

bien vivre

Domaine d'étude de master « Soutenabilité et hospitalité : bien vivre »
Séminaire « (In-)hospitalité des lieux ? »
Mémoires 2021-2022

Mémoires 2021-2022

Séminaire « (In-)hospitalité des lieux ? »,
département de master « Soutenabilité et hospitalité : bien vivre »,
École nationale supérieure d'architecture de Marseille,
184, avenue de Luminy, case 924,
FR-13288 Marseille Luminy, CEDEX 9

Équipe encadrante :
Nadja Monnet, Matthieu Duperrex et Julia Rostagni.

© textes et photos : auteur-e-s, sauf mentions.
© photo de couverture : Nils Freyermuth

Voir les autres travaux du séminaire :
<https://www.marseille.archi.fr/enseignements/productions-pedagogiques-de-lensam/de4/in-hospitalite-des-lieux/>

ATTENTIONS À LA MARCHÉ !

*Pratiques de la marche à pieds comme
expérience sensible de perception,
de création et d'édification*

Nils Freyermuth



REMERCIEMENTS

À Matthieu Duperrex, Nadja Monnet et Julia Rostagni
pour l'accompagnement pédagogique et la
générosité des apports théoriques.

À ma famille, pour le soutien et le goût commun de la
balade.

À Léna, pour l'imaginaire en itinérance et les
inspirations partagées.

À toutes celles et ceux avec qui j'ai arpenté le
dehors.

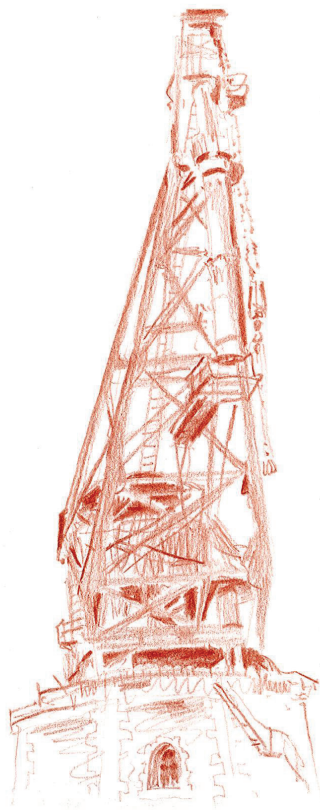
Puisse ce mémoire inspirer des expériences de
marche insoupçonnées.





SOMMAIRE

Introduction	7
1. Pratiques de la marche comme formes artistiques autonomes 10	
1.1. Errances et réflexions vénitiennes	
1.2. Démarches collectives d'appropriation du réel	
1.3. De la ligne à la trace, un processus transcalaire	
2. Restitutions d'expériences sensibles comme matière à projet 38	
2.1. L'arpentage, une collecte expérientielle	
2.2. Le dessin en mouvement	
2.3. Appropriations et limites des représentations	
3. Leçons hodologiques pour de nouvelles hospitalités 52	
3.1. Villes nomades	
3.2. Les qualités de l'impermanence	
3.3 Habiter le paysage par l'itinérance	
Conclusion	66
Bibliographie	68



RÉSUMÉ / À partir du récit de mon errance à Venise, se déroule un fil de réflexions sur l'importance de la marche à pieds dans l'expérience du quotidien et de la ville. Des artistes ont su décliner leurs pratiques en des démarches collectives d'appropriation du réel et des délaissés, riches d'imaginaires. Questionnant l'importance des traces physiques et virtuelles dans le processus transcalaire de cheminement, la marche constitue un acte de création à part entière chez les artistes conceptuels et du land art, ou le préalable d'autres projets lorsque son expérience est restituée. En ce sens, des techniques de représentation propres à l'arpentage ont émergé et peuvent servir la conception d'une architecture « hodologique », des cheminements. Les attentions à la marche peuvent ainsi requestionner la situation et la « permanence » de l'architecture, pour révéler des territoires plus hospitaliers.

« La vie d'une personne est la somme de ses traces, de toutes les inscriptions de ses mouvements, quelque chose qu'on peut retracer sur le sol. »
(Roy Wagner cité par Ingold, 2012 :106)

MOTS-CLÉS

marche
psychogéographie
land art
art conceptuel
représentation
hodologie
paysage

INTRODUCTION

La marche est pour moi un moyen d'échapper aux contraintes et à l'ennui de l'exigu urbain. Elle constitue un plaisir, celui de la curiosité. Si je suis d'abord un cycliste convaincu, pour la vitesse et les portées plus longues qu'atteignent la roue, marcher me permet d'accéder à des sentiers impraticables autrement. J'apprécie le temps long de l'itinérance, que j'ai eu l'occasion de mener le long des côtes fractales de la Bretagne, dans les pas des Hommes de Lascaux en vallée de la Vézère. Elle est synonyme de liberté, de simplicité et d'imaginaires de voyage, comme une réminiscence de notre nature nomade. J'aborde ce sujet pour outiller mes prochaines explorations, nourrir mon processus de conception et de création dans les multiples champs de l'architecture.

La marche est un automatisme que l'on acquiert durant les toutes premières années de l'existence humaine. C'est notre mode de locomotion naturel, chorégraphie quotidienne du corps en mouvement, outil de travail, de subsistance, de sociabilisation et d'appréhension autonome de l'environnement.

Le psychologue Norbert Bischof l'explicitait ainsi : « La perception spatiale s'appuie sur les systèmes de l'orientation spatiale motrice et ne peut en aucun cas être comprise sans elle. » (Cité par Walther et Fruhtrunk, 2000) L'invention de l'agriculture et la sédentarisation massive des peuples ont marqué le Néolithique, bousculé le rapport humain à la marche et réduit la part de populations adonnées aux modes de vie nomades. Ceux-ci étaient liés à la transhumance nécessaire pour atteindre les ressources. Cela

a mené l'Homme à occuper des territoires plus restreints et toujours plus denses, où les usages se côtoient. Plus récemment, l'ère industrielle et l'avènement des moteurs thermiques a conduit au développement de machines qui ont remplacé l'effort physique par des dispositifs techniques capables de nous transporter dans l'espace, stratagème déjà utilisé dans une moindre mesure par le dressage d'espèces animales.

Les confinements successifs imposés en conséquence de la crise sanitaire ont contraint les corps et réduit nos libertés de mouvement. Parfois aussi, l'expérience a permis un retour à une pratique plus intime de nos milieux d'habitation et de redécouvrir nos environs dans les rayons kilométriques successivement contraints. L'idée de réduire sa dépendance aux transports individuels fait son chemin, surtout lorsque ceux-ci sont vecteurs d'aliénation quotidienne, de pollution, de dépendance financière. La lente prise de conscience collective des enjeux environnementaux ainsi que les contraintes économiques amènent de plus en plus de personnes à reconsidérer leur rapport à la marche. Les sentiers de randonnées ont vu augmenter très nettement leur fréquentation, comme un nouvel attrait pour cette activité pourtant indispensable. À une époque où l'acharnement dans le développement technologique se fait vain, où le numérique creuse des mondes toujours plus virtuels et le rythme de nos vies s'accélère encore, notre rapport à la marche mérite d'être questionné, sinon d'être conscientisé. Loin de vouloir offrir un manifeste validiste de la marche et de sacraliser celle-ci dans une volonté hygiéniste et purement esthétique, je souhaite démontrer les multiples qualités de cet art premier et pauvre. Je n'aborderai pas la marche du loisir ni de la littérature, sujets pourtant prolifiques, mais je m'intéresserai plutôt aux réalisations dans l'espace physique. Des artistes se sont emparés de la marche



pour retrouver le lien à nos territoires, renouer avec la réalité, montrer et réaffirmer notre rapport corporel au monde. Celle-ci questionne aussi des notions de représentation et de conception relatives au projet architectural.

En quoi la marche est-elle une pratique active de perception et de création, propre à nourrir le processus de conception et de questionner les formes de l'architecture ?

À partir d'un récit d'expérience à Venise, je m'attacherai à présenter les déclinaisons théoriques conceptualisées par des artistes et collectifs. Puis, je questionnerai ses modes de représentation en expliquant de quelle manière la marche peut constituer un outil propre à enrichir la démarche de projet. Enfin, je tenterai modestement d'en tirer des leçons pour l'habiter contemporain, qui pourraient nourrir la conception spatiale de lieux et l'aménagement des territoires.

« Pour le parfait flâneur, pour l'observateur passionné, c'est une immense jouissance que d'élire domicile dans le nombre, dans l'ondoyant, dans le mouvement, dans le fugitif et l'infini. Être hors de chez soi, et pourtant se sentir partout chez soi ; voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde. »

Charles Baudelaire, *Le Peintre de la vie moderne*, Paris, Fayard, 2010.



FIG. 1. *Le pied*, sculpture de Daniel Dewar & Grégory Gicquel, St-Nazaire, 2021

1. Pratiques de la marche comme formes artistiques autonomes

Habitué aux errances dans les villes européennes que j'ai eu l'occasion de visiter, je me suis toujours plu à les découvrir en me perdant au hasard des rues. Je me souviens de voyages à Berlin, Budapest, Lisbonne, où j'explorais ces villes jusqu'à leurs limites, en fuyant d'abord les artefacts touristiques, boutiques et services qui unifient le paysage des hyper-centres européens. La flânerie constitue un plaisir, celui de la curiosité, et celle-ci est sans doute inhérente aux milieux urbains. Ceux-ci étant tellement riches de signes et de découvertes possibles qu'elles en deviennent des terrains d'exploration à part entière. La marche se fait hasardeuse, le dessin des rues contraignant à suivre des cheminements géométriques, dénués de toute logique. Chaque pas supplémentaire est guidé par un bref regard à l'angle d'une rue, l'intuition d'atteindre un quartier qui comporterait plus d'intérêt, ou au contraire la volonté d'éviter des artères trop larges pour poursuivre une balade agréable. Pour se repérer, on se fie inconsciemment à la hauteur des bâtiments, aux brèches qui s'ouvrent là où on ne les attendait pas, aux débordements de la végétation d'un parc public qui serait enfin l'endroit où marquer une pause. Dans son ouvrage *Les derniers pas du flâneur*, Régine Robin, historienne, sociologue et écrivaine, raconte son amour pour les mégapoles. Comme la flânerie chère à Charles Baudelaire, les villes sont pour elles des exutoires, une passion. Lors de ses nombreux voyages, elle s'attache à découvrir ses secrets, à les pratiquer en empruntant tous types de transports. La force de l'imaginaire et les

associations culturelles qu'elle s'en fait nourrissent sa nostalgie. Prendre le temps d'errer en ville, c'est aussi éduquer le regard, porter de l'attention à ce qui semblerait ne pas en mériter. Pierre Sansot fait remarquer que celle-ci est culturelle, nous oublions parfois de lever la tête :

« La vision d'adulte est, en un sens, décevante : faite pour la "devanture", elle néglige le sol et aussi les façades, les toits, puisque notre regard s'élève rarement au-dessus du rez-de-chaussée. » (Sansot, 1996 :138)

L'architecture est-elle historiquement édiflée selon la perception du marcheur ?

1.1 Errances et réflexions vénitiennes

À l'occasion d'un voyage à Venise, j'ai souhaité explorer cette ville encore inconnue pour moi, avec la conscience que cette expérience pourra nourrir mon travail. Si cela a sans doute influencé mon approche, je n'y arrivais pas non plus sans images mentales ni a priori. Son importance historique et culturelle, puis touristique, lui assimile un imaginaire collectif qui la dépasse parfois et dont il est difficile de la dissocier. En témoigne les considérations de Régis Debray, qui en fait une ville à part :

« Rien de plus opposé aux vues de Steve Wynn que celles de Régis Debray, qui, dans un texte de 1995, opposait Venise à Naples – la première symbolisant la ville-musée, la ville factice, artificielle, inhabitable, la ville de "l'irréalité festive" ; la seconde, la ville vivante, la vraie ville qui n'avait pas besoin de se mettre en scène pour exister. Venise ne serait pas une ville, mais "la représentation d'une ville". » (Robin, 2019 :49)

Mon intention était donc de m'y rendre puis de voir ce qu'il adviendrait, sans circuit prédéfini. En définissant des contraintes, moteurs de création artistique, j'ai donc réalisé des parcours non dessinés à l'avance. Cela dans le but de réduire l'influence de points d'intérêts préalablement repérés, de ne pas éviter volontairement des lieux et d'offrir la possibilité de surprises heureuses par la déambulation urbaine. Une première expérience consistait à rejoindre Venise depuis Mestre sans aucun moyen de localisation cartographique. Un trajet sans difficulté apparente puisque la ville est reliée à la terre par un long pont routier, il suffirait d'attraper le poisson. En voici le récit.





En merchant Venise

2 km

Partant du quartier de la gare, il a fallu s'extraire de cette première centralité en contournant des limites bâties importantes. Première intuition, suivre la voie ferrée de loin, direction la lagune. Cette large bande technique n'est pas facile à longer de près puisque nombre de constructions se sont immiscées entre le talus et l'espace urbain



praticable à pieds. Ce quartier-dortoir héberge d'abord des touristes soucieux de résider proche de Venise, à moindre coût. De nombreuses auberges de jeunesse se côtoient, installées dans des grands immeubles de béton réhabilités. Les hôtels sont omniprésents, la rupture s'opère dès que je passe sous un pont routier. Le trottoir disparaît maintenant au profit de longues



files de voitures garées le long de façades industrielles. La végétation apparaît aussitôt et de longues herbes effilées sortent de l'interstice entre bitume et murs décrépis. Le portique de l'industrie navale s'élève au loin, au dessus d'une palissade qui cache un vide qu'on ne veut laisser voir. Plus loin, c'est le squelette de grands paquebots en construction qui se dessine en arrière-plan





de la voie ferrée. Les barrières, les barreaux, les panneaux d'interdiction s'accablent. Le regard est contraint désormais vers une fuite en avant. Je retrouve enfin un peu d'espace lorsque la courbe d'un chemin ondule vers un grand parc urbain. Maintenant un canal. Lui aussi mène à Venise mais je n'ai pas de gondole. Il faut encore que je traverse un pont destiné aux



modes doux et arriver dans un parc donnant sur la lagune pour comprendre que je suis bloqué de ce côté-ci de la voie ferrée, et que l'autoroute me contraindrait aussi. Il faut faire demi-tour, retour à la gare pour trouver le passage souterrain qui me délivrera. Long tunnel jaune, organisme interminable. De ce côté-ci le quartier est plus résidentiel, les petites terrasses devant

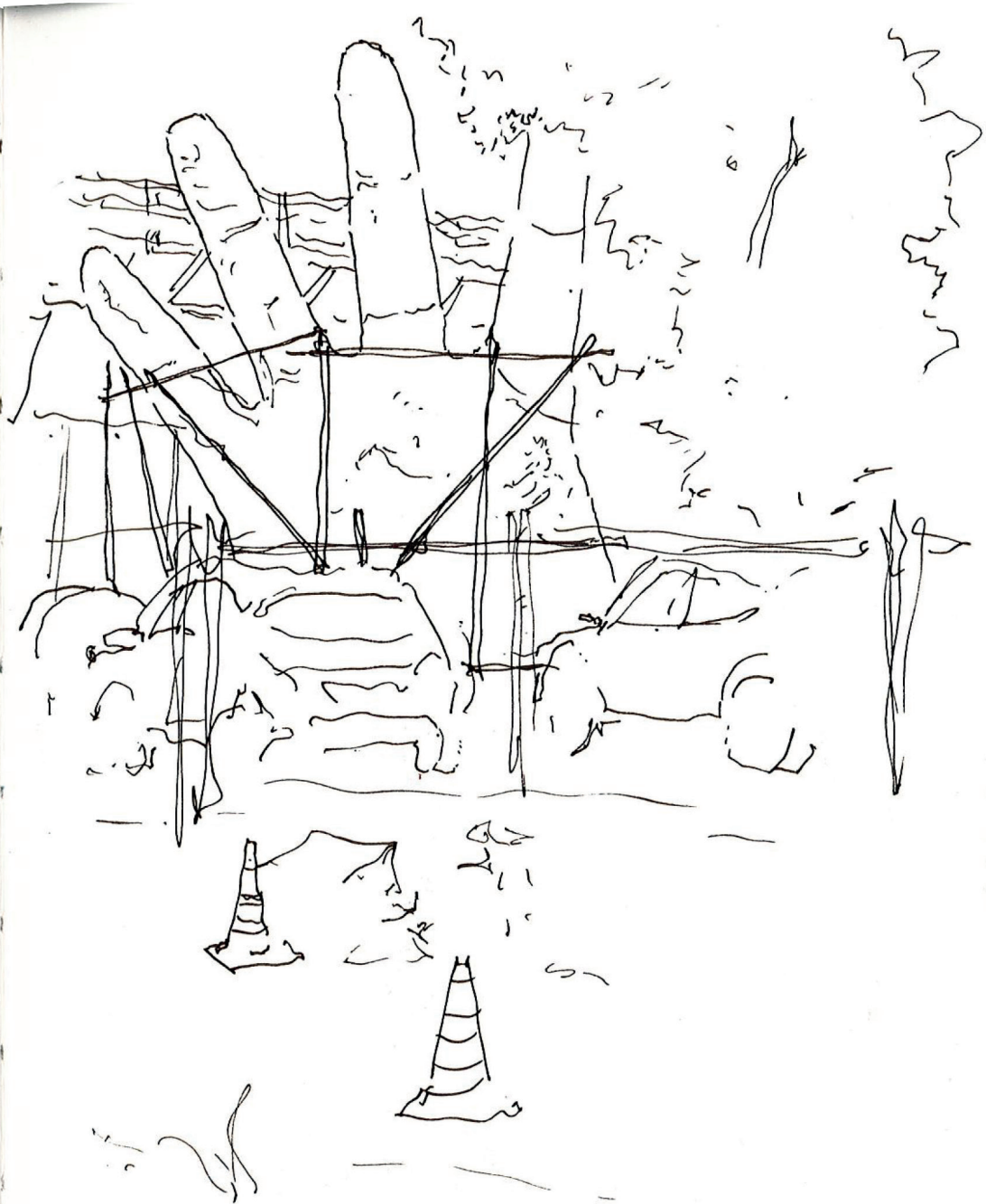


Somme de l'industrie navale, les rables
adossés le long d'un mur en pompier.
Les gomes sont démesurées.

Discussion avec un Kebabster devant le portait.

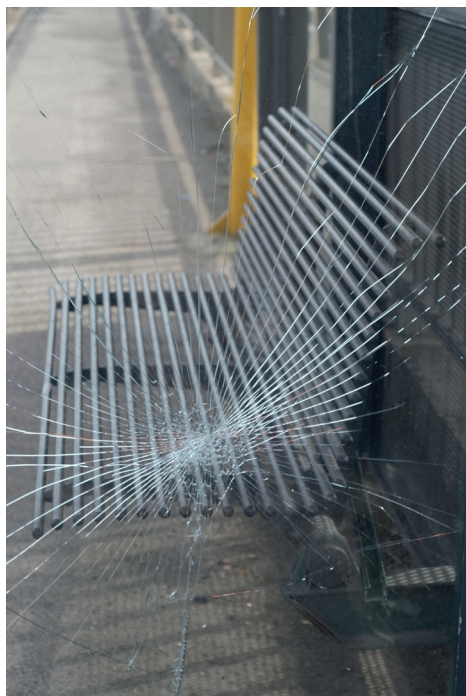
" La première fois Venise c'est beau, la
deuxième et la troisième ce n'est pas
pareil. " Encore 8 km







les maisons sont parfois décorées. Le chantier naval s'ouvre au bout de la rue, je trouve désormais beaucoup de restaurants ouvriers. En traversant une autre voie ferrée transversale, je suis maintenant au pied de hauts murs en parpaings qui protègent l'enceinte de ces grands terrains de construction perpétuelle. À la fin, on enlève les paquebots et tout recommence. Seules



restent les grues. Les vélos des travailleurs sont adossés contre les murs et attendent sagement la fin d'une journée de labeur. Un camion de restauration rapide est positionné devant le grand portail le midi, j'échange quelques mots avec le gérant. « La première fois, Venise c'est beau, la deuxième et la troisième fois ce n'est pas pareil. » Je lui



demande le chemin, ce sera à droite après le pont, encore 8km. Cette-fois je me suis faufilé dans le bon interstice, filant entre la voie ferrée, une nouvelle autoroute, et la voie ferrée dédiée au fret industriel. Toutes les lignes convergent dans la même direction. Les passages dédiés aux piétons sont rares et il faut encore esquiver quelques chantiers imprévus. Nouvelles



sorties d'usines. Des ruines de béton s'élèvent et témoignent sans doute d'activités délaissées, pour ne pas dire délocalisées. Des rails abandonnés subsistent dans l'herbe et forment un trottoir généreux pour l'endroit. Une ouverture bien fragile dans un mur de briques me permet d'apercevoir un terrain vague, comme une fenêtre sur le passé. Je retombe sur la piste

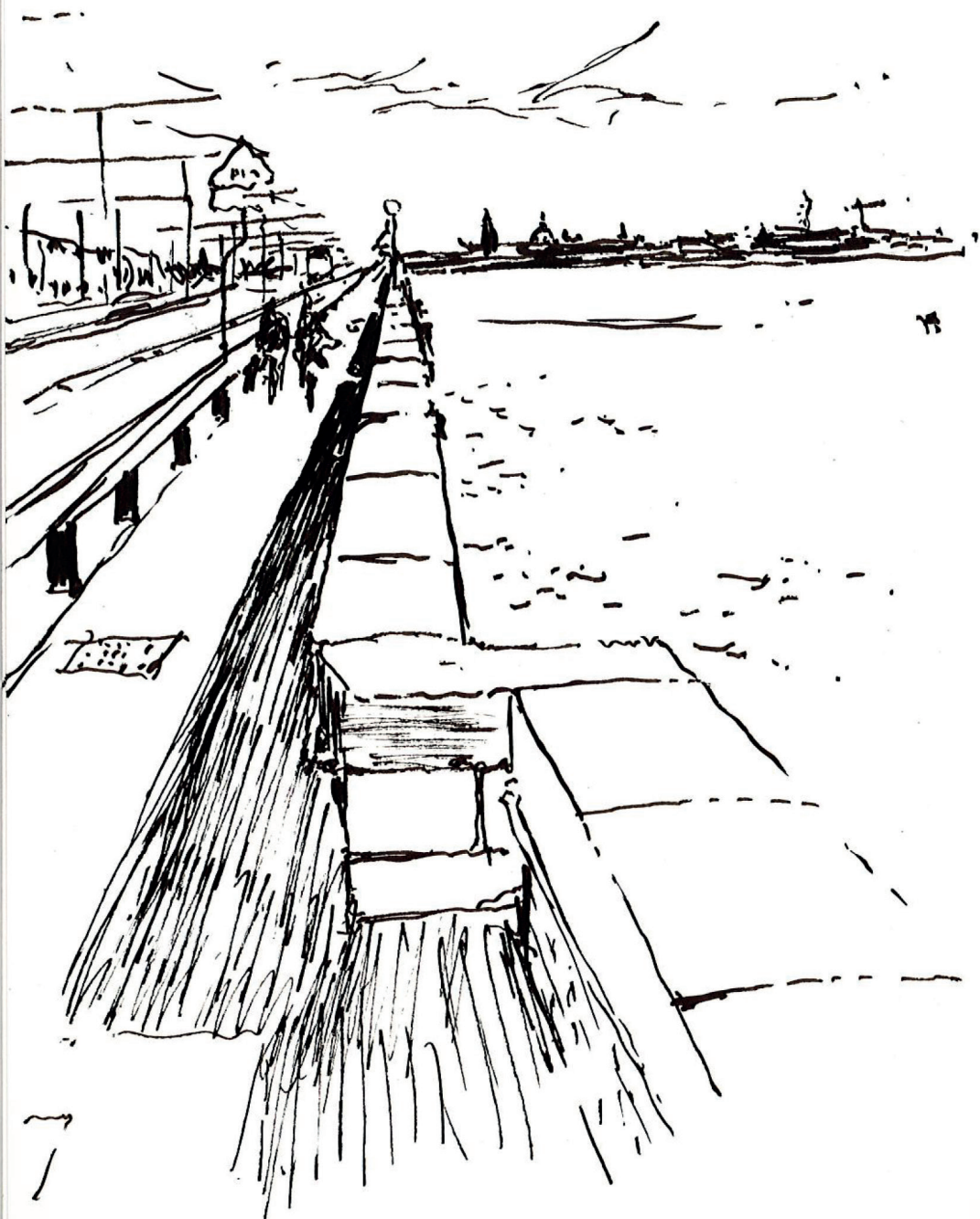


cyclable que je suivais depuis un moment, seul indice d'un possible dénouement à Venise. De larges blocs de béton dessinent des ronds points zébrés. Un faisan m'effraie en s'envolant, surpris par mon passage. Les panneaux autoroutiers qui surplombent la route me confirment que je suis définitivement sur la bonne voie et que je



m'engouffre dans l'entonnoir vers Venise. Je m'engage désormais sur le pont de la Liberté, cordon ombilical qui alimente le placenta vénitien. Une photo tous les trois pylônes, c'est la façade de la ville qui m'approche doucement.

Effrayé par un faisan le long de la piste.





Cette première expérience d'errance vénitienne, pré-ambule à mon exploration de l'archipel, m'a sans doute permis d'appréhender la ville différemment que bon nombre de visiteurs. L'exploration de ses marges, des quartiers qui ne figurent pas sur les parcours touristiques m'a offert des perspectives différentes de ses cartes postales. Le spectacle des friches et des parcs publics est peut-être moins impressionnant que celui des palazzos du grand canal et il faut prendre ce temps du pas de côté pour l'apprécier. Elle m'a aussi amené à mieux percevoir l'importance des autres quartiers invisibilisés de Venise, des infrastructures et industries présentes qui permettent de la faire fonctionner. Sauf qu'ici la banlieue ne ceinture pas la ville, elle est reléguée sur la terre ferme. On aperçoit les raffineries depuis le pont de la liberté ou de certains quais du nord de la ville. Son centre historique est délimité par la lagune, préservé voire muséifié. Quelques parcelles y occupent bien entendu des fonctions techniques, des petits chantiers navals sont présents, mais toujours dans ses recoins ou sur les îles à proximité. On arrive donc en train, bus, tram, voiture ou vaporetto, mais il faudra toujours marcher.

La pratique imposée de la marche amène naturellement à engager son corps dans une démarche active de perception de son environnement. Après cette première journée d'approche, qui hâta mon impatience de découvrir le cœur de Venise, j'y ai erré le reste de la semaine en marchant une petite centaine de kilomètres. La typologie de la ville marquée par l'étroitesse de ses ruelles et les canaux qui la subdivise en autant d'autres îles en fait une cité fractale, labyrinthique. C'est sans doute ce qui fait la grandeur de cette ville, car on ne peut que s'y perdre : « Le cercle et l'infini sont l'âme du labyrinthe ».¹

Les repères spatiaux sont sans cesse bousculés, il faut faire demi-tour, suivre des chaussées courbes, monter et descendre des escaliers qui rythment la



1. Jorge Luis Borges, *Les Labyrinthes*, Gallimard, Paris, 1953.

marche. Les impasses et l'absence de points de vue sur le paysage lointain en son cœur ne permettent pas d'occasions de se situer. Le tissu urbain est relativement homogène et seuls quelques rares quartiers offrent des dilatations plus marquées, esplanades militaires, places ou parcs publics. Le corps du marcheur ne peut que rebondir sur les limites de la ville, les quais donnant sur la lagune. D'autres qualités de l'espace public sont ainsi révélées, à l'échelle du piéton. On remarque une plus grande attention aux matérialités du sol, des typologies hospitalières qui permettent de se poser. L'ombre des bâtiments offre une certaine fraîcheur qu'on ne retrouverait pas dans une artère où les automobiles passent. Malgré l'activité touristique, le calme règne lorsque l'on s'éloigne des rues les plus traversées. Seul le vrombissement du moteur des barges vient rompre le silence des canaux.



Bien que les vis-à-vis si rapprochés créés par la finesse des ruelles ne puissent constituer une qualité de l'habitat, des relations transversales existent dans la rue et ne sont pas interrompues par de quelconques flux qui s'accroissent dans sa longueur. Seuls, les piétons ont toujours la priorité. Les trottoirs n'existent pas non plus à Venise, on foule un même sol continu.



Le Lido



Burano



Murano



Sant'Erasmo

On remarque d'ailleurs que le plan de Venise est similaire aux représentations de l'hypothèse des plaques tournantes des Situationnistes. Celle-ci se perçoit sur la cartographie élaborée à partir du plan de Paris : les flèches représentent les traversées spontanées d'un individu sans motivation particulière entre les différentes unités d'ambiances (FIG. 2). En reprenant le même principe afin d'étayer mon hypothèse, j'ai tenté de représenter grâce à ces mêmes flèches les principales transitions d'ambiances que j'ai ressenties lors de mon arpentage de Venise. Ici, il est inutile d'effacer des quartiers entiers pour en faire ressortir d'autres sur le papier, la géographie consiste déjà en un collage de quartiers : des îles, sur une page blanche : l'eau. Les flèches principales étant disposées dans ces vides, traversés en vaporetto, cela révèle la fragmentation géographique des atmosphères de la ville. Ainsi, Venise est constituée d'un assemblage d'ambiances toutes plus singulières, aux imaginaires exacerbés par leur insularité (verreries à Murano, maisons colorées à Burano, agriculture à Sant'Erasmo, plages au Lido). On navigue entre ces villages développés indépendamment en vaporetto, vaisseau spatial qui relie ces petits espaces-temps isolés du monde par la lagune. Comme les villes invisibles d'Italo Calvino, chacune comporte son histoire et sa logique d'existence.

Double page suivante :
Paysage mobile, vue
depuis le vaporetto





1.2 Démarches collectives d'appropriation du réel

Mon approche de Venise fut inspirée par la théorie de la dérive², qui marqua la transition entre l'Internationale Lettriste et Situationniste. Elle consiste en une activité psychogéographique d'exploration collective de l'urbain et de ses effets psychiques sur l'individu (à l'exception que je l'ai menée seul). Si l'acte de la dérive n'est pas vécu pour laisser de traces, Ralph Rumney (1934-2002) avait déjà exploré Venise de manière analogue en 1957 et en retira un roman-photo (FIG. 3). Ainsi, c'est d'abord l'instant présent qui compte, l'action de révélation de situations poétiques, l'attention active à la ville comme activité esthétique :

« Les lettristes réfutent l'idée d'une séparation entre la vie réelle aliénante et ennuyeuse et une vie imaginaire merveilleuse. Il n'est plus temps de célébrer l'inconscient de la ville, il faut expérimenter la construction de situations dans la réalité quotidienne : il faut agir et non rêver. » (Careri, 2013 :100)

Depuis le XX^e siècle, des artistes marcheurs ont remis la marche au goût du jour au même moment que l'industrialisation, le changement de paradigme d'une société en croissance perpétuelle et le développement de moyens de transport toujours plus rapides. Différents courants de pensée ont émergé successivement et le champ lexical de la marche s'est enrichi de nouveaux concepts. Des explorations urbaines menées par des groupes artistiques puis par des collectifs d'urbanisme alternatif furent des formes d'expression et de réappropriation du temps et de l'espace. Les instigateurs contemporains de cette reconsidération de la marche sont sans doute les dadaïstes. Les visites-excursions qu'ils organisèrent en 1921 avaient comme intention la reconquête de l'espace urbain par la découverte et la présentation

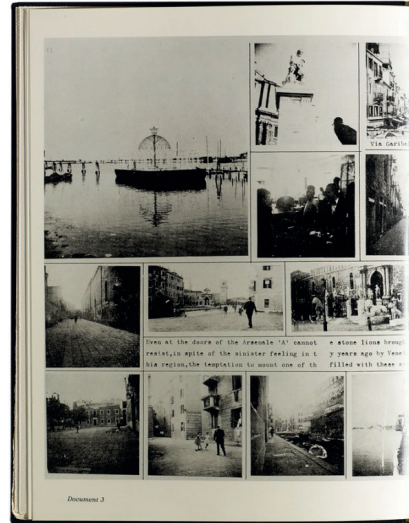


FIG. 3. Ralph Rumney, *The Leaning Tower of Venice*, 1957

2. « Mode de comportement expérimental lié aux conditions de la société urbaine : technique de passage hâtif à travers des ambiances variées. Se dit aussi, plus particulièrement, pour désigner la durée d'un exercice continu de cette expérience. » (Careri, 2013 :102)

de lieux sans intérêts évidents (FIG. 4.). Une manière de décentrer l'attrait touristique de la ville vers sa périphérie, de poétiser le quotidien. S'en suivirent en 1924 des errances en rase campagne, comme écriture automatique dans l'espace réel par la déambulation. C'est en réponse à ces cheminements surréalistes, qui avaient pour intention d'explorer les zones inconscientes de la ville, que l'Internationale Lettriste développa la théorie de la dérive.



FIG. 4. Cartel
visite-excursion Dada,
1921

Cette attention aux marges de la ville fut aussi portée par l'artiste Robert Smithson, qui publie en 1967 le récit à la première personne de son exploration de la ville de Passaic dans le New Jersey, aux États-Unis. Il y raconte l'itinéraire de son errance volontaire, comprenant les rencontres fortuites avec les « monuments » : des éléments d'infrastructures urbaines ou industrielles qu'il qualifie comme tels. Cela car il les considère comme des ruines à l'envers, des édifices inachevés « qui s'élèvent en ruine avant d'être bâtis ». Il questionne ainsi la valeur esthétique accordée aux monuments historiques, en conférant une valeur pittoresque à des édifices techniques récents. Il les documentera par la photographie, un médium qui permet de préserver leur représentation face à leur disparition certaine du paysage urbain (FIG. 5.).

LA PROPRIÉTÉ EST LE LUXE DU PAUVRE SOYEZ SALE

Excursions & visites DADA UN CULTURE NOUVEAU

DADA

1^{ÈRE} VISITE: *l'Église Saint Julien le Pauvre*

JEUDI 13 AVRIL À 3 h.
RENDEZ-VOUS DANS LE JARDIN DE L'ÉGLISE
Rue Saint Julien le Pauvre — (Métro Saint-Michel et Clémence)

COUPURES PECHERES DANS LE JARDIN

RENDEZ-VOUS AVEC LES DADAÏSTES: NINOUY, LES BONS, BOBBI, GUY, GUYENNE

LA VERTÉ EST LE LUXE DU PAUVRE SOYEZ SALE

LES DADAÏSTES DE PASSAIC

LES DADAÏSTES DE PASSAIC à Paris, voulant contester l'inspiration de guides et de dictees suspects, ont décidé d'entreprendre une série de visites à des endroits choisis, en particulier à ceux qui n'ont vraiment pas de raison d'exister. — C'est à tort qu'on insiste sur le pittoresque (Lycée Jeanne de Scyllis), Tourist historique (Maison Blanch) et la valeur sentimentale (de Marquis). — La partie n'est pas perdue mais il faut agir vite. — Prendre part à cette première visite c'est se rendre compte du progrès humain, des destructions possibles et de la nécessité de poursuivre notre action que vous trouverez à encourager par tous les moyens.

RENDEZ-VOUS AVEC LES DADAÏSTES: NINOUY, LES BONS, BOBBI, GUY, GUYENNE

LA VERTÉ EST LE LUXE DU PAUVRE SOYEZ SALE

MERCI POUR LE FUSIL

et encore une fois

DADAÏSTES

DISTRIBUTION DE BAS DE SOIE A 5,85

« De nombreux monuments mineurs se trouvaient le long des rives de la rivière Passaic, tels que des contreforts de béton soutenant les accotements d'une nouvelle voie rapide en cours de construction. River Drive était en partie démolie et en partie intacte. Il était difficile de distinguer la nouvelle voie rapide de l'ancienne route ; elles se confondaient dans un chaos unitaire. Comme c'était le samedi, de nombreuses machines n'étaient pas en marche, et ceci les faisait ressembler à des créatures préhistoriques prises dans la boue, ou, au mieux, à des machines disparues — des

dinosaures mécaniques dépouillés de leur peau. Au bord de cet Âge de la Machine préhistorique se trouvaient des maisons de banlieue construites avant et après la deuxième Guerre Mondiale. Les maisons se reflétaient les unes les autres jusqu'à la lividité. Des enfants se lançaient des cailloux près d'un fossé. "À partir de maintenant, tu ne viendras plus dans notre cachette, tu peux me croire !", s'écria une fillette blonde qui venait d'être atteinte par un caillou. »³

À la lecture de cet extrait de texte, on saisit le cheminement empirique des réflexions de Robert Smithson. Ses associations d'idées se font en mouvement, dans un processus d'appropriation du paysage vécu. La marche devient pour lui un long déroulement de situations, auxquelles il vient superposer son imaginaire. Le réel, que l'on pense objectif, devient alors support d'observations subjectives.

Plus récemment encore, le collectif Stalker, a pris goût à explorer les interstices et les délaissés de la ville (FIG. 6.). Ce laboratoire urbain créé en 1995 à Rome se définit comme « un sujet collectif qui entreprend des recherches et des actions sur le territoire », constitué d'artistes, architectes et de chercheurs. Pour eux, la marche constitue la démarche d'appropriation du dehors et d'espaces publics qui n'en ont parfois pas la forme. C'est par la rencontre que se passe la création, d'abord sous forme de révélation d'espaces : « Si l'activité de Stalker a quelque chose à voir avec l'art, c'est certainement au sens où l'entendent Deleuze et Guattari, au sens où il active la vie en libérant des forces plus qu'en composant des formes. » (Tiberghien, 2004)

Le processus d'arpentage en commun génère une culture impalpable, issue d'expériences concrètes de la matière des villes. Comme un socle du futur manifeste du tiers-paysage de Gilles Clément,



FIG. 5. Robert Smithson, *A Tour of the Monuments of Passaic*, 1967



FIG. 6. Stalker, *Franchisements et Planisfero Roma* (cf. Thierry Davila, *Marcher, créer*)

3. Robert Smithson, *A Tour of the Monuments of Passaic*, 1967.

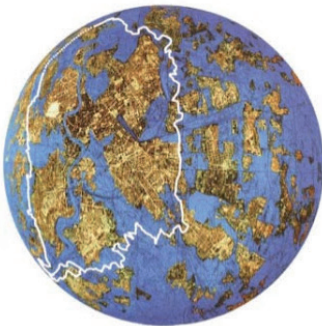
Lorenzo Romito conclura le manifeste du collectif sur l'importance de la place accordée au temps et à ses ruines : « L'abandon est la plus grande forme de soins possible qui est né et s'est développé au-delà de la volonté et du projet de l'homme. » (cité par Careri, 2013 :197)



Ces démarches de groupe ont été réappropriées plus récemment par des collectifs d'architecture et d'urbanisme, afin d'accorder plus de place au processus de conception à travers la marche. Ces pratiques émergentes de déambulations collectives font appel à divers outils pour permettre une expérience plurielle du terrain, proposée parfois aux habitants. Cela dans le but d'ouvrir de nouveaux chemins de traverse, de réparer des erreurs d'urbanisme commises auparavant ou de se réapproprier des espaces publics délaissés. Les marches exploratoires consistent en des diagnostics de terrain, investies par exemple par des femmes pour identifier des lieux associés à des sentiments d'insécurité. À Marseille, Le Bureau des Guides a dessiné un circuit métropolitain qui lie des quartiers et territoires parfois très fragmentés, le GR2013. Ce projet long de 365 km mené par des artistes-marcheurs révèle des situations urbaines particulières et accueille des évènements publics.



On peut alors considérer ces courants collectifs comme des actes d'opposition voire de création politique, au même titre que les manifestations : moments de marches partagées dans l'espace public. Oppositions, donc, à l'homogénéisation des villes, de leur image et de leurs pratiques, à leur marchandisation. Partager la même action de marcher collectivement comporte une certaine puissance symbolique, celle de fouler le monde pour en voir un autre émerger.



1.3 De la ligne à la trace, un processus transcalaire

Ainsi, nous avons vu que la pratique de la marche permet de révéler des situations urbaines et de s'ouvrir à d'autres perceptions de l'espace. Elle a aussi été investie par certains artistes dans une finalité créative, utilisant leurs jambes et leurs pieds pour créer et s'inscrire eux-mêmes dans le paysage. Le basculement a opéré lorsque les cheminements invisibles se sont transformés en traces, dans la volonté de « garder quelque chose » du passage des corps. On peut d'abord parler des traces physiques, œuvres qui marquent l'espace pratiqué. Dans *Une brève histoire des lignes*, Tim Ingold différencie les traces additives et soustractives (Ingold, 2011 :62). C'est à dire celles qui apparaissent par ajout ou retrait de matière. Puis il y a les traces mentales, plus évanescences, des récits qui font œuvres, souvenirs partagés par le processus.

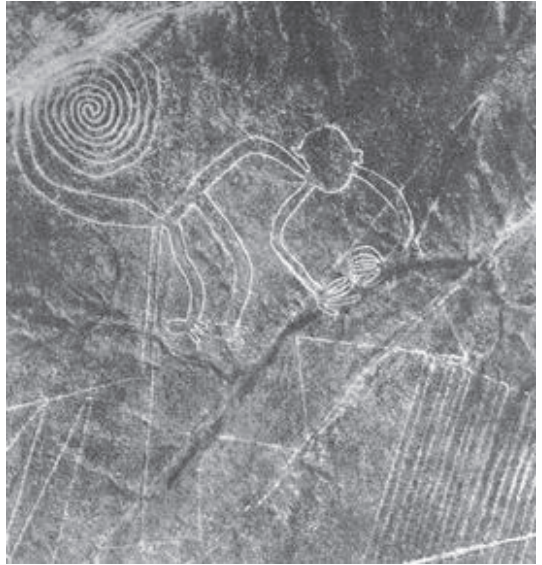
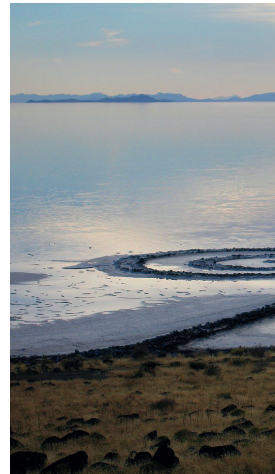


FIG. 7. Géoglyphe de singe, désert de Nazca

Les géoglyphes de Nazca sont des témoignages historiques de traces laissées à la surface de la terre et sans doute dans les esprits au moment de leur réalisation. Ces grandes figures tracées au sol représentent essentiellement des formes d'animaux et ont été réalisées entre -200 et -600 avant notre ère. Répartis sur des dizaines de kilomètres, ces motifs dessinés font régulièrement l'objet de nouvelles découvertes. Cependant, ceux-ci sont peu visibles et encore moins intelligibles depuis le sol. Les théories de ces tracés sont nombreuses, entre calendriers astronomiques ou sites de rituels religieux, mais leur orientation vers le ciel ne fait pas de doute. Ces plans tournés vers le cosmos leur confèrent une dimension



spirituelle, plus grande que l'humain. Afin de produire des réalisations de cette taille, les dessins auraient été reportés avec la technique du carroyage, induisant un saut d'échelle conséquent. Cette mesure du monde est permise par l'arpentage, compter ses pas pour comprendre et concevoir le plus grand que soi. Si ces figures sont en deux dimensions, une troisième vient augmenter encore leur puissance esthétique : le temps. Les artisans de leur réalisation ont su organiser la matière du sol dans un processus linéaire, tout en imprimant ces lignes durablement. L'intervention est minime, les pierres se trouvant dans l'axe de chaque ligne sont simplement déplacées et l'effet de contraste la fait apparaître plus claire. Depuis, la figure du lézard a été coupée au niveau de sa queue par le tracé de l'autoroute transaméricaine, avec le souci du détail et de la symbolique puisque ce reptile a la faculté de la régénérer. Curieux aussi de remarquer la similitude du motif de la queue enroulée du singe (FIG. 7.) avec la « Spiral Jetty » de Robert Smithson (FIG. 8.). Un cheminement en spirale conquis sur la surface d'un lac salé. Comme si l'artiste avait reproduit son double négatif, en symétrie et en ajoutant de la matière plutôt que d'en soustraire.

FIG. 8. *Spiral Jetty*, sculpture de Robert Smithson, 1970



L'artiste Richard Long démontre lui aussi qu'il est possible de créer une œuvre matérielle, sans apport ni soustraction de matière. « A Line Made by Walking » (FIG. 9.) est une œuvre sculpturale réalisée en 1967, en foulant le sol de manière répétée sur une même ligne droite, jusqu'à ce que la pliure des brins d'herbe altère les reflets lumineux. La force de l'œuvre réside dans sa simplicité apparente mais aussi sa modestie, l'environnement n'est que très peu impacté et de manière éphémère. Les seuls moyens convoqués sont le mécanisme de ses jambes et la dépense de son énergie, dans un élan solitaire. Il revisite ainsi les origines archaïques du rapport entre art, sculpture et paysage : « Une marche est seulement un sédiment de

plus, une marque qui s'ajoute à des milliers d'autres sédiments déposés sur la surface du territoire et provenant de l'histoire humaine et de l'évolution géologique ». (cité par Tiberghien, 1993 :110)

De la même manière, Dennis Oppenheim réalise sa série de « transplantations de galeries » en 1969 (FIG. 10.). Son travail consiste à reproduire au sol le plan des espaces d'exposition qui lui sont consacrés, sur un terrain extérieur. Il marque par son empreinte leurs délimitations au sol, en creusant un sillon qui enciint une surface de terre, parfois de neige. Une manière de dé-confiner l'art en décentralisant la culture mais aussi selon moi de valoriser la matérialité originelle des sols, recouverte habituellement par le bitume en ville. La figure de la trace, toujours éphémère, est récurrente dans le travail de cet artiste conceptuel qui a œuvré dans le vaste champ du land art. Il faudrait encore citer Walter de Maria, qui réalise en 1968 « Mile Long Drawing », deux lignes parallèles dessinées à la craie dans le désert de Mojaves. Et « Las Vegas Piece » en 1969, qui fait cohabiter les lignes creusées artificiellement selon une figure géométrique avec celles des chenaux naturels du paysage. Au risque de caricaturer l'apparente abstraction des géoglyphes de Nazca, les redessiner lui permet peut-être de tenter à sa manière d'en percer le mystère. Ces dernières sont plutôt considérées comme des « Earthworks », branche américaine du « Land Art » qui caractérise des interventions d'altération permanente du paysage à l'aide de machines de terrassement, anthropisation volontaire des milieux.

Parfois, la performance se fait politique. Les 4 et 5 juin 2004, l'artiste Francis Alÿs a marché 24km à Jérusalem, le long de la frontière qui avait été reconue lors de l'armistice de 1949 entre Israël et les États Arabes. Lors de cet arpentage, il déverse négligement 58 litres de peinture verte du bout du bras, en un long filet s'écoulant d'une conserve percée (FIG. 11.).





FIG. 9 *A Line Made by Walking*, Richard Long, 1967



GALLERY TRANSPLANT, 1969.
Floor specifications Gallery #3, Stedelijk Museum, Amsterdam, transplanted to Jersey City, New Jersey. Surface: Snow, dirt, gravel. Duration: 4 weeks.

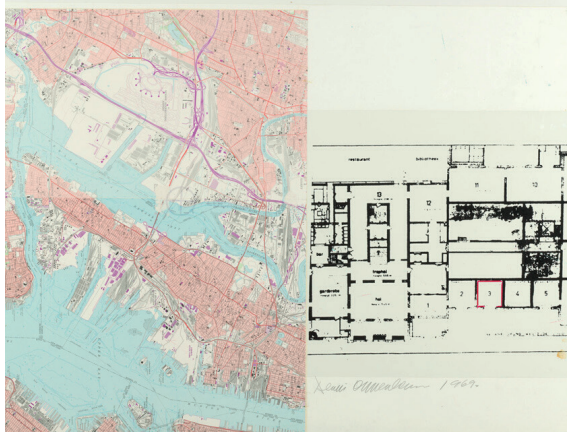
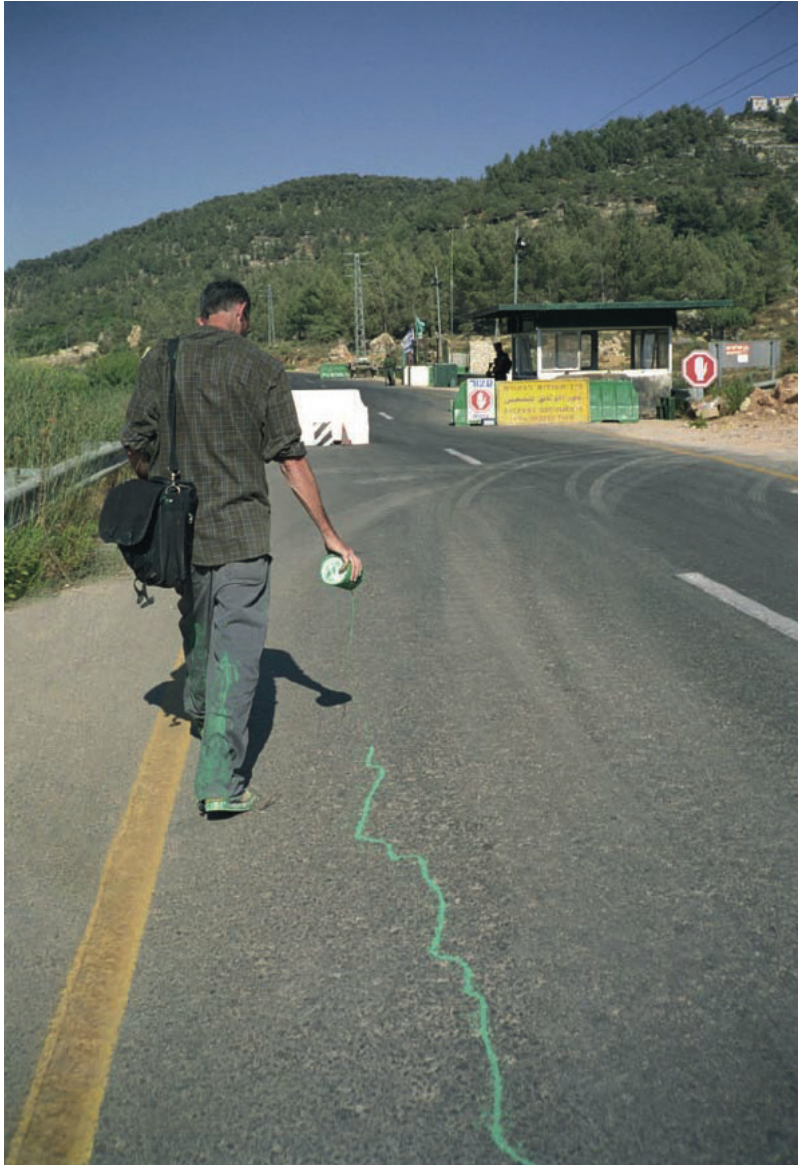


FIG. 10.
Gallery Transplant,
Galerie 4 de l'Andrew
Dickenson White Museum
transposée à Bird Pond,
Ithaca, New York, Dennis
Oppenheim, 1969



De cette manière, il retranscrit dans la réalité le tracé de l'accord historique dessiné au crayon gras vert sur la carte originale. Il réinterroge aussi la réalité des frontières, souvent impalpables et parfois violentes, oubliée voire violée dans ce cas. Cette trace liquide découpe le territoire en deux, fait dialoguer la géographie avec son histoire et interagir les habitants. À la suite de cette performance retransmise dans un court-métrage, il interroge onze personnes (journaliste, activiste, cinéaste, architecte, personnalité politique...) dans le but de recueillir leur réaction spontanée à cette action. En réalisant cette œuvre, l'artiste concrétise la relative abstraction des supports cartographiques en retraçant directement une ligne et sa signification dans l'espace réel. Je m'intéresserai dans cette seconde partie à questionner les méthodes de représentation.

FIG. 11. *The Green Line*,
photogramme de la
performance filmée,
Francis Alÿs, 2004

2. Restitutions d'expériences sensibles comme matière à projet

Le travail de projet, matière qui occupe la place principale de l'enseignement en école d'architecture, consiste en la conception de projets suivant des processus qui divergent parfois selon les « écoles », mais comportent des similitudes. Des ressources théoriques, des outils et des techniques sont convoqués dans une logique transdisciplinaire, tout au long des différentes étapes de travail. La découverte des sites de projets se limite parfois à quelques heures passées sur la seule parcelle et à une connaissance limitée du territoire alentour. Parfois même, les relevés et l'arpentage se font virtuellement, en survolant rapidement le terrain à l'aide d'outils informatiques et à grands renforts de données satellites parfois obsolètes.

Cette vision pseudo-omnisciente et totalement déterrée suggère une perception seulement partielle de l'espace, vue de très haut. La compréhension des seules limites parcellaires ne peut suffire à appréhender correctement les contraintes et les qualités d'un territoire, surtout sans en fouler le sol. Ces sauts d'échelles incessants rendus possibles par l'accessibilité à toujours plus de données numériques induisent donc un rapport différent au travail de terrain, plus excentré. Les logiciels de conception en trois dimensions et les maquettes permettent de s'abstraire du point de vue à hauteur d'œil, qui offre pourtant les seules perspectives qui seront réellement perçues du projet réalisé. Si je caricature un peu la situation, il faut constater que le métier d'architecte est d'abord sédentaire, que l'architecture est un sport d'intérieur.



FIG. 12. *Social contracts, Choreographing Interactions*, Allan Wexler, Biennale d'architecture de Venise, 2020

Et cela influence les rapports au monde de nos réalisations.

Pourtant, d'autres démarches plus actives sont pratiquées, relevant d'abord du domaine du paysage. Ces dernières années ont vu émerger des enseignements hors-école, parfois dans une volonté de décentralisation des études et d'un attrait retrouvé pour la ruralité. Ces territoires étant soumis à de nombreux enjeux contemporains, des enseignants ont saisi l'intérêt d'y mener leur studio de projet. L'artiste Allan Wexler imagine des outils qui permettent à l'architecte de travailler debout (FIG. 12.). Dans cette partie, nous nous intéresserons particulièrement aux techniques de marche comme préalable au projet et à leurs méthodes de restitution, appliquées aux champs de l'architecture.



2.1 L'arpentage, une collecte expérientielle

L'arpentage⁴, c'est fouler un territoire, l'appréhender physiquement et comprendre ses particularités géographiques. Cette expérience sensible offre des perceptions singulières sur son environnement, le climat, le séquençage de l'espace, et permet aussi sa mesure. C'est une démarche active d'appropriation du paysage qui nécessite un engagement du corps, parfois de repousser ses limites. Le cheminement déroule un fil d'exploration continu, contrairement à d'autres pratiques hors-réalité qui seraient segmentées. Cela oblige à devoir revenir à son point de départ si le trajet n'est pas itinérance. Retranscrire l'expérience d'un arpentage peut passer par les mots, mais aussi par des médiums visuels ou des techniques de représentation graphique. Un de ces outils est le transect : « dispositif d'observation de terrain ou la représentation d'un espace, le long d'un tracé linéaire et selon la dimension verticale, destiné à mettre en évidence une superposition, une succession spatiale ou des relations entre phénomènes ».

4. « Action de mesurer la superficie des terres par arpent; p. ext. par toute autre mesure agraire. »
Définition CNRTL,
consultée le 31/12/21

(Pousin *et al.*, 2016) Celui-ci est propre aux milieux ruraux où on peut s'abstraire des cheminements contraints de la ville. Paradoxalement, on vient étudier ces territoires aux géographies dénuées de toute rationalité géométrique en y traçant des rectilignes.

Des artistes contemporains jouent du transect comme acte de création en soi, en s'imposant la contrainte de la ligne droite. Laurent Tixador et Abraham Poincheval forment un duo d'aventuriers (FIG. 13.) connus pour leurs expériences qui repoussent parfois les limites de l'extrême, entre confinements volontaires et vadrouilles poétiques. Ils décident en 2002 de rallier Nantes à Metz en passant par Caen, aidés d'une seule boussole (FIG. 14.). Le projet intitulé « L'inconnu des grands horizons » a donc consisté à produire un récit écrit et graphique, envoyé au fur et à mesure à la galerie d'exposition où ils arriveront directement le jour du vernissage. Ils racontent dans l'inventaire de l'œuvre vouloir modifier leur perception du déplacement en évitant les facilités de transport permises par les réseaux routiers et autoroutiers. Une manière de reprendre le temps de la découverte, d'explorer des territoires reliés comme si ils n'avaient pas encore été appréhendés. Ainsi, la création se fait processus, la matière exposée est le récit de leur expérience. La restitution a consisté en l'exposition des photographies, du journal de bord, du film réalisé sans montage et de la cartographie du voyage. Les traces produites ne s'inscrivent donc pas physiquement dans le paysage, mais dans un processus : elles sont d'abord mentales, de l'ordre du souvenir. Leurs expériences sont ensuite restituées sur les feuilles blanches du carnet puis plus tard sur les murs blancs de la galerie. Laurent Tixador travaille depuis à partir des ressources et des déchets collectés durant ses arpentages. Sa démarche est vertueuse et incitative, par la démonstration qu'il est possible de créer avec peu la richesse d'un art pauvre.

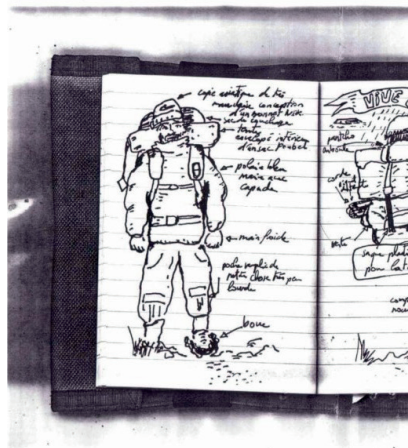


FIG. 13. Autoportrait dessiné du duo d'artistes







Photographie argentique
à la Chaise-Dieu



FIG. 15. *Stalker*,
photogramme du film de
Andrei Tarkovski, 1979

Restitution de l'arpentage
à la Chaise-Dieu,
technique mixte, 2018

la marche comme médium de dessin ininterrompu dans l'espace réel (Long, Oppenheim, Alÿs), d'autres pratiquent le dessin en marchant, à une échelle plus modeste. Ils se différencient des performances conceptuelles car s'inscrivent sur des surfaces le plus souvent planes et verticales, dans l'intention d'être vus. Je pense aux graffitis, signes ou calligraphies laissées par des passants, le plus souvent sur des éléments urbains. Ce sont des formes d'expressions ponctuelles absolument liées à la marche, d'appropriation de territoires par la trace sensible. Ainsi, on peut les considérer comme une double écriture : par le cheminement du corps dans l'espace du monde et les formes d'expressions disséminées successivement par le même corps. D'autres signes ont un signifiant qui guident l'expérience du réel, les traces peintes le long des chemins de randonnée permettent de se repérer, de poursuivre un certain itinéraire. De manière plus informelle, le code hobo est un système de communication qui était utilisé par les vagabonds et travailleurs itinérants américains (FIG. 16). Ce langage des signes était destiné à transmettre des informations entre membres d'une même communauté, signaler des services ou prévenir de dangers à proximité. D'autres formes de dessin permettent quant à eux de restituer des perceptions et sont le préalable à des projets d'aménagement de l'espace.

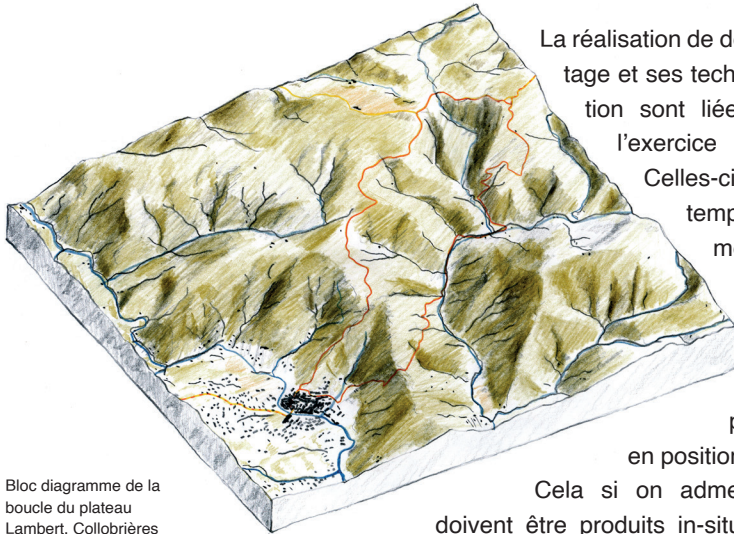


Balisage d'itinéraires de randonnée

En ce sens, j'ai souhaité m'approprier ces outils pour nourrir mon travail, qui s'intéresse cette année à la commune de Collobrières, dans le massif des Maures (Var). La vastitude de ce territoire rural m'a incité à m'intéresser aux outils du paysagisme pour saisir les singularités et affiner mon étude de terrain. J'ai donc réalisé plusieurs arpentages de sentiers et de certaines boucles de randonnées existantes pour saisir les qualités paysagères environnantes, en convoquant des outils comme le croquis ou le bloc diagramme. Le dessin sensible d'ambiances et réaliste



de situations géographiques inspire le dessin technique, qui préfigure le dessin de l'architecture dans l'espace réel. Ces allers-retours permanents entre formes de représentation constituent l'agilité propre au métier de concepteur.



Bloc diagramme de la boucle du plateau Lambert, Collobrières

La réalisation de dessins lors d'un arpentage et ses techniques de représentation sont liées aux conditions de l'exercice et ses contraintes.

Celles-ci peuvent être d'ordre temporelles mais aussi météorologiques. Sur le terrain, les croquis exécutés se font souvent dans un laps de temps court puisque sont réalisés en position statique lors d'arrêts.

Cela si on admet l'idée que ceux-ci doivent être produits in-situ, plus qualitatifs que ceux représentés à posteriori à partir de photographies. L'intention graphique et les médiums employés doivent donc permettre une réalisation rapide, un résultat lisible si il sera partagé. En ce sens, le travail du paysagiste Alexis Pernet témoigne d'une grande attention aux méthodes de représentation et ses explorations sont retranscrites par des récits nourris de dessins. Ses carnets de croquis restituent une suite de situations paysagères, dans l'intention de rendre compte et comprendre la composition de ces dernières (FIG. 17.).

FIG. 16. Signes Hobo, Californie, années 1870



« Au cours de cette expérience, le corps du dessinateur semble se dissoudre le long d'un fin réseau qui va de l'œil aux lointains du paysage, puis qui navigue jusqu'à la pointe du crayon, dans un mouvement rapporté à l'espace des quelques centimètres de la page. » (Pernet, 2021:9)

Dans son ouvrage *Au fil du trait, carnet d'un arpenteur*, il raconte d'abord ses pérégrinations le long du fleuve Saint-Laurent, au Canada. On y découvre comment l'Homme a investi les rives selon plusieurs rangs successifs de chemins dédiés à des pratiques différentes et l'implantation historique de fermes, la relation toute particulière des habitants qui se tournent vers les routes plutôt que le lit du fleuve. Ailleurs, il traverse les États-Unis en pick-up guidé par les directions changeantes du vent et une simple carte routière. Ainsi, les infrastructures routières constituent la mince bande de terrain accessible depuis lesquelles découvrir le territoire et il semble rarement s'en éloigner. Il faut dire que celles-ci offrent des vastes panoramas sur les régions étudiées et rares sont les habitants qui s'éloignent des sentiers battus. Plus tard dans le récit, Alexis Pernet prend la route du Massif central et raconte encore l'importance des routes dans le Livradois-Forez. Celles-ci constituent le maillage qui permet l'approvisionnement en ressources des territoires.

« Sans l'efficacité des routes et des relais de poste, il n'y aurait pas eu de propagation possibles des idées, d'uniformisation progressives des langues et des prix, de système administratif efficace ». (idem : 60)

Si pour résumer, les Hommes se sont regroupés historiquement selon les ressources disponibles, le climat, les contraintes naturelles et un certain « bon sens paysan », ce sont ensuite les infrastructures routières plus ou moins accessibles qui ont guidé l'implantation et le développement des activités. Alexis Pernet remémore l'importance des lieux d'hospitalité installés le long des routes de campagne, les auberges et relais qui tendent à disparaître avec les autoroutes qui captent l'essentiel des flux automobiles. Cette digression de ma part n'est pas tant éloignée de la pratique de la marche, qui elle aussi emprunte des

chemins couvrants le pays. Si il existe des « lieux de la route », quels seraient ceux des chemins ?

J. B. Jackson, théoricien du paysage, exprime les vocations nouvelles de ces infrastructures, apparues par leur appropriation : « Les routes ne conduisent plus à des lieux, écrivait-il, elles sont des lieux. » (cité par Careri, 2013 :11)

FIG. 17. Croquis de
Alexandre Pernet,
Transect poitevin



2.3 Appropriations et limites des techniques de représentation

Comme nous l'avons vu précédemment, il ne subsiste de certaines expériences marchées que des récits, des photographies ou encore des dessins. Parfois aussi, leur cartographie se suffit comme production de l'artiste. Richard Long se plaisait à réaliser des déambulations en suivant des contraintes très spécifiques, en dialogue avec des sites historiques. Par exemple, « *A Six Day Walk over all Roads, Lanes, and Double Tracks inside a Six-Mile-Wide Circle Centered on the Giant of Cerne Abbas* », réalisée en 1975, consiste en un diptyque associant une photographie à la cartographie du trajet réalisé (FIG. 18.). Ainsi, c'est ce résultat qui intégrera la collection du Tate museum comme objet d'exposition et de valeur. La dialectique qui opère entre celui-ci et l'imagination du temps long de l'arpentage par le visiteur figure la puissance de cette œuvre conceptuelle. D'ailleurs, on remarque que la figure dessinée révèle la logique de conception du réseau routier. Elle est analogue au déploiement d'un blob, une espèce unicellulaire de myxomycète qui forme le réseau le plus efficace pour atteindre sa nourriture (FIG. 19.). Cela montre l'organisation transcalaire du monde et la marche permet d'ailleurs des sauts d'échelles incessants. Par exemple lorsqu'on alterne des sauts de regards entre le grand paysage et des observations plus macroscopiques, lorsque l'on s'agenouille devant une plante au sol.

L'outil cartographique est donc le support de retranscription d'une certaine réalité physique du monde. Si les lignes, les surfaces et les points qui s'y côtoient ne sont que les signes d'infrastructures bien plus complexes, ils permettent une compréhension et une lecture aisée de l'organisation d'un territoire donné. Leur subjectivité dépend du degré de précision et du choix des données présentées. Dans le cas de cette œuvre,

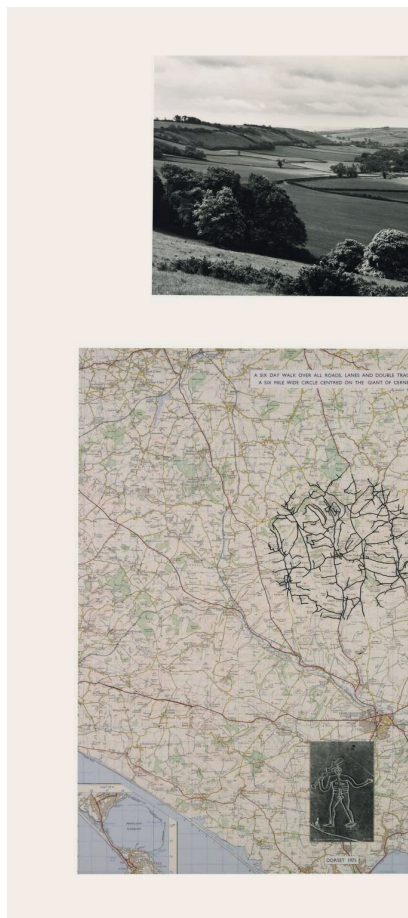


FIG. 18. *A Six Day Walk over all Roads, Lanes, and Double Tracks inside a Six-Mile-Wide Circle Centered on the Giant of Cerne Abbas*, Richard Long, 1975

Richard Long s'est joué de la géographie et des jeux géométriques permis par la cartographie pour imprimer la trace virtuelle de son errance organique. Sans considérer la concentration d'infrastructures routières certainement récentes qu'il a emprunté, son œuvre n'aurait pu être réalisée quelques siècles auparavant, lorsque la géographie n'était pas renseignée de manière aussi précise. On se repérait alors sans doute par les indications distillées dans le paysage, le long des chemins ou à l'aide de cartes plus sommaires. Son travail, comme celui d'autres artistes marcheurs et bien que relevant d'un art « pauvre », s'appuie sur l'exhaustivité géographique permise par des progrès techniques récents. Deleuze et Guattari rappellent dans *Mille Plateaux* les qualités propres aux cartes physiques :

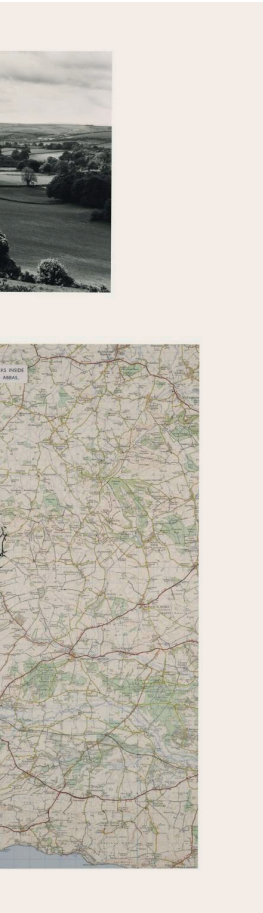


Figure 2.1
Mycélium fongique dessiné par le père de l'auteur,
le mycologue C.T. Ingold.

FIG. 19.
(Ingold, 2011)

« La carte est ouverte, elle est connectable dans toutes ses dimensions, démontable, renversible, susceptible de recevoir constamment des modifications. Elle peut être déchirée, renversée, s'adapter à des montages de toute nature, être mise en chantier par

un individu, un groupe, une formation sociale. On peut la dessiner sur un mur, la concevoir comme une œuvre d'art, la construire comme une action politique ou comme une méditation. » (cité par Tiberghien, 1993 :169)

Ainsi, s'approprier des cartes sans s'interdire de les altérer permet de s'aider à figurer mentalement les cheminements prévus en apposant leurs traces, à opérer des jeux géographiques.

Il est d'ailleurs curieux de remarquer que la diminution

progressive de l'usage des supports cartographiques en papier a amené en même temps une adaptation des formes de création au numérique. Comme par exemple l'émergence du « GPS art », une pratique artistique amatrice permise par la géo-localisation et la démocratisation d'applications de traçage en temps réel sur les téléphones mobiles. Des sportifs marcheurs, coureurs ou cyclistes usent de leur pratique comme prétexte à dessiner des motifs essentiellement figuratifs, principalement des mots, animaux ou symboles de la culture populaire (FIG. 20.). Comme des graffitis virtuels qui témoignent des préoccupations actuelles, des œuvres néo-pariétales qui elles, ne laisseront pas de traces.

À l'inverse des précédents vestiges historiques et de leurs réinterprétations, qui s'inscrivent dans un contexte désertique, il faut alors s'accommoder de contraintes supplémentaires : la géométrie des rues, des chemins et des parcs ou des limites naturelles pour mener à bien ces dessins virtuels. Si ces réalisations sont bien plus spontanées que les productions du Land Art, elles nécessitent tout de même une préparation en amont. Elles témoignent d'une généralisation des loisirs, d'un jeu paréidolique⁵ sur la surface du monde. Et cela peut à bien des égards être mis en parallèle avec la philosophie des Situationnistes, Merlin Coverley résume ses principes dans son ouvrage *Psychogeography*⁶ : « L'acte de l'errance urbaine, l'esprit du radicalisme politique, alliés à un sens ludique de la subversion et gouvernés par une enquête sur les méthodes par lesquelles nous pourrions changer notre relation à l'environnement urbain. »

Si les représentations d'arpentages sont parfois les seules traces qu'il en reste, Hamish Fulton s'érige contre leur hégémonie. L'artiste conceptuel ne souhaite pas ramener autre chose de ses marches que l'expérience qu'il en a vécu. Ainsi, il n'expose pas

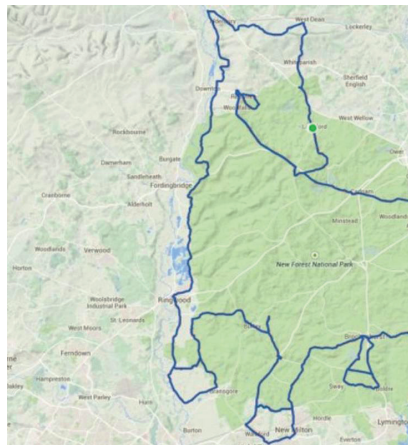


FIG. 20. Dessin numérique d'un cheval, artiste inconnu

5. Reconnaissance d'une forme familière dans un motif abstrait

6. COVERLEY Merlin, *Psychogeography*, Oldcastle Books, 2006

d'objets ni ne laisse de traces le long de ses parcours. Son travail consiste essentiellement à présenter des données, photographies et informations typographiées résumant les données de ses voyages. Le carton d'une de ses expositions éponyme résume sa philosophie « AN OBJECT CANNOT COMPETE WITH AN EXPERIENCE » (Un objet ne peut rivaliser avec une expérience) (FIG. 21.).



FIG. 21. AN OBJECT CANNOT COMPETE WITH AN EXPERIENCE, Hamish Fulton, 1999

Il met en garde en quelque sorte contre les limites des retranscriptions du Land Art, qui ne peuvent être qu'incomplètes. Cette phrase peut être considérée comme un manifeste du terrain, du refus du superflu. Marcher devient alors une étape à part entière du projet, qu'importe l'injonction à la production. Et si l'essentiel ne résidait que dans l'action présente de la marche ?

Ainsi, dans cette dernière partie, je tenterai de retirer des enseignements des démarches vues jusque là, destinées à nourrir une conception de l'architecture et de l'espace propre à encourager la pratique de la marche.



3. Leçons hodologiques pour de nouvelles hospitalités

Les principes de l'urbanisme moderne ont longtemps été dictés par l'omniprésence de l'automobile et aujourd'hui encore l'attention à la place du piéton fait défaut dans la conception du bâti. En témoigne la croissance effrénée du tissu pavillonnaire, loin de toutes centralités et les résidences de promoteurs où le piéton n'est même plus pris en compte, contraint à marcher directement sur la chaussée. On accède en voiture jusqu'au parking souterrain et monte en ascenseur directement chez soi, sans traverser d'espaces qui permettent la rencontre avec ses voisins. Nombre de villes ont été dessinées ou se sont développées par l'usage de transports individuels, qui ne permet pas toujours une déambulation apaisée dans l'espace public. Une considération qu'exprime Rebecca Solnit, dans *L'art de marcher* : « Infiniment étendue, dépourvue de vrai centre, la ville ne possède ni l'espace symbolique où l'action devient efficace, ni la dimension piétonnière qui est une des conditions de la vie publique » (cité par Gros, 2011 :286).

Tout le monde devrait pouvoir se balader à proximité de chez-soi, disposer de cheminements piétons qui les relient à leur territoire. Le concept de « ville du quart d'heure » remis au goût du jour par Carlos Moreno suggère aussi l'idée la volonté d'un urbanisme plus résilient et doux, où tous les services essentiels seraient accessibles dans un rayon proche, à l'échelle de l'urbe⁷. La marche devrait être le précepte de toute architecture. Comme le collectif Stalker le raconte, construire est un acte essentiel : « Nous

7. Unités urbaines autonomes qui forment la ville lorsque regroupées

étions en train de construire une maison. L'acte symbolique le plus primitif après celui de marcher. » (Careri, 2018 :16)

Quelles architectures tiennent compte de la marche ? Sans doute les tissus urbains anciens, aux rues piétonnes sanctuarisées, les refuges de montagne inaccessibles autrement que par la marche, espaces de répit aux injonctions à la vitesse. C'est dans ces lieux que l'on remarque un traitement plus soigné des sols, le dessin des pavages par exemple, ou que la géologie des sols se découvre. Par quel biais peut-on retirer des leçons des considérations exprimées jusque là ? L'hodologie pourrait constituer le seuil d'un champ de réflexions sur les pratiques de la marche appliquées à l'architecture. Ce mot se définit comme une science des voies, « qui vient de *hodos*, un terme grec signifiant route, chemin, voyage. » (idem :11) Une manière de s'attacher au processus de cheminement plutôt qu'à son efficacité, une idée dont témoigne sensiblement Tim Ingold :

« Suivre un trajet est, je crois, le mode fondamental que les êtres vivants, humains et non humains, adoptent pour habiter la terre. L'habitation ne signifie pas selon moi le fait d'occuper un lieu dans un monde prédéfini pour que les populations qui arrivent puissent y résider. L'habitant est plutôt quelqu'un qui, de l'intérieur, participe au monde en train de se faire et qui, en traçant un chemin de vie, contribue à son tissage et à son maillage. Même si ces lignes sont généralement sinueuses et irrégulières, leur entrecroisement forme un tissu uni aux liens serrés. » (Ingold, 2013 :108)

Je m'intéresserai dans cette partie à la situation de l'architecture et à ses logiques d'implantation plutôt qu'aux déambulations au sein des édifices.





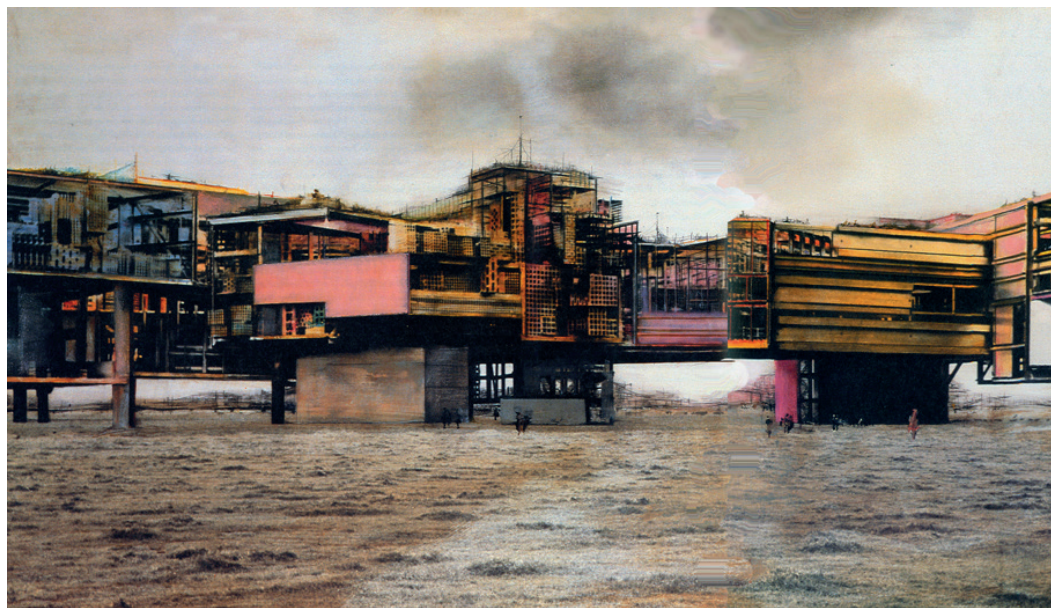
3.1 Villes nomades

Ces dernières années ont vu émerger des modes d'habiter plus précaires, dissociés de toute acquisition foncière. L'efflorescence des tiny-houses, du voyage lent (itinérances à vélo, pèlerinages) témoignent d'un rejet du matérialisme, voire d'une idéalisation du « minimalisme ». Cette précarisation souvent volontaire et critiquable en ce sens, réinterroge pourtant nos besoins face à l'imperméabilisation des sols et au mitage des territoires imputables au domaine de la construction. D'autres n'ont pas le choix, les conflits militaires, les instabilités politiques et les crises climatiques actuelles et à venir touchent de nombreuses populations contraintes de se déplacer, parfois au péril de leurs vies. L'architecture se fait alors urgence et il n'est pas question de reconsidérer la salubrité de l'habitat. Dans *Comment habiter la terre*, l'architecte Yona Friedman suggérait l'idée de migrations volontaires d'ordre fonctionnel afin de se regrouper, d'occuper les latitudes les plus hospitalières de la terre pour



FIG. 22. Plan urbain du projet « New Babylon », Constant Nieuwenhuys, 1956-1974

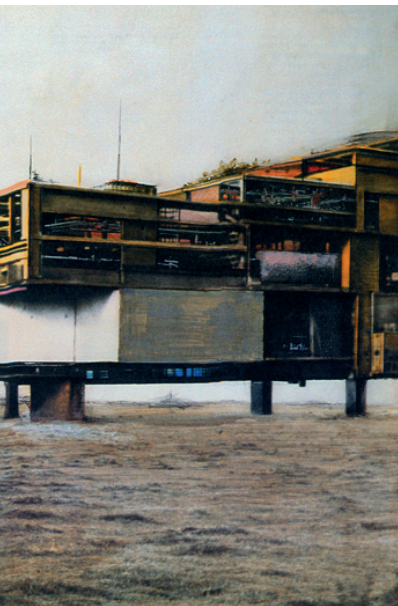
FIG. 23. Perspective du même projet





y habiter et de réserver les autres à la production alimentaire. Si cette vision est sans doute radicale voire dystopique, elle témoigne de l'absurdité du découpage des frontières, qui séparent des régions du monde pourtant interdépendantes.

Constant Nieuwenhuys, architecte et membre fondateur du groupe COBRA, imagina lui aussi une ville spatiale, elle-même déployée dans une structure volumétrique. D'inspiration situationniste, *New Babylon* (1956-1974) est une utopie sociale dont les habitants sont libres de s'approprier l'espace public et d'imaginer la forme de leur habitat. L'intention de la dissocier du sol et de s'affranchir des contraintes de la nature est assumée, dans le but de créer un environnement artificiel propice aux imaginaires et au jeu. Celui-ci y occupe une place importante, en opposition au travail utilitariste. La ville est continue, c'est à dire que son plan suit une forme alvéolaire (FIG. 22.). Ainsi, les quartiers forment des ponts qui se rencontrent en leur extrémité et relient à leur tour d'autres parties de la ville (FIG. 23.). La typologie de cet urbanisme singulier ne peut donc qu'encourager la marche, les multiples cheminements possibles suivant des boucles.



« New Babylon ne s'arrête nulle part (puisque la terre est ronde) ; elle ne connaît point de frontières (puisque'il n'y a plus d'économie nationales), ni de collectivités (puisque l'humanité est fluctuante). Tout lieu est accessible à chacun et à tous. La terre entière devient la demeure des terriens. Chacun change de place quand il veut, pour aller où il veut. La vie est un voyage sans fin à travers un monde qui se transforme si rapidement qu'il semble à chaque fois autre. » (cité par Careri, 2013 :120)

D'abord intitulée « Dériville », en référence aux dérives situationnistes, les habitants nomades sont amenés à y vivre leurs expériences et jouir de

« situations urbaines mouvantes ». À l'inverse du mythe de Babel, la construction de la ville se fait à l'horizontal mais aussi sur elle-même, de manière palimpseste. Certainement influencée par l'urbanisme de dalles et la séparation des flux de transport, cette proposition suggère néanmoins une plus grande attention portée aux piétons, puisque la ville se développe pour ce seul mode de déplacement piéton. La dérive est labyrinthique, selon une dimension cyclique. Les artères suspendues permettent des trajets efficaces qui relient différents points d'importance répartis régulièrement. Autre qualité de son plan, elle n'occulte pas toute la surface sur laquelle elle s'installe. Les respirations préservées peuvent être assignés à d'autres usages qui ne nécessitent pas de construction au sol ou être rendues à la nature.

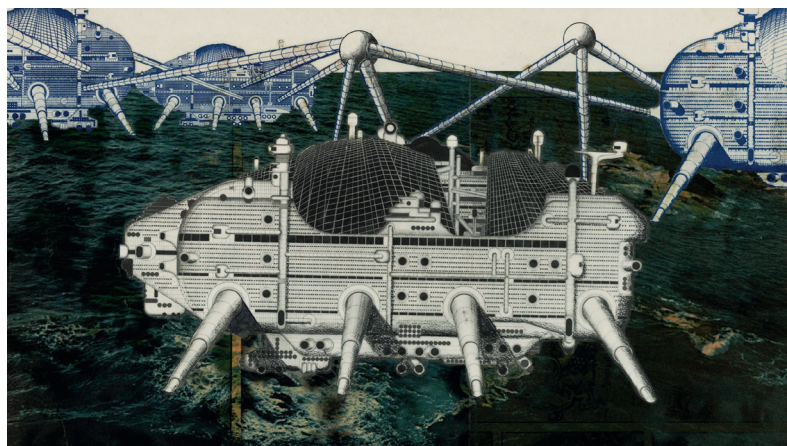
On peut alors se demander quelles architectures seraient idéales, qui concilient une richesse d'interactions au territoire et le désir d'évasion, encourageant une mobilité soutenable de ses habitants. Une typologie récurrente, aux similitudes parfois troublantes est celle des maisons articulées sur pattes. Tous droits sortis de l'imaginaire d'artistes, de conteurs ou d'architectes, on peut citer la légende russe de Baba Yaga dans laquelle déambule la maison de la sorcière sur pattes de poulet, le concept de ville qui marche « Walking City » (1964) du collectif archigram (FIG. 25.) ou encore le « Château Ambulant » (2004) du film d'animation éponyme, de Hayao Miyazaki (FIG. 24.). Tous ont en commun un mode de locomotion multipède qui s'adapte aux reliefs irréguliers du paysage, et une hybridation avec des éléments d'inspiration animale. Les deux dernières références constituent des modèles d'organismes auto-suffisants qui subsistent à leur propres besoins énergétiques. En même temps, ces propositions permettent de s'affranchir des contraintes de la sédentarisation sans abandonner le confort domestique et l'intimité de l'habitat en



FIG. 24. Photogramme du film *le Château ambulant*, Hayao Miyazaki, 2004



FIG. 25. *The walking city*,
Ron Herron, 1964



dur. Le mouvement régulier de ces véritables machines à habiter les amènent à se déplacer en fonction des ressources, forcément locales, la relation au sol est distanciée mais celui-ci n'est pas abîmé ni investi. On peut donc aussi retirer des leçons de ces architectures imaginaires qui ménagent à leur façon le territoire en lui accordant l'espace de la régénération.

3.2 Les qualités de l'impermanence

Le retour à un certain nomadisme est sans doute l'occasion d'apporter de nouvelles réponses architecturales aux enjeux actuels, plus légères. La permanence de l'architecture peut être questionnée, dans sa temporalité et son emprise dans l'espace. Arpenter les paysages permet de ressentir la cyclicité des saisons, d'éprouver son environnement et de percevoir le temps qui passe plus sensiblement. Accepter la fragilité des équilibres et de n'être que passager sur la planète Terre amène à reconsidérer l'importance de son habitat. Parfois, des installations ou infrastructures toutes simples suffisent à satisfaire des besoins primaires. Se contenter de moins, c'est aussi laisser toute sa place aux imaginaires, faire avec le déjà-là. Cela peut passer par des moyens symboliques, tels que le « paysage emprunté ». Cette technique japonaise, le *shakkei*, consiste à jouer des différents plans d'un jardin et à cacher ses limites pour l'inclure dans un paysage plus vaste afin d'en augmenter sa perception. Ettore Sottsass JR. (1972-1979) s'approprie ce procédé avec sa série des « Metafore » (FIG. 26.). Celle-ci consiste en des photographies d'installations éphémères, réalisées in-situ avec des matériaux de récupération. Ces œuvres suggèrent qu'il est possible d'appréhender le grand paysage comme une expérience intime et de réinventer ses relations au monde avec des interventions simples et poétiques qui



FIG. 26. Metafore, *Un beau design de lit : tout le monde n'a pas un lit parfumé*, Ettore Sottsass, 1976



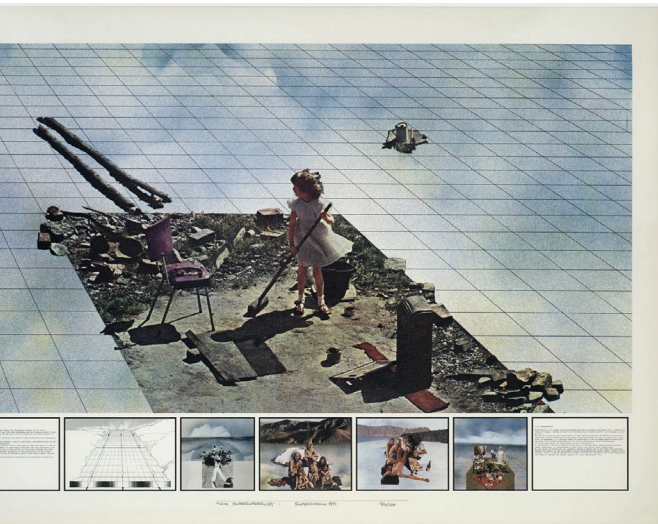
FIG. 27. *Gli Atti Fondamentali*, Superstudio, 1971

cadrent un autre regard. L'imaginaire de ces paysages scénographiés devient palpable. Une manière d'accepter l'inconfort du monde pour renouer avec la condition sauvage.

Fondé en 1966 à Florence, le collectif italien Superstudio amorce aussi une réflexion sur les modes d'habiter le monde à travers des collages rétro-futuristes (FIG. 27.). Leur projet de trame continue critique l'urbanisation incontrôlée du monde, la typologie orthogonale devenant omniprésente. Ils reprennent cette forme à outrance, jusqu'à proposer une surface infinie qui se déploie à même le sol. L'uniformisation de la géographie par l'apposition d'un carrelage continu est certes radicale, mais l'idée en révèle une autre. Cette surface devient le sol d'un volume continu, elle révèle l'atmosphère terrestre comme la pièce principale de notre habitat. Selon eux, nous pouvons vivre sans architecture et le design doit répondre à des besoins primordiaux. Ils ne construiront finalement que des meubles qui ne semblent être que la continuité de leur grille. Dans un monde quoi qu'il en soit altéré, le concept permettrait une juste répartition de l'espace et un nomadisme perpétuel.

3.3 Habiter le paysage par l'itinérance

La représentation de ces utopies s'inscrit dans le cadre de latitudes tempérées et il n'est parfois pas possible de subsister dehors lorsque le climat est plus rude. En ce sens, certains habitats sommaires permettent de s'abriter, même lorsque ses habitants occupent le plus clair de leur temps



à l'extérieur. C'est le cas des cabanes de bergers, que l'on retrouve essentiellement dans le sud de la France. Ces petits édifices vernaculaires sont faits en pierre sèche. Ici, la saisonnalité dicte les déplacements humains. Le berger conduisait ses troupeaux dans des territoires parfois éloignés de son habitat. Il devait s'accommoder de ce refuge sommaire pour la nuit mais passait l'essentiel de son temps avec ses bêtes. La beauté de ces constructions réside dans leur intégration évidente au paysage, les murs semblent être le prolongement du sol, faits de fragments de roches sans doute récupérés dans les champs voisins. L'appropriation de l'ensemble par la mousse parchève le tout, comme si la nature s'accommodait du bâti et venait l'engloutir pour le protéger. La technique d'assemblage de la pierre sèche nécessitant de suivre un processus empirique d'assemblage, on peut la considérer comme une manière de retrouver un ordre symbolique de la matière, en recherchant son point d'équilibre.

Si l'on se sent à l'étroit dans ces cabanes qui nous isolent du monde extérieur, l'artiste Chris Drury a su proposer une expérience tout autre avec des édifices similaires. En édifiant d'abord des abris de fortune alors qu'il bivouaquait avec Hamish Fulton, il a poursuivi ses réalisations en construisant des chambres obscures. Ces abris ont ensuite été percés d'un trou donnant sur le paysage, permettant à la lumière de les pénétrer selon le principe de la *camera obscura*. Ainsi, l'image de l'extérieur est projetée à l'intérieur de manière inversée et vient rompre l'obscurité de la cabane. Ce procédé astucieux vient rompre la perception de l'épaisseur physique des murs tout en préservant ses occupants des conditions extérieures. La cabane « Star chamber » (FIG. 28.) réalisée en 2006, est orientée vers le ciel et permet d'observer les étoiles la nuit. Les angles des différentes équinoxes sont repérés sur le site par des pierres levées aux

Cabanes en pierre sèche
à St-Léon sur Vézère,
Dordogne.



alentours (FIG. 29.). Par son implantation attentive, il en résulte une expérience métaphysique, qui relie la terre au cosmos. Ces réalisations sont bien plus intimistes et modestes que les gigantesques « Skyspaces » de James Turrell, observatoires du ciel disséminés à travers le globe dans des territoires souvent reculés.

Retrouver l'hospitalité des territoires, valoriser le paysage et les cultures rurales peut se traduire par le déploiement de cabanes, ouvertes au premier venu. Celles-ci renouent avec l'origine de l'architecture comme un clos et couvert et sont un lien culturel entre nature et civilisation. Ces abris aux volumes simples garantissent un confort thermique à même d'accueillir des habitants temporairement, mais n'appartiennent à personne ou plutôt à tout le monde. Encourager la marche par l'édification de refuges exaltant les sens, pour toujours rester en mouvement.

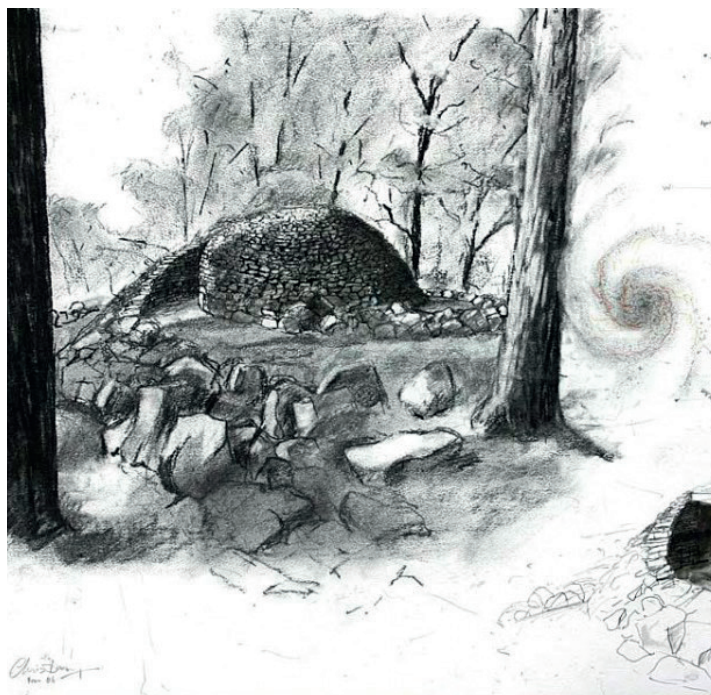


FIG. 28. *Star chamber*,
Chris Drury, 2012

FIG. 29. Croquis
représentant l'implantation
du projet au site et ses
principes, Chris Drury



« Faire des cabanes sans forcément tenir à sa cabane – tenir à sa fragilité ou la rêver en dur, installée, éternisable -, mais pour élargir les formes de vie à considérer, retenter avec elles des liens, des côtoiements, des médiations, des nouages. »
(Macé, 2019 :30)

Conclusion

Ainsi, nous avons vu que des artistes ont su décliner et s'approprier la marche comme un moyen actif de perception puis de création artistique. La psychogéographie constitue une pratique de libération des imaginaires, une force de proposition pour des alternatives urbaines heureuses. La marche est alors vectrice de partages, d'explorations collectives qui invitent à l'engagement. D'autres ont dessiné leurs propres chemins en explorant des territoires isolés des réseaux de transport routiers, puis restitué la matière sensible collectée durant leurs voyages. Les représentations d'expériences vécues peuvent constituer des œuvres à part entière mais l'espace-temps singulier investi par les marcheurs n'est pas transposable dans les galeries. Si l'appropriation de certaines techniques de marche est parfois le préalable de travaux tout autres, la restitution de la pratique de terrain doit être maîtrisée.

La conscience de l'importance de la marche et de ses contraintes dans nos quotidiens peut être retranscrite par une architecture située, à l'échelle des corps. Celle-ci serait relationnelle, le long de cheminements qui ont relié les Hommes depuis longtemps. On peut alors la souhaiter trajective, c'est à dire qui permet le processus évolutif d'anthropisation (modification) par la technique, et d'humanisation par le symbole. Une architecture qui encourage donc l'action vertueuse de ses usagers sur et avec son milieu, jusqu'à l'état de médiance, résultat de cette dite « trajection »⁸ (selon Augustin Berque).

8. TRAJECTION n. f.
Va-et-vient de la réalité*
entre les deux pôles
théoriques du subjectif et
de l'objectif : *la réalité ne
relève ni seulement de
l'objet** ; *relevant de la
trajection des deux, elle
est trajective.* (Berque,
2019:13)

« L'architecture de demain sera donc un moyen de modifier les conceptions actuelles du temps et de l'espace. Elle sera un moyen de connaissance et un moyen d'agir. » (Ivain, 1953)

La marche est aussi une solution simple à bien des défis, face à l'injonction vaine à l'innovation. L'essentiel est de l'inciter, par le plaisir de concevoir des architectures invitant à la déambulation, aux rencontres et à l'hospitalité. Prendre en compte l'importance du mouvement et de ses énergies dans le travail d'architecte, c'est porter des questionnements et des réponses concrètes aux enjeux écologiques actuels. Construire avec modestie en gardant en tête que les plus grandes architectures n'égalent pas la beauté de certains paysages, qu'il suffit parfois de révéler.



FIG. 30. *La chambre des 12 seuils*, Christophe Gonnet et le collectif Saône

BIBLIOGRAPHIE

Livres

BERQUE Augustin, *Descendre des étoiles, monter de la terre : la trajection de l'architecture*, Éoliennes, Bastia, 2019.

CARERI Francesco, *Walkscapes*, Actes Sud, « Babel essai », Arles, 2018.

CHTCHEGLOV Ivan (alias Gilles Ivain), *Formulaire pour un Urbanisme Nouveau*, 1953.

GROS Frédéric, *Petite bibliothèque du marcheur*, Flammarion, Paris, 2011.

INGOLD Tim, *Une brève histoire des lignes*, Zones sensibles, Bruxelles, 2011.

MACE Marielle, *Nos cabanes*, Verdier, Lagrasse, 2019.

PERNET Alexis, *Au fil du trait; carnets d'un arpenteur*, Parenthèses, « La nécessité du paysage », Marseille, 2021.

ROBIN Régine, *Mégapolis. Les derniers pas du flâneur*, Stock, Paris, 2009.

SANSOT Pierre, *Poétique de la ville*, Armand Colin (1^{re} éd., 1973), Paris, 1996.

TIBERGHIE Gilles, *Land Art*, La Découverte, Paris, 1993.

WALTHER Ingo F., FRUHTRUNK Wolf, *L'art au XXe siècle*, volume II, Taschen, Cologne, 2000.

Articles

TIBERGHIEU, Gilles A., « La vraie légende de Stalker », *Vacarme* 28, n° 3, 2004, p. 94-99.

URL : <https://www.cairn.info/revue-vacarme-2004-3-page-94.htm>

POUSIN Frédéric, MARCO Audrey, BERTAUDIERE-MONTES Valérie, BARTHELEMY Carole, TIXIER Nicolas, « Le transect, outil de dialogue interdisciplinaire et de médiation. Le cas du projet d'élargissement de la 3e voie ferrée de la vallée de l'Huveaune (France) », *Vertigo*, 2016.

URL : <https://journals.openedition.org/vertigo/17372>

Sitographie

« Robert Smithson, *Les Monuments de Passaic* (1967) ». Consulté le 18 octobre 2021.

URL : <http://futilesetgraves.blogspot.com/2012/01/robert-smithson-les-monuments-de.html>

« Horizons verticaux » . Consulté le 24 novembre 2021.

URL : <https://www.pca-stream.com/fr/articles/horizons-verticaux-75>

« Ralph Rumney – The Leaning Tower of Venice [1959-60] ». Consulté le 6 novembre 2021. URL : <https://situationnisteblog.wordpress.com/2019/07/01/ralph-rumney-the-leaning-tower-of-venice-1959-60/>.

« Ettore Sottsass Jr. *Metafore*, 1972-1979 ». Consulté le 9 décembre 2021.

URL : <https://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/sottsass-ettore/metafore-64.html>

« Superstudio, *Gli Atti Fondamentali: Vita* (Supersuperficie), 1971-1972 ». Consulté le jeudi 30 décembre 2021.

URL : <https://www.frac-centre.fr/collection-art-architecture/superstudio/gli-atti-fondamentali-vita-supersuperficie-64.html>

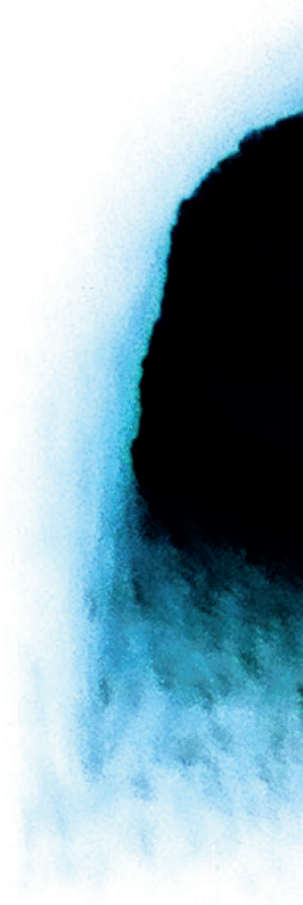
Mémoire de fin d'études

MEYNIEL Baptiste, *L'indien, la cabane et le coquillage. Petite enquête en chemins*, ENSCI-Les Ateliers, 2017.

Filmographie

MIYAZAKI Hayao, *Le Château ambulant*, 2004.

TARKOVSKI Andreï, *Stalker*, 1979.





Marseille, le 20 janvier 2022.