Zeitschrift: Matières
Herausgeber: École polytechnique fédérale de Lausanne, Institut d'architecture et de la ville
Band: 11 (2014)

Artikel: Images mouvementées : notes sur l'actualité de la figuration architecturale japonaise
Autor: Meystre, Olivier
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-984505

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

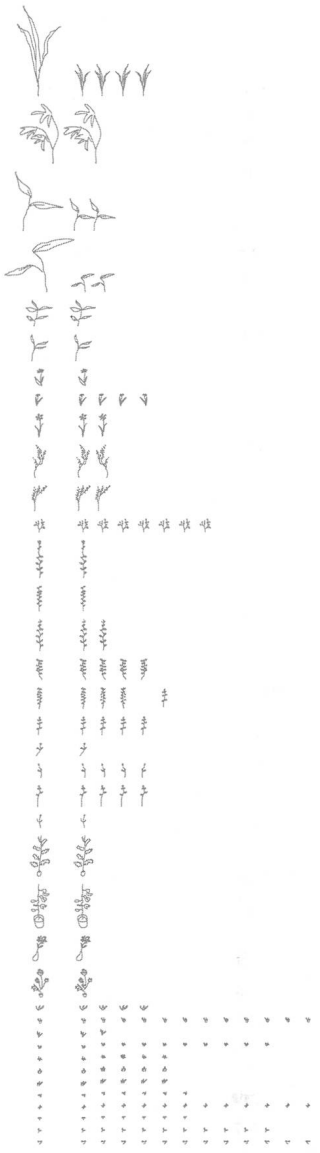
Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 05.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Images mouvementées
Notes sur l'actualité de la figuration architecturale japonaise

Olivier Meystre



Répertoire de tous les éléments figurés plus d'une fois et copiés-collés dans l'image de la page précédente.

Page de gauche :

Junya Ishigami, Petits environnements autour de « row house », où la distinction entre intérieur et extérieur a été rendue indistincte.

Séparation des couches de l'image.

Dans les agences japonaises, est récemment apparu un mot qui, naguère encore, ne faisait pas partie du vocabulaire de l'architecture : *kawaii*[1] かわいい, adjectif signifiant littéralement aimable et que l'on pourrait traduire approximativement par mignon ou adorable. Taro Igarashi, critique et historien de l'architecture, s'en étonne : « *J'étais plutôt surpris par les discussions entre Junya Ishigami et ses assistants. Ils travaillaient à un projet en se demandant constamment laquelle des options développées était la plus* kawaii. *[…] Ce n'est pas un mot que l'on s'attend à entendre dans le monde de l'architecture.* »[2] Intrigué, Igarashi demande alors à Ishigami d'où vient cette habitude. Ce dernier lui répond que chez SANAA – agence où il a travaillé –, Kazuyo Sejima employait souvent ce mot pour qualifier un projet. D'autres architectes, formés dans d'autres agences, témoignent également de ce changement lexical. Hideyuki Nakayama, autre figure montante de la jeune génération, se rappelle : « *Quand j'ai commencé de travailler chez Toyo Ito, j'ai été très surpris d'entendre que l'on utilisait des mots qui étaient très subjectifs, décrivant des perceptions personnelles ; exactement ceux que je pensais, comme étudiant, ne pas faire partie du langage d'un architecte.* »[3] Tout changement de vocabulaire n'est pas anodin. Il donne l'indice que l'on fait appel à des mots nouveaux pour nommer des choses nouvelles ; de là et par hypothèse, à des figurations nouvelles pour décrire des modes de conception nouveaux.

Mots nouveaux, nouvelles images

Il est un phénomène remarquable dans l'histoire de la critique architecturale japonaise : alors que des architectes praticiens comme Kazuo Shinohara, Fumihiko Maki ou Arata Isozaki ont eu une activité d'écriture intense et régulière durant toute leur carrière, on constate que leurs cadets, dont font partie les architectes cités en introduction, se font relativement discrets quant à leurs prises de positions théoriques. Après Toyo Ito, encore grand contributeur[4] pour de nombreuses revues, peu d'architectes utilisent l'écrit comme support d'une construction théorique ; à tel point qu'un historien comme Terunobu Fujimori – également praticien – parle à leur sujet comme d'une « *génération*

sans mot»[5]. Or ce n'est pas pour autant que l'on constate au Japon une diminution du volume de publications, loin s'en faut. Pendant la dernière décennie, on a plutôt assisté à ce que l'on pourrait qualifier de frénésie éditoriale. Que contiennent donc ces ouvrages ? Essentiellement des images. J'entends par image n'importe quelle représentation graphique, quels que soient sa nature ou son mode de production. Par ailleurs, même s'ils font déjà l'objet de colloques et de débats[6], les changements de vocabulaire évoqués plus haut restent pour l'heure cantonnés au langage parlé et informel. Je peux même, sans trop m'aventurer, affirmer que bien peu d'architectes n'ont jamais utilisé le mot *kawaii* à l'écrit. Au risque d'un raccourci hardi, je postule que ce sont de leurs images que l'on apprendra le plus des architectes japonais contemporains.

Naïveté savante

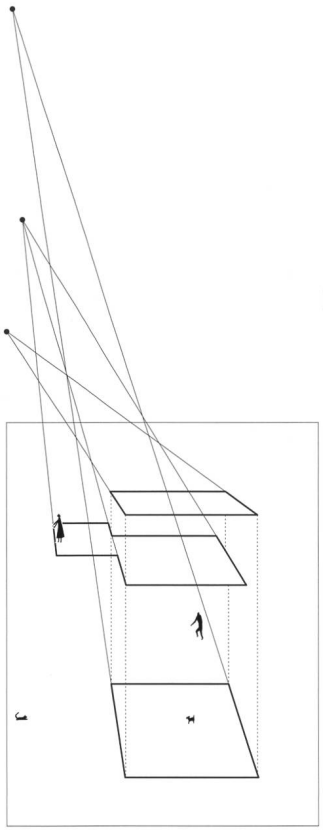
A première vue, ce qui semble caractériser ces représentations est l'importance singulière donnée à tous les éléments ne faisant pas partie de l'architecture proprement dite. Personnages, végétation, meubles et objets en tout genre sont figurés dans un luxe de détails alors que les éléments de structure spatiale et constructive sont à peine esquissés, comme relégués au second plan. Mais si les codes utilisés ressemblent à l'iconographie des livres pour enfants et jouent d'une naïveté[7] feinte, ils restent très savamment maîtrisés par des auteurs conscients du pouvoir de séduction de tels procédés.

Serait-ce une stratégie pour sortir la conception du projet d'un carcan rationnel et l'emmener vers des dimensions sensibles ? Les architectes peinent à répondre. Peut-être justement la question ne se situe-t-elle pas sur le terrain de la raison. Kazuyo Sejima de confirmer : «*Quand j'étais étudiante, j'ai beaucoup aimé les dessins de Le Corbusier, ses croquis ; toujours avec des meubles et des gens. Je ne sais pas la raison qui m'a fait trouver ces dessins intéressants ; je les ai juste beaucoup aimés. J'ai donc commencé à copier cette façon de dessiner des meubles et des personnages dans mes propres dessins.*»[8]

Une autre lecture serait de voir dans ce foisonnement d'objets un rappel historique. En japonais, le concept de mobilier est traditionnellement beaucoup plus étendu qu'il ne l'est en français. *Kagu* 家具 signifie littéralement les ustensiles de la maison et sert à désigner tous les objets mobiles domestiques, de la literie (que l'on aère et replie tous les jours) au jeu de go, des parois mobiles et amovibles au parapluie, du balai pour le jardin à la jarre à feuilles de thé[9]. Prévert n'a qu'à bien se tenir.

On pourrait supposer aussi que le caractère artisanal de ces images, les tracés manuels témoignent d'une volonté de se «permettre de ne pas décider» ou de prolonger au maximum le «stade où l'on peut effacer à la gomme et redessiner ; où rien n'est encore fixé» comme le dit Nakayama. «*Il y a peu, le processus de projet était encore régi par une séquence stricte : il était impensable de changer la position d'un élément de structure parce que l'agencement des meubles ne semblait pas bon.*»[10] Le but de ces visualisations serait donc d'intégrer et de garder durant tout le processus de projet les paramètres les plus nombreux possibles, en n'établissant plus de hiérarchie entre eux.

Quoi qu'il en soit, ces lectures oublient le plus intéressant : la question du point de vue. Chaque image bidimensionnelle est issue d'une ou plusieurs projections, implicites ou explicites, construite ou libre, euclidienne ou non. Les choses regardées ne renseignent pas tant que la façon dont on les regarde.

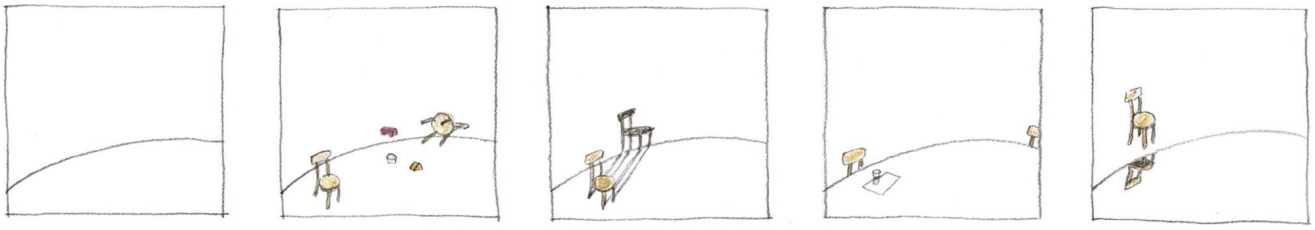


Redessin des principales lignes de fuite.

Junya Ishigami, «t-project».

Regard flottant

Les images présentées ici apparaissent toutes comme des photographies de maquettes physiques minutieusement manufacturées, des dessins faits à la main ou le résultat de la superposition de ces deux techniques. Cette apparente mise au ban des procédés numériques est trompeuse. Se cache derrière elle un outil d'une importance cruciale dans la pratique du projet: l'appareil photographique numérique. La photographie instantanément numérisée a en effet permis le lien direct entre maquettes physiques et images ou dessins. Elle a aussi rendu possible la documentation permanente d'un processus de projet. On pourrait dès lors inférer que cet aspect de la technique

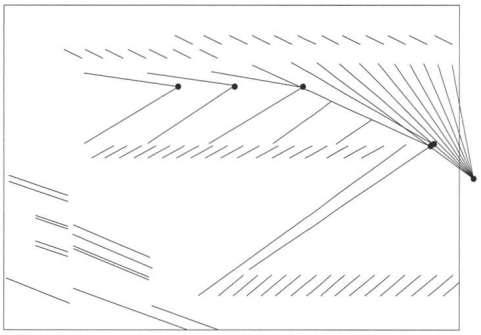


Hideyuki Nakayama, Drawing space.

numérique a été à l'origine d'un développement sans précédent et apparemment anachronique de l'utilisation par les architectes – et singulièrement par les Japonais – de la maquette construite à la main. Dans un mouvement similaire, l'utilisation de l'ordinateur a catalysé l'usage du dessin à main levée – et tous ses dérivés – par la facilité qu'elle offre de les numériser, les modifier et les reproduire. Enfin l'ordinateur a rendu aisé le tissage de ces techniques, leur hybridation.

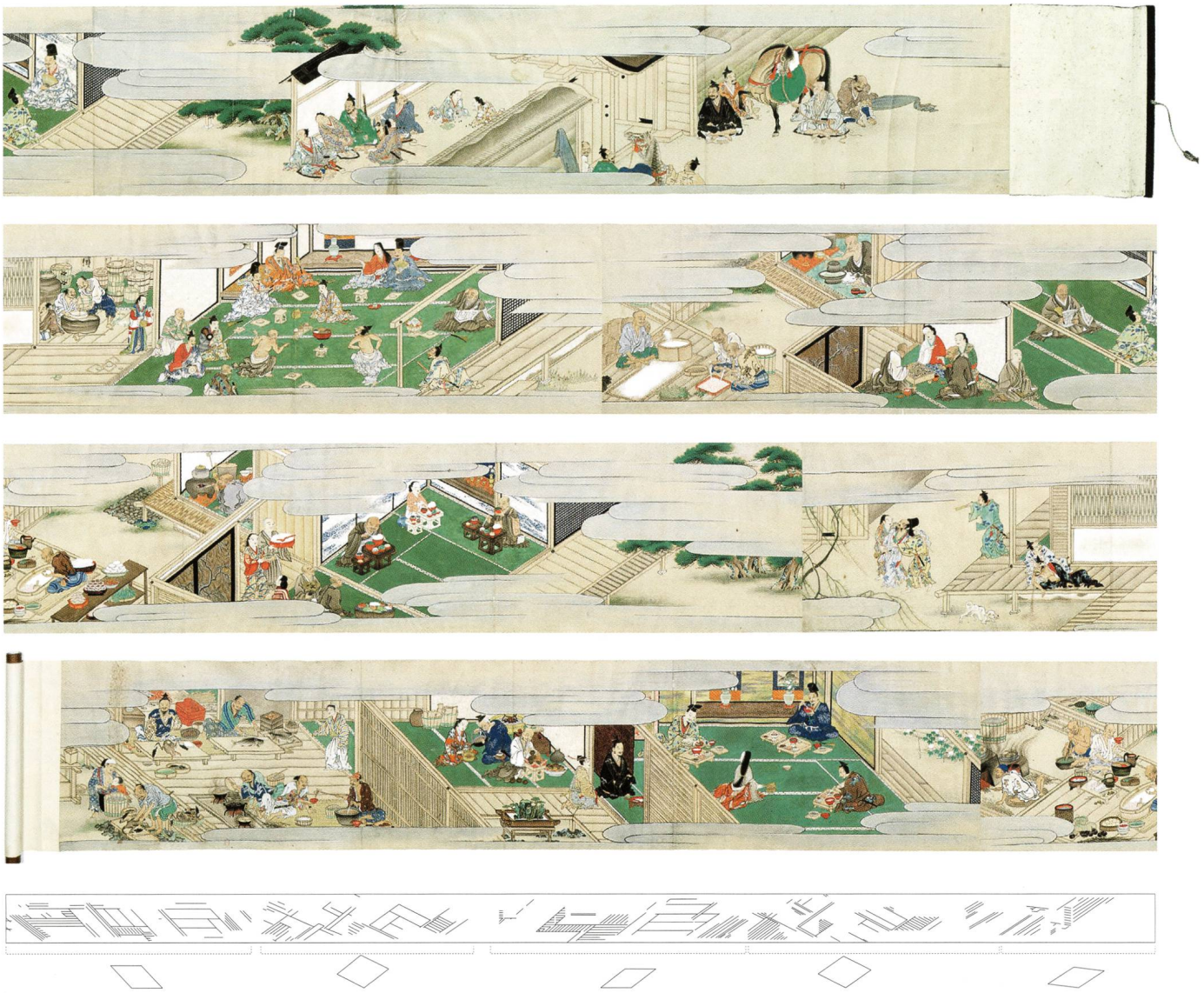
La figure de la page 152 est le produit de l'imbrication d'une photographie de maquettes et de dessins aux traits. Or ces linéaments ne sont pas le résultat des mouvements d'une mine de graphite sur du papier[11], pas plus que l'image de la page 155 n'est une photographie de maquette. Elle est le collage numérique d'une multitude d'éléments photographiés séparément selon plusieurs points de vue distincts. De fait, elle n'est donc pas une seule vue perspective homogène ; elle est, à proprement parler, une image de synthèse. Si, comme l'écrit Yve-Alain Bois, la perspective réclame la «*pétrification totale*»[12] du spectateur, ici, au contraire, l'œil est en mouvement. Il flotte, se déplaçant de haut en bas. Il est aussi déplacé latéralement, comme si l'on avait utilisé un objectif à décentrement ou une chambre photographique.

Dès lors, le parallèle avec les *ukiyo-e* 浮世絵 de l'époque d'Edo paraît évident. Ces «*images du monde flottant*»[13] jouent de la même mobilité de point de vue. Même quand elles utilisent la perspective linéaire, c'est pour mieux en contourner la tyrannie de l'œil médusé. Bien peu avisé serait celui qui verrait des maladresses dans cette vue de Masanobu Okumura. Malgré ses six points de fuite – au bas mot – placés sur quatre horizons différents, malgré la présence simultanée de trois types de projections axonométriques, cette image construit avec grand art une narration où l'œil du spectateur se déplace *ad libitum*. Le rouleau peint reproduit ci-contre s'affranchit pareillement de l'unité de projection. Pas moins de cinq types de ce que l'on appellerait aujourd'hui axonométries se succèdent et s'entrelacent, alternant vues cavalières et isométries. Le mouvement privilégié ici est celui semblable à un travelling latéral. Mais un travelling



Okumura Masanobu, 1686-1764, Ushiwakamaru donnant une sérénade à la princesse Jôruri, gravure sur bois, encre de chine sur papier rehaussée de couleurs à la main, 32,1 × 45,7 cm, Japon, période Edo, vers 1740. William S. et John T. Spaulding Collection, 21.5772. Photograph © 2014 Museum of Fine Arts, Boston.

Redessin des principales lignes de fuite.



Shuhanron emaki 酒飯論絵巻, *Rouleau des mérites comparés du saké et du riz, volume peint, 31 × 733 cm, Japon, première moitié de l'époque d'Edo (17e-début 18e s.) Nota bene : la lecture se fait de droite à gauche.*

Redessin des principales lignes de structure.

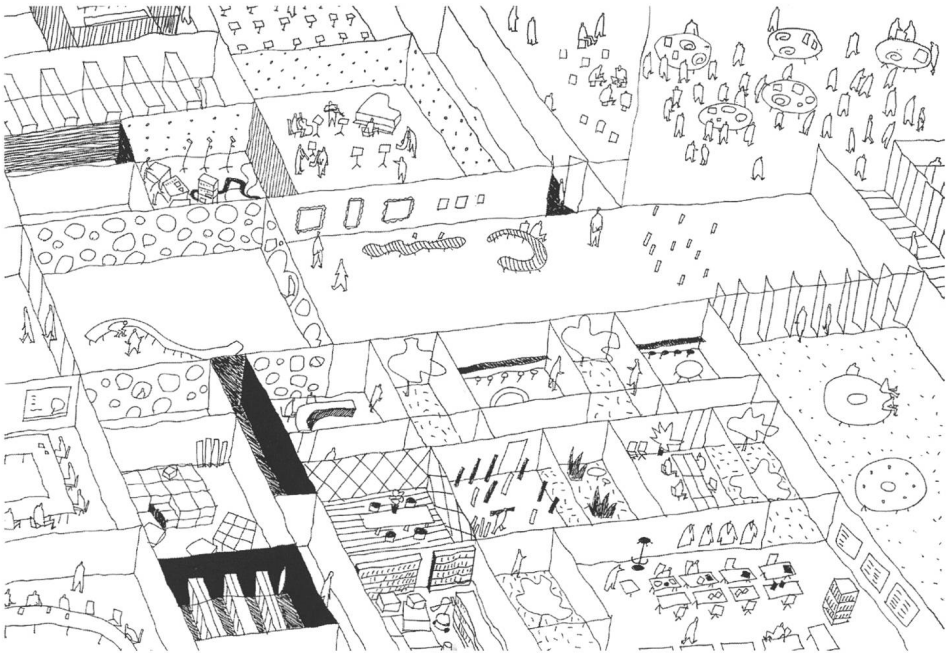
qui, sans solution de continuité, se déplacerait dans l'espace comme dans le temps de manière non linéaire, les mêmes pièces réapparaissant à plusieurs endroits – devrais-je dire moments ? – du dessin. L'œil est actif. L'image ne lui laisse pas de répit.

Dans les cinq dessins de la page précédente, Nakayama produit des effets similaires de flottement, de suspension de la signification avec d'autres moyens techniques. Il nous entraîne dans une succession de retournements de lectures, la même ligne apparaissant tour à tour comme la trace d'un mouvement, la rencontre de deux surfaces perpendiculaires entre elles, la limite d'un objet et la frontière entre deux matériaux. Ici, le point de vue est fixe ; ce sont les objets rapportés qui rendent la lecture multiple et mouvante. Comme l'architecte lui-même l'écrit, il «*aimerai[t] souvent pouvoir faire de l'architecture comme cette première ligne laissée sur le papier*»[14], qu'elle ait le même potentiel et la même richesse. Ses autres dessins, plus descriptifs, participent du même

jeu. Ils empruntent explicitement certaines qualités aux *funikuni yai* 吹抜屋台, les vues «à toit ôté»: dessin en axonométrie, figuration d'une multitude d'activités simultanées ou séquentielles, mouvement libre du point de vue, vision pénétrant les intérieurs. SANAA ne fait rien d'autre dans le dessin ci-dessous. Si ces caractéristiques ne sont pas particulières à ce mode de représentation[15] – elles se retrouvent aussi par exemple chez Andreas Gursky[16], autre référence de Nakayama –, elles contribuent de manière singulière à rendre les espaces représentés ouverts, les limites floues ou complexes, les perceptions changeantes et équivoques.

Toujours Nakayama, lorsqu'il veut éprouver des qualités lumineuses de son projet pour la maison O, utilise une stratégie encore différente qui vise cependant les mêmes objectifs. Il construit une maquette comme un scénographe de théâtre, dans le seul but d'en produire une image. L'intérêt de sa démarche réside dans la distorsion qu'il lui fait subir: l'échelle n'est pas homogène; elle est étirée verticalement. En résulte une photographie qui met le spectateur dans une position double, ambiguë, à la fois très haut placée dans une perspective plongeante et étonnamment proche des activités qui se passent au rez-de-chaussée. Le constat est savoureux: la vue géométriquement vraie reste statique et ne parle pas aussi bien de la réalité de l'espace que la vue en anamorphose.

Il est temps de relire Auguste Choisy qui annonçait dans une «Note sur le mode de présentation des documents graphiques» supprimée des éditions récentes de son *Histoire de l'architecture* qu'«*une seule image, mouvementée et animée […] tient lieu de la figuration*»[17]. Bien qu'il parlât alors de ses célèbres axonométries chtoniennes, bien loin des images qui nous préoccupent ici, il notait avec précision ce qui nous intéresse aujourd'hui: une image peut être «mouvementée» et «animée», sans pour cela qu'elle soit cinématographique, qu'elle soit adorable ou mignonne; peu importe aurais-je envie de dire, l'essentiel réside dans sa capacité à décrire une spatialité nouvelle.

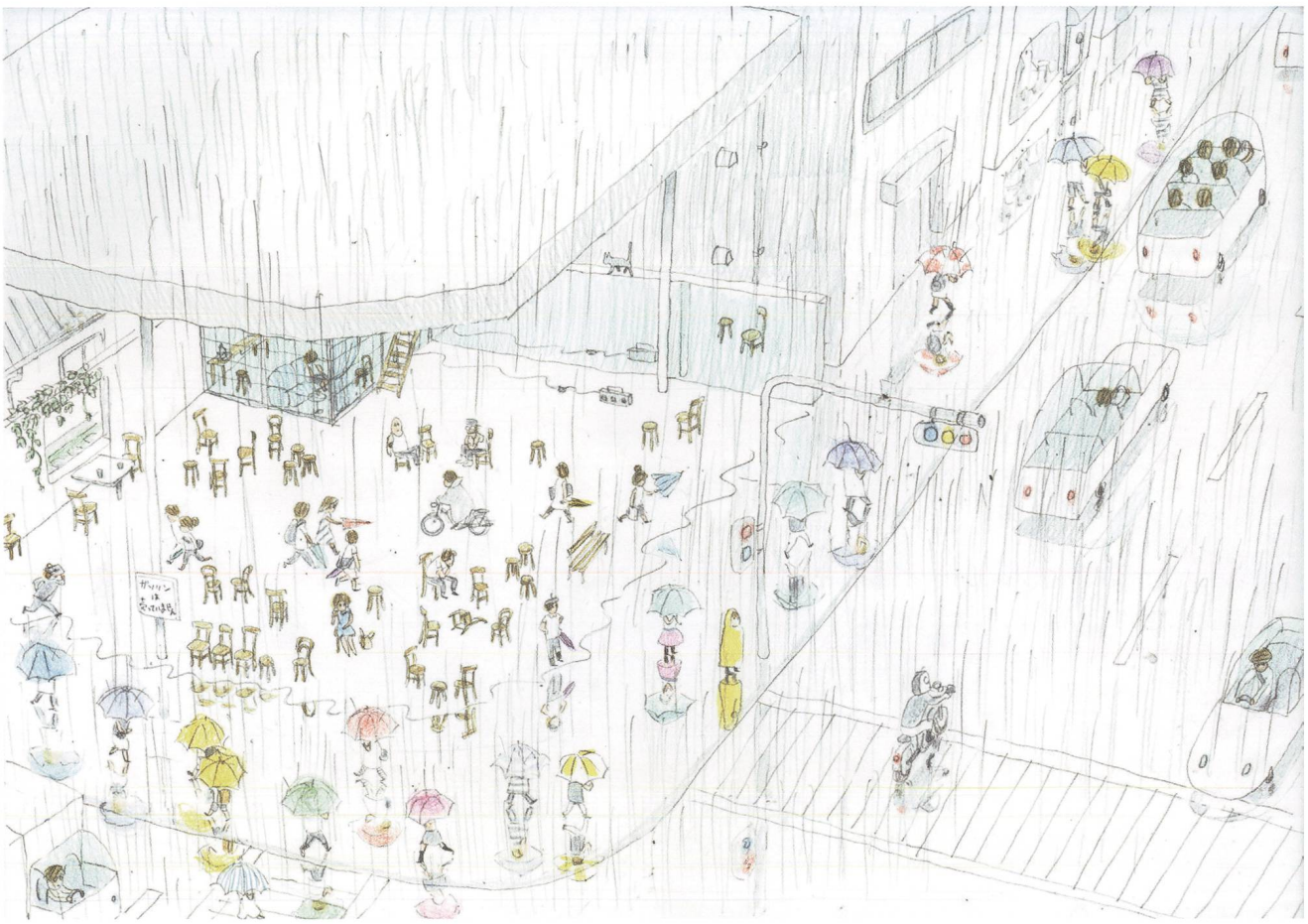


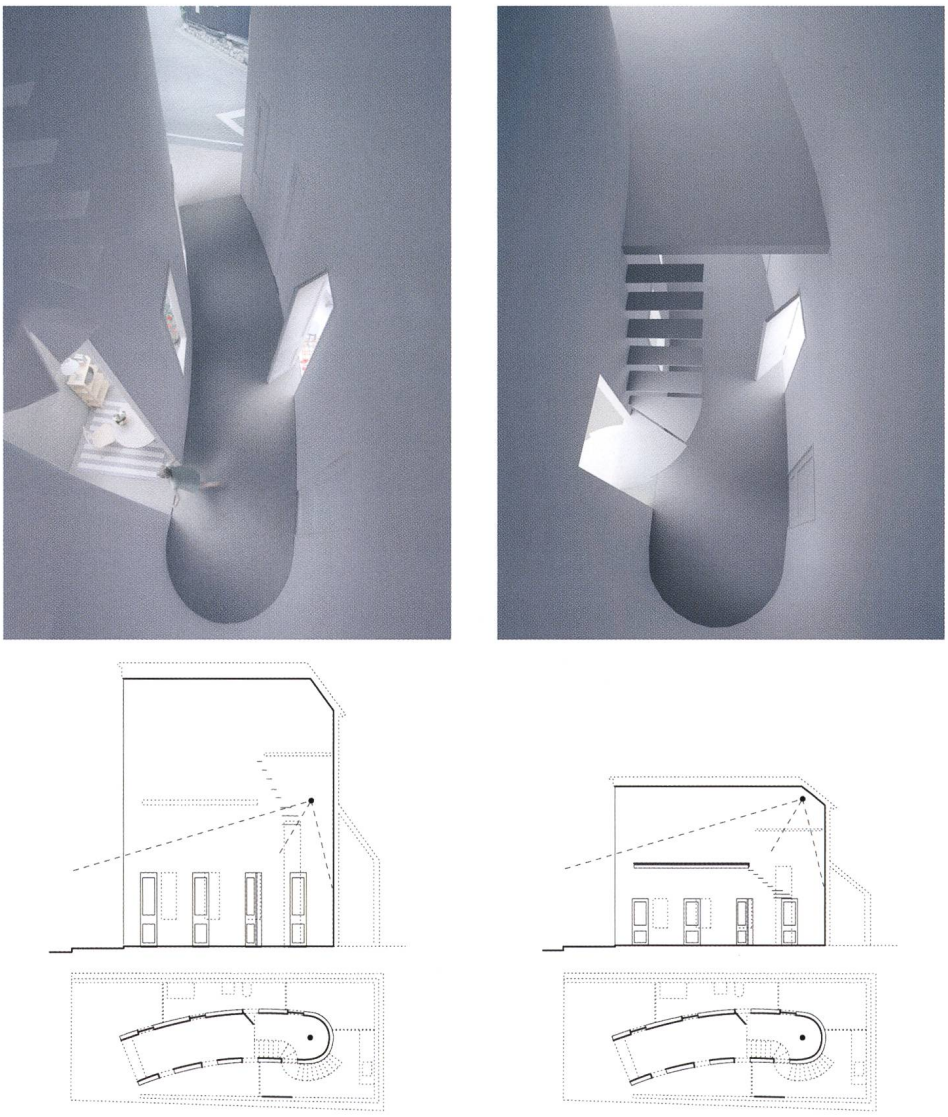
Kazuyo Sejima et Ryue Nishizawa SANAA, théâtre et centre culturel, Almere, 1998, dessin de Ryue Nishizawa.

Page de droite:

(haut) Hideyuki Nakayama, Conte incensé, デタラメなムカシバナシ.

(bas) Utawaga Hiroshige I, 1797 – 1858, scène imaginaire d'une représentation privée de kabuki, triptyque, 見立座敷狂言 三枚続, gravure sur bois, encres sur papier, 37,2 × 77 cm, Japon, période Edo, vers 1821. Don de M. et Mme. Frederic Langenbach à la mémoire de Charles Hovey Pepper, 54.1537-9.
Photograph © 2014 Museum of Fine Arts, Boston.





Hideyuki Nakayama, Maison O, vue intérieure et simulation de la même vue avec une échelle homogène dans les trois dimensions (droite).

Redessins du plan et des coupes du projet tel que construit en maquette pour cette image et tel que réalisé.

Du *shibui* au *kawaii*

Longtemps dans l'histoire de l'architecture japonaise, le maître charpentier[18] a travaillé à ce que son œuvre soit *shibui* 渋い; adjectif presque intraduisible qui, comme le dit bien André Corboz, «*couvre six ou sept qualifications, chacune s'accompagnant d'un correctif… Tranquille, mais non inerte; beau, mais non superficiel; simple, mais sans ostentation; sobre, mais intéressant et vital; original, mais familier; stable, indigène, contraire à l'éphémère des modes*»[19]. Les dictionnaires[20] donnent quant à eux: astringent, austère, renfrogné et élégant. La révolution Meiji et le 20e siècle qui s'ensuivit ont apporté nombre de mots nouveaux[21] créés ou importés pour parler de l'espace moderne et de l'architecture au sens occidental. Aujourd'hui, on peut se demander si l'utilisation par les architectes d'un adjectif comme *kawaii*, bien lointain de *shibui*, s'inscrit dans le prolongement de ce mouvement ou s'il est le révélateur d'un véritable changement de cap. S'interroger sur la nature de la spatialité décrite par les types de figurations apparues récemment au Japon

est plus instructif encore. Nous l'avons vu, à les comparer, elles entretiennent des affinités fortes avec les estampes de la période Tokugawa[22]. Elles semblent partager le fait de décrire un espace concret, relatif, immanent et changeant[23]. Les images mouvementées de nos contemporains japonais, même déguisées sous leurs atours *kawaii*, manifesteraient-elles donc un retour aux sources? Ou serions-nous aujourd'hui témoins d'un nouveau changement de paradigme? La question est ouverte; la trancher ne serait pas très japonais.

Notes

[1] Il peut aussi s'écrire 可愛いい révélant ainsi son étymologie avec les sinogrammes 可 et 愛, respectivement possible et amour. Les ouvrages s'intéressant à ce concept sont en japonais, citons Inuhiko Yomota, 「かわいい」論 (*kawaii ron: La théorie du kawaii*), Chikuma shinsho, Tokyo, 2006.

[2] Taro Igarashi, «A few things I know about Junya Ishigami» in Junya Ishigami, *Another scale of architecture*, Seigensha Art Publishing, Kyoto, 2010, p. 281. La traduction anglaise utilise *cute* pour traduire *kawaii*.

[3] Entretien avec Hideyuki Nakayama, Tokyo, 24 août 2012. Traduction du japonais par Guillaume Faas, Sophie Shiraishi et Akira Shiraishi.

[4] En témoigne par exemple le recueil d'articles publiés par Ito durant les quarante dernières années: Toyo Ito, *Tarzans in the media forest*, Architectural Association, Londres, 2011.

[5] Ou «wordless generation», *kotoba-naki sedai* 言葉なき世代 cité dans Kumiko Inui et Osamu Nishida, «Architecture and freedom», *The Japan Architect*, nº 80, Shinkenchiku-sha, Tokyo, 2010, p. 4.

[6] Par exemple, le colloque sur le paradigme *kawaii, kawaii paradaimu* カワイイパラダイム, Tokyo, 11 décembre 2007.

[7] Milica Topalovic, «The new naive», *San Rocco*, 2010.

[8] Entretien avec Kazuyo Sejima et Ryue Nishizawa, Tokyo, 20 août 2012. Traduction de l'anglais par l'auteur.

[9] Anne Gossot, «*Kagu*, le mobilier», in Philippe Bonnin, Masatsugu Nishida, Shigemi Inaga (sous la direction de), *Vocabulaire de la spatialité japonaise*, CNRS éditions, Paris, 2014. Les objets cités sont respectivement: *futon* 蒲団, *goban* 碁盤, *fusuma* 襖, *kasa* 傘, *niwa hoki* 庭帚, *chatsubo* 茶壺.

[10] Entretien avec Hideyuki Nakayama, *op. cit.*

[11] Ils ont été réalisés directement à l'ordinateur, les éléments identiques copiés-collés en donnant la preuve.

[12] Yve-Alain Bois, «Avatars de l'axonométrie» in *Images et imaginaires d'architecture en Europe aux XIXe et XXe siècles*, Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Paris, 1984, p. 130.

[13] Traduction littérale de *ukiyo-e*. *Uki* 浮: flottant, qui monte à la surface, *yo* 世: monde, société, *e* 絵: image, peinture, dessin. Même si le « monde flottant » dont il est question ici est celui de la vie bourgeoise et de ses plaisirs, rien n'interdit d'en faire une lecture plus spatiale.

[14] Hideyuki Nakayama, *Sketching*, Shinjuku Shobo, Tokyo, 2010, p. 8.

[15] Plus trivialement, on retrouve des traits similaires dans les images du groupe eBoy ou les livres de Martin Handford, *Où est Charlie?*

[16] Entretien avec Hideyuki Nakayama, *op. cit.*

[17] Auguste Choisy, *Histoire de l'architecture*, tome I & II, Gauthier-Villars, Paris, 1899, page de fausse garde en calque.

[18] Comme le notent Yuriko Yobuko et Rebecca Davis, traductrices en anglais de Kiyoshi Seike, *The art of Japanese joinery*, Weatherhill/Tankosha, New York, Tokyo, Kyoto, 1977, l'équivalent japonais d'architecte – avant que le terme moderne de *kenchikuka* (建築家) soit inventé – était *daiku*, de 大 dai, chef et 工 *ku*, artisan. Si la plupart des traductions proposent «charpentier» comme équivalent, je suis partisan d'utiliser soit «architecte» qui étymologiquement est un bon pendant, soit «maître charpentier» qui est plus transparent et traduit le caractère non seulement artisanal mais aussi dirigeant de cette fonction.

[19] André Corboz, «L'architecture moderne face à la tradition japonaise» in Tomoya Matsuda, *Japon*, Office du livre, Fribourg, 1969, p. 5.

[20] *Tangorin*, dictionnaire japonais-anglais, en ligne et *Dictionnaire-japonais.com*, en ligne.

[21] A commencer par le mot architecture, *kenchiku* 建築, créé à l'ère Meiji pour nommer une réalité nouvelle au Japon.

[22] Autre nom de l'époque d'Edo, env. 1600-1868.

[23] Qualités essentielles du *ma* 間, concept spatial spécifiquement japonais, bien qu'Augustin Berque aime à rappeler que c'est le mot *ma* qui est, à proprement parler, propre au Japon et antérieur à l'importation du sinogramme 間. Les Coréens, dit-il par exemple, utilisent le même signe et en disent sensiblement les mêmes choses que les Japonais. cf. Philippe Bonnin, Masatsugu Nishida, Shigemi Inaga (sous la direction de), *vocabulaire de la spacialité japonaise*, *op. cit.*, p. 296.