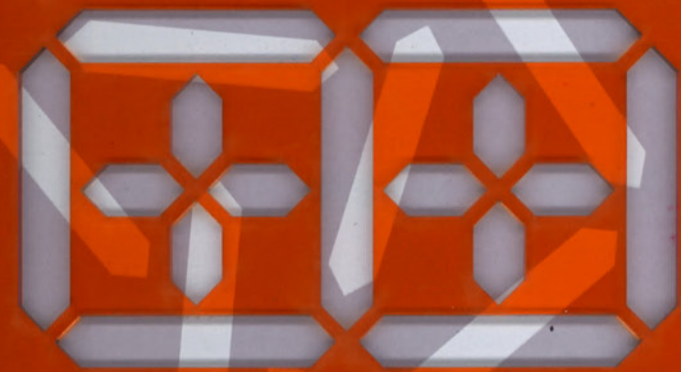
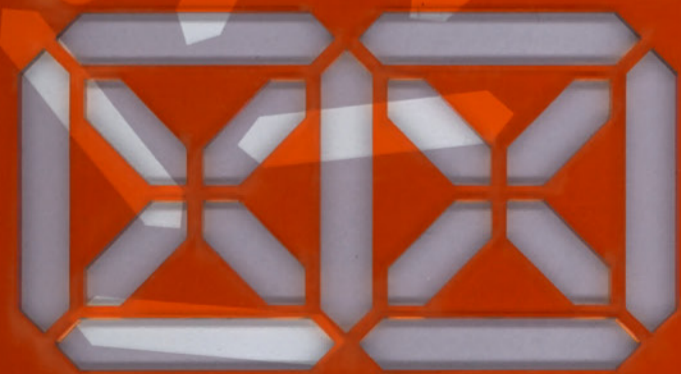


Spatium



L'Architecture
comme laps
de temps



ensa-m

Entretien avec Pierre Alain Trévelo
Juin 2017

Et pendant ce temps... De l'uchronie en architecture

L'agence TVK de Pierre Alain Trévelo et Antoine Viger-Kohler, s'intéresse à la question de la construction de la ville et de la métropole dans le temps. L'objectif de leur recherche est de s'emparer de la complexité et du caractère paradoxal de la ville contemporaine pour en continuer la construction dans un temps à la fois continu, celui d'un ensemble de règles qui transcenderait le réel contextuel et contingent (une utopie ?) et discontinu qui, pensé en « saisons », permet au projet de toujours advenir sans linéarité ni certitude (une uchronie ?). Ainsi se forge leur concept de « scénarisation » de l'urbanisme en particulier et de l'architecture en général.

Dès lors, le projet architectural s'apparenterait-il à un Grand Récit producteur de fictions collectives ? À l'aune de notre ère numérique, l'architecture serait-elle devenue « réalitiste¹ » : la manifestation coexistante d'une horizontalité spatiale unitaire et indifférente à notre présence, et d'une verticalité temporelle complexe et variable, inventée par l'architecte ?

Temps continu et horizontalité

Anne-Valérie Gasc (AVG) Dans une récente conférence que vous avez donnée à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Marseille², vous avez présenté une méthodologie de projet inédite, basée sur le concept de « scénarisation » de l'espace public et de ses infrastructures. Pour l'éclairer, vous l'avez opposé à celui de « planification », emblématique de la modernité en architecture.

Pour autant, ces deux stratégies (contraires en ce qu'elles incarnent un rapport au monde radicalement certain au XX^e siècle et fondamentalement incertain aujourd'hui), ne viseraient-elles pas un objectif commun : celui de garantir une continuité au projet architectural en tant qu'histoire collective ?

Pierre Alain Trévelo (PAT) La scénarisation est une méthode nouvelle développée sur différents projets de l'agence. Elle cherche à transformer le territoire en prenant en compte activement le temps et ses différentes périodes, en examinant les différents états d'un lieu dans la durée. Alors que la planification traditionnelle ne définirait que l'état le plus lointain du projet comme un objectif ultime et idéal à atteindre, la scénarisation est un processus qui considère l'épaisseur temporelle du territoire et place ses multiples temporalités et les aléas du contexte au cœur même de l'élaboration du projet. La planification et la scénarisation sont donc différentes dans leur mode de pensée et de construction. Elles cherchent toutes les deux à garantir une continuité mais la scénarisation développe un stade d'évolution supérieur de la méthode de projet : elle parvient à l'adapter à la période et aux enjeux actuels en garantissant la continuité dans le temps à la fois du projet mais aussi de l'histoire collective.

1. Dans sa conférence « Réalisme / Réalisme » donnée à l'invitation de l'agence TVK à la Cité de l'architecture et du patrimoine le 29 octobre 2015, Joachim Lepastier établit un lien entre le cinéma et les mutations urbaines via leur possibilité commune de faire co-exister plusieurs réalités simultanément. Son concept de « réalisme » (mot-valise emprunté à Quentin Dupieux, né de la collision entre « réalité » et « relativisme »), désigne une considération du réel ouverte dans lequel des variables peuvent émerger.

2. Pierre Alain Trévelo, Agence TVK, Scénarisation, conférence du 18 avril 2017 à l'ENSA-Marseille. À voir en ligne : www.marseille.archi.fr/actualites/conferences-en-ligne/

Jusqu'ici, la planification reposait en grande partie sur l'objectif final représenté par une image figée et créait une hiérarchie entre le temps présent et le temps futur, le présent valant le futur et le futur pouvant résoudre les problèmes du présent. L'histoire collective que la planification développe représente l'idée que s'en font les planificateurs. L'objectif de la scénarisation repose davantage sur la continuité de l'histoire collective : c'est l'histoire continue. En proposant une formulation véritablement ouverte, elle permet à la question collective en elle-même de se transformer car les acteurs évoluent eux-aussi dans le temps ; la continuité est donc globale. Les reformulations permettent d'intégrer l'incertitude, de remettre en question, de réorienter. En cela, la scénarisation est en prise directe avec ce moment contemporain de relativisation et de doute dans lequel nous vivons.

AVG *Le courant philosophique actuel dit « réalisme spéculatif » pense le réel comme indifférent à notre présence. D'après Tristan Garcia³, c'est précisément de cette étrangeté que naît, dans notre société contemporaine, un fort désir de fiction. Car, selon lui, la fiction n'est pas ce qui s'oppose au réel mais la production d'un réel qui a besoin de nous.*

Quel rapport votre approche scénaristique du projet architectural entretient-elle avec la fiction ? Peut-on la comprendre comme une manière de rendre encore nécessaire l'architecture aujourd'hui ?

PAT Je suis aussi persuadé que le réel n'a pas besoin de nous. Si l'on suit Tristan Garcia, le travail du projet architectural serait de la fiction car il concerne bien la production d'un réel qui a besoin de nous. Aujourd'hui pourtant, je ne pense pas que l'architecture ait besoin de la fiction pour être nécessaire. Il y a des choses plus fondamentales qui rendent l'architecture nécessaire : l'homme ne peut pas vivre sans architecture car l'architecture représente l'intermédiation entre la planète et l'homme. Aujourd'hui, l'homme ne peut pas habiter la planète sans en faire une architecture. À mon avis, l'heure de la disparition de l'architecture n'est pas encore venue.

AVG *Si le réel n'est désormais plus à envisager comme une donnée – ce qui nous apparaît : un plein – mais plutôt comme ce qui n'a pas besoin de nous – ce qui nous échappe : un vide – on n'est alors pas surpris de découvrir l'horizontalité désempilée de nombre de vos projets : que ce soit la « super-surface » de la place de la République⁴ ou l'étendue évolutive de l'autoroute A40 à Bruxelles⁵, ces espaces se développent dans un plan horizontal, évidé et continu, pensé comme indifférent aux usages libres et désordonnés qu'il accueillera.*

En quoi le vide est-il une stratégie de résistance à l'obsolescence d'un projet ?

PAT Le vide est en effet une stratégie mais il n'existe pas seul. La stratégie de résistance naît plutôt de l'alliance, de la force conjuguée entre le plein et le vide. En effet, le vide n'existe qu'en étant induit par la matière : le plein permet l'existence du vide et sa mise en valeur. La production du vide nécessite l'observation et le dessin minutieux du plein, de la matière, de l'infrastructure. Ensuite, le réel nous échappe. Le vide a la capacité de rester ouvert. L'homme se situe entre le ciel et la croûte terrestre, au point de contact et de tension entre le vide et la matière.

3. Tristan Garcia est un écrivain et philosophe français. Maître de conférences à la faculté de philosophie de l'Université Jean-Moulin-Lyon-III, il est l'auteur d'un certain nombre de romans et essais philosophiques dont les plus récents : *Faber. Le Destructeur* (2013), *7* (2015) aux éditions Gallimard et, en 2016, *La vie intense. Une obsession moderne* aux éditions Autrement ainsi que *Nous* aux éditions Grasset.

4. Agence TVK, *Place de la République*, Paris, 2013.

5. Agence TVK, *Autoroute E40 Parkway*, Bruxelles, 2015.

AVG *Au contraire de la considération usuelle d'un temps continu et d'un espace découpé, l'agence TVK procède à une découpe dans la continuité du temps au profit d'un espace horizontal qui s'étend indépendamment d'usages programmés.*

Inscrits dans une succession de « saisons » prospectives, peut-on dire de vos projets qu'ils sont, à chaque livraison, achevés mais non finis ?

PAT Dans *À la recherche du temps perdu*⁶, Proust parle du temps accumulé et de « l'édifice immense du souvenir ». Les projets de TVK sont souvent dans une sorte de continuité séquencée dans le temps qui peut s'illustrer par une forme de continuité spatiale. La figure de la supersurface que l'on a développée sur la place de la République à Paris ou l'autoroute E40 à Bruxelles, pourrait être une autre traduction spatiale de cette continuité temporelle, comparable à celle de la ziggurat, le bâtiment non fini. Elle représente une sorte d'espace à la fois achevé et non fini. De la même manière, dans la scénarisation, les saisons ont aussi la particularité d'être achevées mais non finies.

Temps discontinu et verticalité

AVG *Dès lors le projet s'entend comme un empilement de blocs de temps autonomes mais cohérents. Ce qui s'érige, ce n'est plus le bâtiment mais l'histoire du projet. Ce qui est construit est linéaire comme une frise chronologique. Le temps du projet, lui, se construit de manière presque architectonique.*

Pensé comme une portée musicale vierge sur laquelle chaque programme est libre d'écrire sa propre partition, un projet comme celui de Masséna Bruneseau⁷, par exemple, peut-il être considéré comme manifeste de cette horizontalité programmatique et verticalité temporelle ?

PAT Auguste Perret disait que l'architecture fait les belles ruines. On pourrait dire que la ruine fait de belles architectures et, si l'on prend Smithson au pied de la lettre⁸, que les constructions qui s'élèvent en ruine font la belle architecture. Les infrastructures du XX^e siècle s'élèvent en ruine et produisent finalement une architecture, celle du sol. L'architecture du sol est peut-être un nouveau monument horizontal. Dans notre projet M5A2, l'épaisseur temporelle correspond à une épaisseur architectonique et infrastructurelle qui représente la superposition des différentes infrastructures mais qui est aussi une épaisseur avec l'histoire de ces infrastructures, avec les voies ferrées que l'édifice enjambe, avec le boulevard périphérique qui est en face, avec la rue qui passera sous les maréchaux et le périphérique. Ce projet est un millefeuille d'infrastructures, mais aussi une épaisseur temporelle et programmatique.

On peut parler d'une correspondance entre temps et espace mais en incluant le passé car cette épaisseur temporelle contient l'histoire. L'histoire continue inclut le passé et s'inscrit dans une histoire collective, qui existe avant et après nous. M5A2 est donc un projet manifeste de cette horizontalité programmatique et verticalité temporelle profondément ancrées dans le travail infrastructurel déjà réalisé sur ce territoire et qui renouvelle ses propres fondements. La construction de cette verticalité temporelle ne naît pas de notre projet mais avec l'histoire épaisse des infrastructures et des terrassements : la dernière enceinte de Paris, gigantesque et terrassée, remplacée par un boulevard (les Maréchaux), secondée par des voies ferrées, puis le périphérique. Ce sont toutes des horizontalités programmatiques qui sont simultanément des lieux et des programmes.

6. Marcel Proust, *À la recherche du temps perdu* (1913-1927), Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 1999.

7. Agence TVK, *Réinventer Paris M5A2* (concours), Paris, 2016.

8. Cf. Robert Smithson, « A Tour of the Monuments of Passaic » in revue *Artforum*, vol. VI, n°4, 1967, p. 48-51.

AVG Ce renversement entre espace et temps en architecture permet notamment de penser autrement le concept de monument. Architecture destinée à perpétuer la mémoire collective, objet narratif et temporel par excellence, on imagine aisément que cette typologie spécifique intéresse également votre recherche. Vous parlez d'ailleurs de l'autoroute comme d'un « monument linéaire ».

En quoi le statut de « ruines à l'envers », expression par laquelle l'artiste Robert Smithson désigne des édifices qui « ne tombent pas en ruines après avoir été construits, mais qui plutôt s'élèvent en ruines avant d'être construits⁹ », est-il applicable aux infrastructures contemporaines ?

PAT La notion d'infrastructure est puissante, notamment parce qu'elle contient du temps. L'infrastructure représente pour nous ce qu'il y a avant et après l'architecture : elle est un état antécédent à l'architecture, comme une structure qui précède le moment de l'architecture, et que l'on retrouve aussi après l'architecture, ce qui reste, ce qui est vraiment essentiel, ce qui forme la structure profonde d'un espace terrestre, d'une architecture de la Terre. La ruine à l'endroit projetée dans le passé, la ruine à l'envers se développe comme une ruine avant d'être construite et entretient un rapport à la mémoire collective et au monument typique, comme une mémoire collective du futur. Les infrastructures contemporaines sont intrigantes et stimulantes car elles sont à la fois tendues vers le passé et vers le futur. Elles ont la capacité d'accueillir et en même temps de symboliser alors que le monument devenu ruine symbolise et témoigne, mais accueille peu.

AVG Cette verticalité du temps c'est, bien sûr, celle de la lecture numérique. Songeons au défilement d'un mur sur Facebook par exemple : c'est dans la verticalité, l'empilement, la superposition des strates de temps, instantanément et continuellement actualisées, que se forge notre perception du temps aujourd'hui.

En quoi cette considération palimpseste du temps a-t-elle accompagné, par exemple, votre projet urbain des Quartiers Libres à Marseille¹⁰ ?

PAT La mer est une supersurface et l'horizontalité représente la forme la plus à l'équilibre. Plus on tend loin la ligne horizontale, plus l'équilibre est grand. Et c'est en voulant gagner de la vitesse que le XX^e siècle a produit de l'horizontalité et de la continuité. C'est donc en travaillant sur le temps que l'espace devient continu et horizontal.

À Marseille, les Quartiers Libres sont un substrat terrassé, une croûte terrestre aménagée par des horizontales souvent connectées les unes aux autres, parfois détachées. C'est un territoire de terrasses ou de balcons, bref d'horizontalités créées par l'homme : une architecture du sol à la fois tendue et ouverte. Là aussi, une verticalité temporelle est aujourd'hui déjà formellement construite par la superposition de strates horizontales physiques. Pour le projet, la considération palimpseste du temps correspond donc à une conception stratifiée de l'espace.

AVG Vous avez dit que le niveau de transformation du monde à l'ère numérique est comparable à celui de l'ère de l'automobile. Si l'on comprend bien en quoi ces inventions ont accéléré, sans précédent, nos modes de vie, elles ne sont pas comparables en ce sens que l'autoroute relève d'un temps linéaire, horizontal et continu alors que l'ordinateur – dont le calcul itératif permet de répéter indéfiniment une opération en la faisant, à chaque fois, légèrement varier – relève d'un temps variable, vertical et discontinu.

9. Ibid.

10. Agence TVK, projet urbain Quartier Libres - Saint-Charles - Belle de Mai (schéma de reconversion des anciennes casernes de la Belle de Mai et plan de recomposition des abords de la gare Saint-Charles), 2016.

À l'aune de notre ère numérique, votre concept de « scénarisation » peut-il être compris comme la possibilité, pour le projet, d'advenir différemment simultanément ?

Autrement dit, l'avenir de l'architecture est-il résolument paramétrique dans le sens où le projet s'entend non plus comme un objet invariant, consolidé, mais comme un ensemble de données de références, support à variations ?

PAT En effet, l'ampleur de la transformation du monde à l'ère numérique est sans doute comparable à celle de l'ère machiniste. En revanche, bien sûr, la nature de cette transformation est bien différente. L'architecture dite paramétrique a créé des objets qui ne sont pas vraiment, comme vous dites, des données de références support à variations, ni des œuvres ouvertes mais plutôt des œuvres dont la complexité et l'unicité du mode de production ont souvent engendré structure immuable et rigidité.

Dans le quartier Batignolles à Paris, nous construisons actuellement un îlot fait de trois édifices. On pourrait dire que ces trois bâtiments adviennent différemment simultanément et qu'ils représentent une variation sur un thème, à la manière d'une suite. Mais on a toujours besoin de matière. La véritable architecture paramétrique est celle qui permet d'advenir différemment mais pour cela, il est nécessaire de « construire » certaines données. L'architecture concerne ce que l'on consolide.

Certes, la scénarisation offre la possibilité d'advenir différemment simultanément mais nous n'en sommes pas encore à la disparition de l'architecture.