

**RACONTER L'ESPACE,
CONSTRUIRE LE RÉCIT**

Écrit et réalisé par Jéhane Delépine

Mémoire de diplôme encadré
par Augusto Antonio Viola

École Camondo
Paris, 2026

SOMMAIRE

INTRODUCTION	05
01. LE RÉCIT QUI CONSTRUIT L'ESPACE	10
Conception et narration, deux notions indissociables	11
La fiction, génératrice d'espace	15
Le récit, générateur d'expérience immersive	25
Le récit, générateur d'espace autobiographique	31
Le récit, générateur d'espace littéraire	43
02. L'ESPACE QUI CONSTRUIT LE RÉCIT	49
L'espace comme mémoire du récit	51
Conception et narration, deux processus semblables	57
L'espace comme ouverture à l'interprétation	61
Le récit qui accompagne la perception de l'espace	69
L'espace pictural et le récit	75
03. CONCLUSION	87
04. OUVERTURE	91
BIBLIOGRAPHIE	101
ANNEXE	107
Développement de la recherche en anthologie	

INTRODUCTION

Le récit construit l'espace, et l'espace construit à son tour le récit. Il existe un lien fondamental entre ces deux notions : la narration donne du sens aux lieux et l'architecture devient un support pour le récit.

Le terme "récit" renvoie ici à une narration qui raconte une histoire, qu'elle soit fictive, autobiographique, théorique ou symbolique.

Concevoir un espace, c'est aussi raconter une histoire. En tant qu'architectes d'intérieur, nous sommes à la fois narrateurs et concepteurs. Nous cherchons à donner du sens à nos projets, à transmettre une vision, un imaginaire. Chaque lieu est pensé en fonction de ceux qui l'habiteront, y passeront et s'y arrêteront. Il ne s'agit pas seulement d'agencer des formes, mais de composer une expérience.

Le récit offre d'ailleurs une liberté que l'espace construit ne permet pas toujours. Par les mots, il est possible d'aller plus loin, de dépasser certaines contraintes matérielles et techniques.

Ainsi, le récit et l'espace se nourrissent mutuellement et il devient essentiel de croiser ces deux domaines pour construire des projets cohérents.

La question du récit en architecture trouve ses racines en Antiquité. Vitruve, dans son traité *De Architectura*, établit que l'acte de bâtir

mêle obligatoirement savoir technique et capacité narrative. Selon lui, l'architecte doit exceller non seulement dans la construction, mais aussi dans la connaissance de domaines variés, et être en mesure d'expliquer et de transmettre la portée symbolique de ses réalisations par le récit. Il distingue ainsi « la chose représentée »⁰¹ (l'œuvre architecturale elle-même) et « la chose qui représente »⁰² (le discours qui l'accompagne et la justifie).

L'auteur insiste sur la nécessité pour l'architecte de conjuguer intelligence, application et facilité rédactionnelle : « l'esprit sans l'application, ou l'application sans l'esprit, ne peut rendre un artiste parfait »⁰³.

Un exemple emblématique de cette relation entre construction et narration est celui de l'ordre corinthien, le dernier des trois ordres architecturaux grecs, qui a été inventé aux alentours de 380 av. J.-C.

Vitruve propose une explication narrative à ces chapiteaux : il raconte la manière dont le sculpteur Callimaque, inspiré par une corbeille déposée sur une tombe et envahie de feuilles d'acanthes, inventa la composition du chapiteau. Ce récit n'est pas un simple ornement, il donne à l'élément architectural une profondeur symbolique et culturelle. L'auteur montre ainsi que le dialogue entre narration et conception spatiale est au fondement même de la pratique architecturale.



Détail d'un chapiteau corinthien, Château de Champlitte, France, photographie, 2011, ©Jérôme Bardiau

« Une jeune fille de Corinthe (...) fut atteinte d'une maladie qui l'emporta ; après sa mort, de petits vases (...) furent recueillis par sa nourrice, arrangés dans une corbeille et déposés sur sa tombe, et (...) elle les recouvrit d'une tuile. Cette corbeille avait été par hasard placée sur une racine d'acanthé (...). Cette racine poussa vers le printemps des tiges et des feuilles (...). Le sculpteur Callimaque, (...) passant auprès de ce tombeau, aperçut ce panier (...). Charmé de cette forme nouvelle, il l'adopta pour les colonnes qu'il éleva à Corinthe »¹

01 Pollio Marcus Vitruvius, *De architectura*, 15 av. J.-C. (traduction française par M.Ch.L. Maufas, *De l'architecture*, Paris, Bibliothèque latine-française, 1847, Livre I)

02 *Ibid.*

03 *Ibid.*

1 Pollio Marcus Vitruvius, *De architectura*, 15 av. J.-C. (traduction française par M.Ch.L. Maufas, *De l'architecture*, Paris, Bibliothèque latine-française, 1847, Livre I)

La recherche a pour objectif de constituer un début d'anthologie, regroupant plusieurs textes littéraires et projets architecturaux, issus d'époques et de registres variés, qui illustrent une même caractéristique : le récit et l'espace, coexistent et se répondent.

Une attention particulière est donnée à l'espace architectural intérieur, où la narration prend une dimension immersive. Chaque élément qui le compose participe à l'élaboration d'une histoire. Le récit apparaît alors comme un outil fondamental, non seulement pour structurer la pensée architecturale, mais aussi pour conférer aux espaces une charge symbolique, au-delà de leur simple fonctionnalité. La cohérence constitue d'ailleurs l'un des principaux critères d'évaluation d'un projet architectural, et lorsque sa réalisation s'éloigne de l'intention initiale, il perd de sa justesse.

L'objectif du mémoire est de comprendre en quoi le récit constitue un outil de conception à part entière et d'analyser la valeur qu'il apporte à l'espace architectural, autant dans l'élaboration du projet que dans la perception et l'expérience des lieux.

Aujourd'hui, cette réflexion prend une nouvelle dimension avec l'émergence de l'intelligence artificielle. Il est désormais possible de générer des images à partir de textes et de concevoir des espaces à partir de récits. Ces nouvelles interactions entre technologie et narration ouvrent des perspectives inédites pour la conception architecturale. L'IA redéfinit-elle le rôle du récit dans la fabrication des espaces ?

Le travail propose d'explorer ces interconnexions, en deux temps : d'abord, en examinant comment le récit structure l'espace architectural ; ensuite, en analysant la manière dont l'espace, à son tour, engendre des récits.

LE RÉCIT QUI CONSTRUIT L'ESPACE

01

CONCEPTION ET NARRATION, DEUX NOTIONS INDISSOCIABLES

Dans le processus de conception architecturale, le récit peut occuper une place centrale : il est capable de structurer l'espace avant même que celui-ci ne prenne forme dans la réalité. Comme le note Beatriz Colomina, « Chaque élément est relié à celui qui lui est adjacent, comme dans une ligne écrite où chaque mot se réfère au suivant »⁰⁴. De la même manière qu'un récit doit être cohérent et relié, un espace doit être conçu de façon à ce que ses différentes parties dialoguent entre elles. La logique de construction et d'enchaînement des éléments est donc analogue dans les deux pratiques. Adolf Loos souligne également que « Le véritable architecte a d'abord le sentiment de l'effet qu'il veut produire, puis il devine les espaces qu'il faudra créer »⁰⁵.

04 Beatriz Colomina, *La publicité du privé de Loos à Le Corbusier*, Collection Restitutions, HYX, 1998, Chapitre Villes, p. 59

05 Adolf Loos, *Das Prinzip der Bekleidung*, Sämtliche Schriften, Vienne, Herold, 1898, p. 106 (cité et traduit en français par Beatriz Colomina, *La publicité du privé de Loos à Le Corbusier*, Collection Restitutions, HYX, 1998)

Ne commence-t-on pas par imaginer l'expérience globale (l'histoire et le récit), avant de réfléchir aux volumes, aux matériaux et aux formes concrètes ?

La tension qui existe entre espace et narration est pleinement saisie dans le travail des "architectes narrateurs", ces architectes dont le travail inclut également la composition d'un récit. Ils peuvent se décomposer en trois rôles différents :

Le "storyteller", qui imagine histoires et usages qui se dérouleront dans l'espace.

Le "designer", qui conçoit formes et dispositifs matériels.

Et le "worldbuilder", qui crée un univers cohérent autour du projet.

Ils imaginent à la fois le projet en lui-même et tout son imaginaire associé.

Pour présenter un projet, l'architecte dispose de plusieurs outils : maquettes, dessins, croquis et récits, qui constituent un ensemble narratif complet. Ces médias ne servent pas seulement à convaincre un commanditaire, ils permettent également de structurer la conception du projet.

Comme le montre l'exemple de Bernard Tschumi lors de la conception du parc de la Villette, l'évocation de la scène « patiner dans la serre tropicale au son du piano »⁰⁶ traduit l'architecture à travers une expérience vécue, plutôt que par sa forme ou ses matériaux. À l'inverse, décrire le parc comme « une reconstruction du cube en rampes, escaliers, espaces clos »⁰⁷ est purement technique et spatial.

En sachant que les usagers perçoivent mieux l'architecture par ce qui s'y passe plutôt que par ses caractéristiques physiques, ce procédé de description vivante leur permet de mieux appréhender l'espace. Ce processus employé par Tschumi est appelé hypotypose, il s'agit d'une figure théorique qui consiste à décrire une scène de manière si frappante qu'elle semble vécue par le lecteur lui-même.

⁰⁶ Bernard Tschumi, « Bernard Tschumi le parc de la Villette. Entretien avec l'architecte (entretien avec Jacques Lucan) », AMC, n° 6, 1984, p. 34

⁰⁷ *Ibid.*

La narration est ainsi un véritable outil du design qui aide à concevoir des espaces. Imaginer des scènes vécues permet de structurer l'espace autrement que par ses données physiques. L'architecte peut placer l'utilisateur dans une situation imaginaire avant même que l'espace existe, ce qui oriente ses choix de conception.

Cette approche n'est pas seulement une stratégie de communication (séduire, convaincre, faire comprendre), elle fait partie intégrante du processus de conception. Certains aspects d'un projet ne peuvent être conçus qu'en imaginant un usager autre que soi dans une situation future. Le récit est une manière de gérer l'incertitude inhérente à la création. Il devient alors indispensable car il permet d'intégrer un futur incertain que les modèles matériels, comme les dessins, les maquettes et les plans, ne peuvent pas représenter.

On peut donc dire que l'objet architectural est un fragment, il ne prend sens qu'à travers la narration qui l'a produit.

L'architecte ne se contente pas de créer un objet dans un milieu donné, il conçoit un « objet-milieu »⁰⁸, où l'expérience et le sensible sont indispensables à l'existence même de l'objet. La narration est donc ce qui relie les fragments matériels à une vision globale qui inclut les usages imaginés et les expériences sensibles.

⁰⁸ Louis Vitalis, François Guéna, « Narrer pour concevoir, concevoir pour narrer - enjeux épistémologiques croisés », Revue française des sciences de l'information et de la communication, 2017, p. 5

LA FICTION, GÉNÉRATRICE D'ESPACE

Dans l'analyse d'espaces créés à partir de récits (tirés principalement de romans et de contes) la traduction spatiale est anticipée dans le texte de manière à suggérer sa communication et sa construction.

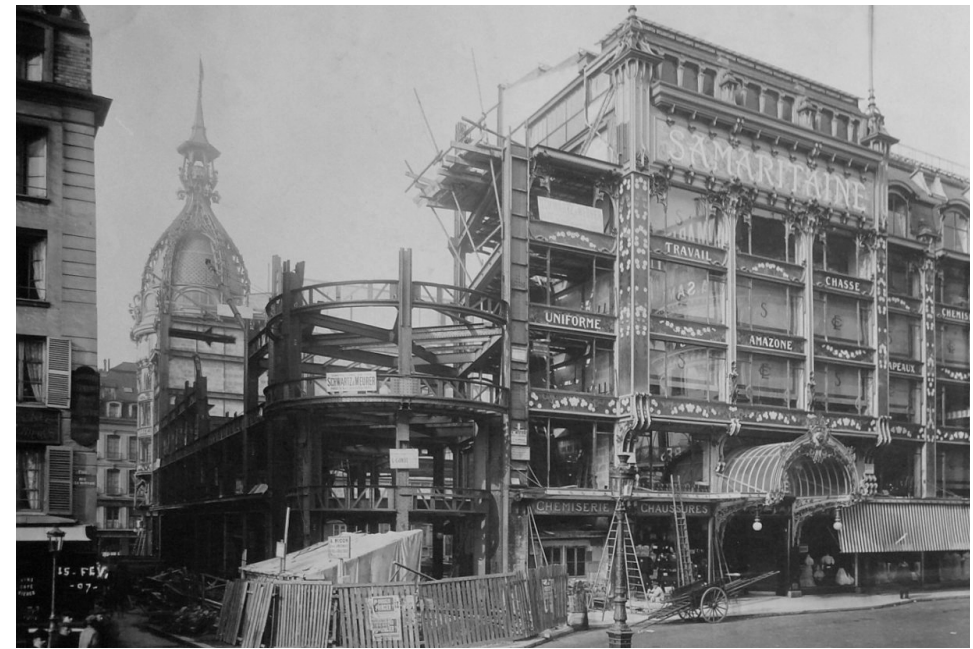
L'histoire du roman *Au bonheur des Dames* d'Emile Zola illustre la manière dont un récit peut donner naissance à un espace architectural. En 1882, l'écrivain sollicite Frantz Jourdain, un architecte belge inspiré de l'Art Nouveau, non pas pour ses talents d'architecte, mais pour ses talents d'écrivain. Il lui demande d'imaginer un grand magasin pour l'aider à écrire le décor principal de son roman. Jourdain rédige alors un certain nombre de feuillets détaillant un grand magasin imaginaire. Zola les recopie presque à l'identique dans *Au Bonheur des Dames*, le onzième roman de la série des Rougon-Macquart, publié en 1883. Vingt ans plus tard, lorsque Jourdain dirigera la construction de la Samaritaine, il réalisera ce qu'il avait d'abord imaginé par l'écriture. Les origines de ce lieu sont donc littéraires.

L'idée qu'avait Frantz Jourdain du grand magasin n'est pas seulement un décor littéraire pour le roman de Zola, c'est une véritable anticipation de l'architecture commerciale moderne. Dans ses feuillets, il insiste sur le rôle social et démocratique de cet endroit .

L'architecte avait une vision radicale de ce que devaient être les grands magasins : un lieu qui plaît à tout le monde⁰⁹. Pour lui, il fallait créer une architecture démocratique. Il imagine ainsi le magasin en fer et non en pierre afin que les espaces intérieurs soient mieux éclairés et plus vastes, tout en remplaçant les murs épais par du verre. Le tout animé de couleurs vives, de décors variés et d'ornementations pour égayer le quotidien gris de la ville de Paris.

Au-delà de la structure du bâtiment, Jourdain insistait également sur l'importance de la mise en scène des marchandises. Zola reprend cette logique de théâtralisation dans son roman pour créer une description presque onirique du grand magasin.

Ainsi, le roman d'Émile Zola et le projet architectural de Frantz Jourdain se répondent et se renforcent mutuellement. Le texte n'est pas seulement une description littéraire, il inspire la réalisation concrète de la Samaritaine. Dans ce dialogue constant entre fiction et construction, l'espace se façonne et devient vivant par le récit, avant même de se concrétiser. L'architecture de ce grand magasin était donc évidente à réaliser, malgré sa nouveauté pour l'époque, puisqu'elle a déjà été vécue à travers un roman. L'architecte savait donc à l'avance comment les visiteurs et les acheteurs allaient se comporter, se déplacer et appréhender ce lieu avant même sa construction.



Construction de la Samaritaine, Paris, France, photographie, non datée, ©Zestforart

Jourdain écrit à Zola :

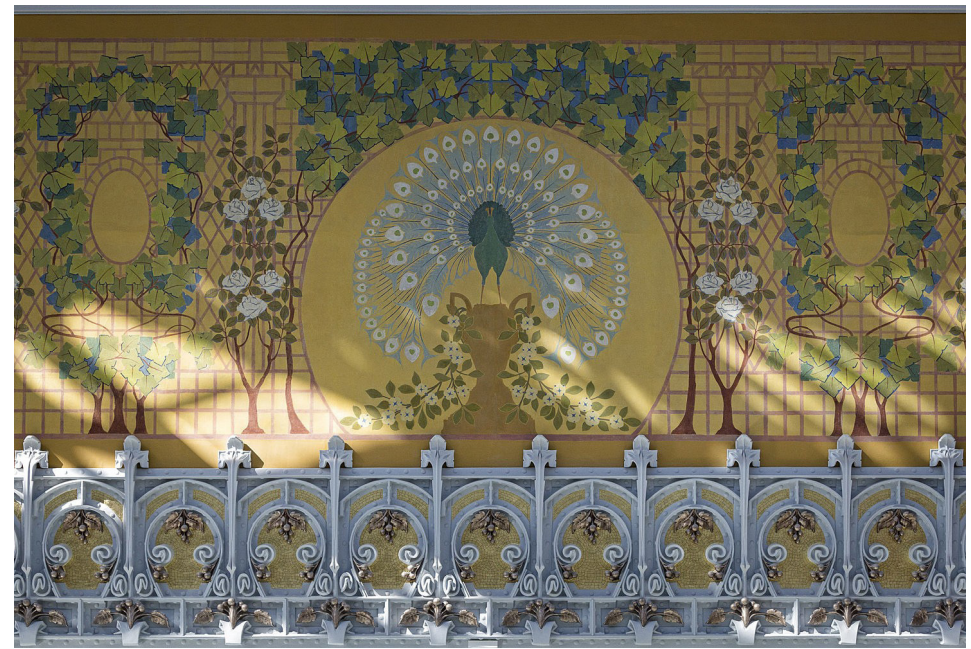
« La foule est réfractaire aux manifestations de l'art élevé. Dans l'ensemble, l'architecte devra donc chercher les gros effets et éviter certaines recherches de goût et de style qui passeraient non seulement inaperçues mais qui pourraient compromettre le côté utilitaire et commercial du projet. La façade d'un monument de ce genre est une enseigne et une réclame d'abord, qu'on y fasse bien attention. Une Académie, un Musée, une Bibliothèque, un Théâtre, une Église sont élevés pour un public spécial et choisi ; un Magasin de Nouveautés est construit pour tout le monde ; il faut que son aspect plaise à tout le monde. »¹¹

⁰⁹ Frantz Jourdain (1865-1937) était proche des fondateurs du mouvement Art pour tous, créé à la fin du XIX^e siècle pour promouvoir l'accès de l'art et des objets artistiques au plus grand nombre. Ce mouvement visait à diffuser la culture artistique hors des cercles élitistes et à sensibiliser le public aux arts décoratifs et à l'architecture.

¹¹ Frantz Jourdain, lettre à Émile Zola présentant son projet architectural de grands magasins (cité par Véronique Cnockaert, *Au bonheur des Dames*, Paris, Gallimard, « Foliothèque », 2007, p. 203-208)



Les halls et les verrières de la Samaritaine, Paris, France, photographie, 1910, ©Archives de la Samaritaine



Les fresques de la Samaritaine, Paris, France, photographie, 2021, ©Pierre-Yves Brunaud

Dans son roman, Zola reprend cette vision et la traduit ainsi :

« On avait vitré les cours, transformées en halls ; et des escaliers de fer s'élevaient du rez-de-chaussée, des ponts de fer étaient jetés d'un bout à l'autre, aux deux étages. L'architecte, par hasard intelligent, un jeune homme amoureux des temps nouveaux, ne s'était servi de la pierre que pour les sous-sols et les piles d'angle, puis avait monté toute l'ossature en fer, des colonnes supportant l'assemblage des poutres et des solives. Les voûtins des planchers, les cloisons des distributions intérieures, étaient en briques. Partout on avait gagné de l'espace, l'air et la lumière entraient librement, le public circulait à l'aise, sous le jet hardi des fermes à longue portée. C'était la cathédrale du commerce moderne, solide et légère, faite pour un peuple de clientes. (...) Un monde poussait là, dans la vie sonore des hautes nefs métalliques. »^{III}

III Émile Zola, *Au bonheur des Dames*, Paris, Eugène Fata Morgana Éditions, 1924, Chapitre IV, p. 282

Un siècle plus tard, avec la Maison Heler à Metz, Philippe Starck se servit, lui aussi, d'un récit comme point de départ de la conception d'un bâtiment concret.

L'histoire de cet hôtel vient d'un "conte" nommé *La vie minutieuse de Manfred Heler*¹⁰, écrit par Philippe Starck lui-même. Il relate les aventures de son protagoniste, qui se présente comme un inventeur fantasque, consacrant sa vie à la recherche et à la création de l'invention parfaite.

C'est ce récit initiatique qui inspire l'ensemble du projet : atmosphères, décoration, identité du lieu. L'hôtel entier a été créé en fonction de cet imaginaire.

Tous les éléments de l'architecture ne sont pas là par hasard. Si le bâtiment se présente comme un immeuble contemporain, au sommet duquel se trouve une réplique de maison lorraine du XVIII^e siècle, c'est à cause de l'histoire racontée dans le roman. Dès le début, un tremblement de terre élève la maison au sommet de la ville. L'élément contemporain représente donc la ville, et la maison traditionnelle celle de Manfred.

Ensuite, dans tous les espaces intérieurs, on retrouve des énigmes réalisées à l'aide d'un alphabet secret imaginé par le personnage dans le roman.

On y trouve aussi la Brasserie Rose, qui prend le nom et l'univers de son amour imaginaire.

Le restaurant situé au dernier étage représente lui la maison de Manfred, avec ses propres inventions exposées sur les murs.



Philippe Starck, Maison Heler, Metz, France, photographie, 2024, ©Julius Hirtzberger

« Maison Heler est né d'un conte surréaliste et poétique que j'ai imaginé. C'est un hôtel conçu telle une œuvre d'art habitable, un principe littéraire cristallisé dans la matière. »^{IV}

¹⁰ Ce récit s'inspire de l'esprit poétique et surréaliste de Raymond Roussel, l'écrivain à l'origine d'*Impressions d'Afrique* (1909) et de l'œuvre de Jacques Carelman, un peintre, illustrateur et auteur du *Catalogue des objets introuvables* (1969).

^{IV} Philippe Starck, « Maison Heler », 16 décembre 2024, document consultable, URL de référence : <https://www.starck.fr/maison-heler-p5380>



Philippe Starck, Maison Heler, Metz, France, photographie, 2024, ©Julius Hirtzberger

« Un jour, Manfred se trouve dans son parc. C'est le printemps. Il rêve éveillé dans son fauteuil. Soudain, la terre se met à trembler. Il ne comprend pas ce qui se passe. Il regarde autour de lui et réalise, horrifié, qu'il s'élève dans les airs, avec son parc, sa maison et son fauteuil. Il monte, monte et monte encore, jusqu'à ce que les secousses cessent. Puis le silence revient. Manfred se trouve au-dessus de la ville. Sa maison a été extrudée : comme si un emporte-pièce était arrivé d'en bas, avait découpé le sommet de la terre et l'avait monté verticalement. »^V

^V Philippe Starck (@starck), « Photo / Publication sur la Maion Heler », 27 mars 2025, document consultable, URL de référence : https://www.instagram.com/p/DHs2j0-qVVT/?img_index=1

Dans ce travail, Starck a donc concrétisé ce qu'il avait imaginé dans son livre, et il le décrit comme « une œuvre d'art habitable, surréaliste et poétique »¹¹. Tous les éléments de la personnalité inventive de Manfred trouvent leur place dans l'hôtel. Cela donne une signification supplémentaire au lieu, son architecture n'aurait pas été comprise de la même manière sans l'existence de cette histoire en amont de la construction. En procédant ainsi, l'architecte a permis à tous de comprendre pleinement son intention, sans risque de mauvaises interprétations.

Chez Starck, comme chez Zola et Jourdain, le récit est un moteur de la conception spatiale. Il ne vient pas après pour décrire l'espace, mais bien avant, pour le créer. Le visiteur devient, sans s'en rendre compte, un personnage à part entière de ces histoires. Les espaces décrits par les auteurs dans les romans sont reproduits à l'identique dans l'architecture. Plus les descriptions sont complètes, plus les impressions ressenties à la lecture correspondent à celles vécues dans l'expérience physique des bâtiments. Cette approche permet également de prévoir le comportement des usagers et d'anticiper les aspects qui pourraient être négligés.

¹¹ Philippe Starck, « Maison Heler », 16 décembre 2024, document consultable, URL de référence : <https://www.starck.fr/maison-heler-p5380>

LE RÉCIT, GÉNÉRATEUR D'EXPÉRIENCE IMMERSIVE

Les récits permettent aussi de concevoir des projets architecturaux avec une forte puissance immersive, même lorsque le texte n'a pas été initialement pensé pour être retranscrit dans notre discipline, ou qu'il ne l'évoque pas explicitement. Il s'agit alors de penser le projet en termes de sensation et d'émotions, bien plus qu'en termes d'esthétique.

Prenons l'exemple du Danteum. En 1938, Rino Valdameri, directeur de l'Académie des Beaux-Arts de Milan, propose à Mussolini la construction d'un édifice en hommage à la *Divine Comédie* de Dante. L'architecte Giuseppe Terragni, assisté de Pietro Lingeri, reçoit pour mission de traduire le poème en langage spatial. Le défi consiste à mettre en architecture un récit, non pas en l'illustrant littéralement ni en tombant dans la rhétorique et le conventionnel, mais en reproduisant sa logique, ses rythmes et ses émotions. Terragni formule son ambition ainsi : « développer des formes spatiales produites comme le poème ou fonctionnant comme le poème »¹². Il s'agit de créer une

12 G. Terragni et P. Lingeri, « Relazione sul Danteum », T.L. Schumacher, Il Danteum di Terragni, annexe 1, Rome, Officina, 1980



Domenico di Michelino, *Dante con in mano la Divina Commedia*, tempéra sur toile, 232 x 290 cm, Florence, 1465

architecture qui suscite chez le visiteur les mêmes sensations qu'à la lecture du texte.

Tout au long du processus de création, les architectes réfléchissent en termes de méthodologie, afin de trouver des points de convergence entre architecture et poésie. L'objectif est de faire ressentir aux visiteurs un isolement du monde extérieur, pour mieux contempler l'œuvre. Ils cherchent ainsi à créer une traversée symbolique, comparable à celle que l'on effectue en lisant la *Divine Comédie*.

Le Danteum commence donc dans l'ombre et la densité de l'Enfer, avec une forêt de cent colonnes de marbre, disposées dans un carré assez étroit. Ce dispositif d'entrée crée une sensation d'enfermement et de malaise, qui se retrouve à la lecture du texte.

Progressivement, l'espace devient inquiétant, les visiteurs s'enfoncent dans une pièce où il n'y a ni fenêtres, ni ouvertures vers l'extérieur, et les fissures sur les blocs de marbre donnent l'impression que la lumière est aspirée, à l'image des prêcheurs rencontrés par Dante. Le but est de leur donner l'impression d'une chute en Enfer, en ressentant du danger et du vide.

À la fin de cette salle du Purgatoire, la lumière apparaît enfin, par de grandes ouvertures, révélant l'ombre du visiteur : c'est son arrivée dans la salle du Paradis. Il sera soulagé d'être sorti de la pièce précédente et son regard sera attiré vers le ciel. Dans cette dernière partie du parcours, la lumière devient pure et agréable.

Le Danteum incarne donc l'idée d'une expérience immersive générée par le récit où le texte devient espace. L'objectif du projet n'est pas simplement de reproduire narrativement la *Divine Comédie*, mais de recréer les mêmes émotions que traverse le lecteur.

Ce processus diffère de celui de la Samaritaine ou de la Maison Heler. Ici, ce sont les sensations éprouvées lors de la lecture qui sont matérialisées. L'espace n'étant pas décrit par Dante, les architectes ne disposaient que de leur ressenti produit par le texte pour concevoir ce lieu.

« Et lorsque les premiers virent la lumière
brisée à terre par mon flanc droit,
de sorte que mon ombre allait jusqu'au rocher,
ils s'arrêtèrent, puis reculèrent un peu,
et tous les autres qui les suivaient,
ne sachant pourquoi, en firent de même.
Sans que vous demandiez, je vous déclare
que ce que vous voyez est un corps humain
qui brise à terre la lumière du soleil. »^{VI}

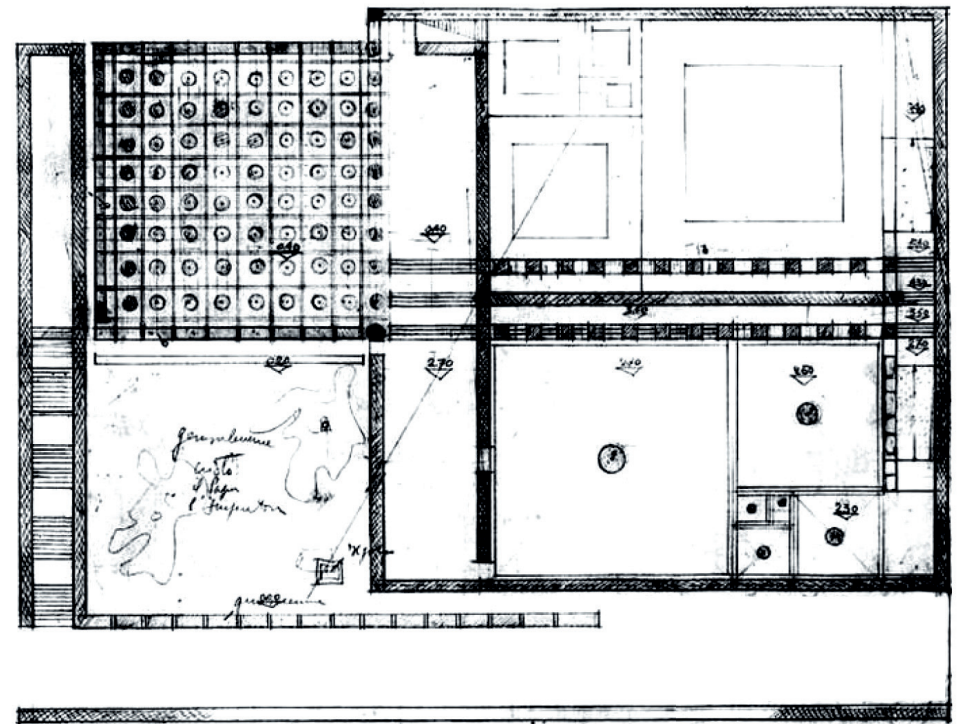
« O douce lumière, sur la foi de qui
j'entre en cette voie nouvelle, conduis-nous,
comme il faut conduire ici dedans.
Tu réchauffes le monde, tu brilles sur lui ;
et tous les autres qui les suivaient,
si une autre raison ne nous chasse ailleurs,
tes rayons devraient toujours être nos guides. »^{VII}

« Dans le ciel qui prend le plus de sa lumière
je fus, et vis des choses que ne sait ni ne peut
redire qui descend de là-haut ;
car en s'approchant de son désir
notre intellect va si profond
que la mémoire ne peut l'y suivre. »^{VIII}

VI Alighieri Dante, *La Divina Commedia*, Florence, 1303-1321 (traduction française par Jacqueline Risset, *La Divine Comédie, Le Purgatoire*, Paris, Flammarion, 1988, Chant III, p. 88-96)

VII *Ibid.*, Chant XII

VIII *Ibid.*, *Le Paradis*, Chant I, p. 4-9



G. Terragni, plan du Danteum, esquisse, non datée, ©Open Edition

LE RÉCIT, GÉNÉRATEUR D'ESPACE AUTOBIOGRAPHIQUE

« Dis-moi comment tu es logé et je te dirai qui tu es »¹³.

De la même manière que le récit peut engendrer un espace, un projet architectural peut se construire comme une extension de l'identité de son auteur ou de ses habitants, en devenant leur reflet autobiographique. Sans qu'il n'existe de trace écrite, l'espace incarne la personnalité, l'histoire, les habitudes et les envies de ceux qui le conçoivent ou l'habitent.

Notre maison fonctionne ainsi comme notre ancrage symbolique au monde. L'habitation devient « un point d'ancrage à partir duquel se dessinera une organisation du maillage de ses liens avec le monde »¹⁴. Ce chez-soi ne se limite pas à être un simple espace fonctionnel, il est avant tout un lieu chargé de significations, à partir duquel s'articulent

¹³ Robert Musil, *Der Mann ohne Eigenschaften*, 1930 (traduction française par Philippe Jaccottet, *L'Homme sans qualités*, Paris, Seuil, collection « Points », 1995, p. 16-17)

¹⁴ Fabien Agneray (cité par Aurelie Aimé, « L'habitat chez Jung, une extension de la psyché », 27 mars 2025, document consultable, URL de référence : <https://www.inexplore.com/articles/habitat-jung-extension-psyche-foyer-nature-inconscient-collectif-lieu-vie>)

nos expériences et notre rapport au monde extérieur. Lorsqu'un espace devient la personnification de son auteur, chaque décision (emplacement, atmosphère, agencement, mobilier) se justifie par cette identité.

L'exemple le plus emblématique est sans doute celui de la Casa Malaparte, sur l'île de Capri, conçue par et pour l'écrivain italien Curzio Malaparte. Correspondant de guerre, réalisateur de film, dramaturge et libertin, Malaparte tombe amoureux de la solitude et de la dramatisation après sa détention sur l'île de Lipari. Il rêve d'une maison isolée où se retirer pour écrire. Pour lui, l'architecture possède la même puissance narrative que la littérature et il veut que chaque élément de sa maison devienne une écriture matérielle de sa personne.

La conception initiale de la Casa Malaparte fut confiée à l'architecte Adalberto Libera, puis poursuivie par un maçon de l'île, Adolfo Amitrano. Pourtant, la maison reste avant tout le reflet de son "moi ostensible", une quête intuitive, décousue et profondément personnelle. Elle se présente comme une œuvre littéraire vivante, une autobiographie théâtrale, un miroir littéraire de son créateur.

Bien qu'elle ne constitue pas un récit au premier sens du terme, elle s'inscrit dans la même démarche car chacun de ses éléments est conçu pour représenter son propriétaire. Elle devient ainsi une biographie matérielle, une maison comme lui, où l'architecte reflète le caractère de Malaparte. L'écrivain lui-même qualifie sa maison de triste, austère et pure, mais cette description révèle surtout sa propre perception intérieure : « Cette maison, (...) mon portrait en pierre »¹⁵, ou encore : « Une maison qui me ressemble, une maison comme moi »¹⁶.

La Casa Malaparte se distingue par ses éléments singuliers : un bloc de stuc de neuf mètres par quarante-trois, un escalier en trapèze qui se rétrécit en descendant, un pare-vent blanc comme une voile de béton sur le toit plat et des fenêtres disposées de manière irrégulière. Ici, l'espace devient la matérialisation de sa personne, un objet où sa dimension sensible et personnelle prévaut sur sa fonctionnalité.



Curzio Malaparte, toit de la Villa Malaparte, Capri, Italie, photographie, non datée, ©Reddit

« La casa Malaparte est un curieux brouillage de raison et de nature. Par moments, elle ressemble à une excroissance rocheuse, et, l'instant suivant, on dirait une étrange géode venue d'une planète inconnue. Sa magie perdure, intacte, quelque soixante ans plus tard, et témoigne de son génie »^{IX}

¹⁵ Curzio Malaparte (cité par Michael McDonought, *Malaparte, une maison qui me ressemble*, New York, Clarkson Potter/Publishers, 1999, p. 77)

¹⁶ *Ibid.*

^{IX} Peter Eisenman (cité par Michael McDonought, *Malaparte, une maison qui me ressemble*, New York, Clarkson Potter/Publishers, 1999)



Curzio Malaparte, salon de la Villa Malaparte, Capri, Italie, photographie, non datée, ©Massimo Vicinanza

« La Casa Malaparte est si personnelle qu'elle endévaient une autobiographie. Elle est pleine de bizarreries, de gestes uniques, de souvenirs, de détails inventifs, et autres touches délibérément individualistes. »^x

X Michael McDonought, *Malaparte, une maison qui me ressemble*, New York, Clarkson Potter/Publishers, 1999, p. 27

Dans le prolongement de cette réflexion, la tour de Bollingen, construite par Carl Gustav Jung à partir de 1923 près du lac de Zurich, illustre comment le "soi" participe à la construction de l'espace. Bien plus qu'une simple architecture, elle se manifeste progressivement comme l'extension symbolique de sa psyché.

Jung commence d'abord par construire un petit abri de pêche, puis une première tour, une seconde, et enfin, des espaces pour relier des deux. La construction s'étend sur 33 ans.

Chaque étape de l'édification de la tour, chaque annexe ou ajout matérialise une part de son propre développement psychique : la tour centrale incarne le foyer maternel et l'inconscient profond ; la bibliothèque, située dans l'annexe supérieure symbolise la sphère du travail intellectuel ; et le second étage, ajouté après la mort de sa femme, représente l'extension de la conscience à laquelle il parvient dans sa vieillesse. L'habitat fonctionne comme une interface entre l'intime et le monde.

La tour ne prend pleinement sens qu'en lien avec l'œuvre et la vie de son auteur. L'espace construit devient une projection narrative, symbolique et existentielle de celui qui l'habite, évoluant au fil des années et suivant les transformations profondes traversées par Jung.



Carl Jung, Tour Bollingen, Suisse, photographie, non datée, ©Alchetron

« Ma maison est comme un corps de pierres, avec lequel je vis dans une intimité si profonde que j'ai le sentiment qu'elle fait partie de moi. »^{XI}

« Dès le début, j'ai ressenti la Tour comme (...) un lieu de maturation - un ventre maternel ou une figure maternelle dans laquelle je pouvais devenir ce que j'étais, ce que je suis et ce que je serai. Cela m'a donné l'impression de renaître dans la pierre. Il s'agit donc d'une concrétisation du processus d'individuation. »^{XII}

XI Carl Jung, *Erinnerungen, Träume, Gedanken*, Pantheon Books, 1961 (traduction anglaise par Clara Winston, *Memories, Dreams, Reflections*, Paris, Knopf Doubleday Publishing Group, Royaume Uni, 1989, p. 223-227)

XII *Ibid.*

Dans un autre registre, la maison des Weasley nommée The Burrow (le Terrier), dans l'univers de *Harry Potter*, offre un autre exemple d'espace autobiographique.

En effet, son état excentrique, déglingué, mais pourtant chaleureux, reflète en réalité l'histoire de ses occupants. La famille Weasley l'a conçue progressivement, en fonction de leurs besoins et improvisations, sans tenir compte de plans rigoureux. Chaque modification et chaque ajout dans l'espace résulte d'une histoire, d'un événement ou d'un moment de vie. La famille se traduit donc en identité architecturale reconnaissable : en voyant l'espace, il est tout à fait possible d'identifier ses habitants, tant celui-ci leur ressemble.

Ce lieu unique et significatif est lui-même propice à la narration. Cependant, le fait que la famille et l'espace soient décrits avec précision dans les livres permet à tous les lecteurs d'avoir une vision assez similaire du lieu. En effet, les descriptions de la famille, de sa personnalité et de ses habitudes apportent des informations supplémentaires sur le lieu, nourrissant ainsi l'imaginaire du lecteur. Lorsque le cinéma a ensuite cristallisé notre vision de cet espace, elle était généralement assez proche de celle imaginée initialement.



Chris Columbus, *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, Maison des Weasley, extrait du film, 2002

« On aurait dit qu'il avait été construit en récupérant des morceaux de maison différentes et assemblés par un esprit fantaisiste. »^{XIII}

XIII J.K. Rowling, *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Londres, Bloomsbury, 1999, Chapitre 4, « Le Chaudron Baveur », p. 71



Chris Columbus, *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, Maison des Weasley, extrait du film, 2002

« Ce n'était pas le plus beau des spectacles. Le Terrier avait autrefois été une grande porcherie, mais des morceaux avaient été ajoutés ici et là jusqu'à ce qu'il fasse plusieurs étages de haut et qu'il penche dans une direction improbable. Il était maintenu en place par la magie, c'est certain. Quatre ou cinq cheminées étaient posées sur le toit rouge ; une planche tordue portait l'inscription « Le Terrier » au-dessus de la porte. »^{XIV}

XIV J.K. Rowling, *Harry Potter et la Chambre des secrets*, Londres, Bloomsbury, 1998, Chapitre 3, « Le Terrier », p. 54

Ces trois exemples montrent que l'espace autobiographique résulte toujours d'une narration préalable, écrite ou non. L'architecture devient le prolongement de l'histoire, le portrait de ses occupants et elle est faite pour être en harmonie avec eux.

On pourrait cependant distinguer deux registres distincts : celui de l'espace incarné et celui de l'espace généré.

Dans le cas de la Casa Malaparte, l'espace autobiographique est incarné car il prolonge l'identité de son auteur et traduit son intériorité. L'espace dépasse même la matérialisation de sa personnalité en devenant un mode d'expression de soi. Il n'est pas seulement conçu, mais aussi habité comme un récit, constituant un acte de résistance à l'anonymat où l'on affirme notre singularité.

Dans l'exemple de *The Burrow*, l'espace autobiographique est quant à lui généré puisqu'il se construit progressivement, au fil de l'évolution de ses personnages et de leurs expériences. L'histoire façonne l'espace tout autant que ses occupants.

LE RÉCIT, GÉNÉRATEUR D'ESPACE LITTÉRAIRE

Après avoir exploré comment un espace peut traduire l'expérience émotionnelle et l'identité de l'auteur d'un récit, il est pertinent de s'intéresser à une autre forme de lien entre récit et espace : celle de la construction littéraire.

Les auteurs Nathalie Sarraute et Georges Perec, par exemple, construisent leurs récits comme de véritables architectures mentales. Leurs œuvres sont remplies de description d'intérieurs, d'éléments architecturaux et de personnages obsédés par la décoration de leurs appartements. Le lexique de la construction et de l'architecture y ont une place très importante. Le récit ne se limite pas à raconter une histoire, il devient un espace à explorer.

Chez Sarraute, le récit se construit littéralement comme un édifice. Elle compose des espaces avec ses mots, en les « tritur(ant) (...) assembl(ant) (...) ciment(ant) (...) dress(ant) »¹⁷. Son langage est considéré comme un dispositif architectural, avec des termes qui sont initialement utilisés en architecture. Le texte devient un espace

¹⁷ Nathalie Sarraute, *Entre la vie et la mort*, œuvres complètes, Paris, Gallimard, 1996, p. 660

de construction et l'écriture une forme d'architecture du langage. Ses romans constituent une architecture verbale dans laquelle le lecteur peut entrer et circuler. Elle décrit également son travail (celui d'un écrivain) comme le ferait un architecte. Selon Saraute, il faut « assécher tout cela, (...) en faire une terre solide, dure, sur laquelle on puisse construire, créer une œuvre. »¹⁸. Le geste d'écrire rejoint alors celui de bâtir. Toute œuvre, comme toute construction, est instable et cherche à atteindre une forme durable.

Chez Perec, cette relation entre récit et espace se manifeste dans *Les Choses*, où les personnages principaux, visitant une simple exploitation agricole, en font un récit qui ressemble à la construction d'une ville utopique et d'un paradis urbain. Le réel bascule dans l'imaginaire et le récit agit comme une architecture : il agence, contraint et assemble les mots pour construire une ville. L'auteur crée ainsi un espace où ce sont les mots qui bâtissent le lieu.

« Il y avait des charcuteries, temples aux mille colonnes aux plafonds surchargés de jambons et de saucisses, antres sombres où s'entassaient des montagnes de rillettes, de boudins lovés comme des cordages, des barils de choucroute [...] Ils longeaient les façades d'acier, de bois rares, de verre, de marbre. Dans le hall central, le long d'un mur de verre taillé qui renvoyait dans la cité tout entière des millions d'arcs-en-ciel, jaillissait du cinquantième étage une cascade qu'entouraient les vertigineuses spirales de deux escaliers d'aluminium. Des ascenseurs les emportaient. Ils suivaient des corridors en méandres, gravissaient des marches de cristal, arpentaient des galeries baignées de lumière, où s'alignaient à perte de vue, des statues et des fleurs, où coulaient des ruisseaux limpides, sur des lits de galets multicolores. »^{xv}

18 Nathalie Sarraute, *Les fruits d'or*, Paris, Gallimard, 1963, p. 546

XV Georges Perec, *Les choses*, Paris, Julliard, 1965, p. 109-111

On comprend alors que l'on peut construire un espace à travers l'écriture et que cet espace, composé de mots et de phrases, reste confiné au livre. L'espace littéraire devient donc constructif, de la même manière que l'espace architectural peut être narratif.

Dans ce cas de figure, l'espace créé est uniquement littéraire et la construction reste sur le papier.

On retrouve ce même processus de construction dans *Order is* de Louis I. Kahn. Ce texte énonce ses principes d'ordre en design et sa particularité réside dans sa mise en page. En effet, il est agencé de manière originale, avec espaces blancs, césures, enjambements, alignements, décrochements et sauts qui relie, séparent et rythment les mots. Le texte est "aménagé" de la même manière que l'on bâtirait un espace.

Cette mise en page illustre parfaitement que le récit, par les mots, agence et construit un espace littéraire, autant que l'on pourrait construire un espace architectural.

Order is

Design is form-making in order

Form emerges out of a system of construction

Growth is a construction

In **order** is creative force

In **design** is the means—where with what when with how much

The nature of space reflects what it wants to be

Is the auditorium a Stradavarius

or is it an ear

Is the auditorium a creative instrument

keyed to Bach or Bartok

played by the conductor

or is it a convention hall

In the nature of space is the spirit and the will to exist a certain way

Design must closely follow that will

Therefore a stripe painted horse is not a zebra.

Before a railroad station is a building

it wants to be a street

it grows out of the needs of street

out of the order of movement

A meeting of contours englazed.

Thru the nature—why

Thru the **order**—what

Thru **design**—how

A Form emerges from the structural elements inherent in the form.

A dome is not conceived when questions arise how to build it.

Nervi grows an arch

Fuller grows a dome

Mozart's compositions are designs

They are exercises of **order**—intuitive

Design encourages more designs

Designs derive their imagery from order

Imagery is the memory—the Form

Style is an adopted order

The same **order** created the elephant and created man

They are different designs

Begun from different aspirations

Shaped from different circumstances

Order does not imply Beauty

The same order created the dwarf and Adonis

Design is not making Beauty

Beauty emerges from selection

affinities

integration

love

Art is a form making life in order—psychic

Order is intangible

It is a level of creative consciousness

forever becoming higher in level

The higher the order the more diversity in **design**

Order supports integration

From what the space wants to be the unfamiliar may be revealed to the architect.

From order he will derive creative force and power of self criticism

to give form to this unfamiliar.

Beauty will evolve

Louis I. Kahn

Louis I. Kahn, *Order is*, poème, 1969

L'ESPACE QUI CONSTRUIT LE RÉCIT

02

Depuis longtemps, l'architecture est pensée comme une forme d' "architecture parlante", capable de transmettre un message. Étienne-Louis Boullée le formulait déjà en affirmant que « nos édifices, (...) devraient être en quelque façon des poèmes »¹⁹. L'architecture n'est pas un emblème figé, elle est pensée comme un médium qui « parlent aux yeux »²⁰ et véhicule une intention. Il existe un réseau d'analogies allant dans ce sens : la poésie comme "peinture parlante"²¹ ou la peinture comme "poésie muette"²². Les arts ont toujours dialogué entre eux à travers des métaphores de langage et de récit. L'architecture n'est donc pas seulement une technique, mais une forme de discours au même titre que les arts narratifs.

19 Étienne-Louis Boullée, *Architecture, Essai sur l'art* (cité par H. Rosenau, *Boullée and Visionary Architecture*, New York, 1976, p.118)

20 Claude-Nicolas Ledoux, *L'Architecture considérée sous le rapport de l'art, des mœurs et de la législation*, Paris, 1804, p. 52

21 Peinture parlante : expression issue de la pensée esthétique antique, attribuée à Simone de Céos (VI^e-V^e siècle av. J.-C.), selon laquelle la poésie est comparable à une peinture qui "parle". Cette idée sera reprise par Horace dans sa formule *ut pictura poesis*.

22 Poésie muette : expression désignant les arts visuels comme une forme de poésie silencieuse, capable de transmettre sens et émotion sans recours au langage verbal, uniquement par l'image (également attribuée à Simone de Céos).

L'ESPACE COMME MÉMOIRE DU RÉCIT

Avant de produire de nouveaux récits, l'espace fait d'abord ressentir ceux qui ont déjà été vécus. Certains lieux, comme notre maison d'enfance, conservent les traces d'histoires personnelles et le simple fait de les revoir suffit à nous faire revivre ces moments.

Gaston Bachelard introduit dans *La poétique de l'espace* le terme de "topo-analyse", qu'il définit comme l'étude des lieux où s'abritent nos souvenirs. Selon lui, ce n'est pas le temps qui fixe la mémoire, mais l'espace : « Les souvenirs sont immobiles, d'autant plus solides qu'ils sont mieux spatialisés »²³.

L'espace conserve la trace de l'expérience vécue et devient le support matériel ou imaginaire d'un récit. Ainsi la maison natale dépasse sa simple fonction d'abri, elle concentre une mémoire intime et devient un espace qui continue de nourrir notre imaginaire.

Cette idée complète la réflexion sur l'espace autobiographique que nous avons déjà évoquée (p. 36). Lorsqu'un lieu a été conçu pour ou par quelqu'un, il continue de faire vivre les émotions et les souvenirs

23 Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Paris, Les Presses universitaires de France, collection « Quadrige », 3ème édition, 1961, Chapitre I, « La maison de la cave au grenier dans le sens de la hutte », p. 37

de cette personne, même quand elle n'est plus là. C'est le cas de la Casa Malaparte, qui offre un exemple assez révélateur de la capacité de l'espace à conserver et transmettre une mémoire.

Six ans après la mort de Curzio Malaparte, Jean-Luc Godard décide d'utiliser cet espace pour le tournage de son film *Le Mépris*. La maison, qui est conçue comme un lieu profondément autobiographique, est indissociable de la trajectoire personnelle, politique et intellectuelle de son ancien propriétaire. Elle est donc déjà chargée d'une mémoire intime, marquée par la solitude, la tristesse et une certaine forme de tension.

Lorsque le réalisateur décide d'y situer une partie essentielle du film, il ne peut pas se détacher de l'identité marquée du lieu. Sans que l'histoire de Curzio Malaparte ne soit explicitement racontée, le lieu fonctionne comme un espace déjà habité. Sa charge autobiographique est transmise par l'atmosphère qu'il dégage, contribuant à la construction du récit. Cette mémoire latente influence énormément la représentation des tensions entre les personnages Paul et Camille. Le sentiment de distance émotionnelle et d'incommunicabilité est notamment influencé par l'isolement de la maison, son caractère monumental, ainsi que son rapport frontal au vide et à l'horizon.



Jean-Luc Godard, *Le Mépris*, Brigitte Bardot et Michel Piccoli sur le toit de la Villa Malaparte, extrait du film, 1963

La narration agit alors comme un moyen de faire exister ces espaces, même en dehors de l'expérience physique directe. Bachelard explique que lire un texte, c'est déjà habiter un lieu narratif : « Que de fois, depuis que j'ai lu *L'antiquaire*, je suis allé habiter la tour d'Henri Bosco »²⁴. Le lecteur, par la force de la description et de la suggestion littéraire, vit une expérience d'immersion comparable à celle qu'il vivrait réellement dans l'espace décrit. La simple évocation d'un espace suffit à déclencher des émotions et des images mentales qui le font exister dans l'esprit.

Le récit littéraire ne se limite pas à raconter des événements, il prolonge et active la mémoire des espaces, en permettant d'habiter par procuration des lieux qui n'ont pas été physiquement traversés. L'espace raconté devient un espace vécu qui est porteur de sensations et de souvenirs. De cette manière, l'expérience de l'espace se déploie à la fois dans la réalité et aussi dans le récit.

En résumé, l'espace n'est pas un cadre neutre, il conserve les traces des récits passés et continue de les faire résonner dans la mémoire. La maison natale, mais aussi des espaces jamais habités directement, deviennent des supports de souvenirs et d'imaginaires. Parce qu'il conserve la mémoire des histoires passées, l'espace est aussi capable de faire émerger de nouveaux récits.

²⁴ Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Paris, Les Presses universitaires de France, collection « Quadrige », 3ème édition, 1961, Chapitre I, « La maison de la cave au grenier dans le sens de la hutte », p. 52

CONCEPTION ET NARRATION, DEUX PROCESSUS SEMBLABLES

La conception et la narration s'inscrivent dans des démarches de création similaires. Les deux notions reposent sur une mise en configuration, un travail de composition qui croise l'espace et le temps à travers le construit et le récit. Cet enchevêtrement oppose « "la mise en configuration" architecturale de l'espace »²⁵ et « "la mise en configuration" narrative du temps »²⁶. Le récit agence le temps, tout comme l'architecture agence l'espace : dans les deux cas, il s'agit d'un processus de construction et de projection qui transforme l'expérience vécue en une forme signifiante. La mise en récit projette dans l'avenir le passé remémoré et de la même manière, l'architecture traduit dans la matière la mémoire de l'habiter.

De plus, le temps raconté n'est pas purement linéaire, il combine le temps physique et le temps vécu. Pareillement, l'espace construit n'est pas seulement l'espace géométrique mais aussi l'espace vécu,

²⁵ Paul Ricoeur, *Architecture et Narrativité*, Études Ricoeuriennes / Ricoeur Studies, Vol 7, n°2, 2016, p. 20

²⁶ *Ibid.*

l'expérience sensible du lieu.

C'est pour cela que Paul Ricœur, dans *Temps et Récit* affirme que « l'architecture serait à l'espace ce que le récit est au temps »²⁷, chacune organise une expérience brute pour la rendre intelligible.

Il propose d'ailleurs une théorie du récit qui peut être transposée à l'architecture, en distinguant trois étapes : la "préfiguration", la "configuration" et la "refiguration".

La "préfiguration" correspond à l'habiter, c'est-à-dire l'expérience quotidienne avant toute construction pour l'architecture, et la vie ordinaire pour le récit.

La "configuration" renvoie ensuite au construire, à l'acte architectural qui donne forme et au fait d'écrire et de composer une histoire.

La "refiguration" désigne l'habiter réfléchi, la relecture, l'appropriation et l'interprétation des espaces habités ou des récits.

Ce schéma permet d'établir une structure comparative entre récit et espace. Les deux notions partagent un même processus créatif qui part de l'expérience vécue, passe par la mise en forme et revient à la relecture et à l'interprétation.

Ce parallèle ne se limite pas à la structure mais aussi à l'expérience. Avant l'œuvre, il existe déjà des histoires échangées dans la vie quotidienne, sous forme de conversations, de récits de soi ou de souvenirs partagés. De même, avant un projet architectural, il y a l'habiter, le besoin de se protéger, de vivre, de s'ancrer dans un espace. Récit et architecture ont donc une racine anthropologique commune, tous deux émergent de la vie quotidienne et de l'expérience immédiate.

Dans ce cadre, la narration devient un outil de conception : elle permet d'inventer des situations, de peupler un espace d'acteurs et d'actions, afin de guider la matérialisation de l'espace.

La narration ne se limite pas à convaincre ou décrire, elle accompagne le projet et articule l'objet architectural à ses usages imaginés.

Ainsi, le passage de la vie à l'œuvre s'effectue selon des mécanismes similaires. Dans le récit, on passe de la conversation ordinaire à la technique narrative et dans l'architecture, de l'habiter au construire. Le projet peut alors se comprendre comme une mise en récit, où valeurs narratives et architecturales s'échangent et se renforcent. Le texte ne s'achève pas en lui-même, il prend vie dans la rencontre avec le lecteur, qui engage attentes et désirs. De la même manière, l'architecture n'existe pleinement que dans l'habiter, dans la manière dont ses habitants l'interprètent, la transforment et l'habitent.

Par conséquent, le récit et l'espace ne se contentent pas de se correspondre, ils partagent un même processus de création et ils n'existent pleinement que lorsqu'ils sont lus ou vécus. Le moment de la rencontre entre l'œuvre et celui qui la reçoit ouvre le projet vers une nouvelle dimension. C'est à cet instant que l'intention du projet prend vie et que la capacité de l'espace architectural à générer une pluralité de récits apparaît.

²⁷ Ibid.

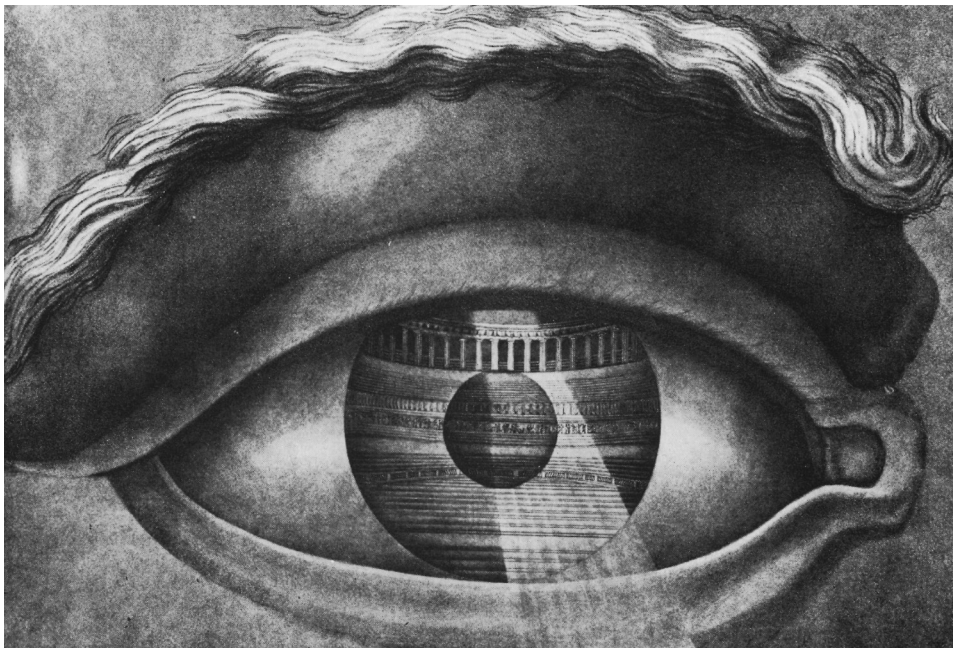
L'ESPACE COMME OUVERTURE À L'INTERPRÉTATION

Que l'on parle d'un espace ou d'un récit, chacun peut en proposer de nombreuses interprétations.

Un texte peut devenir le support d'une multitude d'imaginaires spatiales, tout comme un espace peut accueillir de nombreux récits différents. Chaque observateur ou lecteur s' imagine sa propre lecture. En architecture, lorsque l'espace précède l'œuvre écrite, les intentions du concepteur peuvent être mal comprises. Si cet acte est volontaire, il enrichit l'expérience et laisse place à l'imaginaire.

Claude-Nicolas Ledoux, un architecte, urbaniste et utopiste français, place le regard du spectateur au centre de son travail. Ces édifices sont dits « bizarres »²⁸ car ils orientent la lecture de l'espace vers des idées extérieures à l'architecture plutôt que d'exprimer une fonction simple. Ils forcent le public à réfléchir davantage et à en chercher le sens par lui-même.

28 Nicolas Molok, « "L'architecture parlante", ou Ledoux vu par les romantiques », In : Romantisme, 1996, n°2, p. 46

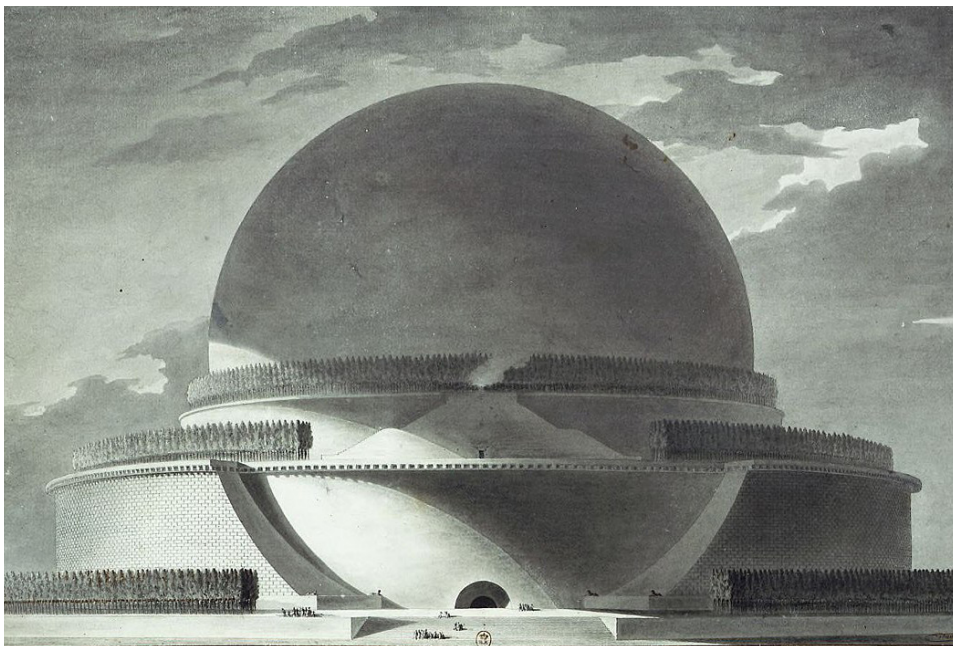


Claude-Nicolas Ledoux, Œil entourant le théâtre de Besançon, Paris, France, 1847

Dans sa conception du théâtre de Besançon en 1778, la gravure de l'oeil montre que le regard du spectateur est placé au centre de l'expérience architecturale : l'espace est donc conçu pour être interprété de différentes manières, propres à tous ses visiteurs. Cela illustre un écart narratif, l'architecture ne raconte pas seulement ce qu'elle est, mais elle ouvre aussi sur un imaginaire, sur une dimension symbolique qui peut échapper à la stricte utilité.

Dans la continuité de cette pensée, Jean-Nicolas-Louis Durand affirme que « L'architecture est devenue langue. Nous étudions des styles morts comme s'ils étaient des langues mortes »²⁹. Le langage de l'architecture évolue, se transforme, se traduit à travers le temps. Le récit de l'architecture ne provient donc pas uniquement de son auteur, mais aussi de ses lecteurs, de ses observateurs, de ceux qui la redécouvrent et la réinterprètent. L'histoire d'un espace se réécrit à chaque regard porté sur lui et la redécouverte d'un lieu devient un acte narratif.

²⁹ Jean-Nicolas-Louis Durand, *Recueil et parallèle des édifices de tout genre*, Introduction, Paris, 1799, p. 8



Étienne-Louis Boullée, *Cénotaphe de Newton*, Élévation Perspective, 1784

Cette ouverture à l'interprétation est particulièrement marquée dans l'architecture utopique, qui se situe à la frontière du projet et du récit. Souvent irréalisables ou non réalisées, ces projets prennent forme à travers des textes, des dessins ou des descriptions qui sollicitent l'imagination du lecteur. Leur valeur ne réside pas dans leur faisabilité, mais dans leur capacité à produire du sens, à ouvrir des possibles et à proposer des visions alternatives du monde.

Le travail d'Étienne-Louis Boullée, architecte visionnaire du XVIII^e siècle, constitue un exemple emblématique de cette approche. Le Cénotaphe de Newton, immense sphère destinée à honorer la mémoire du savant, fonctionne comme un dispositif narratif. Le parcours, l'échelle et les effets lumineux racontent l'ordre du cosmos, le passage du jour à la nuit et la place de l'homme face à l'univers. Le projet n'impose pas un sens unique, mais propose un cadre interprétatif dans lequel le spectateur est invité à projeter ses propres représentations. L'espace n'existe pleinement que par l'imaginaire de celui qui le regarde ou le lit, confirmant que, par l'architecture utopique, le récit devient le principal vecteur de l'espace.

Dans le roman *Les villes invisibles* d'Italo Calvino, Marco Polo fait la description de cinquante-cinq villes au grand empereur Kublai Khan. Ces villes, bien qu'elles soient inexistantes, sont des constructions littéraires, elles deviennent le lieu et le moteur de la narration. Toute l'histoire vient se construire autour de leur présence.

Ces villes sont dites "invisibles" car l'empereur ne peut pas les voir, il les découvre seulement à travers la description qu'en fait Marco Polo. Kublai Khan a donc le rôle du lecteur et Marco Polo celui du narrateur.

Dans un style utopique et poétique, l'auteur explore différents thèmes qui regroupent ces villes, par exemple *Les villes et la mémoire*, *Les villes et le désir*, ou encore *Les villes cachées*.

Dans le thème *Les villes et la mémoire*, les villes y sont décrites par rapport à leur lien entre le présent et le passé. Il explique ce qu'elles sont aujourd'hui et pourquoi elles sont devenues ainsi, c'est le cas de la ville de Foedora.

Dans cette ville, il existe un palais avec plusieurs boules de verre à l'intérieur. En regardant ces boules, on peut voir une autre version de la ville, si elle n'était pas devenue ce qu'elle est aujourd'hui. Elles ont été faites à partir des imaginations et des envies de chacun.

À partir de cette description, Italo Calvino suggère qu'un même espace peut être porteur d'une multitude de récits. L'espace n'est plus figé dans une forme définitive, il devient un point de départ à l'imagination d'une pluralité d'histoires. Comme dans Foedora, chaque transformation réelle ou imaginée de l'espace génère une nouvelle lecture. Et ces interprétations sont infinies, il y en a autant que de personnes qui parcourent un lieu, chacune façonnée par la personnalité et l'histoire de celui qui le visite.

À partir cette description, Italo Calvino suggère qu'un même espace peut être porteur d'une multitude de récits. L'espace n'est plus figé dans une forme définitive, il devient un point de départ à l'imagination d'une pluralité d'histoires. Comme dans Foedora, chaque transformation réelle ou imaginée de l'espace génère une nouvelle lecture. Et ces interprétations sont infinies, il y en a autant que de personnes qui parcourent un lieu, chacune façonnée par la personnalité et l'histoire de celui qui le visite.

Ainsi, l'espace n'est pas seulement un cadre du récit : il en est aussi le médium. Il parle, évoque, symbolise et produit un ou plusieurs discours que le récit vient prolonger. L'espace contient le récit tout autant qu'il le construit.

Dès lors, l'architecture est un langage qui s'adresse à ceux qui la perçoivent et la réinterprète.

« Mais alors même qu'il en construisait en miniature la maquette, déjà Foedora n'était plus ce qu'elle était au début, et ce qui avait été, jusqu'à la veille, l'un de ses avènements possibles, n'était plus désormais qu'un jouet dans une boule de verre. Foedora, à présent, avec ce palais des boules de verre possède son musée : tous ses habitants le visitent, chacun y choisit la ville qui répond à ses désirs, il la contemple et imagine (...) Sur la carte de ton empire, ô Grand Khan, doivent trouver place aussi bien la grande Foedora de pierre et les petites Foedora dans leurs boules de verre. Non parce qu'elles sont toutes également réelles, mais parce que toutes ne sont que présumées. L'une rassemble ce qui est accepté comme nécessaire alors qu'il ne l'est pas encore ; les autres ce qui est imaginé comme possible et l'instant d'après ne l'est plus. »^{XVI}

XVI Italo Calvino, *Le città invisibili*, Turin, Einaudi, 1972, 165 pages (traduction française par Jean Thibaudeau, *Les villes invisibles*, Folio, 2013, p. 43)

LE RÉCIT QUI ACCOMPAGNE LA PERCEPTION DE L'ESPACE

Lorsqu'un espace peut être interprété de multiples façons, il devient nécessaire, pour que le public saisisse pleinement un projet, de l'accompagner d'un récit. Penser l'architecture comme un moyen de communication, c'est admettre qu'elle dépasse sa matérialité pour devenir un langage, un système de signes qui transmet des idées et des intentions. Le récit vient alors guider notre perception de l'espace et éclairer les intentions qui ont été données.

Comme le rappelle Beatriz Colomina dans *La Publicité du privé*, « il convient de penser l'architecture comme un système de représentation »³⁰. Il faut regarder l'architecture au-delà de ce que l'on voit, il faut l'appréhender de la même manière que l'on appréhende la photographie, le dessin, l'écriture, le cinéma. Un lieu n'a de l'importance que par l'histoire qu'il contient et qu'il crée, c'est comme ça que se forme son identité.

30 Beatriz Colomina, *La publicité du privé de Loos à Le Corbusier*, Collection Restitutions, HXX, 1998, Chapitre Archives, p. 27

Les passants et visiteurs qui viennent voir un espace sont alors semblables à des spectateurs de films, « ils habitent un espace (...) qui n'est pas fait de murs, mais d'images »³¹. L'espace devient une succession de scènes qui se déroule devant le visiteur à mesure qu'il avance et qui dévoile des significations et des récits visuels.

C'est précisément ce que met en lumière la sémiologie de l'espace, elle analyse l'espace architectural non comme un ensemble de volumes et de formes, mais comme un système de signes et de significations porteurs de récits. Autrement dit, l'espace architectural fonctionne comme un langage visuel et symbolique à décoder.

Chaque élément contribue à la narration spatiale et l'architecture dépasse sa simple fonction ou esthétique pour devenir un moyen de communiquer des valeurs, des histoires ou des identités.

La sémiologie se fonde sur le principe que l'espace urbain est saturé par des "signifiants" qui peuvent être lus comme un langage, l'espace devient ainsi porteur de sens.

Ce champ d'étude, nous permet de dépasser l'analyse purement fonctionnelle de l'architecture pour en déchiffrer la complexité narrative et concevoir des espaces cohérents et porteurs de significations. On peut ainsi lire tout espace construit, dans sa forme et son fonctionnement comme un texte qui raconte.

³¹ *Ibid.*, p. 21

Cette transformation du rapport à l'espace est liée à l'évolution de la sensibilité moderne. Walter Benjamin l'exprime avec justesse : « Au cours des grandes périodes historiques, (...) on voit également se transformer leur façon de sentir et de percevoir. La forme organique qui prend la sensibilité humaine - le milieu dans lequel elle se réalise - ne dépend pas seulement de la nature, mais aussi de l'histoire. »³². La perception architecturale moderne n'est plus celle d'un lieu figé, mais celle d'un ensemble de relations et de représentations. La période des lieux immobiles et des objets isolés s'efface pour laisser place à celle des relations, des circulations et des récits qu'un lieu contient. L'identité d'un espace naît désormais de l'histoire qu'il porte et que l'on crée.

La tension entre intérieur et extérieur, entre espace vécu et espace perçu, avait déjà été décrite par Nietzsche, qui opposait l'intimité intérieure à ce qui se montre à l'extérieur. Selon lui, ce qui est réellement digne d'intérêt se trouve dans l'intérieur et le contenu, plutôt que dans l'apparence extérieure. Il compare cela à une encyclopédie (ou à tout livre) : « toute la valeur d'une encyclopédie réside dans ce qu'on y lit, dans le contenu, non dans ce qui figure sur la couverture, non dans la reliure et le coffret de présentation »³³. C'est pourquoi il est essentiel d'accompagner l'architecture d'un autre médium afin de préciser les intentions du projet.

³² Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936 (traduction française par Henri Meschonnic, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, p. 98)

³³ Friedrich Nietzsche, *Rom Nutzen und Nachteil der Historie für des Leben*, 1874 (traduction française par François Pachet, *De l'utilité et des inconvénients de l'histoire pour la vie*, Paris, Gallimard, 1972, p. 278-279)

Adolf Loos illustre aussi cette idée lorsqu'il affirme qu'une maison doit rester réservée face à l'extérieur et manifester sa richesse à l'intérieur. Au-delà de la métaphore architecturale, il renvoie à la dialectique du récit et de l'espace : l'extérieur serait la façade visible de l'architecture tandis que l'intérieur en constitue le récit, et les intentions.

Il ajoute aussi que « la bonne architecture peut être décrite mais pas dessinée »³⁴. L'architecture se comprend davantage par le langage que par la représentation graphique. Cela rejoint aussi l'idée de Colomina qui affirmait que « le seul système sémiotique capable d'interpréter un autre système sémiotique est le langage »³⁵. Par exemple, une photographie ne peut transmettre les sensations et les émotions que l'espace produit chez celui qui le parcourt, elle ne montre que l'aspect esthétique du projet. Le récit, en revanche, permet de mettre des mots sur les intentions de l'architecte, de guider le regard et d'expliquer la logique du projet. C'est pourquoi, pour accompagner un projet et faire comprendre sa volonté, le récit est le meilleur médium : il transforme l'espace en expérience, alors qu'une photographie ou un dessin ne montre que la surface.

Loos est par ailleurs plus célèbre pour ses écrits que pour son architecture, personne ne s'aventure à interpréter son architecture sans lire ses textes. Peu importe le sens par lequel ses écrits sont lus, la portée du message est toujours conservée.

Ainsi, il est essentiel d'accompagner l'architecture d'un autre moyen de représentation afin de rendre plus perceptibles les intentions du projet et de guider la lecture de l'espace. Parmi tous les moyens possibles, le récit apparaît comme le plus efficace. Il transforme l'espace en expérience et explique les intentions de l'architecte, autant de choses qui ne peuvent pas être montrées en maquettes, dessins ou photographies.

³⁴ Adolf Loos, *Von der Sparsamkeit, Sämtliche Schriften*, Vienne, Herold, 1914 (cité et traduit en français par Beatriz Colomina, *La publicité du privé de Loos à Le Corbusier*, Collection Restitutions, HX, 1998, Chapitre Ville, p. 18)

³⁵ Beatriz Colomina, *La publicité du privé de Loos à Le Corbusier*, Collection Restitutions, HX, 1998, Chapitre Ville, p. 53

L'ESPACE PICTURAL ET LE RÉCIT

Même si les intentions que l'on donne à un espace ne peuvent pas être correctement montrées par les arts visuels, l'architecture peut néanmoins y être représentée et mise en scène. Peinture, photographie ou cinéma deviennent alors des moyens de donner à voir et de raconter l'espace. Ces représentations visuelles ne se limitent pas à imiter la réalité bâtie, elles lui confèrent une dimension narrative, poétique ou symbolique.

Tout d'abord, dans *La chambre à coucher*, une peinture sur toile réalisée en 1888, Van Gogh utilise l'espace domestique pour raconter une histoire intime. La pièce représente sa chambre à coucher dans la maison jaune qu'il occupait à Arles, dans le sud de la France. Même si rien n'est explicitement raconté, tout semble être chargé d'une intention affective. Les objets n'y sont pas placés par hasard : lit, chaises, tableaux au mur et table composent un autoportrait de l'artiste. Leur agencement raconte sa biographie et son état psychique, sans qu'aucun événement ne soit représenté directement. Par exemple, le lit, qui occupe une place disproportionnée, se présente comme un refuge nécessaire.



Vincent Van Gogh, *La Chambre à coucher*, huile sur toile, 72 x 90 cm, Arles, France, 1888

Dans une lettre adressée à son frère Théodorus, Van Gogh explique ce qui l'a poussé à représenter cette chambre. Il y décrit que « les murs lilas pâle, le sol d'un rouge rompu et fané, les chaises et lit jaune de chrome, les oreillers et le drap citron vert très pâle, la couverture rouge sang, la table à toilette orangée, la cuvette bleue, la fenêtre verte » veulent exprimer, par le symbolisme des couleurs, la tranquillité et la simplicité du lieu.

Ainsi, le peintre montre que cette chambre, pourtant assez simple, peut générer un récit par sa mise en scène. L'espace devient presque un décor de théâtre dans lequel on se pose des questions sur l'histoire du lieu et la signification des objets, ce qui ouvre une multitude de récits possible.

L'exemple de *La Maison au bord de la voie ferrée* d'Edward Hopper en est aussi une démonstration emblématique. Le peintre y représente une maison victorienne isolée, posée au-dessus d'une voie ferrée, baignée d'une lumière chaude. Le sujet semble banal, mais l'image dégage un sentiment d'étrangeté. En effet, la maison paraît à la fois familière et inquiétante. Aucun personnage, aucun arbre et aucun mouvement ne vient animer la scène. L'absence de toute présence humaine ou animale et le fait que l'architecture semble close et impénétrable crée une tension silencieuse.

Cette atmosphère angoissante que la peinture dégage fait naître un récit potentiel. On a l'impression que l'espace représenté est une scène en attente d'histoire et de personnages. Bien que la maison soit vide, elle semble habitée d'une présence, elle est presque humanisée et vivante. Sans recours à la parole, le peintre parvient à inscrire une histoire dans l'image ; il introduit les notions de temps et d'attente, des états propices à la création de récits.

Cette puissance narrative de l'image explique l'influence considérable qu'a eue ce tableau sur la culture visuelle moderne. Alfred Hitchcock s'en inspire directement pour concevoir la maison de Norman Bates dans *Psychose*. C'est un manoir au style victorien, isolée et perchée en haut d'une colline, qui abrite une atmosphère effrayante, tout comme *La Maison au bord de la voie ferrée*. En transformant la peinture en décor de cinéma, il prolonge le récit silencieux imaginé par Hopper. L'espace pictural devient alors un espace narratif et l'architecture représentée engendre la narration. Ainsi, le tableau et le film témoignent d'un même mécanisme, celui d'une architecture capable de susciter un récit, même lorsqu'elle n'est qu'une image.



Edward Hopper, *House by the Railroad*, huile sur toile, 61 x 73,7 cm, New York, États-Unis, 1925



Alfred Hitchcock, *Psychose*, Maison de Norman Bates, extrait du film, 1960

Edward Hopper a aussi réalisé un autre tableau dans lequel l'espace est propice à la narration. *Dans Nighthawks*, une huile sur toile réalisée en 1942, le peintre ne raconte pas une anecdote précise mais il installe une situation ouverte. Quatre personnes sont réunies dans un restaurant de centre-ville, tard dans la nuit, vues à travers une large vitre qui isole l'intérieur du lieu. Cette paroi fonctionne comme un dispositif cinématographique, le spectateur observe ce qu'il se passe sans pouvoir intervenir, ce qui donne au tableau la forme d'un récit sans début ni fin clairement identifiables.

Bien que les personnages soient physiquement proches, ils ne se regardent pas et ne semblent pas se connaître. Cette absence de relation visible pose plusieurs questions : qui sont-ils, d'où viennent-ils, pourquoi restent-ils là à cette heure ? L'espace nous pousse ainsi à l'interpréter et à imaginer des histoires possibles.

La composition architecturale joue aussi un rôle essentiel dans la narration. En effet, la forme triangulaire du comptoir enferme presque le serveur et l'absence de porte visible renforce cette sensation de clôture : le spectateur est condamné à rester dehors pour observer la scène, comme devant un décor de théâtre.

Hopper a cependant exprimé qu'il ne cherchait pas à peindre une scène « particulièrement solitaire », tout en reconnaissant que la toile traduisait probablement, inconsciemment, la solitude des grandes villes. Même si le tableau ne représente pas de gestes spectaculaires ou d'événements identifiables, il fabrique un temps suspendu et lent qui peut donner lieu à de nombreuses histoires.

La puissance qu'a cet espace à générer des récits se confirme dans la postérité du tableau. En effet, il est largement cité, détourné et réinterprété par la culture visuelle. C'est le cas du film *The End of Violence* de Win Wenders qui lui rend hommage en reconstituant le décor et l'atmosphère de la scène. On a l'impression que le cinéma vient habiter le lieu en inscrivant cette histoire dans la composition d'Hopper. Le tableau devient ainsi un espace pictural qui est conçu comme un dispositif narratif, en faisant appel à la participation imaginative du spectateur.



Edward Hopper, *Nighthawks*, huile sur toile, 84,1 x 152,4 cm, Chicago, États-Unis, 1942



Wim Wenders, *The End of Violence*, extrait du film, 1997

Ces trois œuvres montrent que, pour qu'un espace pictural donne envie aux spectateurs de construire un récit, il doit d'abord présenter une situation intrigante, incomplète et qui ressemble davantage à une énigme qu'à une scène expliquée. Dans *La chambre à coucher*, *La maison au bord et la voie ferrée* et *Nightawks*, l'espace est dans un instant suspendu et lent où rien ne commence et rien ne se termine vraiment.

Un autre point commun est l'isolement de ces lieux, que ce soit la chambre refermée sur elle-même, la maison retirée sur sa colline ou le restaurant dans la ville, ils sont tous coupés du monde. Cela nous oblige à combler les vides et à imaginer ce qui a précédé et ce qu'il va se passer.

Ces tableaux révèlent la capacité de l'architecture à raconter, à évoquer une histoire ou une émotion avant même qu'un événement n'ait lieu. L'espace représenté devient un médium narratif à part entière et un langage visuel qui dialogue avec le cinéma et la littérature en installant des « incitants narratifs »³⁶ dans une image immobile.

³⁶ Philippe Marion, « Les images racontent-elles ? Variations conclusives sur la narrativité iconique », Recherche en communication, n°8, 1997, p.129-148

Au terme de cette réflexion, il apparaît clairement que l'espace et le récit sont deux notions complémentaires qui se construisent, s'influencent et se complètent mutuellement. Aucune ne précède véritablement l'autre. L'une peut naître de la seconde (l'architecture peut produire un récit, ou la narration peut construire un espace), mais c'est surtout dans leur mise en relation que réside la force d'un projet.

Pour qu'un projet existe pleinement, qu'il soit porteur de sens et qu'il ait de la valeur, espace et récit doivent avancer ensemble, se répondre, se nourrir constamment et parfois même se corriger. En outre, plus le récit est construit et structuré, plus l'architecture trouve sa justesse en adéquation avec ce modèle.

Hugo Von Hofmannsthal, dans sa *Lettre de Lord Chandos*, exprime la difficulté de traduire la pensée en mots : « La langue dans laquelle il me serait donné non seulement d'écrire mais encore de penser n'est ni la Latine ni l'Anglaise, non plus que l'Italienne ou l'Espagnole, mais une langue dont pas un seul mot ne m'est connu, une langue dans laquelle les choses muettes me parlent »³⁷. Ce constat souligne l'écart entre pensée et discours. Il est difficile de décrire exactement ce à quoi l'on pense, et donc de transmettre l'intention que l'architecture

37 Hugo Von Hofmannsthal, *Ein Brief des Lords Chandos*, Der Tag, 1902 (traduction française par Albert Kohn et Jean-Claude Schneider, *Lettre de Lord Chandos*, Paris, Gallimard, 1992, p.51)

doit susciter. Le récit n'existe qu'au contact direct du lieu, dans l'expérience de l'espace ; autrement, il risque d'être mal interprété et perdre de sa valeur, tout comme l'espace.

Il existe de multiples façons de concevoir un espace à partir d'un récit, ou d'imaginer un récit à partir d'un espace. Aucune méthode n'est meilleure qu'une autre, et chacun mobilise, sans en avoir conscience, ce mécanisme dans sa pratique. Le récit ne doit pas se réduire à une description technique, il s'agit d'une projection, d'une fiction habitée par les personnages qui occuperont un jour le lieu. C'est justement en les inscrivant dans l'espace que l'on parvient à exprimer une intention claire et accessible.

Le véritable objectif d'un projet n'est pas seulement d'être construit, c'est avant tout d'être vécu. Le récit est alors ce qui donne un premier souffle, ce qui permet de percevoir la vie future du lieu avant même qu'elle n'existe. En travaillant ensemble, récit et espace, offrent au projet la capacité d'assumer pleinement son imaginaire et d'affirmer ce qu'il cherche à transmettre.

Depuis quelques années, l'intelligence artificielle occupe une place importante dans notre société et plus particulièrement dans les processus de création. Parmi ses outils, la génération d'images interroge particulièrement notre rapport au récit dans la conception d'espace. En effet, lorsqu'on soumet un texte, l'IA propose une image qui n'est pas une simple traduction technique, mais une interprétation. Dès lors, une question se pose : que devient le récit architectural lorsque l'image générée en propose une lecture autonome détachée de son auteur initial ?

Cette opération peut aussi être renversée, une image issue d'un récit peut, à son tour, être décrite, puis réinterprétée. À partir de cette idée, il serait intéressant de mettre en place une expérience en boucle : confier à l'IA un récit architectural, la laisser le traduire en image, puis lui demander de raconter à nouveau cette image sous forme de texte. Cette opération est répétée à plusieurs reprises, en mobilisant différentes IA, afin qu'elles ne se souviennent pas du texte ou de l'image précédente. Le processus se poursuit jusqu'à ce que l'histoire initiale se déforme ou, au contraire, se stabilise autour d'un imaginaire récurrent.

L'enjeu de cet aller-retour entre texte et image ne serait pas de vérifier la "justesse" ou la performance de l'IA, mais d'analyser ce qu'il reste du récit quand il n'y a plus d'intention humaine derrière.



Chatbot Pro, image 1, générée par l'IA à partir du prompt initial, 25 décembre 2025

Voici le prompt initial utilisé :

À partir du récit suivant « Un jour, Manfred se trouve dans son parc. C'est le printemps. Il rêve éveillé dans son fauteuil. Soudain, la terre se met à trembler. Il ne comprend pas ce qui se passe. Il regarde autour de lui et réalise, horrifié, qu'il s'élève dans les airs, avec son parc, sa maison et son fauteuil. Il monte, monte et monte encore, jusqu'à ce que les secousses cessent. Puis le silence revient. Manfred se trouve au-dessus de la ville. Sa maison a été extrudée : comme si un emporte-pièce était arrivé d'en bas, avait découpé le sommet de la terre et l'avait monté verticalement. »^{XVII}, génère un espace architectural réaliste, comme s'il pouvait exister dans le monde réel. L'image doit donner l'impression d'un lieu habitable, où le récit se lit dans l'espace lui-même.

« Au commencement, l'espace cherchait à tenir debout. Il avait été conçu pour s'élever, mais le poids des usages, des attentes et des habitudes l'avait forcé à se replier sur lui-même. Alors il se mit à tourner, à se resserrer, à redistribuer ses propres forces. Il refusa la ligne droite, imposa la spirale, transforma chaque passage en négociation. Le vide y devint moteur, la hauteur une pression constante. Avec le temps, l'espace apprit à se maintenir seul. »^{XVIII}

XVII Philippe Starck (@starck), « Photo / Publication sur la Maïon Heler », 27 mars 2025, document consultable, URL de référence : https://www.instagram.com/p/DHs2j0-qVVT/?img_index=1

XVIII Chat GPT, texte 2, généré par l'IA à partir de l'image 1, 25 décembre 2025



Leonardo, image 2, générée par l'IA à partir du texte 2, 25 décembre 2025

« Ils sont entrés ici pour se cacher, mais l'espace refusait la fuite. Le lieu avait été bâti après une faute ancienne : quelqu'un avait voulu dominer le paysage, et le paysage avait répondu par le vide. Alors on construisit autrement, en laissant l'absence respirer. Ceux qui s'y arrêtent comprennent peu à peu que rien n'est à conquérir. Il suffit de rester, d'attendre, et d'accepter que certaines choses ne se ferment jamais complètement. »^{XIX}

XIX Perplexity, texte 3, généré par l'IA à partir de l'image 2, 25 décembre 2025



Chatbot Pro, image 3, générée par l'IA à partir du texte 3, 25 décembre 2025

« Ils avaient marché longtemps avant de comprendre qu'ils n'étaient plus vraiment dehors. La lumière glissait sur les parois comme un souffle ancien, et chaque pas semblait réveiller le lieu. Autour d'eux, les arbres poussaient sans racines visibles. On racontait que ceux qui traversaient ce corridor de pierre ne revenaient jamais tout à fait les mêmes. Ici, les pensées devenaient plus lentes, les souvenirs plus nets. »^{XX}

XX Chat GPT, texte 4, généré par l'IA à partir de l'image 3, 25 décembre 2025



Leonardo, image 4, générée par l'IA à partir du texte 4, 25 décembre 2025

À la suite de ces allers-retours plusieurs constats apparaissent.

Du point de vue du récit, on observe d'abord que les éléments du texte initial n'ont pas résisté. En effet, ils étaient structurés autour d'un personnage (Manfred), d'un évènement (le tremblement de terre) et d'une saison (le printemps). Cependant, dès le second récit, toutes ces indications disparaissent. Les textes ne décrivent ni personnage, ni actions, mais seulement des ambiances.

Le récit accorde par ailleurs une place de plus en plus centrale à l'espace. L'architecture devient le sujet principal des textes et semble même être personnifiée. Effectivement, l'espace est décrit comme capable de « tenir debout »³⁸, « se redresser »³⁹, « respirer »⁴⁰ ou encore « refuser »⁴¹. Ainsi, l'intelligence artificielle ne construit plus ses récits à partir d'actions mais à partir de qualités spatiales. Cette transformation pose une question : résulte-t-elle d'un prompt insuffisamment précis ou de la logique interprétative propre à l'intelligence artificielle ?

Du côté des images, un phénomène similaire est observable. Tout d'abord, les indications du récit initial ont permis à l'intelligence artificielle d'obtenir une première image en cohérence avec le texte. Elle représente une extraction verticale, une rupture avec le sol, une confrontation entre le bâtiment et l'espace urbain, et le printemps. Cependant, aucun de ces éléments ne se retrouve par la suite. Les autres espaces générés ne représentent plus des événements ou des actions, mais seulement des espaces plausibles et calmes. Ces images ont pourtant quelques similitudes. Espaces creusés, courbes ou parcours sont des éléments spatiaux que l'on retrouve de manière récurrente.

38 Chat GPT, texte 2, généré par l'IA à partir de l'image 1, 25 décembre 2025

39 Chat GPT, texte 2, généré par l'IA à partir de l'image 1, 25 décembre 2025

40 Perplexity, texte 3, généré par l'IA à partir de l'image 2, 25 décembre 2025

41 Perplexity, texte 3, généré par l'IA à partir de l'image 2, 25 décembre 2025

Cette expérience interroge la question de l'auteur. Une fois le processus enclenché, les premières intentions dictées par l'humain disparaissent pour laisser place à "l'imagination" de l'intelligence artificielle. Tout est guidé selon les logiques propres aux IA et à leurs bases de données, qui sont nourries par des références existantes. D'une intelligence artificielle à l'autre, et selon le prompt utilisé, les images ou récits produits ne sont plus les mêmes. Ces outils permettent donc de produire une infinité de récits ou d'espaces différents, dictés par le hasard.

Cela ne révèle pas seulement d'une spécificité propre à l'intelligence artificielle, mais d'un mécanisme déjà remarquable chez les humains. L'IA, par ses interprétations successives, rend visible le fait que toute lecture (humaine ou algorithmique) est nécessairement conditionnée par un ensemble d'expériences, de références et d'imaginaires pré-existants. Le récit et l'image ne sont jamais reçus de manière neutre : ils sont réinterprétés, projetés, transformés.

Cette expérience confirme également les limites d'un projet transmis uniquement par le récit ou uniquement par l'espace. Pris isolément, chacun de ces médiums peut mener à une infinité d'interprétations erronées qui ne permettent pas au projet d'être appréhendé dans sa globalité. L'aller-retour effectué par l'IA confirme ce que le mémoire a mis en évidence : c'est dans la mise en relation du récit et de l'espace que le projet peut réellement être compris et partagé.

Cependant, nous pouvons interroger le rôle du récit dans le processus de conception de l'IA. À mesure que les allers-retours se répètent, le récit ne fonctionne plus comme un support symbolique qui oriente le projet, mais comme un simple générateur d'ambiances et de formes spatiales. Cette évolution révèle une limite propre au fonctionnement de l'IA : elle n'utilise pas le récit comme un système de symboles, mais comme un ensemble de données interprétables. Cela explique l'effacement progressif des personnages, actions et temporalités, au profit d'une architecture autonome.

Cette absence de transposition symbolique nous montre une différence fondamentale entre l'interprétation humaine et algorithmique. Le récit humain puise sa force dans son imagination et sa capacité à produire du sens, alors que l'IA cherche une traduction directe sans forcément dissocier la réalité de l'imaginaire. Elle fonctionne dans une logique proche de l'"hyperréalité"⁴², où les récits et les images ne renvoient plus à une origine précise, mais à un ensemble de représentations déjà existantes. Le récit ne structure plus, il ne fait que révéler des formes plausibles, immédiatement lisibles et privées d'intention initiale.

Le mémoire démontre ainsi que le récit conserve sa valeur uniquement s'il reste dans un cadre symbolique. C'est en travaillant séparément l'espace et le récit, tout en les maintenant en confrontation constante, que le projet architectural peut réellement se construire. Il ne s'agit pas de transposer l'un dans l'autre, mais de développer les deux en parallèle afin qu'ils dialoguent et se nourrissent mutuellement.

42 Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris, Éditions Galilée, 1981, p. 12-15

BIBLIOGRAPHIE

ESSAIS

Bachelard, Gaston, *La poétique de l'espace*, Paris, Les Presses universitaires de France, collection « Quadrige », 3ème édition, 1961, 215 pages

Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936 (traduction française par Meschonnic, Henri, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, 113 pages)

Rosenau, Helen, *Boullée and Visionary Architecture*, New York, Harmony Books, 1976, 158 pages

Colomina, Beatriz, *La publicité du privé de Loos à Le Corbusier*, collection Restitutions, HYX, 1998, 255 pages

Davila, Thierry, *Marcher, créer, déplacements ; flâneries, derives dans l'art de la fin du XXème*, Paris, Éditions du Regard, 2002, 192 pages

Durand, Jean-Nicolas-Louis, *Recueil et parallèle des édifices de tout genre*, Introduction, Paris, Imprimerie Gillé, 1799

Loos, Adolf, *Sämtliche Schriften*, Vienne, Herold, 1898-1931
McDonought, Michael, *Malaparte, une maison qui me ressemble*,
New York, Clarkson Potter/Publishers, 1999, 198 pages

Musil, Robert, *Der Mann ohne Eigenschaften*, 1930 (traduction française par Jaccottet, Philippe, *L'Homme sans qualités*, Paris, Seuil, collection « Points », 1995, 864 pages)

Nietzsche, Friedrich, *Rom Nutzen und Nachteil der Historie für des Leben*, 1874 (traduction française par Pachet, François, *De l'utilité et des inconvénients de l'histoire pour la vie*, Paris, Gallimard, 1972, 151 pages)

Terragni, G. et Lingeri, P., « Relazione sul Danteum », T.L.
Schumacher, Il Danteum di Terragni, annexe 1, Rome, Officina, 1980

Tschumi, Bernard, *Architecture and Disjunction*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 1996, 260 pages

Von Hofmannsthal, Hugo, *Ein Brief des Lords Chandos*, Der Tag, 1902 (traduction française par Kohn, Albert et Schneider, Jean-Claude, *Lettre de Lord Chandos*, Paris, Gallimard, 1992, 240 pages)

Hyppolite, Pierre, Leygonie, Antoine, Verlet, Agnès (dir.), *Architecture et littérature : Une interaction en question (XX^e-XXI^e siècles)*, Paris, Éditions du Regard, 2014, 276 pages

Baudrilard, Jean, *Simulacres et Simulation*, Paris, Éditions Galilée, 1981, 240 pages

ROMANS

Calvino, Italo, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Turin, Einaudi, 1979, 260 pages (traduction française par Martin, Rueff, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Paris, Éditions du Seuil, 1981, 310 pages)

Calvino, Italo, *Le città invisibili*, Turin, Einaudi, 1972, 165 pages (traduction française par Thibaudeau, Jean, *Les villes invisibles*, Folio, 2013, 176 pages)

Dante, Alighieri, *Divina Commedia*, Florence, 1303-1321 (traduction française par Risset, Jacqueline, *La Divine Comédie*, Paris, Flammarion, 1985-1990, 3 volumes)

Perec, Georges, *Les choses*, Paris, Julliard, 1965, 123 pages
Rowling, J.K., *Harry Potter et la Chambre des secrets*, Londres, Bloomsbury, 1998, 364 pages

Rowling, J.K., *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Londres, Bloomsbury, 1999, 432 pages

Sarraute, Nathalie, *Entre le vie et la mort*, œuvres complètes, Paris, Gallimard, 1996, 2176 pages

Sarraute, Nathalie, *Les fruits d'or*, Paris, Gallimard, 1963, 231 pages

Starck, Philippe, *La vie minutieuse de Manfred Heler*, Paris, Allard Éditions, 2025, 130 pages

Zola, Émile, *Au bonheur des Dames*, Paris, Eugène Fatale Édition, 1924, 404 pages

ARTICLES / REVUES

Boudon, Philippe, « Modèle architecturologique et modèles linguistiques », Cahiers thématiques, octobre 2003, n°3 Pratiques du langage. Arts, architecture, littérature, p. 131-145

Boudon, Philippe, « L'architecture comme "forme symbolique" », Architecture et littérature, 2014, p. 21-34

Desanti, Laëtitia, « L'architecture dans les romans de Sarraute et de Perec : manipulations et détournements », Études littéraires, vol. 42, n°1, 2011, p. 51-65

Jenkins, Henry et Bourdaa, Mélanie, « Entretien. Henry Jenkins sur le Transmedia Storytelling » (en ligne), Narration augmentée, 2014, disponible à l'adresse : culturevisuelle.org/narration/archives/6

Marion, Philippe, « Les images racontent-elles ? Variations conclusives sur la narrativité iconique », Recherche en communication, n°8, 1997, p.129-148

Molok, Nicolas, « "L'architecture parlante", ou Ledoux vu par les romantiques », In: Romantisme, 1996, n°2, p. 43-53

Ryan, Marie-Laure, « Transmedial Storytelling and Transfictionality », *Poetics Today*, 2013, vol. 34, n°3, p. 361-388

Ricoeur, Paul, « Architecture et Narrativité », *Études Ricoeuriennes / Ricoeur Studies*, vol 7, n°2, 2016, p. 20-30

Tschumi, Bernard, « Bernard Tschumi le parc de la Villette. Entretien avec l'architecte (entretien avec Jacques Lucan) », *AMC*, n° 6, 1984, p. 32-45

Vitalis, Louis et François, Guéna, « Narrer pour concevoir, concevoir pour narrer - enjeux épistémologiques croisés », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 2017, 13 pages

Aimé, Aurélie, « L'habitat chez Jung, une extension de la psyché », 27 mars 2025, document consultable, URL de référence : <https://www.inexplore.com/articles/habitat-jung-extension-psyche-foyer-nature-inconscient-collectif-lieu-vie>

Baroni, Raphaël et Cassegrain, Guillaume et Guiderdoni, Agnès et Hériché-Pradeau, Sandrine et Koering, Jérémie, « Des récits visuels : narratologie et histoire de l'art », *Perspective. Actualité en histoire de l'art*, n° 2, 2022, p. 97-124

CONFÉRENCES

Blondel, Paul, *La littérature à la rescousse de l'architecture*, conférence, 10 mai 2016

FILMS

Hitchcock, Alfred (réalisateur), *Psychose*, Paramount Pictures, 1960, 109 minutes

Cuarón, Alfonso (réalisateur), *Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban*, Warner Bros, 2004, 142 minutes

Godard, Jean-Luc (réalisateur), *Le Mépris*, Cocinor, 1963, 103 minutes

ANNEXE

Cette annexe s'inscrit dans le prolongement de la recherche en proposant une sélection d'exemples appelés à être étudiés. L'ensemble forme un début d'anthologie, pensée comme un outil de référence.

PEINTURE

John Constable, *La Charrette de foin*, 1821

<https://www.nationalgallery.org.uk/artists/john-constable>

<https://www.everypicture.org/the-hay-wain-by-constable>

Johannes Vermeer, *La ruelle*, 1658

https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Ruelle

<https://www.actuailes.fr/page/2232/la-ruelle-de-johannes-vermeer-1632-1675->

Vincent Van Gogh, *La Chambre à coucher*, 1888

(Développé dans le mémoire)

Edward Hopper, *Nighthawks*, 1942

(Développé dans le mémoire)

Pieter Brueghel l'Ancien, *La petite Tour de Babel*

[https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Tour_de_Babel_\(Brueghel\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Tour_de_Babel_(Brueghel))

<https://panoramadelart.com/analyse/la-tour-de-babel>

<https://artsandculture.google.com/story/bwXRLk-iI3ULLQ?hl=fr>

Edward Hopper, *House by the Railroad*, 1925

(Développé dans le mémoire)

CINÉMA

Cabane de Gambais : *Peau d'âne*, Catherine Deneuve et Jacques Demy, 1970

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/peau-d-ane-de-jacques-demy-50-ans-apres-qu-en-pensent-les-critiques-du-masque-laplume-4995038>
<https://www.telerama.fr/cinema/films/peau-d-ane,9715.php>
<https://www.cine-tamaris.fr/peau-dane/>
http://toutsurdeneuve.free.fr/Francais/Pages/Carriere_Films/Peau_d_ane.htm
https://youtu.be/2jTtSppDINA?si=1_gCz0hq60ATL78

Villa El Fureidis : *Scarface*, Brian De Palma, 1983

<https://www.youtube.com/watch?v=GKTMuNL2yvw>
https://immobilier.lefigaro.fr/article/la-mythique-villa-de-scarface-bradee-a-12-millions-dedollars_d3bdb4b2-845f-11e5-87e0-124e54d1488d
https://www.purepeople.com/media/el-fureidis-la-superbe-villa-vu-dans_m1986315
<https://www.lovemoney.com/gallerylist/414555/dans-les-coulisses-de-scarface-explorez-la-villa-mythique-del-fureidis>

Plateforme : *La plateforme*, Galder Gaztelu-Urrutia, 2019

<https://youtu.be/Q6kEozJ4nrw?si=FYyVhuOfDK0BilvN>
<https://www.senscritique.com/film/la-plateforme/40446750>

Maison des Cooper : *Interstellar*, Christopher Nolan, 2014

<https://medium.com/@florentbodenez/il-ny-a-qu-une-fin-à-interstellar-ead9912a4677>
https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/24293/1/L'architecture et la ville dans l'oeuvre de Christopher Nolan_lstasse_Benoit-S183591.pdf

Immeuble : *Rec*, Paco Plaza et Jaume Balagéro, 2007

<https://youtu.be/Q6kEozJ4nrw?si=FYyVhuOfDK0BilvN>
<https://www.cineserie.com/news/cinema/rec-limmeuble-ou-sest-tournele-film-dhorreur-a-bien-change-6045580/>
<https://sagarec.wordpress.com/7-tristana-medeirosi>

Décors domestique et village : *Incendies*, Denis Villeneuve, 2010

<https://www.senscritique.com/film/incendies/406105>
<https://youtu.be/YSTpiwG3CiE?si=OV2HZtR92SvJVAI>

Manoir : *Scream*, Matt Bettinelli-Olpin et Tyler Gillett, 2022

<https://www.telerama.fr/cinema/scream-2022-7008434.php>
[https://en.wikipedia.org/wiki/Scream_\(2022_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scream_(2022_film))
<https://www.dailymotion.com/video/x8tu5bi>

Maison des Winchester : *La Malédiction Winchester*, Michael et Peter Spierig, 2018

https://fr.wikipedia.org/wiki/Maison_Winchester
<https://www.beauxarts.com/vu/lincredable-maison-de-sarah-winchester-labyrinthe-a-fantomes-ou-oeuvre-dart-surrealiste/>
<https://www.historia.fr/personnages-historiques/biographies/sarah-winchester-une-demeure-de-tres-gros-calibre-2064403>

Maison Bucket : *Charlie et la Chocolaterie*, Tim Burton, 2005

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Charlie_et_la_Chocolaterie_\(film,_2005\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Charlie_et_la_Chocolaterie_(film,_2005))
https://wonka.fandom.com/wiki/The_Bucket's_House

Maison de Mary Poppins : *Mary Poppins*, Robert Stevenson, 1964

<https://bonjourlondres.fr/mary-poppins-londres/>

Maison-automate : *One Week*, Buster Keaton et Eddie Cline, 1920

<https://busterkeaton.org/the-films/one-week/>
https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/one_week.pdf
[https://en.wikipedia.org/wiki/One_Week_\(1920_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/One_Week_(1920_film))
<https://www.universalis.fr/encyclopedie/buster-keaton/>
<https://www.retronews.fr/arts/interview/2022/05/18/reconnaissance-du-cinema-myriam-juan>
<https://books.openedition.org/pur/1674>
<http://www.odysseeducinema.com/le-burlesque-muet/>

Maison de Kevin Flynn dans la Grille : *Tron : L'Héritage*, Joseph Kosinski, 2010

https://tron.fandom.com/wiki/Flynn's_Safehouse/Gallery
https://www.youtube.com/watch?v=pDHBqK8gc_E
https://fr.wikipedia.org/wiki/Tron:_L'_Héritage

Appartement de Kim : *Parasite*, Bong Joon-ho, 2019

<https://www.larchitectureaujourd'hui.fr/le-contre-des-deux-maisons-le-film-parasite/>
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Parasite_\(film,_2019\)#::~:~:text=L'appartement au sous-sol,inspire pour concevoir le décor.](https://fr.wikipedia.org/wiki/Parasite_(film,_2019)#::~:~:text=L'appartement%20au%20sous-sol,inspire%20pour%20concevoir%20le%20d%C3%A9cor.)
[https://danaepiazza.wixsite.com/website/post/géographie-cinématographique-analyser-les-es-paces-dans-le-film-parasite-de-bongjoon-ho](https://danaepiazza.wixsite.com/website/post/g%C3%A9ographie-cin%C3%A9matographique-analyser-les-es-paces-dans-le-film-parasite-de-bongjoon-ho)
<https://www.bbc.com/news/world-asia-5>

Bains thermaux : *Le Voyage de Chihiro*, Hayao Miyazaki, 2001

<https://www.japan-kudasai.com/shima-onsen-station-thermale-gunma/>
<https://www.admagazine.fr/article/voyage-de-chihiro-inspire-hayao-miyazaki>
<https://www.madmoizelle.com/get-the-deco-voyage-de-chihiro-528033>

Casa Milà : *L'inconnu de Shandigo*, Jean Louis Roy, 1967

<https://laboutique.carlottafilms.com/products/linconnu-de-shandigor-de-jean-louis-roy>
https://www.senscritique.com/film/L_inconnu_de_shandigor/372013
<https://www.lapedrera.com/fr/visites/la-pedrera-essentielle>

Château ambulant : *Le Chateau Ambulant*, Hayao Miyazaki, 2005

https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Ch%C3%A2teau_ambulant
<https://hal.science/hal-01305357/document>
https://www.geographie.ens.psl.eu/IMG/Compte_rendu_Miyazaki.pdf

Hôtel : *Shinning*, Stanley Kubrick, 1980

https://fr.wikipedia.org/wiki/St Stanley_Hotel
<https://stephenkingfrance.fr/2024/01/shining-stanley-hotel-vendu-ressource-culturelle/>
<https://www.goodmoods.com/fr/moodboards/heritage-shining-hotel-stanley-kubrick>
<https://www.maathildee.com/l-hotel-film-the-shining/>
<https://www.vanityfair.fr/savoir-vivre/lifestyle/story/plongee-dans-les-fabuleux-decors-de-shining-/4947>
https://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19550733&cfilm=863.html

ARCHITECTURE

Chapiteaux Corinthien : Vitruve
(Développé dans le mémoire)

Danteum : Édifice en hommage à *La Divine Comédie* de Dante
(Développé dans le mémoire)

Villa Malaparte : Résidence de Curzio Malaparte
(Développé dans le mémoire)

Tour Bollingen : Résidence de Carl Jung
(Développé dans le mémoire)

Cecil Hôtel : William Banks Hanner, Chalres L. Dix et Robert H., 1924, Los Angeles
Sonya Lwu, La Malédiction du Cecil Hotel - Meurtres en série, suicides et morts violentes à Los Angeles, Pocket, 2023
Agnès Grossmann, L'Enfance des criminels, Points, 2014
<https://www.youtube.com/watch?v=3TjVBpyTeZM>
https://www.lepoint.fr/culture/meurtres-suicides-satanisme-la-malediction-du-cecil-hotel-18-07-2022-2483631_3.php#11

Maison et atelier de Claude Monet : Maison de Giverny, Claude Monet, 1883-1926
<https://fondation-monet.com/decouvrir/la-maison-de-monet/>
<https://www.fykmag.com/gilbert-vahe-le-jardin-de-monet-a-giverny-histoire-dune-rennaissance/>
<https://www.youtube.com/watch?v=vk8b6TaEKYA>

Bastide du Jas de Bouffas : Résidence de Paul Cézanne, 1859-1899, Aix-en-Provence
<https://www.societe-cezanne.fr/2013/08/27/le-jas-de-bouffan/>
<https://gatie.fr/projets/bastide-du-jas-de-bouffan-aix-en-provence/>
<https://www.cezanne-en-provence.com/les-sites-de-cezanne/bastide-du-jas-de-bouffan/>
https://fr.wikipedia.org/wiki/Farnsworth_House

Farnsworth : Maison, Ludwid Mies van der Rohe, 1946-1951
https://fr.wikipedia.org/wiki/Farnsworth_House
<https://edithfarnsworthhouse.org/>
<https://ideat.fr/demeures-iconeques-la-farnsworth-house-de-ludwig-mies-van-der-rohe/>

Maison de Serge Gainsbourg : 5 bis rue de Vernueil, Paris
<https://www.maison gainsbourg.fr/>
https://fr.wikipedia.org/wiki/Maison_Gainsbourg
<https://www.radiofrance.fr/franceinter/cinq-choses-a-savoir-sur-la-maison-de-gainsbourg-qui-ouvrira-ses-portes-en-septembre-2838520>

LITTÉRATURE

La Samaritaine : Emile Zola, *Au bonheur des dames*, 1883
(Développé dans le mémoire)

Maison à Cambray : Marcel Proust, *A la recherche du temps perdu - Du côté de chez Swann*, 1913
<https://www.dailymotion.com/video/x80hm2f>
<https://www.amisdeproust.fr/fr/la-maison-de-tante-leonie>
https://www.amisdeproust.fr/images/DocsPdf/la_madeleine.pdf

Maison des Barbapapa : série de livres adaptés en animation réalisée par le couple Annette Tison et Talus Taylor
https://immobilier.lefigaro.fr/article/le-village-des-barbapapas-est-enfin-vendu_fe2b7378-d0b5-11e9-9ea9-ce124bd050e9/
<https://www.18h39.fr/travaux-avant-apres/autoconstruction/maisons-bulles-barbapapa-a-image-de-societe-annees-70.html>
<https://lesbarbapapa.com/maison-barbapapa/>

Maison de Santiago : Ernest Hemingway, *Le vieil homme et la mer*, 1952
https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Vieil_Homme_et_la_Mer
<https://tierslivre.net/spip/spip.php?article3508>

Maison des Weasley : J.K. Rowling, *Harry Potter*, 1997-2007
(Développé dans le mémoire)

Espaces urbains : George Orwell, *1984*, 1949
[https://fr.wikipedia.org/wiki/1984_\(roman\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/1984_(roman))
<https://www.eurozine.com/the-urban-imagery-of-george-orwell-2/>

La maison de Baba Yaga : mythe slave
<https://www.worldhistory.org/trans/fr/1-20021/baba-yaga/>
https://fr.wikipedia.org/wiki/Baba_Yaga

Maison Heler : Philippe Stark, *La vie minutieuse de Manfred Heler*, 2025
(Développé dans le mémoire)

Je remercie mon directeur de mémoire Augusto Antonio Viola pour la qualité de son accompagnement et de ses conseils.

RACONTER L'ESPACE, CONSTRUIRE LE RÉCIT

Écrit et réalisé par Jéhane Delépine

Mémoire de diplôme encadré
par Augusto Antonio Viola

École Camondo
Paris, 2026

