

## #TwinC / Chambord

### *macchina architettonica nel cielo*

*une fiction architecturale imaginée avec une équipe d'explorateurs de l'école d'architecture de Nancy (France) en réponse au concours « Chambord inachevé » imaginé par Dominique Perrault et porté par le Domaine national de Chambord dans le cadre de l'exposition « L'utopie à l'oeuvre » qui marque les 500 ans de la fondation de l'oeuvre.*

Avant de rejoindre Nancy, le roi Stanislas Leszczyński résida au château de Chambord. En ce début de XVIII<sup>e</sup> siècle, il aurait bien pu ramener en Lorraine la fiction architecturale #TwinC constitué par le concept de gémellité en architecture. Comme lui, elle chemine dans la mémoire du château guettant les indices d'un dessein inachevé du maître de la Renaissance.

Le carnet à la main pour mieux scruter le plan du château, nous prenons le risque d'enlever les éléments d'une composition architecturale classique trop rassurante: les ailes, la cour, les parterres et le grand axe. Après quelques coups de gomme, il ne reste plus sur le papier qu'un donjon libéré de ce qui l'entoure, ancré dans son site, et l'oriente malgré lui. C'est alors que l'hypothèse de Michel Ranjard devient évidente. L'architecte des Monuments Historiques indique que le plan d'origine du donjon est une composition en turbine dit en svastika. L'architecture n'est pas régie par une symétrie axiale mais centrale ; celle-ci passe par l'axe vertical de l'escalier. En inscrivant les principes du mouvement perpétuel dans son oeuvre, Léonard de Vinci la condamne à n'avoir ni face antérieure ou latérale, ni entrée principale, mais uniquement un centre ! Posé au milieu de l'étendue indéterminée de la forêt blésoise, Chambord est alors comme un objet, ici ou ailleurs, indifférent à son contexte. Il a cependant l'ambition de figurer autant le centre que l'image du royaume naissant de François I<sup>er</sup>. Imago mundi, on se plaît à rêver que dans son mouvement giratoire il absorbe son territoire au fur et à mesure qu'il en dresse la synthèse. Apparaît dès lors un premier indice qui provoque notre imaginaire : et s'il fallait mettre en mouvement ce donjon-turbine afin qu'il termine d'absorber son territoire jusqu'à le faire disparaître ?

Poursuivant l'exploration, nous nous dirigeons, sans doute comme Stanislas à son époque, vers le coeur de la turbine: l'escalier à double révolution, pièce maîtresse du château. Magistrale expérience spatiale de gémellité, celui-ci est composé de deux spirales identiques et imbriquées qui jamais ne se touchent. Elles s'enroulent autour d'un vide et s'apparentent à une molécule d'ADN. Toutefois, lorsque l'on prend le temps de comprendre le plan et son esprit, l'escalier semble inachevé. En effet, dans une architecture où règne le quadripartisme - quatre vestibules, quatre cantons, quatre tours - il n'est pas absurde de penser que, par un désir de perfection de son plan centré, le maître italien ait eu le dessein d'un escalier à quatre volées, chacune desservant un appartement. Ce qui n'était qu'un indice devient soudain une direction : et s'il fallait achever l'escalier de Chambord ?

Entre nos mains apparaissent donc, deux points de départ pour notre "Chambord inachevé" : l'aboutissement de son escalier comme une forme de triomphe moderne de la mobilité et la mise en mouvement d'une turbine architecturale comme hypothèse contemporaine du "hors-sol".

Afin de construire une utopie accessible à tous, c'est le célèbre jeu vidéo Minecraft qui a été retenu pour créer #TwinC. Ce médium universel permet de donner un visage identifiable au

récit graphique que la fiction va générer. Utilisé aux quatre coins de la planète, Minecraft est considéré comme le jeu d'architecture par essence. Il met à disposition du joueur une grammaire simple faite de cubes aux textures variées que l'on assemble afin de produire des architectures à l'infinie. La mise au point du modèle numérique du donjon fait appel à des recherches architecturales portant notamment sur l'échelle et sur les textures des blocs en s'inspirant de l'esthétique des enluminures anciennes. Le résultat est une maquette dont l'échelle reste adaptée à la taille du joueur. Elle présente, en outre, une qualité de définition numérique suffisante pour être reconnaissable architecturalement parlant, sans pour autant être inutilement mimétique.

Reste à voir comment introduire les deux volées d'escalier manquantes ? Il n'y a pas la place dans l'oeuvre, seule une déformation géométrique le permet. La décision est prise d'extruder l'escalier sur un axe vertical, jusqu'à doubler sa hauteur, comme un ressort qui se détendrait. L'espace dégagé permet de glisser les deux spirales d'escalier manquantes achevant ainsi l'oeuvre originelle. Ce faisant, c'est tout le reste du donjon qui suit la même déformation et son élévation a doublé de hauteur, laissant place à de nouveaux espaces entre chaque étage existant. Apparaît ainsi un nouveau château, un Chambord augmenté, disposant d'espaces supplémentaires qui lui permettent, par son mouvement giratoire, d'absorber l'écosystème productif et technologique qui l'entoure. Devenu territoire, le château évolue maintenant dans le ciel. Telle une ultime invention du cinéaste Miyazaki, il utilise pour se construire une grammaire architecturale issue de deux icônes du monde contemporain : la Tour Eiffel pour les éléments de soutien et le Centre Pompidou pour les éléments de distribution.

Lorenzo Diez, mai 2019

L'équipe #TwinC

*Ecole nationale supérieure d'architecture de Nancy (France),  
octobre 2018 - mai 2019*

Professeur :

*Lorenzo Diez*

Etudiants :

*Hortence Brison*

*Aurélien Gadin*

*Jonas Jawad*

*Théo Kieffer*

*Alban Lamy*

*Manon Pouhet*

*Clément Raimbault*

*Quentin Vionnet*

*Enguerran Willaume-Real*

Conseillers :

*Joseph Abram*

*Christophe Huon*

*Claude Valentin*