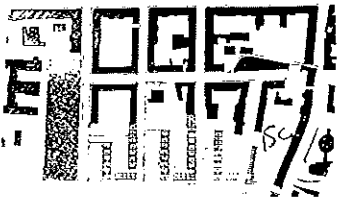
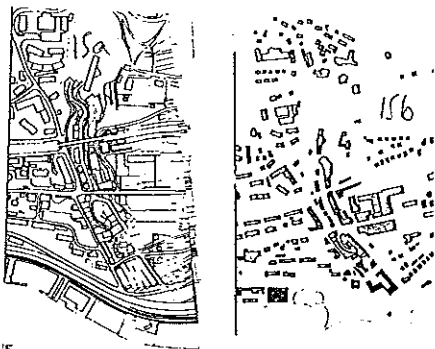
#### UNE FIGURE INDICIELLE

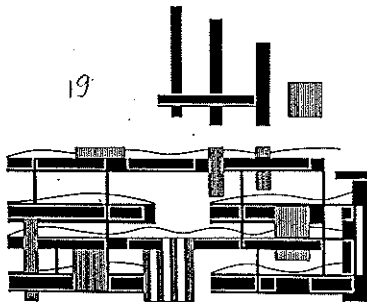
La forme du puzzle, cette fois, ne se rencontre guère dans les projets analysés. Nombreuses par contre sont les situations, discrètes, dans lesquelles on vient combler une lacune de programme, exploiter un vide entre deux bâtiments, recomposer une unité à partir d'éléments éclatés, proposer une métamorphose du territoire par reprises successives, ... Dans tous ces cas, le projet-puzzle est un révélateur dynamique de l'état existant, il en est l'indice et presque l'index, non pas celui qui se montre (figure fragmentaire), mais celui qui montre (le milieu environnant) et qui indique la direction à suivre. La relation sémiotique, cette fois, est de *contiguïté* - entre le nouveau et l'ancien, entre le bâtiment projeté et le bâtiment existant, entre l'idée et la réalisation. Trois motifs, une dernière fois, le feront comprendre.

La pièce de puzzle est le premier motif récurrent, *indice d'une connection* ou d'une reconnection d'un tissu existant : on relève l'empreinte urbaine, on moule la prothèse en atelier et on la pose sur le papier, puis sur le terrain. Autrement dit, le projet-puzzle cherche à se couler ou à s'infiltrer dans l'existant. Mais il ne revient pas aux idées rétrogrades d'une architecture "intégrée" ou d'un mimétisme formel. S'il fallait reprendre ce vocabulaire, c'est d'architecture "intégrante" qu'il faudrait parler et de "mimétisme topologique" : on n'imité pas la forme existante, on en respecte le principe topologique. Les projets de Neuchâtel et celui de Graz (15) font bien sentir cette différence. Le résultat peut être une pièce unique (une équerre et un plateau pour le village olympique d'Innsbruck - 16), une pièce typique (un *pier* de services communs entre les tours de Birmingham) ou un jeu d'assemblage entre plusieurs pièces (un jeu de tangram entre la zone d'habitat, une place triangulaire et la circulation panoramique à Dietikon).

Le motif de la mosaïque, en second lieu, est *l'indice d'une partition* de l'espace (au sens géographique et orchestral à la fois). Dans l'art de la mosaïque, on commence par poser le ciment. Ici, on commence par définir un itinéraire, une traversée ou une boucle, autour desquels les pièces du territoire, avec leur couleur propre, viendront s'accoler ou se recoller par la suite. Le découpage peut être séquentiel (17) ou procéder par quartiers (Catania, Milano, Helsinki). Il peut s'inscrire en relief ou en creux. Il peut même consister à faire éclater l'épaisseur d'une frontière : ce n'est plus alors la limite qui fait mosaïque, mais la mosaïque qui, à l'inverse, rétablit le lien (18).

Le puzzle-tissu, enfin, constitue le troisième motif émergent, qui est cette fois *l'indice d'un enchevêtrement*, socio-spatial à nouveau. Le parti pris est



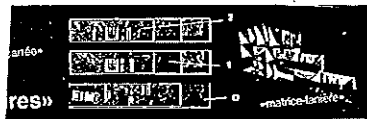


différent : il ne consiste plus ni à combler un trou, ni à découper l'espace dont on dispose, mais à l'investir entièrement, dans son épaisseur sociale et historique. L'enchevêtrement spatial des différentes pièces du puzzle alors est de règle, enchevêtrement des rues et des chemins, du végétal et du minéral, du logement et de l'équipement (19), souvent complété de concepts de développement par couches - imbrication spatiale et stratification temporelle (les 4 couches de Bamberg, les 6 strates d'Utrecht, les 3 séquences de densification à Milano).

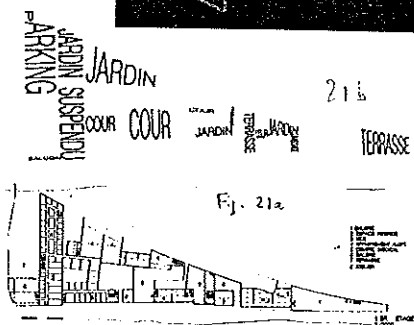
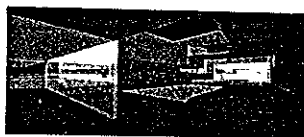
Le projet-puzzle offre donc l'avantage de sa complexité. A la logique de contenu et à la logique formelle que privilégiaient respectivement les figures du domino et du fragment, il substitue une *logique transversale*, qui ne cesse de croiser la forme et le contenu. Au rationalisme et à l'esthétisme des deux premiers, il substitue un *pragmatisme concret*, dont les propositions varient suivant le contexte. Celui-ci ne fait plus l'objet de froides analyses environnementales ou paysagères, il est compris et représenté comme un *milieu* (social et spatial à la fois). La menace alors n'est-elle justement pas de perdre de vue et la forme et la raison ? Sans doute, mais les projets suivants montrent des réussites potentielles majeures, qui ouvrent la voie à trois logiques dont il faut méditer la nouveauté.

#### PRESERVER, RECOMPOSER, GENERER

Premier exemple : Aubervilliers, banlieue parisienne, milieu vivant mais délabré et fortement menacé. La pièce de puzzle, nommée "matrice pavillonnaire", se met au service d'une *logique de préservation*. Mais attention, ce n'est pas le patrimoine bâti qu'il s'agit de sauver mais bien le milieu vivant, ordinaire et banal, celui qui fait exister le quartier et ses habitants; la "matrice" alors est l'outil de restauration et de densification du tissu existant qui par un jeu finement étudié d'opérations tiroirs successives, vient régénérer les re-nommées ZUP, les "Zones d'Unités Pavillonnaires" ! Et pour une fois, le plaidoyer pour une construction ordinaire n'empêche ni une grande rationalité de la démarche, ni d'innombrables cliens d'oeil à une véritable esthétique de la mémoire (qui s'imprime, littéralement, sur les sols comme sur les murs) (20).



Deuxième exemple : Dietikon, commune périphérique de la région zurichoise, milieu mort d'anciens entrepôts. Comme dans le cas précédent, "le projet refuse le zoning", cherche le mélange fonctionnel et spatial, et y ajoute des "espaces hybrides" (dont l'activité attirée n'est pas déterminée et peut varier au gré des jours, des mois ou des années). Le principe du puzzle est ici revendiqué sous cette appellation par l'équipe lauréate, qui la met au service d'une *logique de recomposition* : introduction de bâtiments nouveaux entre les bâtiments existants, hybridation de la cour urbaine et de la cour-jardin, pénétration dans l'espace de deux typologies architecturées (la nappe et la lame), création de toute une "mosaïque de programmes" visant à mêler les activités autant que les types d'utilisateurs, dans un inextricable tissu de terrasses, d'escaliers, de passages et de loggias (21).





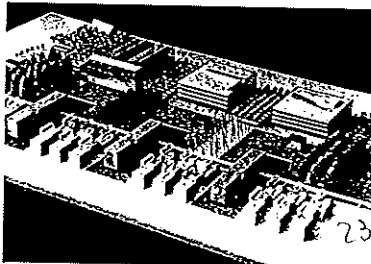
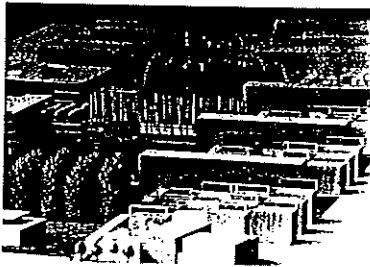
Dernier exemple : Graz, ancien faubourg à proximité immédiate du centre ville, parcelle presque vierge à investir, milieu effacé. Rien à préserver ni à recomposer : on entre dans une *logique générative*. La proposition est de créer une sorte de tissu urbain de jardins thématiques ("*ein Parkteppich*"), construit sur une trame serrée et enchevêtrée d'équipements publics culturels, de logements, de circulations et d'espaces verts. A chacun de ces éléments correspond moins une forme qu'une enveloppe formelle et un principe d'articulation avec les autres éléments (à la lettre un morceau du puzzle à constituer). L'objet n'est pas de fixer un programme arrêté sur les traces inexistantes d'une mémoire urbaine effacée, mais de générer un milieu vivant nouveau, dont la croissance interne puisse rester souple et adaptable, grâce à la définition rigoureuse des principes d'enchevêtrement des différents types de fonctions proposées (22).

#### ENVOI

Des trois figures précédentes, on retiendra moins la forme que les *principes de composition* auxquels ils renvoient : la réplication, la démultiplication et la reprise.

De ces trois principes, on retiendra moins la technique que les *logiques de projet* qu'ils génèrent dans des contextes spécifiques :

- fonder, superposer ou restituer, dans des environnements résiduels, standards ou réversibles;
- critiquer, médiatiser ou jouer, dans des paysages insignifiants, désertés ou désordonnés;
- préserver, recomposer ou générer, dans des milieux vivants, morts ou effacés.



De ces trois ordres logiques enfin, on retiendra la *contemporanéité* autant que la *narrativité*. Par leur co-présence dans le corpus des lauréats d'Europas, ils peuvent être tenus pour trois courants de l'architecture contemporaine - trois manières de construire la ville *hors* la ville, *sur* la ville et *dans* la ville. Mais par leur ordre d'apparition dans la pratique du projet, ils en racontent peut-être une histoire : à la figure, première, du domino (tradition moderne), et à celle, apparue dans les années 80, du fragment (tradition post-moderne), s'ajouterait aujourd'hui la figure du puzzle, dont la "sur-modernité" prend acte du caractère par principe inachevé du projet, de l'évolution constante des usages comme de la mutation de l'esthétique contemporaine, et dont la quatrième session d'Europa serait alors un témoignage vivant.

FIGURES	PRINCIPES DE COMPOSITION	MOTIFS	CONTEXTE D'ADEQUATION	LOGIQUE DE PROJET	EXEMPLES DE REFERENCE
<b>DOMINO</b> <i>Figure icônique</i>	Réplication	D. technique <i>reflet de technique</i>	Environnement résiduel	Fondation	Séville
		D. social <i>reflet de m.d.v. individual.</i>	Environnement standardisé	Superposition	Almelo
		D. fractal <i>reflet de sa propre forme</i>	Environnement réversible	Restitution	Biasca
<b>FRAGMENT</b> <i>Figure symbolique</i>	Démultiplication	F. Mirador <i>sb. de commémoration</i>	Paysage insignifiant	critique	Trolhätten
		F. Milieu <i>sb. de communication</i>	Paysage déserté	médiatique	Budapest
		F. Multiple <i>sb. de diversité</i>	Paysage désordonné	ludique	Mierès
<b>PUZZLE</b> <i>Figure indicielle</i>	Reprise	Pièce de - <i>signe de connection</i>	Milieu vivant	Préservation	Aubervilliers
		P. Mosaïque <i>signe de partition</i>	Milieu mort	Recomposition	Dietikon
		P. Tissu <i>signe d'enchevêtrement</i>	Milieu effacé	Génération	Graz

*P. Amphoux, "Le domino, le fragment et le puzzle", EUROPAN 4, Forum des réalisations, Thessalonique, sept. 96*