



- BIBLIOGRAPHIE -

Bibliographie:

- *Thinking Architecture* de Peter Zumthor, édition Birkhauser, 2006
- *Atmospheres* de Peter Zumthor, édition Birkhauser, 2006
- Film: Les thermes de pierre de Richard Copans série Architectures, production Les Films d'Ici, 2001
- Site des thermes : <http://therme-vals.ch>
- Site de Vals : <http://www.vals.ch>
- Pour avoir une idée de ce qu'est la musique de Fritz Hauser :
<http://www.youtube.com/watch?v=qbb-VwZLj4M>

- ANNEXES -

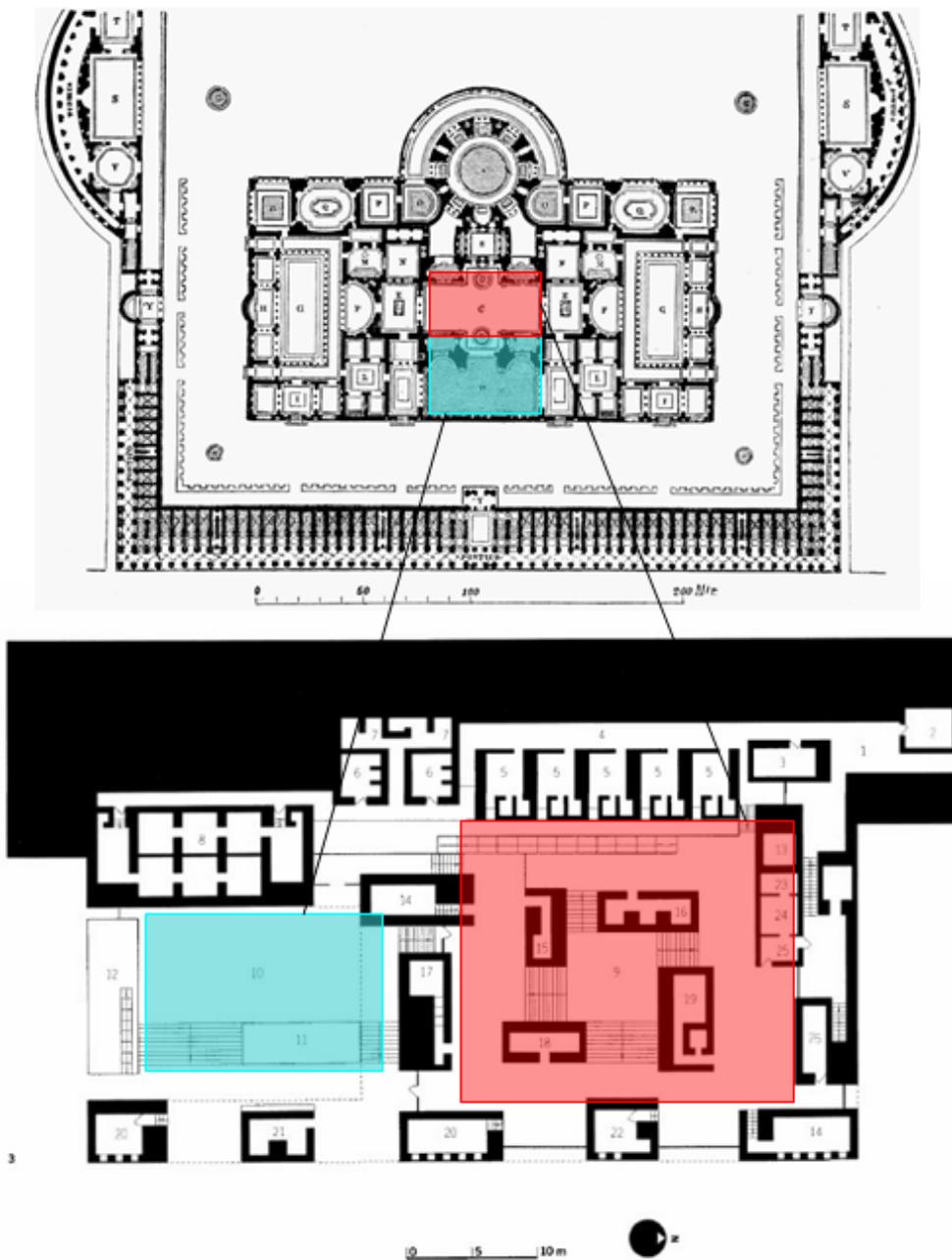
Annexe 1 : Plans et coupes



Annexe 2 : Analogie avec les thermes romains

Le bâtiment thermal de Vals de Peter Zumthor est couramment dénommé « thermes » et renvoie de manière forte aux dispositifs des thermes romains. On peut étudier brièvement

l'analogie avec un exemple de thermes romains majeurs : celles de Caracalla, construites par l'empereur du même nom et inaugurée en 216 après JC à Rome (*voir fig.*).



Si les thermes de Caracalla répondent à un programme beaucoup plus vaste que celles de Vals (le bâtiment central mesure plus de 200m de long, et les thermes occupent en tout plus de 10ha), des analogies sont frappantes à différents niveaux. A Vals, on retrouve une façade monumentale et longiligne comme la façade sud ou nord des thermes de Caracalla, et les thermes de Peter Zumthor ont la même forme rectangulaire que les romains. De plus, à Rome, l'édifice utilisait aussi un parement : du marbre sur de la brique.

On retrouve la gradation des espaces entre espaces plus intimes et espace majestueux, les thermes romains sont organisés autour du frigidarium, vaste salle centrale, véritable hall de circulation, auquel répondent le déambulatoire et le bassin central de Vals. Il y a dans les deux programmes une piscine extérieure (la *natatio* chez les Romains), des bains chauds et froids, et des dispositifs « annexes » (salle de massages), et une grande importance donnée au parcours. Les thermes de Vals reprennent la « monumentalité » (5m de hauteur sous plafond) qu'à Rome.

Le programme est beaucoup plus complet dans les thermes de Caracalla, prévues pour 1600 personnes (contre 150) : on y trouvait aussi des jardins, des installations sportives et culturelles, et de nombreux magasins. Il reste néanmoins que le parallèle est intéressant entre ces deux édifices distants de plus de 1700 ans.

Annexe 3 : Résumé de *Atmospheres* de Peter ZUMTHOR

« *Quality architecture to me is when a building manages to move me.* »

Pour Peter Zumthor, un bâtiment doit faire ressentir quelque chose à son visiteur et cette impression est immédiate. Elle est créée par les objets, les gens, l'air, les bruits, les couleurs, les présences matérielles, les textures et les formes. Cependant, l'origine d'une impression est en soi. Il donne une citation : « Beauty is in the eye of the beholder. » ce qui signifie que l'environnement ne suffit pas à créer une impression mais l'humeur, les sentiments, toute l'histoire de la personne conditionnent son ressenti. C'est pourquoi Peter Zumthor dit que l'Homme interagit avec les objets. C'est ce qui fait sa passion : travailler le réel, en tirer la part merveilleuse. Il parle de « Magic of the Real ».

Son but en architecture est donc de construire un bâtiment qui fasse impression sur son visiteur en utilisant des outils très concrets. Nous allons voir les douze idées essentielles sur lesquelles il se base pour créer une atmosphère, une ambiance architecturale.

1. The body of Architecture

L'Architecture est un corps dans deux sens :

- Le bâtiment est une structure recouverte d'une peau qui se doit d'être sensuelle.
- Le bâtiment est un corps dont la sensualité interpelle celle de ses visiteurs.

« A body that can touch me »

Illustration dans les thermes de Vals : On a une structure bien définie par blocs, chacun de ces blocs étant recouverts d'une « peau » de gneiss. De plus, le bâtiment interagit avec les cinq sens du visiteur.

2. Material Compatibility

L'architecte doit réussir à associer au mieux les matériaux. Pour Peter Zumthor, cet assemblage offre une perspective infinie : « Material is endless. ».

Illustration dans les thermes de Vals : Association eau/pierre qui crée le paradoxe austérité/sensualité, élément majeur du bâtiment.

3. The Sound of a Space

« Interiors are like large instruments, collecting sounds, amplifying it, transmitting it elsewhere. »

L'acoustique d'une pièce dépend de sa forme, des matériaux qui recouvrent la surface de ses parois et de la manière avec laquelle ils ont été posés.

La sonorité d'un lieu est très importante pour Peter Zumthor car elle est un élément essentiel à la création d'une atmosphère. Par exemple, une gare sans tous ses bruits parasites ne serait plus vraiment une gare. Lorsque l'architecte conçoit un bâtiment, il doit donc s'imaginer marcher, parler, lire dedans.

« You only really feel there's something else there when you enter a space that's soundproofed. »

Illustration dans les thermes de Vals : Chambre de résonance, intonations minérales, différents bruits de l'eau, rumeur de la vallée.

4. The Temperature of a Space

La température d'un lieu est d'abord, bien entendu, celle au sens propre. Par exemple, un des points forts du pavillon Suisse de l'exposition universelle à Hanovre en 2000 était sa température constante suivant les saisons : frais en été et chaud en hiver grâce à sa structure en bois. Mais il faut aussi prendre le mot de température au sens de tempérament, comme pour un piano ; c'est donc ce qui définit l'ambiance d'un espace.

Illustration dans les thermes de Vals : Les bains de différentes températures mais aussi de différents taux d'humidité.

5. Surroundings Objects

Il n'est pas dans le rôle de l'architecte de décider de la place des objets mais il se doit de les protéger car ces objets font partie intégrante de l'atmosphère d'une pièce. Peter Zumthor aime s'imaginer le devenir des maisons qu'il a dessinées, comment l'usage va les transformer et positionner les objets qu'elles contiennent. Ceci échappe complètement à l'architecte.

Illustration dans les thermes de Vals : La tuyauterie visible en laiton qui sert aussi de rambarde.

6. Between Composure and Seduction

Selon Peter Zumthor, l'architecte doit trouver un équilibre entre apaisement et séduction : dans quelle mesure je veux amener le visiteur à suivre un parcours, à ressentir telle ou telle sensation ? et dans quelle mesure je lui laisse la paix ?

Illustration dans les thermes de Vals : Peter Zumthor voulait séduire les baigneurs tout en leur laissant la liberté de créer leur parcours. Pour lui, l'architecture est non seulement un art spatial, mais aussi un art temporel, comme la musique. Il souhaitait donc inciter à la flânerie, à une promenade où le temps rentre en compte. Il écrit à propos de ce parcours : « It's a kind of voyages of discovery. »

7. Tension between Interior and Exterior

Dès que l'on construit un bâtiment, deux notions extraordinaires apparaissent : l'intérieur et l'extérieur. Se crée alors un jeu entre ces deux espaces : que voit-on depuis l'intérieur ? que laisse-t-on voir ? quels sont les passages, les ouvertures ? Les façades extérieures sont le langage du bâtiment qui s'adresse à son environnement. Ce langage prend une signification différente selon que l'on en est proche ou éloigné.

Illustration dans les thermes de Vals : A proximité de la façade Est des thermes, on est impressionné par cette grande masse de pierre. Mais de plus loin, le bâtiment se fond dans le paysage ; la façade se veut concordante avec son environnement.

8. Levels of Intimacy

L'architecte doit savoir jouer avec les échelles de distances, de tailles, de dimensions, de masses, de gravités car ces mesures influent sur les impressions que donnent un bâtiment. De plus, l'échelle humaine ne signifie pas forcément taille humaine. En réalité, c'est plus compliqué.

Illustration dans les thermes de Vals : La hauteur sous plafond de cinq mètres reste à l'échelle humaine par la « peau » des parois : le gneiss travaillé en fines couches de l'ordre de cinq centimètres permet de se rapprocher de l'Homme car on a l'impression de pouvoir tenir ces pierres dans sa main.

9. The light of Things

Dès le début de la conception, il faut réfléchir à la manière dont la lumière tombe dans le lieu, où vont être les ombres, dans quelle mesure la profondeur des surfaces va être révélée. Peter Zumthor travaille pour cela à partir de deux idées principales. La première est de concevoir le bâtiment comme une pure masse d'ombres puis de l'éclairer comme si la lumière était elle aussi une masse à part entière qui pénètre à l'intérieur. La seconde idée est l'importance du choix des matériaux qu'il faut choisir en fonction de la manière avec laquelle ils reflètent la lumière.

Illustration dans les thermes de Vals : Le jeu de pleins/vides du bâti associé au jeu de clair/obscur donne l'impression d'une confrontation entre deux masses, celle de la pierre et celle de la lumière.

10. Architecture as Surroundings

Le devenir du bâtiment dans son contexte urbain ou rural est primordial pour Peter Zumthor. Il aime cela dans l'Architecture : créer des liens entre l'œuvre et son environnement.

« It would make me very happy to have made things which other people love. »

Illustration dans les thermes de Vals : Lien réussi avec le complexe hôtelier qui entoure les thermes (enterrement, pelouse sur le toit), avec Vals (gneiss), avec le paysage (image de la carrière). Les gens aiment ce bâtiment puisqu'il a été demandé à Peter Zumthor de réaménager certaines pièces des hôtels alentours.

11. Coherence

Un bâtiment, et plus généralement une œuvre quelconque, est beau lorsque chaque chose est à sa place. Être à sa place signifie être dans des rapports justes, équilibrés, proportionnés avec les objets environnants, mais aussi avoir la bonne utilité.

« I think architecture attains its highest quality as an applied art. »

Illustration dans les thermes de Vals : Cohérence dans la construction par bloc, cohérence dans la fonctionnalité du bâtiment.

12. The Beautiful Form

Même si un bâtiment répond à tous les critères précédents, même si il est une prouesse architecturale ou technique, il peut ne pas être beau. En effet, il faut avant tout choisir de belles formes.

Illustration dans les thermes de Vals : Forme d'une carrière.