



**HAL**  
open science

## Vidéo/Architecture. L'image en mouvement comme processus de projet. Bratislava

Sophie Paviol, Alena Kubova

► **To cite this version:**

Sophie Paviol, Alena Kubova. Vidéo/Architecture. L'image en mouvement comme processus de projet. Bratislava. [Rapport de recherche] AAP-2004-PAV, Ministère de la culture et de la communication / Bureau de la recherche (BRAUP); Institut national d'histoire de l'art (INHA); Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble; Laboratoire des Métiers de l'Histoire de l'Architecture (MHA). 2007. hal-01794277

**HAL Id: hal-01794277**

**<https://hal.science/hal-01794277>**

Submitted on 17 May 2018

**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.

**Ministère de la Culture et de la Communication**  
**Bureau de la Recherche Architecturale Urbaine et Paysagère**  
Institut National d'Histoire de l'Art

**Art Architecture et Paysages**  
Programme interdisciplinaire de recherche

**Vidéo / architecture**

# **L'image en mouvement comme processus de projet**

## **Bratislava**

**Sophie Paviol et Alena Kubová**

**Rapport final, octobre 2007**

**Responsable scientifique**  
Sophie Paviol, architecte dplg, docteur en histoire de l'art de l'EHESS

**Laboratoire des Métiers de l'Histoire de l'Architecture**  
Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble



# **L'image en mouvement comme processus de projet :**

## **Bratislava**

Sophie Paviol, architecte, docteur en histoire de l'art de l'Ehess

Alena Kubová, architecte, historienne de l'architecture

# **I. L'image en mouvement comme processus de projet**

Sophie Paviol

Projections p. 4

*In situ et in visu* p. 6

Trans-formations p. 8

Matérialités à voir et à entendre p. 10

Effacement des distances p. 12

# **II. Equivoques sur des notions partagées : petit glossaire**

Plan p. 16

Coupe p. 22

Echelle des plans p.25

Projection p. 28

Point de vue p. 33

### **III. Bratislava : Lectures préalables au film-projet**

Sophie Paviol et Alena Kubová

#### **Histoire d'une ville frontière au croisement de différentes cultures p. 37**

#### **L'image-photo de la ville dans le projet d'architecture**

Restituer le présent de la ville : le moment / le présent / l'image instantanée p. 41

Perspective du piéton / la vue panoramique / la vue à vol d'oiseau p. 47

#### **Lecture cartographique de la ville p. 53**

Edifices célibataires pour une ville en quête d'identité pl.1

Absence d'un projet global pour la ville pl.2

Sur les rives du Danube, au pied des Petites Carpates pl.3

Trois capitales sur le Danube pl.4

D'une rive à l'autre, la fondation des trois capitales pl.5

Bratislava, capitale au cœur de l'Europe pl.6

Épaisseur politique et culturelle du grand territoire pl.7

Hétérogénéité des dimensions spatiales de la ville pl.8

Ce que l'on voit du château pl.9

La ville nouvelle, observatoire sur le château pl.10

Le château hors les murs pl.11

Le pont autoroutier, première enceinte de la ville historique pl.12

Urbanité et nature face à face pl.13

L'angle de rues dit place Kamenné, espace urbain sans qualité pl.14

La ville nouvelle de Petržalka, nouveau territoire de Bratislava pl.15

# I. L'image en mouvement comme processus de projet

Sophie Paviol

## Projections

Faire le pari de l'image en mouvement pour projeter le territoire dans ses dimensions d'édifice, de ville et de paysage, c'est prendre l'architecture<sup>1</sup> au mot. Le projet dont on sait qu'il a acquis le statut d'activité intellectuelle, *cosa mentale*, en partie grâce à son usage de la projection géométrique, devient lui-même projection : la projection lumineuse du dispositif cinématographique. La projection, action dont l'étymologie nous dit qu'elle consiste à « lancer hors de soi une force agissante »<sup>2</sup>, prend ici une triple acception et une triple présence. Elle est au travail dans la volonté de transformer les espaces que nous habitons (le projet), dans la restitution mécanique de ces espaces par le cinéma (la représentation du projet suivant

<sup>1</sup> Nous considérons l'architecture dans ses dimensions d'édifice, de ville et de territoire, cf. F. Very « Projet scientifique » du laboratoire des Métiers de l'Histoire de l'Architecture, ENSAG, novembre 2005

<sup>2</sup> Alain, Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, Paris, 1992-98

les codes de la perspective) et dans le dispositif qui nous présente le film sur l'écran (la projection lumineuse du film-projet). Le fonctionnement de ce dispositif n'est pas sans incidence sur la réception du projet. Il ne s'agit plus de lire un plan avec les connaissances nécessaires au décodage de ses signes ou de promener librement son regard pour explorer les espaces d'une maquette virtuelle ou matérielle. Le dispositif cinématographie cherche à transporter émotionnellement et mentalement le destinataire du projet (maître d'ouvrage, habitant) dans l'avenir du territoire projeté en faisant de son regard un « œil spectatorial »<sup>3</sup>, en osmose — grâce à la conjonction des lois optiques (caméra et appareil de projection) et du code de la perspective — avec les images projetées sur l'écran.

L'approche cinématographique du projet d'architecture prend deux libertés fondamentales au regard des prescriptions et des ambitions d'Alberti au moment où il fonde l'architecture comme discipline moderne. Elle fait de la perspective son mode de représentation et elle oblige l'architecte à être physiquement dans le site, à s'y installer avec la caméra pour concevoir le projet. Les enjeux sont déplacés. Avec l'image cinématographique, le projet d'architecture accepte « d'être jugé sur des apparences visibles » et il fait des conditions de la vision directe son principe, au détriment des « dimensions précises et proportionnées » du plan<sup>4</sup>. Si Alberti reprochait à la perspective utilisée en architecture de créer l'illusion « en rendant les reliefs par des ombres », le pouvoir de conviction de l'image cinématographique est démultiplié par la présence du mouvement, la présence du son et le fait que celui qui la regarde connaît sa genèse et sait que ce qu'il voit est l'enregistrement d'une réalité qui a existé. Il y a de fait une double illusion :

<sup>3</sup> « spectatorial » : ce qui est propre au spectateur, cf. Anfré Gardies et Jean Bessalel, 200 *mots-clés de la théorie du cinéma*, Cerf, Paris, 1992

<sup>4</sup> Alberti sur la différence entre le dessin du peintre et le dessin de l'architecture, *De re Aedificatoria*, livre II, chapitre 1

celle de la perspective et celle de l'image cinématographique dont la nature-même induit un « jugement d'existence »<sup>5</sup>. Le destinataire peut croire que ce qu'il voit existe dans le réel. La force de l'image cinématographique en matière d'architecture est justement dans cette capacité à remettre au travail de la réalité, là où les images de synthèse en trois dimensions reconstruisent *ex nihilo* — ou plus exactement à partir d'un plan — la réalité. L'approche cinématographique joue intrinsèquement, de par sa production, de l'équivoque entre la réalité présente et la réalité à venir, entre l'existant et le projet, sans prétendre décrire avec précision les espaces à venir. A la différence de l'image de synthèse qui tend à mettre l'efficacité des outils numériques au service d'une image la plus réaliste possible, l'image cinématographique renonce à l'effet de réalité du projet, au profit de l'effet de réel du site.

### ***In situ et in visu***

L'approche cinématographique est un travail patient d'enregistrement des données visuelles et sonores du site qui, plutôt que de sacrifier le territoire en le remplaçant par sa représentation cartographique, va à sa rencontre. La prise d'image demande à l'architecte de se rendre physiquement et intellectuellement disponible au site, de quitter sa table à dessin et l'écran de son ordinateur pour s'installer et travailler dans le site. Elle le met à l'épreuve des réalités du site : force du vent, ruissellement de la pluie, intensité du soleil, passage ininterrompu des gens, nuisances sonores des voitures... Le concepteur est physiquement dans le lieu pour penser les transformations qu'il est en mesure d'accepter. Cette connaissance du territoire par l'appropriation de lieux vécus par le corps n'est pas sans évoquer la pratique des espaces urbains par les Situationnistes et des espaces

<sup>5</sup> « *Effet de réel* : sur la base d'un *effet de réalité* supposé suffisamment fort, le spectateur induit un *jugement d'existence* sur les figures de la représentation, et leur assigne un référent dans le réel », Jacques Aumont, *L'image*, Nathan, Paris, 1990

naturels par les artistes du Land Art, à ceci près que l'approche cinématographique ne fait pas de la marche et du déplacement une méthode, voire un véritable concept<sup>6</sup>. La dérive urbaine est pour les Situationnistes un moyen de penser l'urbanisme « à partir de l'expérience de ce terrain et à partir des constructions existantes. »<sup>7</sup> C'est cet attachement, ou pour le moins cette attention au réel que nous recherchons avec l'approche cinématographique.

En l'absence de mise en scène préalable, l'image cinématographique enregistre le réel. Elle donne à penser le projet en tenant ensemble un espace qui est réel et une société qui est réelle. Davantage encore que la photographie qui saisit un instant (et peut facilement privilégier l'instant où l'espace urbain est vide), la durée de la prise de vue invite à ouvrir la conception de l'architecture sur les individus. Elle invite à définir la ville tout autant par ses édifices que par les usages de ses habitants. Si la « Grille » présentée par les Smithson au 9<sup>e</sup> CIAM à Aix-en-Provence en 1953 a montré que le projet d'architecture peut, pour échapper aux utopies de certains architectes, s'en tenir à la photographie de personnes prises en gros plan, le statut de la proposition n'en est pas moins tenu. Où se fait la différence entre un film documentaire et un film fictionnel ? Entre une enquête sociologique, voire ethnologique et un projet d'architecture ? Entre un état des lieux et une proposition de transformation de l'existant ? Si en cinéma, le regard du spectateur intervient dans la réception des images qui lui sont présentées (documentaire ou fiction), c'est aussi un problème de cadrage et de montage. Autrement dit, un « problème » de cinéma dont la mise en équation doit prendre en charge la spécificité de la pensée architecturale.

<sup>6</sup> Anne-Françoise Penders, *En chemin, le land art*, La lettre volée, Bruxelles, 1999

<sup>7</sup> « L'urbanisme unitaire à la fin des années cinquante », *Internationale Situationniste*, n° 3, décembre 1959

### **Trans-formations**

La prise d'image fait du site la matière même du projet. Le projet commence à prendre forme *in situ* au moment du cadrage, dans la sélection de ce que l'on décide de voir en plan fixe ou en balayage. Il prend forme à revers, non pas dans la modélisation de plus en plus précise de l'espace à venir, mais dans une vision élective qui déréalise le réel en ne retenant que les espaces du projet. Les blocs de territoire enregistrés par la caméra ne sont pas de simples fragments. Découpés par le regard et organisés en fonction d'un point de vue, ils font l'objet d'une construction mentale qui passe par l'œil. Ils deviennent projet, même s'ils ne seront pas le lieu de transformations concrètes. Et du même mouvement, ils deviennent paysage édifié et paysage naturel parce qu'ils sont recueillis par une culture du visible vectorialisée par une intention de projet.

Dans « De part et d'autre », le film-projet que nous avons réalisé, le Danube est présent de l'écluse de Gabčíkovo au sud au pied du château de Devin à l'ouest, au-delà de la volonté d'aménagement de ces lieux, parce qu'il ancre la ville de Bratislava dans son territoire. Le cadrage et la représentation d'un territoire élargi par rapport au site d'intervention ne sont pas spécifiques à l'approche cinématographique. Les plans de ville à l'échelle du territoire et les vues d'insertion dans le paysage nous le montrent. En revanche, la question des limites du cadre peut prendre un tour spécifique en cinéma avec la notion de hors-champ. Elle peut même, si l'on prend le parti de l'économie des effets cinématographiques, suggérer le projet. Le cadre fait aussi communiquer l'intérieur de l'image avec un prolongement imaginaire pour celui qui regarde le film. Ce prolongement imaginaire, le hors-champ, est d'autant plus significatif en cinéma, qu'à la différence de la peinture ou de la photographie dont les cadres sont fixes, le cadre de l'image filmique est mobile. Le hors-champ étant toujours susceptible d'être dévoilé par un recadrage ou par les images suivantes, le décadreage maintenu est la marque

d'une volonté. Il invite le spectateur à croire que l'espace visible réel ne s'arrête pas aux bords du cadre, mais se prolonge au-delà<sup>8</sup>. C'est là, dans l'espace imaginaire du hors-champ que la transformation de l'espace réel par le projet peut être donnée à comprendre. L'espace réel à aménager n'est pas donné à voir : il est hors-cadre. La nature de l'aménagement n'est pas donnée à voir en tant que telle, mais suggérée par le hors-champ. Dans « De part et d'autre », le château de Bratislava est décadré pour insister sur la masse d'arbres au bord du cadre et donner à comprendre qu'elle se continue pour revégétaliser le pied du château. L'intervention architecturale ou paysagère pensée comme accentuation ou prolongement de l'existant peut ainsi trouver sa conception et sa représentation cinématographiques dans le hors-champ, autrement dit dans la différence entre l'espace enregistré par la caméra et l'espace du film.

La question du cadrage appelle celle de la position à partir de laquelle l'architecture est pensée. Pour Le Corbusier, l'architecture se pense à 1,60 m du sol, c'est-à-dire à hauteur du regard d'un homme debout et les plans de ville conçus pour être vus à vol d'oiseau ne sont qu'une « illusion ». « L'architecture se marche, se parcourt et n'est point, comme selon certains enseignements, cette illusion toute graphique organisée autour d'un point central abstrait qui se prétendrait homme, un homme chimérique, muni d'un œil de mouche et dont la vision serait simultanément circulaire. Cet homme n'existe pas et c'est par cette confusion que la période classique amorça le naufrage de l'architecture. Notre homme est, au contraire, muni de deux yeux placés devant lui, à 1m 60 au-dessus du sol et regardant au-devant. Muni de ces deux yeux et regardant devant lui, notre homme marche, se déplace, livré à ses occupations, enregistrant ainsi le déroulement des faits architecturaux

<sup>8</sup> Jacques Aumont, *L'image*, Nathan, Paris, 1990

apparus à la suite l'un de l'autre. »<sup>9</sup> Ainsi Le Corbusier recommande-t-il avec insistance de concevoir l'architecture en se situant, serait-ce en pensée, de manière vraisemblable dans les lieux et en donnant la plus grande attention à leur enchaînement. En refusant la vue surplombante, il choisit la proximité avec les lieux, plutôt que la mise à distance, l'absence de totalité, plutôt que la vue panoramique. Ce déplacement de lieu à lieu, d'horizon à horizon construit l'espace de l'architecture et du paysage, là où l'espace géographique est pensé sans horizon<sup>10</sup>.

### **Matérialités à voir et à entendre**

L'image cinématographique n'a certes pas la précision et l'exactitude d'une carte territoriale ou d'un plan de ville. En revanche, elle révèle la « matérialité » des formes spatiales (densité d'une forêt, courant d'un fleuve, matériaux de construction, élévation d'un édifice, réception de la lumière...), là où la logique cartographique, en rapportant « objectivement » tout à la mesure du système métrique, fait l'impasse sur cette matérialité et rend homogène des entités de nature différente. Elle ne simplifie pas le réel, là où les signes établis par les conventions de la cartographie moderne tendent à éliminer les traces des phénomènes concrets<sup>11</sup>. « Toute carte est un filtre. Elle s'affranchit des saisons, ignore les conflits qui innervent chaque société, ne prend pas en compte les mythes ou le vécu, fut-il collectif, qui lie une population à l'assiette physique de ses activités. »<sup>12</sup> L'image filmique ne prétend pas réduire la complexité des choses, ni séparer les entités constituantes d'un territoire pour répondre de manière analytique à ses enjeux. Elle livre des blocs d'enregistrement qui ne permettent pas de défaire

<sup>9</sup> Le Corbusier, *Entretien avec les étudiants des écoles d'architecture*, Minuit, Paris, 1957

<sup>10</sup> Jean-Marc Besse, *Voir la terre. Six essais sur le paysage et la géographie*, Actes Sud, ENSP / Centre du paysage, 2000

<sup>11</sup> Rossella Salerno, *Paesaggi Forme Immagini*, Libreria Clup, Milan, 2006

<sup>12</sup> André Corboz, *Le territoire comme palimpseste*, L'imprimeur, Paris, 2001

le projet de la complexité du réel et demande de porter une attention semblable à l'édifier et au non édifié, au pérenne et au fugace, au certain et à l'aléatoire. Cette densité de l'image fait la richesse du projet, parfois aux dépens de sa clarté. Il faut l'accepter.

L'image cinématographique prise sans interrompre les activités du lieu capte ensemble les espaces et les événements qui s'y produisent. Il ne s'agit pas d'être fasciné par le spectacle de la rue et d'en oublier les formes spatiales qui l'accueillent, mais d'avoir un regard libre. Libre mais pas divagant. Il ne s'agit pas de documenter ses activités, mais d'interroger la manière dont elles transforment notre perception de l'espace. Cette attitude est très proche de celle de Bernard Tschumi pour qui : « Il n'y a pas d'architecture sans événement, sans action, sans activité, sans fonction ; l'architecture doit être considérée comme la combinaison d'espaces, d'événements et de mouvements, sans préséance ni hiérarchie entre ces termes. »<sup>13</sup> Si la notion d'événement s'inscrit dans la lignée d'un héritage situationniste, l'intérêt de Tschumi pour le mouvement et sa capacité à générer l'espace relève de la culture cinématographique. La série des « Screenplays » produit des formes spatiales en transformant en volume la ligne décrite par le mouvement des acteurs de « Nosferatu le Vampire » de Murnau ou de « Psychose » d'Hitchcock. L'image cinématographique, en incarnant la mobilité et les sons qu'elle produit, focalise l'attention de celui qui la regarde sur les déplacements, plus que sur les formes spatiales ; ce qui en matière de projet d'architecture n'est pas sans rejouer la pensée de la ville par ses flux.

L'impression de réalité des espaces du projet produite par le mouvement est renforcée par la dimension sonore. Pas simplement par mimétisme avec la vie, mais parce que le son donne aux images cinématographiques une

<sup>13</sup> Bernard Tschumi, *Praxis : Villes-événements*, Le Fresnoy, Massimo Riposati, Paris, s.d.

« substantialité » que ne possèdent pas les images générées par ordinateur. Si le son contribue de par sa nature indicielle à l'incarnation des espaces existants, il peut de la même manière contribuer à l'incarnation des transformations à venir. La représentation du projet se joue alors au montage dans la dissociation de la bande son et de la bande image. C'est ainsi que dans « L'aventure générale » (1980), Alain Feischer suggère le recouvrement de Paris par la jungle en couplant les images de la ville et une musique évoquant le chant d'oiseaux tropicaux<sup>14</sup> ; ou plus modestement que nous « montrons » dans « De part et d'autre » l'investissement de la ville nouvelle de Petrzalka par des activités festives en montant une bande son d'ambiances festives sur la bande image des immeubles endormis.

### **Effacement des distances**

Si le projet prend forme dès la prise de vue, le montage pose une seconde fois la question de la pensée du territoire ; dans le passage de l'espace réel à l'espace du film. La prise de vue a décidé du point de vue des plans, de leur fixité ou de leur mouvement et de leur échelle. Le montage met en jeu leur durée et leur succession. La durée des plans assigne des temporalités aux lieux propres à l'espace du film. Ces temporalités produites par la coupe ou au contraire la continuité du plan-séquence mettent en place une pensée du territoire dans la hiérarchie entre ce qui est montré par des temps longs et ce qui est montré par des temps courts : la ville, les activités, le paysage « naturel ». De la durée des plans dépend notamment la possibilité pour celui qui regarde le film de « s'installer » dans l'espace filmé. La force du montage tient aussi à ce qu'il peut tout autant restituer l'identité d'un lieu en rendant explicites ses relations aux espaces alentours qu'inventer un lieu. La restitution cinématographique du lieu privilégie une compréhension de

<sup>14</sup> Clotilde Simond, *Représentation / projection*, rapport d'étape de cette recherche, janvier 2007

l'espace par des relations topologiques (à côté de, en face de, devant, derrière, au lointain) : l'en face d'un espace pouvant être donné à comprendre par l'alternance du champ et du contre-champ. Les espaces sont ainsi recomposés suivant une logique propre à l'espace du film qui échappe à celle de la cartographie. Cette logique est d'autant plus étrangère à celle du plan de ville qu'elle ne présente pas instantanément « le tout » à partir d'un regard hors point de vue et dominant <sup>15</sup>, mais déploie une succession de points de vue dans le temps (la durée du film). L'espace du film, par son autonomie par rapport à l'espace réel, tend à produire des manques, voire des incohérences qui de fait concourent à la nouvelle vision du territoire. Plus que présenter le territoire, l'espace du film l'interprète et en l'interprétant le transforme. Pour exemple, dans « Sans Titre 84 » de Yann Beauvais (1984), l'Arc de Triomphe est déconstruit par les grandes avenues qui prennent de force et mettent à mal son entité de monument <sup>16</sup>. Dans cet attachement au site, le projet d'architecture se construit dans un mouvement de relance entre description et suggestion où la distinction entre rendre visible et modifier perd de sa pertinence.

Par ailleurs, le principe de montage de plans induisant la « collision » est de la plus grande efficacité pour penser l'hétérogénéité du territoire. Sergei Eisenstein en ne justifiant pas les ruptures d'échelles et les raccords de plans hétéroclites de son montage, sinon par une volonté d'expression, anticipe à l'échelle de la fiction cinématographique, la réalité des territoires d'aujourd'hui : fragmentés, contrastés et redimensionnés par l'accroissement des mobilités <sup>17</sup>. Le montage en « collision » en faisant de la rupture

<sup>15</sup> Louis Marin, « La ville dans sa carte et son portrait », *De la représentation*, Hautes études, Gallimard, Le Seuil, Paris, 1994

<sup>16</sup> Clotilde Simond, *Représentation / projection*, rapport d'étape de cette recherche, janvier 2007

<sup>17</sup> *Mutations*, ouvrage collectif, Arc en Rêve, Bordeaux, 2000

d'échelles, de l'hétérogénéité et de la juxtaposition une « méthode » propose un nouvel instrument pour concevoir l'architecture. D'une autre manière, sans rupture ni collision, Chris Marker dans « Sans soleil » dresse le portrait de Tokyo en y convoquant des lieux provenant des autres continents : d'Islande, de Guinée-Bissau, du Cap Vert, de France, des Etats-Unis<sup>18</sup>. Ainsi le montage permet-il de penser la ville ancrée dans son site tout en prenant en charge les contrastes et les discontinuités de son territoire.

L'approche cinématographique fait du projet une stratégie ouverte dont la visée n'est pas prescriptive, mais programmatique. La représentation filmique suscite des interprétations multiples. Elle n'est pas indicative, mais suggestive. Elle dévoile un devenir possible des territoires en préservant leur aura. En transgressant les codes de représentation de l'architecture, elle invite à penser et à projeter le monde qui nous entoure et que nous habitons en réconciliant les sphères de la raison et du mythe, la connaissance scientifique et la connaissance sensible.

<sup>18</sup> Clotilde Simond, « Le temps en architecture vu du cinéma », rapport d'étape de cette recherche, janvier 2006

## **Equivoque sur des notions partagées :**

### **Petit glossaire**

Le cinéma fait des coupes avec les plans ; l'architecture monte des coupes à partir des plans. En cinéma, le plan est une coupe temporelle ; en architecture, c'est une coupe horizontale. Le cinéma fait une projection du montage des plans ; l'architecture monte ses plans par projection. Le plan cinématographique a un référent dans le réel ; le plan d'architecture est en train de le construire.

## **Plan**

### **Au cinéma : unité spatio-temporelle réalisée en continu lors de la prise de vue**

#### **Historique**

La notion de plan en cinéma apparaît dans la seconde moitié des années 1900. Avant, il est fait référence aux vues ou aux tableaux.

##### *Lumière et les vues :*

Paramètres des vues : un emplacement, un motif et un moment. Les vues Lumière ont pour caractéristiques de consister en une seule prise de vue prise avec une caméra fixe. La mobilité de la caméra peut être obtenue en usant des moyens de transports, notamment le train ou le bateau. Les vues sont appelées des panoramas.

##### *Méliès et les tableaux :*

Le terme « tableau » se réfère moins à la peinture qu'au spectacle. Le terme « tableau » est synonyme d'acte. Plus exactement, les actes sont constitués de tableaux. Les films sont intégrés dans des spectacles et on assiste à une mise en série des tableaux. Le point de vue est exclusivement frontal. A la différence de la vue, le tableau requiert une préparation.

La notion de plan apparaît dans une filiation avec les tableaux.

Cf. Emmanuel Siéty, *Le plan, au commencement du cinéma*, Cahiers du cinéma, 2001

#### **Définition sémiologique du plan**

« En tant qu'unité spatiale, le plan désigne l'organisation interne des données visuelles inscrites sur le cadre. Cette organisation, qui relève à la fois de la mise en cadre et du cadrage, concerne toutes les images figuratives, mais réfère, plus précisément, à la photographie.

En tant qu'unité temporelle, le plan relève exclusivement du cinéma comme langage incluant une durée dans son signifiant. Le plan peut alors être envisagé soit comme unité de tournage, soit comme unité de montage.

On appelle « plan », lors du tournage d'un film, tout ce qui est impressionné sur la pellicule entre la mise en marche et l'arrêt de l'appareil de prise de vues, c'est-à-dire entre le moment où le réalisateur dit « Moteur » et celui où il dit « Coupez ».

Toutefois, ce qui apparaît dans le film réalisé, ce ne sont pas les plans filmés, mais les plans montés. Ceux-ci, en principe sont toujours différents de ceux-là. Doivent être éliminés, en effet, lors du montage, les divers « appendices techniques » (tels que les claps), et les éléments jugés inutiles. Par ailleurs, on peut obtenir, au montage, des effets de continuité, donnant l'impression d'un plan-séquence qui n'a pas été réellement filmé sous cette forme.

C'est évidemment ce dernier type de plan que perçoit le spectateur et que l'on prend en compte pour le découpage d'un film après montage. Le plan peut alors se définir comme un « bloc de réalité entre deux ruptures » (Metz), ou encore, de façon quasi tautologique, comme tout fragment de film compris entre deux changements de plans »

Cf. Andrée Gardies, Jean Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Les Editions du Cerf, 1992

Si le film est fait de photogrammes, on peut dire que l'unité minimale du film tel qu'il est perçu est le plan. D'une manière générale, le plan dépend d'un ensemble de paramètres, le cadre, le point de vue, le mouvement, la durée et la relation aux autres images.

### **Définition deleuzienne du plan : le plan comme coupe temporelle**

Le plan est défini en tant que coupe mobile de la durée. Bergson avait pensé la durée mais avait raté sa rencontre avec le cinéma. En repartant de Bergson, Deleuze montre combien le cinéma est fondamentalement un art temporel.

Le cinéma est certes constitué d'images fixes (les photogrammes) transformées, par notre œil, en mouvement par ce qui est appelé l'effet phi. Mais que se passe-t-il sur au niveau perceptif ? Il ne suffit plus de dire que tout plan a une durée ou encore comme Metz que tout plan est un bloc d'espace-temps entre deux coupes car cette définition ne rend pas compte de la dimension temporelle du cinéma. Le plan, pris entre deux coupes, devient lui-même une coupe temporelle. Le plan peut être fixe ou en mouvement, cela ne change rien au fait qu'il appartient à l'image-mouvement. Or, celle-ci se caractérise par le fait que pour chaque changement infime dans l'image, il y a une transformation du tout de l'image. C'est en ce sens que le plan est une coupe mobile de la durée.

Citons deux passages deleuziens :

« Soit un plan fixe où des personnages bougent : ils modifient leurs positions respectives dans l'ensemble cadré ; mais cette modification serait tout à fait arbitraire si elle n'exprimaient aussi quelque chose en train de changer, une altération qualitative même infime dans le tout qui passe par cet ensemble »

Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, cinéma 1, Les éditions de minuit, 1983, p. 32

« Le plan, c'est le mouvement, considéré sous son double aspect : translation des parties d'un ensemble qui s'étend dans l'espace, changement d'un tout qui se transforme en durée. » (*idem*, p 33)

### **Conception du plan chez Epstein**

Le plan est un point d'intersection temporel des trois dimensions de l'espace, le mouvement de caméra est une ligne et le montage au sens large, l'association des représentations, crée un volume. En comparant le cinéma aux codes de représentation retranscrivant la troisième dimension sur un espace à deux dimensions, Epstein invite à ne pas considérer l'absence de réelle troisième dimension comme un manque. Mieux : il montre combien le

volume est généré par la dimension temporelle. Le cinéma banche la troisième dimension virtuelle sur le temps en créant un volume à quatre dimensions. En comparant le cinéma aux dessins des architectes et ingénieurs, Epstein invite à un rapprochement du cinéma et de l'architecture sur le plan du trait. L'image cinématographique, pour se situer aux antipodes de ces techniques de représentation ne partage pas moins des analogies avec elle. D'où le vocable du point, de la courbe et du volume. Les architectes et ingénieurs recourent aux traits pour faire des propositions de monde là où le cinéma capte le monde en faisant des propositions de traits.

Cf. Epstein, *Ecrits sur le cinéma*, 1, Seghers, Cinemaclub, 1974

### **En architecture : représentation de la section horizontale d'un édifice**

« Au sens strict, représentation graphique d'un bâtiment selon une section horizontale : certaines parties du bâtiment situées au-dessus ou au-dessous du niveau de la section peuvent être représentées sur le plan par projection orthogonale. La section est généralement placée au-dessus du niveau des appuis des baies. Dans un *plan au sol*, la section est au niveau du sol ; sauf précision contraire, le plan au sol est le niveau naturel. Le plan est généralement une représentation géométrale, mais il peut être mis en perspective : *plan perspectif*. »

Jean-Marie Pérouse de Montclos, *Architecture. Méthode et vocabulaire*, éditions du patrimoine, Paris, 1972

### **Le plan en ouverture du De re Ædificatoria**

Le plan est pour Alberti l'instrument premier de l'élaboration du projet d'architecture. Il obéit aux règles de la projection géométrale pour définir et communiquer les proportions correctes et les dimensions précises de l'édifice

à construire ; à la différence de la perspective, instrument du peintre qui introduit des erreurs de proportions et la fausseté des apparences dans la représentation architecturale. Lieu de la répartition et de la distribution des espaces (*Partitio*), le plan est un dessin d'ordre géométrique indépendant de la matérialité de l'édifice.

« L'édification est tout entière constituée du tracé et de la structure. Force et raison des tracés résident dans le moyen correct et absolu d'adapter et de joindre lignes et angles, par lesquels l'aspect de l'édifice sera défini et délimité. C'est la fonction et le rôle du tracé que d'assigner aux édifices et aux parties qui les composent un lieu approprié, une proportion correcte, une mesure convenable, un ordre agréable de telle sorte que toute la forme et la figure reposent sur le tracé lui-même. Et le tracé ne comporte en lui rien qui dépende du matériel, mais au contraire on peut trouver un même tracé dans plusieurs édifices en qui l'on reconnaît une forme unique, c'est-à-dire en qui la disposition et l'ordre des parties qui les constituent se correspondent en toutes les lignes et en tous les angles »

*Alberti, De re Aedificatoria, « Le tracé – Lineamenta », livre I, chapitre I*

### **Le plan de ville**

Le plan de ville était jadis nommé portrait de ville. Dans les années 1650, Gomboust, ingénieur des fortifications du roi, lève le plan que l'on considère comme la première carte fidèle de Paris. Il allie les procédures géométriques de transcription de l'objet et la description iconique.

Cf. Louis Marin, « La ville dans sa carte et son portrait », *De la représentation*, Hautes études, Gallimard, Seuil, Paris, 1994

### **Le plan comme recherche typologique : Le Corbusier**

« Le plan est le générateur. Sans plan, il y a désordre, arbitraire. Le plan porte en lui l'essence de la sensation. Les grands problèmes de demain, dictés par des nécessités collectives, posent à nouveau la question du plan. La vie moderne attend un plan nouveau pour la maison et pour la ville. » Et de préciser : « Le plan nécessite la plus grande imagination. Il nécessite aussi la plus sévère discipline. Le plan est la détermination du tout ; il est le moment décisif. Un plan n'est pas joli à dessiner comme le visage d'une madone ; c'est une austère abstraction ; ce n'est qu'une algébrisation aride du regard. »  
Le Corbusier, « Trois rappels à messieurs les architectes. III. Le plan », *Vers une architecture*, Crès, Paris, 1923, p. 34 et p. 36-37

« Le plan libre » : nouvelle organisation de la maison moderne. Le Corbusier met à profit les nouvelles méthodes de construction pour proposer une organisation des espaces potentiellement différentes à chaque étage et répondant davantage à leur usage. « Jusqu'ici : murs portants ; partant du sous-sol, ils se superposent, constituant le rez-de-chaussée et les étages, jusqu'aux combles. Le plan est l'esclave des murs portants. Le béton armé dans la maison apporte le plan libre ! Les étages ne se superposent plus par cloisonnement. Ils sont libres. Grande économie d'argent. Rationalisme aisé du plan nouveau ! »

Le Corbusier, « Les 5 points d'une architecture nouvelle », *Œuvre complète 1910-1929*, Boesiger et Stonorov, p. 128

## **Coupe**

**Au cinéma : « coupe franche » (ou montage cut) le passage, non optiquement marqué, d'un plan à un autre**

La coupe en cinéma, au sens courant, est fondamentalement temporelle puisqu'elle consiste en une rupture opérée sur le continu de la prise de vue. La coupe participe pleinement de l'opération du montage. Une coupe franche est une coupe marquant, au niveau optique, une discontinuité.

« Lorsqu'elle intervient à l'intérieur d'un segment autonome, la coupe franche est dépourvue de valeur ponctivative. Elle en a une, par contre quand elle se situe entre deux segments. Toutefois, comme elle ne comporte aucun effet optique matérialisé, on la qualifie de « ponctuation blanche ».

Elle peut alors avoir soit la fonction d'un « montage sec ordinaire » (qui connote, simplement, une certaine vivacité rythmique), soit celle d'un « montage sec avec effet » (quand le passage d'un segment à l'autre marque une rupture brutale). Elle est alors comparable à l'asyndète des textes écrits : l'omission délibérée de tout terme adverbial opère la suractivation du contraste. »

Cf. Andrée Gardies, Jean Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Les Editions du Cerf, 1992

**En architecture :**  
**représentation de la section verticale d'un édifice**

« Représentation d'un bâtiment selon une section verticale. La coupe longitudinale correspond à une section dans le sens de la longueur du bâtiment, la coupe transversale à une section dans le sens de la largeur. Les

parties intérieures découvertes par la section figurent habituellement sur la coupe, soit en géométral, soit plus rarement en perspective. »

Jean-Marie Pérouse de Montclos, *Architecture. Méthode et vocabulaire*, éditions du patrimoine, Paris, 1972

### **L'un des 3 dessins nécessaires à la représentation de l'édifice : Raphaël et Durand**

En architecture, la coupe est pour partie déduite du plan dont elle est l'élévation. Le plan distribue les différentes parties de l'édifice. La coupe fixe les hauteurs et souvent, informe davantage des questions de construction. Elle est, avec la façade, nécessaire à la description complète de l'édifice.

« Et parce que le mode de dessiner qui appartient le plus à l'architecte est différent de celui du peintre, je dirai ce qui me paraît convenir pour comprendre toutes les mesures et trouver tous les membres de l'édifice sans erreur. Le dessin des édifices, qui est donc pertinent pour l'architecte, se divise en trois parties, desquelles la première est le plan, ou si l'on veut le dessin plat, la seconde est la paroi de dehors avec ses ornements, la troisième est la paroi de dedans, également avec ses ornements. Le plan est ce qui comporte tout l'espace plat du lieu à édifier ou si l'on veut, le dessin de la fondation de tout l'édifice quand elle est déjà rasante au plan du terrain. »

Raphaël, lettre à Léon X sur le relevé du plan de Rome, 1519

« Pour donner une idée complète d'un édifice, il faut faire trois dessins, que l'on nomme plan, coupe, élévation ; le premier représente la disposition horizontale de l'édifice, le second sa disposition verticale ou sa construction, enfin, le troisième, qui n'est et ne peut être que le résultat des deux autres, représente son extérieur. »

JNL Durand, *Précis des Leçons d'Architecture données à l'Ecole Polytechnique*, chez l'Auteur, Paris, 1802-1805, p. XXI

## **Echelle des plans**

### **Au cinéma : ambiguïté de la notion de plan en cinéma**

Si le plan constitue un bloc d'espace-temps, il est envisagé également dans une perspective spatiale dans la définition de l'échelle des plans.

### **Historique**

En peinture, le plan correspondait à une partition spatiale, il y avait le premier plan, l'arrière-plan. La notion de plan correspond alors aux différentes surfaces perpendiculaires à l'axe du regard. Des scénarios Pathé du début du siècle utilisaient tantôt le mot plan pour désigner le contenu du « tableau », au sens de Méliès, tantôt en un sens cinématographique qui désignait une question d'échelle. C'est aux USA dans les années dix qu'apparaît le vocabulaire de l'échelle des plans et notamment l'appellation de plan américain et c'est dans les années vingt qu'apparaît la notion de gros plan. Ce vocabulaire aboutit à la constitution du cinéma hollywoodien et à un modèle classique de cinéma. Le plan chez Poudovkine et Koulechov est asservi au récit, il doit montrer ce qui est nécessaire au récit et les variations d'échelle sélectionnent pour le spectateur ce qu'il y a à voir dans l'image. Les plans doivent par ailleurs s'unifier en une synthèse d'espace-temps. Le montage fragmente mais aussi recompose. Après la seconde guerre mondiale, il y a une critique de cette conception du plan. C'est par exemple Orson Welles qui pratique plan fixe et grande profondeur de champ où l'action se déroule à différents niveaux. Cette manière de faire remobilise l'attention du spectateur, il doit en quelque sorte faire le découpage lui-même.

### **Définition**

« Dans cette expression, le terme (extrêmement polysémique) de « plan » désigne l'importance spatiale de l'objet représenté à l'image, qui dépend elle-

même de la distance, apparente ou réelle (il faut en effet tenir compte ici du type d'objectif utilisé), entre cet objet et la caméra.

Chaque grosseur de plan correspond à une sorte d'échelle de grandeur, c'est-à-dire à un rapport de surface entre la dimension de l'image et celle du principal motif inscrit dans le cadre. Prise dans son ensemble, l'échelle des plans constitue une hiérarchie scalaire, et de même qu'à propos des changements d'angles on peut parler de variations angulaires, on peut considérer les changements dans l'échelle des plans comme des « variations scalaires »

On distingue classiquement deux catégories de plans :

- ceux dont l'échelle est rapportée au décor
- ceux dont l'échelle est rapportée au(x) personnages(s)

Dans le premier groupe on trouve : 1) le plan général /.../ qui montre une large fraction du cadre dans lequel se situe le décor et où les personnages, s'il y en a, sont plus ou moins « noyés » ; 2) le plan d'ensemble, long shot, qui montre la totalité du décor : la taille des personnages y est encore réduite mais des détails commencent à se préciser ; 3) le plan de demi-ensemble (médium long shot), plus serré que le précédent, ne montre qu'une partie du décor et permet d'y inscrire plus nettement les personnages

Dans le second groupe on a : 1) le plan moyen qui cadre les personnages « en pied ». Combiné au plan de demi-ensemble, c'est pratiquement le seul échelon utilisé dans le cinéma des premiers temps (Lumière, Méliès) et, durant des décennies, par la photo de famille. C'est le plus proche, en effet, de la vision « naturelle » du corps humain, ainsi que de sa représentation théâtrale ; 2) le plan américain /.../, ainsi nommé parce que les Américains seraient les premiers à l'avoir employé dans les westerns (mais on l'appelle aussi « plan italien »), cadre les personnages à mi-cuisses ; 3) le plan rapproché /.../ montre les personnages au niveau de la taille ou du buste ; 4)

le gros plan ne fait apparaître, parfois plein cadre, que le visage du personnage ; 5) le très gros plan représente seulement une partie du visage ou un détail de l'objet. »

CF. Andrée Gardies, Jean Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Les Editions du Cerf, 1992

**Remarque :** l'échelle des plans au cinéma est établie en rapport avec la taille humaine. A noter également que l'établissement de l'échelle des plans n'empêche pas un jeu entre l'avant-plan et l'arrière-plan qui est à l'œuvre dans la peinture. Même un gros plan peut contenir un avant-plan et un arrière-plan.

**En architecture : communiquer les dimensions avec exactitude**

Rapport entre les mesures de l'édifice et celles de sa représentation. Ce rapport peut s'exprimer numériquement (échelle numérique) ou être représenté graphiquement par une droite graduée (échelle graphique).

Jean-Marie Pérouse de Montclos, *Architecture. Méthode et vocabulaire*, éditions du patrimoine, Paris, 1972

## La projection

### Au cinéma : une image sur un écran

#### Historique

##### *Histoire terminologique*

La définition originare de la projection renvoie au jet en avant, puis vient la projection géométrique.

Dictionnaire historique de la langue française :

Le terme de projection « est apparu au XIV siècle, du latin *projectio*, « fait de jeter », « saillie, avance », « action de lancer hors de soi une force agissante », sur lequel vient se greffer plus tard le sens géométrique. Au « XVII siècle, projection commence à être employé en géométrie pour désigner, sur un plan graphique, la représentation des objets sur un plan (1674) ». C'est Girard Desargues et Pascal avec son *Essai sur les coniques*, qui ont théorisé la projection en tant que fonction géométrique. A partir de 1850, la projection, en étant associée à la lanterne magique, devient lumineuse.

Mais cette histoire terminologique masque en partie l'histoire de la projection.

Deux types de projections :

- La projection orthogonale = « la direction est parallèle à une droite fixe- et éventuellement perpendiculaire à un plan défini, le plan sur lequel s'effectue la projection »
- La projection conique ou centrale = « elle joint une point fixe originel à tout point projeté, formant un faisceau de directions divergentes (ou convergentes) Cette projection, depuis le XVII, est proche de ce qui touche à la vision et à l'optique.

La perspective à la Renaissance, en correspondant à la projection conique ou centrale, consiste bien en une projection géométrique. Et il en est de même de la camera obscura, grand ancêtre du cinéma.

Le « syntagme « projection lumineuse » ne peut désigner depuis plus de cent ans les opérations dues à la lanterne magique ou au cinématographe que parce qu'il y a dans ces opérations, de la projection géométrique - appliquée à des « rayons lumineux » »

Cf. Différentes citations extraites du texte de Michel Frizot, Un dessin projectif : la photographie, *Projections, les transports de l'image*, Hazan/ Le Fresnoy/AFAA, 1997

### **Préhistoire du cinéma**

La notion de projection renvoie largement au précinéma. Tout d'abord à la camera obscura découverte au XII<sup>ème</sup> siècle mais dont les prémisses remontent à Aristote. Le dispositif est intimement lié à l'architecture puisqu'il consiste, sous certaines conditions, en une projection animée lumineuse permise par le trou dans une pièce. De nombreux procédés projectifs existent avant la naissance du cinéma mais il appartient aux frères Lumière d'avoir résolu le problème de la projection. En effet, le kinetoscope restait une visionneuse individuelle. Toutefois, à l'origine du cinéma, l'appareil de projection correspondait à l'appareil de prise de vue. Dans les années vingt, et notamment chez Eisenstein, cet art de la projection qu'est le cinéma est fortement lié au désir de construire un avenir.

Cf. pour le précinéma, Laurent Mannoni, *Le grand art de la lumière et de l'ombre*, Archéologie du cinéma, Nathan Université, collection. « réf. »

### **Définition**

Dispositif consistant à faire défiler la pellicule devant une source de lumière blanche, le projecteur qui émet le film sur un support réfléchissant blanc.

« Trois composantes en forment la structure de base : la salle, l'écran, la cabine de projection. Ainsi le flux lumineux provient d'une source située derrière et au-dessus de la tête et c'est en se réfléchissant sur l'écran qu'il parvient jusqu'à mes organes des sens. On a souvent établi l'analogie entre ce dispositif et celui du mythe de la caverne de Platon.

Dans son fonctionnement, le dispositif présente une grande complexité. En fait, c'est une véritable machine à transformer le spectateur qui doit passer du statut du sujet social (celui qui fait l'épreuve de réalité, qui paie son billet, qui participe aux règles institutionnelles en usage dans la salle, etc.) à celui de sujet spectral (celui qui participe émotionnellement et mentalement à l'univers filmique). Pour cela il doit être renvoyé à sa solitude d'individu, perdre sa motricité et accéder à un état de perception aigüe. C'est le rôle de la disposition de la salle (sièges en quinconce, face à face avec l'écran), de la pénombre environnante et de la brillance de l'écran. Dans un second temps (avec les premières images et les premiers sons) c'est le regard lui-même qui va être transformé en « œil spectral », cela grâce à la conjonction des lois optiques (caméra et appareil de projection) et du code de la perspective. En effet, pour chaque plan fixe il existe un point de fuite principal, centre de convergence et d'organisation de l'image ; par l'effet de symétrie qu'institue l'écran, tout se passe comme si mon œil se situait au point opposé et symétrique de ce point de fuite. Chaque variation du point de fuite entraîne, bien entendu, une égale et symétrique variation de l'œil spectral.

Pour cette raison, dans le cas de la plongée, par exemple, j'ai le sentiment d'être au-dessus de l'objet filmé ; ce n'est évidemment pas mon œil réel qui est au-dessus mais seulement cet œil imaginaire qu'est l'œil spectral. C'est un œil dégagé des contingences, entretenant une relation d'osmose avec l'au-delà de l'écran. On conçoit que ce soit là l'un des fondements majeurs de l'implication diégétique spectateur. »

Cf. Andrée Gardies, Jean Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Les Editions du Cerf, 1992

### **Renvois**

Le cinéma renvoie à la **projection en psychanalyse** à partir du déni de réalité que constitue le « je sais bien mais quand même ». Je sais bien que ce ne sont que des images mais, quand même, je fais comme si ces images constituaient mon monde pendant un certain temps. Les rouages du dispositif cinématographique dans leur lien avec la psychanalyse ont été analysés par Metz dans *Le signifiant imaginaire*. Les projections fantasmatiques au cinéma repose sur l'œil spectatorial qui permet précisément un investissement spectatorial.

Le cinéma renvoie à la **projection en perspective**. La caractéristique du cinéma est de restituer mécaniquement les codes de la perspective à la Renaissance qui relevaient du trait, du dessin.

#### **Perspective (code de la) :**

« Projection sur un plan bidimensionnel des objets à trois dimensions, telle qu'elle semble restituer les conditions de la vision directe.

Elaborées au cours de la Renaissance italienne, les lois de la perspective ont joué un rôle fondamental dans la peinture occidentale. Combinés aux lois physico-optiques elles sont à la base de la construction de l'image filmo-photographique et de l'impression de réalité que celle-ci produit.

L'existence d'un point de fuite principal, vers où convergent les diverses lignes de fuite, construit-pour tout plan fixe- une véritable pyramide visuelle dont la base est constituée par l'écran (et l'image plane qui s'y inscrit) et le sommet par le point de fuite principal. L'organisation des objets à l'intérieur de cette pyramide, suivant des règles de proportionnalité (concernant aussi bien la taille que leur distance relative), produit un effet de troisième dimension et donc de profondeur. En outre, ce point de fuite principal, virtuellement situé au-delà de l'écran, détermine la place de l'œil qui regarde

l'image : dans l'en deçà de l'écran, en un point symétriquement opposé. Cet œil, sorte d'œil imaginaire et idéal, libéré des contingences auxquelles reste soumis l'œil réel, sera appelé « œil spectatorial »

Cf. Andrée Gardies, Jean Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Les Editions du Cerf, 1992

En restituant d'une manière mécanique la pyramide visuelle à l'œuvre à la Renaissance, l'image cinématographique constitue une coupe, une section cette pyramide visuelle.

### **En architecture : projection géométrique et élaboration du projet**

La projection peut, par métonymie, définir l'activité intellectuelle d'élaboration du projet. Ce travail effectué hors site consiste à réaliser des séries de dessins (à la main levée et projections géométriques) et de maquettes en trois dimensions jusqu'à ce que soient déterminées toutes les informations nécessaires à la construction d'un bâtiment à taille réelle, proportionnellement à son modèle.

### **Une question de désir pour Gregotti**

« Le mot projet implique l'idée d'une distance entre le désir et sa satisfaction, d'un long effort pour organiser, en vue d'un but, une série de phénomènes, à un moment précis du processus historique. Ce but doit se concrétiser, devenir présence et signification, pour se transformer à son tour en matière capable de se recharger de sens en fonction d'un nouveau désir »

Vittorio Gregotti, *Le territoire de l'architecture*, L'équerre, Paris, 1982, p. 21

## **Point de vue**

### **En cinéma :**

#### **au sens du visible et au sens narratologique**

#### **Historique**

La fameuse anecdote de la statue du Parthénon montre le lien de la naissance du point de vue et de l'architecture. Tout l'enjeu du concours que remporte Phidias réside dans l'insertion de la sculpture au Parthénon, précisément en haut d'une colonne. Le respect du point de vue, qui correspond à la contre-plongée cinématographique légitime les déformations des proportions.

Dans le sens courant le point de vue désigne un endroit d'où l'on peut voir le plus possible un objet et encore un endroit d'où l'on peut jouir d'une vue pittoresque. (Le Robert) Les Lumières qui réalisaient des « vues » répondent à ces acceptions du terme puisqu'il s'agissait de se placer à un endroit pour capter le plus de gens possible, bref de choisir un endroit qui allait être particulièrement riche et intense. Les films des frères Lumière étaient faits d'un seul point de vue.

#### **Ambiguïté du point de vue unique**

Le point de vue unique n'empêche pas les mouvements dans l'image et donc une variation de l'échelle des plans. A ce titre, le plan unique contient différents plans. La *Sortie des usines Lumière* donne lieu à un échange entre Henri Langlois et Eric Rohmer. Rohmer défend l'idée que le cinéma a connu son véritable développement avec la succession des plans, le montage mais Langlois défend une autre idée qui consiste à dire que les films se faisaient avec le métrage dont on disposait. Langlois : « L'opérateur a repéré, il a vu pendant un certain temps comment ça se passait ; il a choisi le meilleur angle de prise de vues, et il a réussi la chose la plus extraordinaire, la chose qu'on a

oubliée : à mettre dans l'image, en quelques secondes, sans changer la place de la caméra, le maximum de plans : vous avez des gros plans, vous avez des plans américains, vous avez des plans d'ensemble. Ce n'est pas le hasard : c'est la science. » Le point de vue unique de fait implique une multiplicité de point de vue en fonction des mouvements dans l'image.

cf. Joël Magny, *Le point de vue*, Cahiers du cinéma, 2001

### **Définition**

« conformément à l'usage, la notion de point de vue recouvre deux emplois assez différents : une opinion, une localisation du regard. L'expression « donner son point de vue » indique qu'il s'agit de manifester une opinion particulière et, en un sens, ponctuelle, sur un sujet donné. »

cf. Andrée Gardies, Jean Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Les Editions du Cerf, 1992

### **La localisation du regard et le point de vue multiple**

Avec le montage, le point de vue devient multiple. Le spectateur ne se retrouve plus face à un spectacle mais il habite cet espace. C'est Noël Burch qui dans un chapitre intitulé « Construire un espace habitable » de son ouvrage *La lucarne de l'infini* use de la métaphore architecturale pour qualifier ce nouveau type d'espace. La variation d'échelle et de point de vue ne me tient plus à distance de la scène mais m'invite imaginativement à y participer. Le spectateur n'est plus face à l'espace comme avec le point de vue unique mais bien dans cet espace.

La problématique du point de vue au cinéma est double. Il y a le point de vue à entendre au sens du visible, du regard de la caméra. Et il y a le point de vue en un sens narratologique qui répond à la question : qui nous raconte l'histoire, quelle est l'instance narratrice.

Il appartient à Gérard Genette d'avoir distingué trois types de focalisation. Il y a la focalisation zéro qui correspond à une absence de foyer, la focalisation interne où le narrateur ne dit que ce que sait un personnage ou plusieurs personnages et enfin la focalisation externe où le narrateur voit et décrit les choses de l'extérieur et donc est amené à en savoir moins que le personnage.

### **En architecture : situation du concepteur devant son dessin**

S'interrogeant sur les statuts et fonctions du dessin dans l'activité de conception en architecture, Philippe Boudon et Frédéric Pousin analysent les positions virtuelles du concepteur et les modes de représentation qu'elles tendent à induire :

- le concepteur est situé par rapport à l'espace architectural qu'il conçoit : perspective
- le concepteur n'est pas situé par rapport à l'objet architectural qu'il conçoit : axonométrie, géométral, descriptive
- le concepteur est situé dans l'espace représenté sans être situé par rapport au référent : plan et élévation ombrés, coupe perspective
- le concepteur n'est pas situé par rapport à l'espace représenté : organigramme, plan très schématique

Philippe Boudon et Frédéric Pousin, *Figures de la conception architecturale*, Dunod, Paris, 1988

### **III. Bratislava**

## **Lectures préalables au film-projet**

Sophie Paviol et Alena Kubová

## **Histoire d'une ville frontalière au croisement de différentes cultures**

Alena Kubová

En 1850, la ville de Bratislava compte 42 000 habitants, dix fois moins qu'aujourd'hui. Un peu partout, les rues bordées par un tissu très serré de maisons en longueur avec leur cour intérieure et de maisons de vigneron à un étage dévalent les vignes. La topographie commande les tracés qui épousent les courbes de niveau. Des aménagements ponctuels s'accumulent autour du noyau historique de la ville, constituant une multiplicité d'échelles urbaines. Et si l'architecture n'est plus à proprement parler rurale, elle n'est pas encore celle d'une ville. Pour les habitants, Bratislava ne serait même qu'une grande banlieue de Vienne, distante de seulement 65 km, et reliée par un tramway jusqu'à la guerre de 14. A cette époque, la ville s'appelait simultanément Bratislava (en slovaque), Pressburg (en allemand), Pozsony (de son nom hongrois). « Du charme de ces trois noms émane la suggestion d'une histoire composite et cosmopolite. » (Claudio Magris, *Danube*, Paris, Gallimard, 1987, p. 27) Dans les rues de cette ville frontalière, située au croisement de différentes cultures, on entend parler au moins trois langues.

Cinquante ans plus tard, la population de Bratislava compte 300 000 habitants. A en croire les architectes de la ville : « Bratislava a transgressé les limites de son ancien plan cadastral. C'est pourquoi l'actuelle notion de région urbaine implique une redéfinition des principes de son urbanisme. » (Jan Steller cité par Viera Vojtkova, « Ake bude bratislavske centrum ? » in *Projekt Revue slovenskej architektury*, 239, n° 7, 1976) tout s'invente désormais en fonction de l'urbanisme du territoire. La ville historique devient le principal laboratoire de l'édification d'une ville socialiste. A cette époque,

Bratislava ressemble à une vieille ville dont le centre a été dévasté par la guerre. Sous l'assaut des flux migratoires, la population explose, la crise du logement n'en finit pas tandis que l'industrie du bâtiment se heurte à des difficultés sans précédent. La ville abandonne alors ses ambitions de métropole. Comme dans un séisme, l'image, si fragile, de la « ville sur le Danube » éclate. Durant les années soixante, le Danube est avant tout une frontière qui sépare la Tchécoslovaquie de l'Occident.

En 1967 est lancé un grand concours international pour l'établissement du nouveau quartier de Petržalka, sur la rive droite du Danube. On compte y loger 90 000 habitants et lorsque les travaux commencent, il n'est plus permis de douter de la transformation urbaine en cours. « Un pas décisif est franchi. » (J. Zema., « Do dalsich piatic rokov », *Projekt Revue slovenskej architektury*, 199, n° 7, 1976) Voilà comment els architectes accueillent le projet de développement de la ville sur la rive opposée au centre historique. La construction d'un pont est un projet essentiel car Bratislava ne possède alors qu'un seul pont, provisoire, édifié à la hâte en 1945 par l'Armée rouge. Construit en 1973, le nouveau pont débouche, côté vieille ville, à quelques mètres de la cathédrale gothique et le prolongement de sa voie rapide coupe le centre historique. A la place de la « ville verte » prévue dans le programme initial apparaît un quartier uniforme dont les logements en panneaux préfabriqués sont bâtis précipitamment.

En 1982, une revue d'architecture titre : « Neuf cents mètres de quai à construire ». Le rêve d'une ville planifiée n'est pas mort. Le nouvel objectif est d'investir dans la réalisation d'équipements culturels (Peter Bauer, Martin Kusy ml. Pavol Panak, « Ako sa pripravuje sutazny navrh », *Projekt Revue slovenskej architektury*, 242, n° 10, 1980). Sur une friche industrielle en limite de la vieille ville, à l'emplacement de l'ancien port fluvial, se construit le nouveau Théâtre national. Tablant sur la proximité du Danube, la

conception d'ensemble recourt à la tradition d'un espace public à plan symétrique. « **Il est essentiel de réinventer le fleuve dans la ville** » affirment alors les auteurs du projet : Bauer, Kusy, Panak (Peter Bauer, Martin Kusy ml. Pavol Panak, « Devatsto metrov reprezentacneho nabrezia, danuj v uzemnomzony Martanovicovej ulice », *Projekt Revue slovenskej architektury*, 262, n° 10, 1982, p. 30). Cette architecture qui teste une nouvelle monumentalité propose aussi de restructurer les quartiers anciens. Mais les événements de 1989 changent tout : la pression frontrière s'accroît rapidement et le programme du Théâtre national, inachevé, suscite de plus en plus de critiques. Sur le site, aucune opération ne semble vouloir mettre en valeur le lien avec une trame urbaine préexistante.

En 1993, Bratislava devient capitale de la nouvelle République slovaque. La ville manque d'équipements et paraît pressée de changer son image. Plusieurs tours sont construites à la va-vite. L'implantation de ces nouveaux immeubles n'est pas le fruit du hasard. Elle correspond à la perception historique de Bratislava : le Danube au premier plan, en toile de fond la vieille ville dominée par le château et la cathédrale gothique, à l'arrière-plan les collines des Carpates. Dans ce décor de carte postale, le fleuve est mis en valeur, la ville s'arrête au bord du Danube.

Le changement politique et le retour à une économie libérale ont ouvert la voie à une réinvention de la ville. Aujourd'hui, tout près du site du Théâtre national, devenu un bâtiment solitaire, on construit une architecture pastiche. Mais que veut-on sauver de l'oubli ? La course à la nouvelle architecture se poursuit sur d'autres sites qui sont à leur tour des fragments de ville. Le développement actuel soulève le problème de la coexistence de différentes échelles urbaines. La réinvention d'une nouvelle image de la capitale ne doit-elle pas intégrer le jeu des échelles, expression de l'hétérogénéité culturelle de la ville ?

## **L'image-photo de la ville dans le projet d'architecture**

Alena Kubová

Depuis 1989 et la Révolution de velours, le double problème de la perte d'identité et de l'extension sans limites de la ville de l'autre côté du Danube est mis au compte de l'édification du socialisme dans les années 60-80. L'ambition de la nouvelle architecture de prestige est de donner à la ville une image différente. En plein centre historique, on envisage la réalisation d'opérations de prestige.

Dans les années 2000-2005, plusieurs grands concours d'architecture ont lieu. Le nombre et la thématique de ces concours sont emblématiques d'un rapport incertain entre architecture et ville. En quoi consiste la ville ? Question centrale pour l'architecture contemporaine. Une remarque importante : il n'y a pas d'équivalent au terme français de « projet urbain ».

Les projets qui emportent les grands concours d'architecture publique se réclament de références à la ville. En partie parce que la commande concerne la réalisation d'une architecture de prestige en plein centre ville. En partie parce que l'idée d'un plan global du développement de la ville semble érodée par l'urbanisation du territoire dans les années avant 1989. En partie aussi parce que la recherche d'une nouvelle identité de la ville est prise en charge par la nouvelle architecture. Il s'agit d'une conception d'architecture qui en raison de son échelle et de sa fonction sociale, introduit nécessairement la notion de l'existant.

En 1989 Bratislava paraît une ville « vieillie ». Où en est-on aujourd'hui ?

Depuis 1989 le rapport de l'architecture à la ville s'est transformé radicalement. La ville, elle, redécouvre son histoire. Il s'agit de s'interroger sur les raisons de ce changement y compris la méthode de représentation, fondamentale au projet. Et à partir de là, d'analyser la notion du présent dans son rapport à l'intervention sur l'existant. Que Bratislava n'ait pas eu « son » histoire relève du contexte politique d'avant 1989.

**Restituer le présent de la ville.**

**Le moment/ le présent/ l'image instantanée**



Image-photo, projet d'agence

La visualisation du « présent » constitue la marque spécifique des projets lauréats. L'essentiel de la conception consiste à rendre visible la référence au présent. Cette démarche suppose une attention du regard qui doit repérer, situer, déchiffrer la nouveauté de l'architecture dans son rapport à la ville. L'objectif est de défaire l'image de la ville conditionnée par l'hétérogénéité de sa structure, sans ignorer les jeux multiples qui y sont à l'oeuvre. La recherche d'une nouvelle identité urbaine de Bratislava sous-entend la fabrication d'images de la ville. Les projets d'architecture se heurtent à la difficulté de distinguer les limites exactes de la « ville ». Comment rendre visible ce qu'il y a de commun entre des structures urbaines en apparence très disparates? De quelles manières cette notion de l'existant peut-elle se rattacher à celle de "la nouveauté" mise en avant dans le processus de conception.

Ce souci de donner à voir une image cohérente de la ville conduit le projet d'architecture à un changement de méthode. Quelles sont les références de l'architecture à la ville? Quel rôle joue l'image de la ville? Quelle est sa fonction? Ces interrogations forment le point de départ de recherches d'une méthode du projet architectural. D'où l'importance du choix et de la technique de l'image. D'où aussi la question qui se pose sur la mise en scène de l'existant. La notion de l'existant est à distinguer de celle du présent dont l'image-photo désigne le sens. Le dessin ne le permet pas.

On observe l'utilisation de l'image photo proche du documentaire. L'image instantanée permet de dater l'existant. A Bratislava, donner à voir une histoire de la ville n'allait pas de soi.



A la différence des années 30, la technique du photomontage ne semble pas être utilisée. La différence peut paraître subtile : elle est radicale non seulement sur le plan technique mais encore sur le plan de la conception même de l'architecture. Sur l'image photo, la perspective est cadrée de sorte que l'on sait repérer le centre ville. Comme si la fonction de l'image était d'introduire un regard du piéton. Et ainsi de constituer un lieu. Le principe d'arrêt sur image fixe le rapport entre l'architecture et la ville. Dans les projets de concours, l'image de la place de Hodza indique comment on peut repenser l'espace urbain : par un projet d'architecture. Sur cette place, le palais présidentiel, un palais du XVIIIe siècle fait face à la voie rapide.

L'image de la ville qui révèle des singularités des tracés, des détails apparemment sans importance ouvre la possibilité de réinventer « la réalité » de la ville. En témoigne l'importance nouvelle donnée à la rue. En travaillant sur l'opposition de la ville concrète d'avec l'image de la ville traditionnelle, le projet architectural joue un rôle majeur dans la transformation du centre ville. La rue dont le statut reste à établir est reconduite dans le projet d'architecture. L'écart entre l'objectif de réinventer la ville et celui de garder en mémoire l'image de la ville se resserre.

A Bratislava, la rue structure l'espace urbain. Il n'y a pas de places publiques avant la fin du XIXe siècle. Encore au tout début du XXe siècle, dans plusieurs quartiers les nouvelles rues finissent directement dans les vignes. La configuration du terrain joue ici le rôle important, les traces de rues suivent les courbes de niveau. Le tissu serré est constitué par des maisons toutes en longueur avec une cour intérieure. Même sur une surface restreinte au sol, on trouve la maison composée de plusieurs logis, où plusieurs pièces sont réservées aux ouvriers agricoles. Des maisons de vigneron à un seul étage se trouvent ainsi transposées dans un contexte nouveau. L'architecture

n'est plus rurale, mais n'est pas encore celle d'une ville. Et lorsqu'il s'agit d'agrandir, on juxtapose les différents volumes en prolongeant la cour. L'aspect uniforme des façades est contredit par l'irrégularité du plan. Un montage des fonctions de l'habitat rural dans un tissu différent apparaît comme la seule façon de faire de Bratislava une ville. Cette transformation de maison rurale induit une multiplicité des échelles urbaines en plein centre ville. Des opérations ponctuelles s'additionnent au fur à mesure autour du noyau constitué par la ville historique. Ainsi sur la ville existante se greffent de nouvelles rues en laissant sous-jacente l'hétérogénéité du parcellaire.

Les maisons réalisées dans la deuxième moitié du XIXe siècle ne dépassent pas trois niveaux. Rien de spectaculaire. La première opération de lotissement est menée par l'église protestante tout près de la vieille ville, entre la rue Zochova et Konventna. De cette architecture économique se dégage l'aspect d'une grande partie de la ville. La référence à l'historicisme qui domine l'architecture de façades se traduit par des détails soignés, rarement par la profusion d'ornements. Depuis 1870, la réglementation prescrit des alignements, la hauteur de l'acrotère et la distance entre les axes des fenêtres. Ces règles fixées à Budapest, se retrouvent alors dans les façades de rues empruntées à l'architecture de Vienne. Bratislava, elle, n'a pas son école d'architecture. Beaucoup d'architectes qui construisent la ville viennent d'ailleurs pour réaliser une architecture de prestige, tel le viennois V. Rumpelmayer ; ou encore de Fellner et Helmer qui construisent en 1886 le nouveau Théâtre.

Le processus d'urbanisation se heurte au problème des rapports politiques. De Budapest, Bratislava est considérée comme une ville de province. Le premier plan régulateur de Bratislava est élaboré en 1904 à Budapest par Paloczy.

On pourrait s'interroger sur la fonction de l'image photo qui vise par des moyens techniques à effacer la perception de la ville en fragments. Plus encore: à obtenir l'impression de l'unité chez le spectateur. Dans la plupart des cas, l'image impose au spectateur le point de vue du piéton. L'essentiel de ce changement repose sur l'objectif d'introduire une autre vitesse de la perception de la ville que celle d'un automobiliste.

A retenir: Le caractère statique de l'image. Point essentiel: ce mode de représentation ne permet pas l'inscription de la ville dans le territoire.

Pourtant depuis 1950, Bratislava est un pôle industriel. A cette époque, l'urbanisation trop rapide du territoire oblige à redéfinir les limites de la ville. L'industrialisation provoque une immigration massive de la population venant de toutes les régions de la Slovaquie. L'identité de la ville change brusquement. Ne rien reconstruire, transformer ce qui reste telle est la stratégie mise en place dans les années 1950-1960. La crise du logement bat son plein

Se référant à la conception de « cœur de ville » lancée par les CIAM, les protagonistes de la modernité tentent de résoudre le problème du centre ville dans son rapport à la ville. Les maisons du quartier Vydrlica au bord du Danube, presque toutes vétustes, sont détruites. L'objectif étant de relier par voies rapides les cités nouvelles avec le centre historique qui deviendra alors « zone piétonne. » Bratislava se veut être résolument moderne. Si l'idée d'un centre multifonctionnel légitimé par la zone piétonne est proche de la réalité du centre historique, elle relève de l'utopie technique en ce qui concerne le réseau d'infrastructure du transport dans la ville.

Bratislava des années 1970 est la ville en pleine mutation. Le nombre de ses habitants croît rapidement, la ville dépasse les 300 000 habitants. Toutes les rues et les places de la ville ont changé leur nom, sauf une, celle du Danube.

L'un des problèmes majeurs est désormais l'identité de la Ville sur le Danube. Faut-il réinventer son image en prenant en compte la monotonie de nouveaux quartiers de logements? Mais pourquoi faire? La construction du territoire étant prioritaire.

### **Perspective du piéton / la vue panoramique / la vue à vol d'oiseau**

Ce n'est pas par hasard que la rue prend une nouvelle importance à travers des photos de la ville. La ville dans le projet d'architecture devient réelle. Elle n'est plus regardée à vol d'oiseau. L'image en perspective induit une relation entre la circulation piétonne et la rue comme lieu du spectacle. Or l'expérience de la rue semble justement spécifique d'un "autre temps." Car la voie rapide qui traverse la ville met en question l'existence même de la ville. Tout le monde semble s'accorder sur la tradition de la promenade urbaine. En exemple : le corso du centre ville. En prenant le parti d'un piéton, l'image réussit à donner au projet une efficacité nouvelle. Reste la question de l'imitation de l'échelle urbaine de la ville disparue.

Le fil directeur du projet architectural : le concept de la ville capitale. Ce concept, élément essentiel des recherches contemporaines d'une nouvelle identité de la ville n'est pas à confondre avec la vision d'une « grande ville ».

Aujourd'hui Bratislava compte 700 000 habitants. En 1850, Bratislava avec 42 000 habitants est la cinquième ville de la Monarchie Hongroise. Des industries et des banques s'y installent. Ce sont des capitaux autrichiens qui sont à l'origine des investissements les plus importants. Dès 1848 une ligne ferroviaire relie Bratislava à Vienne; en plus du transport fluvial. Peu de temps après on établit la ligne Bratislava-Budapest. Les relations entre les trois villes sur le Danube sont intenses. Jusqu'en 1918, la ville s'appelle simultanément : Presbourg, Presporok, Pozsony.



Images-photos, projet d'agence

En 1918, au moment de la proclamation de la République tchécoslovaque, on hésite sur le choix d'un nom. Pendant quelques jours, la ville prend même le nom du président américain Wilson. Pour devenir finalement : Bratislava. Le 1er janvier 1993, elle devient la capitale de la République slovaque. Ce statut donne une signification particulière à l'image emblématique de la « ville sur le Danube ».

Si la plupart des plans d'aménagement prévoient l'extension de la ville au nord-Est, en poursuivant la courbe des Carpates, le fleuve n'est pris en compte qu'à partir des années 60. Pour plusieurs raisons : à l'époque du « rideau de fer » qui sépare la Tchécoslovaquie de l'Occident, le Danube est une frontière. 7,5 km avec l'Autriche, 22 km sur le territoire de la Slovaquie, 145 km avec la Hongrie. L'image de la « ville sur le Danube » renvoie à l'hétérogénéité culturelle de Bratislava.

En 1967 a lieu un grand concours international pour la ville nouvelle de Petržalka. Les projets primés des équipes slovaques, autrichiennes avec R. Rainer, et japonaises montrent chacun une diversité dans l'organisation de l'espace et une recherche typologique importante. Un dispositif qui rappelle la « Ville fonctionnelle » implique de traiter les espaces verts, sans intégrer directement le Danube dans la conception de la ville. Reste un problème celui du pont, unique et provisoire reconstruit à la hâte par des soldats de l'Armée Rouge en 1945. La réalisation d'un nouveau pont entraîne une transformation profonde du centre historique

En 1996 a lieu le concours international European sur ce site le plus en vue de Bratislava à l'endroit du quartier démoli, en bas du château, dans le vide entre ville, fleuve et la voie rapide du pont. Un site de presque 8 hectares, chargé de mémoire. « Une image globale est souhaitée qui atténuerait l'impact visuel

violent des voies routières pénétrant directement au cœur du tissu urbain » préconise le programme du concours. Le concept de la ville capitale, même s'il est encore flou, permet l'invention de formes d'architecture nouvelle. La construction des tours marque le passage définitif à une nouvelle identité de la ville. C'est l'image traditionnelle du panorama qui semble avoir un rôle singulier à jouer dans la construction d'un nouveau paradigme du rapport au réel. Ne s'agissant plus d'urbaniser à l'échelle du territoire, il devient essentiel de savoir maîtriser le regard. L'image photo, plutôt qu'un dessin : la différence du choix revêt d'une importance particulière dans le contexte actuel. La possibilité de distinguer entre la réalité et l'apparence conditionne la conception de l'architecture dans son rapport à la ville.

En 2002, un nouveau concours est lancé sur ce même site avec un programme de logements et d'immeubles administratifs. Le site n'appartient plus à la ville, mais à des promoteurs privés : « De cette situation contemporaine, un nouvel urbanisme à la fois attractif et fonctionnel doit surgir ».

Le projet d'architecture qui trouvait ses fondements dans un travail sur la ville peut en fait devenir la base de ce nouvel urbanisme. Mais cette forme de relations architecture / ville implique à son tour, de redéfinir plus précisément le champ du projet d'architecture.

Corpus: projets de concours : Atelier BKPS, (M.Kusy -P.Panak) 15 projets lauréats: Banque Nationale, 1998 1982-2005 Théâtre national, 2000-2005: Galerie Nationale, Place Kollarovo, Place Hodza, Place Hodza-Tatra banque Atelier Bogar, Urban, Kralik, projets lauréats: 2000-2005 Quartier Vydrice, la rue Obchodna, place Kollarovo, Atelier: la rue Dunajska. (2005)  
2004/2005: Projet de diplômés à l'Académie des Beaux Arts, atelier I.Vasko, M. Zervan,  
Projets du concours European 1996 (1.)

## Lecture cartographique de la ville

Sophie Paviol

Bratislava semble entraînée dans une course à l'architecture qui se joue de site en site. Le changement politique et le retour à une économie libérale ont favorisé les constructions anarchiques et l'apparition de nouvelles friches urbaines.

La ville ne souffre donc pas d'une absence de projet, mais d'une double incapacité :

- Incapacité à faire aboutir ses projets d'intérêt public
- Incapacité à intégrer ses projets d'intérêts privés dans une vision globale de la ville

Par ailleurs les élus, soucieux de faire de leur ville une destination touristique, sont en quête d'une ville historique qui est de l'ordre de l'imaginaire.

La spécificité urbaine de Bratislava tenant pour partie aux contrastes d'échelle entre les différents morceaux de ville qui la constituent, Alena Kubová nous invite à développer une image globale de la capitale qui intègre cette hétérogénéité.

La lecture cartographique de la ville vise à mieux saisir le jeu d'articulation de morceaux de ville les plus stratégiques pour l'identité de Bratislava. Ce faisant, elle interroge les liens de la ville à ses territoires réels et imaginaires.

Planche 1  
**Edifices célibataires pour une ville en quête d'identité**

Planche 2  
**Absence d'un projet global pour la ville**

Planche 3  
**Sur les rives du Danube, au pied des Petites Carpates**

Planche 4  
**Trois capitales sur le Danube**

Planche 5  
**D'une rive à l'autre, la fondation des trois capitales**

Planche 6  
**Bratislava, capitale au cœur de l'Europe**

Planche 7  
**Épaisseur politique et culturelle du grand territoire**

Planche 8  
**Hétérogénéité des dimensions spatiales de la ville**

Planche 9  
**Ce que l'on voit du château**

Planche 10  
**La ville nouvelle, observatoire sur le château**

Planche 11

**Le château hors les murs**

Planche 12

**Le pont autoroutier, première enceinte de la ville historique**

Planche 13

**Urbanité et nature face à face**

Planche 14

**L'angle de rues dit place Kamenné, espace urbain sans qualité**

Planche 15

**La ville nouvelle de Petržalka, nouveau territoire de Bratislava**

**Conception graphique**

Sophie Paviol avec la collaboration d'Antoine Golay-Guerreiro



Tour de bureaux, Atelier BKPS, M. Kusy et P. Panak

## Edifices célibataires pour une ville en quête d'identité

Concours, projets non réalisés ou non lauréats.



Administration, Atelier BKPS, M. Kusy et P. Panak



Galerie Nationale, transformation de la façade, Atelier BKPS

Bureaux, services et logements, projet lauréat, non réalisé



Le désir effréné d'édifier empêche la possibilité d'un projet global pour la ville.



## Sur les rives du Danube, au pied des Petites Carpates

**Enjeu**  
Ancrer la ville dans son grand territoire.

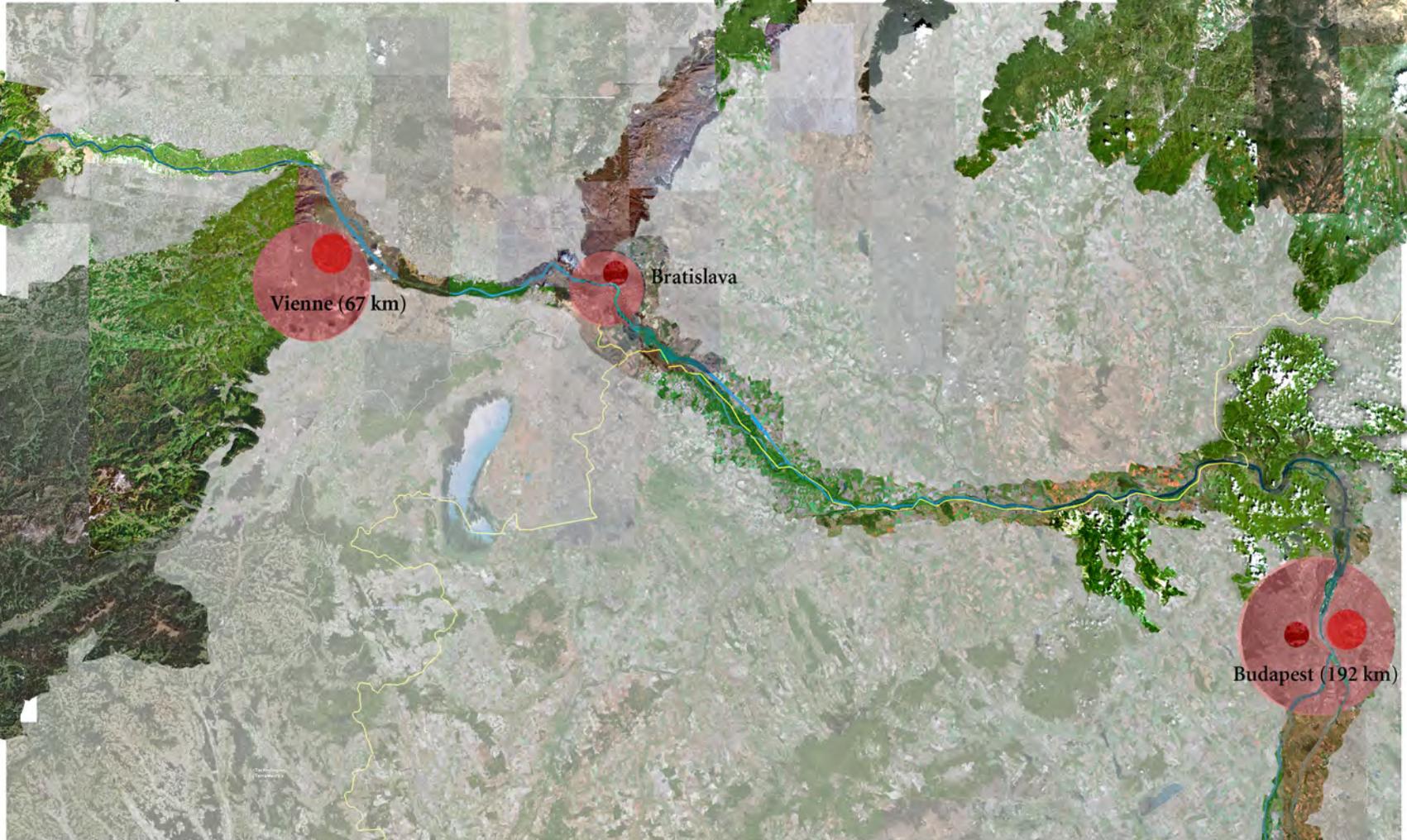
**Stratégie**  
Redonner sa place au Danube.



## Trois capitales sur le Danube

Enjeu

Mettre en avant la spécificité des formes urbaines de Bratislava.



## D'une rive à l'autre rive, la fondation des trois capitales



**Vienne : en rive droite,**  
au pied de la partie orientale des Alpes

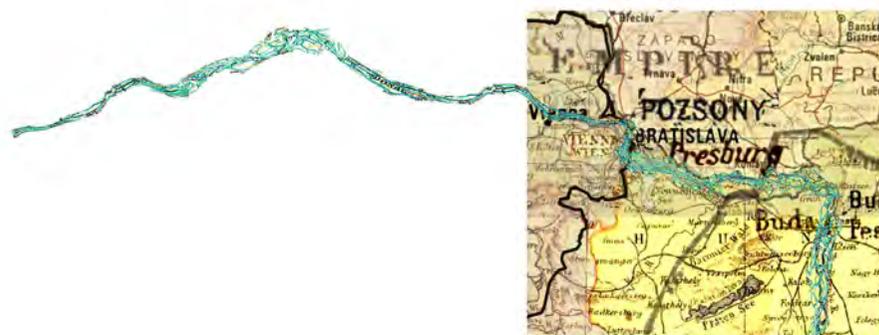
**Bratislava : en rive gauche,**  
au pied des Petites Carpates



**Buda et Pest,**  
l'une en rive gauche  
et l'autre en rive droite



## Bratislava, capitale au cœur de l'Europe



« au collège, avec quelques camarades, nous discutons sur les préférences de chacun pour l'un ou l'autre des noms de cette ville : Bratislava, le nom slovaque, Presbourg, l'allemand, ou Pozsony, le hongrois, dérivé de Posodium, l'ancien avant-poste romain sur le Danube. Du charme de ces trois noms émanait la suggestion d'une histoire composite, et dans la prédilection pour l'une ou l'autre d'entre eux, s'exprimaient, sur le mode enfantin, des attitudes de base en présence de l'Esprit du Monde :

célébration spontanée des grandes et puissantes civilisations qui, telle la civilisation germanique, forgent la grande histoire, admiration romantique pour la geste des peuples révoltés, chevaleresques et aventureux comme les Magyars, ou bien sympathie à l'égard de ce qui est mineur et caché, des petits peuples qui, comme les Slovaques, restent longtemps un substrat patient et invisible, une terre humble et féconde qui attend pendant des siècles le moment de sa germination »

Claudio Magris, *Danube*, 1986





Epaisseur politique et culturelle du grand territoire

**Czechoslovakia**

- International boundary
- - - Republic boundary
- - - Kraj (region) boundary
- Railroad
- ★ National capital
- ☆ Republic capital
- ⊙ Kraj (region) capital
- Road

Prague is the capital of Silesian region. It also has independent status, along with Bratislava, equal to that of the regions.

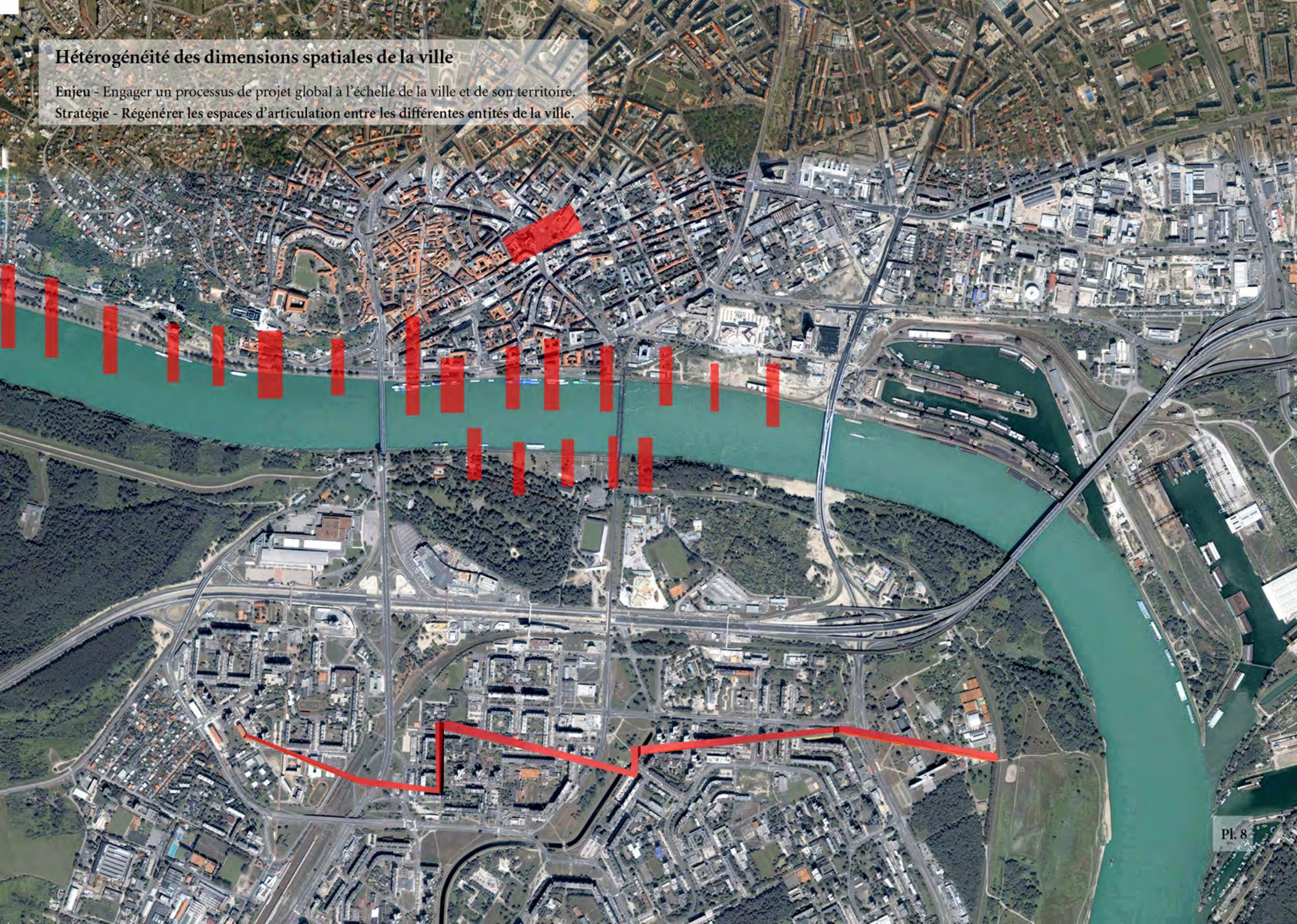
0 50 100 Kilometers  
0 50 100 Miles

Enjeu

Faire travailler ensemble l'histoire et la fiction pour réactiver les formes spatiales du territoire.

## Hétérogénéité des dimensions spatiales de la ville

Enjeu - Engager un processus de projet global à l'échelle de la ville et de son territoire.  
Stratégie - Régénérer les espaces d'articulation entre les différentes entités de la ville.





### Ce que l'on voit du château

L'étendue de la ville nouvelle de Petrzalka fait rempart, à l'échelle du territoire.

Stratégie

Interroger ce que la ville donne à voir d'elle-même  
et ce qu'elle a donné à voir. D'où ? A quel spectateur ?

Habitants, touristes...





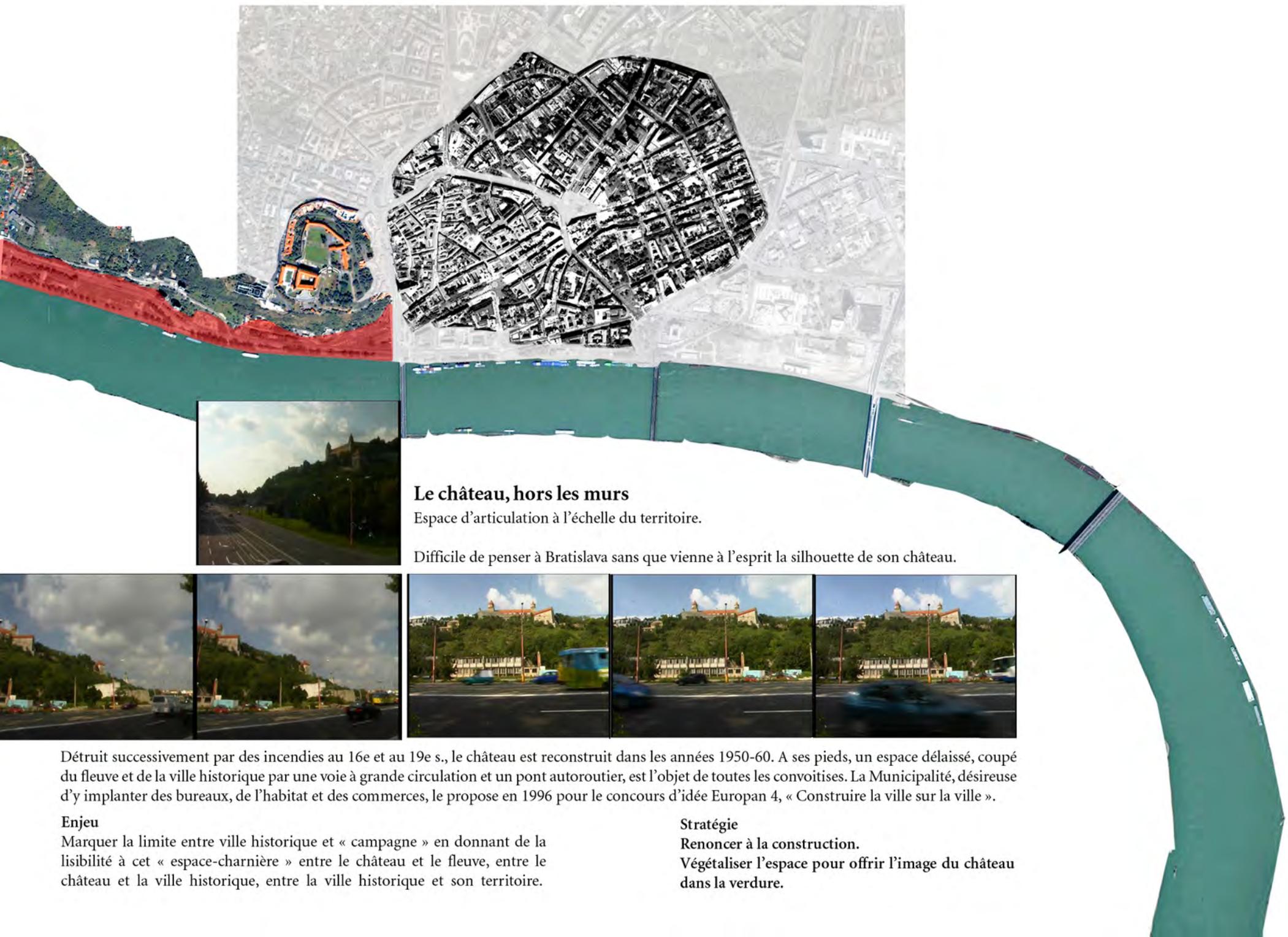
## La ville nouvelle, observatoire sur le château

Enjeu

Solliciter l'imaginaire et l'imagerie du site pour le transformer.

DANUVIUS

FLV.



### **Le château, hors les murs**

Espace d'articulation à l'échelle du territoire.

Difficile de penser à Bratislava sans que vienne à l'esprit la silhouette de son château.

Détruit successivement par des incendies au 16e et au 19e s., le château est reconstruit dans les années 1950-60. A ses pieds, un espace délaissé, coupé du fleuve et de la ville historique par une voie à grande circulation et un pont autoroutier, est l'objet de toutes les convoitises. La Municipalité, désireuse d'y implanter des bureaux, de l'habitat et des commerces, le propose en 1996 pour le concours d'idée European 4, « Construire la ville sur la ville ».

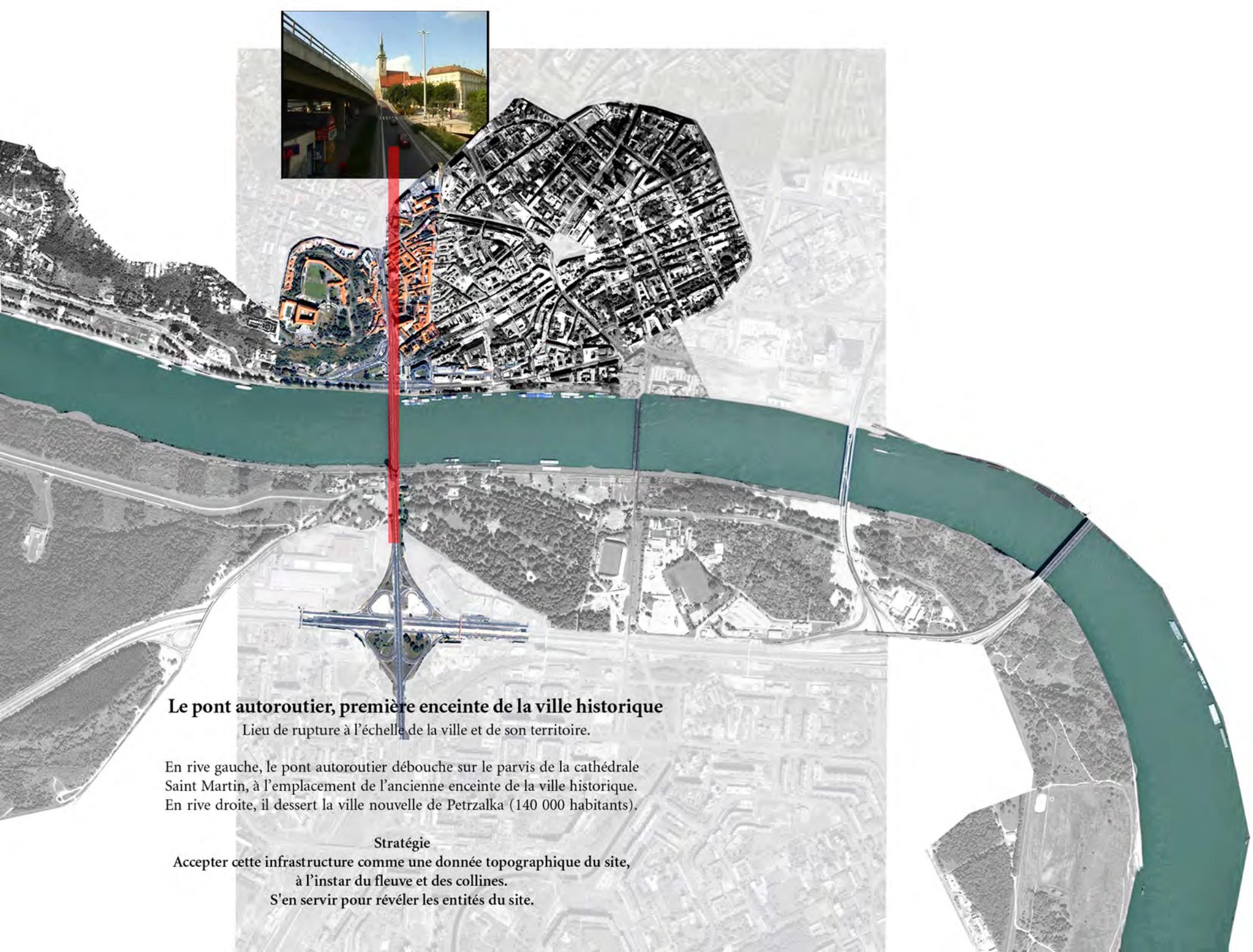
#### **Enjeu**

Marquer la limite entre ville historique et « campagne » en donnant de la lisibilité à cet « espace-charnière » entre le château et le fleuve, entre le château et la ville historique, entre la ville historique et son territoire.

#### **Stratégie**

**Renoncer à la construction.**

**Végétaliser l'espace pour offrir l'image du château dans la verdure.**



### **Le pont autoroutier, première enceinte de la ville historique**

Lieu de rupture à l'échelle de la ville et de son territoire.

En rive gauche, le pont autoroutier débouche sur le parvis de la cathédrale Saint Martin, à l'emplacement de l'ancienne enceinte de la ville historique.  
En rive droite, il dessert la ville nouvelle de Petrzalka (140 000 habitants).

#### **Stratégie**

Accepter cette infrastructure comme une donnée topographique du site,  
à l'instar du fleuve et des collines.  
S'en servir pour révéler les entités du site.



## Urbanité et nature face à face

Le fleuve : lieu emblématique de l'articulation de la ville au grand territoire.



En rive gauche, le front irrégulier et hétérogène de la ville historique est interrompu par des espaces non construits.  
En rive droite, un front d'arbres parsemés masque la ville nouvelle.

### Enjeu

Manifester la spécificité des formes urbaines de Bratislava par rapport à ses voisines, Vienne et Budapest.

### Stratégie

Renforcer la dualité entre une rive gauche très urbaine et une rive droite « sauvage ».

Densifier le front urbain.

Planter d'arbres le front « sauvage ».



A l'est, à la charnière entre la ville historique et la ville moderne, un vaste espace sans vocation s'étend devant le grand centre commercial et se dissout dans les rues adjacentes.

**Enjeu**

Donner de la visibilité aux formes urbaines générées par le développement de la ville.  
Réintroduire dans la ville historique des activités pour ses habitants.

**Stratégie**

Structurer le vide en retrouvant le tracé de l'ancienne enceinte.  
Animer l'espace en y proposant des activités ludiques et partagées.

**L'angle de rues dit place Kamenné, espace urbain sans qualité**

Espace d'articulation à l'échelle de la ville.



## La ville nouvelle de Petržalka, nouveau territoire de Bratislava

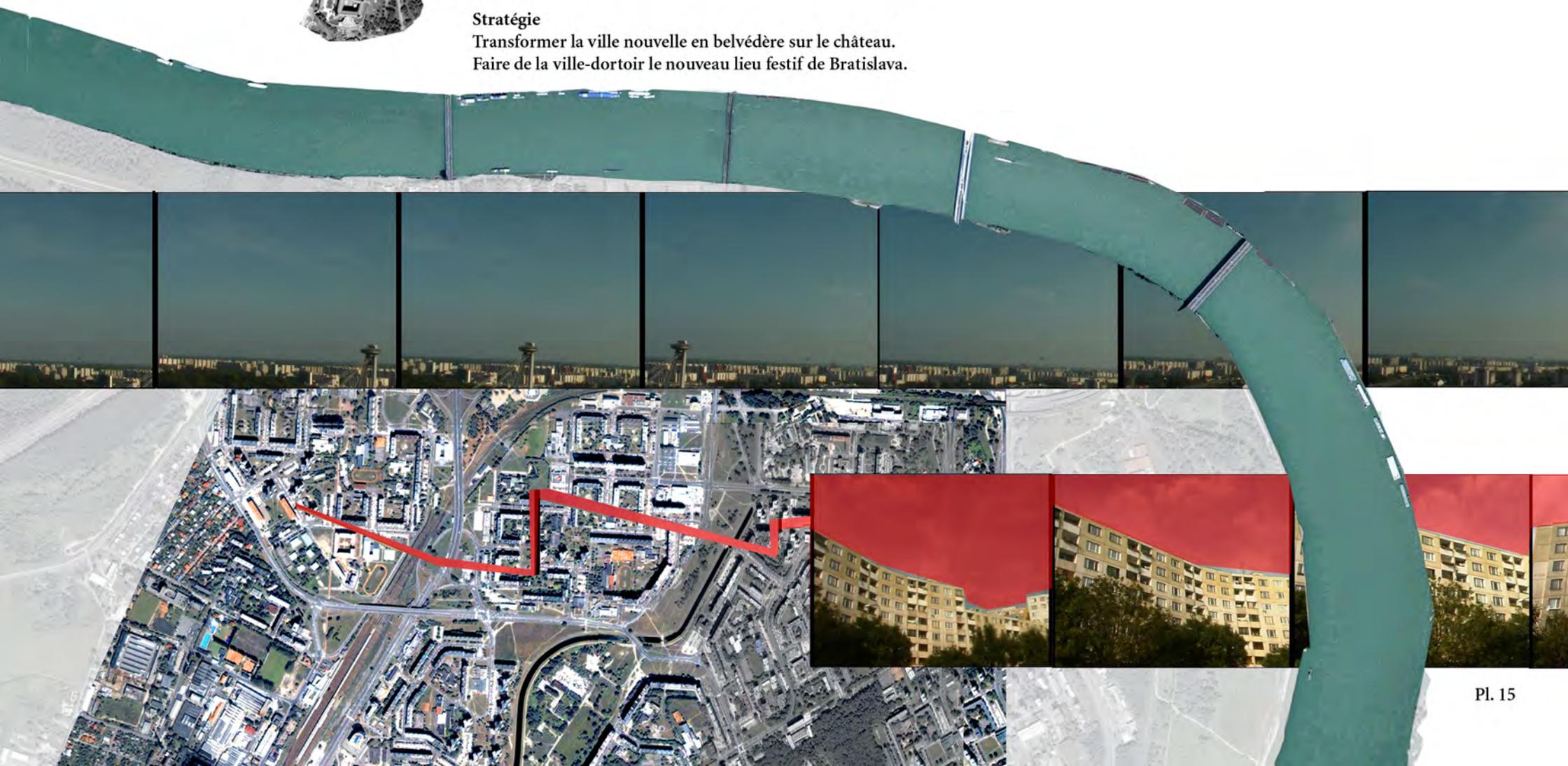
Sur la rive droite du Danube : 300 hectares de campagne habitée.  
Les barres d'immeuble de la ville nouvelle forment les remparts contemporains de la ville historique.

### Enjeu

Ne pas modifier la morphologie de la ville nouvelle.  
Valoriser le face à face entre la ville nouvelle et le château.  
Changer l'image de Petržalka en y développant des activités attractives.

### Stratégie

Transformer la ville nouvelle en belvédère sur le château.  
Faire de la ville-dortoir le nouveau lieu festif de Bratislava.





**Bureau de la Recherche Architecturale Urbaine et Paysagère**  
Institut National d'Histoire de l'Art

**Art Architecture et Paysages**  
Programme interdisciplinaire de recherche



**Vidéo / architecture**  
**L'image en mouvement comme processus de projet**



**Rapport final, octobre 2007**

**Laboratoire des Métiers de l'Histoire de l'Architecture**  
Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Grenoble

