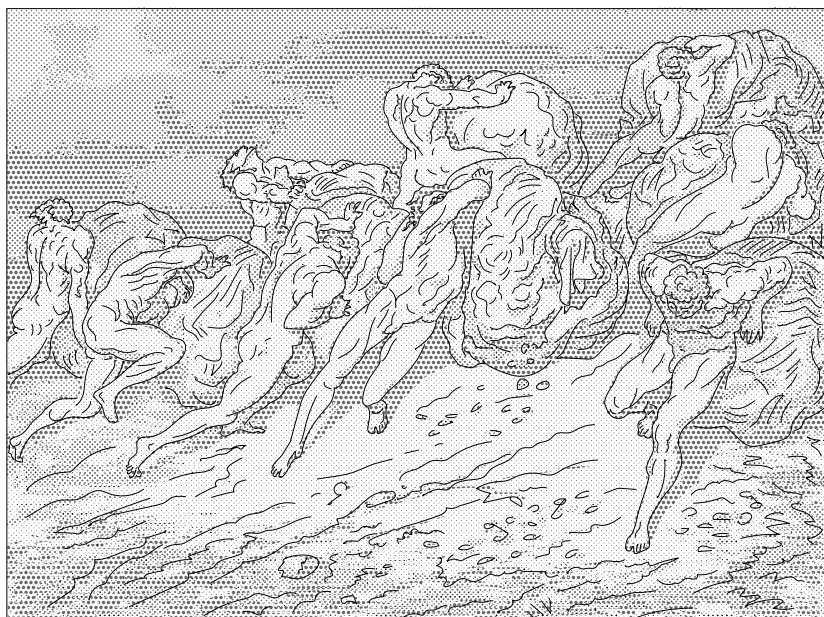


De l'architecture mnémonique de la Divine Comédie à l'éloquence littéraire du Danteum



Gleb Kolesnikov

De l'architecture mnémonique de la Divine Comédie à l'éloquence littéraire du Danteum

écrit et illustré par Gleb Kolesnikov

À Baboushka
Моей бабушке

Sommaire	1
<i>Introduction</i>	2
1. Architecture mnémonique de la Divine Comédie	4
1.1 La Divine Comédie de Dante	5
1.2 Structure littéraire d'une géographie de l'au-delà	8
1.3 Spatialisation mnémonique	28
1.4 Rapport à l'architecture	34
2. Eloquence littéraire du Danteum	44
2.1 Le Danteum de Giuseppe Terragni et Pietro Lingeri	45
2.2 Structure spatiale du projet	56
2.3 Méthodologies de conception	68
2.4 Rapport à la littérature	94
3. Architecture et littérature	100
3.1 L'exemple de la Divine Comédie et du Danteum	101
3.2 D'autres exemples	104
3.3 Méthodes efficaces de transposition	116
3.4 Fusion des arts	120
Conclusion	124
Bibliographie	130

Introduction

De nos jours, nous comptons relativement peu de bâtiments dont la conception architecturale est inspirée de récits littéraires. Cependant la littérature est un art profondément ancré dans l'imaginaire collectif et contribue ainsi à définir la culture au sens sociologique du terme. La culture, peut être aujourd'hui définie comme un ensemble de traits distinctifs, spirituels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société et influent sur son comportement.¹

En partant de ce principe que l'architecture et la culture d'une société soient des choses indissociables, il me semble dès lors nécessaire de repenser notre discipline en lien avec la littérature. L'architecture a donc le potentiel, en plus d'être pérenne, utile et esthétique (*firmitas, utilitas et venustas*) d'avoir un impact sur la culture. Elle prendrait alors un rôle didactique en sensibilisant le visiteur. Un bâtiment conçu sur la base d'une œuvre littéraire peut ainsi participer à promouvoir le patrimoine culturel. On peut dès lors supposer que la littérature peut être un outil de conception architecturale. L'œuvre littéraire pourrait alors être abstraite en un objet architectural fonctionnel et éloquent à la fois. La transposition entre les deux médias peut s'opérer par le biais d'une méthodologie bien définie. Une méthodologie dont témoigne entre autres le projet du *Danteum* de Giuseppe Terragni et Pietro Lingeri qui sera le principal cas d'étude de cette recherche. Le *Danteum* se présente comme une logique formelle abstraite basée sur la structure littéraire de la *Divine Comédie* de Dante.²

En gardant en tête cet exemple, nous pouvons établir l'hypothèse selon laquelle la fusion des deux médias peut contribuer à l'élaboration conceptuelle du projet d'architecture. Certaines problématiques émergent alors. Tout d'abord on peut se poser la question des liens qu'entretiennent les deux médias entre eux et qui rendent possible leur interaction. En effet il y a de nombreux exemples dans l'histoire de l'architecture où cette dernière a puisé dans la littérature religieuse afin d'établir une typologie de l'espace sacré. Avant l'invention de l'imprimerie, la littérature se fondait également souvent sur des concepts spatiaux ou architecturaux liés à la mémoire de l'écrivain ou du lecteur.

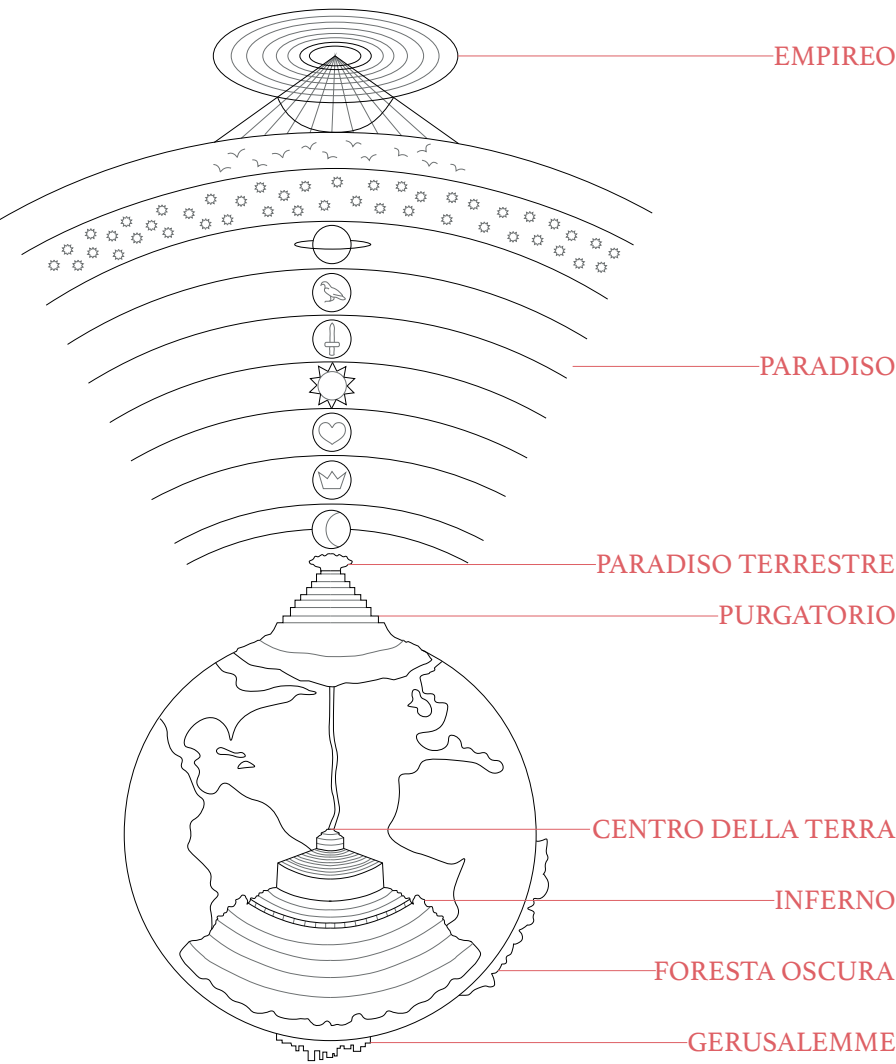
¹ Définition de l'UNESCO de la culture lors de la conférence mondiale sur les politiques culturelles à Mexico en juillet 1982

² Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, Princeton Architectural Press, 1985, p.8

Cela nous amène à nous demander quels procédés bien définis permettent d'abstraire la complexité d'une oeuvre littéraire afin de transmettre son essence à travers un ouvrage architectural et quelles pourraient être les contributions de cette manoeuvre. Enfin plus généralement quels sont les fruits de l'interaction entre les deux arts? Cette étude s'efforcera de répondre à ces problématiques en analysant l'exemple de la *Divine Comédie* de Dante et du *Danteum*.

L'intérêt de cette recherche découle d'une importance personnelle accordée à l'échange entre arts libéraux et aux potentielles richesses qui en découlent. De mon point de vue, en plus d'être fonctionnelle, l'architecture se doit d'être éloquente afin d'apporter une dimension culturelle à ses usagers. La production architecturale actuelle, régie par la dimension financière et esclave des normes, a perdu toute puissance évocatrice qu'elle pouvait autrefois avoir au cours de son histoire. L'idée de puiser dans des données culturelles, dans notre cas des données littéraires, me paraît alors une bonne approche dans l'optique de faire renaître une certaine éloquence architecturale et ouvrir de nouvelles perspectives lors de la conception du projet d'architecture.

1. Architecture mnémotechnique de la *Divine Comédie*



Représentation schématique globale de la *Divine Comédie* inspirée des dessins de Michelangelo Caetani

1.1 La *Divine Comédie* de Dante

Intéressons nous un instant à Durante degli Alighieri dit *Dante*, qui est un poète, penseur et homme politique florentin ayant vécu durant le XIII^e et XIV^e siècle. Il est considéré comme le *père de la langue italienne moderne* ainsi que l'une des personnalités qui contribua fortement à imposer le toscan comme langue littéraire officielle dans la région de l'Italie actuelle. Dante conçoit et écrit la *Comédie* entre 1303 et 1321, à un moment où il se considère à *la moitié du chemin de sa vie*, c'est à dire lorsqu'il a aux alentours de 33 ans, un âge qui est perçu comme le point culminant d'une vie selon la Bible (en référence à l'âge du Christ lorsqu'il décède). En plus d'être un classique majeur de littérature mondiale, le poème est un document historique précieux, témoin d'une pensée de la civilisation médiévale.¹ L'œuvre de Dante n'est reconnue à sa juste valeur et à un niveau national qu'à partir de la fin du XVIII^e siècle. Depuis les célébrations de Dante en 1796 à Ravenne, jusqu'à la réunification de l'Italie en 1861, l'écrivain est un symbole de fierté nationale qui sera repris par le régime fasciste de Mussolini.²

Dante naît dans une famille florentine de guelfes blancs. Les guelfes blancs, une faction politique et militaire de la région de Florence, sont opposés aux guelfes noirs, favorables au Pape Boniface VIII. Très engagé politiquement, Dante fait donc partie des guelfes blancs de Florence où il occupe même, à un moment de sa vie, certaines fonctions politiques. En 1300, Charles de Valois, guelfe noir, envahit Florence sans rencontrer une grande résistance. Florence se retrouve sous l'autorité papale ce qui pousse les guelfes blancs, dans leurs derniers retranchements, à se confondre parfois avec une autre faction opposée, celle des gibelins, prônant une monarchie impériale et opposés à l'autorité papale. A partir de 1302, les guelfes blancs sont contraints de quitter Florence. C'est ainsi que Dante se retrouvera emprisonné à Rome d'où il parvient à s'échapper, pour ensuite être exilé à Ravenne où il écrira la *Divine Comédie*.³ Dans son poème, Dante fait à maintes reprises référence à cet épisode politique important de Florence que traverse son époque tout en maintenant une prise de position politique très affirmée. Par ailleurs Dante écrira plus tard un traité intitulé *De Monarchia* où il confirme ces croyances politiques.

¹ Erich Auerbach, *Studi su Dante*, Feltrinelli, Milano, 1964

² Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940, The Danteum*, Rome, pp.517-519, The MIT Press, 1991

³ Alessandro Barbero, *La vraie vie de Dante 1265-1321*, Flammarion, 2021

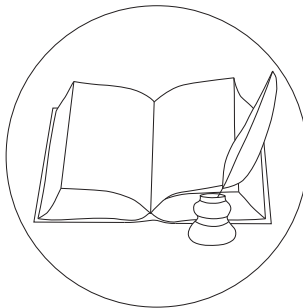
Dans ce traité, il déclare une nécessité de monarchie universelle, une restauration de l'autorité impériale au détriment de celle du pape ainsi qu'une surpuissance divine qui permet à l'Empereur (issu du peuple romain) et au Pape d'exercer un pouvoir conformément aux champs d'autorité qui leurs sont propres: à savoir la souveraineté temporelle et spirituelle.¹

La Divine Comédie relate un voyage initiatique fictif du poète dans l'au-delà et à travers trois royaumes successifs que sont l'Enfer, le Purgatoire et le Paradis. Le but du périple est d'atteindre le Paradis où réside Dieu lui-même ainsi que Béatrice, la bien-aimée du poète, montée aux cieux à la suite de son décès. Tous les écrits de Dante, à l'image de *La vita nuova*, parlent à un moment ou un autre, de cette femme qu'il aurait pour la première fois rencontré lorsqu'il avait neuf ans puis qu'il aurait revu neuf années plus tard. Dante aurait eu un coups de foudre pour elle malgré le fait qu'elle soit mariée à un chevalier et banquier florentin. En ayant peu d'informations sur Béatrice, certains spécialistes émettent l'hypothèse qu'elle serait, dans le cas de la *Divine Comédie*, une personnification de la théologie en opposition à Virgile qui représenterait la raison naturelle.² Après une brève lecture, on se rend vite compte que le poème renvoie souvent à des épisodes historiques, mythologiques ou simplement tirés de l'expérience vécue du poète. Le récit est écrit à la première personne, en langue vulgaire florentine et est exposé du point de vue du poète qui s'adresse parfois de manière directe au lecteur.

Le divin poème révèle une attention très particulière, accordée à la description minutieuse du paysage et des faits se déroulant dans les trois royaumes qui le constituent. La *Divine Comédie* présente donc une succession de lieux imaginaires qui structurent l'espace dans lequel se déroule le récit. Il est possible de se représenter mentalement et de manière relativement précise une géographie composée de ces lieux imaginaires.

¹ Thierry Ménissier, *Monarchia de Dante : de l'idée médiévale d'empire à la citoyenneté universelle, L'idée d'empire dans la pensée politique, historique, juridique et philosophique*, L'Harmattan, pp.81-96, 2006, La Librairie des Humanités, HAL archives-ouvertes.fr

² René Stella, *La Vita nuova de Dante : stratégie de la citation*, Cahiers d'études romanes, pp.19-31, Revue du CAER, 2001



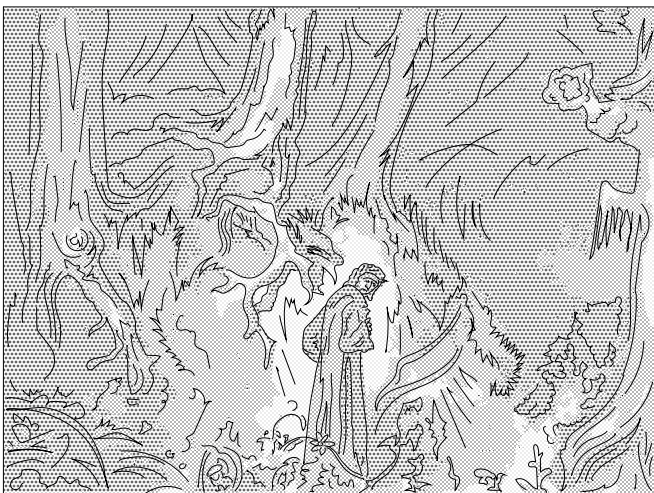
1.2 Structure littéraire d'une géographie de l'au-delà

Avant de se plonger dans la géographie détaillée de l'au-delà, il est important de souligner la structure littéraire très ordonnée de l'œuvre. Le poème est rédigé sur la base d'une structure rimique dite *terza rima* qui est produite en intercalant dans un tercet, une rime issue du tercet suivant. Dante est le premier poète à utiliser (ou en tout cas à avoir popularisé) ce style de configuration de rimes. D'autre part, le récit est divisé en 3 cantiques relatifs aux 3 royaumes de l'au-delà. Ces cantiques sont composés de 33 *chants* chacun, mis appart *l'Enfer* qui présente un chant de plus (33+1), portant ainsi le nombre total de chants à 100. La structure littéraire de l'œuvre fait donc écho à une symbolique chrétienne des chiffres et des nombres: le chiffre 3 fait référence à la Trinité (le Fils, le Père et le Saint-Esprit), le chiffre 1, également présent du fait de l'exception faite dans le premier cantique (33+1), se réfère à l'unique et indivisible nature à laquelle sont consubstantielles les trois entités qui composent la Trinité, le nombre 33 est un nombre clé pour le christianisme car il est symbole de l'âge du Christ qui avait 33 ans lors de son décès, quant au nombre 100, il est à la fois la combinaison des autres chiffres et nombres évoqués précédemment (33x3+1) ainsi qu'un symbole de perfection divine.

Les paragraphes qui suivent, s'efforcent de dresser un bref résumé du pèlerinage de Dante tout en mettant en évidence les événements, les personnages ainsi que l'organisation des paysages issus de l'univers dantesque. Les illustrations accompagnant les descriptions sont réalisées d'après des fragments de gravures de Gustave Doré et destinées à accompagner une des nombreuses éditions de la *Divine Comédie*.

Le voyage de Dante commence avec une description de ce que l'on pourrait appeler l'Ante-Enfer. Lors de la nuit du jeudi au vendredi saint, c'est-à-dire celle du sept au huit avril 1300, Dante se retrouve dans une forêt obscure puis sur une plage déserte où il va rencontrer trois bêtes: une lonce, symbole de luxure, un lion, symbole de l'orgueil et une louve, symbole de convoitise. L'apparition de ces trois animaux qui effraient Dante et le poussent à rebrousser chemin vers la forêt obscure, annoncent les trois catégories de pécheurs présents en Enfer dont le ciel ne veut pas: l'incontinence, la violence et la fraude. A ce moment-là, le narrateur rencontre Virgile qui le conseille sur le chemin à prendre et qui sera son guide jusqu'au Purgatoire. Dante et Virgile arrivent au vestibule de l'Enfer où ils trouvent la première troupe de damnés, esprits lâches et neutres, qui

se font piquer le visage par des guêpes puis tombent sur des verres à leurs pieds. Charon, le passeur des âmes damnées en Enfer, arrive sur une barque flottant par le fleuve de l'Achéron. Tout d'un coup il y'a un tremblement de terre et une forte rafale de vent dans la campagne noire où se trouvent les protagonistes. Une lumière vermeille apparaît ce qui fait s'évanouir Dante et permet ainsi son passage dans l'autre monde sans avoir à monter dans la barque du passeur des âmes.



FORESTA OSCURA

C'est à partir de ce moment que commence la descente du narrateur et de son compagnon dans le royaume des morts qui est décrit comme un sombre gouffre composé de 9 gradins assignés à différents péchés et où les pécheurs subissent leur peine infinie au sein de décors apocalyptiques. Les différents cercles ou gradins de l'Enfer sont hiérarchisés en fonction de la gravité de la faute qu'ils englobent, en allant du moindre au pire des péchés. Seuls le 7ème, 8ème et 9ème cercles présentent une sous-partition explicite. La plupart des cercles sont surveillés par des gardiens qui sont souvent tirés de récits mythologiques ou historiques. Le dispositif spatial mis en place se termine par un profond puits qui traverse le centre de la Terre afin de rejoindre l'autre hémisphère du globe. La composition de l'Enfer dantesque est fortement inspirée d'Aristote et de Thomas d'Aquin. Les cercles sont organisés comme suit:

1er cercle: Limbes ou Abîme. Les non-baptisés ou privés de foi, poètes et gens vertueux qui ne subissent pas de peine particulière. Cercle de provenance de Virgile. Château entouré de sept murs qui représente les sept arts libéraux.

2ème cercle: Luxure. Gradin gardé par Minos qui entoure de sa queue les damnés autant de fois que de cercles qu'ils doivent descendre en Enfer. Un vent infernal fait tourner les âmes ou ombres comme les appelle Dante.

3ème cercle: Gourmandise. Cerbère, chien à trois têtes, garde ce cercle tout en déchiquetant et griffant les âmes à terre. Les damnés sont noyés dans une boue puante sous une pluie noire, une neige et une grêle glaciale ainsi qu'un tourment continu des ombres.

4ème cercle: Avarice. Espace infernal dont Pluton est le gardien. Les avares et prodigues, principalement d'anciens hommes d'église, sont condamnés à rouler des rochers tout en s'injuriant mutuellement.

5ème cercle: Colère. Cercle gardé par Phégyas qui arrive sur une barque par le marais du Styx au sein duquel les coléreux sont noyés tout en s'infligeant des blessures. Tour avec deux flammèches. Portes de Dité; ville infernale dont les remparts englobent les quatre derniers cercles de l'Enfer. Arrivée des diables et des trois furies (Erinyes). Apparition d'un messager du ciel qui ouvre le portail de la ville sous un vent fracassant.

6ème cercle: Hérésie. Les hérétiques sont couchés dans des tombes ouvertes et brûlantes. Cheminement à travers des voies secrètes percées dans les remparts de Dité.

7ème cercle (composé de 3 giron): Violence.

1er giron: Les violents contre leur prochain sont plongés dans un fleuve de sang bouillant. Ce fleuve est le Phlégéthon, 3ème fleuve de l'Enfer et les damnés qui y sont plongés sont pour la plupart des dictateurs. Centaures qui courent en file indienne dans une ample fosse tordue en arc de cercle.

2ème giron: Les violents contre eux-mêmes, autrement dit ceux qui ont commis le suicide, sont changés en arbre qui parlent et se lamentent. Les dissipateurs sont déchirés par des chiennes. Bois au branchage noire dont les arbustes sont vénéneux et épineux. Présence de Harpies.

3ème giron: Les violents contre Dieu sont couchés sur du sable brûlant et arrosés par une pluie de feu. Le géant Capanée, lui aussi allongé sur le sable, est le gardien de ce giron. Les sodomites, violents contre la Nature, courent sous la pluie de feu. Les usuriers, violents contre l'Art, sont assis, des armoiries pendues au cou.

8ème cercle appelé le Malebolge (divisé en 10 bolges ou fossés): Ruse et tromperie. Géryon, démon au corps de serpent, doté d'un dard de scorpion et d'une tête d'homme, garde ce 8ème gradin. La structure de ce cercle est comparée à des fossés de château fort avec des ponts, similaires aux pont levis, permettant le passage entre différents bolges.

1ère fosse: Ruffians et séducteurs. Les damnés courent, car ils sont flagellés par des diables.

2ème fosse: Flatteurs et adulateurs. Ils sont plongés dans un fleuve d'excréments et se fouettent avec leurs paumes.

3ème fosse: Simoniaques. Ils sont plongés la tête en bas dans des trous faits dans le sol et ont les jambes qui brûlent.

4ème fosse: Devins et sorciers. Ils avancent à reculons en pleurant avec leurs têtes tordues de manière à ce qu'il ne puissent plus regarder derrière eux.

5ème fosse: Concussionnaires et prévaricateurs. Ils sont trempés dans de la poix brûlante et harponnés par des diables.

6ème fosse: Hypocrites. Ils sont vêtus de chapes dorées qui les écrasent sous leurs poids puisqu'elles sont doublées de plomb.

7ème fosse: Voleurs. Ils sont poursuivis par des serpents qui les entourent de leurs anneaux et les mordent. Les damnés finissent en cendre pour renaître afin de subir à nouveau le même sort. Métamorphoses des hommes en serpents. Centaure vomissant des flammes.

8ème fosse: Conseillers et fraudeurs. Ils sont enveloppés de flammes qui les consomment.

Du 8ème au 9ème cercle, le puits des géants: Les quatre géants: Némrod, Ephialte, Briarée et Antée. On peut les considérer comme étant les gardiens du dernier cercle infernal. Ils sont enfouis dans le puits jusqu'au nombril, certains sont noués par des chaînes et frappent le sol de rage. Briarée est le plus terrible de tous car il a 50 têtes et 100 bras qui brandissent 50 boucliers et 50 épées.

9ème fosse: Semeurs de scandales et de schismes. Ils sont dépecés par l'épée d'un diable qui laisse pendre sur leurs corps, leurs membres plus ou moins tranchés selon la gravité des discordes qu'ils ont semés sur Terre.

10ème fosse: Alchimistes. Ils gisent à terre, se grattant avec leurs ongles car ils sont couverts de lèpre et de galle.

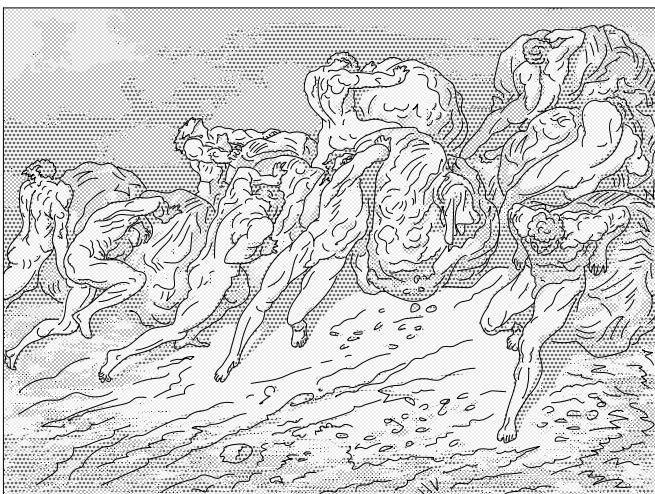
9ème cercle (subdivisé en 4 zones nommées): Trahison. Ce cercle est couvert par les eaux du fleuve gelé qu'est le Cocyte.

1ère zone, la Caïne: Les traîtres envers leurs parents sont plongés dans le fleuve gelés jusqu'au nombril.

2ème zone, l'Anténore: Les traîtres envers la patrie sont baignés jusqu'au cou dans le fleuve glacial.

3ème zone, la Tolomée: Les traîtres envers leurs hôtes n'ont que leurs têtes qui dépassent du Cocyte.

4ème zone, la Guidecca: les traîtres envers leur bienfaiteurs sont complètement submergés dans le fleuve de glace. Au centre de cette zone appelée aussi la Judaïe, se trouve Lucifer dont les trois têtes dévorent éternellement les trois traîtres suprêmes envers l'Eglise et l'Empire: Judas, Cassius et Brutus.



INFERNO: QUARTO CERCHIO

Au Purgatoire, lieu de pénitence, les âmes imparfaites résident en attendant d'expier leurs fautes et de rétablir une sainteté suffisante pour être accepté au Paradis. Cet endroit est organisé de sorte à refléter les 9 cercles de l'Enfer, mais au lieu d'être un gouffre infernal, il se présente à l'inverse comme une île-montagne constituée, tout comme l'Enfer, de 9 terrasses successives. En réalité la première terrasse est appelée l'Ante-Purgatoire, le décompte se fait donc qu'à partir du deuxième gradin. On compte alors sept gradins qui font référence aux sept péchés capitaux (du plus grave au moins grave) pour arriver enfin au niveau ultime (9ème niveau) de cette montagne que Dante appelle le Paradis Terrestre. Chaque terrasse est liée à une prière spécifique ainsi qu'à des épisodes bibliques. Ce qui suit est un bref résumé de la structure du Purgatoire:

Rivage de l'île, plage de l'Ante-purgatoire: Caton, gardien du Purgatoire. Rite de purification de Dante sur la plage. Témoignage d'une certaine connaissance astronomique. Débarquement des âmes qui chantent *In exitu Israel de Aegypto* depuis la barque de l'ange nocher. Négligents, excommuniés et âmes lentes.

Ante-purgatoire, 1ère assise: Repentis tardifs, paresseux ou préoccupés. Ils sont condamnés à attendre dans ces lieux un temps égal à leur vie sur terre. Seule la prière peut permettre aux âmes de passer moins de temps que prévu au Purgatoire.

Ante-purgatoire, 2ème assise: Repentis tardifs; ceux repentis à la dernière minute suite à une mort violente. Explication du phénomène qui fait que l'ascension de la montagne du Purgatoire n'est possible que sous la lumière du soleil. Vallée fleurie des princes négligents qui se retrouvent ici car leurs préoccupations pour leurs devoirs terrestres ont empêché la purification totale de leurs âmes personnelles. Arrivée du serpent et sa fuite imminente. Dante s'endort puis se réveille devant la porte du Purgatoire où se trouve l'ange portier armé d'une épée. Cet ange, qui a le visage éblouissant, trace 7 fois la lettre « p » (pour *peccatum* ou *péché*) sur le front de Dante. L'ange annonce également que chaque fois que Dante franchira une terrasse relative à l'un des sept péchés capitaux, l'ange gardien du passage à la terrasse suivante, effacera l'une des lettres sur le front du poète. L'ange, se tenant à la porte de Saint-Pierre, utilise deux clés, l'une en argent (symbolisant le remord) et l'autre en or (symbole de réconciliation), les deux clés sont nécessaires pour une rédemption salutaire. Ce même ange avertit les deux voyageurs en les avisant de ne jamais se retourner pour regarder en arrière durant leur ascension.

Purgatoire, 1ère corniche: Orgueil. Les orgueilleux sont courbés par le poids de pierres sur leur dos. Des sculptures montrent des exemples d'humilité, elles sont sculptées dans la roche. D'autres sculptures illustrent la fierté, parmi elles, celle de Satan ou encore celle de la Tour de Babel. L'ange de l'humilité efface un « p » sur le front de Dante. L'ascension devient tout à coups plus facile.

Purgatoire, 2ème corniche: Envie. Des voix dans l'air comptent des exemples de charité, vertu contraire à l'envie. Les envieux ont les yeux cousus par du fil de fer. L'ange de charité efface un « p » du front de Dante. Cet ange éblouit Dante et le force à avancer des théories géométriques sur le fait que l'angle d'incidence de la lumière est égal à son angle de réflexion.

Purgatoire, 3ème corniche: Colère. Les coléreux se promènent aveuglés par une fumée âcre qui symbolise l'effet de la colère. Illuminé par l'ange de la douceur, Dante se voit effacer une autre lettre de son front. Discours de Virgile sur l'amour et l'ordonnance du Purgatoire qui en découle.

Purgatoire, 4ème corniche: Paresse. Les fainéants qui ont fait preuve de paresse durant leur vie sur terre, sont contraints de s'adonner à la vertu contraire en courant sans s'arrêter autour de la quatrième terrasse. Dante s'endort et reçoit la visite de l'ange du zèle à son réveil, ce qui s'accompagne par le rite habituel.

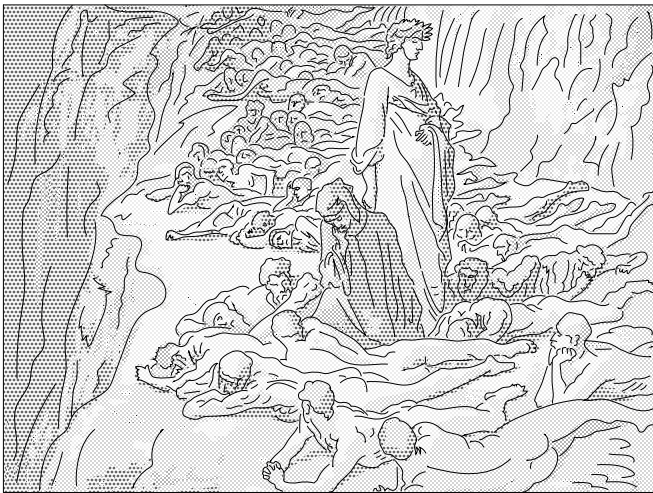
Purgatoire, 5ème corniche: Avarice. Les avares et prodigues sont face contre terre et récitent un passage précis de la Bible. Ton tremblement de terre se produit soudainement. Il est dû au fait qu'une âme est consciente du fait qu'elle est enfin prête à monter au ciel. Rencontre avec Stace, poète romain qui accompagne Virgile et Dante. L'ange de la modération efface une des lettres restantes sur le visage de Dante.

Purgatoire, 6ème corniche: Gourmandise. Les gourmands ou ceux qui ont privilégié un confort corporel au confort spirituel, sont punis en étant affamés et bien qu'il y ait des arbres fruitiers, leurs fruits ne sont jamais à leur portée. L'ange de la tempérance efface un « p » du front de Dante tout en indiquant la voie à suivre. Théorie de Stace sur la nature de l'âme et de son rapport au corps.

Purgatoire, 7ème corniche: Luxure. Les âmes qui se repentent d'un amour mal dirigé et excessif font l'éloge de la chasteté en chantant un hymne à cet effet. Immense mur de flammes à travers lequel chaque âme doit

passer. L'ange de la chasteté oblige Dante à traverser le mur de flammes mais c'est bien Virgile qui finit par persuader Dante d'accomplir cette action redoutable en lui rappelant qu'il doit retrouver Béatrice.

Paradis terrestre, Jardin d'Eden: Divine forêt épaisse et vive. Rencontre avec Matelda, une femme qui annonce l'arrivée de Béatrice. Procession mystique composée de : 24 vieillards, 4 animaux avec 6 ailes en guise de plumage, un char triomphal sur deux roues contenant Béatrice et tiré par un griffon, 3 dames habillées de rouge, de vert et de blanc, dansant autour de la roue droite du carrosse, quatre autres femmes à la roue gauche vêtues de pourpre et suivant la mesure de l'une des leurs semblables qui a la particularité d'avoir 3 yeux, 2 vieillards habillés de manière distincte, 4 autres vieillards d'humble apparence suivis d'un autre encore et enfin le dernier vieillard qui venait en dormant. Virgile s'en va. Arrivée de Béatrice qui réprimande Dante en l'accusant de s'écarter du chemin vertueux qu'elle lui avait ouvert après qu'elle ait rejoint l'au-delà. Elle demande une confession de la part de Dante. Le poète est lavé dans le fleuve Léthé après une confession sincère ce qui équivaut à un effacement de ses péchés. Suite à cela Dante et Stace boivent dans l'eau de l'Eunoé. Le poète s'apprête à monter aux étoiles.



PURGATORIO: QUINTA CORNICE

Le paradis de Dante est également organisé selon une structure très ordonnée des espaces mystiques. Le lieu d'action du dernier cantique est en effet composé de neuf sphères célestes concentriques qui englobent la terre. Au-delà de ces sphères se situe l'Empyrée, point d'arrivée ultime du voyage de Dante. Les neuf cieux sont nommés conformément aux neuf planètes propres à la cosmographie médiévale héritée de Ptolémée. Les différentes qualités associées à ces planètes sont en accord avec ce qu'elles symbolisent au temps de Dante. La structure du Paradis est basée sur les quatre vertus cardinales (Prudence, Justice, Tempérance et Force d'âme) ainsi que sur les trois vertus théologiques (Foi, Espérance et Charité). Dante est guidé par Béatrice au sein de l'empire céleste et non plus par Virgile. Le Paradis de Dante se décompose spatialement de la manière suivante:

1er ciel, ciel de la Lune: Les âmes qui n'ont pu accomplir leur vœu. Théorie sur les tâches lunaires. Béatrice explique le principe du vœu qui est un pacte entre l'homme et Dieu.

2ème ciel, ciel de Mercure: Les âmes de ceux qui ont fait le bien par amour de la gloire. L'Empereur Justinien. Histoire et l'Empire romain. Béatrice parle de l'Incarnation et de la Crucifixion du Christ.

3ème ciel, ciel de Vénus: Les âmes soumises à l'amour. Critique de l'intérêt démesuré du clergé pour cette maudite fleur qu'est le florin, plantée par Satan en personne.

4ème ciel, ciel du Soleil: Les esprits inspirés de sagesse. Cercle de 12 lumières vives dansent autour de Dante et Béatrice. Ces lumières sont les âmes de 12 personnages historiques ou mythologiques considérés ici comme sages. Apparition de 12 nouvelles lumières.

5ème ciel, ciel de Mars: Les âmes de ceux qui ont combattu pour la foi. Les âmes des guerriers de la foi qui se manifestent par des millions d'étincelles lumineuses, forment une croix grecque que Dante compare à la voie lactée. Prédication de l'exil de Dante.

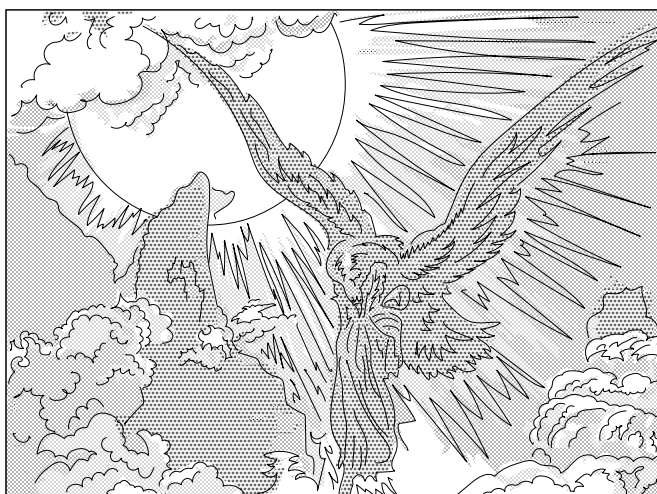
6ème ciel, ciel de Jupiter: Les esprits justes et pieux. Les âmes appellent en latin: *DILIGITE IUSTITIAM* et *QUI IUDICATIS TERRAM*, la lettre « M » prenant la forme d'un aigle impérial.

7ème ciel, ciel de Saturne: Les contemplatifs. Rencontre avec des moines connus de Dante, discussions sur le monachisme. Amplitude de la beauté de Béatrice.

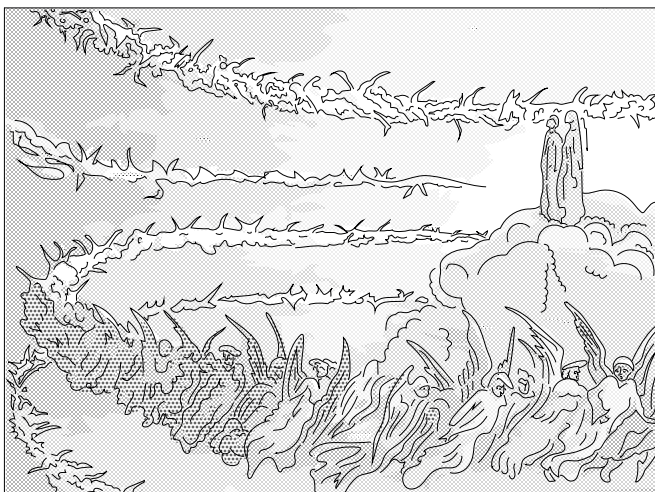
8ème ciel, ciel des étoiles fixes: Foi, espoir et amour. Sphère de l'église triomphante. Constellation des gémeaux, signe de naissance de Dante. Rétrospective des sept ciels traversés précédemment. Vierge Marie et d'autres Saints. Saint-Pierre questionne Dante sur la foi, Saint-Jacques sur l'espoir et Saint-Jean sur l'amour. Critique du Pape Boniface VIII par Saint-Pierre.

9ème ciel, Premier Mobile: Demeure des anges. Ce ciel fait mouvoir toutes les sphères qui l'enferment, son mouvement est directement provoqué par Dieu lui-même. Résidence des anges. Dante aperçoit Dieu comme un point lumineux intense entouré de neuf couronnes d'anges

Empyrée: Demeure de Dieu. Dante est frappé par un éclair. Fleuve de lumière, fleurs et étincelles. Grande rose blanche qui symbolise l'amour de Dieu et dont les pétales sont en fait les âmes de tous les fidèles rencontrés au Paradis. Les anges volent autour de cette rose comme des abeilles la pollinisant avec la paix et l'amour. Béatrice retourne au sein des autres pétales de la rose divine. Le nouveau guide contemplatif de Dante est Saint-Bernard. Apparition de 10 femmes et de 8 hommes. Marie est à la tête des 10 femmes, elle est directement suivie par Eve. Saint-Bernard prie la Vierge en faveur de Dante. Retrouvailles de Dante face à Dieu qui lui apparaît comme 3 cercles égaux occupant le même espace et symbolisant le Père, le Fils et l'Esprit-Saint. Dante discerne la forme humaine du Christ au sein de ces cercles. L'esprit de Dante est frappé par un éclair qui marque l'illumination suprême. L'âme de Dante s'aligne sur l'amour divin.



PARADISO: SESTO CIELO



PARADISO: NONO CIELO

Ainsi s'achève le divin poème de Dante. Après avoir résumé la compartimentation géographique du poème, il semble nécessaire d'effectuer un léger aparté afin d'évoquer la question de la représentation picturale des trois royaumes décrits. La description paysagère faite par Dante des trois royaumes mystiques a fortement contribué à l'imaginaire collectif et à la représentation commune que l'on se fait aujourd'hui de ces lieux imaginaires. Cette perception est relativement similaire pour toute personne éduquée dans un environnement culturellement lié au christianisme en Europe. Effectivement, lorsque ces lieux sont évoqués, que ça soit verbalement ou par écrit, chacun est à même de se les représenter mentalement et nous pouvons facilement constater que les mêmes éléments caractérisent les paysages imaginaires relatifs à ces lieux. Par exemple, la perception populaire quelque peu naïve de l'Enfer est communément liée à l'élément du feu, à la chaleur et l'obscurité alors que celle du Paradis est liée à l'élément de l'air, à la lumière ainsi qu'au ciel bleu parsemé de nuages. Après avoir pris connaissance de ce qui est relaté dans la Divine Comédie, nous pouvons constater que ces aprioris sur les lieux constituant l'au-delà sont fortement influencés par la structure qu'en dresse Dante dans son poème. La *Divine Comédie*, de par une description détaillée ainsi qu'une grande force d'imagination, a fortement contribué à l'imagerie commune de l'autre monde. De plus l'idée du Purgatoire introduite et explicitée par Dante dans son oeuvre est tout a fait nouvelle à l'idéologie des royaumes de l'au-delà. Jusqu'à la moitié du XIIème siècle il n'y avait que l'Enfer et le Paradis. L'idée d'un lieu intermédiaire qui sert à laver son âme de ses péchés avant d'accéder au Paradis est tout à fait novatrice, pour ne pas dire révolutionnaire au vu des mentalités de l'époque. Selon Jacques le Goff ce concept serait même l'un des plus conséquents de toute l'histoire des idées et mentalités.¹

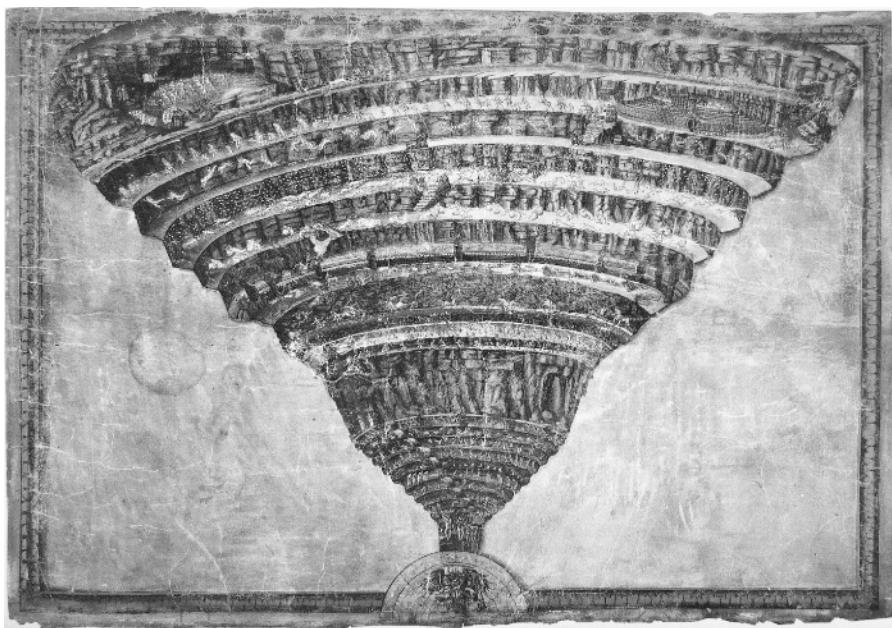
Dante, étant tout de même doté d'un pouvoir imaginaire extraordinaire, a toutefois du puiser dans des représentations artistiques qu'il aurait pu observer de son vivant (en particulier des peintures) et qui lui auraient permis de bâtir mentalement ces trois royaumes imaginaires.² La symbolique médiévale, très présente dans les écrits de Dante, a également été un facteur qui a contribué à la richesse des images offertes par la *Divine Comédie*. On peut remarquer certaines références évidentes dans les éléments qui constituent le paysage dantesque, c'est par exemple le

¹ Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940, The Danteum, Rome, pp.529-531, The MIT Press, 1991*

² Luigi De Poli, *La structure mnémorique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante, p.125, Peter Lang Publishing, 1999*

cas de la *Tour de Babel* qui est évoquée dans la bible et peut se révéler être une inspiration plausible pour la structure du Purgatoire. On peut aussi penser au *Colisée*, qui de par sa forme ronde et sa disposition en amphithéâtre résonne avec la structure spatiale de l'Enfer.

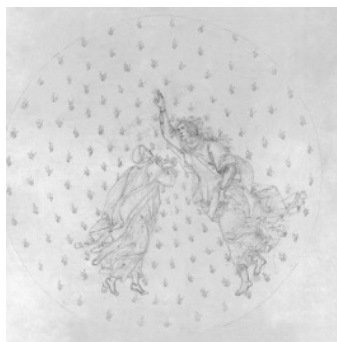
Quant à la représentation picturale de la topographie des trois royaumes de Dante, nous pouvons remarquer une tendance générale à représenter l'Enfer de manière plus figurative et vivante, le Purgatoire de manière quelques peu rigide mais tout de même suffisamment détaillé. Quant au Paradis, il est souvent représenté de manière très abstraite avec la présence de formes géométriques. L'Enfer est sans doute le royaume dantesque le mieux représenté ce qui est compréhensif puisque Dante décrit fortement les données spatiales dans son cantique dédié à ce royaume. Il est vrai qu'il va même jusqu'à décrire les limites entre différents cercles ainsi que les difficultés qu'il rencontre lorsqu'il les franchit. Bien entendu, ces précisions facilitent la tâche des peintres qui se lancent dans la représentation graphique du royaume infernal. La description du Purgatoire est bien moins détaillée car les transitions entre les différentes terrasses ne sont tout simplement pas décrites. La description des lieux connus dans le Paradis reste très abstraite dans le poème. Cette gradation allant d'une description excessive jusqu'à la quasi absence de description de l'environnement, est perceptible à travers la production picturale représentant les trois royaumes. Prenons le plus fameux des exemples, nous remarquons que l'œuvre de Botticelli est très figurative, foisonnante de vie et détaillée lorsqu'il peint l'Enfer. A l'inverse, dans sa représentation du Paradis, le grand maître de la peinture renaissante représente Dante et Béatrice flottant dans un cercle vide, comme s'il était en pénurie de sujets à peindre. Nous utilisons ici Botticelli comme exemple mais ce qui est dit reste valable pour quasi la totalité des peintres de la Renaissance. Les représentations graphiques du Paradis de Dante à cette époque ont également tendance à combler le vide descriptif du poème par des tracés de formes géométriques, le plus souvent de forme circulaire.



Sandro Botticelli - Carte de l'Enfer



Sandro Botticelli - Illustration du Chant XXXI du Purgatoire



Sandro Botticelli - Dante et Beatrice dans la seconde sphère planétaire du Paradis

Il faut attendre XIX^{ème} siècle pour voir une représentation inédite et subjective du Paradis de Dante peinte par Gustave Doré. On y aperçoit toujours Dante et sa bien aimée ainsi que la géométrie circulaire mais cette fois on peut ressentir une certaine profondeur et une atmosphère presque hypnotisante qui émane du tableau. En regardant cette représentation nous pouvons quelquefois avoir l'impression d'observer le dôme céleste d'une cathédrale. La transposition du texte de Dante sous forme de représentation graphique, semble ici s'opérer par le biais d'une référence architecturale.

Finissons en beauté avec la série de tableaux réalisés par Salvador Dali. On remarque tout de suite que les représentations dépeignent davantage les personnages que les contextes paysagers au sein desquels ils évoluent dans le poème. L'attention est totalement portée sur la progression des conditions corporelles et sur les états d'âmes qui y sont liés tout au long du voyage de Dante. Ces types de représentations plus modernes du divin poème sont complètement opposés à celles de la Renaissance qui dépeignaient un environnement paysager étant utilisé comme un dispositif mnémotechnique lié à l'art de la mémoire.¹

¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, pp.142-145, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005



*Gustave Doré - Rose céleste: Dante et Béatrice
contemplant le ciel le plus élevé, l'Empyrée*



Salvador Dalí - Illustrations de l'Enfer de Dante

1.3 Spatialisation mnémonique

Ce qui semble être une manie obsessionnelle pour la description de lieux et des paysages imaginaires, est en fait un moyen utilisé par le poète pour marquer au plus profond la mémoire du lecteur. En effet à l'époque de la vie de Dante, l'impression n'existait pas encore et les manuscrits se faisaient rares car la majorité des gens ne savaient ni lire ni écrire. Ceci favorisait la transmission par tradition orale des œuvres poétiques. Ainsi la *Divine Comédie* était rédigée de manière à ce qu'elle puisse circuler de bouche à oreille dans toutes l'Italie en utilisant une pratique complexe de mémorisation.¹ La mémoire des gens, depuis l'Antiquité et jusqu'à l'invention de la presse métallique à caractère alphabétique mobile de Gutenberg en 1450, était beaucoup plus entraînée et efficace que celle de l'homme moderne ayant accès à toute l'information en un clic et ayant donc besoin de retenir beaucoup moins de choses. La pratique mnémonique, fortement utilisée au Moyen-Age, est basée sur un art de la mémoire ou *ars memortaiva* qui se base sur ce que Frances Yates appelle la *spatialisation mnémonique* des données culturelles.² Dante vise donc à imprégner l'homme médiéval en agissant sur sa mémoire, utilisant pour ce faire la suggestion du lieu.

Cet art de la mémoire se base sur ce qu'on peut appeler la *mémoire artificielle* qui est un ensemble de « *règles écrites ou orales d'une mnémotechnique basée sur la création d'images mentales disposées dans un ordre précis et sur une structure spatiale concrète* ». ³ On considère que cet art du souvenir prend ses racines dans un écrit qui est possiblement le manuel de rhétorique le plus ancien s'intitulant *Rhetorica ad Herrenium* (*Rhétorique à Hérénnius*) et qui est composé par un auteur anonyme vivant un siècle avant le début de l'ère chrétienne. La mnémotechnique qui concrétise l'art de la mémoire est souvent la méthode complexe qui consiste à disposer des images (ou scènes) dans des lieux familiers à l'auteur (qu'on peut appeler ici opérateur car il n'utilise pas forcément l'écriture).⁴ Les images d'une part et les lieux de l'autre, sont donc les deux

¹ Jacqueline Risset, *Préface de la Divine Comédie - Art de la mémoire et matière divine*, p. XIV, GF Flammarion, 2010

² Frances Yates, *The Art of Memory*, Ed. Gallimard, Paris, 1987

³ Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, p. 1, Peter Lang Publishing, 1999

⁴ Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, p. 11, Peter Lang Publishing, 1999

éléments qui fixent les règles énoncées dans les traités des maîtres de la mémoire. Cette méthode pouvait également être utilisée afin de se souvenir des phrases d'un discours par exemple.

Aristote avait dès l'Antiquité énoncé le principe selon lequel la vue est un organe essentiel à la perception, car selon lui, on ne pensait qu'en formant des images mentales basées sur ce qu'on observe à travers nos yeux.¹ Ce n'est d'ailleurs pas par hasard que le verbe *voir* est le verbe le plus fréquemment utilisé dans la *Divine Comédie*. La répétition de ce verbe souligne la transposition punitive des péchés ainsi que les récompenses des bonnes actions en une série d'exemples à assimiler pour le lecteur.² Les images placées dans des lieux spécifiques sont volontairement marquantes ou choquantes puisque les traités de mémoire recommandaient de procéder de la sorte afin d'impacter au maximum la mémoire du lecteur. Dans la *Divine Comédie* nous pouvons également remarquer que chaque compartiment spatial est lié à un personnage marquant ou à un démon, souvent gardien du lieu qui lui est associé. De plus, les scènes imaginaires que Dante utilise font souvent explicitement référence à des personnages, ou des faits, historiques, mythologiques et mystiques, ce qui stimule d'autant plus la mémoire du lecteur car ce dernier se retrouve contraint de chercher, dans ses propres souvenirs, des données culturelles précises. Ces aspects mnémotechniques sont eux aussi évoqués dans les parties des traités rhétoriques sur l'art de la mémoire.³ Quant aux lieux, une fois rassemblés, ils devront suivre une structure ordonnée et donc facilement mémorisable afin que l'opérateur puisse y déposer des images mentales qui leurs sont associées.

On peut donc affirmer que Dante a très probablement étudié le sujet de l'*ars memorativa* auprès de son maître de rhétorique Bruno Latini qu'il rencontre au *Chant XV de l'Enfer*. Selon les traités mnémotechniques, l'élève doit commencer par disposer des scènes ou images mentales dans une structure spatiale, constituée de lieux qui lui sont connus comme par exemple son logement. Il peut également utiliser un autre bâtiment existant, souvent un marché ou une église, du fait de leur ordonnance spatiale hiérarchique et compartimentée. Il lui est même possible de choisir un espace fictif pourvu qu'il soit aisément concevable par le lecteur.

¹ Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, p.11, Peter Lang Publishing, 1999

² Frances Yates, *The Art of Memory*, Ed. Gallimard, Paris, 1987

³ Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, p.122, Peter Lang Publishing, 1999

Le fait que Dante associe un péché précis, tiré des sept péchés capitaux, à chaque gradin de l'Enfer et du Purgatoire, renforce l'hypothèse selon laquelle le poète suivrait les règles de mémoire artificielle énoncées précédemment.

A partir de cela on peut comprendre le choix de Dante qui organise le royaume infernal en tant que structure faite de gradins, semblable à un amphithéâtre gigantesque dans lequel il s'efforce de disposer des images marquantes pour le lecteur. Ce royaume chaotique est donc ordonné de manière à ce que chaque gradin soit associé à une punition précise et pour une faute spécifique. Comme souligné précédemment, le Purgatoire peut facilement être associé à la tour de Babel qui provient d'un épisode tiré de la Bible, sans doute bien connu de Dante. Quant au Paradis, sa structure est moins décrite et plus abstraite. Néanmoins, une forme géométrique revient sans cesse durant le voyage dans les cieux: celle du cercle. Effectivement, comment est-il possible de décrire un espace qui n'offre aucun repère d'une expérience vécue? Le mot *loco* (*lieu*), faisant référence à un emplacement ou une localité mais en aucun cas à une position concrètement déterminée, revient plus souvent dans le cantique du *Paradis*, comme s'il s'agissait de combler scripturalement un manque de description concrète d'un espace vécu.¹ En outre, il peut être intéressant de relever que certains chants du poème sont accompagnés d'un marqueur de temps. En effet, l'intégralité du voyage de Dante se passe tout au long de la semaine sainte et l'écrivain précise, au début de certains chants, la date et l'heure durant lesquelles se déroule l'action dépeinte.

Les déplacements que Dante décrit dans son poème méritent également une attention particulière en lien avec la mnémotechnique médiévale. En effet, durant son cheminement à travers l'Enfer et le Purgatoire, Dante spécifie constamment la direction qu'il prend, à droite ou à gauche, allant même par moment jusqu'à préciser le nombre de pas précis qu'il effectue. Nous pouvons par exemple constater que la descente en Enfer s'effectue tout le temps en prenant à gauche alors qu'au Purgatoire, Dante et Virgile gravissent les gradins de la montagne des pénitents en tournant régulièrement à droite. En précisant ce genre de détails, Dante incite le

¹ Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, p.26, Peter Lang Publishing, 1999

lecteur à prendre en mémoire des données purement spatiales ce qui peut être perçu comme un pratique relative à l'art de la mémoire.¹

Nous remarquons également que Dante ne revient jamais sur ses pas durant son voyage. Cela pourrait s'expliquer dans le récit par le fait que Dante ne souhaite pas revenir en arrière lorsqu'il se trouve en Enfer car il veut éviter de revivre l'horreur de ces lieux. Au Purgatoire, l'ange gardien de l'entrée de ce royaume, interdit formellement à Dante de se retourner pour regarder derrière lui. Ainsi, tout au long de l'ascension, le fait de regarder en arrière semble être un manque de prudence ainsi que le signe d'un orgueil démesuré. De plus, pour Dante, le retour sur ses pas est synonyme d'un itinéraire négatif car il cette action l'éloigne de sa noble quête consistant à atteindre Dieu et Béatrice au Paradis. C'est seulement par la faculté de mémoire et jamais de manière physique que Dante se permet de revenir dans le passé durant son épopée.

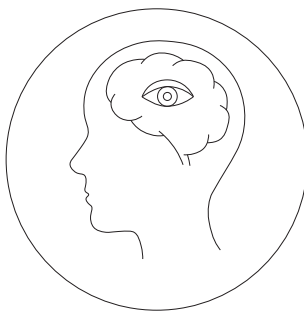
Par ailleurs, une autre explication peut être apportée au fait que Dante ne permet pas à son personnage de retourner en arrière dans le récit. Cela pourrait s'expliquer par le fait que dans les traités sur les règles de l'art de la mémoire, il était précisé que l'opérateur doit s'efforcer d'effectuer un parcours vers l'avant uniquement. La seule manière de revoir un lieu déjà visité était de revenir au début du cycle pour recommencer le parcours depuis son départ et jusqu'à son arrivée. Ces techniques étaient utilisées afin d'agir de façon plus efficace sur la mémoire de l'opérateur ou celle du lecteur dans le cas de Dante.

¹ Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, p.29, Peter Lang Publishing, 1999

En supplément, les seules fois où Dante s'arrête quelque part durant sa marche, c'est pour instaurer un dialogue ou une quelconque interaction avec l'âme ou le démon qu'il rencontre. La conséquence de ce dialogue permet au lecteur d'en savoir plus sur les étapes marquantes de la vie du personnage souvent historique ou mythologique. Cet arrêt, est aussi souvent marqué par la description du contexte spatial dans lequel se trouve le personnage en question afin d'aider le lecteur à mieux mémoriser ces passages du récit. Ainsi, par la disposition de personnages significatifs en des lieux imagés par des espaces marquants très différenciés, Dante permet au lecteur de se repérer plus facilement, ce qui facilite la mémorisation du texte.¹

En somme la *Comédie* peut être perçue comme une transposition dans un espace imaginaire, des peines et des récompenses dans le but d'agir sur la conscience et la mémoire des hommes tout en leur révélant le sort qui les attendra en fonction de leurs actions sur terre. Le cheminement de Dante à travers les trois royaumes révèle une utilisation savante de l'*ars memorativa*. La notion du déplacement lié à la mnémotechnique évoquée précédemment est indissociable de la notion d'espace. L'idée du parcours est indéniablement liée à l'architecture, que ce soit sous forme de circulation ou de promenade architecturale.

¹ Luigi De Poli, *La structure mnémorique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, pp.34-36, Peter Lang Publishing, 1999



1.4 Rapport à l'architecture

Maintenant que nous avons pu définir le concept de *spatialisation mnémonique*, il serait temps de se pencher sur son lien avec l'espace et plus précisément son rapport à l'architecture. De fait, les intellectuels qui ont traversé l'histoire, de Saint-Augustin à Henri Bergson, ne se sont pas privés de faire l'association entre l'espace et la mémoire en avançant le fait qu'un espace imaginaire peut se développer parallèlement à un espace réel vécu. Ainsi, le Xème livre écrit par Saint-Augustin, consacré intégralement à la question de la mémoire, est jonché d'un lexique architectural lié à l'*ars memorativa*. Cet écrit évoque notamment la métaphore du palais de la mémoire qui se présente comme un espace imaginaire, constitué de différentes salles où sont enfermées les images mentales associées à des lieux précis.¹ En supplément, il était conseillé aux utilisateurs des traités de mémoire de stimuler leur facultés visuelles en déposant des objets usuels dans un parcours architectural préalablement mémorisé (maison, église, marché...) dans le but de créer des associations mentales plus facilement.² Ce parcours au sein d'un espace architecturé était donc défini selon les règles relatées dans les traités de la mémoire et comme le souligne Frances Yates; « (...) ces règles évoquent une habitude sociale disparue. Quel est cet homme solitaire qui se déplace lentement dans un bâtiment et s'arrête de temps à autre, le visage attentif? C'est un étudiant en rhétorique qui forge un ensemble de loci de mémoire. »³.

Comme vu précédemment, le pèlerinage de Dante à travers les trois royaumes se réalise conformément à un itinéraire préalablement défini qui présente de nombreuses caractéristiques le liant au parcours mnémonique. Cela-peut être mis en relation avec ce qui est appelé le *chemin de croix*. Cette pratique qui est d'ailleurs encore appliquée aujourd'hui, est une initiation du fidèle, mise en place par les prêtres chrétiens au sein des églises. Elle consiste en un itinéraire accompli par le fidèle qui passe d'un endroit à un autre de l'église tout en marquant un bref arrêt à chaque lieu ou *station*. Lorsqu'il se fige à l'une de ces stations, le fidèle est amené à revivre la passion du Christ en contemplant une

¹ Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, pp.23-24, Peter Lang Publishing, 1999

² Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, p.12, Peter Lang Publishing, 1999

³ Frances Yates, *The Art of Memory*, Ed. Gallimard, Paris, 1987

image marquante par l'intensité des scènes qu'elle représente. L'itinéraire toujours prédéfini, doit être respecté à la lettre dans un ordre précis et le participant ne peut pas revenir en arrière vers un endroit auprès duquel il s'était déjà arrêté. La répétition rituelle de ce chemin de croix a pour but de faire en sorte qu'à terme, en parcourant mentalement les différentes stations d'arrêt de l'église, le fidèle puisse se rappeler des images marquantes et commémorer ainsi la passion du Christ.¹

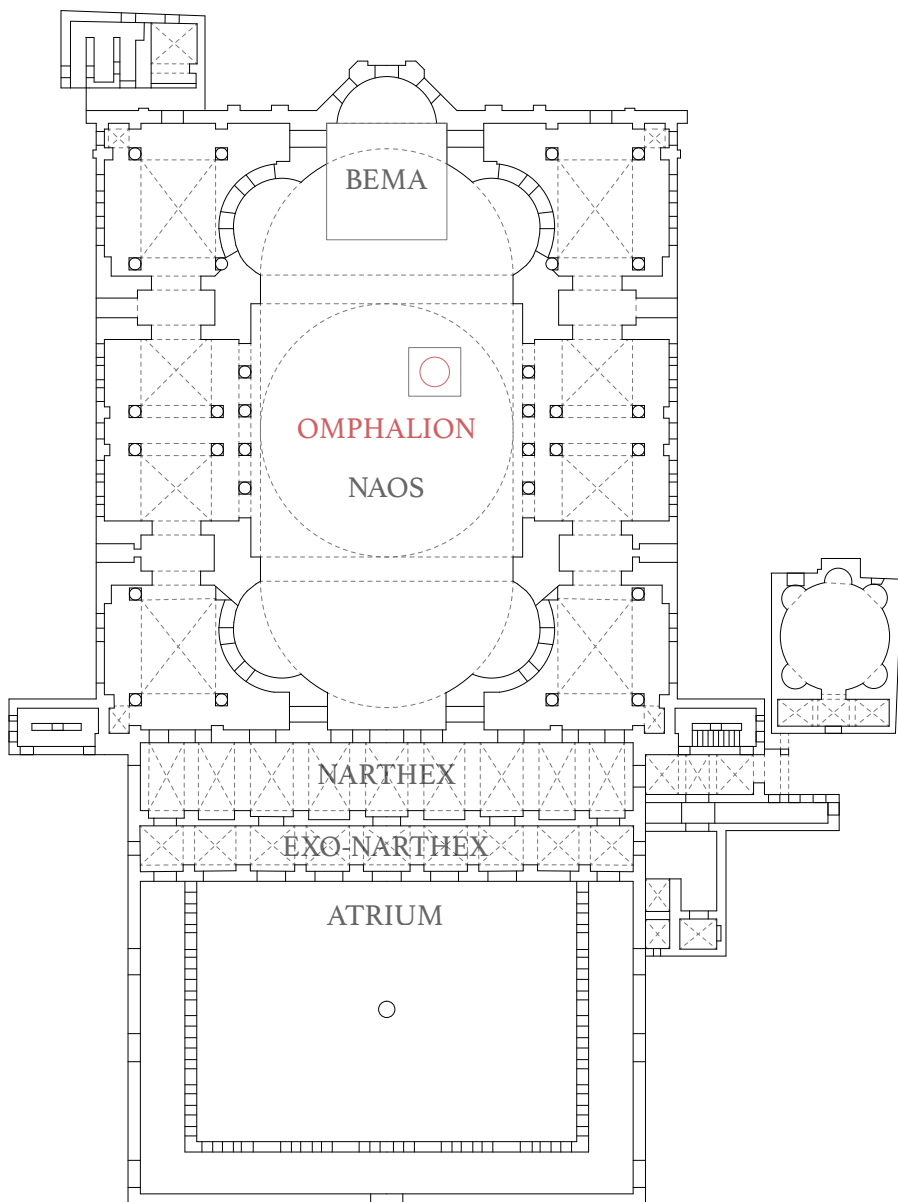
De manière plus générale, le lien qu'entretient l'art de la mémoire et le poème de Dante avec l'architecture, peut-être en partie perçu à travers la conception d'un édifice architectural tel que l'église. En effet, d'anciens hymnes chrétiens témoignent déjà de l'interaction entre les bâtiments sacrés, de provenance chrétienne ou byzantine, et la poésie. D'autre part, la *Divine Comédie*, de par son caractère extrêmement visuel et descriptif ainsi que de par sa composition structurée mettant en scène des espaces poétiques très ordonnés, peut aisément être comparée à un édifice architectural. En ajoutant à cela l'aspect religieux du poème, sa comparaison avec l'église devient de plus en plus évidente. A partir de ces considérations, on peut supposer que le poète ait pu s'inspirer de véritables monuments architecturaux, présents dans son contexte physique et historique. Dante aurait ainsi puisé dans l'atmosphère des édifices religieux qui l'entouraient pour renforcer la dimension théologique, philosophique, éthique et morale de ses écrits. Cela est d'autant plus probable que Dante ait séjourné à Ravenne ainsi qu'à Venise, deux foyers prééminents des églises et de l'architecture byzantines. Comme l'explique Aarati Kanekar, en plus du fait que Dante ait séjourné dans ces deux villes, il y a trois autres arguments qui renforcent le lien supposé entre le divin poème et l'architecture des églises byzantines. Premièrement, il y a une vraie similitude entre l'organisation spatiale du Paradis de Dante et la hiérarchie spatiale de l'iconographie au sein des églises byzantines. Deuxièmement, il est possible de mettre en lien l'itinéraire narratif du poème avec le mouvement rituel qu'on peut retrouver dans les édifices sacrés de style byzantin. Et enfin troisièmement, l'architecture byzantine qui compose énormément avec des sphères, fait écho à la figure géométrique du cercle mise en avant tout au long du récit de Dante.

¹ Luigi De Poli, *La structure mnémorique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, p.28, Peter Lang Publishing, 1999

En nous basant sur l'exemple de la Basilique Sainte-Sophie de Byzance, nous allons à présent renforcer les arguments énoncés à la fin du paragraphe précédant afin d'explicitier les rapports entre le poème, sa structure mnémonique et la typologie spatiale de l'église byzantine. Les relations numériques qui constituent le poème sont liées à celles de l'église Sainte-Sophie. Comme par hasard la base carrée du dôme de l'église mesure 100 pieds byzantins et le narthex de cette dernière mesure précisément 33 pieds de large. Le parallèle qu'on peut percevoir entre ces nombres et entre les 100 chants qui composent le divin poème ainsi que ses 33 chants par cantique, démontre que le bâtiment et le poème sont tous deux sujets aux mêmes procédés conceptuels, liés à une tradition religieuse de significations formelles à travers les chiffres et les nombres. D'autre part, la Divine Comédie étant organisée en 3 cantiques: Enfer, Purgatoire et Paradis, une hiérarchisation similaire, mettant en scène des lieux sacrés, se manifeste dans l'architecture de l'église. L'*atrium* et le *narthex* de cette dernière représentent la vie terrestre ainsi que la création de la Terre. L'espace formé par un carré qu'on appelle le *naos* et qu'on voit sous le dôme représente le Paradis, alors que l'*omphalion*, situé sur le cadran sud du *naos*, représente Jérusalem (centre de la Terre chez Dante et selon les croyances théologiques médiévales). Le *bema*, représente le Paradis ainsi que l'espace sacré au-delà de ce dernier lieu mystique. Cet espace est l'équivalent de l'Empyrée chez Dante. Cette hiérarchie spatiale en plan au sein de Hagia Sophia est donc organisée comme une évolution séquencée, partant de la vie terrestre et allant au-delà du Paradis, jusqu'à l'Empyrée. En sus, cette hiérarchie est soulignée par une transition progressive depuis l'espace sombre du *narthex* jusqu'aux espaces plus lumineux au centre de l'église. Cette gradation des espaces lumineux peut également être retrouvée dans le poème qui évoque une ambiance très sombre de l'Enfer contrairement à l'atmosphère très lumineuse du Paradis. En plus d'un échelonnement spatial et lumineux, la basilique présente une certaine hiérarchisation qui concerne la régulation de la présence du mouvement des fidèles. En effet, les différents aires de l'église sont conçues pour accueillir différentes catégories de personnes lors d'événements religieux. Par exemple seuls l'empereur et le prêtre pouvaient s'aventurer au-delà du *naos* et prendre place au sein de l'espace qu'on appelle *bema*. Il y avait en tout quatre catégories de personnes pouvant assister aux liturgies. Tout d'abord il y avait les *suppliants* qui pleurent en se repentant. Ces derniers devaient se tenir en dehors du *narthex*, dans l'*exo-narthex*. La part d'audience des pécheurs considérés comme *en cours de réception* étaient admis dans le *narthex* lui-même. D'autres pécheurs se tenaient à genoux entre le *narthex* et le dôme central pour recevoir le pardon, ils devaient retourner dans le *narthex* à un moment précis du culte. Ceux

appelés *novices*, n'étant pas jugés aptes à recevoir la sainte communion, se tenaient debout sous le dôme, ne dépassant pas la limite du *naos* et devaient eux aussi se retirer dans le narthex après la lecture de l'évangile. Finalement, les participants baptisés, appelés aussi *pardonnés*, étaient autorisés à se tenir dans les limites du *naos* durant le culte. On remarque que la hiérarchie qui régit la position des spectateurs selon leur classe sociale et leur niveau spirituel, souligne la progression symbolique horizontale allant du royaume terrestre au royaume céleste. Ici nous pouvons faire un parallèle avec la *Divine Comédie* en pointant le fait que dans le poème il y a aussi une restriction liée au mouvement et au lieux où doivent demeurer les différents personnages. Effectivement, selon la gravité de leurs péchés, les personnages du poème se voient attribuer une certaine position dans un lieu précis de la cosmographie mnémonique dantesque. L'ordonnance spatiale de Sainte-Sophie, ici observée en plan, peut également être perçue en coupe. On remarque en effet une corrélation hiérarchique entre le positionnement iconographique en coupe et l'organisation du Paradis dantesque. Sans entrer dans les détails, on peut considérer de manière générale que plus une icône est placée en hauteur dans l'église, plus elle est considérée comme sacrée. L'échelonnement des icônes de Hagia Sophia et son positionnement exact des représentations de principales figures bibliques, est commun à toutes les églises byzantines. Sur la base des arguments relatés dans cette partie de l'étude, nous pouvons émettre l'hypothèse que que la *spatialisation mnémonique* de la *Divine Comédie* peut être comparée à l'organisation spatiale des églises en général et plus spécifiquement à celle des églises byzantines comme Sainte-Sophie.¹

¹Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, pp.135-142, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005



HAGIA SOPHIA

Dans la *Divine Comédie*, Dante fait parfois directement référence à des bâtiments, comme lorsqu'il compare le huitième cercle de l'Enfer, appelé le *Malebolge*, à un château fort avec ses fossés afin que le lecteur puisse s'imaginer plus facilement le lieu où se déroulent les péripéties racontées par l'auteur. Sans parler de références implicites à l'amphithéâtre grec pour l'Enfer et à la tour de Babel pour le Purgatoire, nous constatons donc que Dante n'hésite pas à mettre l'accent sur des éléments architecturaux afin de parvenir à imprégner la mémoire du lecteur. Le mouvement en spirale auquel se réfère Dante à mainte fois dans la *Comédie*, entretient un rapport étroit avec l'art de la mémoire et la *spatialisation mnémonique*. En effet, les maîtres des traités mnémoniques conseillaient le plus souvent la mise en place d'un parcours fermé donc quoi de mieux qu'une promenade hélicoïdale? C'est le maître Raymond Lulle, contemporain de Dante, qui recommande un parcours circulaire. A partir de là, nous pouvons comprendre le choix de l'amphithéâtre grec, qui plus est, confère à l'opérateur se tenant au centre, une configuration lui permettant d'y insérer un nombre conséquent de lieux ou d'images se situant directement dans son champs de vision.

La figure de l'amphithéâtre inspirée de l'architecture de Vitruve a également eu un succès en tant que support des images mnémoniques auprès des maîtres de la mémoire de la Renaissance. D'après le fameux traité *Rhetorica ad Herrenium*, la structure du théâtre reste celle qui se plie le mieux à une mise en séquence ordonnée d'images mentales tout en gardant deux éléments primordiaux de l'art de la mémoire: les lieux et les images.¹ C'est ainsi que durant la Renaissance, l'humaniste italien Giulio Camillo invente le théâtre de la mémoire². Il s'agit d'un véritable amphithéâtre en bois (pour autant qu'il ait vraiment été construit) qui était organisé dans le but de dresser une sorte de grammaire visuelle selon laquelle chaque concept pouvait être décomposé en une série d'images mnémotechniques. En même temps, ce théâtre renvoyait aux théories kabbalistiques et hermétiques qui étaient tendances à l'époque. Le théâtre était censé être un dispositif présenté par Giulio Camillo au Roi de France. Viglius (Wigle Aytta Van Zwichem), qui a apparemment côtoyé Camillo, raconte que le premier prototype en bois du Théâtre était si petit que seules deux personnes pouvaient y pénétrer à la fois. Camillo fait dicter à Giralmo Muzio, une publication intitulée *L'idea del Theatro dell'eccellen. M.*

¹ Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, pp.101-102, Peter Lang Publishing, 1999

² Il est important de souligner ici qu'il s'agit bien d'un théâtre et non d'un amphithéâtre qui provient du mot *amphitheatrum* signifiant « théâtre tout autour ».

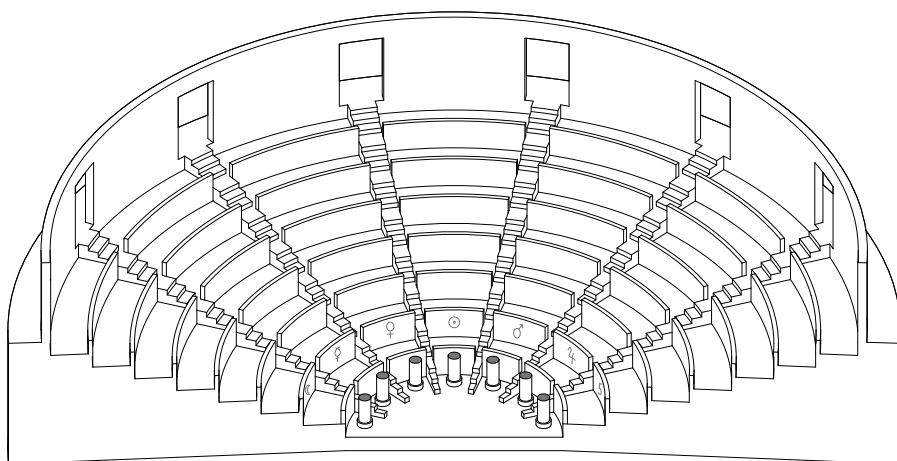
Giulio Camillo et parue en 1550. D'après cette publication certains ont pu se baser sur les descriptions du théâtre pour se rendre compte du dispositif. Le dispositif en bois se présentait donc comme un amphithéâtre grec compartimenté en sept rangs, représentant les sept planètes et composé de sept gradins successifs définissant les degrés d'importance. L'étudiant en mémoire, était censé se tenir sur la scène du théâtre (que Camillo omet d'ailleurs de décrire) afin de contempler entièrement la disposition mnémotechnique des gradins. Tout comme l'exigeait la coutume dans les théâtres antiques, au sein desquels les personnes importantes de la société étaient assises sur les gradins les plus bas, les choses les plus importantes étaient placées aux niveaux inférieurs, plus proches de la position de l'observateur.¹ Les sept rangées sont signalées par les *sept colonnes de la maison de la sagesse de Salomon* qui se dressent depuis la scène. Une fois que l'étudiant, se trouvant sur scène, a incorporé mentalement l'association entre les sept colonnes et les sept planètes, il peut commencer à mouvoir son regard dans n'importe laquelle des sept directions, puis monter de niveau ou changer de rangée à sa guise. Les 49 *lieux de mémoire*, se trouvant à l'intersection des sept rangées et des 7 gradins, sont ornés d'images représentant tantôt des Sepirot², tantôt des anges ou encore des personnages mythologiques entre toute une multitude d'éléments renvoyant à différentes idées. Six couloirs intermédiaires divisent les rangées et mènent jusqu'à des portes décorées, situées au-delà du plus haut gradin du théâtre. Ces portes décoratives, en plus d'être une transposition du *frons scaenae*³ généralement présent dans les théâtres romains, confèrent aux couloirs une fonction de passage et ne laissent ainsi aucune réelle possibilité de place assise pour une quelconque audience dans le théâtre. En plus de son but mnémotechnique, le théâtre de Camillo avait pour ambition de représenter tout le savoir universel en extériorisant, à la vue de son unique spectateur, les profondeurs de l'esprit humain. A premier abord, nous pouvons penser que ce dispositif fonctionne inversement au théâtre classique; le spectateur se trouve sur une scène qui paraît sans importance et observe les gradins où prend place le véritable spectacle. Paradoxalement, c'est bien l'être humain se tenant sur scène qui se révèle être la clé du spectacle car ce qui peut être observé sur les gradins, est en fait le reflet intérieur de l'esprit humain.

¹ Frances Yates, *The Art of Memory*, pp.136-139, Ed. Gallimard, Paris, 1987

² *Les dix puissances créatrices, émanant d'une énergie provenant du Dieu Créateur selon la Kabbale*

³ *Murs décoré des théâtres romains, souvent percé de niches et des portes à travers lesquelles les acteurs faisaient leur apparition sur scène*

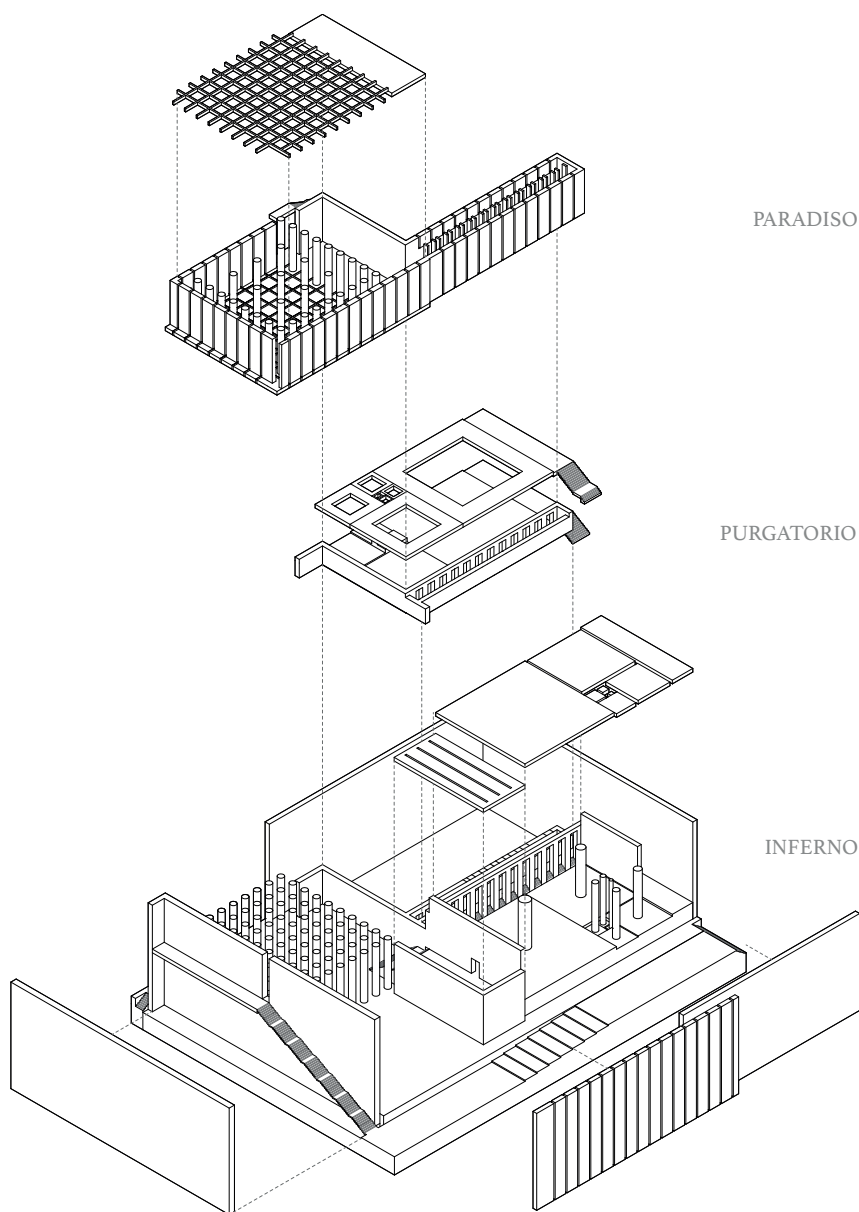
Pour revenir brièvement à Dante et sa *Divine Comédie*, écrite deux siècles environs avant l'existence présumée du théâtre de Camillo, on remarque certaines similitudes entre les deux approches de l'*ars memorativa*. En plus de l'image de l'amphithéâtre antique, le poème aussi bien que le dispositif de Camillo, utilisent tous deux les sept planètes comme base structurante servant à introduire des informations dans la mémoire du destinataire. Rien d'étonnant compte tenu de la grande fascination des anciens à l'égard de l'astronomie, souvent liées aux puissances occultes à ces époques (Moyen-âge et Renaissance). Le caractère introspectif des deux dispositifs, l'un littéraire, l'autre architectural et mnémotechnique, est également à prendre en considération.



JVLIVS CAMILIVS THEATRUM

Finalement, nous apprenons dans ce chapitre certaines utilités que l'architecture ait pu avoir en lien avec l'art de la mémoire. Dans le cas des églises byzantines comme dans celui du théâtre de Camillo, l'architecture bâtie a bénéficié à promouvoir l'art de la mémoire ainsi que la *spatialisation mnémonique*. En effet, il se révèle qu'il est plus aisé de se remémorer des concepts abstraits ou des éléments concrets lorsque ceux-ci sont associés à des espaces vécus. Le projet du *Danteum* conçu par Giuseppe Terragni et Pietro Lingeri, porte un regard plutôt inédit sur l'application de l'art mnémonique à la discipline architecturale car il évoque, de par une architecture abstraite, l'essence complexe de la *Davine Comédie*.

2. Eloquence littéraire du *Danteum*



Axonométrie éclatée du Danteum

2.1 Le *Danteum* de Giuseppe Terragni et Pietro Lingeri

Giuseppe Terragni est un architecte italien né en 1904 qui pratiqua durant le régime fasciste de Benito Mussolini jusqu'en 1943, date de sa mort. Il conçoit et réalise un complexe de logement, le *Novocomum* à Côme en 1929, un bâtiment considéré comme premier édifice moderne en Italie à ce moment. Il est donc l'un des pionniers du mouvement architectural moderniste appelé rationalisme. Il est notamment connu pour avoir réalisé la *Casa del Fascio* à Côme en 1936, année durant laquelle il réalise également la crèche *Sant-Elia*. Il est impliqué dans d'autres projets liés au parti fasciste dont il est un fervent adhérent comme le projet de la *Salle 0* pour la *Mostra della rivoluzione fascista* en 1932 ou encore un projet non réalisé pour le concours du *Palazzo Littorio* en 1934. L'année de 1938 est celle de la projection du *Danteum* dans la ville de Rome, un projet qui va nous intéresser tout au long de cette étude et qui fait partie des derniers projets de la courte mais riche carrière de Terragni. En 1939 il est appelé à la guerre et fera ensuite partie de la campagne italienne désastreuse en Russie qui se déroule en 1941, une entreprise qui va le détruire psychologiquement car elle présage la chute de l'Italie de Mussolini. Suite à cet échec cuisant de l'armée italienne, il sera rapatrié à Côme, lieu où il mourra quelques temps plus tard.¹

En 1938, Rino Valdameri, président de sa propre société; la *Società Dantesca Italiana*, propose au gouvernement italien la construction d'un *Danteum* pour l'exposition universelle prévue en 1942 à Rome afin de célébrer le plus fameux des poètes italiens. Le *Danteum* se veut être une organisation tout autant qu'un bâtiment. En octobre 1938, la production de planches destinées au projet était déjà enclenchée. A ce moment-là, les architectes Giuseppe Terragni et Pietro Lingeri ainsi que les commanditaires de l'ouvrage, étaient reçus pour une entrevue avec le *Duce*. Le projet a été de toute évidence bien reçu ce qui déboucha en une construction de maquette du futur bâtiment.²

¹ Flavio Mangione, Luca Ribichini e Attilio Terragni, *Giuseppe Terragni a Roma*, 2010

² Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p. 19, *Princeton Architectural Press*, 1985

Le *Danteum* devait être à l'image de nombreux bâtiments fascistes se construisant à l'époque: il devait glorifier l'art et la culture nationale qui étaient inévitablement liés à une idée politique bien spécifique. En effet, en plus de glorifier le génie de Dante, le bâtiment est également conçu dans le but de symboliser le *grand rêve impérial de Dante* que Mussolini aspirait à rendre réel.¹ Selon l'interprétation fasciste, l'idée principale guidant une grande partie de l'œuvre écrite de Dante (*De Monarchia*, *Vita Nuova*, *Divina Comedia*...) est celle de l'unification de l'Italie à travers l'union de l'Empire et de l'Eglise conduisant au salut de la patrie. L'œuvre de Dante est alors perçue comme une prophétie par les adhérents au parti ainsi qu'un prétexte pour la politique expansionniste impériale de se dernier, concrétisée par l'invasion de l'Ethiopie. Toutefois le programme du bâtiment, n'étant pas un programme typiquement fasciste comme le sont par exemple un siège du parti ou un mémorial de guerre, le projet du *Danteum* possédait un potentiel allant bien au-delà d'une symbolique purement politique aux yeux de nombreux italiens.

Valdameri propose une sorte de manifeste explicite pouvant être considéré comme un cahier des charges du projet:

«1) Un *Danteum* doit être créé à Rome : une organisation nationale propose d'édifier sur la *Via Dell'Impero* à Rome ce bâtiment qui, en cette époque où le Duce a revitalisé le rêve impérial de Dante, ce doit d'être un temple pour le plus fameux des poètes italiens.

2) Le *Danteum* est proposé pour:

- a) Célébrer le monde de Dante, une source d'inspiration pour la création de Mussolini,
- b) Aider la continuité de la propagation de l'œuvre,
- c) Construire une librairie complète avec ce qu'elle nécessite pour l'étude de Dante ainsi qu'à l'iconographie du poète, inspirée de la *Comedia* et de la *Vita Nuova*,
- d) Promouvoir l'oeuvre du poète en Italie aussi bien qu'à l'étranger afin que le bâtiment devienne le centre d'étude principal sur Dante,
- e) Pour suggérer et promouvoir le caractère Impérial de l'Italie fasciste.»²

¹ Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940, The Danteum, Rome*, pp.521-525, The MIT Press, 1991

² Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p.20, Princeton Architectural Press, 1985

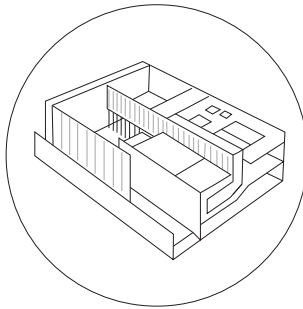
Ces indications laissent comprendre que le bâtiment était prévu sur la *Via Dell'Impero* (aujourd'hui appelée *Via Dei Fori Imperiali*) qui est une voie monumentale percée sur l'ordre de Mussolini entre 1924 et 1932 reliant la *Piazza Venezia* au Colisée. Le choix du site pour ce bâtiment devient évident lorsque l'on connaît son histoire liée tant à l'Eglise qu'à l'Empire Romain. La présence, à proximité de l'emplacement prévu pour l'édifice, de bâtiments iconiques tels que la *Basilique de Maxence* et la *Torre dei Conti* témoignent de cette époque impériale antique et médiévale romaine admirée par le gouvernement fasciste de Mussolini. De plus l'utilisation du terme *temple* pour désigner le bâtiment dont il est question, renforce d'autant plus le caractère antique et impérial présent dans l'idéologie politique du régime tout en suggérant une architecture absolue. Par ailleurs, la zone du site devait initialement accueillir le bâtiment du Palazzo Littorio (siège du parti fasciste) pour lequel un concours d'architecture fut lancé en 1934 avec entre autres la participation (dans des équipes différentes) de Terragni et de Lingeri.¹

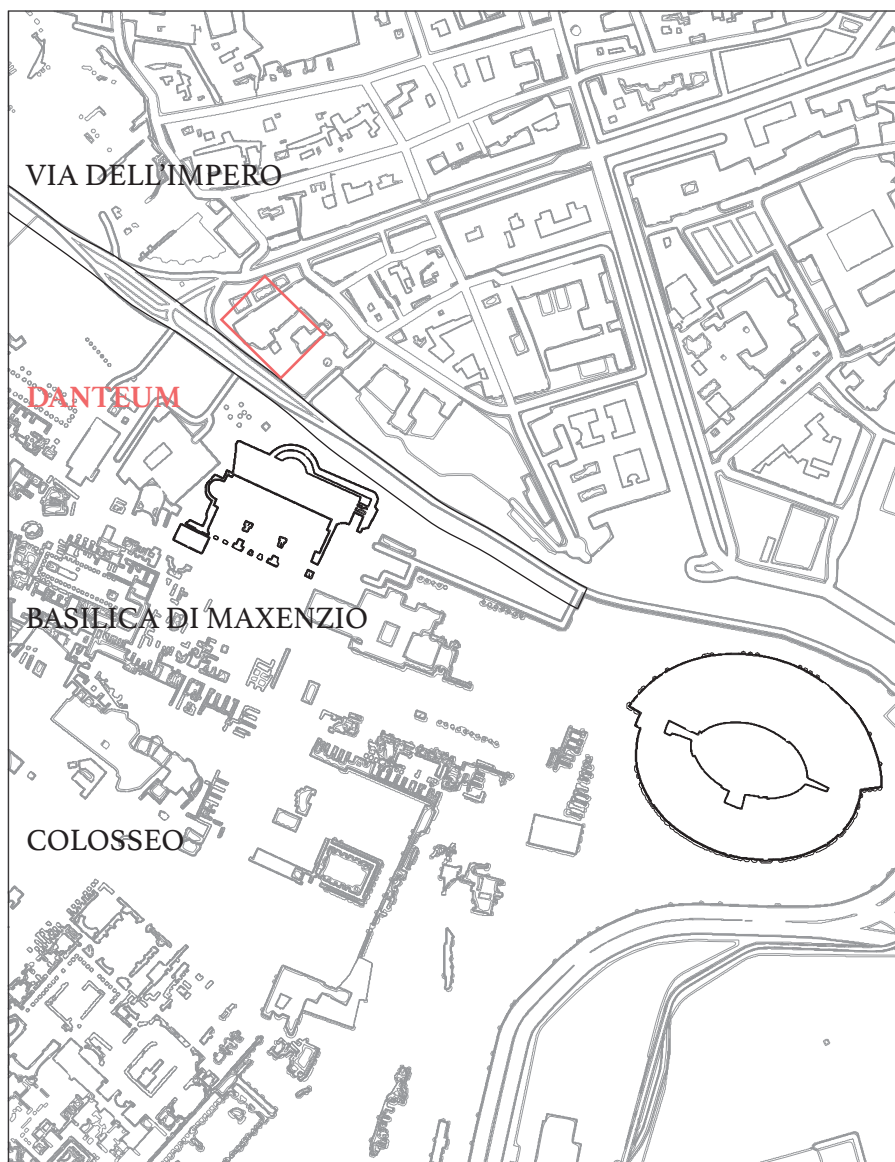
Le cahier des charges permet cependant une relative liberté quant à une typologie spécifique. En effet, il définit tout d'abord le bâtiment comme un *temple* dédié au monde de Dante puis seulement après comme bibliothèque, archives et centre d'études. Il n'exige donc pas forcément une typologie fonctionnelle singulière mais une fusion de typologies variées.² Ce programme exceptionnellement flexible et particulier peut donc être davantage perçu en tant que monument qu'en tant que programme rationnel en termes d'utilisation du bâti. La plupart des espaces du bâtiment sont conçus dans le but d'illustrer les 3 cantiques de la Divine Comédie afin de mettre en avant les prétendues aspirations politiques de Dante par la même occasion. Les 3 espaces fonctionnels prévus, à savoir le centre d'études vivant, la bibliothèque et les archives, se retrouvent donc condensés au second plan, comprimés dans des espaces étroits, peu fréquentés ou peu utilisables, tandis que les espaces symbolisant les 3 royaumes de l'au-delà et leurs transitions se révèlent être le véritable enjeu du projet.

¹ Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940, The Danteum, Rome*, pp.517-519, The MIT Press, 1991

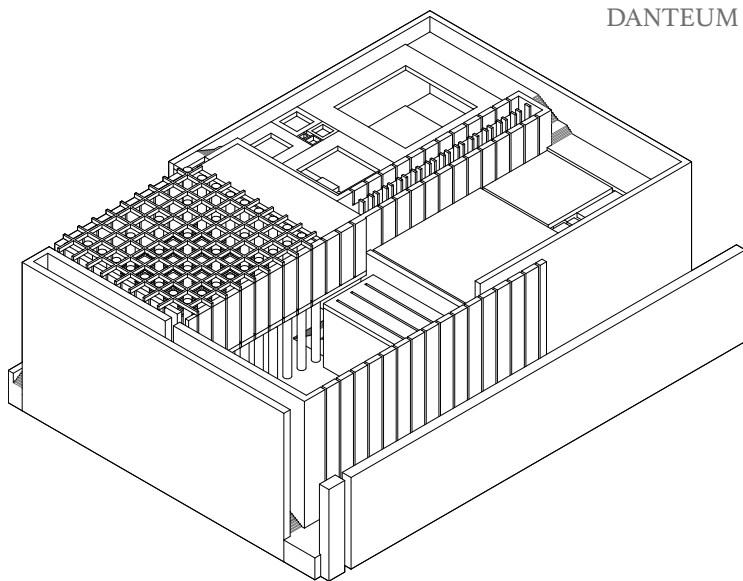
² Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.149, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

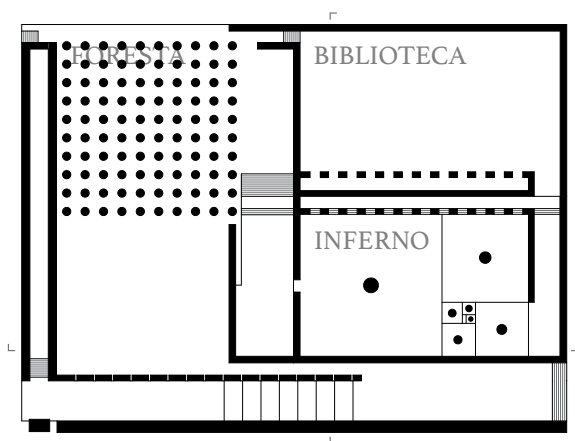
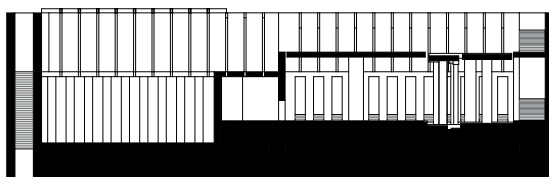
En plus de ce court cahier des charges, d'autres documents clarifiant les intentions du projet nous sont parvenus et ont survécu à l'épreuve du temps. C'est le cas par exemple de planches présentant des dessins à l'aquarelle à l'échelle 1:100, de plans, d'une maquette et également d'une description explicite du projet écrite par Terragni lui-même s'intitulant *Relazione sul Danteum*. Ce dernier document a été en partie perdu mais ce qui en reste permet toutefois d'éclaircir la plupart des intentions architecturales originelles lors de la conception du projet. D'autres documents n'ont pas survécu au temps et aux péripéties bien connues de l'époque, c'est entre autre le cas des esquisses originales de Mario Sironi qui était chargé de réaliser les bas reliefs représentant les 100 chants de l'œuvre de Dante prévus sur le mur d'entrée du bâtiment. Ces esquisses ainsi que d'autres éléments faisant planer le doute autour du projet, furent vraisemblablement détruites durant la deuxième guerre mondiale.



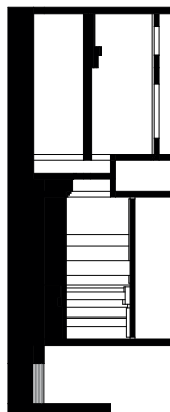


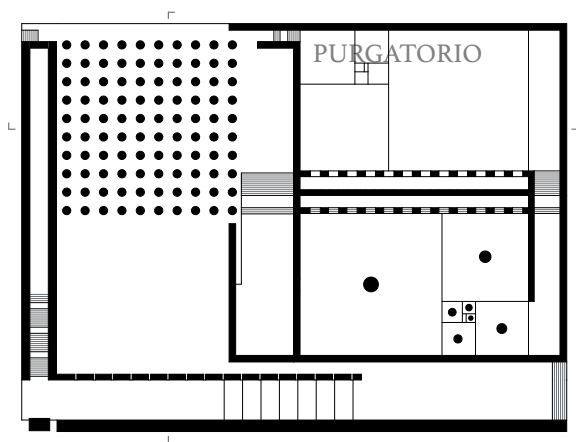
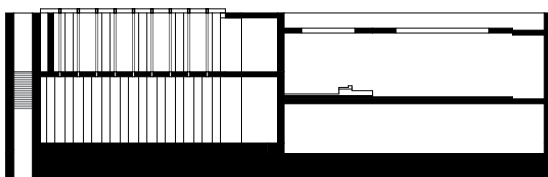
DANTEUM



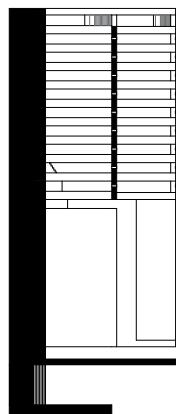


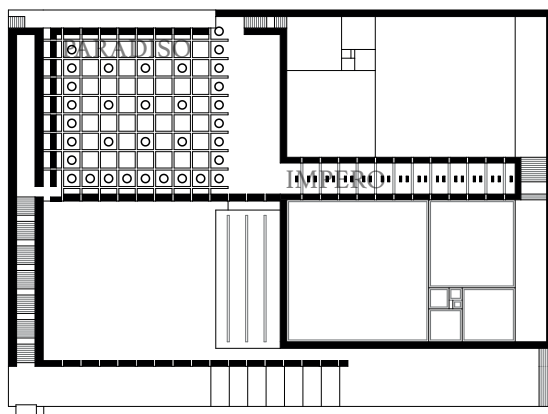
2.7 m ⌚



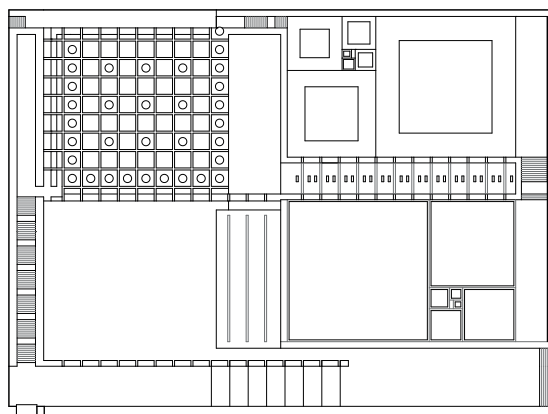


5.7 m ⌚





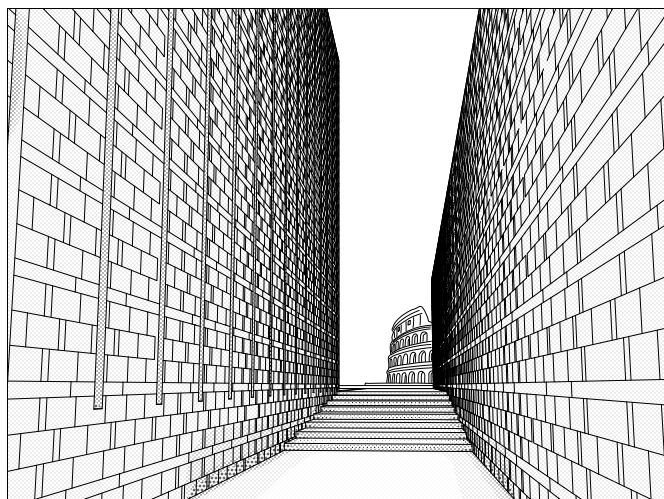
8.1 m 



COPERTURA 🕒

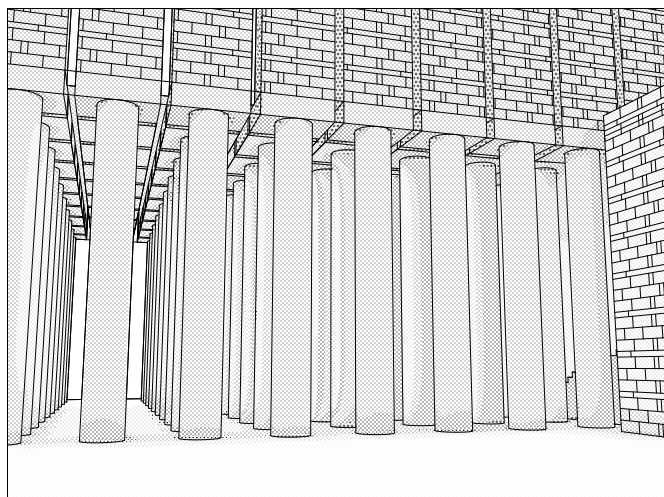
2.2 Structure spatiale du projet

En venant depuis la Piazza Venezia, nous arrivons à la hauteur de ce volume qui a l'aspect d'un rectangle extrudé constitué en maçonnerie. En voyant un mur détaché de ce volume, nous comprenons vite que ça doit être l'entrée du bâtiment et nous nous empressons donc de nous y engager. On se retrouve tout à coups au sein d'un dispositif qui semble être comme un corridor délimité par deux murs. Le fait est que ce corridor est ouvert sur le ciel ce qui nous donne le sentiment de se trouver dans une rue parallèle à celle de la Via dell'Impero. Du fait de cette mise en abîme, nous éprouvons la sensation d'être entrés dans un espace parallèle qui semble détaché de la réalité mouvementée que nous subissons quotidiennement à Rome. Seule la vue lointaine du fameux monument qu'est le Colisée, renforcée par la perspective du couloir, nous rappelle le contexte réel physique dans lequel nous évoluons.



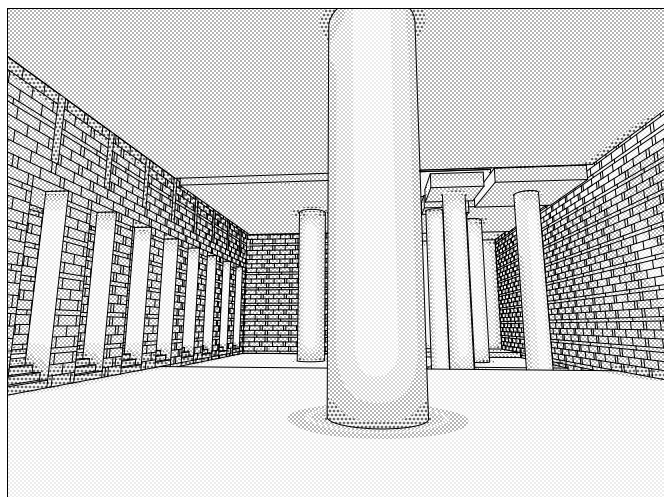
VIA DELL'IMPERO

Après avoir franchi sans peine quelques paliers successifs, on se retrouve avec la possibilité de tourner à notre gauche pour pénétrer dans ce qui semble être l'enceinte du bâtiment. Après un pivot sur nous-même, nous nous retrouvons dans une cour ouverte délimitée par des murs en maçonnerie sur trois de ses côtés. Frappés par les dimensions monumentales du lieu, nous nous avançons vers une multitude de colonnes monumentales qui se tiennent devant nous. Une fois entrés dans le bâtiment, on se retrouve submergé dans un espace sombre, éclairé uniquement par une grille constituée de fentes au plafond qui est d'ailleurs inhabituellement haut. Tout en progressant à travers cette forêt de colonnes colossales, on se sent complètement désorientés et le manque de luminosité n'arrange pas cela. Alors que nous commençons tout juste à nous questionner sur la nature de ce lieu mystique et s'y l'on ne devrait pas plutôt déguerpir d'ici au plus vite, nous apercevons tout à coups, en nous retournant, quelques volées d'escaliers qui mènent dans le sens contraire à celle de notre marche. On recoupe alors les innombrables colonnes pour nous y rendre.



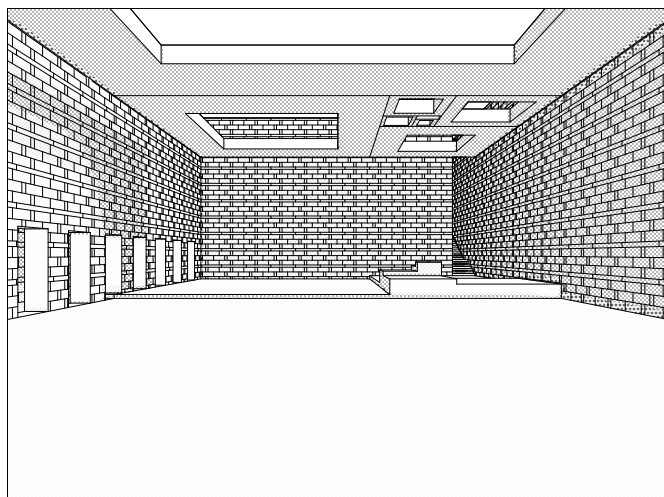
FORESTA

Environ un étage plus haut, lorsque nous avons fini de parcourir la volée de marches aperçues auparavant, nous nous retrouvons auprès d'une étroite entrée que nous franchissons sans attendre. Nous pénétrons ainsi dans une pièce, encore plus sombre que la précédente, seul un découpage du plafond irrégulier en minces fentes de lumière naturelle nous permet d'avoir suffisamment d'éclairage pour distinguer cet espace surprenant. Nous comptons sept colonnes de marbre dans cette salle, la première qui se trouve tout juste devant nous semble être la plus épaisse de toutes, de fait, la fraction de plafond qu'elle soutient est la plus conséquente. En nous avançant dans ce lugubre espace, on remarque que le sol est compartimenté en carrés décroissants qui semblent être disposés en spirale. Ces fractions de sol descendent progressivement d'une marche à chaque fois. Le plafond lui aussi s'abaisse selon une logique similaire. Nous sentant quelque peu étouffés par l'atmosphère pesante de cette pièce, nous nous dirigeons précipitamment vers la sortie, située dans le coin droit au bout de la salle et cachée derrière des colonnes qui, à cause de l'effet de la spirale, se retrouvent de plus en plus rapprochées.



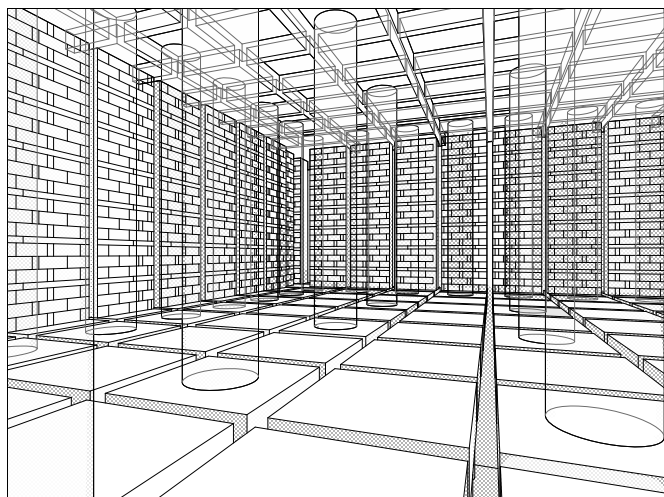
INFERNO

Enfin sortis de cet espace mouvant qui nous a donné le tournis, nous empruntons une succession de trois volées de marches recoupées par deux paliers intermédiaires. Nous arrivons dans une salle aux dimensions semblables à la précédente sauf que celle-ci est bien mieux éclairée, ce qui a pour effet immédiat de nous réconforter. Le découpage du sol de cette pièce nous rappelle la salle précédente à l'exception près que les carrés agencés dans un mouvement en spirale montent progressivement au lieu de descendre. Ce qu'on remarque aussi immédiatement est l'absence de colonnes. Cela nous soulage car la progression dans cette salle nous sera ainsi plus aisée. En levant les yeux au plafond, nous apercevons que l'éclairage généreux de cette salle est dû à des amples ouvertures zénithales cadrant le ciel azur. En nous avançant nous portons notre attention sur notre ombre qui nous suit durant notre progression dans l'espace. La présence bienvenue de la lumière nous permet également de mieux distinguer les joints de maçonnerie présents sur les murs. Nourris par le sentiment d'espoir que nous procure cet espace, nous reprenons courage et nous décidons de passer à l'étape suivante, nous dirigeant en direction d'une étroite sortie positionnée dans le coin droit de la pièce.



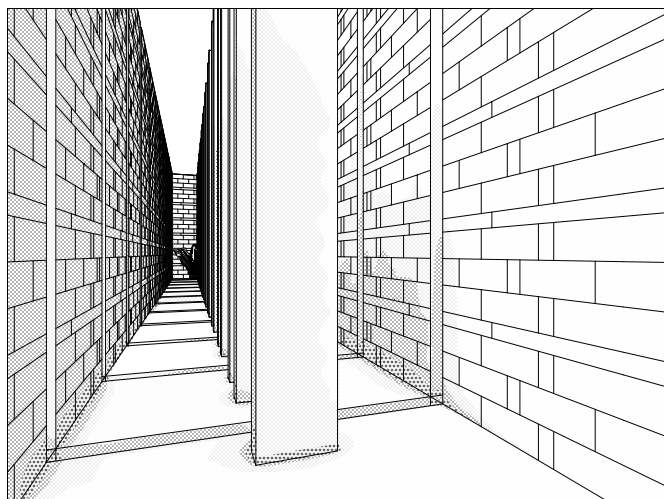
PURGATORIO

Nous pénétrons dans un espace surprenant qui nous éblouit tout autant qu'il nous émeut. C'est une salle carrée qui englobe un péristyle de colonnes relativement dense et en son centre nous distinguons 9 colonnes disposées en carré. Nous sommes frappés par l'invraisemblance des colonnes qui se révèlent être coulées ou soufflées en verre. La grille de fentes vitrée au sol nous fait immédiatement penser au plafond de la salle aux innombrables colonnes. Une autre grille, celle de poutres en verre, s'appuie sur les colonnes cristallines. Ce dispositif semble esquisser une toiture immatérielle au-dessus de nos têtes tout en nous insinuant que c'est le ciel qui couronne véritablement cet espace où règne la transparence. La lumière du soleil réfléchit sur le verre des colonnes et nous frappe tout à coups dans les yeux ce qui nous contraint à changer de position. Nous apercevons également le reflet de nos corps flottants, réfracté par les colonnes. Nous nous sentons comme planer dans cet espace de lumière abondante.



PARADISO

Ayant repris nos esprits, nous ressortons de cet espace pour nous diriger dans ce qu'on distingue comme étant un couloir. Au milieu de ce couloir nous apercevons une série de piliers qui font écho aux maigres ouvertures verticales présentes sur les murs en maçonnerie qui le constituent. Nous devinons que le dédoublement du passage dans ce couloir nous invite à faire un aller-retour. Le couloir nous fait immédiatement penser au corridor parallèle à la rue par lequel nous sommes arrivés car lui aussi n'a pas de plafond. Ayant arbitrairement choisi de prendre la voie droite du couloir, nous apercevons au fil de notre avancée, à travers les percées constatées le long du mur à notre droite, ce qui nous paraît être la toiture du sombre espace contenant les sept colonnes que nous avons visitées auparavant. Ayant atteint la fin de ce long couloir, notre regard se porte sur un relief sculpté dans le mur et représentant un aigle à la posture majestueuse. Quelque peu choqués par cette apparition soudaine, nous faisons précipitamment demi-tour pour échapper au puissant rapace en infiltrant l'autre voie du couloir. Lors du retour de par cette voie, nous apercevons cette fois à travers les fentes verticales du mur maçonné, ce qui nous semble être la pièce que nous avons visité juste après celle aux sept colonnes. On la reconnaît aisément grâce à ses larges percements dans la toiture. Bien que nous soyons forcés d'avouer que ce parcours labyrinthique nous a quelque peu déstabilisé, nous commençons néanmoins à nous représenter mentalement le chemin que nous venons de parcourir ainsi que la disposition des différents espaces marquants du bâtiment que nous venons de visiter.



IMPERO

2.3 Méthodologies de conception

Lors de la conception du *Danteum*, Terragni applique une certaine méthodologie permettant de passer d'une représentation mentale de l'œuvre littéraire à sa représentation physique sous forme d'architecture. Ce chapitre s'efforcera de présenter les diverses méthodes de transposition entre les deux médias appliquées dans le cas du *Danteum*.

1) Allégorie, symbolisme et caractère de l'atmosphère:

L'une des méthodes utilisée par Terragni afin d'abstraire la *Divine Comédie* en monument architectural est une transposition allégorique, métaphorique et symbolique du récit. Une métaphore clé dirige la projection du bâtiment: celle qui permet une réflexion sur le corps à travers l'arrangement des colonnes¹. Après avoir traversé la cour, le visiteur se trouve au milieu d'une forêt de 100 colonnes faisant référence à la forêt obscure au milieu de laquelle se retrouve Dante au début de son voyage dans l'au-delà (*Chant I, Enfer*). En plus d'être un dispositif organisationnel du bâtiment, la colonne se retrouve personnifiée en symbolisant le corps humain. En effet, l'un des croquis conceptuels lors de la préparation d'avant projet par Terragni, fait apparaître une inscription où l'on peut lire « *Virgile* » auprès d'une colonne montrant ainsi une volonté de personnifier la colonne en un dispositif allégorique représentant Virgile, guide de Dante à travers l'Enfer et le Purgatoire.² Par analogie la colonne guiderait donc également le visiteur à travers le bâtiment en interagissant spatialement avec ce dernier et en lui faisant expérimenter des conditions corporelles différentes relatives à celles décrites dans le poème. La manière dont Terragni mets en scène la colonne dans le bâtiment fait écho à la manière dont sont caractérisés les corps dans le poème. Dans une version préliminaire du projet, la route mène le visiteur à travers cinq colonnes en marbre qui manquent sur les dessins mais sont comprises dans la maquette. Les colonnes représentent les damnés agonisants et sont le prélude de ce que Dante trouvera derrière la porte de l'Enfer. Dans la forêt de colonnes à l'entrée, les visiteurs se confondent avec les colonnes dans un flux de circulation et expérimentent ainsi une interaction spatiale particulière. On se retrouvant désorientés par un tel dispositif, les

¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.155, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

² Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p. 78, *Princeton Architectural Press*, 1985

visiteurs expérimentent un état similaire à celui de Dante au début de son récit.

Dans la pièce consacrée à l'Enfer, les 7 colonnes monolithiques dont le diamètre décroît, obstruent le passage et perturbent la circulation. Ces colonnes qui sont dimensionnées proportionnellement aux fractions de plafonds plus ou moins massives qu'elles supportent, sont une métaphore des corps souffrant des damnés qui se retrouvent dans les différents cercles de l'Enfer et croupissant sous le poids de leurs divers péchés. En effet selon le récit, un sévisse corporel spécifique est infligé à chaque différente catégorie de pécheurs. De plus la sensation de punition nous pousse à interpréter le nombre de colonnes comme le nombre de péchés capitaux. Les plafonds laissent passer des fentes lumineuses alors que l'ensemble de la pièce reste relativement obscur. C'est en fait une représentation de la fissuration de la croûte terrestre après l'épisode de la tombée de Lucifer sur Terre auquel Dante fait référence dans le poème.

Dans l'espace représentant le Purgatoire, le visiteur se retrouve dans un espace quasi similaire à celui de l'Enfer à l'exception de l'absence des colonnes et des différents vides percés au plafond. Sur la montagne du Purgatoire, Dante rencontre des âmes qu'il référence selon la présence ou l'absence de leurs ombres¹. Dans le bâtiment cela se matérialise par l'absence des ombres du bâti due à la suppression des colonnes précédemment rencontrées en Enfer. La présence de l'ombre du visiteur dans cet espace renvoie directement à la condition corporelle que ressent Dante et dont il fait part dans son récit à plusieurs reprises lorsqu'il escalade la montagne du Purgatoire.

Arrivé dans l'espace céleste et lumineux du Paradis, le visiteur voit son image réfléchie, troublée et réfractée par les 33 colonnes en verre. Cela a pour effet de générer une sensation de co-présence à des intervalles de distance indéchiffrables et dissolvant la présence humaine dans une lumière infinie². Aussi, Terragni a possiblement voulu, par le biais de ces colonnes de verre, représenter les âmes pures des anges décrites dans la partie dédiée au Paradis. En utilisant la colonne comme un élément allégorique et symbolique, Terragni pousse le visiteur à se découvrir un

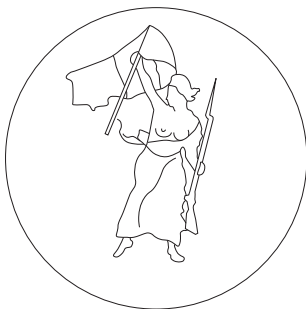
¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.150, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

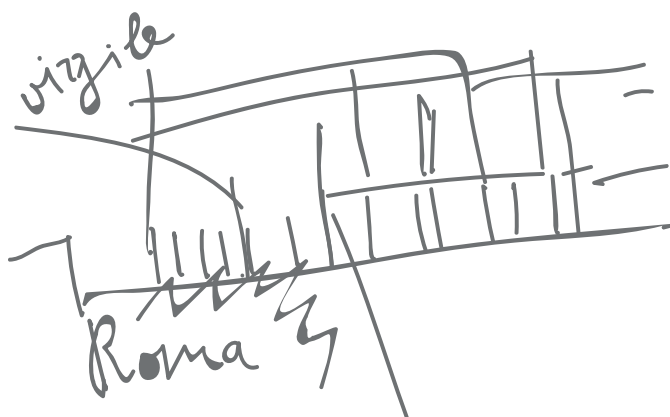
² Andong Lu, *The telling of a spatial allegory: the Danteum as narrative labyrinth*, p.245, online article by Cambridge University Press, 10 novembre 2010

pouvoir imaginaire relatif à la transmutation du corps humain en l'élément architectural.

Les atmosphères des 3 royaumes décrits par Dante sont reprises par Terragni dans les 3 pièces qui s'y réfèrent. La pièce dédiée à l'Enfer est caractérisée par l'obscurité et l'impression de fissuration qui font référence au royaume souterrain des abîmes. Dans la pièce du Purgatoire on retrouve un espace éclairé avec une présence de lumière zénithale ainsi qu'un lien visuel avec des fractions de ciel qui recrée l'ambiance décrite par Dante lorsqu'il gravit la montagne de la pénitence. La mise en scène du second cantique est d'autant plus assurée par le fait que le visiteur expérimente une sensation salutaire de confort en se retrouvant sous une lumière naturelle tout en portant son attention sur le ciel cadré par des vides de géométrie carrée au plafond. Cette sensation de confort est renforcée par le fait que l'espace du Purgatoire est moins obstrué que celui de l'Enfer, l'absence d'obstacles permet ainsi une progression plus aisée à l'image de celle décrite par Dante dans son divin poème. L'abondance lumineuse dans la pièce consacrée au Paradis ainsi que la réfraction et la dématérialisation architecturale produite par l'utilisation du verre comme matériau pour les colonnes, est mise en scène par Terragni pour évoquer la sensation que Dante éprouve au Paradis. La transparence partielle de la dalle de plancher de l'espace céleste fait que le visiteur a l'impression de flotter au-dessus de la trame de colonnes visibles situées en dessous de lui.

Ces différentes atmosphères et dispositions spatiales conçues par Terragni font émerger une approche architectonique plastique qui à travers l'expression architecturale confère à l'espace un potentiel narratif tout en restant en dehors du trop littéral et rhétorique. Le bâtiment s'efforce entre autres d'étudier le langage métaphorique en architecture.





*Reproduction d'un fragment provenant d'un croquis de conception pour
le Danteum, originellement dessiné par Terragni*

II) Règle Harmonique, numérologie et composition:

En projetant le *Danteum*, Terragni prend la *Divine Comédie* comme source conceptuelle puis la traduit pour adhérer à une structure narrative, métaphorique et allégorique du poème. Afin de parvenir à cela, l'architecte se sert de la correspondance géométrique, de la composition ainsi que de proportions numériques.¹

Terragni écrivait déjà dans sa *Relazione sul Danteum* que selon lui « *un monument architectural et une œuvre de littérature peuvent adhérer à un même schéma sans pour autant perdre dans leur union leurs qualités essentielles respectives et cela seulement si les deux possèdent une règle harmonique qui leur permettrait de se confronter, ainsi ils pourraient être lus dans une relation mathématique ou géométrique de parallélisme ou subordination. Dans notre cas l'architecture adhère à l'œuvre littéraire grâce à la parfaite structure de la Divine Comédie basée sur des nombres symboliques comme : 1,3,7,10 et leurs combinaisons qui peuvent être synthétisées en un et trois (unité et trinité).*² » Lorsque l'on se penche d'avantage sur les moyens mis en oeuvre pour mettre en place cette correspondance géométrique, harmonique et numérologique entre le poème et le bâtiment, nous pouvons constater deux principales approches de la part de Terragni: une relation de par l'usage de nombres symboliques ainsi que la recherche d'une harmonie absolue dans la globalité du bâtiment.

Premièrement, on retrouve donc une numérologie faisant référence à la symbolique médiévale. Tout d'abord le nombre 1 et 3 sont d'une importance considérable car le dessin du bâtiment tout entier est basé sur ces deux chiffres. Ces chiffres représentent l'unité et la trinité selon la symbolique chrétienne et relativement à la manifestation tripartite d'un Dieu unique (1) en tant que Père, Fils et Saint-Esprit (3). De plus les pécheurs de l'Enfer de Dante sont repartis selon 3 vices: l'Incontinence, la Violence et la Fraude. On retrouve 3 types naturels d'amour dans le Purgatoire et 3 types d'amour divin au Paradis.³ Dans le bâtiment, ces chiffres apparaissent de la manière suivante: le plan présente une structure compositionnelle cruciforme qui partitionne le bâtiment en 4 (3+1): 1 large

¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.151, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

² Giuseppe Terragni, *Relazione sul Danteum*, (5), présente dans *The Danteum* de Thomas L. Schumacher, Princeton Architectural Press, 1985

³ Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p. 78, Princeton Architectural Press, 1985

cour ouverte et 3 larges chambres semblables à des temples et dépeignant les 3 cantiques du poème. Quant à la coupe, on remarque que les 3 niveaux comportants l'Enfer, le Purgatoire et le Paradis sont situés à des hauteurs respectives de 2.70m, 5.70m et 8.10m, qui sont tous des multiples de 3.¹ Le chiffre 9, se divisant uniquement par les chiffres 1 et 3 ($3 \times 3 + 1$), revient à maintes reprises dans le poème avec les 9 cercles de l'Enfer, les 9 terrasses du Purgatoire et les 9 zones célestes du Paradis. Le nombre 33, étant lui aussi une combinaison des deux chiffres dont il est question précédemment, représente le nombre de chants des deux derniers cantiques du poème ainsi que l'âge du Christ lorsqu'il est crucifié. Terragni reprend ce chiffre lors de la conception de l'espace paradisiaque avec ses 33 colonnes de verre. De même pour le nombre 100, symbole de la perfection divine, qui est le nombre total de chants du poème ($33 \times 3 + 1$ ou le carré de $3 \times 3 + 1$) en même temps que le nombre de colonnes de l'espace d'entrée du bâtiment, censé représenter la forêt obscure dans le récit.²

Secondement, on distingue chez Terragni une volonté de tendre vers une architecture absolue par des procédés harmoniques. Pour parvenir à cela, Terragni décide de donner une forme rectangulaire et plus précisément de rectangle d'or au plan du *Danteum*. Comme le précise l'architecte dans sa *Relazione sul Danteum*, il aurait pu choisir le rond pour la forme du plan. Cela aurait été un choix naturel conformément à la géométrie des 3 royaumes décrits dans le poème. Toutefois son choix s'est porté sur un parallélépipède rectangle et il explique cela de manière superflue dans la *Relazione* en affirmant que cela aurait été un gaspillage spatial ainsi qu'un affront au Colisée, placé non loin du site prévu pour la construction. La raison principale du choix de la forme globale du bâtiment reste implicite. En effet, Terragni a choisi le rectangle d'or pour affirmer une certaine architecture absolue à l'image de l'architecture classique gréco-romaine. Cette ré-utilisation de critères de tracés architecturaux bien connus et utilisés à l'époque de l'Empire romain reflète également l'idéologie fasciste en faisant du *Danteum* une réciproke du monument romain.³ Terragni ne s'arrête pas là et va jusqu'à reprendre les dimensions de la Basilique de Maxence, située non loin du site, afin d'explicitier à la fois ces idées d'architecture absolue et ses idées fascistes. En effet, le côté long du

¹ Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p.112, Princeton Architectural Press, 1985

² Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.149, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

³ Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940*, *The Danteum*, Rome, pp.556-560, The MIT Press, 1991

rectangle du plan du *Danteum* est équivalent au côté court du rectangle du plan de la Basilique de Maxence qui lui aussi est un rectangle d'or. Le rectangle d'or est donc la principale règle harmonique formelle qui régit l'ensemble du bâtiment. Le rectangle lui même (1) ainsi que les 3 segments qui déterminent son ratio d'or, sont donc également liés à la symbolique médiévale des nombres qu'on retrouve dans l'œuvre de Dante.¹ De plus, le rectangle en question peut se décomposer en un carré plus petit que le rectangle d'origine dont les côtés sont égaux au petit côté du rectangle. On se retrouve alors avec un rectangle composé d'un carré ainsi que d'un autre rectangle d'or plus petit dont le long côté équivaut au côté du carré de base. On peut à présent réitérer la division décrite dans les lignes qui précèdent en l'appliquant au nouveau rectangle d'or obtenu. Théoriquement l'opération de ce tracé peut être répétée à l'infini ce qui renforce le caractère absolu de l'architecture du *Danteum*.² Cependant, dans la pratique, Terragni doit bien interrompre le tracé quelque part, il décide donc de s'arrêter à la septième répétition de l'opération pour les deux pièces rectangulaires dédiées à l'Enfer et au Purgatoire. Comme rien ne semble être laissé au hasard, le chiffre 7, représente les 7 planètes que Dante évoque dans la Comédie. Il peut également être vu comme l'addition des chiffres 3 et 4 symbolisant respectivement la divine trinité et les quatre vertus cardinales. L'utilisation du chiffre 7 symboliserait donc l'union du corps et de l'esprit, acquise par Dante suite à son voyage initiatique dans l'au-delà. D'autres éléments en lien avec la symbolique religieuse chrétienne comme les 7 pêchés capitaux, le 7ème jour de repos après la création du monde ou encore les 7 âges de celui-ci, peuvent apporter la justification de l'utilisation du chiffre 7 au sein de la composition du *Danteum*.³

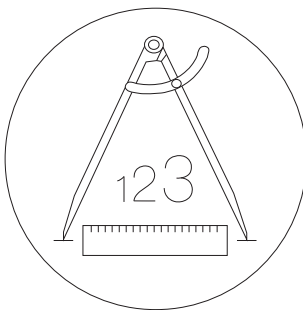
¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.147, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

² Giuseppe Terragni, *Relazione sul Danteum*, (6), présente dans *The Danteum* de Thomas L. Schumacher, Princeton Architectural Press, 1985

³ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.146, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

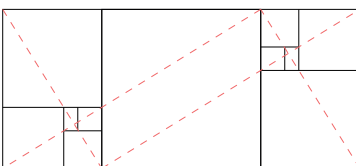
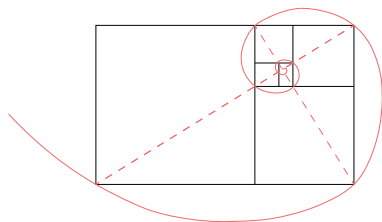
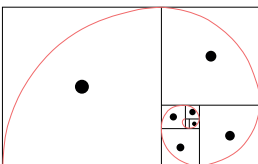
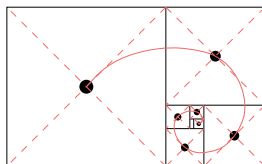
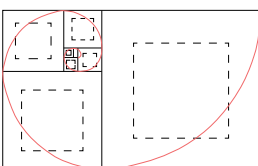
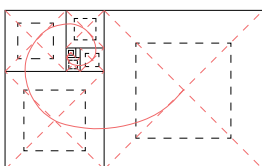
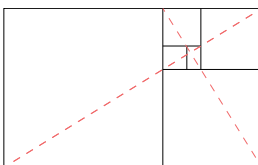
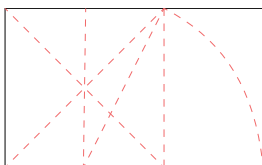
Ce contrôle de la géométrie globale du bâtiment par l'adhérence à un système proportionnel, démontre une rigueur intellectuelle de la part de Terragni qui lui permet d'unifier un bâtiment complexe contenant un enchainement d'expériences spatiales fortement intenses et différenciées. En plus de cela, toutes ces valeurs numériques et relations géométriques évitent une réitération trop littérale du paysage dantesque au sein du bâtiment.¹

En somme, le *Danteum* peut être vu comme un équilibre de rythmes et relations harmoniques par le biais du classicisme. Cette discipline, de par son caractère parfait et rigide, bien que conforme aux aspirations impérialistes du régime de Mussolini, contraste cependant avec l'inertie des masses quotidiennes, propre au mouvement artistique futuriste. Nous pouvons préciser tout de même que pour Terragni, il est important de communiquer une certaine imagerie abstraite composée de mythes. En réalité, les procédés explicités dans ce chapitre vont au-delà des chiffres qui banalisent en quelque sorte notre quotidien.²

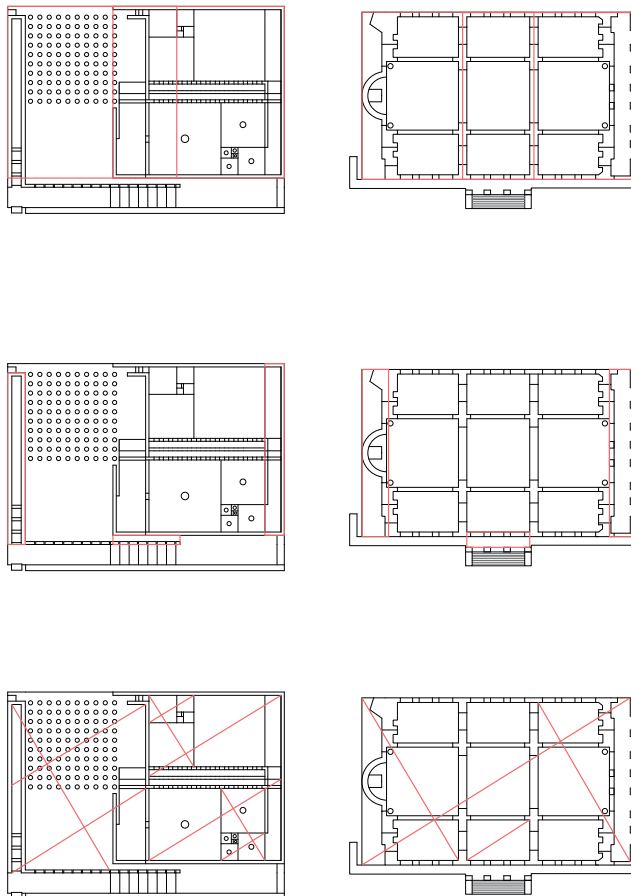


¹ Andong Lu, *The telling of a spatial allegory: the Danteum as narrative labyrinth*, p.238, online article by Cambridge University Press, 10 novembre 2010

² Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p.11, Princeton Architectural Press, 1985



Schémas montrant les procédés géométriques appliqués lors de la conception du Danteum



Schémas explicitant les similitudes de composition formelle entre le Dantéum (à gauche) et la Basilique de Maxence (à droite)

III) Voyage initiatique à travers une promenade architecturale:

Pour le projet du *Danteum*, Terragni organise la circulation du bâtiment comme une promenade architecturale. Il fait cela dans le but de renforcer le parallèle avec le voyage initiatique de Dante à travers les trois royaumes de l'au-delà. Toutefois, comme nous allons le voir dans cette partie, le bâtiment n'est pas tout à fait conforme à notre perception commune de promenade architecturale.

En jetant un coup d'oeil aux plans et en nous imaginant nous déambuler dans le bâtiment, on se rend vite compte que pour Terragni, la question des limites a été plus fondamentale que celle d'une véritable continuité de parcours.¹ En effet, le bâtiment présente la notion peu intuitive d'une séquence circulaire discontinue en architecture. Cette promenade architecturale discontinue est mise en scène par un certain contrôle du mouvement et de la progression du visiteur à travers la séquence de pièces du bâtiment. Les entrées et sorties des différentes espaces sont souvent disposées de manière discrète dans des coins opposés aux entrées des pièces en question. Le bâtiment, qui présente une certaine hiérarchie spatiale, est constitué de pièces majeures, comme celles dédiées au trois royaumes, ainsi que d'autres pièces considérées comme mineures (ou de transition) à l'image de la salle hypostyle constituée de 100 colonnes à l'entrée du bâtiment ou encore des escaliers permettant le passage entre la pièce représentant l'Enfer et celle représentant le Purgatoire. Ces pièces mineures font donc la transition entre les pièces majeures. A partir de là, on remarque que les jointures ou passages entre les pièces mineures et majeures sont souvent obstrués par une fraction de circulation pivotante en forme de « L » ou de « U ». Cela a pour effet de prolonger le parcours au sein du bâtiment, tout en conférant à ce dernier un aspect labyrinthique. De plus, cela permet d'isoler les différents espaces qui ont chacun une atmosphère liée à une certaine solitude contemplative.² Ce type de parcours architectural discontinu paraît d'autant plus en accord avec le poème, que dans ce dernier, les transitions entre les différents royaumes parcourus par Dante, se font de manière peu fluide et sont peu décrites par le texte. De plus, la discontinuité entre les différents royaumes du poème, se matérialise dans le bâtiment par la présence d'escaliers dans les espaces transitoires entre pièces majeures.

¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.152, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

² Andong Lu, *The telling of a spatial allegory: the Danteum as narrative labyrinth*, p.241, online article by Cambridge University Press, 10 novembre 2010

Par ailleurs, une certaine forme de continuité dans le parcours global est toutefois présente, ce qui contredit quelque peu les arguments énoncés dans le paragraphe précédent. L'ensemble du bâtiment, conformément à la description du voyage dantesque, présente une circulation ascendante et rappelle le mouvement en spirale récurrent dans le poème. De plus une certaine continuité visuelle du parcours est rendue possible dans l'espace final dédié à l'Empyrée qui se présente sous forme d'un corridor dans lequel se retrouve le visiteur à la fin de la promenade. Cet espace permet une vue d'ensemble sur la globalité du parcours traversé par le visiteur tout en faisant émerger l'idée d'un éternel recommencement d'un cycle infini, une notion implicitement suggérée à la fin du récit littéraire de Dante:

*« Ici la haute fantaisie perdit de sa puissance ;
mais déjà il tournait mon désir et vouloir
tout comme roue également poussée,
L'amour qui meut le soleil et les autres étoiles. »¹*

En outre, Terragni choisit d'organiser la promenade architecturale comme un enchaînement de 5 étapes distinctes du séjour de Dante:

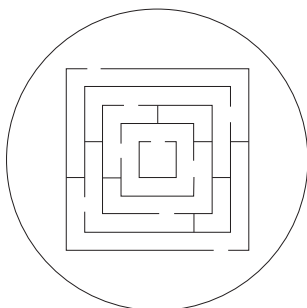
- 1) La première étape décrit la vie de Dante avant son voyage dans l'au-delà, elle correspond à toute la séquence spatiale avant l'arrivée du visiteur dans l'espace contenant les 100 colonnes situées à l'entrée du bâtiment.
- 2) La seconde étape est celle durant laquelle le visiteur se perd dans la forêt obscure constituée de 100 colonnes.
- 3) La troisième étape est celle de la considération des péchés dans la salle dédiée à l'Enfer.
- 4) L'étape suivante est l'expiation de la pénitence à travers le passage dans l'espace du Purgatoire.
- 5) L'étape finale est l'entrée du visiteur dans le bonheur spirituel, qui consiste à mener le visiteur jusqu'à l'espace dédié au Paradis avec ses 33 colonnes de verre. Cet espace se retrouve étendu par le couloir dédié à l'Empyrée qui est une véritable épine dorsale du bâtiment et représente la prospérité mondiale à travers la rétablissement de l'Empire, unit à l'Eglise.²

¹ Dante, *La Divine Comédie, Enfer*, 142-145, p.506, traduction et présentation par Jacqueline Risset, GF Flammarion, 2010

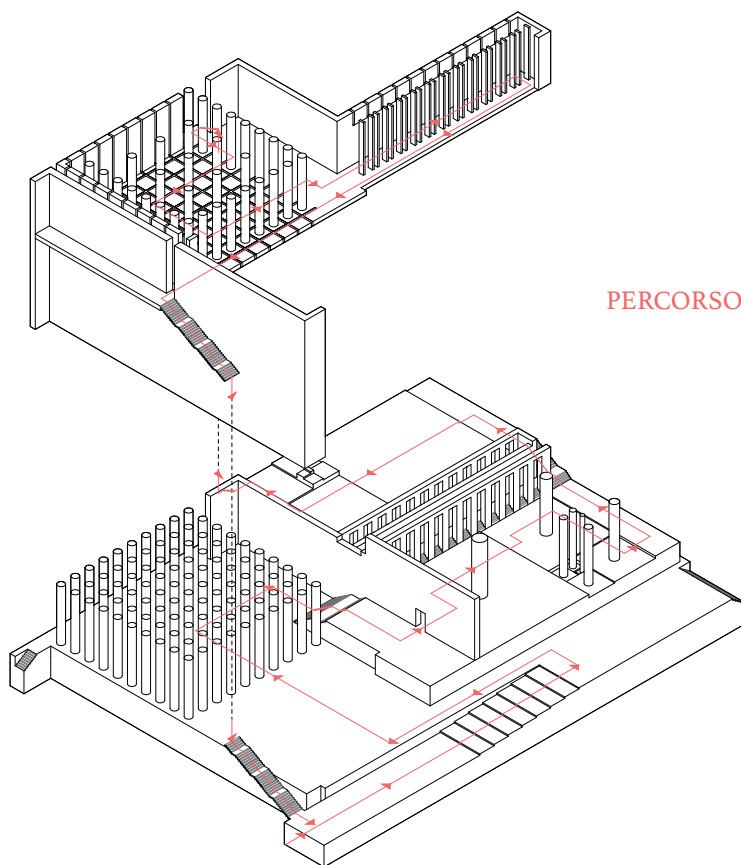
² Andong Lu, *The telling of a spatial allegory: the Danteum as narrative labyrinth*, p.239, online article by Cambridge University Press, 10 novembre 2010

Ces espaces sont arrangés de manière à établir une progression ascendante dans le bâtiment ainsi qu'une évolution partant d'espaces qui semblent denses (forêt de colonnes et Enfer), en passant par les espaces cadrés (Purgatoire) pour enfin arriver à des espaces ouverts, à la fois physiquement sur le ciel (Paradis et Empire) et visuellement sur l'ensemble du parcours traversé (Empire).¹ De cette façon la promenade architecturale mise en scène par Terragni, permet de faire ressentir au visiteur l'évolution progressive de l'état du corps et de l'esprit de Dante durant son voyage à travers les trois royaumes.

Terragni semble donc accorder une haute importance à la contemplation méditative, visuelle et psychologique qui se concrétise dans le bâtiment par le biais de la promenade architecturale. Cette promenade semble être discontinue lorsque l'on s'imagine dans les espaces du *Danteum* mais elle possède tout de même une certaine forme de cohérence lorsque l'on la considère dans sa globalité.



¹ Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p.32, Princeton Architectural Press, 1985



Axonométrie éclatée représentant le parcours au sein du bâtiment

IV) Géographie et lieux fictifs :

Au sein du bâtiment imaginé par Pietro Lingeri et Giuseppe Terragni, les architectes ont procédé à des transpositions spatiales abstraites d'une géographie et astrologie décrite par Dante dans son poème. Pour ce faire, ils ont dû capturer l'essence de ces lieux imaginaires afin qu'on puisse ressentir leurs ambiances mystiques en parcourant le bâtiment. Ainsi le *Danteum*, dimensionné selon les particularités de son site préexistant (Basilique de Maxence, Via Dell'Impero...), démontre une certaine dimension métaphysique au delà de tout environnement réel qui l'entoure. Dans ce sens, il est envisageable de considérer le bâtiment comme un microcosme de l'univers imaginé et décrit par Dante.

Comme souligné précédemment, le bâtiment s'articule autour d'un parcours en spirale qui lui confère un caractère infini. En partant du principe que la notion d'infini équivaut à une absence de lieu, les trois royaumes décrits dans les cantiques du récit seraient alors ce que l'on pourrait appeler des *non-places*. Cette notion abstraite de *non-place* est perceptible dans le bâtiment par le fait que les pièces qui s'y réfèrent sont peu fonctionnelles, comme si elles étaient déconnectées du monde réel et n'existaient que pour procurer au visiteur cette dimension sacrée, imaginaire et métaphysique désirée par Terragni tout en illustrant de manière architecturale la *Divine Comédie*.

Le plan du rez-de-chaussée dévoile une bissection latérale entre la vie terrestre, symbolisée à travers la cour et la forêt de colonnes, et le monde de l'au-delà qui se compose de pièces dédiées aux royaumes de l'Enfer et du Purgatoire. La coupe met d'autant plus l'accent sur la structure hiérarchique de la géographie dantesque avec l'espace infernal au rez-de-chaussée qui s'oppose à l'espace céleste au niveau supérieur.¹ Cette opposition polaire renvoie à l'agencement géographique de la *Divine Comédie* ainsi qu'à des relations spatiales qu'entretiennent entre eux les trois royaumes dans le divin poème. En effet, le Paradis se situe à l'extrême opposé de l'Enfer chez Dante alors que le Purgatoire est en quelque sorte le miroir de l'Enfer hors Terre, menant au Paradis.

L'abstraction des arbres en colonnes semble évidente pour ce qui est des 100 colonnes à l'entrée du bâtiment. Le mouvement en spirale qu'on ressent à travers l'agencement des salles de l'Enfer et du Purgatoire est

¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.152, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

une référence directe à la topographie du poème qui relate une descente et une ascension concentriques lors de la traversée des abysses, puis par la suite, celle de la montagne de la pénitence. Quant à la salle du Paradis, ses 33 colonnes en verre sont organisées de manière à ce que 24 d'entre-elles composent un péristyle et 9 soient placées aux milieu. On retrouve ainsi une nouvelle fois le chiffre 9 qui renvoie au nombre de ciels dans l'astrologie du monde de Dante.

Les espaces mineurs, qui permettent une transition entre les espaces majeurs du bâtiment, peuvent être mis en relation avec des lieux comme l'*Ante-Enfer* ou encore l'*Ante-Purgatoire* décrits par Dante dans la *Comédie*. Ces espaces imaginaires précèdent les grands royaumes auxquels ils se rattachent, tout en permettant au poète de faire une transition plus fluide entre la description des différents royaumes de l'au-delà.

Les éléments topographiques ou géographiques de la *Divine Comédie* sont également transposés dans le *Danteum* par d'autres méthodes tels que la *spatialisation mnémonique* ou encore la mise en scène de la lumière et des matériaux.



V) Spatialisation mnémonique :

La méthode de *spatialisation mnémonique* a déjà été évoquée précédemment, dans la partie de l'étude consacrée aux procédés mnémotechniques utilisés par Dante lors de l'écriture de la *Comédie*. Toutefois on peut remarquer ce qui semble être une approche similaire à celle de Dante, si l'on se penche d'avantage sur les méthodologies conceptuelles de l'architecture de Terragni.

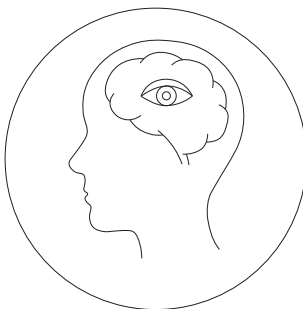
L'espace qui illustre le mieux cette méthode de *spatialisation mnémonique* dans l'architecture du *Danteum* est sans doute le corridor dédié à l'Empire. En lien direct avec l'espace du Paradis, il offre, à travers des fentes réalisées dans les murs le constituant, une vue plongeante inédite sur l'extérieur des espaces dédiés à l'Enfer et au Purgatoire. Cet espace profite donc de sa position, à la frontière entre deux salles, afin d'offrir au visiteur une vue plus globale et lui rappeler les royaumes qu'il vient de parcourir. L'espace en question permet également de se représenter mentalement l'itinéraire labyrinthique que l'on vient de compléter.¹ Les deux murs qui constituent le couloir sont calepinés de fentes verticales à intervalles réguliers. Lorsque l'on traverse ce couloir sans issu, on bénéficie donc d'une vue en contre-plongée sur le royaume de l'Enfer et celui du Purgatoire mais cette vue fragmentée n'est possible qu'à travers les percées régulières dans le mur. Il est possible, si l'on force quelque peu notre imagination, de visualiser ce dispositif mnémonique comme une sorte de projecteur à diapositives, qui défilerait à pleine vitesse, permettant des flashbacks de la promenade architecturale.

Terragni démontre donc par ce procédé que la *spatialisation mnémonique* peut être appliquée à l'architecture pour éclaircir un parcours qui semble confus de premier abord. L'architecte réalise cela en offrant au visiteur une relation visuelle plus large qui permet à son cerveau de faire le lien entre une vue d'ensemble extérieure et des perspectives intérieures, mentalement enregistrées lors de la promenade.

Il est aussi important de souligner que les espaces du *Danteum* se font tous écho par paires. Nous sommes forcés de constater les similitudes: entre les espaces consacrés à l'Enfer et au Purgatoire, entre l'espace de la forêt de 100 colonnes et celui du Paradis ainsi qu'entre le couloir d'entrée (qu'on appellera rue parallèle) et le corridor dédié à l'Empire.

¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.153, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

Il y a donc une relation évidente entre les salles de l'Enfer et du Purgatoire de par leurs dimensions similaires ainsi que de par leurs arrangements harmoniques basé sur le nombre d'or. C'est également les dimensions qui lient l'espace aux 100 colonnes à l'espace du Paradis. Ces deux espaces se font également écho à travers la présence visible de la grille. En effet, le le découpage du plafond de l'espace dédié à la forêt obscure ainsi que la grille de poutres en verre couronnant le Paradis, exploitent la forme de la grille sous des angles de vue opposés. Les deux espaces qui présentent des aspects de couloir, en plus d'avoir une typologie similaire, sont tous deux ouvert sur le ciel. Toutes ces similitudes font que lorsque l'on visite une salle importante du bâtiment, elle nous fait consciemment ou inconsciemment penser à une autre salle de ce même bâtiment que l'on a visité quelques minutes auparavant. Cela nous force à nous souvenir d'une fraction de parcours que nous venons de traverser. En insistant sur ces relation couplées entres les différents espaces du bâtiment, Terragni sollicite de nouveau notre capacité mnémonique tout en imprégnant notre mémoire avec l'architecture qui compose les espaces majeurs de son *Danteum*.



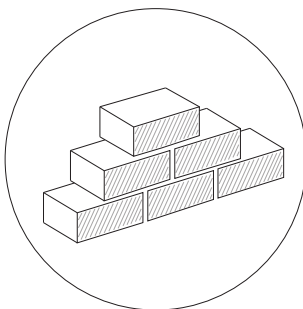
VI) Lumière et matérialité :

Dans le *Danteum*, Terragni met l'accent sur deux éléments, auxquels on se confronte inévitablement en architecture: la lumière et la matérialité. Il use également de ces éléments comme moyen pour transcrire la *Comédie* sous forme de bâtiment.

Par le biais de son architecture, Terragni s'efforce de manipuler la lumière naturelle de manière littérale, symbolique ainsi que de façon à ce qu'elle puisse guider le visiteur tout au long de son voyage au sein du bâtiment. L'utilisation littérale de la lumière, conformément aux descriptions faites dans le poème, se manifestent de manière évidente dans le bâtiment: une absence de lumière dans la pièce dédiée à la forêt obscure aux 100 colonnes, une pénombre parsemée de fentes lumineuses dans la salle de l'Enfer, un aspect lumineux et cadré dans la pièce dédiée au Purgatoire et enfin une intensité lumineuse éblouissante au Paradis. Quant au symbolisme de la lumière, on relève une gradation allant de l'obscur au clair, au fur et à mesure que l'on progresse le long du parcours. La lumière est généralement une métaphore du sacré dans l'imaginaire collectif. On peut donc aisément affirmer que cette gradation symbolise la progression de Dante, qui voyage depuis l'Enfer obscur relatif au péché humain, jusqu'au Paradis lumineux à l'image de la délivrance spirituelle. La lumière présente donc une résonance religieuse d'autant plus que sa mise en scène fait souvent penser à une atmosphère architecturale qu'on retrouve dans les espaces sacrés (églises, chapelles, temples...). Cette dramatisation de la lumière est encore plus renforcée par les nombreuses fentes et percées lumineuses que comporte le bâtiment. La lumière naturelle se retrouve ainsi sacralisée en symbolisant l'accomplissement spirituel atteint par Dante à la fin de sa quête. La progression allant du sombre vers le lumineux, permet également au visiteur de se repérer dans le bâtiment. En effet, ce dernier se retrouve en quelque sorte déboussolé dans l'espace d'entrée du bâtiment par le fait qu'il y a une absence quasi totale de lumière. Progressivement, la lumière permet au visiteur de mieux distinguer les espaces, jusqu'à ce qu'il arrive à l'espace représentant le Paradis, où la lumière est omniprésente. Nous pouvons donc comparer la désorientation puis l'orientation progressif du visiteur avec le changement d'état que subit Dante le long de son périple. La lumière particulière des différents espaces, guide le visiteur à travers le bâtiment complexe. Par conséquent, la lumière naturelle peut être considérée comme une allégorie des différents guides de Dante durant son voyage: Virgile, Béatrice et Saint-Bernard.

En ce qui concerne les matériaux de construction qui constituent le bâtiment et leur lien avec la *Divine Comédie*, on observe une certaine austérité matérielle. Cette sobriété renvoie aux constructions antiques et à la fausse image que l'on se fait, du temple grec en pierre monochrome. La volonté d'imiter une maçonnerie et un pavement à l'antique, appuie les aspirations impérialistes fascistes des architectes et commanditaires évoquées précédemment tout en dotant le bâtiment d'une atmosphère austère d'espace sacré et absolu. L'utilisation du verre pour les colonnes cristallines de la salle du Paradis permet une réflexion de la lumière ainsi que celle de l'image du visiteur, dans le but de provoquer chez ce dernier une sensation similaire à celle de Dante au Paradis. La matérialité de ces colonnes, mise en relation avec la lumière et l'effet miroir que produisent ces deux éléments combinés, sont ici un symbole, appliqué à l'architecture, « *de la purification divine de l'âme à travers la sublimation du matériau et de la lumière.* »¹ L'utilisation du verre, pour les colonnes ainsi que pour le grillage de poutres qu'elles supportent, a également pour effet de dématérialiser ces éléments qui se retrouvent ainsi dépourvus de leur aspect constructif. Cela a pour conséquence d'évoquer une absence de gravité et une impression de flottement ressentie par Dante au Paradis. La gradation progressive, se faisant par un mouvement hélicoïdal, partant de l'obscurité et de l'opacité pour atteindre la lumière et la transparence, démontre une certaine dramaturgie des forces de gravité dans le *Danteum*.

Pour conclure cette partie dédiée la manipulation de la lumière et des matériaux dans le bâtiment, nous pouvons affirmer que ces deux éléments sont avant tout utilisés dans le but d'édifier une retranscription architecturale du changement progressif des états d'âme de Dante au fur et à mesure de son cheminement à travers les trois royaumes dans le poème.



¹ Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940, The Danteum, Rome*, pp.531-534, The MIT Press, 1991

VII) Interprétation de l'œuvre littéraire à travers le prisme du contexte contemporain :

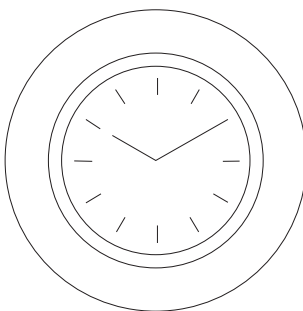
Dans le cas du *Danteum*, l'œuvre littéraire sur laquelle se base le bâtiment est entièrement interprétée selon un point de vue propre aux contextes historique, politique et culturel, contemporain à l'architecte. Ce choix d'une interprétation totalement subjective de l'œuvre littéraire est adoptée vraisemblablement dans un but de transmettre aux générations futures et à travers de l'architecture, un patrimoine culturel contaminé par une idéologie fasciste. Nous pouvons considérer cette hypothèse car nous savons aujourd'hui que le gouvernement fasciste s'impliquait activement dans l'éducation de la jeunesse dans le but d'inculquer des idées fascistes aux enfants, et cela dès leur plus jeune âge. De plus la construction du *Danteum* était prévue dans le cadre d'une exposition universelle, ce qui nous pousse à croire que le bâtiment était destiné à être un dispositif architectural didactique de propagande fasciste.

Effectivement, cette interprétation fasciste du poème est un artifice devenu réalité sous le joug du régime de Mussolini. Terragni utilise principalement l'allégorie pour transposer le poème sous forme bâtie. À la base, l'idée, selon laquelle la *Comédie* est en fait une prophétie profitant à l'idée fasciste d'une union entre l'Eglise et l'Empire, date de 1902, lorsque le poète Giovanni Pascoli déclare que l'œuvre est l'annonciation de la rédemption à travers l'Empire. Les fascistes perçoivent alors le poème de Dante comme le présage d'un rétablissement de la nation par la divine institution de l'Empire romain. Un Empire romain qui compléterait la rédemption spirituelle offerte par la foi et l'Eglise. La *découverte* de Pascoli inspire fortement le critique littéraire Luigi Valli, spécialiste de l'œuvre de Dante, qui s'applique à confirmer les hypothèses de Pascoli en repérant dans le poème l'allégorie de la Croix (symbole de l'Eglise) et de l'Aigle (signe de l'Empire Romain). Valli relève la parité de ces deux symboles à trente-deux reprises dans la *Divine Comédie*. En guise d'exemple, nous pouvons citer les deux portes de l'Enfer dont l'une s'ouvre « *en vertu de la Croix* » (en lien avec le Christ) et l'autre « *en vertu de l'Aigle* » (en lien avec Enée, qui selon la mythologie, est à l'origine de la création de Rome). Valli voit donc, à travers la répétition récurrente dans le texte de ces deux symboles mis ensemble, l'Eglise et l'Empire en tant que deux institutions qui seraient les clés permettant à l'homme italien d'atteindre le paradis.¹

¹ Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940, The Danteum, Rome*, pp.536-539, The MIT Press, 1991

Maintenant que nous avons pris connaissance de l'origine supposée de cette interprétation fasciste du divin poème, voyons comment elle se concrétise dans l'architecture du *Danteum*. Nous avons déjà pu voir précédemment la référence au parallèle entre l'Empire romain et l'Italie fasciste de Mussolini, à travers le choix des dimensions du bâtiment qui sont basés sur la Basilique de Maxence et le rectangle d'or. Terragni met en place d'autres méthodes architecturales semblables pour souligner l'allégorie de Valli et les idées de Pascoli. C'est le cas du mur qu'il projette devant le bâtiment créant ainsi un dédoublement de la rue. En effet, cette seconde *rue* devient un vecteur directionnel qui souligne l'allégorie de la prophétie de l'Empire car elle pointe en direction du Colisée, prestigieux symbole de l'Empire romain. De manière plus explicite, Terragni prévoit la statue d'un aigle au bout du corridor dédié à l'Empyrée¹, faisant de cet espace une salle dédiée à l'Empire. En plus de cela, ce couloir, tout comme le mur de l'entrée, est lui aussi orienté en direction du Colisée, suivant l'axe de la *Via Dell'Impero (Rue de l'Empire)*. Dans le récit de Dante, la proximité spatiale entre l'Empyrée et le Paradis, renforce d'autant plus l'interprétation fasciste du poème. Pour ce qui est du bâtiment, la proximité des salles dédiées à l'Empire et au Paradis souligne cette même interprétation.

En somme nous pouvons constater que l'interprétation subjective de l'œuvre littéraire selon le contexte de l'époque, a joué un grand rôle lors de la conception du bâtiment.

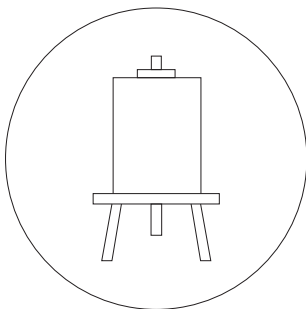


¹ Selon la littérature chrétienne, l'Empyrée désignait le firmament qui est le lieu de résidence de Dieu lui-même

VIII) Référence aux représentations imagées de l'œuvre littéraire :

Nous avons déjà mentionné le fait que Terragni n'a pas suivi de manière littérale la représentation des royaumes décrits par Dante dans ses écrits. Bien qu'il avait à disposition de nombreuses peintures célèbres qui représentaient les royaumes dantesques, à l'image de celles de Sandro Botticelli par exemple, il a préféré porter un regard plus subjectif sur l'aspect formel du bâtiment en lien symbolique avec les différents lieux du poème.

Néanmoins, dans la salle du Paradis composée de trente-trois colonnes cristallines, nous pouvons identifier une claire référence à la fresque peinte par Jacopo Zanguidi Bertoia entre 1566 et 1571, sur une paroi de *Sala del Baccio* au *Palazzo di Giardino* à Parme. Cette hypothèse est d'autant plus plausible lorsque l'on sait que le tableau en question se trouve au Palais ducal de Parme, ville où Terragni a séjourné durant son service militaire.¹ Bien que cette fresque n'est pas une transposition picturale directe du texte de Dante, Terragni lui empreinte la représentation des colonnes de verre pour accentuer l'atmosphère paradisiaque de l'espace qu'il conçoit.



¹ Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p.86, Princeton Architectural Press, 1985



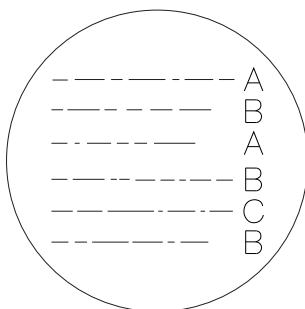
Jacopo Zanguidi Bertoia - Fresque décorant la Sala del Baccio au Palais ducal de Parme

IX) Transposition architecturale de la structure littéraire:

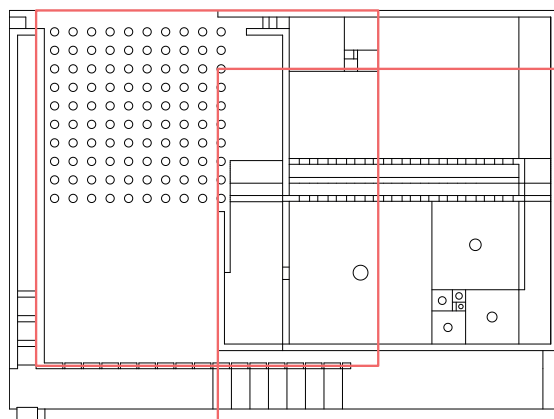
Au lieu de concevoir une représentation trop littérale du poème, le *Danteum* s'efforce de souligner la structure linguistique et poétique du texte écrit par Dante.

Comme vu précédemment, Dante reprend la division dantesque en trois cantiques distincts ce qui fait émerger trois pièces majeures au sein du bâtiment. En plus de cette division tripartite typique de Dante, on retrouve dans le bâtiment une référence directe au nombre de chants qui composent le poème (100 au total et 33 pour le cantique du *Paradis*) à travers le nombre de colonnes dans les différents espaces (salle représentant la forêt obscure et salle dédié au Paradis).

Ce qui peut être intéressant de souligner, c'est la structure rimique du poème, de laquelle Terragni s'est sûrement inspiré pour la conception du projet. Effectivement, le poème est composé de tercets de trois lignes dont la première et la troisième riment, et dont la deuxième rime avec la strophe suivante. Cela crée une sorte de chevauchement poétique qu'on retrouve au sein du bâtiment avec un chevauchement de carrés, créant les entrées du bâtiment en plan.¹



¹ Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, p.78, Princeton Architectural Press, 1985



2.4 Rapport à la littérature

Toutes ces différentes méthodes dont s'est emparé Terragni pour concevoir une transposition architecturale de la *Divine Comédie*, témoignent d'un rapport spécifique que l'architecte entretenait avec le divin poème ainsi qu'avec la littérature de manière générale. L'une des sources plausibles à l'origine du projet, peut être le *Padiglione della Stampa*, un pavillon consacré à l'imprimerie et conçu par Luciano Baldessari pour la Triennale de Milan de 1933. En effet, la promenade architecturale qui structure ce projet ainsi que l'engouement de ce dernier pour le thème de la littérature, a possiblement inspiré Terragni pour la conception de son bâtiment.¹ Il est plausible que ça soit ce pavillon là qui déclencha la réflexion de Terragni à propos de l'intersection des deux disciplines que sont la littérature et l'architecture. Dans ce chapitre seront traités quatre types d'approches au texte littéraire, en lien avec l'architecture du *Danteum*. Ces approches auront pour but d'explicitier la manière dont l'œuvre poétique fût comprise par Terragni. De manière générale, ces quatre thèmes permettront également d'approfondir notre compréhension quant à la façon dont procède l'architecte pour concevoir une *architecture littéraire et éloquente*.

1) Le langage:

Toute œuvre littéraire et tout écrivain reconnu possède son propre style d'écriture plus ou moins marqué. Il en est de même pour les bâtiments; certains architectes sont facilement reconnaissables d'après le *style* de leur architecture. D'autres éléments comme l'époque, l'orientation politique ou encore la confession religieuse d'un auteur peuvent être perçues à travers son œuvre et cela est autant vrai pour la littérature que pour l'architecture. Un des enjeux importants pour un architecte *traducteur* comme Terragni, consiste transposer de manière architecturale, le langage d'écriture spécifique que l'auteur mets en place pour concevoir son texte, de manière à ce qu'on ressente la plume de l'écrivain ou du moins qu'une certaine éloquence littéraire puisse émaner du bâtiment. A présent, comparons le style architectural du *Danteum* avec le langage écrit de Dante dans la *Divine Comédie*.

¹ Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, pp.76-77, Princeton Architectural Press, 1985

Nous remarquons que le bâtiment semble très épuré au niveau de son ornementation. Sa volumétrie lui confère une apparence très rectiligne. Aussi, l'aspect plastique du bâtiment, bien qu'il renvoie à des éléments d'architecture classique, semble tout de même très cubiste dans l'image qu'il reflète. On peut aisément évoquer un langage architectural abstrait et figé, propre au Modernisme et au Rationalisme, qui sont des mouvements aux antipodes des styles architecturaux très ornés et tortueux comme le Rococo ou encore le Baroque. Cette nudité abstraite que fait paraître le bâtiment, serait presque une vulgarisation de l'architecture classique, qui serait dépourvue de tout ornement ainsi que de toutes formes ambiguës autres que le prisme droit. Toutefois derrière sa brusque pureté, se cache une grande complexité labyrinthique qui se ressent à travers l'agencement des différents volumes, constituant une promenade au sein d'un mur d'enceinte relativement épuré. C'est précisément ce genre de caractéristique qui nous permet de comparer le bâtiment avec le style d'écriture de l'auteur. En effet, la *Divine Comédie* est écrite en italien vulgaire, ce qui était plutôt inédit à l'époque. Nous pouvons imaginer, après avoir lu l'œuvre originale ou sa traduction, que le style d'écriture pouvait paraître très simple, cru ou encore naïf à l'époque. Toutefois cette écriture à la coquille innocente et immaculée, cache un foisonnement de royaumes, à l'organisation, aux références et aux idées très profondes et complexes. Tout cela s'applique donc également au *Danteum* qui cache sa complexité plastique, idéologique et évocatrice, derrière un mur d'enceinte qui paraît être un simple rempart rugueux en maçonnerie primitive à l'antique. L'autre élément qui rapproche fortement l'écriture de la *Divine Comédie* à l'architecture du *Danteum*, est l'utilisation récurrente des figures de style et plus particulièrement celle de l'allégorie. Il est plutôt évident en lisant la *Divine Comédie*, que certains personnages apparaissent dans le récit uniquement pour introduire un thème, un concept abstrait ou une idée qu'ils sont censés incarner. Comme vu précédemment, certains spécialistes des études dantesques vont jusqu'à affirmer que certains personnages clés de la *Comédie* comme Virgile ou Béatrice, sont en fait des allégories pour désigner des thèmes comme la conscience et la théologie. Il en est de même pour Terragni, qui, comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, utilise notamment l'allégorie de la colonne pour symboliser l'état spirituel et corporel de Dante tout au long de son pèlerinage.

2) La lecture:

La circulation du bâtiment qui nous intéresse particulièrement dans cette étude, est déterminée par une unique promenade architecturale prédéfinie et entièrement contrôlée par l'architecte. De ce fait, le bâtiment se laisse facilement comparer avec une œuvre littéraire classique, comme la *Divine Comédie*, qui ne peut être lue que d'une seule et unique manière: de gauche à droite, en partant du haut et en progressant vers le bas de la page. Généralement nous lisons des livres dans un sens précis, autrement dit dans un ordre prédéfini par l'auteur. Dans le cas contraire nous perdriions le fil de l'histoire racontée, ce qui risquerait de rendre la lecture futile du fait de l'incompréhension, partielle ou totale, de ce qui est narré. En supplément, nous avons déjà pu évoquer le fait que dans la *Divine Comédie*, nous progressons au rythme du narrateur, selon un itinéraire spécifique déterminé au préalable et qui ne présente pas de raccourcis. Dante nous oblige à lire la totalité de son poème sans loucher aucun passage. Si l'on ne suit pas l'aventure dans l'ordre dans laquelle elle est narrée, nous risquons de décrocher rapidement. Il en est de même pour le *Danteum*, qui ne permet pas de raccourcis une fois que l'on s'est engagé de suivre l'unique itinéraire de la visite. Les seuls raccourcis que présente le bâtiment, sont des accès directs depuis l'extérieur à des espaces spécifiques comme la bibliothèque par exemple. Ces accès-raccourcis sont insignifiants, car ils sont complètement annexes à l'entrée principale du bâtiment, de par leur dimensions, position ou aspect. Ils sont essentiellement là pour faciliter le peu de fonctionnalité qu'offre le bâtiment. Ces accès secondaires permettent au visiteur de revoir des espaces après la visite en y accédant directement. Nous pouvons comparer cela à l'action de feuilleter un livre pour retrouver un passage qu'on souhaiterait relire. Le poème de *Dante* fait constamment référence à des événements décrits antérieurement dans le récit. Cette constante rétrospective est également une caractéristique propre au bâtiment de Terragni. Comme nous n'avons pas manqué de le souligner, chaque pièce majeure du bâtiment nous rappelle une autre pièce, déjà visitée ou que l'on s'apprête à découvrir. C'est le cas, par exemple, de la pièce dédiée à l'Enfer. En effet, elle nous rappelle la pièce aux cent colonnes de par la simple présence de colonnes ainsi que de par son atmosphère sombre et parsemée de fissures lumineuses. En même temps, cette pièce de l'Enfer peut être immédiatement associée à la salle qui représente le Purgatoire du fait de leurs dimensions et effets plastiques similaires .

3) L'ambiance:

Il est indéniable qu'une œuvre littéraire, à l'image de la *Divine Comédie*, possède une grande puissance évocatrice produisant d'intenses ambiances, ou atmosphères pouvant être ressenties par le lecteur. En ce sens, la littérature s'approche de l'architecture, l'une crée une atmosphère en sollicitant l'imagination du lecteur, l'autre le fait par le biais de l'espace physique. A partir de ces constats, nous pouvons repérer quelques atmosphères similaires entre celles induites par le poème et celles produites par le bâtiment de Terragni. Premièrement, on distingue une ambiance relevant du sacré dans les deux œuvres artistiques. Le texte de Dante, qui relate un voyage au-delà du monde réel perceptible, présente un fort caractère spirituel, semblable à celui émanant de l'architecture du *Danteum*. Dans le bâtiment, cette ambiance sacrée se manifeste par la mise en scène dramatique de la lumière ainsi que par l'austérité matérielle et le caractère processionnel du parcours ordonné; un trait de caractère propre aux édifices religieux. De plus, les dimensions monumentales du projet sont fortement inspirées du temple antique. Secondement, nous pouvons mettre en parallèle le texte et le bâtiment en nous référant à leur caractère déstabilisant. En effet, bien que la structure littéraire et spatiale de l'œuvre de Dante soit très ordonnée, après une première lecture, nous pouvons nous sentir quelque peu déstabilisés par la quantité et la diversité des informations écrites que nous venons de lire. Il en est de même pour le *Danteum*: on peut s'imaginer que la multitude et la diversité des informations visuelles perçues pendant la promenade, peut avoir pour effet de déstabiliser le visiteur. Le dernier type d'atmosphère que nous relèverons est celui d'une ambiance qu'on pourrait qualifier de totalitaire. Effectivement, la *Divine Comédie* propose une vision très personnelle des trois royaumes. Une vision que l'auteur n'hésite pas à nous inculquer par le biais de l'*ars memorativa* et de la *spatialisation mnémonique*. Cela peut être comparé à l'interprétation très subjective et tranchée du texte de Dante, que Terragni nous impose dans son bâtiment. Nous pouvons ajouter à cela, le caractère totalitaire de l'architecture de Terragni. En plus de contraindre le visiteur au niveau de ses déplacements, l'architecture du *Danteum* se révèle être un véritable outil de propagande du régime fasciste. La présence d'idées politiques extrêmes et affirmées, émerge comme une autre caractéristique du texte de Dante, que l'on peut rapprocher à la conception architecturale de Terragni.

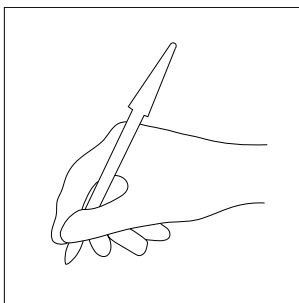
4) Le contexte:

En littérature tout comme en architecture, la production est dans la plupart des cas très liée au contexte historique et culturel de l'auteur. Il est vrai que le projet du *Danteum* apparaît comme un pur reflet de son époque ainsi que de son contexte politique. Quant à la *Divine Comédie*, elle est considérée par les spécialistes comme une véritable source, témoignant d'une pensée de la civilisation médiévale. Les deux auteurs, aussi bien Dante que Terragni, s'appuient sur des éléments actuels de leurs époques respectives afin d'imprégner au mieux leurs interlocuteurs, de leurs idées politiques, culturelles et artistiques. Chez Dante, il y a continuellement des références à des éléments qui sont au *goût du jour* aux yeux de ses contemporains. En effet on relève beaucoup d'allusions à l'astronomie, à la mythologie greco-romaine ou encore à l'alchimie. Les contemporains de Dante s'intéressaient fortement à ces différentes disciplines. Parfois Dante va jusqu'à évoquer de manière directe des épisodes historiques, liés à la région d'où il est originaire, comme par exemple les affrontements entre les guelfes blancs et les guelfes noirs. D'autres sujets, actuels pour Dante, comme les avancées scientifiques et les considérations religieuses de son époque, parsèment son récit. Le bâtiment de Terragni témoigne également de son époque. Il manifeste notamment des éléments mis en vogue par le régime fasciste comme l'étude de la littérature de Dante ou encore l'intérêt pour l'architecture impériale romaine. Une autre similitude entre les deux auteurs vient du fait qu'ils évoluaient dans des environnements belligérants: Dante était impliqué dans le conflit des guelfes et gibelins, quant à Terragni, il faisait partie intégrante du régime fasciste au moment de la campagne d'Abyssinie¹. Fortement influencés par les contextes au sein desquels ils ont été produits, la *Divine Comédie*, tout comme le *Danteum*, regorgent de pensées politiques prédominantes mais quelque peu dissimulées. Ces pensées sont caractéristiques des époques durant lesquelles vivaient les auteurs.

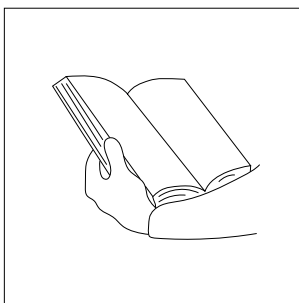
Maintenant que nous avons énuméré les principaux thèmes explicitant le rapport du *Danteum* au texte de la *Divine Comédie*, nous pouvons désormais passer au dernier chapitre, qui se consacre, de manière plus ample, aux relations entre l'architecture et la littérature.

¹ Seconde guerre italo-éthiopienne, qui dure de 1935 à 1966

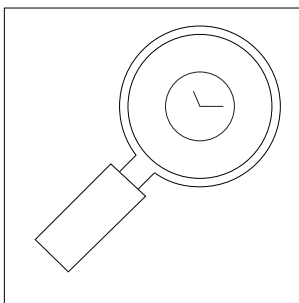
1



2



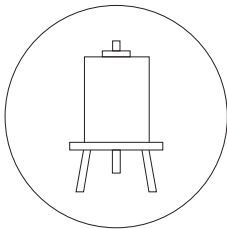
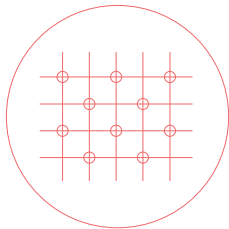
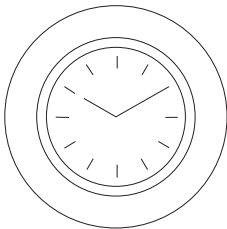
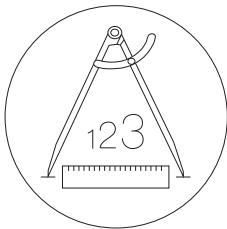
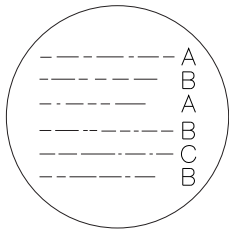
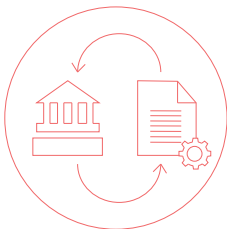
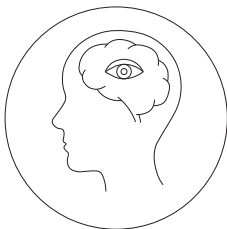
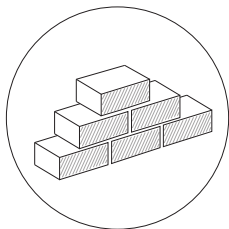
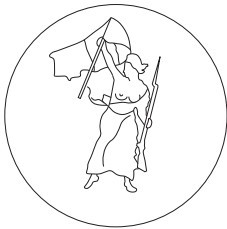
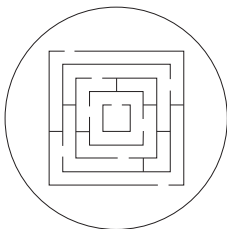
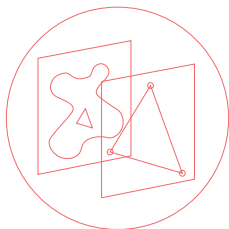
3



4



3. Architecture et littérature



3.1 L'exemple de la *Divine Comédie* et du *Danteum*

Pour tenter d'évoquer de manière générale certains liens qui unissent l'architecture à la littérature, revenons un instant sur les rapports qu'entretiennent, d'une part le *Danteum*, incarnant l'édifice architectural, et d'autre part, la *Divine Comédie*, représentant la source littéraire de cet édifice. Nous avons commencé cette étude en nous penchant dans un premier temps sur la structure spatiale de la *Divine Comédie* de Dante. En explicitant cette structure spatiale d'un univers imaginaire, nous nous sommes rendus compte que cette ordonnance et compartimentation des lieux imaginaires, était due à la capacité de Dante de manipuler la mémoire du lecteur par le biais de l'*ars memorativa* et par ce qu'on a défini comme étant la *spatialisation mnémonique*. C'est seulement après avoir souligné quelques relations de cet art de la mémoire avec l'architecture, que nous nous sommes intéressés de plus près au *Danteum* de Terragni. Le bâtiment c'est révélé être relativement complexe au niveau de sa conception, c'est pourquoi nous avons tenté de mettre en évidence certaines méthodes qui ont permis à l'architecte d'abstraire un chef d'œuvre de littérature en un objet architectural. Pour finir, nous avons essayé de saisir la nature des liens qui unissent cet objet architectural à la *Divine Comédie*. Cette dernière partie nous a également été utile pour amorcer le sujet au cœur de ce troisième et dernier chapitre, à savoir la transmutation entre la littérature et l'architecture. Pour la suite, nous tenterons de mettre en lumière les problématiques abordées dans l'introduction de cette étude, tout en gardant un œil sur la *Divine Comédie* et le *Danteum*, mais en essayant tout de même de tendre vers des constats plus généraux.

Globalement, nous nous rendons vite compte que Terragni a plutôt opté pour une interprétation subjective de la *Divine Comédie* lors du processus de traduction de cette dernière. Pour Terragni et Lingeri, le poème est doté de trois sens principaux. Premièrement, on peut parler du sens littéral qui est tout simplement le voyage en dehors des limites terrestres, en quête de la perfection à travers l'art et la foi chrétienne. Secondement, il y a le sens allégorique, relatif à la reconversion morale de l'humain pécheur (représenté par Dante lui-même) à travers la sensation de la culpabilité en Enfer, puis par l'expiation de la pénitence au Purgatoire et enfin par la grâce au Paradis. Troisièmement rappelons nous du sens analogique du poème: c'est le salut de l'humanité qui selon le régime fasciste, s'obtiendrait à travers la renaissance de l'Empire romain, avec son siège à

Rome, ainsi qu'à travers la reconstruction de l'image souillée de l'Eglise.¹ Le *Danteum* dépeint également le portrait du drame moral de la *Comédie* en forçant le visiteur à s'engager dans une promenade initiatique à la recherche de soi-même.

Décortiquons à présent quelques observations globales concernant la transposition entre le poème et son aspect architectural projeté par Terragni. Pour commencer, relevons la bifurcation d'un seul et même poème qui se considère à la fois comme un descriptif détaillé des lieux liés à l'imaginaire spirituel et un long processus menant à la découverte de soi. La carte mentale que l'on se représente et qui lie les lieux du poème aux événements de ce dernier devient alors un médium, dont se sert Terragni pour produire une architecture éloquente, qui en même temps, suscite et exprime des émotions. En plus d'avoir saisi et transmis cet aspect particulier qui forme la véritable essence du poème, le *Danteum* offre en tant que bâtiment, une collection d'expériences incarnées à ses visiteurs.² A ce stade, nous pouvons nous soumettre à un questionnement crucial qui consisterait à nous demander en quoi le projet de Terragni contribue-t-il à notre compréhension de la *Divine Comédie* et inversement? En réponse à cela, nous pouvons évoquer le fait que le *Danteum* a réussi à lier d'une manière inédite les deux éléments clés du poème: la description d'un environnement subjectif et l'expression subjective de la condition.³ C'est d'autant plus un succès que la manière avec laquelle l'architecte est parvenu à accomplir cela, est elle aussi subjective. En plus de propager de manière ludique les données de la culture tout en les replaçant dans un contexte actuel, le bâtiment apporte une couche supplémentaire: celle d'un regard interprétatif sur l'oeuvre de Dante. Malgré le fait que cette interprétation subjective bénéficiait à un régime fasciste dont les idées extrêmes ont contribué à mener vers l'une des plus grandes catastrophes humaines de l'histoire, nous pouvons nous imaginer, qu'appliquée à une autre cause au service du bien commun, une interprétation cohérente et inédite d'une oeuvre littéraire pacifique, ne peut qu'être bénéfique d'un point de vue social et culturel.

¹ Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940, The Danteum*, pp.540-542, The MIT Press, 1991

² Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, *The Journal of Architecture*, p. 146, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

³ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, *The Journal of Architecture*, p. 156, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

Cela devient d'autant plus fascinant lorsque l'on se rend compte que la *Divine Comédie* est conçue sur la base de références culturelles qui ont sûrement été, elles aussi, transposées d'un média à un autre, en passant parfois même par l'architecture en accumulant ainsi de la valeur par couches successives pour au final nourrir l'imagination débordante de Dante. En somme, nous pouvons concevoir qu'une traduction subjective enrichissante d'une oeuvre quelconque, ne peut qu'être bénéfique au niveau culturel.

Par ailleurs, le *Danteum* est tout de même un cas très spécifique, nous empêchant de le prendre pour seul exemple en vue de définir les relations et les méthodes de transposition entre la littérature et l'architecture de manière générale. Effectivement, le bâtiment présente un cahier des charges très flexible, mettant l'aspect fonctionnel au deuxième plan et permettant ainsi aux architectes une plus grande liberté d'expression. De plus, il était tout simplement inédit de présenter un cahier des charges qui stipule de manière explicite la réalisation d'un bâtiment à l'effigie d'une oeuvre littéraire ou artistique quelconque. D'autre part, le contexte historique et culturel du bâtiment est très particulier lui aussi car le régime de Mussolini avait pour habitude de se servir de l'architecture, ainsi que de données culturelles et artistiques, pour promouvoir son ascendant politique. C'était en quelques sorte un environnement d'oppression, qui comme tout régime totalitaire, était très sélectif quant au partage de la culture. Toutes ces particularités nous poussent à passer en revue d'autres exemples de projets architecturaux basés sur des oeuvres littéraires ou possédant une certaine éloquence, pouvant arbitrairement être perçue comme littéraire.

3.2 D'autres exemples

Voyons à présent d'autres exemples de projets architecturaux que l'on pourrait qualifier de *littéraires*. Les projets présentés dans ce chapitre, tentent d'aller au-delà de la simple construction en amenant une plus-value culturelle, idéologique et artistique à l'architecture. Pour diversifier notre point de vue sur les relations interdisciplinaires, nous allons donc nous attarder sur trois projets architecturaux, chacun associé à une ou plusieurs références, qu'elles soient littéraires, culturelles ou encore historiques. En analysant brièvement les rapports qu'entretiennent ces projets avec leurs références, nous tenterons de mettre en lumière d'autres méthodes utilisées lors de la transposition entre l'architecture et d'autres médias. Les exemples qui vont suivre datent tous du 20^{ème} siècle et sont plus précisément ultérieurs aux années 60. On remarque donc que c'est durant cette période, de la deuxième partie du 20^{ème} siècle, que les rapports entre l'architecture et d'autres disciplines artistiques sont les plus florissants.¹

Joyce's Garden de Bernard Tschumi et *Finnegans Wake* de James Joyce:

Lors de la phase conceptuelle du projet pour le *Parc de la Villette*, Bernard Tschumi est en train d'analyser les différentes possibilités qui s'offrent à lui. En effet, il considère qu'il a quatre possibilités d'approches différentes au projet urbain parmi lesquels il doit faire un choix. Premièrement, il peut concevoir un master plan caractérisé par un geste relatif à une composition architecturale. Secondement, il peut prendre en considération le contexte existant, en s'insérant en quelque sorte entre les lignes d'un texte déjà écrit par l'urbanisme de la ville. Troisièmement, il peut procéder à une déconstruction de l'existant, par couches successives historiques, afin d'analyser les différentes strates de tissu urbain. Ayant écarté ces trois premiers choix pour des raisons diverses relevant des contraintes du projet, Tschumi se rabat alors sur la quatrième possibilité qui consiste à chercher un intermédiaire entre les contraintes existantes sur le site et d'autres concepts pouvant nourrir le projet ainsi que son programme. En d'autres termes, il s'offre la possibilité de procéder à ce qu'il appelle lui-même une *médiation abstraite*, plus clairement le transfert d'un média à un autre par le biais d'un dispositif abstrait. Le cahier des charges pour le parc parisien, contraignait la conception du projet en stipulant que les différents programmes de ce dernier pouvaient être altérés, voir même

¹ Aarati Kanekar, *Fictional sites of architectural sites of fiction*, publié dans *The production sites of architecture*, p.147, édité par Sophia Psarra, Routledge, Londres, 2019

complètement renversés au cours de sa durée de vie. Le projet devait présenter un cadre très clair mais néanmoins changeant, en évitant la rigidité, de manière à ce qu'il puisse accueillir de possibles combinaisons ou substitutions programmatiques. De plus, le but du parc était de rassembler une diversité foisonnante, tout en maintenant une certaine identité, indépendante des futurs et divers scénarios dus au politiques institutionnelles. Ces exigences provenaient des avancées philosophiques et littéraires en vogue à cette époque. L'enjeu du projet consistait donc à trouver une structure organisatrice qui puisse mettre en valeur l'existence du projet indépendamment de son usage et cela sans centre hiérarchique. En d'autres mots, Tschumi était à la recherche d'un dispositif pouvant nier une relation causale entre le programme et l'architecture qui en résulte.

Le concept d'une *médiation abstraite* avait déjà été expérimenté par Tschumi en 1977, lorsqu'il réalise avec ses étudiants un projet qui s'intitule *Joyce's Garden*. Ce projet éducatif, prenant pour programme architectural un texte littéraire, *Finnegans Wake*, consistait en une douzaine de contributions faites par différents élèves au sein d'un site réel qu'est le Covent Garden de Londres. Les différents projets étaient localisés sur les intersections d'une grille ordonnatrice. Ainsi la multitude de différents programmes et interventions hétérogènes, étaient accommodés par une grille de points, espacée par des intervalles réguliers. Ainsi, la grille de points fonctionnait comme une médiatrice entre deux systèmes différents; l'un constitué de *mots*, l'autre de *pierres*. Comme l'explique Tschumi, le projet en question n'avait aucunement pour ambition de réconcilier les deux différents systèmes et encore moins d'en faire une synthèse. Au contraire, *Joyce's Garden* visait à promouvoir une telle opposition. Toujours d'après l'architecte:

« *Le dispositif organisationnel de la grille suggérait une disjonction entre un signifiant architectural et son signifié programmatique, entre l'espace et l'usage qu'on en fait.* » ¹

Le dispositif en question peut donc ici être perçu comme un outil méthodologique en défaveur du dogme fonctionnaliste car il clame qu'il n'y a pas de relation de type cause à effet entre l'architecture et son programme.

¹ Bernard Tschumi, *Cinegramme Folie, Le Parc de la Vilette, Paris Nineteenth arrondissement*, pp.4-6, Princeton architectural press, 1987, 1ère édition publié en France dans les séries: *Lieux d'architectures*, éditées par Hubert Tonka et publié par Champ Vallon

On peut également remarquer que ces observations se prêtent particulièrement bien au texte de Joyce James. *Finnegans Wake* est un roman réputé pour être complexe, parfois même à la limite du déchiffrable. L'idée phare du roman, inspirée de Giambattista Vico ¹, est celle d'un cycle perpétuel de l'histoire qui recommence sans cesse. Il est difficile de décrire le roman tant l'intrigue n'est pas évidente. De plus, le livre est constitué de fragments d'histoires apparemment indépendantes. L'ambiguïté vient du fait de la constante interpénétration du rêve et de la réalité. En effet, le début du roman nous introduit à la famille Porter et une fois que le père et la mère s'endorment, leur environnement entier change. Pour ne rien arranger à la compréhension du lecteur, le texte est écrit de manière très singulière; Joyce utilise une combinaison de diverses langues parlées dans le monde ainsi que des sonorités complexes dans le but de créer des jeux de mots ainsi que des sens cachés éparpillés tout au long du récit. Le langage utilisé a pour réel but de faire émerger la relation entre le l'inconscient et son antonyme.²

¹ Philosophe italien du XVIIIème siècle

² Kate Lohnes, article sur *Finnegans Wake* dans *Encyclopaedia Britannica*

Moving Arrows, Eros and Other Errors de Peter Eisenman et les trois versions de *Roméo et Juliette*:

Durant la troisième exposition internationale d'architecture se tenant à la Biennale de Venise en 1985, on assiste au lancement du concours intitulé: *Progetto Venezia* dont la direction est présidée par Aldo Rossi. Il est demandé aux participants de procéder à une réinvention des sites urbains. Pour ce faire, ce concours d'idées demande aux architectes de requalifier des parties de Venise ou d'autres zones de la Vénétie. Comme l'annonce l'affiche de l'exposition, le thème est la relation entre l'histoire et le design ainsi qu'entre le territoire et l'individualité culturelle. Le projet *Moving Arrows, Eros and Other Errors*, proposé par Peter Eisenman, remporte le concours. Puisque le concours suggérait une fondation littéraire à la conception architecturale, Eisenman décide de se baser sur trois différentes versions de *Roméo et Juliette*: celle de Luigi Da Porto, celle de Matteo Bandello et finalement, la plus connue, celle de William Shakespeare.

La première édition du rendu pour ce projet, se présentait sous forme de boîte carrée contenant une succession de trente feuilles d'acétates transparentes. Lorsqu'on ouvre la boîte, on y découvre une superposition de calques transparents, parmi lesquels, se dévoilent d'ores et déjà certains indices sur la nature du projet. Ce jeu d'indices et de superpositions par couches successives, que l'on découvre au fur et à mesure, résonne avec le processus de fouilles archéologiques. Eisenman définit lui même le programme de projet urbain. Ce projet se présente comme la superposition d'un contexte réel avec les thèmes dominant des trois versions de *Roméo et Juliette*. Les différentes versions se retrouvent matérialisés sous forme architecturale par différents espaces de Véronne où se déroulent les événements de la pièce. Selon le discours de l'architecte, le but du projet est d'éviter les principes d'organisation anthropocentriques usuels de l'architecture. Pour cela Eisenman compte utiliser un procédé qu'il appelle *mise à l'échelle*. La conception architecturale du projet se présente comme des jeux de superposition et de mises en abîme de plusieurs éléments aussi bien réels que fictifs. Les éléments architecturaux décrits dans la fiction de *Roméo et Juliette*, sont à la fois fictifs (car ils appartiennent à la pièce en constituant le contexte narratif) et réels puisqu'il s'agit de vrais bâtiments situés dans la ville de Véronne. En guise d'exemple, nous pouvons évoquer les deux châteaux de *Montecchio*.

Eisenman se concentre sur trois *relations structurelles* dans les versions de l'oeuvre de fiction qu'il prend pour programme: la division, l'union ainsi que leur relation dialectique. Ces trois relations, ont chacune un analogue physique (ou spatial) à la fois fictif (car dépeint dans la pièce) et réel (car les lieux évoqués dans la pièce se trouvent dans la ville bien réelle de Vérone). Ainsi, la division est symbolisée par le balcon de la maison de Juliette, l'union par l'église où se marient les amoureux, et quant à la relation dialectique, elle se manifeste à travers le tombeau où se trouvent les amants, ensemble mais à la fois séparés par la mort. De plus ces trois thématiques se manifestent par des éléments à d'autres échelles, composant la base globale du plan de la ville de Vérone; le *cardo* et le *decumanus*¹ divisent le plan de la ville, l'ancienne grille romaine unit cette même ville, quant au fleuve Adige, il crée la condition dialectique de la division et de l'union.

Moving Arrows, Eros and Other Errors évoque également des thèmes fondamentaux qui sont récurrents dans la pièce; les dualités, les oppositions ou encore les symétries. Le projet se penche aussi sur une analyse spatiale approfondie du poème. En effet, Eisenman met en évidence les différents espaces littéraires ainsi que les idées qui y sont associés, sans pour autant vulgariser la pièce de Shakespeare en transposant de manière architecturale son narratif séquentiel. En d'autres termes, Eisenman veut éviter de produire un parcours architectural qui se limiterait à narrer, de manière simpliste, la succession d'actes qui constituent *Roméo et Juliette*. Il écarte ainsi les notions d'origine et de clôture qui sont d'ailleurs des éléments que l'on peut allier à l'architecture tout comme à la littérature. Néanmoins, le processus de narration séquentielle est retrouvé dans la présentation figurative du projet. Il est vrai que la manière spécifique dont use Eisenman pour illustrer ses idées, présente un certain caractère narratif. La logique combinatoire des différents couches d'acétate, superposées au fur et à mesure, permet une lecture synchrone des différentes échelles composant le projet dont l'une relative à l'oeuvre de fiction. Parmi tous les lieux de Vérone où prennent place les actions relatés dans *Roméo et Juliette*, Eisenman s'intéresse particulièrement à la rue. C'est bien cette dernière qui accueille les scènes durant lesquels se produisent les malentendus à l'origine des événements tragiques relatés dans la pièce.

¹ Respectivement les axes nord-sud (*cardo*) et est-ouest (*decumanus*) qui sont les principaux dispositifs organisationnelles des villes romaines

Cet espace public devient donc un catalyseur d'erreurs menant aux conséquences futures de l'histoire. La rue est opposée aux lieux qui symbolisent l'union comme par exemple les appartements de Juliette ou encore l'église. La tension globale des espaces où prennent vie les actes de la pièce, est parfaitement capturée par Eisenman comme peuvent en témoigner ses dessins de rues labyrinthiques ainsi que le titre de son projet: *Moving Arrows, Eros and Other Errors*.

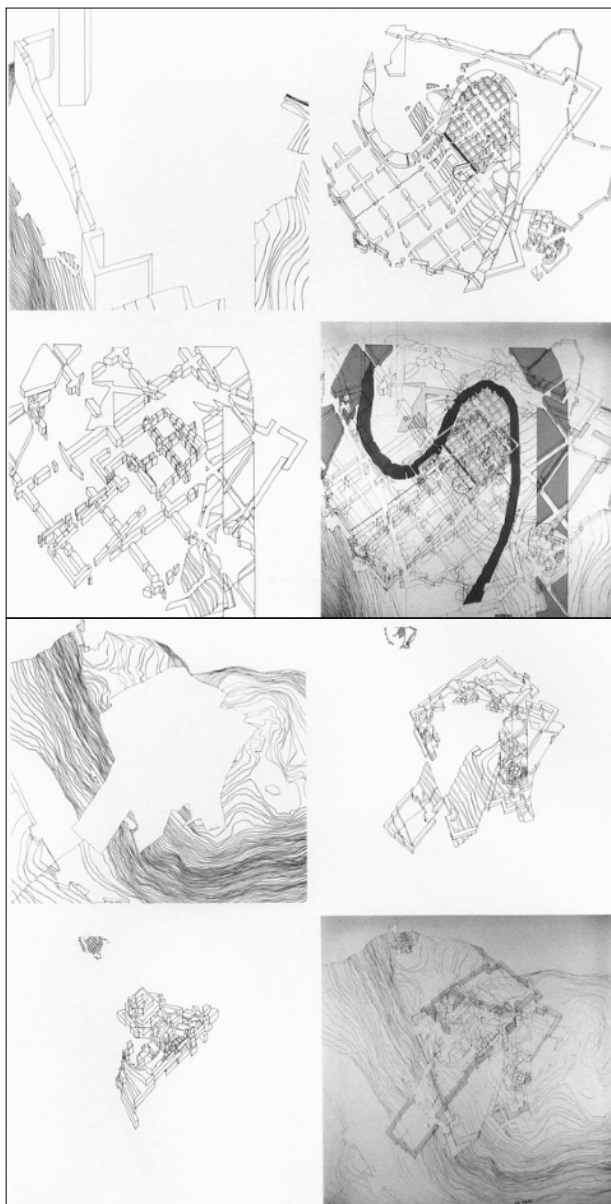
Comme nous avons pu l'évoquer précédemment, Eisenman crée une forte relation entre le média de représentation et le projet qu'il représente. Le choix des représentations, uniquement en plan et en axonométrie, résonne avec l'aspect diachronique et archéologique du projet. Cette logique de représentation très structuraliste permet tout de même une lecture assez ouverte du projet ainsi que du texte de référence.

Pour clore la présentation de cet exemple relativement complexe, il peut être intéressant de souligner son lien avec le projet *Campo Marzio* de Piranesi ainsi qu'avec les idées générales théorisées par Aldo Rossi. Le projet de Piranesi, tout comme celui d'Eisenman, s'efforce d'entrelacer réalité et fiction. Néanmoins les deux projets procèdent à ce mélange de façon bien différente. Piranesi se contente de réaliser un *capriccio* architectural, en plaçant des monuments architecturaux, anciens ou imaginaires, dans la Rome du XVIIIème siècle. Quant à Eisenman, il superpose des espaces de l'histoire fictive avec des bâtiments réels de la ville dans laquelle se déroule la fiction (les deux châteaux) ainsi que la cité réelle projetée. Pour ce qui est de la comparaison avec Rossi, ce dernier écrit à propos de son livre intitulé *A scientific autobiography*:

« Oublier l'architecture me vient à l'esprit comme un titre plus approprié pour ce livre, car même si je peux parler d'une école, d'un cimetière, d'un théâtre, il est plus correct de dire que je parle de la vie, de la mort, de l'imagination. »

Cette idée d'un refus de l'architecture égocentrique qui se concentre uniquement sur la typologie, est fortement soutenue dans le projet d'Eisenman. Il paraît clair que *Moving Arrows, Eros and Other Errors* est un projet qui reprend des concepts similaires aux idées de Rossi, notamment concernant les réflexions sur les relations entre la ville analogue, l'histoire et la mémoire collective.¹

¹ Aarati Kanekar, *Fictional sites of architectural sites of fiction*, pp.43-81, publié dans *The production sites of architecture*, édité par Sophia Psarra, Routledge, Londres, 2019



De haut en bas et de gauche à droite: superposition d'acétates 22 à 29, tirées du projet Moving Arrows, Eros and Other Errors

Entre les lignes de Daniel Libeskind et la Shoah:

Le musée juif de Berlin, construit entre 1993 et 1998, a été projeté dans un quartier rebâti après les bombardements de la deuxième guerre mondiale. Suite à un concours pour la construction d'un nouveau musée à la place d'un ancien musée juif que la Gestapo avait fait fermé, Daniel Libeskind, encore inconnu du grand public, remporte le premier prix ainsi que le mandat de construction. Le site se révèle être sans importance pour l'architecte qui considère l'histoire juive, à la fois comme site et comme prétexte pour la conception de son bâtiment. Il déclare ne pas avoir besoin de s'informer en amont sur les spécificités de l'histoire juive à Berlin car les catastrophes (la *Shoah*) ainsi que les traces laissées dans la ville par les familles juives qui continuent de la hanter, orientent déjà suffisamment le projet du musée. En plus de l'histoire du peuple juif en Allemagne, Libeskind prend pour programme le livre de Walter Benjamin intitulé *Sens unique* ainsi que l'opéra inachevé d'Arnold Schönberg qui porte le nom de *Moses und Aron*. La relation à la pièce musicale non-achevée en trois actes, est d'autant plus flagrante lorsque l'on sait que Libeskind rend le descriptif du projet, écrit sur des feuilles destinées à des partitions musicales. Le projet se nomme *Entre les lignes*. La proposition met en scène la ligne dans tous ses états. Cette ligne incarne, de par son caractère torturé et dramatique, l'histoire juive en Allemagne.

Aucune entrée n'est visible depuis l'extérieur. Le parcours au sein du musée commence par un escalier menant au sous-sol, situé au sein même d'un édifice allemand de style baroque qui avoisine le musée et qui paraît comme séparé de ce dernier si l'on regarde depuis l'extérieur. Cet escalier, est placé sous un monumental puit de lumière constitué de murs nus en béton qui transpercent littéralement tous les étages de l'édifice baroque. L'imbrication des deux bâtiments symbolise l'amalgame de l'histoire juive et allemande. Ce geste architectural, que l'on peut considérer comme brutal, est comme caché depuis l'extérieur par le bâtiment baroque. Cela renvoie à l'image de l'histoire du peuple juif qui serait dissimulée derrière la façade de l'histoire allemande. C'est comme si la configuration de l'ensemble interdisait toute vision globale sur le complexe bâti, renvoyant à l'impossibilité d'avoir une vision d'ensemble sur l'histoire. C'est donc sous terre qu'on entre dans le bâtiment. En effet, le périple prend son départ sous les fondations de l'ancien musée juif. On se retrouve, après être descendus d'une douzaine de mètres sous terre, au milieu d'une configuration de trois axes de circulation souterrains qui représentent les trois expériences majeures du judaïsme allemand: la continuité, l'exil et la mort.

Tout comme dans les anciens comptes folkloriques, seul l'un de ces chemins mène à la suite du musée puisque les autres sont des impasses. Les murs de biais de ces trois couloirs font apparaître de vertigineuses perspectives. L'expérience est décuplée par le fait que le sol présente une légère pente. Le parcours souterrain du musée, tout comme le reste de la promenade architecturale, réveille chez le visiteur un certain sentiment de contrainte et de difficulté, comme si le chemin tortueux s'était frayé avec peine à travers les souterrains pour ressortir à la lumière du jour. L'architecte explique:

« Ce ne sont pas des espaces libres. Ce sont des espaces avec une forte charge idéologique. Je fais partie de ceux qui pensent que l'espace doit faire éprouver quelque chose d'authentique, sinon on n'aurait pas besoin de l'architecture, l'ingénierie suffirait. (...) Pour moi tout cela traduit l'expérience des juifs berlinois, ce ne sont pas des effets de mise en scène, c'est réfléchi et pour le meilleur ou pour le pire, cela parle de l'expérience qu'il me semble important de transmettre. »¹

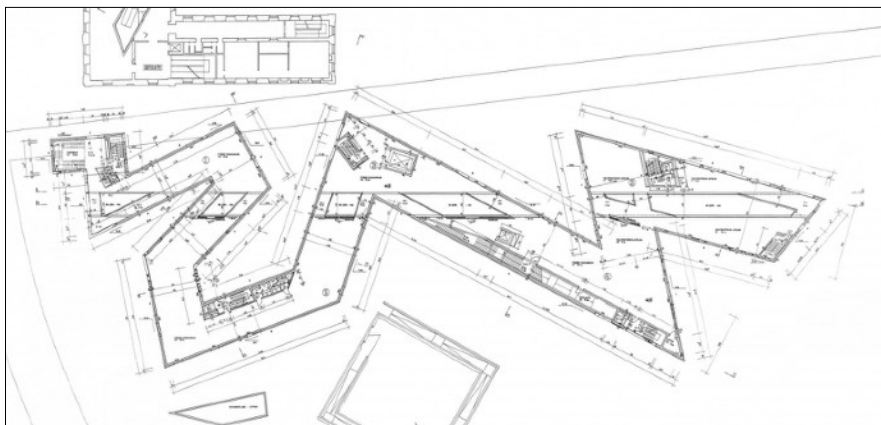
L'un des axes sans issu, celui associé à la mort, mène à ce que l'architecte appelle la *tour de l'Holocauste*. Cette tour se présente comme une sorte de haut puit de béton apparent, complètement plongé dans la pénombre et éclairé par la lumière naturelle émanant d'une légère fente située en son sommet. La dite tour fait écho, de par son emplacement, au puit de lumière qui transperce le bâtiment baroque car elle est symétrique à ce dernier. Quant à l'axe dédié à l'exil, il mène à une installation appelée le *jardin de l'exil*, se présentant comme un ensemble de piliers, formant un volume cubique penché et couronné par des plantations. Tout comme la *tour de l'Holocauste*, le visiteur se retrouve dans une impasse avec l'obligation de rebrousser chemin. Ce dispositif est une métaphore architecturale du déracinement du judaïsme suite à l'exil du peuple juif. L'extérieur du bâtiment est enveloppé d'une fine couche de zinc monoxydé, un matériau censé changer d'aspect au cours de sa durée de vie. D'après les dires de l'architecte, le changement de couleur en façade est destiné à accentuer la composition de fentes, qu'il décrit d'ailleurs comme des cicatrices qui parcourent le bâtiment. Cette composition de lignes en façade, dont l'aspect paraît tout à fait aléatoire, suit en réalité une logique symbolique. En effet, c'est une projection, de tracés en plan, reliant différentes adresses de personnalités juives marquantes sur la carte de la ville de Berlin.

¹ Série de documentaires créés et réalisés par Richard Copans et Stan Neumann, *Architectures*, 3ème volet, 1er épisode: Le musée juif de Berlin, durée: 26 minutes, Arte, 2002

D'une part, à cause de l'incessante remise en cause du projet muséal, d'autre part, du fait d'un fort parti pris allant dans le sens d'une architecture peu fonctionnelle, le musée resta vide deux années durant. Malgré cela il était ouvert au public et comptabilisa 350'000 visites en deux ans, ce qui est tout de même considérable. Dès le début des années 2000, une équipe composée de designer d'intérieur, prévoit des installations pouvant accueillir des objets destinés à l'exposition au sein du musée. En effet, avant cela, à cause des percements particuliers sur les murs d'enceinte du bâtiment, il était difficile, voire impossible, d'y accrocher quoi que ça soit. Malgré les conséquences de cet aménagement fonctionnel nécessaire au bâtiment ayant eu pour effet de rendre son intérieur peu reconnaissable, des traces du parcours dramatique planifié à l'origine restent toutefois perceptibles à travers six blocs de couleur noire, éparpillés le long du bâtiment. Ces installations originelles, traversent le bâtiment sur l'entièreté de sa hauteur. Les blocs restent non aménagés, car ils représentent initialement des *vides* incarnant l'absence, dernière figure majeure de l'histoire du judaïsme allemand. Ces éléments sont l'antithèse même du principe de parcours muséal car ils interrompent ce dernier. Ce sont en quelque sorte des *non-lieux*, sans fonction, dépourvus de réel sens, ayant pour seul but la contemplation. Seul le plus grand de ces vides est accessible au public, il s'agit du *vide de la mémoire*, au sein duquel le visiteur a la possibilité de marcher sur une agglomération de masques en fer rouillé, qui lorsque l'on se promène dessus, produisent un bruit qui intensifie l'expérience, sans doute déjà bien mémorable. Terminons la description de ce projet par les remarques de l'architecte:

« Ce n'est pas une histoire que nous pouvons ranger une fois pour toutes et dire: "Voilà, nous avons fait un musée, passons à autre chose!". C'est pour cela que ce musée devait être organisé de manière particulière. (...) Il y aura toujours une tension entre ce qui peut être raconté et ce qui ne pourra jamais l'être, ce dont on ne peut qu'avoir l'intuition et qui résiste toujours à tout contrôle, à toute tentative d'en finir. C'est pour moi le réel enjeu de ce bâtiment. »¹

¹ Série de documentaires créés et réalisés par Richard Copans et Stan Neumann, *Architectures*, 3ème volet, 1er épisode: Le musée juif de Berlin, durée: 26 minutes, Arte, 2002



*En haut: plan du musée juif de Berlin
En bas: photo aérienne du projet*

3.3 Méthodes efficaces de transposition d'un média à l'autre

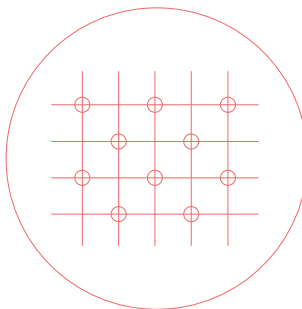
Après avoir élargi notre palette de connaissances à propos de projets architecturaux qui entretiennent un rapport étroit avec la littérature, nous pouvons à présent discuter de l'efficacité des méthodes de transposition qu'ils utilisent pour passer de données culturelles à des représentations physiques de ces dernières. Prenons en guise d'exemple la première méthode utilisée par Terragni qui se révèle particulièrement efficace: l'allégorie ou la métaphore de manière générale. Les métaphores nous permettent de voyager, de penser à une expérience qui nous tire du contexte physique. Cette évasion est permise lorsque la métaphore est comprise puis assimilée de manière subjective par son destinataire indirect. Selon Aarati Kanekar, la métaphore nous permet un voyage didactique, en utilisant « *la compréhension comme vue, la théorie comme panorama et la subjectivité comme point de vue* ».¹ L'allégorie de la colonne, que nous expose le *Danteum*, s'avère être particulièrement efficace pour produire un effet sur le visiteur. Cela est notamment dû au fait que depuis l'Antiquité, l'Homme s'est souvent identifié à l'élément architectural qu'est la colonne. En effet, en plus d'une identification explicite à travers des éléments comme les *cariatides* et les *atlantes*, on retrouve la colonne associée à des traits de caractère humains. Effectivement, comme le témoigne le célèbre ouvrage *De Architectura* de Vitruve: le dorique symbolise la force masculine, l'ionique la grâce féminine et le corinthien une grâce plus fragile d'une jeune fille.² Cette association permet donc au visiteur de se plonger plus facilement dans l'atmosphère fictive évoquée par l'architecture réelle et cela par le biais de la colonne. L'identification du visiteur à un élément architectural quel qu'il soit, lui permet également de prendre pleine conscience de la condition de son corps humain dans l'espace architecturé. De plus, l'architecture, tout comme la littérature, a besoin d'être habitée par des personnages pour paraître vivante, l'allégorie de la colonne démultiplie la présence humaine dans le bâtiment en incarnant le corps et l'esprit humain relativement à ce qui est décrit dans le divin poème.

¹ Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

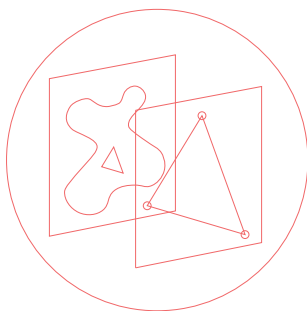
² Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940*, *The Danteum*, pp.534-536, The MIT Press, 1991

En plus des méthodes présentées dans le cas du *Danteum*, nous pouvons désormais mettre en évidence trois autres méthodes majeures de transposition relatives aux projets décrits précédemment.

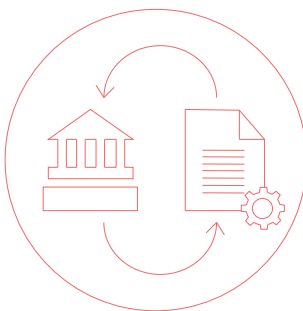
Dans le projet *Joyce's Garden* qui a été le prémisses de ce qui a été réalisé pour le *Parc de la Villette* à Paris, Tschumi utilise une méthode encore inédite dans notre recherche. Nous appellerons cette méthode selon les termes de l'architecte, en lui donnant le nom de *médiation abstraite*. Le projet fait apparaître l'utilisation d'un dispositif géométrique abstrait, la grille, qui se veut médiatrice entre le texte et l'architecture malgré qu'elle affirme la séparation entre l'architecture et son programme. Effectivement, le dispositif de la grille fournit au projet une forte identité et unité tout en adhérant à une certaine flexibilité et indépendance. *Joyce's Garden* est également une extension d'une approche à l'échelle urbaine, d'une architecture littéraire. Bien qu'une telle échelle soit souvent synonyme d'une confrontation aux contraintes liées au site existant, la grille permet à Tschumi de se libérer de contraintes programmatiques afin de donner au site, la possibilité de construire sa propre histoire, d'écrire son propre récit. Aussi, les principes du projet sont similaires à ceux de sa référence littéraire. Nous sommes bien forcés d'admettre que ce qui est dépeint dans *Finnegans Wake* s'applique également à l'espace urbain qui change de manière cyclique au cours de son existence. Cet espace urbain superpose le réel, incarné par son contexte physique, au rêve qui est celui des architectes qui projettent leurs idées excentriques dans des espaces contenant la banalité de la vie quotidienne.



Pour ce qui est du projet d'Eisenman, basé sur les lieux où prennent vie les actions dépeintes dans *Roméo et Juliette*, nous en tirerons la méthode de transposition que l'architecte appelle *mise à l'échelle*. Comme vu auparavant, cette méthode permet une superposition de lieux à la fois réels et fictifs par l'adaptation de leurs différentes échelles spatiales. Cette approche originale évoque elle-aussi la *spatialisation mnémonique* sans pour autant créer de promenade architecturale séquencée. Dans le cas de cet exemple, l'espace fictif représentant des thématiques abstraites, nourrit l'espace urbain réel par analogie. Eisenman procède donc à une identification des thèmes fondamentaux de l'oeuvre littéraire en les associant à des espaces fictifs qu'il transpose dans l'espace réel. Cela à pour effet de susciter la *mémoire collective* au sens d'Aldo Rossi tout en faisant référence à son idée de *ville analogue*. Sachant qu'au niveau littéraire Shakespeare a énormément puisé dans de diverses histoires, remontant parfois à l'Antiquité et dont l'intrigue tourne autour d'amants maudits, de poison ainsi que de querelles entre familles, il est possible d'établir une analogie avec le processus de travail d'Eisenman qui assemble des éléments constituant les données de la culture, comme *Roméo et Juliette*, *Campo Marzio* ou encore l'idée de la *ville analogue* de Rossi. Le fait de puiser dans diverses sources culturelles, amène de la richesse au projet, qu'il soit littéraire ou architectural. La proposition d'Eisenman manipule également des tracés de fouilles archéologiques, ce qui est à la fois un palimpseste, évoquant la mémoire des sites, mais aussi une source d'innovation menant à des possibilités futures de transformation de l'espace urbain. L'opération récurrente de *mise à l'échelle*, permet à Eisenman de faire interagir de manière ambiguë, l'histoire avec la mémoire et cela par le biais de références fictives.



Après s'être intéressé au projet pour le musée juif de Berlin intitulé *Entre les lignes* et conçu par Daniel Libeskind, nous pouvons constater que le bâtiment, doté d'une puissante vocation symbolique, est un dispositif destiné à sensibiliser le public. Le bâtiment évoque des événements historiques marquants tout en s'efforçant de les transmettre aux visiteurs par l'usage de dispositifs spectaculaires. Le musée offre une collection d'expériences spatiales marquantes qui ont pour but d'imprégner la mémoire du visiteur. L'imprégnation des événements historiques dans l'esprit humain se fait par l'association de ces derniers à des expériences spatiales mémorables. En effet, ce cas de figure présente une certaine forme de *spatialisation mnémonique*. Mais la méthodologie principale et relativement singulière qui nous intéresse dans cet exemple, peut être décrite comme une *substitution du programme* par son supposé signifiant architectural. L'objet du programme, à savoir l'exposition sur l'histoire juive, se confond avec le bâtiment lui-même. L'édifice architectural, en tant que monument autoproclamé, se substitue ainsi à sa propre fonction, celle de musée. L'architecture incarne complètement le programme en mettant en scène sa propre exhibition.



3.4 Fusion des arts

Nous voici arrivés la partie finale de ce troisième et dernier chapitre. Après avoir passé en revue différents exemples de procédés menant à une transposition entre la littérature et l'architecture, il est désormais temps de plaider la cause de la transdisciplinarité. John Hejduck avait déjà évoqué la possibilité d'une mort éventuelle de la discipline architecturale. L'architecte, sculpteur et peintre défendait, dans *Architecture and Pathagnomics*, le point de vue selon lequel l'architecture devait impérativement composer avec d'autres disciplines pour éviter son effondrement immédiat. Nous allons donc nous intéresser, en nous basant sur les exemples que nous avons examinés au préalable, à la manière dont l'architecture compose avec la littérature. Pour ce faire, il est important de se représenter l'architecte comme un traducteur qui souhaite traduire un média par le biais d'un autre. Walter Benjamin qui s'était à un moment intéressé au rôle du traducteur, avait formulé sa position sur la question en déclarant que la traduction d'un média à un autre, ne devrait pas être considérée comme une stricte reproduction. Le philosophe avait poursuivi en précisant que la traduction peut être une réincarnation de l'original tout en affirmant son existence par un autre langage.¹ Cette réflexion sous-entend donc qu'un traducteur peut amener une plus-value à une œuvre originale en filtrant la transposition avec une certaine subjectivité justifiée. Un travail artistique peut ainsi se donner du corps par la reformulation d'une œuvre à travers un média différent de l'original. Dans le cas de l'exemple de fusion entre la littérature et l'architecture, il n'est pas impossible que l'œuvre littéraire, prise pour référence par l'architecte, ait pu s'inspirer d'autres sources et médias dont éventuellement des édifices architecturaux. Dans certains cas il est même probable que la transmutation d'un média à un autre, ait été prévue, voire anticipée par l'auteur de l'œuvre originale.² À partir de là, nous pouvons supposer qu'une bonne traduction architecturale au sens de Walter Benjamin, apporte une valeur ajoutée ayant une dimension culturelle à l'œuvre écrite qu'elle prend pour référence. Inversement, nous pouvons affirmer que l'œuvre littéraire, prise en tant que base lors de la conception d'un objet architectural, peut apporter plus de mérite à l'architecture en la rendant plus expressive, entraînante et instructive aux yeux du public auquel elle s'adresse.

¹ Walter Benjamin - *The task of the Translator, Selected Writings, Volume 1, Edited by Marcus Bullock and Michael W. Jennings, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts London, England, 1913-1926*

² Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.138, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

Toutefois, une architecture ayant pour ambition une transposition de données culturelles quelconques, doit être consciencieuse de la manière dont elle compte procéder à cette transmutation. Bien que la transmission culturelle à travers l'architecture est une noble cause, l'architecte ne doit pas perdre de vue certains éléments fondamentaux dont dépend la fonctionnalité d'un bâtiment. Parmi ces éléments nous pouvons en relever deux en particulier qui sont des basiques incontournables de la discipline architecturale : le programme et le site. En effet, nous pouvons remarquer que les quatre projets de transposition vus au cours de cette étude, rejettent de manière plus ou moins radicale ces deux éléments. Puisque le principal point de vue de cette étude se positionne en faveur d'une architecture à la fois éloquente et pragmatique, nous nous devons de consacrer la suite de cette partie à une brève critique sur les relations qu'entretient les projets présentés avec leurs programmes ainsi que leurs sites respectifs.

Dans un premier temps, voyons de plus près le regard que portent les quatre projets sur leurs cahiers des charges. Notre exemple principal, le *Danteum*, considère la *Divine Comédie* comme principal programme en repoussant au second plan sa fonction de centre d'étude, bibliothèque et archives. Cette fascination pour un programme fictif produit l'effet d'une expérience mystique très enrichissante et impressionnante pour le visiteur mais cela se fait au dépend de l'utilisation adéquate du bâtiment. En effet, le bâtiment ne se révèle pas être très fonctionnel ou même utilisable comme en témoignent la négligeable fraction du bâtiment consacrée à la bibliothèque ainsi que l'ensemble de l'espace bâti n'ayant pas de fonction particulière. Il semble que le bâtiment soit conçu dans le seul but de produire une balade architecturale marquante qui s'efforce subtilement de mettre en lumière des idées politiques, artistiques et spirituelles. Le musée juif de Berlin de Libeskind, renie lui aussi le programme car la manière dont il est conçu dans un premier temps, ne permet pas d'accueillir l'exposition consacrée à la thématique de prédilection du musée. *Entre les lignes* est un projet qui se contente de substituer le programme qu'il doit accueillir. Le bâtiment se présente d'avantage comme un œuvre d'art qu'un ouvrage bâti fonctionnel. Quant au projet d'Eisenman, qui veut justement dépasser un certain égocentrisme architectural qu'on peut parfois retrouver chez Libeskind, le programme est clairement défini comme étant l'œuvre littéraire. Toutefois, l'approche de *Moving Arrows, Eros and Other Errors* à ses données programmatiques, reste tout a fait singulière. Effectivement, conformément aux idées de Rossi évoquées précédemment, le projet considère des thématiques relatives à des programmes plutôt que les types architecturaux auxquels ils se relatent.

Par exemple, si Eisenman devait concevoir un cimetière, il se concentrerait davantage sur les thèmes liés à la mort plutôt que sur l'idée commune de ce qu'est un cimetière architecturalement parlant; des pierres tombales dans un parc grossièrement parlant. Pour ce qui est du projet de Tschumi et de ses élèves, le programme est ouvertement refoulé. Le projet se veut indépendant du programme en prétextant le fait qu'au vu de l'ampleur de l'intervention ainsi qu'à la quantité d'institutions relatives aux différents programmes, la proposition ne peut que proposer un cadre homogène qui a pour véritable fonction de lier les différents programmes entre eux par le biais d'un dispositif géométrique abstrait. Après avoir effectué ces brefs constats, on peut distinguer la méthodologie d'Eisenman, liée aux théories de Rossi, qui permet une approche relativement originale quant à la notion de programme en architecture. L'approche spécifique qu'emploie Eisenman, présente donc un réel potentiel conceptuel si l'on veut produire une architecture visant à dépasser le programme, au sens de Louis Khan sans pour autant le rejeter. De fait, Louis Khan s'était également attardé sur le rapport au programme architectural en affirmant que parfois, la modification délibérée du cahier des charges par l'architecte pouvait être bénéfique au projet. Bien qu'il soit risqué de ne pas suivre à la lettre le cahier des charges, le fait de penser au delà de se dernier, peut parfois offrir de véritables opportunités et innovations au projet d'architecture.¹ Le fait de considérer des idées abstraites avant les données précises qui sont relatives à des typologies architecturales dressés dans le cahier des charges, peut donc permettre à l'architecte d'aborder le projet de manière plus ouverte mais à ses propres risques et périls. Dès lors, la littérature peut justement être un outil destiné au dépassement du programme. Pour clore cette réflexion concernant le programme en architecture, on peut introduire les notions de « *charge* » et de « *brief* » qui sont explicités par Michael Baxandall. Ce dernier définit la « *charge* » comme étant le « *quoi* » du projet et le « *brief* » comme étant le « *comment* » ou le « *pourquoi* » de ce dernier. Dans la plupart des projets d'architecture, l'architecte reçoit la *charge*, souvent liée à une typologie ou une fonction du bâtiment: un cimetière, une école, un hôpital... La *charge* peut donc être définie comme étant le programme ou cahier des charges du bâtiment à concevoir. Quant au *brief*, c'est en fait une manière spécifique d'exploration conceptuelle qui est apporté par l'architecte chargé du projet pour spécifier la *charge*.² Puisque dans une situation réaliste la *charge* ne peut être modifié, c'est en nourrissant le *brief* de concepts théoriques ou de références culturelles

¹ Louis I. Khan - *Lumière blanche, ombre noire: Entretiens*, édition Parenthèses, 2016

² Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, p.148, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005

que l'architecte peut apporter une réponse fructueuse. Radicalement, sans le *brief*, il n'y aurait qu'une configuration spatiale par programme ou type de bâtiment que l'on pourrait considérer comme étant *la bonne* et il n'y aurait donc pas spécialement besoin d'architectes pour concevoir un bâtiment. A ce stade, il paraît envisageable de considérer une référence littéraire en adéquation aux thèmes sous-entendus par le *charge*, afin de spécifier et innover le programme fonctionnel en architecture.

Dans un deuxième temps, analysons la question du site dans notre sélection de projets. En ce qui concerne le Danteum, ce dernier entretient un lien éluusif avec le site. Bien que le bâtiment soit conceptuellement lié au site de par sa symbolique politique, lorsqu'on pénètre à l'intérieur, on se sent comme dans une réalité alternative, coupée du monde réel. En dehors du dispositif d'entrée qui s'efforce de cadrer la perspective sur le Colisée, à aucun autre moment le bâtiment ne nous permet de voir au dehors. Ceci renforce l'effet d'un univers parallèle que Terragni s'applique à projeter. *Joyce's Garden* est un projet qui tend à homogénéiser le site. En d'autres termes, le système de la grille peut s'appliquer à un nombre varié de contextes physiques. De cette manière, le dispositif s'affranchit des spécificités liées au site. Quant au projet de Libeskind, le site choisit par la *charge* présente d'ores et déjà un aspect symbolique puisque le comité chargé du concours, a décidé de sélectionner pour emplacement, le lieu où se tenait autrefois l'ancien musée juif fermé par la Gestapo. L'insertion du projet au sein du site se fait de manière forcée et brutale à l'image de l'idée que veut renvoyer le bâtiment à son publique. Toutefois, le musée interagit fortement avec le site puisqu'il va même jusqu'à littéralement percer de l'intérieur un bâtiment existant. Encore une fois cela est liée à la symbolique et relève d'une mise en scène visant à susciter de l'émotion en produisant un effet spectaculaire sur le visiteur. Le projet d'Eisenman se distingue une nouvelle fois de par le dialogue qu'il instaure entre le site réel et fictif. *Moving Asrrows, Eros and Other Errors* superpose les deux sites et va jusqu'à créer une mise en abîme en jonglant entre différentes échelles. De plus, l'approche d'Eisenman, qui résonne avec la *ville analogue* de Rossi, fait également référence à la *spatialisation mnémonique* ainsi qu'à la mémoire collective. Décidément, tous ces projets qui se focalisent sur la transposition inter-média, témoignent d'une préoccupation liée au site plus ou moins affirmée. Cela peut sembler naturel au vu des références littéraires avec lesquelles composent les quatre projets. En effet, les événements évoqués par écrit, qu'ils soient réels ou imaginaires, prennent tous place dans des environnements définis par leurs auteurs. De ce fait, la confrontation plutôt évidente entre le site réel du projet et le site fictif de référence, pousse les architectes à s'attarder sur la question.

Conclusion

Finalement, après un périlleux voyage à travers l'exploration des transposition inter-médias, nous arrivons à la conclusion de cette étude. Cet épilogue s'efforcera d'apporter certaines considérations subjectives concernant les problématiques abordées tout au long de cette thèse. On procédant ainsi, nous tenterons d'élaborer des amorces de réponses aux questions posées dans l'introduction.

Une bonne partie de la recherche se concentre sur les liens entre l'architecture et la littérature. Il s'est révélé que la *spatialisation mnémonique*, ainsi que l'art de la mémoire de manière générale, peuvent constituer des fondations solides au pont qui relie la littérature à l'architecture. On pourrait dès lors se demander à quelles valeurs supplémentaires peut mener l'art de la mémoire lorsqu'il est appliqué à l'architecture? Nous avons vu certaines méthodes ainsi que de potentielles utilités de cet art dont la période la plus fleurie est plus ou moins contemporaine à Dante. Pour Dante et ses congénères, toute connaissance s'acquiert par un processus savant de mémorisation. « *Non fa sienza senza lo ritener aver inteso* »¹, telle était la pensée des élites intellectuelles au temps du poète.² Bien que cet art fort ancien fût anéanti par l'arrivée de l'impression, à la manière du fameux « *ceci tuera cela* »³, il est de mon avis qu'il faudrait reconsidérer d'avantage la question de sa potentielle utilité au XXI^{ème} siècle. L'écrivain peut, comme nous l'avons vu dans la première partie de l'étude, agir sur la mémoire du lecteur par l'usage de méthodes telle que la *spatialisation mnémonique*. Quant à l'architecte, il peut potentiellement prétendre de faire collaborer son architecture avec une œuvre littéraire dans le but d'apporter au bâtiment un caractère didactique destiné à relayer la transmissions de données cultures. Avec l'arrivée de l'ère hautement technologique au sein de laquelle la commémoration de l'histoire, les traditions ainsi que la *data* culturelle s'effacent de plus en plus de nos esprits, l'architecture peut-elle influencer sur le cours des choses? D'après les projets qui ont été présentés lors de cette recherche, il apparaît un espoir émanant du fait que l'architecture, en plus de s'occuper du confort corporel de ces usagers, peut également interférer avec l'esprit de ces dernier.

¹ « Car avoir compris sans tenir en mémoire ne fait pas science »

² Luigi De Poli, *La structure mnémonique de la Divine Comédie* : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante, p.82, Peter Lang Publishing, 1999

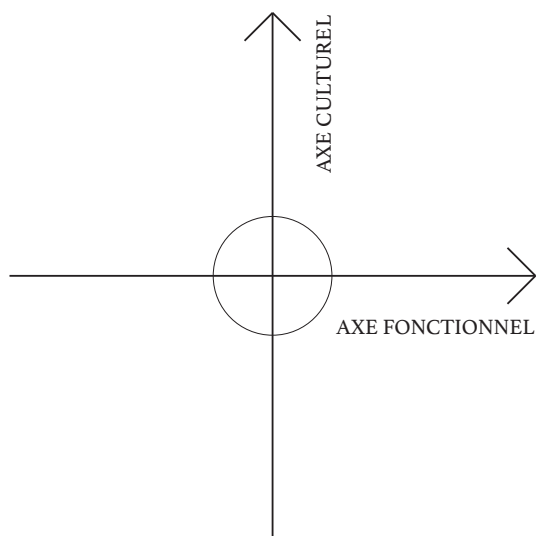
³ Victor Hugo - *Notre Dame de Paris*

Le parti pris final de cette réflexion, se positionne en faveur d'une architecture pouvant nourrir à la fois le corps et l'esprit de ces occupants.

Le deuxième chapitre, fait émerger différentes méthodes utilisées par Terragni pour passer de données littéraires à une transposition architecturale de ces dernières. Ces différents procédés ont été complété par trois autres approches spécifiques, relatives aux projets architecturaux décrits dans le troisième et dernier chapitre. Ces parties de l'étude se contentent de mettre en lumière un fragment d'une palette composée de procédés, plus ou moins efficaces, parmi lesquels l'architecte n'aurait plus qu'à piocher. Toutefois, la méthode de transposition inter-médias ainsi que les données cultures de référence, devraient selon moi, être justifiés par des données fonctionnelles de la *charge* comme par exemple la typologie spatiale envisagée ou encore des informations liées au site de planification du bâtiment. L'analyse des exemples nous révèle que dans le processus de transmutation en question, l'aspect fonctionnel est souvent délaissé au profit de l'aspect expressif des ouvrages architecturaux projetés.

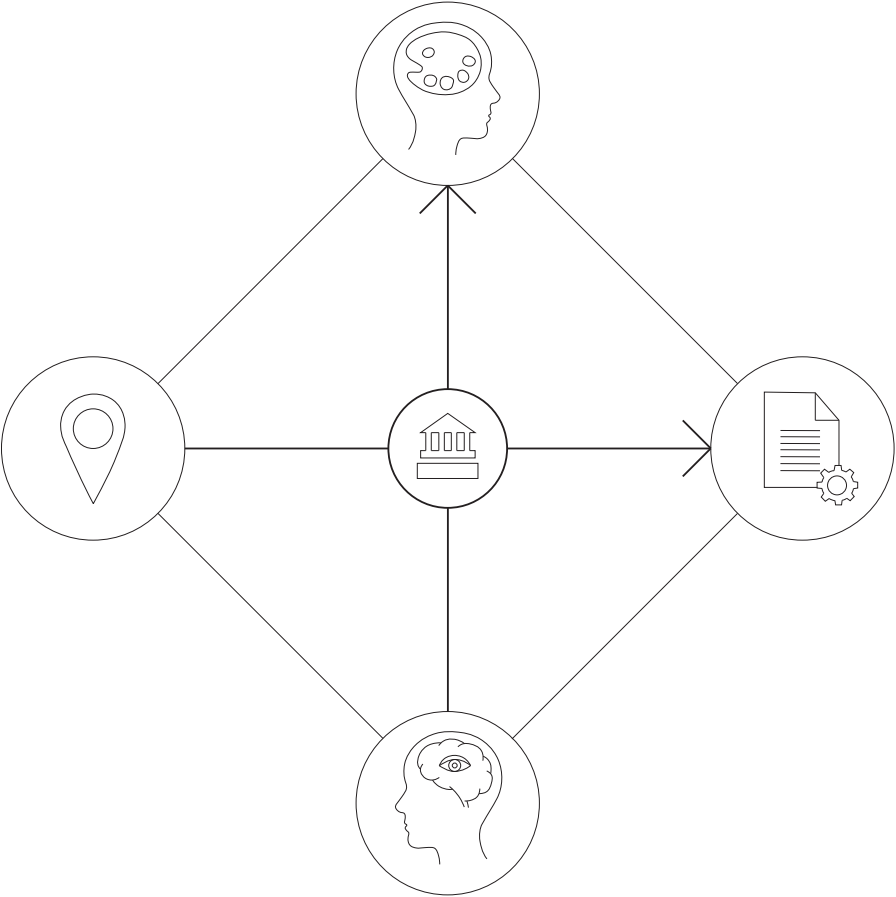
D'autre part, nous pouvons aujourd'hui remarquer que les propositions de projets, produits dans le cadre de la majorité de concours publics d'architecture en Suisse, paraissent à premier abord peu diversifiées. Bien qu'elles soient fonctionnelles, économiques et efficaces, les propositions architecturales manquent toutefois d'une certaine capacité allusive. Même si cela pourrait paraître brusque, l'absence d'une architecture à vocation éloquente ne peut selon moi pas être justifiée par l'argument habituel de contraintes économique ou à celles dues au cahier des charges. Tout laisse à penser que les données administratives présentées dans le cahier des charges ne sont que des illusions, car c'est véritablement les données culturelles, qu'elle soient artistiques, littéraire ou historiques, qui incarnent le véritable reflet de la société. Pour faire évoluer l'architecture de manière plus dynamique, les architectes devraient se risquer de s'aventurer au-delà du programme en imprégnant subtilement le projet de données culturelles adéquates. Ce n'est certainement pas le rôle des institutions qui se chargent d'élaborer les programmes, que d'innover la manière dont ils habitent les espaces qu'ils exploitent. Comme soulignés de maintes fois, l'injection de données culturelles dans le projet architectural, peut offrir des perspectives insoupçonnées concernant des éléments parfois concrets concernés par la discipline. De plus, une certaine subtilité et perspicacité est de rigueur quant au geste architectural basé sur des données culturelles abstraites ou fictives. Cette parcimonie semble d'autant plus nécessaire lorsque l'on considère les enjeux climatiques actuels. D'autre part, il me semble tout à fait possible de rompre la banalité de l'usage de l'espace quotidien à l'aide d'une architecture à la fois humble et éloquente, sans pour autant rentrer dans un processus de mise en scène futilement spectaculaire. Quoi qu'il advienne, c'est ce en quoi je crois fermement en tant qu'aspirant architecte.

Pour clore définitivement le débat en apportant une réponse quelque peu structuraliste aux problématiques accostées, nous pouvons tout simplement aborder le fait que tout est une question d'équilibre. Faisons un ultime effort en nous représentant la discipline architecturale comme étant idéalement positionnée entre deux axes, représentant tous deux des idées opposées. Le premier vecteur évoque des éléments tangibles liés au données physique et concrètes du bâtiment à concevoir, nous l'appellerons *axe fonctionnel*. Le second vecteur est celui des éléments intangibles ce qui nous pousse naïvement à le nommer *axe culturel*. Cet axe vise à enrichir l'aura artistique que nous avons jugé nécessaire au projet architectural.



Les deux vecteur, comme le stipule leur définition géométrique, possèdent un sens opposé ainsi qu'une direction qui n'est pas anodine: l'*axe culturel* part de la notion d'*art de la mémoire* pour arriver à celle de la *data culturelle*, quant à l'*axe fonctionnel*, il prend racine au niveau de l'élément physique qu'est le *site* pour au final atteindre ce qu'on appelle communément le *programme* en architecture.

Cette vulgarisation schématique qui tente de définir la discipline architecturale sous un angle de vue bien spécifique, peut-être considérée comme une idée abstraite, menant à une approche spécifique qui serait bénéfique au projet architectural.



Bibliographie

- Dante, « La Divine Comédie, traduction et présentation par Jacqueline Risset, GF Flammarion, 2010
- Thomas L. Schumacher, *The Danteum*, Princeton Architectural Press, 1985
- Richard A. Etlin, *Modernism in Italian Architecture 1890-1940*, *The Danteum*, The MIT Press, 1991
- Giuseppe Terragni, *Relazione sul Danteum*, publié dans *The Danteum* par Thomas L. Schumacher, 1985
- Aarati Kanekar, *From building to poem and back: The Danteum*, *The Journal of Architecture*, Volume 10, College DAAP, University of Cincinnati, Ohio 45221, USA, Avril 2005
- Aarati Kanekar, *Architecture pretexts, spaces of translation*, Routledge, 2015
- Aarati Kanekar, *Fictional sites of architectural sites of fiction*, publié dans *The production sites of architecture*, édité par Sophia Psarra, Routledge, Londres, 2019
- Andong Lu, *The telling of a spatial allegory: the Danteum as narrative labyrinth*, online article by Cambridge University Press, 10 novembre 2010
- Walter Benjamin, *The Task of the Translator, Selected Writings, Volume 1*, Edited by Marcus Bullock and Michael W. Jennings, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts London, England, 1913-1926
- Luigi De Poli, *La structure mnémorique de la Divine Comédie : « l'ars memorativa » et le nombre cinq dans la composition du poème de Dante*, Peter Lang Publishing, 1999
- Frances Yates, *The Art of Memory*, Ed. Gallimard, Paris, 1987
- Philippe Hamon, *Architecture, littérature et espaces*, Limoges, Pulim, 2006
- Flavio Mangione, Luca Ribichini e Attilio Terragni, Giuseppe Terragni a Roma, 2010
- Élise Hugueny-Léger, *Littérature et architecture: construction, mémoire et imaginaires*, *Études littéraires*, Vol.42 (1), p.7-10, Département des littératures de l'Université Laval, 2011
- Élodie Laügt, *L'architecture « à même »*, *Études littéraires*, Vol.42 (1), Postface, Département des littératures de l'Université Laval, 2011
- Louis I. Khan, *Lumière blanche, ombre noire*, Editions Parenthèses, 2016
- Bernard Tschumi, *Cinegramme Folie, Le Parc de la Vilette, Paris Nineteenth arrondissement*, pp.4-6, Princeton architectural press, 1987, 1ère édition publié en France dans les séries: *Lieux d'architectures*, éditées par Hubert Tonka et publié par Champ Vallon
- Série de documentaires créés et réalisés par Richard Copans et Stan Neumann, *Architectures*, 3ème volet, 1er épisode: *Le musée juif de Berlin*, durée: 26 minutes, Arte, 2002

Énoncé théorique de Master
Section ENAC
École Polytechnique Fédérale de Lausanne

De l'architecture mnémonique de la Divine Comédie à l'éloquence littéraire du Danteum © 2021 by Gleb Kolesnikov is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

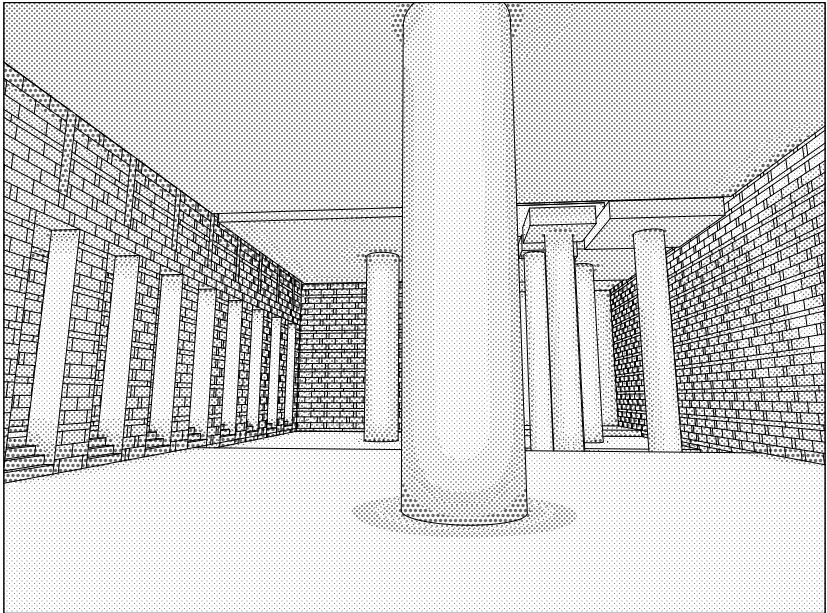


Mes remerciements sont destinés à:

*Mes parents, qui à l'image de Virgile,
ont toujours su m'orienter vers le droit chemin,*

*Mes sœurs, Taïsia et Galina, qui ont apporté
une contribution lumineuse à cette ascension périlleuse,*

Ainsi qu'à Camille, ma Béatrice à moi.



Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne