

David Malaud

Sur les traces de l'*Homo* *Architectus* *Ludens*

Architecte théoricien

David Malaud propose une description d'une espèce nouvelle – l'*Homo Architectus Ludens* – étudiée au cours de sa thèse de doctorat intitulée «*Architectus Ludens: faire illusion. Situation, symbole, diagramme, carte*», soutenue en décembre 2018 au laboratoire LéaV de l'ENSA Versailles. Il revient notamment sur quatre spécimens étudiés : l'aventurier, le metteur en scène, le bricoleur et le stratège.

173 p.12

ENQUÊTE

Février 2020



fig.1 – Thomas Eakins, *Baby at Play*, 1876.



fig.2 – Thomas Cole, Architect's Dream, 1840.

« Environné d'un monde empli de phénomènes merveilleux et de puissances naturelles dont il pressent qu'il pourrait en concevoir la loi sans jamais la déchiffrer, et que seul lui parvient un accord incomplet qui maintient son esprit dans une tension jamais assouvie, par la médiation du jeu l'homme fait sortir du néant la perfection qui faisait jusqu'alors défaut, et se bâtit un monde en petit où la loi cosmique, étroitement bornée et fermée sur elle-même, apparaît parfaite sous ce rapport. À travers ce jeu, l'homme satisfait son instinct cosmogonique. » Gottfried Semper, *Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten, oder Praktische Aesthetik*, 1860.

DÉFINITION

Homo Architectus Ludens (n. m.) : Homo Architectus Ludens (littéralement « homme architecte jouant », communément appelé, « architecte joueur » ou simplement « architecte ») est une sous-espèce de la famille des hominidés et plus particulièrement de la branche toujours en vie appelée Homo Sapiens ou parfois Homo Ludens (voir Johan Huizinga). Comme les autres individus de son espèce, il a la capacité de créer des mondes imaginaires en jouant. Ces mondes, qui viennent se superposer au monde réel, définissent le domaine dit « sur-réel » (voir Surréalisme, André Breton), dans lequel l'Homo Ludens vit la majeure partie de son existence. Dès la petite enfance, le jeu lui permet d'entrer en relation avec la réalité extérieure et structure ses rapports aux autres individus qu'il décide de faire entrer ou non dans ses mondes.

La création et le partage de ses terrains de jeux se font principalement par le langage oral ou gestuel, mais l'Architectus Ludens se distingue des autres sous-espèces par sa capacité parfois obsessionnelle à vouloir donner corps à son jeu par la construction d'artefacts matériels. Après un apprentissage dans un établissement dit « École d'architecture » (anciennement École des Beaux-Arts), cette pulsion instinctive est mise au service de la société dont il construit les décors de jeu, accompagnant ainsi l'évolution des fantasmes

sociaux (voir *Delirious New York*, Rem Koolhaas). Paradoxalement, une fois parvenue à une maîtrise du jeu, l'Architectus Ludens prend souvent une posture très sérieuse. Il parcourt les salons tout de noir vêtu, la mine grave et préoccupée, dissimulant habilement le plaisir qu'il prend quotidiennement en jouant avec les formes, les matières, les ombres et la lumière.

fig. 1 et 2: Portraits de l'Architectus Ludens à 3 ans et à 32 ans.

CHRONOLOGIE

Depuis plusieurs siècles déjà, certains Architectus Ludens n'hésitent cependant pas à avouer clairement leur penchant joueur. Leon Battista Alberti, explique ainsi que, pour fuir la peine et l'anxiété, il construit des bâtiments dans son esprit, arrangeant colonnes et corniches jusqu'à être conquis par le sommeil (voir *Della tranquillità dell'animo*, 1442). (1) Quelques siècles plus tard, Étienne-Louis Boullée confesse quant à lui s'être adonné à des « jeux d'esprits et d'imagination » afin de « délasser » son imagination, la laissant agir « sans chercher à la contraindre » (voir *Essai sur l'art*, 1784 - 1793). (2)

À partir du XIX^e siècle, le jeu jusqu'alors considéré comme une activité futile voire immorale, va peu à peu gagner ses lettres de noblesse. La philosophie esthétique allemande lui a fait une place centrale dans ses théories (voir Kant, Schiller). Pédagogues, psychologues, éthologues étudient l'expérience ludique de manière pragmatique chez l'enfant ou l'animal, et établissent son lien avec l'apprentissage et la créativité (voir Friedrich Froebel, Karl Groos, Charles Darwin, John Dewey, Sigmund Freud). Quelques architectus ludens osent alors proposer de mettre ce divertissement au cœur de leur théorie. Pour Gottfried Semper, le jeu permet à l'humain de construire l'harmonie du microcosme architectural (voir *Le Style*, 1860). Le Corbusier propose quant à lui de voir l'architecture comme le « jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous

la lumière » (voir *Vers une architecture*, 1923). (3) Parallèlement, le jeu est toujours plus étudié par les sciences humaines. L'historien Johan Huizinga rebaptise l'espèce Homo Sapiens en Homo Ludens (voir *Homo Ludens*, 1938). Il soutient en effet que l'origine des arts et plus largement des différentes sphères culturelles de nos civilisations modernes est à trouver dans les jeux des sociétés primitives. Traduit en anglais en 1949 puis en français en 1951, *Homo Ludens* participera à mettre le jeu au devant de la scène.

Sur le plan psychologique, c'est Donald Woods Winnicott (*Jeu et réalité*, 1971) qui finira de consacrer le rôle du jeu. Pour le psychanalyste et pédiatre britannique, la pulsion créative « indispensable à l'artiste qui doit faire œuvre d'art » mais qui est également présente en chacun de nous qui « pose un regard sain sur tout ce qu'il voit ou qui fait volontairement quelque chose », (4) aurait son origine dans le jeu de l'enfant (*playing*), dont il observe les tout premiers signes chez le nourrisson. Pour lui, le jeu apparaît pour faire face à la désillusion, à la perte du sentiment magique d'omnipotence dont le petit de l'homme doit peu à peu faire l'apprentissage. (5) En jouant avec des objets transitionnels, à la fois extérieurs à lui et supports de son imagination, il inaugure la capacité de l'homme à imaginer, à recréer des « aires d'illusion », des espace-temps paradoxaux où se chevauchent le monde interne et le monde externe. Cette capacité se retrouvera à l'âge adulte dans « le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique créatif ».

Si le jeu est l'origine de l'art, alors pour le renouveler il suffit de revenir au jeu. La célèbre formule d'Allan Kaprow, « *Everywhere as playground* », (6) résume bien l'état d'esprit du début des années 50 à la fin des années 70. Que ce soit pour les Situationnistes ou les membres du groupe Fluxus par exemple, le mot d'ordre est au dépassement de l'art par le jeu. (7) Pour tous ces non-artistes, le jeu est le moyen expérimental de retrouver une énergie et une vivacité qui faisaient défaut aux œuvres traditionnelles conservées dans l'atmosphère glacée des musées et des institutions culturelles.

L'Architectus Ludens n'échappe pas à ce mouvement de libération. En 1953, au CIAM IX d'Aix-en-Provence, Peter et Alison Smithson détournent la traditionnelle grille de présentation en utilisant les photographies de Nigel Henderson montrant des enfants jouant à la marelle devant sa maison dans les rues de Bethnal Green, un quartier populaire de l'est londonien. Le jeu apparaît alors comme un moyen de ré-humaniser la machine fonctionnaliste. À travers l'idée du jeu de l'enfant dans la ville, et des *playgrounds*, notamment ceux d'Aldo Van Eyck, (8) les architectes du Team X développent des thèmes comme l'appropriation de l'espace, la flexibilité, niés par les modernes.

Après ces débuts prometteurs, on assiste à une période d'expansion très rapide de l'espèce, portée notamment par les courants pop, et le développement de la société des loisirs. L'importante diversification qui se produit alors et continue jusqu'à nos jours rend désormais difficile la compréhension de l'espèce. Des travaux de recherche récents, basés sur les catégories de jeu développées par Jean Piaget (*La formation du symbole chez l'enfant*, 1968) et Roger Caillois (*Les jeux et les hommes*, 1958), proposent de différencier chez l'Architectus Ludens quatre tendances au jeu, quatre postures de joueurs : l'aventurier, le metteur en scène, le bricoleur, le stratège correspondant à quatre types de jeux : le labyrinthe, le théâtre, le jeu de construction et le jeu de stratégie.

AVENTURIER ET LABYRINTHE

Le monde au commencement est un chaos absurde. Et nous devenons des aventuriers, partant en quête du centre du labyrinthe. L'obscurité du monde s'éclaire par ce mouvement d'exploration qui nous situe mais nous distrait, ravivant à chaque pas le vertige de la désorientation. L'effroi et l'angoisse causés par cette perte de repères sensoriels et spirituels ne sont que le prélude nécessaire au plaisir de la découverte de sensations, d'émotions et d'idées nouvelles qui nous métamorphosent. Immersé dans l'enchevêtrement du monde, notre corps devient le centre de situations.

Déclenchée par notre contact avec les lieux, une ivresse nous enveloppe soudain dans des atmosphères affectives qui nous font exister. Alors, pour déchiffrer l'énigme du monde, la question qu'il nous faudra peut-être poser est : où est le centre du labyrinthe ?

SPÉCIMEN N° 1 : CONSTANT ET L'INTERNATIONALE SITUATIONNISTE

«L'aventurier est celui qui fait arriver les aventures, plus que celui à qui les aventures arrivent. La construction de situations sera la réalisation continue d'un grand jeu délibérément choisi ; le passage de l'un à l'autre de ces décors et de ces conflits dont les personnages d'une tragédie mouraient en vingt-quatre heures. Mais le temps de vivre ne manquera plus.» «Une idée neuve en Europe», Internationale lettriste, Potlatch, n°7, le 3 août 1954. (9)



fig.3: L'aventurier dans son labyrinthe
Exposition au Gementmuseum, La Haye, 1965.
© Nic Tummers.

Partir à la dérive dans le labyrinthe des villes. Se perdre dans le monde mais aussi perdre le monde. Pour les artistes révolutionnaires de l'Internationale lettriste et situationniste, ce vertige était la clé pour créer un monde nouveau. Le projet

de *New Babylon*, conçu à partir de 1958 par Constant, en dialogue avec Guy Debord, incarne spatialement leur volonté de détruire l'ordre fonctionnel pour instaurer un «ordre mouvant de l'avenir». Ville idéale labyrinthique à l'échelle planétaire, cet univers kaléidoscopique aux atmosphères sans cesse renouvelées selon les désirs de ses habitants est le terrain de jeu d'une nouvelle société d'*Homo Ludens*. Cette humanité joueuse s'émancipe du carcan routinier du travail pour réenchanter sans cesse son quotidien par la construction de situations.

METTEUR EN SCÈNE ET THÉÂTRE

Sur les chemins de nos errances nous collectons quelques objets dont l'éclat nous a soudain frappé. Lorsque la nostalgie de ces illuminations nous saisit, nous devenons metteur en scène, tentant de faire revivre ces objets perdus. Ces fragments du passé deviennent alors les protagonistes de scènes auxquelles nous assistons avec émerveillement. L'illusion de la représentation rend présents dans nos chairs ces objets absents. Dans le grand théâtre du monde, les formes sont des symboles en attente d'un regard. Lorsque nous les contemplons, elles ont le pouvoir magique de recréer des topographies imaginaires où s'incarnent nos souvenirs, portés par l'élan de nos désirs.

SPÉCIMEN N° 2 ALDO ROSSI

«[Le Petit Théâtre scientifique] est donc inséparable de ses décors, de ses maquettes, de l'expérience de chaque combinaison et la scène se réduit à la table de travail de l'artisan ou du chercheur. Il est expérimental comme est expérimentale la science, mais il confère sa propre magie à chaque expérimentation. A l'intérieur de ce théâtre, rien ne peut être fortuit, mais rien ne peut, non plus, être résolu définitivement.» Aldo Rossi, *Autobiographie scientifique*, 1981. (10)

ENQUÊTE

Février 2020



fig.4: Le metteur en scène devant son théâtre.
Aldo Rossi devant la péniche transportant le Teatro del mondo, 11 novembre 1979.

Saisir le flux des souvenirs qui montent de la mémoire au gré des analogies. Redessiner, répéter pour faire surgir un symbole nouveau. Le *Teatrino Scientifico* d'Aldo Rossi désigne ce lieu paradoxal où le jeu des réminiscences mène à la matérialisation de fragments d'architectures, chargés de sentiments autobiographiques. Pour l'architecte milanais, l'architecture est un jeu d'imitation et la ville un théâtre de la mémoire collective. L'architecte, tel un collectionneur de jouets, amasse des fragments de ce vaste palimpseste et en réactualise la symbolique en les proposant à nouveau dans ses projets. Les formes archétypales qu'il conçoit permet au public le rêve et le font naviguer dans des topographies imaginaires entre mémoire intime et histoire collective.

Tel un joujou barbare (voir Baudelaire, *La morale du joujou*, 1853), le *Teatro del Mondo*, théâtre flottant conçu en 1979 pour naviguer dans le paysage vénitien, tout de marbre et de briques, de corniches et de colonnades, est sans doute l'exemple le plus abouti de ce surréalisme architectural.

BRICOLEUR ET JEU DE CONSTRUCTION

Les fragments que nous amassons constituent les briques d'un vaste langage collectif dont nous partageons les significations grâce à l'abstraction de la parole. Nous devenons alors des bricoleurs, capables de construire et déconstruire toujours de nouveaux assemblages complexes en combinant des pièces élémentaires. Par ces jeux de construction, nous ouvrons des faisceaux de sens dans le non-sens du hasard. Dans la combinatoire du monde, nos constructions sont des diagrammes, des nœuds de possibilité qui, dans leur incertitude, restent ouverts à l'interprétation des autres.

SPÉCIMEN N° 3 CEDRIC PRICE

«Le dessin de l'espace est une opération qui établit essentiellement un ensemble de règles qui permettent à une gamme de jeux aussi large que possible d'être joués par autant de machines de mesure que possible, incluant les humains.» Cedric Price, «Public spaces and private spaces», Londres, *Architecture Club Magazine*, n°2, 1978 (11)

fig.5: Le bricoleur sur son jeu de construction

Déconstruire les totalités qui immobilisent nos sociétés — discours, plans, programmes, habitudes, préjugés. Rendre leur mobilité aux éléments du réel pour renverser le sens et laisser advenir de nouvelles combinaisons. Cedric Price se considère au début de sa carrière comme un «anti-architecte»,

dégommant les certitudes de la profession avec humour et provocation. Le *Fun Palace*, objet urbain non identifié, à mi-chemin entre le terrain d'aventure et l'université populaire, apparaît comme un grand jeu de construction. Conçu à partir de 1962 dans un processus collectif, avec notamment la dramaturge Joan Littlewood et le cybernéticien Gordon Pask, ce meccano de la préfabrication est perpétuellement en chantier, évoluant selon les désirs de ses usagers. Cette œuvre en mouvement limite l'architecture à un système sous-déterminé offrant aux usagers des possibilités d'interprétation et de participation.

STRATÈGE ET JEUX DE PLATEAU

L'expérience empirique du monde ne nous suffit pas. Nous cherchons à l'objectiver pour le comprendre. Nous tentons de découvrir l'ordre et les lois du système afin de mieux nous en emparer. Nous prenons de la hauteur et devenons stratèges, traduisant chaque situation en un plateau de jeu. Ces modèles réduits nous permettent d'arrêter le temps pour simuler des futurs possibles. Aussi rationnelles qu'elles puissent paraître, toutes ces cartes ne sont pourtant que des hypothèses subjectives, reflets de notre soif inaltérable d'unité avec le cosmos.

SPÉCIMEN N° 4 RICHARD BUCKMINSTER FULLER

«Nous entrons aujourd'hui dans un rapport entièrement nouveau et différent avec l'Univers. Il nous faudra déployer les ailes de notre intelligence et nous envoler... ou périr. Autrement dit, nous devons oser prendre notre envol immédiatement à l'aide des principes généraux gouvernant l'univers et ne plus nous en remettre aux règles de base des réflexes superstitieux et fausement conditionnés du passé.» R. Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial «Terre»*, 1969. (12)



fig.5 – Cedric Price sur le chantier de l'Interaction Centre, 1976-77. CCA Fonds Cedric Price. DR:2004:1212.

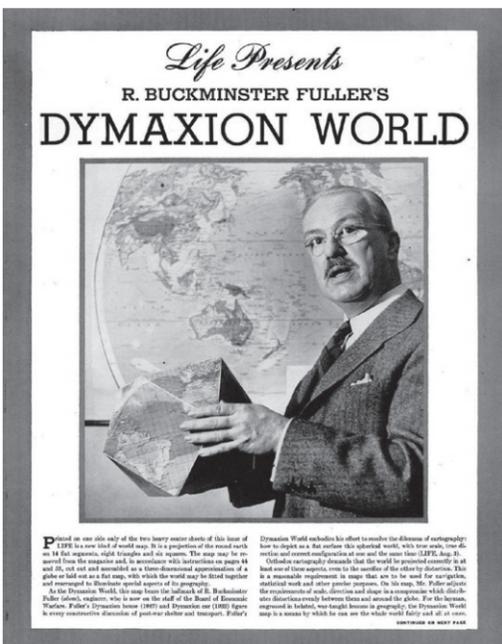


fig. 6 : Le stratège et sa carte «Richard Buckminster Fuller's Dymaxion World», Life, 1^{er} mars 1943.

LA CABANE PRIMITIVE

Ces quatre postures de joueurs correspondent à des facultés fondamentales de l'esprit mais ne sont pas nécessairement exhaustives, ni exclusives les unes des autres et peuvent bien sûr être combinées dans les projets de l'*Architectus Ludens*. L'élan du jeu, dans toute sa diversité, ouvre ainsi à la création d'une infinité de nouveaux mondes. L'origine de l'architecture, la «cabane primitive», n'est alors plus tant à chercher dans la préhistoire, lors de l'enfance de l'humanité, comme le pensaient les architectes rationalistes. Elle se situe au fond de chacun de nous, dans l'enfance joueuse de notre esprit. Nos architectures ont pour racines ces cabanes oniriques que nous bâtissons sans cesse pour que puisse venir y jouer notre enfant intérieur qui cherche inlassablement à habiter et comprendre le monde. Ces cabanes solitaires sont aussi des arches cosmopolites dans lesquelles nous embarquons avec nous la foule de nos rencontres. Aussi, ce n'est qu'en nous mettant «au jeu» collectivement que nous pourrions inventer les règles de cohabitation de la grande arche planétaire. ●

fig. 7: Cabane pour enfant joueur

(1) Denis Hollier, «La métaphore architecturale», in *La prise de la Concorde*, Paris, Éditions Gallimard, 1974. Denis Hollier cite l'ouvrage de Leon Battista Alberti, *Della tranquillità dell'animo* (1442). Voir la traduction de Pierre Jodogne (*Entretiens sur la tranquillité de l'âme*, Paris, Le Seuil, 2016) (2) Étienne-Louis Boullée, *Architecture, Essai sur l'art* (c. 1784-1793), Paris, Hermann, 1968, p.28-29. Textes réunis et présentés par Jean-Marie Pérouse de Montclos. (3) Le Corbusier, *Vers une architecture* (Paris 1923), Paris, Flammarion, 1995, p.16. (4) Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité* (Londres, Tavistock, 1971), Paris, Gallimard, 2002, p.134 (5) Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité*, op.cit., p.44. «Au début, la mère, par une adaptation qui est presque de 100 %, permet au bébé d'avoir l'illusion que son sein à elle est une partie de lui, l'enfant. Le sein est, pour ainsi dire, sous le contrôle magique du bébé. [...] La tâche ultime de la mère [et de l'environnement] est de désillusionner progressivement l'enfant, mais elle ne peut réussir que si elle s'est d'abord montrée capable de donner les possibilités suffisantes d'illusion.» (6) Allan Kaprow, «Everywhere as playground», in «The education of the Un-Artist», Part II, *Art News*, Mai 1972. (7) *Fluxus dixit*, une anthologie, vol.1, Dijon, Les presses du réel, 2002. Textes réunis et présentés par Nicolas Feuillie. (8) Liane Lefavre, Ingeborg Roode, Rudi Fuchs, Aldo Van Eyck : *the playgrounds and the city*, Amsterdam, Stedelijk Museum, 2002. À lire aussi sur les

playgrounds: Vincent Romagny, *Anthologie: aires de jeux d'artistes*, Gollion (Suisse), Infolio, 2010. (9) Michèle-I. Bernstein, André-Frank Conord, Mohamed Dahou, Guy Debord, Jacques Fillon, Véra, Gil J. Wolman, «Une idée neuve en Europe», *Potlatch*, n°7, le 3 Août 1954, in Guy Debord, Jean-Louis Rancón et Alice Debord (éds.), *Œuvres*, Paris Gallimard, 2006, p.147. (10) Aldo Rossi, *Autobiographie scientifique* (1981 New York), Marseille, Parentheses, 2010, p.52. (11) Cedric Price, «Public spaces and private spaces», Londres, *Architecture Club Magazine*, n°2, 1978. Traduction de l'auteur. «Thus the design of space is an operation that primarily establishes a set of rules that enable as large a range as possible of games to be played by as large a number of measurement machines, including humans, as probable.» (12) Richard Buckminster Fuller, *Manuel d'instruction pour le vaisseau spatial «Terre»*, (1969 Carbondale), Baden, Lars Muller Publishers, 2009, p.68.



Marc-Antoine Laugier, La cabane primitive, Frontispice de l'Essai sur l'architecture, 1755.

Dézoomer, élargir la focale pour comprendre les systèmes humains, y déceler les tendances et les synergies possibles afin de mieux anticiper leurs transformations. C'est la posture qu'adopte Richard Buckminster Fuller, l'«artiste-scientifique» qui rêvait d'une humanité qui un jour cartographierait entièrement l'univers. La première étape vers cet horizon utopique est de comprendre la Terre pour pouvoir «faire fonctionner le monde pour le succès de toute l'humanité». Le *World Game*, qu'il conçoit dans les années 60 en pleine guerre froide, est un jeu de simulation qui invite les citoyens de la planète à créer un monde alternatif en imaginant des stratégies de coopération internationale. Buckminster Fuller imagine détourner les technologies militaires de l'information pour construire les plateaux de jeu du *World Game*. Dans les Geoscopes, ces gigantesques salles de pilotage sphériques, les nouveaux pilotes du *Vaisseau spatial «Terre»* pourraient assister au spectacle du monde en 4D.