Raison et déraison dans le projet d'architecture

Autor(en): **Merlini, Luca**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Habitation : revue trimestrielle de la section romande de l'Association Suisse pour l'Habitat**

Band (Jahr): **64 (1991)**

Heft 9

PDF erstellt am: **02.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-129204

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

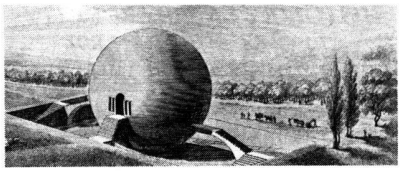
Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

RAISON ET DÉRAISON DANS LE PROJET D'ARCHITECTURE



700 Jahre/ans/anni/onns
Confœderatio Helvetica

Il est dans le catalogage d'un projet d'architecture sous le label «utopie» peut-être plus une forme de démission qu'une forme de réflexion. Dire d'un projet qu'il est utopique est rassurant : il ne peut pas se faire. Je préfère donc nuancer la notion d'utopie et placer le discours dans le cadre de la raison et la déraison. La **raison** est la prise en compte d'une logique cartésienne, et pourquoi pas, banale. Il pleut, on ouvre son parapluie. On marche sur une peau de banane et l'on glisse. La **déraison** prend alors une connotation quasiment topologique, car elle devient le champ d'application de la logique. Les opérations projectuelles ne se situent plus dans l'espace de la normalité, mais dans l'espace du décalage ou décadrement. La déraison, c'est accepter d'agir, en toute **logique**, dans le monde des fissures : celles du langage, celles du quotidien ou celles de la mémoire. Plutôt que de bâtir une théorie, je préfère me présenter en narrateur. Je préfère situer une part de mon travail dans le cadre de la fiction architecturale. La notion de fiction dépasse celle de projet. Le projet est l'image d'un inexistant. La fiction peut être la représentation – implicite ou caricaturale – d'un existant. «1984» de G. Orwell n'est heureusement pas un projet de société, mais la fiction d'un anti-projet. Pourquoi combiner fiction et architecture? Il ne s'agit pas de mettre en place une narration où l'architecture agit en tant que personnage principal, mais bien plus de faire de l'architecture à la fois l'espace du récit et son articulation grammaticale et syntaxique.

J'imagine l'architecture comme le container de toutes les histoires possibles et de leurs indices. Projeter n'est plus créer une forme, mais organiser une structure conceptuelle qui permettra aux histoires de se développer. De la rencontre de ces scénarios naîtra l'espace construit. Puisque je me situe en narrateur plus qu'en architecte, je vais conter quelques histoires. Je me réfère à une nouvelle d'Antonio Tabucchi, *Voci portate da qualcosa, impossibile dire cosa* : il s'agit d'un récit fait de fragments de phrases entendues au milieu de la foule dont la juxtaposition, absurde en apparence, finit par s'imposer comme une évidence. A l'instar de cette nouvelle, je livre ces quelques mini-récits, disparates au prime abord. Mis ensemble, peut-être forment-ils une approche de la déraison ou, du moins, d'une méthode de projet.

HISTOIRE 1 : LE MIROIR

C'est l'histoire d'un personnage qui gesticule devant un miroir. Etonnés, les passants s'approchent. A leur surprise, dans le miroir, n'apparaît pas leur propre reflet. Ni d'ailleurs le reflet du paysage. Il s'agit en fait de deux jumeaux – Topic et Utopic – séparés par une vitre. Chacun est libre dans son monde, mais indéfiniment prisonnier des gestes de l'autre.

HISTOIRE 2 : LE DÉCALAGE

Un détective privé est chargé de suivre un footballeur, pour une affaire qui nous reste mystérieuse. Lors du match dominical, le joueur est sur le terrain, le détective dans la tribune. La foule suit le match : la course du ballon d'un joueur à l'autre. Le détective suit uniquement le joueur, dans ses sprints, ses moments de répit, son jeu de placement, ses expressions. En fin de partie, il se rend compte que, sans avoir vu le ballon, il a vu le match, dont il peut tout raconter, mais sous un angle de vue autre.

HISTOIRE 3 : LE GLISSEMENT

C'est l'histoire d'un personnage qui aime les mots et, de ce fait, ne vit que dans les malentendus. Il entend le mot «monde» et invente le mot «immonde» pour exprimer tout ce qui n'est pas ou plus de ce

monde. Mais traiter d'immonde le héros national glorieusement décédé est généralement mal perçu.
Il demande la définition du mot «informe». On lui griffonne des figures molles, vaporeuses : la forme de l'informe existe. Il visite New York et apprend, dans son anglais hésitant, que dix millions d'«inhabitants» y vivent. Des in-habitants. A quoi peuvent donc servir tous les gratte-ciel? De simples plateformes de repos pour les oiseaux et les esprits migrateurs. Pris par l'angoisse, il se réfugie en Italie. A son hôtel, on le conduit à sa «camera». De quel endroit veut-on parler : un espace de prise de vue (l'hôtel ne s'appelle-t-il pas Albergo Bellavista?) ou un espace de prise de vie? La vie est difficile pour les visiteurs du langage.

HISTOIRE 4 : L'HYPOTHÈSE DU TOUR DE FRANCE

L'histoire suivante est un espace à explorer. Le Tour de France n'existe pas. C'est une machination médiatique. Le Tour de France se déroule dans une construction cubique de 60 m de côté, situé en un lieu tenu secret. Ce cube est traversé de fragments de routes – en pente, en ligne droite, goudronnées ou pavées. Chaque jour, on change de décor : photos du Galibier ou de Bordeaux. On change de foules. Le Tour de France n'est plus qu'un montage télévisuel. Et cette hypothèse nous renvoie à des images récentes, combien plus dramatiques. Quelle guerre a eu vraiment lieu?

HISTOIRE 5 : LES TOURS DE VIE

Un autre espace à explorer : c'est un projet de tours élancées, connues comme des coupes sur la vie. Plus on vieillit, plus on monte dans la tour. Mais plus on monte, plus on veut s'échapper de la tour : les sommets commencent à s'architecturer de balcons, de passerelles-échappatoires, de plongeoirs, d'encorbellements. Etrange vision d'une ville banale à hauteur d'yeux, baroque et extravagante vers le ciel. Et des images nous reviennent en mémoire : la Torre Velasca à Milan, les maisons-tours de Bologne...

HISTOIRE 6 : ALPHABET CITY (PROJET EUROPAN 89) UN PROJET DÉRAISONNABLE

Insert 1 (Ligne 6)
Le métro s'arrête à denfert-Rochereau au milieu d'une phrase du roman que je suis en train de lire. Couper ma lecture ou couper mon itinéraire? Après tout, je suis assis ici et il pleut toujours dehors (mais comment le savoir...). Anyway, I'm lost... et le métro va devenir aérien vers Sèvres-Lecourbe (je saurai alors s'il pleut vraiment) et du coup j'interromprai aussi ma lecture. Paris la nuit, ou une autre ville...

Le déplacement-abri
L'Homme moderne n'habite plus : il se déplace. Combien d'heures passées en bus, train, métro, voitures; combien d'interminables bouchons sur les routes des vacances (et les bouchons finissent pas devenir eux-mêmes la «matière» des vacances); combien d'attentes entre deux trains ou entre deux check-in! Le déplacement lui-même est souvent plus bref que l'ensemble des opérations qui l'entourent : recherche d'un taxi, passage d'un contrôle douanier, préparation des valises ou affaires à emporter, queue pour l'achat du titre de transport, etc.
Les lieux ou moyens de déplacement prennent en conséquence de plus en plus une image de «maison», le téléphone dans les voitures ou dans les trains, le déplacement comme salle de lecture, l'isolement du walkman, la télévision sur les quais. Les activités domestiques se mettent en mouvement : le fast-food est rapide non dans sa préparation, mais dans sa consommation ambulatoire; plus rien ne reste à inventer en fait de sleeping-cars, de couchettes ou autres; l'amour, la culture, les loisirs quittent la maison.
DU TEMPS QUE L'ON TUAIT PENDANT LE DÉPLACEMENT, ON A FINI PAR ARRIVER À LA NOTION DE DÉPLACEMENT COMME SEUL TEMPS DISPONIBLE.

Insert 2 (Expressions)
Je vivais dans un monde (comme celui de l'enfance) où le langage «n'imaginait» plus : une araignée dans le plafond se chassait à coups de balai, un poste de télévision qui ne marchait plus se retrouvait dans un fauteuil roulant, vendre la mèche était d'un mercantilisme dérisoire.
Alors, aller se faire cuire un œuf, prendre son bain, aller se coucher, jeter un coup d'œil sur le rôti qui brûle, monter les étagères, suivre le mode d'emploi (qui s'enfuit toujours), remonter l'horloge, mettre en route le chauffage, faire marcher la radio, courir les rues, remplissent la maison de mouvements frénétiques, perpétuels allers-retours de gens qui se croisent, les bras chargés, le regard lourd (sic), affairés dans des entreprises sans fin ou des déménagements incontournables.

L'interruption comme langage
Intervalle : distance d'un point à un autre, d'un objet à un autre (Le petit Robert)
Objet : distance d'un intervalle à un autre
Est-il encore possible de hiérarchiser objet et intervalle, activité et interruption? A une époque où le phénomène de l'interruption s'instaure en système de vie, le langage pour lequel il reste à trouver le vocabulaire est celui de l'intervalle.
La publicité qui coupe le film, le coup de téléphone qui coupe la publicité, les pleurs du bébé qui coupent le coup de téléphone sont le film. La panne d'électricité qui coupe le frigo, la peur qui envahit le black-out, les mots murmurés qui chassent la peur, la nuit à deux qui prolonge les mots murmurés sont l'intersticiel.
PEUT-ÊTRE LA SEULE FAÇON D'EXPLORER L'OBJET EST DONC D'EXPLORER L'INTERVALLE?

Alphabet City
Dans ALPHABET CITY, la notion de passage d'une activité à une autre (l'intervalle) trouve son champ de découverte.
ALPHABET CITY est un projet linéaire de 1625 m de long, subdivisé en 25 segments de 65 m. Chaque segment de base, dont la mesure est dictée par la référence abstraite à la petite dimension du block new-yorkais, court d'une lettre de l'alphabet à l'autre.
ALPHABET CITY est donc un projet divisible et universel : AD, LO, QT peuvent être à Paris, EG à Milan, HK à Berlin, UZ à New York. D'autres installations sont imaginables. D'autres alphabets sont possibles, ainsi que d'autres villes sans formes, sans réseaux ou faites de réseaux casuels et infinis; les villes des interstices péri-urbains.
Le lieu du projet est une situation urbaine universelle : le terre-plein central des avenues, boulevards, cours ou mails. Par extension, le lieu peut être le terre-plein central d'une express-way californienne, ou une ligne de frontière. A titre d'exemple, le segment LO, de 195 m de longueur, a été installé avenue René Coty, dans le XIVe arrondissement de Paris.

(Dé)montage
ALPHABET CITY EST COMPOSÉ DE 7 ÉLÉMENTS PRINCIPAUX, MIS EN PARALLÈLE.
1. le Mur
2. les Cellules-ascenseurs
3. le Vide vertigineux

4. la Galerie de distribution
5. les Instants de plaisir
6. l'Accès-bibliothèque
7. l'Ecran synthétiseur de tendances.
Le principe de fonctionnement du projet, basé comme dit plus haut sur le notion de transfert d'une activité-lieu à une autre activité-lieu, consiste dans l'obligation d'emprunter la galerie de distribution (4) pour chaque déplacement. Cela implique le déplacement vertical des cellules d'habitation (2). Des éléments perturbateurs (échappatoires, faiseurs de climat, instants de plaisir) complètent le système. Tous les mouvements sont retranscrits sur l'écran (7) qui devient à la fois mémoire et spectacle de la ville.

1. Le mur
Le mur sert de façade aux cellules-ascenseurs et de frontière à Alphabet City. Long de 195 m, haut de 26 m, il intègre trois éléments : les échappatoires (11), les clignotants (12), les enseignes (13). Les échappatoires sont des structures légères (escaliers, balcons, observatoires, plates-formes) permettant de quitter la cellule et, éventuellement, d'en rejoindre une autre. Avec le risque, naturellement, de ne pas retrouver sa cellule au retour, les mouvements des colonnes d'ascenseurs étant imprévisibles. Les clignotants indiquent l'occupation des cellules. Les enseignes permettent de repérer le type de cellule.

2. Les cellules-ascenseurs
Les cellules sont de quatre types : les ascenseurs-images (21), les ascenseurs-cuisines (22), les ascenseurs-salles d'eau (23), les ascenseurs programmables (24). Les colonnes de cellules du même type comprennent six niveaux mobiles dans le sens vertical. Dans le sens horizontal, la répartition par type de cellules est tout à fait aléatoire, dans la mesure d'une proportion d'environ (2 x 21) + (1 x 21) + (1 x 23) + (3 x 24) par famille.
Les cellules n'ont pas de paroi côté Mur, sont vitrées côté Vide vertigineux et sont accessibles par ce dernier côté par porte basculante servant de passerelle.
Les ascenseurs-images mesurent 3,60 m x 3,60 m. Ascenseurs-cuisines et ascenseurs-salles d'eau sont traditionnels dans la conception. Les ascenseurs programmables sont simplement des espaces capables, prêts à recevoir pièces à dormir, ateliers, bureaux, marelles, etc. Par le jeu de la verticalité, seules certaines cellules donnent accès aux instants de plaisir (cf. 5) et aux échappatoires (cf. 11).

3. Le vide vertigineux
Le vide est l'espace de 1,80 m de large entre les cellules et la galerie de distribution. Il contient les échelles de secours (31) desservant chaque cellule et permet le débattement des portes basculantes (32).

4. La galerie de distribution
La galerie, qui court à 11,25 m du sol, permet d'accéder aux cellules situées à ce niveau. Elle assure donc le transfert d'une activité à une autre. Elle est de plus la terrasse d'observation de l'écran (cf. 7) et de l'ensemble du projet, le lieu des rencontres incongrues et désespérées, le territoire des anachronismes quotidiens (la robe de chambre lascive de l'après-amour croisant le complet trois-pièces prince-de-galles de l'après-travail) et le palier d'attentes communes d'ascenseurs différents.
Le long de son tracé, la galerie supporte des faiseurs de climats (41). Ceux-ci provoquent des ambiances climatiques hors saison qui rappellent que l'on lit généralement les étouffants «Petits chevaux de Tarquinia» dans le brouillard laiteux d'une ville du Nord.

5. Les instants de plaisir
Certaines cellules peuvent communiquer avec les instants de plaisir, micro-territoires d'évasion. Comme pour les échappatoires (cf. 11), il peut arriver que, lors d'une sortie sur un instant de plaisir, l'on perde sa cellule d'origine et que l'on doive s'en aller par ascenseur-stop ou partager ses jardins secrets. Les instants de plaisir sont de deux types : les îles (51) et le dancing (52).
Les îles sont des plates-formes situées à 20 m du sol et proposent un catalogue d'agence de voyages : oasis, jardins tropicaux, sérénades napolitaines, aventures-clichés à la fraîcheur des Campari-soda.
Le dancing souterrain est l'autre ciel : magique et nostalgique comme un tango.

6. L'accès-bibliothèque
Le seul accès (à l'exception possible des échelles de secours) à la galerie de distribution (cf. 4) se fait par un véhicule qui tourne invariablement autour de la bande centrale de l'avenue. Il est composé de cinq éléments : le prototype Bisiluro (61), les cabines d'accès (62) et la cabine téléphonique (63) montées en pater noster, la bibliothèque (64) et le gardien-pilote (65). Le prototype Bisiluro, en hommage à Carlo Mollino, sert de support mobile à la plate-forme d'accès. L'angoisse du record du tour, le changement des pilotes, le jeu de la mort participent de la légende d'Alphabet City : l'ombre de Tazio Nuvolari (65) hante encore les lieux et les chronomètres inscrits sur l'écran (cf. 7). La plate-forme donne accès à la bibliothèque (Alphabet City n'est-elle finalement qu'une forme de livre?) et aux cabines qui tournent sur le mât principal et communiquent avec la galerie de distribution (cf. 4).

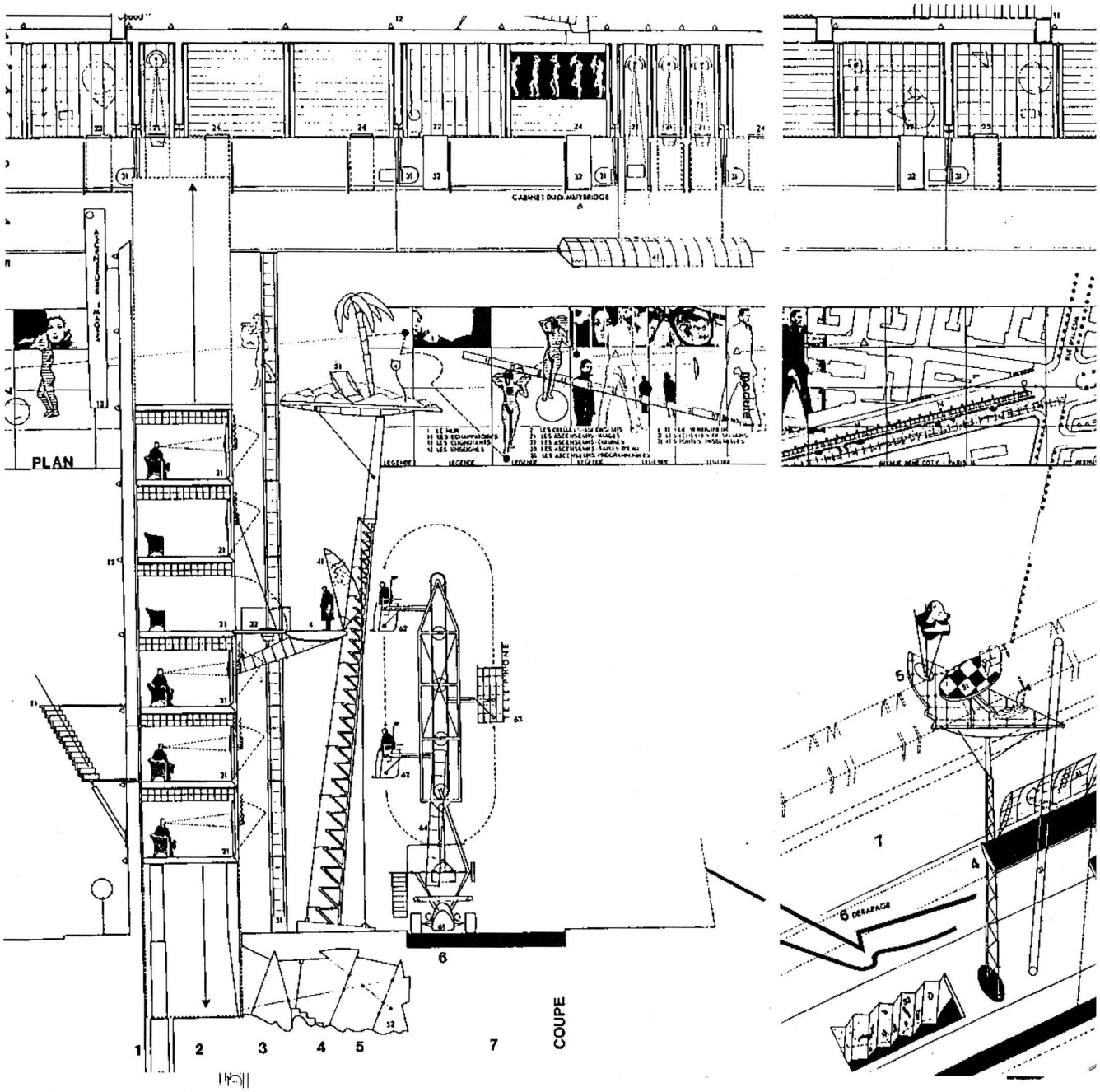
7. L'écran synthétiseur de tendances
La bande de circulation de l'avenue René Coty devient écran. Tous les mouvements s'y inscrivent et s'y superposent : les histoires s'écrivent pour ne plus former qu'une histoire totale : une énorme machine à raconter la vi(ll)e.

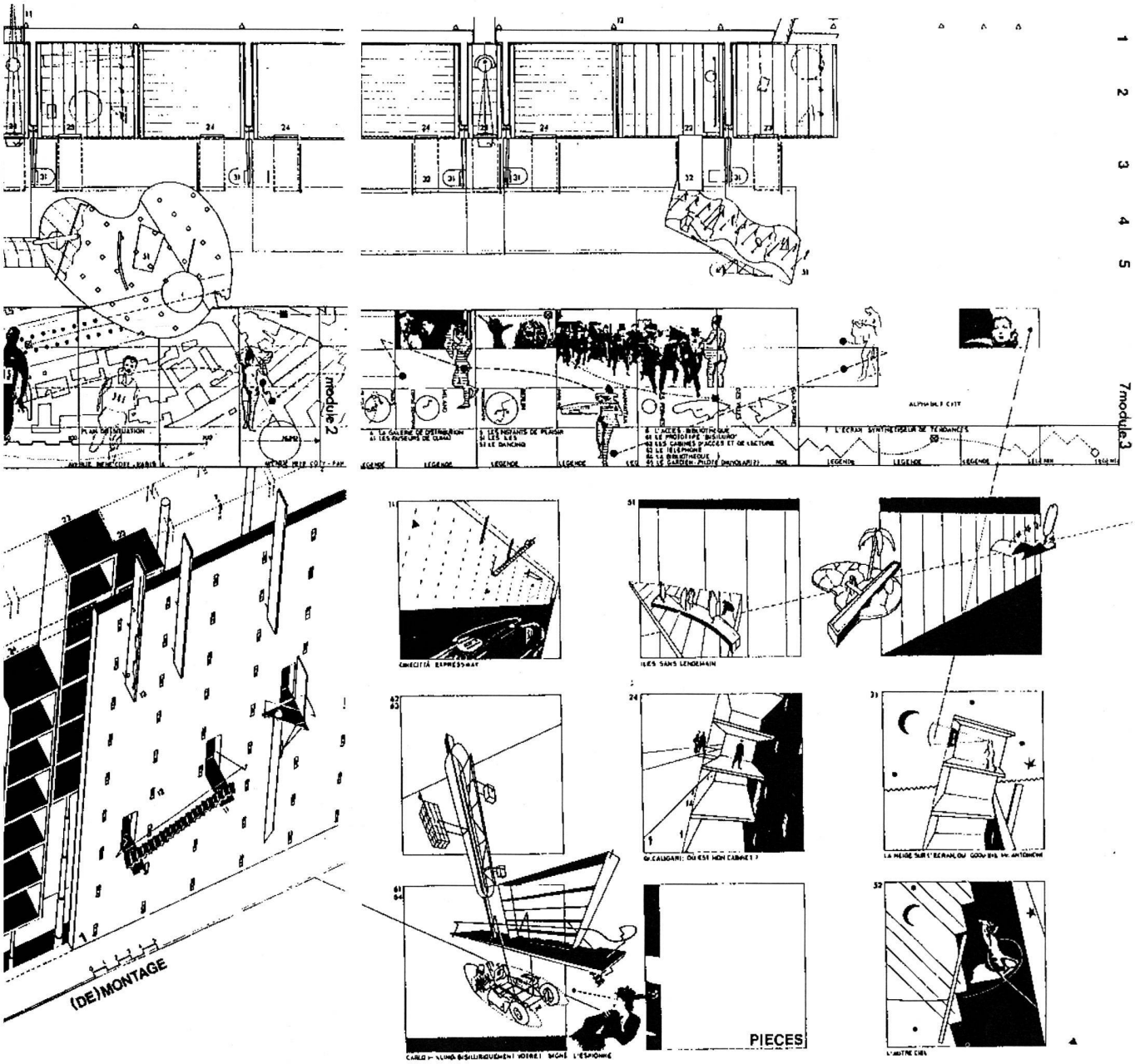
Insert 3 (texte de Julio Cortazar)
Mais les cafés sont plus que cela encore, ils sont le territoire neutre pour les apatrides de l'âme, le centre immobile de la roue d'où l'on peut s'atteindre soi-même en pleine course, se voir entrer et sortir comme un maniaque, entouré de femmes, les poches bourrées de billets de caisse ou de thèses épistémologiques et d'où l'on peut, en tournant son café dans la petite tasse qui va de bouche en bouche au fil des jours, tenter avec détachement de faire le pojnt, ou un bilan, à égale distance du moi qui est entré il y a une heure et de celui qui en sortira une heure plus tard. Autotémoin et autojuge, autobiographe ironique entre deux cigarettes.

Hypothèses
Dans tous les ascenseurs-images, la neige grésille sur les écrans. En bas, Tazio Nuvolari a rejoint Monza ou le Nurburgring, laissant sa place à Borgés, l'infini lecteur. L'image du comte de Monte-Christo tente de s'évader de la forteresse de l'écran. Lewis Carroll raccompagne Alice au pied de l'ascenseur. Dr Livingstone, I presume! Conversation tropicale sur l'île.
L'écran est bleu nuit comme les images lunaires. Alice épèle Alphabet City. Nuvolari a rejoint Neil Amstrong, là où la gravité permet de auitter les écrans ou la piste. D'une ville je n'aime que ce qui appartient aux autres villes, entend-on encore au loin.

The End

Luca Merlini


PLAN
COUPE
1
2
3
4
5
6
7
TELEPHONE
6 DERAPAGE



Alphabet City