

**TD du cours de Théorie de Philippe Villien**

**Cycle Licence - 5<sup>e</sup> semestre : architecture - structure – paysage - Session 2009/2010**

**Delphine Desert – Etienne Delprat – Marion Nielsen – Geraldine Ribaud Chevrey – Nicolas Simon**

---

**« *Du texte à l'image – de l'auteur aux concepts* »**

**Textes étudiés**

---

**TD du cours de Théorie de Philippe Villien****Cycle Licence - 5<sup>e</sup> semestre : architecture - structure – paysage - Session 2009/2010****Delphine Desert – Etienne Delprat – Marion Nielsen – Geraldine Ribaud Chevrey – Nicolas Simon**

---

**Textes étudiés**

- ACHOUR Boris, *Texte manquant* Welcome/Fuck Off !, Entretien avec François Piron, 2005 in Unité, catalogue monographique édité par Les Laboratoires d'Aubervilliers, le FRAC PACA et l'ENSBA.
- ALYS Francis, The Celebrated Walking Blues » Michele Robecchi talks to Francis Alys, <http://www.contemporarymagazines.com>
- BACHELARD Gaston, extrait, *La poétique de l'espace*, éd. PUF, Paris, 1961.
- ELLIANSON Olafur, *Models are Real. In Models Volume 11. Edited by Emily Abruzzo, Eric Ellingsen and Jonathan D.Solomon. New York. 2007.*
- ELLIANSON Olafur, *Your Engagement has Consequences. In Experiment Marathon: Serpentine Gallery. Edited by Emma Ridgway, Reykjavik: Reykjavik Art Museum, 2009.*
- FRIEDMAN Yona, *une architecture au-delà de l'architecture*
- GREGOTTI Vittorio, *Architecture, environnement, nature*, in *Le territoire de l'architecture*, L'équerre, Paris, 1982.
- HOLL Steven, *Ancrage*, 1989, in Michel Denès, *Form Follows Fiction-Ecrits D'Architecture Fin De Siècle*, éd. de La Villette, 2003,
- HUYGUES Pierre, entretien avec Hans Ulbrich Obrist
- KAHN Louis, *Silence et lumière*, (1969) in *Silence et lumière*, Editions du Linteau, Paris, 1996
- KOOLHAAS Rem, *Triumph of realization*, in *content* Taschen, Köln, 2004.
- KOOLHAAS Rem, *la ville générique*,(1994), in *Mutations*, Actar, 2000.
- KOOLHAAS Rem, *Junkspace*, in *Mutations*, Actar, 2000.
- KOOLHAAS Rem, *Bigness*, (1994), in *Criticat*, n°1, janvier 2008.
- KOOLHAAS Rem, *Imagining nothingness*,(1985), in *S,M,L,XL*, 010 Publishers, 1995.
- KOOLHAAS Rem, *la ville du globe captif* (1972), in *New York Délires*, Parenthèses, Marseille, 2002 (1ère ed. New-York, 1978)
- LA PIETRA Ugo, *L'architecture radicale*,
- LIBESKIND Daniel, *Mourning* in catalogue de l'exposition Daniel Libeskind au centre Georges Pompidou, éditions du Centre Pompidou, Paris, 1997.
- NOUVEL Jean, *Le Manifeste de Louisiana* (2005), in a + u, numéro spécial, 2006.
- SIZA Alvaro, *Le procédé initial*, (1992) in : *Des mots de rien du tout*, publications de l'université de Saint Etienne, 2002,
- WODICZKO Kristof, *Texte manquant*
- WOGENSCKY André, La forme, in *L'Architecture active*, éd. Casterman, 1972
- ZUMTHOR Peter, *La beauté a-t-elle une forme ?*, in *Penser l'architecture*, Birkhauser, 2007
- ZUMTHOR Peter, *Le fait des matériaux*, in A+U février 1998
- ZUMTHOR Peter, *A la recherche de l'architecture perdue*, in A+U février 1998

## **Boris Achour**

### *Welcome Fuck off ! (Entretien avec François Piron)*

2005

François Piron : Afin de préciser la nature des liens entre certaines de tes pièces, nous pourrions commencer de manière généalogique. L'évidence pour quelqu'un qui voit pour la première fois l'ensemble de ton travail, par exemple dans ce catalogue, est qu'il n'a jamais eu d'unité stylistique. À chacune des pièces est conférée une identité propre : cet état de fait est lié, il me semble, à une volonté d'adéquation ou d'inadéquation par rapport à une certaine « actualité » de l'art. J'ai le sentiment que la diversité de tes pièces est aussi liée à la pluralité des figures d'artiste que tu veux transmettre.

Boris Achour : Cette absence d'unité stylistique et formelle est tellement indéniable que chaque fois que je présente mon travail à des personnes qui ne le connaissent pas, c'est la première chose que je dis, comme pour mettre les choses au point : à la fois comme un constat, une affirmation forte, mais aussi presque comme pour m'en excuser.

FP : C'est une problématique inévitable. D'un point de vue pragmatique, on pourrait dire que c'est une faiblesse parce qu'il y a manque d'identification, difficulté de compréhension, d'accès au travail. Mais, au regard de tant de modèles en série dans l'art, sans compter les succursales et les contrefaçons, c'est une force de tenir cette hétérogénéité de principe.

BA : C'est en tout cas un point nodal de mon travail, et qui m'a décidé à choisir ce titre d'Unité pour le catalogue, titre qui est par ailleurs celui d'une série de pièces récentes. Concernant l'idée de réactivité entre les pièces, cela a été essentiellement vrai entre les Actions-peu - dont la réalisation s'est étalée sur une longue période, entre 1993 et 1997, pendant laquelle je n'ai fait pratiquement que cela - et ma première exposition à la galerie Chez Valentin. À ce moment, j'ai voulu réagir à l'image qu'on commençait déjà à me coller par rapport aux Actions-peu, celle de quelqu'un qui intervenait dans l'espace public pour y faire des choses éphémères, pauvres et discrètes. J'ai voulu dès le début casser cela en réalisant par exemple Contrôle, qui sont des sculptures, des objets précieux, froids, beaux, lisses, propres, qui renvoient directement à une esthétique minimale, et affirmant clairement leur statut de marchandise. Il y avait à l'évidence une volonté directe et claire de rupture. Mais par la suite, je ne crois pas qu'il y ait cette volonté que mes pièces soient réactives les unes par rapport aux autres.

FP : Comment penses-tu dès lors que cela

fonctionne entre deux projets consécutifs ?

BA : Même si, avec le temps, un ensemble de pièces s'est constitué, des réflexions se sont élaborées, des éléments s'articulent entre eux, je ne considère cependant quoi que ce soit comme étant acquis. Les éléments sont là, je les ai faits, je les connais, ils font partie de ma pratique et de mon histoire, mais chaque nouvelle pièce est presque comme un nouveau départ. L'absence de style fait partie d'un jeu de déplacement permanent.

FP : J'insiste, mais ta réponse va dans le sens de cette identité autonome de chaque pièce, beaucoup plus flagrante que chez bien d'autres artistes.

BA : Oui, c'est à la fois totalement assumé et affirmé, mais aussi quelque chose qui m'échappe en partie.

FP : Quand et dans quel contexte as-tu décidé de considérer ton travail comme le début d'une oeuvre ?

BA : Deux éléments, tous deux aussi forts que naοefs, sont à l'origine du fait que je suis artiste : l'un serait du côté du refus et l'autre de celui de l'attraction. Il y a eu chez moi, très tôt, un refus viscéral d'un certain type d'études, de métier ou de style de vie ressentis comme très violemment normatifs. Symétriquement à ces refus, existaient des intérêts pour la bande dessinée et le dessin essentiellement, mais aussi pour les constructions en volume, les maquettes, etc. Tout cela m'a assez simplement amené à étudier dans une école d'art, attiré par quelque chose que je n'imaginai que très vaguement. À cette époque, je ressentais l'art essentiellement comme un territoire de très grande liberté, que je ne sentais pas pouvoir exister ailleurs. C'était cela qui m'attirait, cette possibilité de fabriquer une très grande liberté.

FP : Tu as donc, à l'issue de tes études aux Beaux-Arts, la conviction de vouloir

BA : Oui, cela s'impose tout seul, comme une énorme évidence. J'ai juste la conviction que je veux faire quelque chose dont j'ignore à peu près tout. Je connais des formes et des artistes qui m'attirent et j'ai juste envie de faire comme eux. Comme un ado fan de rock qui, au lieu de simplement en écouter, va se mettre à faire de la musique.

FP : Le premier travail que tu décides de conserver, les Actions-peu, est bien une réaction par rapport à une situation, et aussi par rapport à une certaine manière de considérer l'art ?

BA : La part de réaction dans les Actions-peu est effectivement importante, et elle opère à plusieurs niveaux. C'est tout d'abord une réaction par rapport à la pratique même de l'atelier, qui à cette époque ne me convient ni en tant que telle ni, et surtout, dans ce que je produis. Je passe deux ans dans mon atelier, j'y tourne en rond, je fais des trucs que je trouve très mauvais et donc personne ne voit ce que je fais. Et comme ce qui n'est pas vu n'existe pas, les Actions-peu sont avant tout une réaction à l'absence de regard sur mon travail et ensuite à une sensation d'enfermement total. Ce qui est primordial à ce moment, c'est tout simplement que mon travail existe parce que des gens le voient, même s'ils ne savent pas que c'est de l'art. Ce qui m'importe c'est que quelque chose existe, que cela dégage une énergie, que cela produise un effet. Donc, je sors de l'atelier, je vais dans la rue, et de manière extrêmement intuitive et simple, je me mets à organiser ou à désorganiser des choses dans l'espace. Et c'est en faisant ce travail et en le regardant - toujours tout seul - que je me rends compte au bout d'un certain temps des aspects sculpturaux qui y sont présents, alors qu'au début je ne le considérais pas du tout sous cet angle. Ce qui m'amènera plus tard à d'autres travaux comme Contrôle ou Abri.

FP : Tu as choisi de faire quelque chose dans la rue, l'endroit le plus violent en termes d'indifférence.

BA : Comme je n'ai pas accès aux endroits où l'on montre de l'art, je vais là où il y a des gens, tout simplement. Je disais que les Actions-peu étaient réactives à ma pratique d'atelier, mais elles le sont également par rapport à une réflexion sur ce que sont l'espace et la sculpture publics : qui les organise, qui les ordonne, qui les prend en charge, qui a le droit ou pas d'y intervenir et comment. Personne ne me demande rien et je me passe ma propre commande de sculpture publique, que je réalise avec mes propres moyens, financièrement nuls.

FP : Les Actions-peu ont connu une certaine fortune critique et sont devenues en France une oeuvre emblématique du début des années 1990, période postutopique, s'intéressant aux « interstices » du politique, de manière modeste, quelque peu « désenchantée ». Néanmoins, a posteriori, on constate que c'est une vision quelque peu réductrice de tes intentions. Mais peut-être avais-tu des comptes à régler également avec les attitudes politiques souvent contenues dans l'idée d'intervention dans l'espace public, issues pour la plupart d'une lecture du situationnisme.

BA : J'ai découvert l'art sous la double influence de la radicalité des avantgardes et du messianisme moderniste. Adolescent et étudiant, j'étais assez classiquement attiré par ces mouvements qui voulaient transformer le monde en quelque chose

de plus libre, de plus beau et de plus poétique. Mais leur part jusqu'au-boutiste, leur nihilisme, essentiellement chez Debord d'ailleurs, où l'art ne peut exister que dans son dépassement, c'est-à-dire dans son abolition en tant que marchandise, tous ces aspects extrémistes et dogmatiques ne me convenaient finalement pas. Et après quelques années, se sont simultanément formalisés dans mon travail le deuil d'un art qui révolutionnerait le monde et le refus de la nostalgie, du cynisme et du formalisme. Même si c'était relativement peu formulé à l'époque, c'est quelque chose qui se trouvait au coeur des Actions-peu, et qui aujourd'hui me semble bien plus important que le rapport à l'espace public. À cette époque, je parlais de ce travail comme d'une « guérilla douce ».

FP : Quelle est ta définition du formalisme ?

BA : Tout d'abord, il faut bien s'entendre sur un point : je crée avant tout des formes et je veux qu'elles soient belles et puissantes. Ce que je ressens comme formalistes, ce sont des formes qui ne renvoient qu'à elles-mêmes, ou alors seulement à d'autres formes artistiques. Ce sont des formes sans nécessité et complètement mortes, qui ne font que jouer avec des signes et les recombinaison.

Les artistes formalistes sont ceux qui créent des formes qui n'ont d'autre but que de ressembler à de l'art contemporain, ou à l'idée que ces artistes s'en font.

FP : Tu parles de deuil des attitudes des avantgardes, mais en même temps, visiblement, tu n'y renonces pas totalement.

BA : Ce que je pense essentiellement conserver des avant-gardes, c'est une certaine violence de l'affirmation. Si l'on considère le Modernisme comme un long mouvement de conquête pour l'émancipation des formes, pour leur autonomisation, avec une croyance dans le progrès, on peut lui opposer les avant-gardes du début du XXe siècle comme une guérilla anarchique, non linéaire et déshistoricisée. On a d'un côté une croyance, en l'Art et en le Progrès, et de l'autre une mise en crise et en doute de ces notions. En d'autres termes, on pourrait dire que les avant-gardes sont plutôt du côté du désir et le modernisme de la volonté. Ce qui m'importe aujourd'hui, c'est de créer en prenant en compte ces tentatives, en étant conscient de leurs impasses théoriques et politiques, et de faire quelque chose avec cela. Avec toujours le désir d'un art qui va néanmoins changer le monde, mais qui va néanmoins être vendu dans des galeries, et qui va néanmoins être muséifié, etc. Ce sont des contradictions internes, toujours complexes à gérer.

FP : Ces contradictions révèlent une volonté de ne pas laisser croire - ni se laisser croire - à des grands schémas idéologiques radicaux. C'est aussi tirer les conclusions de ce qui s'est toujours

passé dans l'histoire. Par exemple avec l'art conceptuel : je pense qu'à partir de la fin des années 80, on a par exemple commencé à avoir une vision plus claire de ce qu'il est advenu de l'art conceptuel, en distinguant la réalité du discours de ses acteurs mêmes : la critique institutionnelle, la dématérialisation, etc. On a commencé à pouvoir voir un art conceptuel fétichiste, muséifié, inclus dans le système marchand et pour autant, cela n'enlève rien aux dimensions poétiques et offensives des travaux de ces artistes. Un terme qui me semble toujours valide pour évoquer ton attitude est celui de défiance : envers toute croyance absolue en un certain système, ou credo idéologique. Le seul risque de cette attitude est peut-être le retrait.

BA : Le retrait n'est pas forcément quelque chose de négatif. En tout cas, le terme de défiance me semble particulièrement approprié à une période de mon travail, notamment au moment de l'exposition Oui, en 1997. Au même moment, je fais ce petit tract qui reprend la forme et le style de ceux des marabouts qui sont distribués aux sorties de métro, où je me présente comme un « artiste inconnu dans le monde entier » et qui « ne peut rien ». Encore une fois, je pense que les contradictions internes sont là très tôt : d'un côté j'appelle ma première exposition Oui - oui à quoi, on pourra peut-être en parler - et en même temps je me présente comme quelqu'un d'impuissant.

FP : Oui, même si c'est oui au doute, est néanmoins une affirmation. Est-ce que ce choix de titre a un lien avec un dépassement du stade critique, de l'artiste qui dit non ?

BA : Ce « oui » venait en réaction à beaucoup de « non » que je voyais dans l'art à ce moment-là. Ces positions de refus, de rejet ou de repli sont toujours vraies aujourd'hui, et pas uniquement dans l'art d'ailleurs. Ce oui était également une affirmation en tant que telle, une orientation générale. Et bien sûr, ce oui incluait le oui aux doutes, le oui aux contradictions, le oui à l'envie de travailler dans l'espace public mais également le oui à vendre des oeuvres dans les galeries, le oui à faire des belles sculptures lisses en porcelaine et le oui à scotcher des sacs plastiques sur une grille d'aération. C'était un oui aux mélanges et à l'hétérogène.

FP : Revenons au fait que les Actions-peu ont été rapidement archétypales d'une certaine politique de la faiblesse.

BA : C'est vrai que les Actions-peu ont été beaucoup lues et commentées sous cet angle et je pense en avoir aussi un peu joué. Il est certain qu'à l'époque j'étais sensible à ces notions d'interstice et de disparition et qu'existait chez moi une certaine volonté d'effacement, que l'on retrouve par exemple dans Artiste Boris Achour ou dans une sculpture. En même temps dans les Actions-peu, il y a « peu » mais il y a aussi « action » et, comme

l'a noté Guillaume Désanges, c'est surtout le terme « peu » qui a été retenu et rarement celui d'« action ». Alors que pour moi cela a toujours été fifty-fifty, les deux en même temps. Action signifie bien qu'un sujet agit, même si les Actions-peu se présentent comme anonymes et éphémères.

FP : Les Actions-peu ne sont pas une disparition, mais une apparition : elles ne tendent pas vers le rien, elles partent de rien, c'est tout à fait différent. Même ambivalence pour le dans Artiste Boris Achour c'est le document jetable par excellence, et en même temps c'est un CV. C'est l'affirmation d'une identité

BA : Et puis se présenter comme « inconnu dans le monde entier » est déjà une revendication et une fausse modestie. C'est clairement dire la volonté d'être connu dans le monde entier.

FP : Dans ce tract figurait une citation de Bruce Nauman, qui est pour moi significative, car Nauman est l'artiste qui ne s'est jamais réellement inscrit dans aucun mouvement ni groupe, et qui a toujours été réactif vis-à-vis de son environnement artistique. Au moment où tout le monde sort de l'atelier, fait des happenings, du Land Art, il choisit quant à lui l'option « artiste d'atelier », au risque de se faire taxer de réactionnaire. Il est aussi l'artiste qui assume l'autorité de la parole de l'auteur, qui dit : « Pay Attention Motherfuckers », « maintenant c'est moi qui parle ».

BA : À l'époque des Actions-peu, il y a effectivement une influence forte de Bruce Nauman, que j'ai découvert tout de suite après la sortie des Beaux-Arts.

Il est cité dans ce tract, et encore plus directement dans une pièce que j'ai faite pour l'exposition Oui. Cette pièce est une inversion de son Autoportrait en fontaine où j'ai la tête sous l'eau et je souffle de l'air. Je pense qu'il s'agissait d'une manière assez évidente et brutale de signifier une filiation et son renversement. On peut aussi parler de non-influences tout autant que de réactions. Autour de la période de mes études, entre 1986 et 1991, triomphent la Figuration Libre, Anselm Kiefer, la Trans-Avant-Garde, le Neo-Geo. Je me sens totalement éloigné de tout cela et cela ne m'intéresse pas du tout. Ce n'est qu'un peu plus tard que j'arrive à trouver des affinités avec des gens géographiquement et générationnellement plus proches, comme Philippe Parreno ou Thomas Hirschhorn.

FP : Je crois que les influences que tu revendiques, comme celle de Nauman ou de Robert Filliou, ne tiennent pas tant à des affinités de formes, mais plutôt à des figures d'artiste.

BA : Ce sont des figures tutélaires imposantes, avec tout ce que cela a d'exaltant et parfois de pesant. Mais effectivement les influences ne sont que très peu formelles. Chez Bruce Nauman, je vois avant tout la singularité et la solitude. Ce sont avant tout leurs idées de l'art qui m'intéressent,

leur manière de penser et de vivre leur pratique artistique.

FP : Tu as souvent mis en avant deux références littéraires, Robert Musil et

Witold Gombrowicz. Je trouve cela assez éclairant parce que ces deux auteurs ont comme point commun d'être des « générateurs de mondes », d'avoir l'ambition de créer une cosmogonie globale dans leur écriture. Avec néanmoins un positionnement complètement opposé. Musil crée un monde dans l'acceptation de la pluralité des voix, d'une polyphonie dont il dit qu'on ne peut pas en faire abstraction, qu'on ne peut trouver une voix absolument singulière et qu'on parle à travers les mots et les paroles des autres. Et Gombrowicz, qui vit cette même situation de manière beaucoup plus conflictuelle, subit cette polyphonie comme une pollution de sa subjectivité. Gombrowicz est dans l'affirmation qu'il faut lutter contre la parole des autres, et réinterpréter le monde d'une manière singulière, presque paranoïaque - au sens solitaire de la chose. J'ai l'impression que tu as pris des deux, à la fois dans la conscience de l'acceptation et dans le désir du refus.

BA : Quand j'ai décidé de sortir de l'atelier et de faire les Actions-peu, la question de l'enregistrement s'est immédiatement posée et ma première réaction a été de ne pas en faire. Je voulais que ce soit une sorte d'acte libre, hors de l'histoire, hors du marché, hors des galeries. Pur geste. Mais cela n'a duré que quelques instants pour la simple raison que si j'étais artiste, je devais en garder une trace. Sinon, c'était un acte de fou, pas d'artiste. Un acte artistique est l'idée d'une possible transmission aux autres, d'une communication, et peut-être d'un échange. C'est en tout cas la volonté, la tentative de ne pas être totalement solitaire. Pour te répondre plus directement, je dirais que je suis par rapport aux conceptions du sujet chez Musil et Gombrowicz dans une position médiane. Et je l'entends comme un point de bouillonnement des contradictions, certainement pas quelque chose de calme, de reposé ou d'arrêté. Je l'entends comme un lieu de tension dans lequel je mets ce en quoi je crois et vers quoi je veux tendre, mais aussi ce qui me déplaît, ce avec quoi je ne suis pas d'accord et que je réprouve. Tout cela pour moi doit faire partie du travail. Générique est exemplaire sur ce point, tant dans le dispositif de tournage ouvertement manipulateur que dans le texte qui oscille en permanence entre énoncé d'une voix subjective et brouillage médiatique ou culturel. Il est dans cette oeuvre clairement question de la fonction de l'art comme outil de construction d'un sujet, tout autant que de la transformation de cette notion de construction de soi en impératif culturel. L'irrésolution dans laquelle se tient Générique me semble bien plus intéressante que tout acceptation ou tout refus.

FP : Ton travail contient également un commentaire sur la position de l'art dans la culture. Tu es lucide sur le fait que l'art est totalement intégré dans la culture, et qu'il n'y a pas d'échappatoire à cette situation. Ce n'est d'ailleurs pas souhaitable, sauf à être aveuglé par la nostalgie. Par là même, je ressens dans ton travail une agressivité à l'endroit d'un art qui se positionnerait comme critique envers la culture.

BA : Cette intégration de l'art à la culture est effectivement indéniable et produit des effets problématiques et intéressants. Il me semble qu'à part une réaction assez rare qui serait celle d'un refus total de la culture et du marché, en gros un déni de réalité, qui implique une visibilité quasi nulle et l'impossibilité de vivre financièrement de son art, il reste deux possibilités aux artistes. Soit ils jouent complètement ce jeu de l'intégration et deviennent de simples producteurs d'objets culturels destinés à remplir les musées, les foires, les magazines et les biennales, soit ils ne l'acceptent que partiellement ; cette position devient intéressante parce qu'il y a forcément une tension qui se crée. Le conflit entre le désir de liberté, de singularité de l'artiste et son institutionnalisation par la culture et le marché, peut s'avérer extrêmement riche et productif, artistiquement parlant, s'il est assumé et utilisé comme élément moteur du travail, plutôt que comme élément de résistance. C'est ce qu'a su exemplairement mettre en oeuvre Warhol. Sinon l'art à visée directement critique ou politique ne m'intéresse pas. Outre sa fréquente pauvreté formelle et conceptuelle, cet art me semble surtout totalement inefficace quant aux objectifs escomptés.

FP : Nombre de pratiques contemporaines, que l'on pourrait qualifier de postpop, reposant sur l'appropriation de signes de la culture de masse, visent à des effets de reconnaissance et de connivence, qui à mon sens tentent de pacifier artificiellement des rapports conflictuels entre art et culture. Et je pense que ton travail ne recherche jamais un mode de connivence avec le spectateur. Les signes que tu importes et utilises sont toujours problématiques.

BA : Les éléments que j'utilise le sont à la fois en tant que signes mais également pour leurs qualités propres, leurs formes ou leurs histoires. S'ils semblent, eux ou leur utilisation, problématiques, c'est parce que leur nature est complexe, ou bien parce que les manipulations qu'ils subissent ou leur association avec d'autres éléments leur confèrent une position d'étrangeté, un statut ambigu. Au-delà de l'effet quasi immédiat de reconnaissance, apparaissent des sentiments de malaise, de trouble qui sont le plus souvent dus à la décontextualisation et à l'exacerbation de qualités intrinsèques à ces objets. Les fleurs en fil de fer et collant de Jouer avec des choses mortes

sont reconnues comme de l'artisanat créatif, cadeau de fête des mères ou décoration de vitrine de boulangerie - donc d'ores et déjà des formes culturellement dévaluées - et de plus, leur léger surdimensionnement et leur gamme de couleur marronasse les tire vers un obscène peu naturellement associé à l'enfance ou aux loisirs créatifs. L'air de la Lambada murmuré par une grosse forme rose dans Cosmos est utilisé à la fois parce que c'est un hit mondial, un condensé d'exotisme et d'érotisme frelaté, la musique d'une publicité pour une boisson gazeuse, un objet sonore que l'on retrouve jusque dans des toupies ou des poupées de bazar, mais également tout simplement parce que le fait de le fredonner le transforme en une comptine assez tendre et calme.

FP : Au début de ton travail, chaque pièce que tu conçois est très individualisée, avec une adresse directe au spectateur à qui tu donnes un rendez-vous, qui s'actualise de manière assez classique dans une relation face à l'oeuvre, au présent. Et je pense que cela s'est complexifié récemment.

BA : Effectivement, je commence par réaliser des pièces autonomes, même si, dès les premières expositions personnelles, j'ai accordé beaucoup d'importance aux relations qui peuvent exister non seulement à l'intérieur d'une pièce, mais également entre les pièces. Cette importance donnée à l'exposition provient aussi de l'attention que je porte aux objets que j'utilise et à cette volonté de ne jamais les considérer comme neutres. La forme de l'exposition est elle-même une des composantes, non-neutre, de l'art actuel. Dans mes expositions récentes, le spectateur n'est plus face à un ou plusieurs objets, mais se trouve immergé dans un espace et dans un temps où coexistent de multiples stimuli, qui peuvent être sonores, lumineux, visuels, et où opèrent divers effets de matériaux, de couleurs, d'échelles, de typographies. C'est pour cela que je considère mes dernières expositions comme des paysages, terme qui renvoie à la fois à une notion extrêmement classique et codifiée de l'histoire de l'art, mais qui est surtout pour moi quelque chose à l'intérieur duquel on se déplace. Je ne considère pas le paysage comme quelque chose en face duquel on se place et que l'on observe, mais comme un espace à l'intérieur duquel on se trouve et où l'on se déplace. Et ce déplacement induit une temporalité. Le fait de réaliser ce que j'appelle des paysages permet que les éléments qui le constituent forment à la fois un ensemble tout en gardant leur autonomie. Cela permet également de jouer avec le proche et le lointain, et avec les échelles.

FP : Les temporalités se sont également complexifiées maintenant que ton rapport à l'oeuvre s'est déplacé vers un rapport à l'exposition. Les objets qui constituent l'exposition

perdent de leur autonomie pour devenir des jalons que le spectateur devra assembler. Le sens et les affects se situent davantage dans les rapports et la coexistence des éléments. En ce sens, je ne qualifierais pas tes expositions récentes d'environnements ou d'installations. Il s'agit davantage d'une pensée de l'exposition, où tu places le spectateur dans un espace-temps à multiples dimensions. Ce n'est plus le « ici et maintenant » de l'oeuvre ; cela joue avec de l'attente, du délai, des effets d'échos ou de réverbérations.

BA : Je crois que les interrogations sur le temps sont depuis longtemps présentes dans mon travail, que ce soit dans toutes ces vidéos fonctionnant en boucle comme Demeurs, Zooming ou Passage, ou encore, de manière différente, dans des pièces comme Rempli, Stoppeur ou Sommes, qui étaient des temporalités gelées. Mais comme tu le notes, il y a effectivement une complexification de ces problématiques qui est simultanée d'un déplacement du rapport à l'oeuvre vers un rapport à l'exposition. Quand tu parles de cette moindre autonomie des éléments qui la constituent et de cette nécessité de les assembler pour avoir accès à du sens et à des affects, j'ai l'impression de t'entendre décrire Cosmos de Gombrowicz. Dans le roman, les éléments, les indices ne sont censés prendre leur sens que dans leur mise en relation. Bien évidemment la ligne est constamment brisée, cela fuit de partout, la résolution est sans cesse repoussée, pour finalement ne jamais aboutir. Cette description pourrait également être celle de l'exposition Non-stop paysage qui combinait des pièces plus ou moins anciennes avec d'autres créées pour l'occasion, toutes de factures très différentes. Non-stop paysage était une transposition du format du vidéo-clip en celui d'une exposition : tous les quarts d'heure, durant quatre minutes - la durée moyenne d'une chanson - l'exposition s'animait, des sculptures lumineuses clignotaient, une porte automatique s'ouvrait et se fermait aléatoirement, le tout piloté par une tête géante sans organe suspendue à l'envers et tournant sur elle-même en chantonnant la Lambada. Les murs étaient entièrement peints aux couleurs de ces magasins japonais ouverts 24h/24. C'était une autre temporalité, plus métaphorisée, qui venait s'associer à la première. Et le spectateur, selon le moment auquel il arrivait, se trouvait face à des sculptures inertes ou bien au coeur d'un improbable son et lumière. Dans Jouer avec des choses mortes, outre des sculptures, l'exposition comprenait un film d'une heure, projeté sur l'une d'elles, qui présentait des personnages les manipulant dans l'espace même de l'exposition. De par le film, la nature des sculptures se brouillait, et elles devenaient des sortes d'accessoires aux fonctions multiples. Et le spectateur se trouvait dans un espace-temps

assez indéfini où les images semblaient relever davantage d'un événement à venir plutôt que passé. Plusieurs temporalités coexistaient : celle de la déambulation dans l'espace d'exposition, celle que chaque spectateur accordait au visionnage du film et enfin celle du film lui-même. D'une manière générale, les délais, les torsions et les échos temporels de ces expositions créent des effets de flottement et d'indécision pour le spectateur qui complètent ceux que je veux produire grâce à l'hétérogénéité des matériaux, les différences d'échelles ou la saturation de signes.

FP : Elles nécessitent du spectateur un travail de reconstruction vis-à-vis d'un ensemble qui s'énonce comme délibérément hétéroclite.

BA : La notion de déconstruction a été très présente dans mes derniers travaux, et c'était le sujet évident et central de l'exposition intitulée Flash Forward. Si j'ai longtemps refusé d'admettre la part réactive de mon travail, c'est parce que je la concevais uniquement comme quelque chose de négatif.

Mais la réactivité, c'est aussi construire sur la déconstruction. Ce que tu disais de mon travail comme réactivité à un contexte donné - plus ou moins immédiat, plus ou moins large, plus ou moins artistique, plus ou moins politique - c'est simplement essayer de comprendre les conditions d'une position au sein d'une époque. Il s'agit pour moi de proposer à l'intérieur même d'une pièce ou d'une exposition quelque chose qui soit de l'ordre de la déconstruction, et en même temps de l'ordre de la reconstruction simultanée.

Pour moi, l'un ne doit pas aller sans l'autre. Flash Forward se divisait en deux salles : dans la première, on voyait uniquement des tableaux et on ne pouvait pas savoir qu'il s'agissait d'une déconstruction avant d'avoir vu dans la seconde les mêmes éléments s'agencer et se superposer dans un film d'animation, dans une espèce de chaos combinatoire, sans début ni fin. Si je conçois une exposition comme un paysage, cela a également beaucoup à voir avec le décor et avec l'idée de mettre le spectateur face au processus de production de l'oeuvre. Ce processus est déconstruit, mis à plat et il est reconstruit en même temps.

FP : Penser l'exposition dans ces termes permet aussi de la considérer sous la forme d'un spectacle, d'un show. Non-stop paysage et Jouer avec des choses mortes convoquent des référents comme le parc d'attractions, le spectacle scolaire de fin d'année, le centre commercial, le plateau de télévision, etc. Audelà de leur formatage, de la pauvreté de leur imaginaire, dont, quoi qu'on en dise, tout le monde est parfaitement conscient, ces espaces véhiculent, malgré tout, une idée du festif et de la fédération. Et ce sont donc aussi des endroits de bonheur. Intégrer ces références dans ton travail revient aussi à accentuer une part de

divertissement assumé.

BA : Tout à fait. Même si Operation Restore Poetry avait plutôt tendance à faire sortir assez rapidement les spectateurs de la salle à cause de son volume sonore, ce n'est plus du tout le même type de rejet que la main bouchée (Rempli) ou que le canapé dans lequel on ne peut pas s'asseoir (Scrupule). Je crois effectivement que mon travail développe depuis quelque temps un aspect lié à l'entertainment, au divertissement et qu'est apparu un aspect ludique qui n'existait pas au début. J'aime beaucoup l'idée que l'art, minoritaire, travaille des formes culturellement majoritaires, pas pour les critiquer mais pour en cristalliser les aspects les plus étranges et en proposer des prolongements alternatifs, des sortes d'univers parallèles, un peu comme ce qu'a fait David Lynch avec Twin Peaks. Dans l'art, la notion de divertissement, comme celle de décoratif d'ailleurs, est entachée de soupçons d'impureté et autant il est aujourd'hui admis que l'art puisse citer des formes culturellement dévaluées, autant il me semble qu'un art réellement divertissant est toujours reçu de manière problématique.

FP : Parlons de ta méthode de travail. Tu as produit Jouer avec des choses mortes aux Laboratoires d'Aubervilliers, et je me souviens que tu as transformé le projet en cours de route : le film comportant les sculptures manipulées par des personnages ne faisait pas partie du projet initial.

BA : Ma manière de travailler ne relève pas ou très peu de la pratique d'atelier. Les choses se construisent presque en temps réel au moment de l'exposition. Et cette manière de travailler induit forcément une forme de réactivité, parce que je ne travaille pratiquement qu'en fonction de contextes qui sont des propositions d'exposition. Et entre l'idée originelle et sa concrétisation se passe un temps plus ou moins long. En général, plus ce temps est long, plus le projet évolue et se transforme. En outre viennent se greffer les contraintes matérielles, et donc il faut jouer avec tout cela. C'est une manière de fonctionner que j'aime beaucoup, même si c'est parfois assez stressant.

FP : En même temps, il est difficile de dire que tu opères vraiment en réactivité à des propositions d'exposition, parce que tu ne fournis pas une réponse à un contexte, tu n'es pas non plus dans la logique du projet.

BA : C'est simplement qu'une invitation à une exposition est une sorte de déclencheur. Et comme ce que je fais depuis quelque temps nécessite un certain déploiement dans l'espace, c'est seulement à l'occasion d'une exposition que ce que j'ai envie d'expérimenter peut devenir visible. Dans Non-stop paysage, il y avait tout un ensemble de modules qui était agencé. Certains étaient préexistants, plus ou moins anciens, et d'autres avaient été réalisés pour l'exposition.

Dans Jouer avec des choses mortes, il y avait également des modules, mais qui avaient tous été réalisés pour l'occasion. En fin de compte, cela revient au même dans la mesure où il s'agit de mettre ensemble des choses. C'est uniquement dans le rapport que ces choses existent, et c'est uniquement dans un espace assez conséquent que ce rapport peut exister. Et effectivement, souvent, les pièces et les expositions entraînent de nouvelles envies, de nouvelles interrogations ou de nouvelles idées qui se déploieront plus tard. Voire, si le temps de gestation est assez long, qui se déploient à l'intérieur même d'un projet, comme cela a été le cas pour Jouer avec des choses mortes.

FP : Cette question des rapports et du fonctionnement associatif est une récurrence dans ton travail : une forme de déploiement « horizontal », non hiérarchique, d'éléments disparates. La pièce archétypale de ce mode d'agglomération est le vidéoclub Cosmos.

BA : Dès l'origine, il s'agit de montage. Il y a toujours au moins deux choses qui sont associées : une colonne de sacs plastique sur une bouche d'aération ou du papier aluminium sur un poteau dans les Actions-peu. Dans Contrôle, c'est une forme et un matériau que j'associe ; dans Abri, une forme et un matériau de l'espace public qui se retrouvent ensemble. Dans les premiers travaux, ce montage était synthétisé dans une pièce. Ensuite, cela s'est déployé, déplié. Aujourd'hui, il est toujours synthétisé dans les pièces, mais en plus il existe dans le rapport des pièces entre elles, il s'est fractalisé.

FP : Le montage est la forme emblématique des avant-gardes ! Dans tes premières pièces comme Contrôle, il jouait un rôle plus discursif qu'aujourd'hui. Il y avait une volonté de signifier, quelque chose d'explicite dans l'assemblage d'une forme et d'un matériau. Aujourd'hui, la fractalisation et l'expansion des formes permettent que tu puisses complètement exploser l'idée d'un message.

BA : J'ose espérer qu'il n'y a jamais eu un message.

FP : On pouvait lire Contrôle ou Abri à l'aune d'un rapport au conditionnement social, à l'aliénation de l'ordre normatif. Ce n'est quand même pas une interprétation farfelue. Ne serait-ce que par leur titre, elles induisent clairement ce type de lecture.

BA : Peut-être, mais c'était quand même avant tout des couleurs, des formes, des matières et des rapports entre ces éléments. Cela dit, je pense qu'à cette époque, j'assumais moins facilement de parler ainsi de l'aspect formel de mon travail et que j'avais tendance à privilégier ces aspects politiques. Depuis, le travail a évolué, et je me sens plus libre.

FP : Je pense que tu as accepté progressivement l'idée d'un imaginaire personnel. Si l'on parle de

collage et de montage, avec tous leurs présupposés d'hétérogénéité et de non-hiérarchisation, on est néanmoins amené à se poser la question des choix iconographiques que tu effectues, par exemple pour Flash Forward : comment cela marche qualitativement et quantitativement.

BA : Quantitativement, j'essaie souvent de mettre en place des systèmes de surcharge, d'excès ou de saturation. C'est une manière assez simple mais toujours efficace de dépasser l'autorité de l'oeuvre, de la Pièce. C'est aussi l'affirmation d'une volonté de ne pas lutter contre la surabondance de signes et d'images mais plutôt d'en jouer. Cela donne par exemple, dans Cosmos, deux cents boîtiers de cassettes vidéo placés côte à côte sur une étagère de quarante mètres. Ou encore la centaine d'extraits de quelques secondes de dance music montés les uns à la suite des autres dans Totalmaxigoldmachinemegadancehit2000. Il y a encore une autre manière de traiter le quantitatif, comme dans Zooming, et toutes mes vidéos qui fonctionnent en boucle. Ces vidéos génèrent un temps suspendu, il n'y a pas de progression temporelle. C'est une autre manière de multiplier les éléments et de les mettre au même niveau. Maintenant, d'un point de vue qualitatif, je pense qu'il s'agit encore une fois avant tout d'éléments communs, même s'ils proviennent de champs différents. Pour prendre des exemples tirés de Flash Forward, qui ne se souvient de l'image de cette petite Colombienne qui a agonisé en direct pendant plusieurs jours devant les caméras du monde entier, quel amateur d'art ne connaît l'Autoportrait en fontaine de Bruce Nauman et qui ratera l'association entre des visages jaunes et la famille Simpson ? D'une manière générale, les images que j'utilise oscillent entre générique et singulier. Elles valent à la fois pour elles-mêmes mais sont également devenues des signes culturels, des icônes.

FP : Je considère la facture lisse des images de Flash Forward, tout comme le zoom avant perpétuel de Zooming, qui ne franchit jamais la fenêtre ce qui permettrait à une narration de débiter, comme des rapports avec la surface des choses. C'est-à-dire que chaque image, finalement interchangeable, ne fait que redire la même surface que la précédente. Cela ne s'approfondit jamais.

BA : C'est encore plus évident avec Ici et autrefois et ailleurs et maintenant. Cette pièce est constituée d'un très grand nombre de posters de chambres d'ados sur lesquels sont dessinées au marqueur des empreintes négatives de mains. Il y a à la fois un recouvrement de l'image, apparition en négatif de la main, mais aussi une caresse de cette image. C'est quelque chose d'extrêmement naïf, une possibilité de croyance en l'image. Comme si, en touchant l'image, on pouvait toucher ce qu'elle

représente, tous ces objets de désir : moto, bouteille de coca, pin-up, Michael Jackson, Che Guevara ou chaton...

FP : C'est une pièce extrêmement fétichiste, parce que la main renvoie à l'origine pariétale de l'art, comme trace première du geste humain. Le fétiche, c'est un objet mort que l'on charge pour lui conférer un pouvoir, pour le rendre vivant, et cette croyance est jouée dans cette pièce. Dans un rapport à l'image, je voudrais évoquer Remix de la performance Jaïzu de Chris Burden, cette performance que tu as réalisée et dont les intentions sont explicites dans le titre. Jaoezu est décrite par Chris Burden comme suit : « Vêtu de blanc et portant des lunettes de soleil, j'étais assis en face de la porte d'entrée. Les visiteurs étaient admis à entrer un par un. Ils avaient le sentiment que je les observais, mais en fait les lunettes de soleil avaient été peintes en noir sur les faces intérieures et j'étais virtuellement aveugle. Je suis resté immobile et muet pendant toute la durée de la performance. Beaucoup de gens essayaient d'engager la conversation avec moi : l'une d'elles m'agressa et une autre éclata en sanglots hystériques. » Les documents sur cette performance sont cette description factuelle et une photographie. Il ne s'agissait pas pour toi de reproduire l'expérience de Burden, de reconstituer son contexte, mais uniquement de travailler avec l'image que l'on a des choses. Tu l'as donc effectuée, avec des lunettes opacifiées, assis sur une chaise, mais devant un public, comme un spectacle déceptif.

BA : J'avais envie de tester cette expérience de passivité face à un public, de ressentir l'absence de communication, voire d'agressivité qui pouvait s'installer. Cela m'intéressait aussi de jouer avec la radicalité de la performance des années 1970, mais au travers de la médiation par l'image. Je renvoyais le spectateur plus à un déjà-vu qu'à la réelle actualité d'une situation. L'expérience que nous avons de 99% de l'art se fait au travers de reproductions, par les catalogues, par Internet. Il y a des milliers d'oeuvres que je n'ai jamais vues et que pourtant je connais par leur reproduction. Elles m'ont apporté la réalité de leur image. Donc, quand je dis que je fais référence à des oeuvres, c'est souvent aux images de ces œuvres plutôt qu'aux œuvres elles-mêmes.

FP : C'est quelque chose que tu as assimilé, y compris dans ta manière de produire des formes et des objets, qui sont pensés comme des images.

BA : C'est parce que j'utilise essentiellement des éléments qui nous sont déjà connus et familiers. De ce point de vue, qu'ils soient en volume ou pas n'a en effet que peu d'importance. C'est pour cela que je n'aime pas utiliser le terme de « culture populaire » pour parler de mon travail mais plutôt celui de culture commune. Ce que j'utilise est commun, à la fois au sens de banal, mais aussi

d'une appartenance commune. Quand quelque chose est une image, ou est devenu une image, il a perdu de sa substance vitale, et c'est effectivement une des questions qui m'intéressaient dans Jouer avec des choses mortes. L'aspect mort de ces objets provenait en partie de leur aspect générique, déjà-là, et il était renforcé par leur statut d'image.

FP : J'ai plusieurs autres sujets de conversation, mais on peut les aborder en parlant d'une pièce : prenons Stoppeur, qui réunit plusieurs aspects qui m'intéressent. Dans un premier temps, j'aimerais qu'on parle de son titre et du rapport au langage qu'il développe. Dans ta manière de titrer et d'utiliser le langage plus généralement au sein de ton travail, tu uses de ce que j'appellerais une intransitivité. Par ailleurs, tu emploies souvent des termes déictiques (Oui ou ici et autrefois et ailleurs et maintenant), qui, décontextualisés, engagent ce même rapport intransitif au langage en privilégiant l'énoncé performatif plutôt qu'un langage de communication. Ce rapport au langage privilégie également un impératif de l'action sur son éventuel objectif : ce serait le désir, plutôt que l'objet du désir.

BA : Mes titres, comme mes pièces, convoquent souvent plusieurs sources, plusieurs univers. Pour Stoppeur, c'est très simple : c'est la moitié d'un autostoppeur, un stoppeur sans auto. Mais ce titre a aussi à voir avec les Stoppages-étalon de Duchamp. Un monde qui s'accorde à nos désirs est aussi la moitié d'une citation, il manque le début de la phrase de Bazin qui est « le cinéma substituée à notre regard ». Je crois que cette intransitivité que tu décris correspond à ce que moi j'appellais une tentative « d'aller vers » et de repousser en même temps, qu'on retrouve dans des pièces comme Stoppeur, Scrupule, Rempli, ou encore Les Femmes riches sont belles. Je ne la placerais pas au niveau du langage mais directement au niveau du sens des pièces elles-mêmes.

FP : La figure du Stoppeur est ambiguë : on ne sait pas qui est stoppé. On peut aussi entendre « auto-stoppeur » comme un terme réflexif : le stoppeur qui se stoppe lui-même. La figure de l'auto-stoppeur est une figure instable, mais en même temps immobile. Est-ce celui qui peut stopper quelque chose d'autre, ou celui qui se stoppe lui-même ? C'est une figure très forte : l'auto-stoppeur est celui qui demande, mais qui n'a aucune monnaie d'échange ; il demande la confiance absolue, sans garantie.

BA : C'est tout ce que demande l'art. Non pas une croyance, mais un engagement total, de la part de l'artiste comme du spectateur. Tout ce que tu dis est une interprétation de ce travail avec laquelle je suis d'accord, mais je n'ai pas envie de privilégier un sens en particulier. C'est moi qui me stoppe, qui stoppe le regard, qui suis stoppé en

étant devenu un poster, une image à connotation vaguement publicitaire. Cette image contient ce dont on parlait tout à l'heure : la planéité et la surface de l'image, le rapport que cela induit au désir et à la mort.

FP : Le Stoppeur est pour moi une pièce qui fonctionne comme une figure de style énigmatique. Ce n'est ni une allégorie, ni une métaphore. Tu appelles le spectateur à considérer l'image en tant que telle, il peut en reconnaître la figure, il sait ce que c'est, mais en même temps, à quoi est-il convoqué en la regardant ?

BA : Il n'y a de « bon » spectateur que celui qui se laisse envahir par l'image et par ce qu'elle porte comme dérangement, comme étrangeté. C'est un peu la même question que pour les Actions-peu. Quelle valeur ces travaux ont-ils quand quelqu'un qui passe dans la rue les voit ? Quand quelqu'un qui ne les reçoit pas comme de l'art les rencontre ? Dans ce cas, outre la part d'imaginaire qu'ils génèrent, c'est la valeur de perturbation de l'ordre qui m'importe le plus. Il y a une constante dans tout ce que j'ai réalisé dans l'espace public : que ce soit avec les Actions-peu, Les Femmes riches sont belles, Stoppeur ou Ghosty, rien n'indique qu'il s'agisse d'art quand ils sont perçus par des passants. Il s'agit juste de quelque chose qui ne va pas, d'un dérangement. Le fait que ces oeuvres ne soient pas reçues comme étant de l'art permet un regard peut-être plus neutre et plus essentiel, d'où sont évacuées les questions habituellement associées à l'art dans l'espace public, comme son rôle social, son rapport au politique, son inscription dans un site, etc. Quand des passants croisent Ghosty, un type qui porte un masque et qui ne dit rien, je ne sais pas ce qu'ils ressentent mais je ne pense vraiment pas qu'ils s'imaginent qu'il s'agit d'art.

FP : Sans doute pas ceux qui appelaient le commissariat.

BA : Ni ceux qui voulaient lui casser la gueule ! Un type était descendu de voiture et voulait le frapper. Je pense que c'était un retour de l'agressivité que générerait Ghosty.

FP : Plusieurs pièces comme Ghosty, Jaïzu ou les Sommes, développent le motif de la passivité. Je pense aussi à la tête de Cosmos, autiste et chantonnante, ou encore à cette phrase de Robert Filliou que tu citais dans le premier numéro de la revue Trouble : « Rester tranquillement assis sans rien faire ». Michael Fried parlait des sculptures de Tony Smith en termes de présences humaines. Pour toi, il s'agit d'un renversement de cet énoncé, où tu considérerais les présences humaines comme de la sculpture minimale. Quelque chose de passif, d'indifférent, de lisse ou de réfléchissant. Cela pourrait presque être une définition de la sculpture selon Donald Judd.

BA : Il y a encore une fois une part de réactivité. Pour Ghosty, Jaïzu ou Hypnos, il s'agit en partie

de contrecarrer un peu bêtement une demande. On m'invite à un festival de performance, chacun a un quart d'heure, tout le monde passe à tour de rôle, des types gesticulent dans tous les sens. Moi je propose d'hypnotiser tout le monde et que, pendant un quart d'heure, ce soit moi qui contrôle tout. Le moment venu, bien entendu, il ne se passe rien, la soirée continue comme si de rien n'était. Ghosty a été créé à l'invitation d'une biennale de sculpture dans l'espace public où chaque artiste va poser son travail dans un coin, indiqué sur un plan afin de créer un parcours dans la ville. Il y a donc pour une part une réaction de méchant gamin qui, lorsqu'on l'invite à faire une performance, décide de rester immobile, ou qui, quand on lui propose de faire une sculpture publique, préfère créer un personnage et le faire se promener trois mois dans la ville.

FP : Décevoir, c'est aussi stimuler.

BA : Une volonté, un peu immature, de ne pas vouloir jouer le jeu. Un punk à

l'envers : au lieu de gueuler et de tout casser, je ne bouge pas. On peut sans doute l'exprimer autrement : ces pièces sont des pauses. Sommes est aussi un moment de quiétude, une sculpture calme. Même si je considère ces photos comme extrêmement violentes. Violentes dans l'acceptation d'épouser la forme. La violence de Ghosty est son mutisme, son visage inexpressif, le fait qu'il ne réponde pas aux sollicitations, qu'il soit hors-sociabilité. Quand je refais la performance Jaïzu de Burden, au début il y a un silence respectueux mais au bout de quelques minutes, il commence à y avoir des bruits de chaises, des racléments de gorge, des rires gênés jusqu'à ce que les gens soient vraiment excédés parce que c'est ennuyeux de regarder quelqu'un d'immobile. Cela crée une situation de violence, surtout quand une seule personne fait face à un groupe. Ce que tu appelles une passivité, et que moi je nommerais plutôt un retrait, est une manière de provoquer des situations de tension.

FP : Cette asocialité est un point de vue sur la position d'auteur. C'est une sorte d'amoralité.

BA : C'est surtout une tentative d'être dans un va-et-vient permanent entre la norme et la subversion. Dans l'art comme ailleurs, la subversion est toujours plus ou moins rapidement assimilée, et parfois la passivité est bien plus violente et effective que l'action ou la provocation. Et cette figure de la passivité, du retrait, me paraît assez efficace dans la subversion déceptive qu'elle produit. On touche là à un point qui me semble essentiel, celui des rapports actuels entre l'artiste et la société. Il y a une énorme projection fantasmatique de la société sur l'artiste, par un effet de procuration et de catharsis : la société transfère toujours sur l'artiste ses inhibitions, ses refoulements, en l'enjoignant d'être libre, singulier, critique, rebelle, différent, producteur de

nouveauté, afin d'éviter qu'elle ne le devienne elle-même. Et même si ces injonctions ne sont plus aujourd'hui réservées au seul artiste, puisque chacun est désormais sommé « d'être lui-même », de se « réaliser », d'être « singulier », je crois que la figure de l'artiste les concentre et les cristallise à un très haut degré. L'artiste est un prolétaire dont la société loue la force de singularité. Et comme il me semble impossible de nier et de refuser cet état de fait, la seule solution me semble être d'en jouer. Et l'on en revient à l'immobilité, l'inertie et la passivité de Ghosty, du Stoppeur, ou de l'Autoportrait en Coyote.

FP : Ce sont des figures catalytiques : elles n'émettent presque rien, mais elles condensent, comme des trous noirs.

BA : Oui, ce sont des éléments presque neutres qui permettent à une réaction d'avoir lieu. Mes

travaux les plus récents, comme par exemple Jouer avec des choses mortes, placent le spectateur dans une position assez proche de ces notions. Ce n'est plus moi ni l'oeuvre qui relèvent de cette nature, mais le spectateur qui se trouve en retrait, dans une position assez passive, voire d'exclusion. C'est également vrai pour la porte automatique Cosmos : elle est autonome, elle s'ouvre et se ferme, qu'un spectateur soit là ou pas. Cette notion s'est peut-être un peu transformée : à un moment, elle était directement inscrite dans l'oeuvre, maintenant elle s'est déplacée dans une adresse au spectateur.

FP : La porte automatique contient aussi finalement une violence : elle dit en quelque sorte « welcome », et « fuck off ».

BA : Cela pourrait être un bon titre pour l'entretien, Welcome /Fuck off !

## Francis Alÿs

### « *The Celebrated Walking Blues* »

Michele Robecchi talks to Francis Alÿs,

*Francis Alÿs is not an easy man to track down. A perfect mirror image of his work, he seems to be constantly moving from one place to another, and the wide range of media he uses – from painting to video and performance – can't help but reinforce the conviction that with Alÿs we are called to deal with a rather mysterious, if not elusive, figure. Contemporary managed to meet Alÿs in London a few weeks prior to the opening of *Seven Walks*, one of his most ambitious projects to date, realised in collaboration with Artangel and Bloomberg, only to discover that he's actually a very open, relaxed and affable character, every inch the articulate conversationalist and very willing to discuss his work in detail. In spite of the unequivocally high production values behind *Seven Walks*, Alÿs often emphasises the simple nature of his concepts, and the fact that he uses the first-person plural when describing the making of his work provides an insight into how much importance he places on the collaborative side of his practice. Unlike many other projects promoted by Artangel, *Seven Walks* revolves around different ideas rather than one single strong proposal, addressing various elements that the artist acknowledges as typical of the city of London, such as the Coldstream Guards, bottles of milk, the proliferation of CCTV cameras and the commuting phenomenon.*

Francis Alÿs: The common trend of all the projects is walking, in a very loose sense. It could be me, it could be somebody else. Obviously all of them address the city of London, but there was no solid proposal aiming at one special single installation or film. In fact, there was no proposal at all. I'd been in touch with James [Lingwood, co-director of Artangel] for a few years and we weren't getting anywhere in terms of putting something together, so I decided to come to London anyway and spend some time over here, and that led to the first project, which was Railings, and then one thing led to another. It's more like a suite of little or big interventions, which I hope will create some kind of narrative of one person in one place at a specific moment. But it's not like a show – there's never been any kind of master plan. We kept building along the way. The whole project took six or seven visits to London over a period of a year and a half. This is the first time that I'm in a situation where I am doing this articulation of scenarios or episodes in a specific location that's not Mexico, which is very interesting. I think it has to do with the fact that the image I had of London as a city was very confused. I've come here a few times, but as a visitor. I always had an outsider's point of view. I started by addressing the main features of London partly because of the absence of a big project. So I got things like the Buckingham Palace Coldstream Guards, or the railings – things that strike me as details of one bigger entity. The development of the project was very much like one discourse linked to another. And ultimately it could have continued on and on. That's why the last walk, in a very catholic way, is about resting. You know, the working week and the Sunday rest. It's very much related to the temporality of my stay. I think that if I had stayed another year it could have been 13 or 17 walks. It's quite an open figure. It is more representative of an attitude than of one specific project.

Michele Robecchi: So the Railings film was the first step?

FA: Yes. It uses the sound of the railings and represents the character of the place. That's partly because I can't think of a city that's got as many railings as London does. I always export my way of working to different places. I extended and created a different version of something I was working on before while in Mexico and just pasted it on to London.

MR: Did you deliberately try to focus on more than one single subject?

FA: I think it's the way I work – I'm quite dispersed.

MR: When Faith Moves Mountains (A Project for Geological Displacement) (2002) was built around a single strong idea. It's not dispersed.

FA: Yes, that's probably true. That was one comment, or allegory. *Seven Walks* is much more like a structural kind of story. We talked a lot with James about the idea of rumour – how information passes from one person to another. We took it as a background, as a metaphorical way to talk about the project. It's a fragmented identity. Once this was in place, we were also afraid of being tied to the concept of me, or somebody else, performing but I think I eventually managed to do something different while preserving my own language at the same time. For example the railing piece is very simple – it's just walking along the railings with a stick. There are different moments – the first one is walking, then there's a sound created by the architectural pattern, so you get the sound of a column first, then the railing, another column, an entrance, which generates a moment of silence, and then another column, the railing, and so on. The motion of the walker creates a melody that records the architecture. So that was the first

chapter – the railing. The second chapter was to create a repertoire of the possible sounds available. It was a second short film. The third one was to play with it. I sort of improvised on the railings while I was walking. I understood that hitting them in a specific part, with a specific strength or speed, would make them sound different. And I started playing with that and creating more interaction with the material.

MR: The Coldstream Guards piece seems an evolution of Do It (1999), the work you did in Venice in 1999 where you and Cuauhtémoc Medina hung around the city carrying half a tuba and looking for each other. If you didn't meet, would you have considered the piece as aborted?

FA: We actually thought it would have lasted longer. We met after two and a half days and were a little disappointed that it happened so quickly but it was a wonderful way of rambling through the city – we had some kind of role but at the same time it was just about wandering around. Ultimately we never really set a limit on time. It could have happened after five days or two hours. There's no logic behind it – they're random meetings. Except that after a while people started saying 'Hey, we saw the other guy over there ten minutes ago', so we were helped a little by the rumour spread by the piece itself, which was nice.

MR: John Cage once organised a future meeting with a few friends of his and years later when he went to the pre-established meeting point he was alone.

The operation failed and yet I reckon it was successful in a different way.

FA: It could have failed. One of us could have got fed up and just dropped out. At the end of the day it was pretty much like a love story – two people looking for each other, a sort of sexual reunion, and then playing just one note with the tuba. In London I was curious to see how the same scenario would work if one multiplied the number of the participants. So we did a test with a group of musicians dispersed in the city on a Sunday morning when it was completely deserted. We were hoping that they would try to make bird calls and that once they met there would have been a battle of melodies which would eventually end up in a growing noise produced by the instruments calling each other. Unfortunately it looked a bit too much like the one in Venice, so we reduced the language to its minimum and started working with a group of Coldstream guards and just used the sound of their steps. It became a more minimal and serial piece – serial in terms of music and minimal because what they were doing was reforming or rebuilding this perfect square of eight

by eight soldiers. So there was this growing element of the sound of the steps, which had more to do with Steve Reich, and the construction of this very rigid structure a la Carl Andre at the same time. I also wanted to address the fact that in England there is a long tradition of walkers, from the 19th century to people like Richard Long and Hamish Fulton. Do It in Venice was more like a bizarre love story, the guards piece is a social allegory. It reflects our need to identify with a group. The difference was quite striking if you think that they were conceived almost from the same premise.

MR: You once said about the early walks that if you felt they were getting nowhere, you would just drop out in the middle of it.

FA: Yes. I've had some like that. Not that these pieces were really aborted, but some of them drastically changed direction. Usually when something gets diverted, I just look for another way to make the same point. I don't think any scenario has gotten lost. Not so far at least. Sometimes you build up something in a slightly distanced way, and then you get here and the confrontation with the place itself very quickly cancels the project. It's just not the right moment to do it. The history of the place itself offers its own narrative. After all, only a small part of my work is planned ahead, a lot of it just takes place during the making. Once the parameters for the piece are set you just let it go. There's little control involved in the actual outcome or development of the piece itself. But yes, it has happened, even recently, that something went wrong. One turned out to be a total disaster. It was great though – it was very interesting because it was totally liberating. I went as far as starting the action and then it just went wild. And it was actually really nice. I just stepped out of the whole thing and watched it. They were just doing what they wanted, they didn't give a shit about what I was trying to do.

MR: And it never happened that, years later, you would reconsider a scenario that originally didn't work for a different situation?

FA: Oh, they often come back, you know? It's more like when you imagine a scenario in a certain location and you start being there, and eventually it fails or it just doesn't happen, and then years later you're invited to a very different context and this new context gives you the missing elements you were looking for. And then suddenly something clicks and that's it. Afterwards it goes really quickly. We can all fail but it's important to realise that the context is often the device that can give you that little missing information you needed to make a piece work. Another thing that vaguely links all the

different projects of Seven Walks is that their plot is fundamentally very simple. Each project could be described in two or three lines. They don't develop a very complex narrative. Most of them should be able to circulate without a need to see the images. Like walking along the railings with a stick – you can figure out an image of it. Or 64 guards walking in the city looking for each another. This idea of maintaining a very simple structure to the scenario is always there, maybe because there is a series of different chapters, and you can only say so much in each of them, otherwise you start to lose the context. I think there are just a few things that you can say as an artist. There are just a few things that I feel I can say or want to say, and I'm very obsessed with saying them by considering all the different angles. There aren't many occasions when I think I might have something to add.

MR: How much professionalism and how much spontaneity is there in your projects now?

FA: Well, some of my pieces are more structured, some are more ambitious. Hopefully I'm not getting too controlling in that sense. What I'd like to keep open is this surprise element, this randomness. Maybe they're getting more focused.

MR: It's a bit like a jazz musician. After years of jam sessions you inevitably develop some reference points in your mind. You have a repertoire of tricks you can use in case you don't know what to do.

FA: You can always play a trick or do a little kind of dance, but you lose something, you know? It's good to be a bit more spontaneous. Though I think you know your limits much better than when you're younger, there's a better understanding of what you're doing. I haven't been in the business for so long, to tell the truth. I started quite late, when I was 30. I'm not physically young, but I'm not an old artist either. I have the age to be considered mid-career but I've only been in the business seriously for about 14 years – which is not that much in comparison to artists who started in their teens. There are artists in their 30s that have 16 or 17 years of experience.

MR: Do you think that with time you more often find yourself in familiar situations and the fact that you've been there before inevitably helps you to deal, or not deal, with it at all?

FA: You know how to deal with it, but on the other hand you have one option less because you don't want to go through the same negative experience again. I never really thought about it, but I think it's more because you understand yourself a little better. I don't know if it's because time is running

out faster after a certain age, and you try to do what you reckon is urgent first. In a way I hope the fact that I'm so dispersed will help me better understand what I want to do. I'm not really sure, to be honest. It's a good question.

MR: Do these walks somehow mirror the walk of life? Starting up, going ahead, developing expectations, having unexpected meetings, adapting to changes, the risk of failing...

FA: Yes. Probably, yes. But sometimes, during your evolution, you also become more risky somewhere. When things get more controlled they also tend to become more anonymous, more feasible. On the other hand, every time you try to challenge yourself or the place you live in, you push it a bit further.

MR: I think this aspect of your personality is evident in your work and it's actually one of the things that I like more about it. Whereas some artists often display a striking clarity of thought from the beginning about what's going on, and how things should be and develop a strong, single perspective, you always seem to remind your viewer that there's another side of the story, if not more.

FA: Yes, I think it's something I've had from the beginning. I deeply admire people that manage to go like caterpillars in one direction – I envy them but I can't do it. I've tried; I get bored. I always work on at least 6-10 projects at the same time and I jump from one to another. It's the only way I can move on. Stepping in, stepping out. It's the same with media. I do two hours of drawings, maybe I'll go and test something on the street, and then do a painting. I need that kind of skip of attitudes over the course of the day.

MR: Do you decide which is the most suitable medium along the way, or do you already have something in mind when you start?

FA: I start with an idea, then it develops. Usually you start talking to somebody else, and that person can translate differently; it grows, it starts to get a shape. Usually the medium defines itself. It could be an animation, it could be a drawing, a painting, a text or a sound. But that's a second stage of the evolution. It probably means that I'm a failed writer. You'd love to do everything you want but you cannot. There are certain things you cannot express but through a painting. Painting enjoys a certain advantage. Some people would rather look at a painting than a photograph, or give more time to it. That possibly gives you a stronger contact point with the public. Also, because the images are figurative, they're more straightforward. I use

painting in a very traditional way. It's a very good mental space for me. I think the multiplicity of media sometimes has kept me from being cornered into one specific audience. I know that if I would I'd be isolated within a very strict contemporary art world circle.

MR: Not having a specific talent for something in particular helps you to relate to a lot of different things. But it can represent a handicap too, whereas being fully aware of the ability to excel in something can be very confidence boosting.

FA: That's true. I think there's a general demand that pushes you towards one single thing. Our society is evolving into this very specialist world. Everybody is good at one very specific thing. That's particularly clear in the art market. People want to be able to classify you.

MR: The downside is that there's a lot of competition involved too. I think competition plays a big role in shaping your character when you're exceptionally talented in something. You get defensive if there's a new guy out there. You feel like you have to brace to your position, unless of course you're so over-confident that you don't even mind.

FA: Yes. It has been a great help to be in Mexico in this sense, and to be able to step out of it, although the country is changed a bit now. The art scene is becoming more global. But the reality of the city is so cruel; it's so strong that it automatically makes you reassess why and how you're trying to do what you do. It's a very good test for your work and it was a perfect place for me to start. Nobody knew me, nobody gave a shit. And I got really addicted to the place. And living at this slight shift, this distance from my own culture, was quite helpful in starting to develop my practice. Then the years went by and after 20 years I'm still there. I just find it a very lucky coincidence that I had the opportunity to start in Mexico City. My upbringing was quite distant from Mexican culture. I consider my stay in Mexico City as a very good accident. It helped me to go a bit faster than if I had done it elsewhere. There's a strange sense of urgency in Mexico. I was so used to the situation in Europe that I would have probably found it more difficult here.

MR: In Antwerp, the city where you're from, there seems to be a very lively art scene though. There are a lot of good artists coming from there.

FA: Yes, there are very good artists. And I'm interested in that, from a distance. I recognise that there are certain ingredients of my work in common with them. Well, it's the place where I'm

from – it's not something that you can wash away. I can't, anyway. But for me Mexico City is better. I think one of the things that kept me in Mexico was that the place regenerated itself quite well over the last 20 years or so, out of which I've spent about 14-15 in the art world. Each time something's getting in place, something else comes along that kicks it away and proposes a different attitude. It happens in a quite cyclical way, there's always something new coming in that forces you to question your own practice. Maybe it's got to do with the place itself. It's strong. You always have to reposition yourself in order to not be overwhelmed by this gigantic urban entity.

MR: Speaking of gigantic entities, what was the genesis of *When Faith Moves Mountains* (A Project for Geological Displacement)?

FA: I was invited to the third Bienal Iberoamericana de Lima. It was conceived as an event to counteract [former President Alberto] Fujimori with the aim of recuperating civil space and culture. The end of Fujimori was in sight, and the country was very depressed. You couldn't see a way out. I suppose the fact that there were those sand dunes around the city gave us the idea for the metaphor. You know, to do something that seemed impossible. It's a very pretentious way of putting it, but it's the shortest! Anyway, the project was turned down by the Bienal – they said it wasn't feasible. So I spoke to Cuauhtémoc and we decided to keep going anyway. Eventually they called back and the project was reintegrated in the programme, and from there it was just pure logistics. The idea was very simple. The action was quite simple too. The premise of the piece was gratuity – nobody was paid and everything had to be done through generosity. There was a lot of good will or faith involved. We made four journeys just to go to talk to the people and try to convince them that it was worthy to be part of the action. In terms of energy, about 80 per cent was probably used just in trying to get people to participate and some other people to donate hot dogs and drinks after the event, or to get us buses, shovels, etc.

MR: You've developed a strong professional relationship with Cuauhtémoc Medina along the years. The cooperative side of your projects seem to be a really important part of your work.

FA: It actually comes from a very simple thing. I'm not trained in any medium, so once I define one, I start looking for specialists in them. Then there's a kind of bouncing back and forth game, and that I really enjoy. That really develops a project and leads it. Most of the time the collaboration is good and it wouldn't have happened if I had just continued on my own. Maybe I'm maintaining the

structure of the architectural studios. Architecture is pretty much teamwork.

MR: You deal with a lot of different media and yet sculpture seems to be strangely absent from your work. How come? Is it because you're an architect and...

FA: Yes, I think it's because of my architectural background. At first, when I started working I tried to avoid adding things because I was a little frustrated by certain aspects of architecture. I was more interested in stories. But I'd like to do one now. I think it's an interesting phenomenon and I recognise that some people are very good at provoking something just by putting you in a space in confrontation with one object. I think that another reason why I didn't use sculpture was the difficulty of justifying the need for adding objects in an environment as saturated as Mexico City. It's a place extremely full of elements to play with. [pause] Actually I've been invited to Skulptur Projecte in Münster in 2007. [laughs]

MR: [laughs] Splendid occasion to make amends.

FA: Yeah. It will be challenging.

## Gaston Bachelard

« *La poétique de l'espace* » (extrait),  
1961

On nous demandera peut-être, pourquoi, modifiant notre point de vue antérieur, nous cherchons maintenant une détermination *phénoménologique* des images. Dans nos travaux précédents sur l'imagination, nous avons en effet estimé préférable de nous situer, aussi objectivement que possible, devant les images des quatre éléments de la matière, des quatre principes des cosmogonies intuitives. Fidèles à nos habitudes de philosophe des sciences, nous avons essayé de considérer les images en dehors de toute tentative d'interprétation personnelle. Peu à peu, cette méthode, qui a pour elle la prudence scientifique, m'a paru insuffisante pour fonder une métaphysique de l'imagination. A elle seule, l'attitude « prudente » n'est-elle pas un refus d'obéir à la dynamique immédiate de l'image ? Nous avons d'ailleurs mesuré combien il est difficile de décrocher de cette « prudence ». Dire qu'on abandonne des habitudes intellectuelles est une déclaration facile, mais comment l'accomplir ? Il y a là, pour un rationaliste, un petit drame journalier, une sorte de dédoublement de la pensée qui, pour partiel qu'en soit l'objet – une simple image –, n'en a pas moins un grand retentissement psychique. Mais ce petit drame de culture, ce drame au simple niveau d'une image nouvelle, contient tout le paradoxe d'une phénoménologie de l'imagination : comment une image parfois très singulière peut-elle apparaître comme une concentration de tout le psychisme ? Comment aussi cet événement singulier et éphémère qu'est l'apparition d'une image poétique singulière, peut-il réagir – sans aucune préparation – sur d'autres âmes, dans d'autres cœurs, et cela, malgré tous les barrages du sens commun, toutes les sages pensées, heureuses de leur immobilité ?

Il nous est apparu alors que cette transsubjectivité de l'image ne pouvait pas être comprise, en son essence, par les seules habitudes des références objectives. Seule la phénoménologie – c'est-à-dire la considération du *départ de l'image* dans une conscience individuelle – peut nous aider à restituer la subjectivité des images et à mesurer l'ampleur, la force, le sens de la transsubjectivité de l'image. Toutes ces subjectivités, trans-

subjectivités, ne peuvent être déterminées une fois pour toutes. L'image poétique est en effet essentiellement *variationnelle*. Elle n'est pas, comme le concept, *constitutive*. Sans doute, la tâche est rude – quoique monotone – de dégager l'action mutante de l'imagination poétique dans le détail des variations des images. Pour un lecteur de poèmes, l'appel à une doctrine lui porte le nom, si souvent mal compris, de phénoménologie, risque donc de ne pas être entendu. Pourtant, en dehors de toute doctrine, cet appel est clair : on demande au lecteur de poèmes de ne pas prendre une image comme un objet, encore moins comme un substitut d'objet, mais d'en saisir la réalité spécifique.

Il faut pour cela associer systématiquement l'acte de la conscience donatrice au produit le plus fugace de la conscience : l'image poétique. Au niveau de l'image poétique, la dualité du sujet et de l'objet est irisée, miroitante, sans cesse active dans ses inversions. Dans ce domaine de la création de l'image poétique par le poète, la phénoménologie est, si l'on ose dire, une phénoménologie microscopique. De ce fait, cette phénoménologie a des chances d'être strictement élémentaire. Dans cette union, par l'image, d'une subjectivité pure mais éphémère et d'une réalité qui ne va pas nécessairement jusqu'à sa complète constitution, le phénoménologue trouve un champ d'innombrables expériences ; il bénéficie d'observations qui peuvent être précises parce qu'elles sont simples, parce qu'elles « ne tirent pas à conséquence », comme c'est le cas pour les pensées scientifiques qui, elles, sont toujours, des pensées liées. L'image, dans sa simplicité, n'a pas besoin d'un savoir. Elle est le bien d'une conscience naïve. En son expression, elle est jeune langage. Le poète, en la nouveauté de ses images, est toujours origine de langage. Pour bien spécifier ce que peut être une phénoménologie de l'image, pour spécifier que l'image est *avant* la pensée, il faudrait dire que la poésie est, plutôt qu'une phénoménologie de l'esprit, une phénoménologie de l'âme. On devrait alors accumuler les documents sur la *conscience rêveuse*.

**Olafur Eliasson**  
*Models are real*  
2007

In order to understand, inhabit, and evaluate space it is crucial to recognize its temporal aspect. Space does not simply exist in time; it is of time. The actions of its users continually recreate its structures. This condition is often forgotten or repressed, as Western society is generally still based on the idea of a static, non-negotiable space. Commercial interests also nurture this idea, as people have realized that static objects and objective spaces are more marketable than their relative and instable counterparts. When surroundings are thought of as stable, we tend to lose a feeling of responsibility for the environments in which we move. Space becomes a background for interaction rather than a coproducer of interaction. But what takes place is, in fact, a double movement: The user's interaction with other people co-produces space which in turn is a coproducer of interaction. By focusing on our agency in this critical exchange, it is possible to bring our spatial responsibility to the fore.

In the last 40 years many artists and theorists have repeatedly criticized a static conception of space and objects. The idea of objecthood has, in part, been substituted with performative strategies, the notion of ephemerality, of negotiation and change, but today the criticism is, nevertheless, more pertinent than ever. It seems necessary to insist on an alternative that acknowledges the fundamental connection and interplay between space and time and ourselves. Because models are comprised of two fundamental qualities: structure and time, one way of drawing attention to our co-production of space is a close examination of models.

As objects in general are not static, neither are artworks. These exist in a manifold of instable relationships which are dependent on both the context in which they are presented, and the variety of responses by the visitors – or users, another word I use to draw attention to the activity of the viewer. Since the early 1990s, when I was a student, we have in artistic critical discourse considered the museum visitor as a constituent of the artwork, a conception that is essential to my practice today. To emphasize the negotiability of my works – installations and larger spatial projects alike – I do not try to conceal the technical means on which they rely. I make the construction accessible to the visitors in order to heighten their awareness that each artwork is an option or model.

Thus, the artworks are experimental set-ups, and experiences of these are not based on an essence found in the works themselves, but on an option activated by the users.

Previously models were conceived as rationalized stations on the way to a perfect object.

A model of a house, for instance, would be part of a temporal sequence, as the refinement of the image of the house, but the actual and real house was considered a static, final consequence of the model. Thus the model was merely an image, a representation of reality without being real itself.

What we are witnessing is a shift in the traditional relationship between reality and representation. We no longer progress from model to reality, but from model to model while acknowledging that both models are, in fact, real. As a result we may work in a very productive manner with reality experienced as a conglomeration of models. Rather than seeing model and reality as polarized modes, they now function on the same level. Models have become coproducers of reality.

Models exist in various forms and sizes: Objects such as houses or artworks are one variety, but we also find models of engagement, models of perception and reflection. In my artistic practice I work both with analogue and digital models, models of thought and other experiments that add up to a model of a situation. Every model shows a different degree of representation, but all are real. We need to acknowledge that all spaces are steeped in political and individual intentions, power relations, and desires that function as models of engagement with the world. No space is model-free. This condition does not represent a loss, as many people might think, deploring the elimination of unmediated presence. On the contrary, the idea that the world consists of a conglomeration of models carries a liberating potential as it makes the renegotiation of our surroundings possible. This, in turn, opens the potential for recognition of the differences between individuals. What we have in common is that we are different. The conception of space as static and clearly definable thus becomes untenable – and undesirable. As agents in the ceaseless modelling and remodelling of our surroundings and the ways in which we interact, we may advocate the idea of a spatial multiplicity and co-production.

## Olafur Eliasson

### *Your engagement has consequences*

2009

*« Physics has found no straight lines – has found only waves – physics has found no solids – only highfrequency event fields. THE UNIVERSE IS NOT CONFORMING TO A THREE-DIMENSIONAL PERPENDICULAR-PARALLEL FRAME OF REFERENCE. The universe of physical energy is always divergently expanding (radiantly) or convergently contracting (gravitationally). »*

Richard Buckminster Fuller.

Everything is situated within a process – everything is in motion. This not only applies to comprehensive systems like entire societies or the development of an international search engine on the internet, but also to our perception of a given space, here and now, and to our interaction with other people. All these relationships are evolving and they are not merely situated in the midst of their time; rather, they are of time.

Despite this, contemporary culture has a tendency to objectify a vast quantity of systems, relations, situations and ideas by depriving them of their temporal dimension. As a result, we have grown accustomed to regarding objects as timeless and our conception of space has been formalised. The entertainment industry, especially, has developed a strategy of communication that consciously omits the notion of temporality, since this makes it easier to set up universal utopias and desires for consumers. The separation of time and objects is thus to a large degree driven by commercial aims.

In this short essay, I hope to reintroduce awareness of time as a constituent element of objects and our surroundings through two small case studies. The first traces the relation between an idea and time, whereas the other explores vibrations as a language with which to describe space. By focusing on time and vibrations, we can create a perspective – a construction, of course – from which an alternative spatial conception springs. Let us look at the reintroduction of time into matter through a small model I have made for the occasion:

1. Idea: An idea or concept is processual.
2. Application of Form to the Idea: In order to communicate the idea, I have to find a language for it. In this way, content finds a form and – in order to keep this experiment simple – we can state that the form becomes the ‘carrier’ of the content (although the relationship between content and form is in reality much more complex).
3. Communication of the Idea: The form applied to an idea is not only the one that I myself choose. When circulated, every idea picks up dimensions and meaning that I haven’t considered and couldn’t foresee regardless of whether they are productive to my original thought or not. Forms are therefore temporal, caught up in the tissue of exchange, constantly coloured by the ongoing negotiations

and renegotiations with their surroundings, and time adds relativity to the idea as it travels through the world. Unfortunately the global commodification of both forms and our sensés considers the idea of a relative or malleable object to be counterproductive to the core of capitalistic value systems.

4. Time is Individual: The clock is not our only tool for the measurement of time. It seems more attractive to talk about your time and my time; that is, the lived experience of time, instead of being concerned with the universal construction of temporality that so many people take for granted. What is fast to me may appear slow to you. It is not only our immediate experiences that are a subjective matter; our memories and expectations also have a highly individual impact on our perceptions.

5. Your Engagement Sequence (YES):

The relativity that temporal engagement inevitably introduces should, for scientific laboratory purposes, be given a name: I suggest ‘YES’ (Your Engagement Sequence). YES attunes our attention to time, movement and changeability. It makes relative what is often considered to be true. Whenever a so-called truthful statement is made, you have to add YES in order to relate to, see through and make use of the statement. By regarding YES as a central element of our perceptions, you can negotiate the governing dogma of timelessness and static objecthood, thus emphasising your responsibility for the configuration of the concrete situation.

6. Consequences: If an idea only exists as a process, the traditional definition of truth and non-truth is shattered.

And when objects are relative to various factors such as context and engagement, even basic communication seems to become a challenge, especially because the language in which we usually speak and write is promoted by communication trends within modern society that do not favour such relativities. If we accept and implement the relativity of so-called truth by using YES, a general sense of responsibility in our relationship to our surroundings may be achieved. In other words, engagement has consequences and these entail a heightened feeling of responsibility.

This is but a model. And with it I merely wish to suggest a few schematic principles that may illustrate the general idea that experience is a cultural construction. Not only time has been formalised in contemporary life; space, too – fundamentally inseparable from time – has been made stable. Influenced by an essentially modernistic point of view, we have – consciously or not – conceived causal relationships between the right kind of space and the good life as such. Even after the end of postmodernism, we still find modern dogmas dominating our conception of space.

On the other hand, if people are given tools and made to understand the importance of a fundamentally flexible space, we can create a more democratic way of orienting ourselves in our everyday lives. We could call our relationship with space one of co-production: when someone walks down a street she co-produces the spatiality of the street and is simultaneously co-produced by it. This brings us beyond the classical Euclidean conception of space, consisting of three dimensions: height, length and depth, which define the object's relation to each. From this system, another conception of space has developed, the theory of topology, in which the temporal aspect of objects and spaces is central. Time is here traditionally referred to as the fourth dimension. Where the classical system was one of coordinates in a clearly defined field, topology sees objects moving over time, thus adding duration to height, length and depth.

Topological objects or figures are never static. And to continue the small experiment above, I would suggest that we introduce yet another component – another dimension: the objective categories are connected to the life of the individual subject through his or her engagement in the situation – YES. The fifth dimension is only possible when the fourth dimension is present; without temporality the idea of engagement does not make sense. YES creates a personal perspective on the world; it individualises the other dimensions of space. I am interested in the potential inherent in giving the individual subject this dimensionality as a sort of tool that can relativise the other dimensions upon which our conception of space is based. YES is only one tool with which to create alternatives to the modernistic conception of space. Another is waves. These can be waves of information, but also the communication of information through physical waves such as microwaves, long waves and frequency. Electricity is a kind of wave, as are my words, when they leave my mouth as condensed air, spreading radiantly, entering your ears. Also light, absorbed by our eyes, is usually perceived as waves.

At my studio, I have, together with a group of architects, developed a system of three swinging

pendulums that cause a measurable small point – the sum of the combined movements of the pendulums – to move in three dimensions. This vibration machine is a spatial development of what is traditionally called a harmonograph, which exists in various versions. They are almost always two-dimensional; i.e. have two pendulums only. By linking each pendulum to a digital interface I can ascribe to them the coordinates of x, y and z, and then digitally draw the spatial result of the three frequencies. They are easily tuned to a C major chord, for instance, one pendulum sounding the note C, one E, and one G. If they are given the correct frequency, the chord is harmonious and the vibrations form an orderly whole. This solidifies over time, thus drawing the contours of a three-dimensional object in space. In other words: sound vibrations can be turned into a tangible object. It is almost like building a model. One could develop this experiment into vast spatial arrangements by turning harmonious chords into spatial shapes. If we were to use a whole concert, like Beethoven's Fifth Symphony, we might build an entire city.

My interest in creating spatio-temporal forms based solely on vibrations and measured by my three-dimensional harmonograph is not so much the mathematical, computational specificities of the machine as the possibility of inscribing the understandings derived from the experiment into a wider, spatial context. And as is clear, architecture consists of other material than stones, concrete and steel. Music and sound also have consequences for our experience of space; in fact, they are co-constitutive, shaping our environments in a quite literal way. As with my initial case study, the vibration machine should only be seen as a model; a medium through which we can make non-negotiable spatial situations more negotiable. By considering various kinds of waves, you can ascribe different dimensions to a space in constant transformation.

The fields of waves are connected to my fundamental interest in exploring the relationship that arises between visitor and artwork. The experience of space – walking down the street, for instance – is a negotiation in which a co-creation takes place. What I am aiming at is to try to isolate the negotiation or engagement; that is, neither looking at the person nor the street, but instead at the in-between. The three-dimensional images created by my harmonograph are one such basic attempt. Finally, you may ask what role art plays in this extended discussion of time and space. To put it simply, I am interested in enhancing the role of art as a participant in society and find that art can contribute with reflections of a spatial nature; it can have political, social and aesthetic impact in non-artistic practices as well.

The potential of art is made apparent by the self reflexive activities of the people engaging actively

with it. Ultimately, art can raise fundamental questions about the development of our feeling of selfhood and identity. My interest lies not in the emphasis of a specific identity, but rather in the conditions that allow for the formulation of identity as an open field, characterised by a multiplicity of voices. The value system suggested by society at large unfortunately tends to favour fixed identities and few voices, based on limited concepts of what is good and bad, acceptable and non-acceptable. Facing the entertainment industry's

commodification of experience by excluding relativity through the suspension of time, the questions about self-reflection and identity have to be seriously reconsidered. We should avoid what we might call a Disneyfication of experience in order to leave room for individual evaluation, feelings and thoughts. When preserving the freedom of each person to experience something that may differ from the experiences of others, art will be able to have a significant impact on both the individual and on society.

## Yona Friedman

« Une architecture au-delà de l'architecture »,

Pour imaginer notre univers nous sommes obligés de choisir entre deux points de vue quasi axiomatiques : l'univers est-il régi par des règles (lois de la nature), ou est-il chaotique, erratique?

Quelle différence y a-t-il entre ces deux points de vue ? La règle peut être exprimée par langage, par des mots; elle constitue donc une abréviation (qui évite de répéter des événements semblables). Elle est essentiellement statique, comprenant un grand nombre d'événements. L'autre point de vue ne permet pas de caractériser les *vrais* éléments par des abréviations : *la réalité ne peut être abrégée*.

Nous ne pouvons donc pas choisir avec certitude : les deux points de vues sont vrais et faux en même temps. Il ne nous reste plus qu'à décider.

En réalité, la situation à laquelle nous sommes confrontés est plus compliquée: dans chaque domaine les deux points de vue sont complémentaires. En arithmétique, par exemple, tout est constructible à partir d'un nombre d'éléments simples; mais pour retrouver toutes les propriétés des nombres construits, les règles de construction ne suffiraient pas. Ainsi, en construisant la série des nombres naturels, chaque nombre a des propriétés qui ne sont pas prévisibles à partir de celles du nombre qui le précède. Cette incertitude des règles (qui sont donc des abréviations quasi mnémo-techniques) nous conduit à poser la question de savoir si ces règles existent de plein droit (c'est-à-dire : si les lois de la nature gouvernent l'univers), ou si elles ne sont que le fruit de notre imagination ?

L'arithmétique, c'est nécessairement parfait. Mais pourquoi l'arithmétique comprend-elle des irrégularités impossibles à formuler par une loi ?

Nous pensons en paroles et, en même temps, en images. Les régularités exprimables en paroles et celles contenues dans les images ne sont pas les mêmes. En paroles, nous présentons une *accumulation*; en images, une *totalité*. La « chose » (donc l'univers) devient différente selon qu'elle est présentée avec des paroles ou avec des images.

Pour analyser nos expériences, les paroles sont parfaites ; pour exprimer les totalités, nous devons recourir aux images.

*Construire une image* est donc la contradiction fondamentale.

Construire : c'est-à-dire rassembler des choses élémentaires et former à partir d'elles une chose unique. L'image, c'est la chose unique au départ, qui perd toute sa validité si on la décompose.

Je ne connais pas la réalité, mais il me semble qu'on ne peut l'affronter autrement que par l'image.

C'est ce que font les chiens, mais c'est également ce qu'il nous arrive de faire. Toute l'histoire de l'humanité peut être représentée par une séquence d'images.

Architecture : savoir construire. Pas seulement des bâtiments : le champ est plus vaste.

On parle d'architecture d'un roman, d'une symphonie, mais aussi du corps humain ou du droit romain. L'usage du terme « architecture » pour un système informatique est courant.

« Architecture » signifie aussi l'absence de règles préalables : elle conduit, elle-même, à la création de règles.

« Architecture » implique une construction articulée, une construction qui se suffit à elle-même.

C'est ce que j'ai tenté de faire dans ces pages.

Je ne sais pas si mes propositions sont justes ou fausses, mais j'ai fait l'effort de les rendre cohérentes. Une construction doit l'être.

Il est fréquent, en science, d'employer des modèles mathématiques. Ces modèles sont souvent commodes pour représenter des observations scientifiques, et, de ce fait, ils sont supposés donner une image appropriée de la réalité.

Mais ces modèles sont-ils vraiment appropriés ? Nous essayerons d'examiner certaines caractéristiques fondamentales de l'arithmétique, elle-même fondement du raisonnement mathématique, pour voir si ces caractéristiques n'empêchent pas une représentation appropriée de cette réalité.

*Nous pensons plus en images qu'en paroles* (au moins la plupart d'entre nous). D'où l'importance de « construire une image ».

D'autre part, les images sont difficiles à communiquer, plus difficiles que les paroles ou les formules mathématiques.

Pour nous faire une image du monde physique, certains concepts de base semblent être indispensables. Les concepts, eux, peuvent être décrits par le langage. (Évidemment le choix des concepts de base décrits verbalement est très pauvre. La plus grande partie de nos concepts de base sont en quelque sorte automatiques : ils ne peuvent être exprimés qu'à l'aide d'images. Les images sont, pour nous, la réalité, alors que les expressions verbales ne sont que des abstractions. Nous sommes d'ailleurs enclins à associer des images même à des abstractions.)

Les formules mathématiques ne servent que pour *contrôler* les concepts et les paroles. En général, elles ne peuvent mener à des concepts *sans que*

*ces concepts présentent des propriétés, des limitations inhérentes aux seules mathématiques.*

Les quelques pages qui suivent constituent une tentative pour « construire une image ». J'ai essayé, tout d'abord, de situer quelques-unes des limites intrinsèques aux mathématiques, puis je me

suis aventuré sur le terrain des images.

Le mot « image » ne veut pas dire « réalité », mais peut y être apparenté. L'image peut mener à des nouvelles observations qui, à leur tour, admettent de formulations mathématiques. Ainsi, la boucle est bouclée.

## **Vittorio Gregotti**

*Architecture, environnement, nature,*  
1982

La nature a été pour l'homme une force indomptable dont il fallait se défendre, paradoxalement mère et ennemie, furie inconnue et inconnue bienfaitrice dont il fallait obtenir les faveurs : elle a par la suite coïncidé surtout avec la terre, avec le sol en tant que producteur de moyens directs de subsistance pour la communauté ; elle est devenue plus tard mesure de fertilité, lien stable entre habitant et lieu : l'agriculture a été le moyen fondamental pour régler la nature et lui conférer une forme rationnelle. Enfin, à l'âge industriel (même si l'homme continue à creuser la terre pour en tirer des biens), production et consommation se sont détachées du lieu ; l'exploitation technologique construit et érige selon des rationalités et des relations qui lui sont propres, selon des buts dont la finalité est toujours autre que celle du milieu où ils surgissent. Combattre la nature ou s'en faire un habitat, la pénétrer, exploiter la dialectique qu'elle entretient avec le bâti, l'ordonner en des géométries ou en faire une nature idéale, élue, un enclos cosmologique, un paradis terrestre, une nature propice à la vie des hommes, opposée à la nature sauvage ; ou au contraire faire appel celle-ci, pédagogiquement, comme miroir de la vérité et

de la bonté de l'homme : à ces attitudes ont correspondu chaque fois des réponses architecturales précises et différenciées. Cette idée du paysage comme ensemble environnemental total (que nous avons ici essayé de proposer à l'architecture), loin de conduire à la conservation ou à la reconstitution de valeurs naturelles séparées, doit mener à la reconnaissance de la matérialité de l'environnement anthropogéographique tout entier, comme objet constant d'intentions et d'actions ; elle doit également se référer à son usage total comme une valeur indispensable, identifiable comme structure de l'environnement au-delà même du modèle de culture. Il s'agit, entre autre, de contester la valeur technologique comme valeur fondatrice de l'image de l'espace environnant pour réaffirmer au contraire son caractère intégralement physique, et faire de ce corps vivant de la nature, dont nous sommes partie, un moyen de communication et de connaissance de possibilités nouvelles. Il ne s'agit pas de prétendre construire un environnement physique qui influencerait ou dirigerait le comportement humain ; nous voulons simplement rendre l'environnement physique plus disponible.

## Pierre Huygues

Entretien réalisé avec Hans Ulbrich Obrist

HANS ULRICH OBRIST : Je pense que nous pourrions commencer par parler de ton projet de « parc ». Même si l'exposition du Musée d'art moderne de la Ville de Paris/ARC et celle de la Tate Modern n'en traitent pas directement, on peut quand même dire que ce parc à thème est sous-jacent, dans la mesure où il te sert de « catalyseur d'idée ». Quels sont les rapports entre ce projet de parc, l'exposition et l'exposition universelle ?

PIERRE HUYGUE : Cette exposition me semble pouvoir évoquer - sans en faire la représentation - le projet du parc. L'exposition du Musée d'art moderne et de la Tate n'est pas un prototype, à peine une annonce, juste une vague idée. Je dirai plus tard que, de façon générale nous inventons des fictions et nous nous donnons les moyens réels de vérifier leurs existences. J'ai, à travers ce parc, envie de les voir exister selon leur propre protocole. Pour revenir à ta question, le dénominateur commun, c'est une exposition collective, durable et performative. A travers le projet du parc, j'aimerais permettre la production d'un ensemble de pavillons et d'événements telle une exposition universelle qui serait construite autour de réalités données ou inventées pouvant se rejouer. Cela évoque l'idée d'un « jour sans fin », d'un mécanisme répétitif qui produit de la nouveauté, des singularités...

HUO : Oui, c'est l'argument du film *Le jour sans fin*...

PH : C'est frappant, cette idée du *Jour sans fin* : un jour précis se répète sans fin, il bégaye mais, dans cette boucle temporelle, surgit du différent. La répétition ne s'oppose pas à la production d'événements nouveaux. Mais dans les plis de ce présent devenu exponentiel et qui ne cesse de se multiplier, un homme fait l'expérience de toutes ses possibles vies. Il faut imaginer ce parc comme un présent démultiplié, chaque pavillon en est un présent parallèle. Pour revenir à la production d'une exposition universelle chaque pavillon est pensé pour un objet de présentation particulier, contrairement à la verticalité du musée, et, contrairement au parc à thème, il n'y a pas de schéma directeur pour l'ensemble des pavillons. C'est quelque chose qui tient plutôt de l'agencement organique de singularités.

HUO : Même si ce n'est pas exactement ton propos, il est intéressant que *Celebration Park* commence dans un lieu construit pour

« l'Exposition Internationale des Arts et des Techniques appliqués à la vie moderne en 1937 », Le musée, édifice permanent, a profité d'un contexte temporaire pour justifier sa raison d'être. Nous avons surtout parlé de deux choses durant la préparation : l'Exposition Universelle de New York, et puis le grand laboratoire, l'Exposition Internationale de Osaka en 70 avec évidemment le pavillon de Billy Kluver...

PH : Oui, le pavillon de Billy Kluver - qui avait collaboré avec Rauschenberg et avec beaucoup d'artistes comme Warhol était vraiment un objet étonnant, une machine à recevoir différentes temporalités. Au fond, l'analogie la plus éclairante qui me vienne est celle de l'organisme, c'est l'idée d'un milieu de la communication avec « un dehors ». Je pense qu'il faut trouver les moyens de produire des organismes.

HUO : En suivant le concept de l'organisme, est-ce que l'on pourrait dire que tu cherches à mettre l'exposition au niveau d'un système plus large, qui déborde du cadre convenu et conscrit dans lequel elle intervient habituellement ?

PH : Oui, c'est ça, explorer le format de l'exposition hors de huis clos. C'est une question de placement, il faudrait la rendre plus performative. Une exposition pourrait être une série télévisée, un opéra, un parc d'attraction, il faut que l'on puisse réapparaître ailleurs, et pourquoi pas dans les formats dominants (modes, courants de pensée).

HUO : Les mots composés avec le préfixe « RE » sont très éloquents dans ton discours. Est-ce que tu pourrais développer un peu cet aspect ? On pense, bien sûr, à la répétition, mais il ne s'agit jamais vraiment, chez toi d'un simple recommencement, c'est plus complexe. C'est quelque chose qui tient plus de « l'éternel retour » que du « fil rouge », non ?

PH : Oui, c'est de l'ordre du dissimilaire, du déplacement de centre de gravité. On pourrait constituer une sorte de glossaire de toutes les activités auxquelles on peut accoler le préfixe « RE ». Il y a ce très beau texte de Deleuze dans *L'île déserte* et autres textes qui en parle très bien. Cela renvoie aussi à cette notion de braconnage que l'on trouve chez Michel de Certeau « faire avec », « inventer avec ». Ce « RE » est présent dans la culture contemporaine avec les pratiques de la reprise, du remixage, c'est

devenu une seconde nature, intuitive et impulsive générée par la circulation des contenus. Ce n'est pas une pratique très nouvelle, ce besoin d'étendre la vie de personnages ou de récits de fictions, de participer à la production symbolique ou d'habiter les mythologies qu'elle génère. Ce qui est plus intéressant, c'est que c'est devenu une pratique quodienne et massive. C'est symptomatique le rapport qu'on entretient avec ses images, on pourrait le voir comment la manifestation de son inconscient. Il existe déjà un glossaire des pratiques d'extension produit par des gens entre 15 et 20 ans, on pourrait l'appliquer à notre génération, on verrait sûrement apparaître des similitudes avec ce phénomène des « fan fictions » qui participent à la vie des récits qu'ils affectionnent. C'est également une chose dont on peut trouver trace dans l'OULIPO avec Georges Perec.

HUO : Sauf que, dans ce dernier cas, il s'agissait d'un mouvement qui comptait quelques dizaines de personnes, tandis qu'avec le phénomène des « fan fictions », on a affaire à un mouvement de masse à un signe caractéristique de notre époque... Or, c'est aussi un élément présent dans ton exposition puisque tu y fais allusion par l'utilisation de « disclaimers ». Qu'est ce qui t'as amené à t'intéresser à ce mouvement des « fan fictions » ?.

PH : C'est lié à mon intérêt pour le jeu, l'extension, le déplacement en général. Travailler sur une rétrospective, c'est faire réapparaître des œuvres et continuer de les raconter. Le « RE » est présent. C'est aussi une mécanique que j'ai pratiquée avec Remake évidemment, mais aussi avec *Blanche Neige Lucie* ou *The Third Memory*, un jeu avec les célébrités et les icônes de la culture populaire. Mais c'est sa part de devenir qui est intéressante, étendue à de nouvelles possibilités.

HUO : Il y a deux façons de « reprendre » : l'une constitue une sorte de « statement » qui insiste sur le caractère révolu de la chose, et l'autre qui, sans dire la même chose, la prolonge, lui donne de nouvelles potentialités...

PH : Oui, la répétition est un « statement » qui met un point final à la phrase, alors que l'extension consiste plutôt à placer une virgule et à prolonger le récit. On est dans la bifurcation, d'où ce mot de « scénario » si fréquent. La narration ne tient pas dans l'histoire, mais elle est devenue extra-diégétique, elle est en dehors de l'image, en dehors de l'histoire, elle se situe dans l'amont et l'aval de sa production. Ce que l'on cherche n'est pas tant quelque chose qui se résout dans la production d'une forme déterminée, mais qui est suspendu dans son mouvement. La narration est

dans la règle du jeu.

HUO : De plus, tu intervies à l'occasion de la réouverture du musée, c'est un champ de possible qui s'ouvre et se prolonge à la Tate Modern...

PH : Oui bien sûr, c'est une seconde origine, c'est pour cela qu'il fallait être « célébratif » et performatif. En prolongeant De Certeau, la question qui se pose est : « comment inventer avec » ? Très vite s'impose l'idée que ça doit se passer à plusieurs, en collaboration, comme Mikhaïl Bakhtin considérait la polyphonie. Mais pour finir avec cette histoire du « RE » elle amène inévitablement d'autres histoires, celle de la circulation des biens et du copyright et celle de l'auteur. Ce que je te raconte n'est qu'un conte capitaliste !

HUO : Ce qui nous l'amène à la question de ces fameux « disclaimers ». La première phrase que le visiteur va rencontrer dans l'exposition est : « *Je ne possède pas le Musée d'art moderne de la Ville de Paris ni l'étoile noire* ». Quelle est la fonction de ce déni inaugural et de tous ceux qui le suivent ?

PH : L'exposition à l'ARC et à la Tate Modern commence et se prolonge par une succession de dénis. J'ai raconté une autre histoire de *Blanche Neige*, interprété 4'33" en traduisant le Silence de John Cage en notes de musique, j'ai fait usage d'un ensemble de choses. Je voulais ouvrir cette exposition, faire réapparaître des œuvres à travers le déni de leur usage. Ce déni s'applique aussi à la durée et à l'espace d'exposition, autant qu'à des personnages ou des récits. L'exposition commence avec « *Je ne possède pas le Musée d'art moderne* » auquel est ajouté « *ni l'étoile noire* », une autre extension. Un « disclaimer » c'est la déclaration de toute personne qui met à la disposition du public quelque chose qui ne lui appartient pas. C'est une autorisation implicite à disposer d'une chose qui n'appartient pas à celui qui la met en circulation. C'est paradoxal !

HUO : Avec cette idée du « disclaimer », du déni de propriété, tu mets en place le schéma exactement inverse à celui d'*Annlee*, puisque *Annlee*, au contraire, t'appartenait, tu l'avais achetée...

PU : *Annlee* nous a en effet appartenu avec Philippe Parrelno, jusqu'au moment où nous lui avons rendu ses propres droits! *Annlee* n'a plus de propriétaires, seulement des auteurs, c'est un signe qui possède ses droits.

HUO : A la fois, il s'agit de prendre quelque chose qui ne t'appartient pas, et en même temps de te dessaisir de ce qui t'appartient effectivement. On prend et on re-donne...

PH : Ce qui veut bien dire que « posséder » n'appartient à personne, la circulation des propriétés donne l'illusion de la possession.

HUO : Tu as possédé quasiment selon une liste « à la Perec », tu élimines certains éléments de la liste qui reste ouverte, appelée à évoluer....

PH : Oui, elle est ouverte parce qu'il y a toujours des choses que l'on croit posséder alors qu'en réalité, on ne les possède pas ! J'ai fait usage de mes temps libres, mais peut-être que les temps libres ne m'appartiennent pas, peut-être que mes vacances ne m'appartiennent pas !

HUO : Tu as fait allusion tout à l'heure à la question de l'espace. Tu tiens manifestement à te démarquer des problématiques concernant la mise en espace et la réflexion sur le lieu de l'exposition, pourquoi ?

PH : je me suis intéressé davantage à des pratiques temporelles, ce qui n'est pas forcément étonnant dans une société de service où la marchandise est immatérielle. Nous sommes plus attachés à des usages souvent temporaires des lieux et des choses, qu'à des formes sédentaires. Aussi, momentanément l'espace me semble un corollaire de temps. Cela ne m'empêche pas d'en jouer, d'insuffler du mouvement peu importe qu'il s'appelle narration, scénario ou programme. Je m'intéresse plus à l'exposition qu'à son espace. Je pense que l'on est moins confronté à la question du « quoi » qu'à la question du « quand », du timing ou du « où » du placement. Je crois que l'on peut penser un « où », qui ne soit pas un lieu d'un espace physique. Ce peut être un espace immatériel, le journal télévisé est un espace. Le journal télévisé est à la fois un « quand » et un « où ». C'est dans ce sens là que je souhaite envisager l'exposition.

HUO : Tu dis souvent que tu cherches à construire quelque chose ayant un certain rapport à l'organisme. Je pense que cet intérêt pour la question de l'organisme est généralement partagé, et pas seulement dans l'art. On sait très bien que le vivant devient de plus en plus un thème et un problème juridique, dans la littérature, jusque dans l'économie. Je crois, pour interpoler les deux thèmes, celui du « RE » et celui de l'organique, qu'on assiste à une RE-insertion, ou une RE actualisation, de certains courants qui ont été très importants par le passé. Est-ce que tu pourrais revenir sur le sens et la valeur de cette métaphore de l'organisme à tes yeux ?

PH : Cette notion du vivant est lié à ce que je disais sur le « où » et le « quand ». J'ai déplacé mon attention de la forme vers sa circulation et les

interrelations que cela induit. Et là, certaines images s'imposent naturellement, elles renvoient à l'idée d'un organisme, d'un écosystème.

HUO : C'est le cycle de la vie...

PH : Pour prolonger la métaphore, ce n'est pas tellement l'arbre en tant que tel qui m'intéresse, ni les feuilles, ni les vers qui vont croître avec la décomposition, mais la façon dont un ensemble d'éléments, dans une situation donnée, peuvent jouer de concert. Ainsi dans certaines tragédies grecques, ce n'est pas tant le personnage qui est important que l'ensemble des relations qui se tissent autour de lui. Je cherche à saisir la forme immatérielle que dessine l'ensemble des relations d'une situation donnée, en me laissant corrompre par des contraintes éventuelles. On peut ensuite intensifier certaines relations, donc jouer avec l'équilibre de l'ensemble. C'est ma façon de saisir le réel, cette forme est en mouvement. Non résolue mais en tension; elle a une complexité.

HUO : Face à l'information, on pourrait parler de « complexité » au sens où l'entend le cybernéticien Gordon Pask, qui a aussi été le principal protagoniste de la Théorie de la Conversation, une théorie qui intègre la représentation du savoir, du comportement et de l'intuition, c'est-à-dire d'un système pourvu de dispositifs fonctionnant avec des « boucles rétroactives » ?

PH : Si on veut faire danser ces éléments ensemble, cela génère nécessairement une certaine complexité. C'est une chorégraphie. La fragilité et l'instabilité sont des dimensions inhérentes à la saisie d'un ensemble dynamique. On ne peut saisir qu'un moment, on retombe sur le problème de la temporalité et cela induit forcément de l'indétermination, mais aussi des effets de retour, des saisons.

HUO : Pour continuer dans le registre du vivant, quand je considère ce que tu fais, je ne peux pas m'empêcher de penser à ces fameux « gènes HOX », dont parle le généticien Alain Israël. Les « gènes HOX » sont un petit nombre constant de gènes que l'on retrouve d'une espèce à une autre et qui, par différenciation, produisent des êtres aussi différents qu'une mouche ou un homme. Il y dans ton travail un certain nombre d'éléments constants, qui sont un peu tes « gènes HOX », et qui par des jeux subtils de différenciations et de réutilisations produisent toujours des choses nouvelles. Je pense aux rapports qui existent entre *Extended Holidays*, *Mobil TV*, *Temporary School* de même qu'avec *L'Association des Temps Libérés*...

PH : C'est vrai, il y a quelques « gènes HOX »

L'Association des Temps Libérés, dans son énonciation, produit un champ de problématiques diverses. De la « polyphonie », à l'extension des écrits, du point de départ au champ exploratoire et du protocole temporel ou comment penser l'exposition hors de son cadre classique, des expositions collectives écrites comme des partitions de durées. Il y a aussi eu des « gènes HOX » qui ont muté.

HUO : J'ai eu l'occasion de lire la parution de L'Association des Temps Libérés dans le Journal Officiel, ce texte m'a rappelé les détournements de Dada. Peux-tu raconter les débuts de L'Association des Temps Libérés ?

PH : À l'origine de ce projet, il y a eu une invitation à une exposition collective faite par Liam Gillic et Philippe Parreno. J'avais décidé d'associer tous les participants de l'exposition et de mettre en suspension le « happy ending », la résolution d'un processus de production. L'exposition devait constituer un point de départ. Il s'agissait de réfléchir sur ces protocoles temporels et spatiaux qui la définissent implicitement et de déplacer la définition de ce que pourrait être une « exposition » à d'autres formats. Par ailleurs l'association a donné une raison sociale à la pratique de l'exposition. Qu'est ce que c'est qu'une exposition ? Qu'est ce que c'est au fond, que ce rituel étrange où des personnes se réunissent, exposent des idées, les mettent en lumière pendant un certain temps et se séparent ? C'est assez singulier une exposition collective. L'Association des Temps Libérés était une tentative pour produire un cadre juridique qui donnerait à l'exposition une existence pour la société, une forme de reconnaissance.

HUO : Mais derrière ce label un peu générique de l'Association des Temps Libérés, il y a toute la série de tes « gènes HOX » Peux-tu les énumérer et en parler un petit peu ?

PH : Au départ, il y a eu House or Home ? Je cherchais des formats en sympathie avec l'idée de produire un développement durable et on a trouvé une maison qui n'était pas achevée. Dans ce projet, la forme de cette maison n'était pas essentielle comparée aux situations et au potentiel d'histoires qu'elle pouvait générer. C'était moins un projet architectural qu'un temps à l'intérieur duquel des relations allaient produire un espace. On opérait en jouant l'idée de scénario et de l'usage plutôt que celle du plan. Cela aurait pu devenir une maison de vacances pour les artistes, offrir un moment de temps non travaillé et durable. Ce qui m'amène aujourd'hui à ce projet de « Parc ». Pour Temporary School, nous avons décidé avec Dominique Gonzalez-Foerster et Philippe Parreno de réunir nos différents workshops et de produire

une école temporaire et itinérante. Une école sans lieu où la transmission se faisait au travers d'expériences. Une session de l'école enrichissait la session suivante, cela fonctionnait comme un système de relais...

HUO : Oui, il y a aussi de nouveau l'idée de scénario qui joue un rôle important, une collection de textes et d'images constituait une bible à laquelle vous vous référiez pour produire les cours...

PH : Nous avons réuni un ensemble de textes qui pouvait servir de point de départ pour les scénarios. Ceux-ci pourraient se jouer dans les différentes sessions, un peu comme ces bibles de sitcom où les relations sont définies, mais pas encore leurs personnages. Temporary School réapparaît indirectement dans *This is not a time for dreaming* réalisé à l'Université de Harvard. C'est un cours sous la forme parodique, irrévérencieuse d'un spectacle de marionnettes.

HUO : Et il y a une réflexion sur l'architecture qui est menée à l'occasion de ce projet à Harvard, puisque c'était un travail né du seul bâtiment américain réalisé par Le Corbusier.

PH : C'est un bâtiment produit à la fin de sa vie, une sorte de collage un peu obscur de toutes ses grandes trouvailles. Il est le résultat de longues négociations et de compromis, c'est donc une sorte de monstre, mais les bâtiments sont toujours un peu psychotiques. Mais ce n'est pas tellement un projet qui se réfère à cette architecture moderniste, mais plutôt à un organisme constitué autour duquel je circule. C'est le récit de la relation d'un artiste à un contexte donné, Le Corbusier était invité à produire un objet au sein d'une « exposition de bâtiments » d'une exposition de groupe sur un campus. L'écart entre les attentes de ceux qui l'avait invité et ses propres désirs ont généré un conflit avec l'Université. Un livre raconte le processus de ses négociations. Il a servi de base scénaristique pour le spectacle. J'y mets en parallèle les mésaventures de Le Corbusier et les miennes. Pour cela, j'ai produit une nouvelle salle de classe, un théâtre construit en collaboration avec un architecte de Harvard, c'est une tumeur qui venait grossir au sein du bâtiment. La musique du spectacle de marionnette est d'Edgar Varèse et de Iannis Xenakis qui avaient collaboré avec Le Corbusier. Ce projet est avant tout une exposition, et c'est le film d'une exposition...

HUO : Comment est née cette idée de marionnettes ? Pourquoi t'être mis en scène ?

PH : C'est moins un autoportrait que le portrait

d'une situation dans laquelle j'étais impliqué. Pour la mettre en scène, je devais parler à travers chacun des constituants ou personnages de cette situation. Cela devait être un événement public, d'où l'idée de cette forme désuète et de l'allégorie du spectacle de marionnettes. Je mets en scène une personne face à une demande et à un lieu. C'est à la fois une situation générique et particulière.

HUO : Il ya aussi une dimension critique à l'égard de conceptions comme celles de Le Corbusier et du «modulor »...

PH : Le coefficient critique peut être contrebalancé par le «célébratif ». L'irrévérence est clairement énoncée dans ce projet. Cela me fait penser à quelque chose d'assez drôle. Le modulor est construit à partir du système métrique, et lorsqu'il est converti en « inches », ça ne marche plus du tout ! Donc il n'y a pas de personnage moyen. Quand il passe d'un système à un autre, il perd son côté moyen! Le Corbusier s'arrache les cheveux, d'où le caractère incontournable du subjectif.

HUO : Oui, au fond on ne peut pas échapper à la subjectivité...

PH : Absolument, plus de singularité... mais qui doit être négociée avec les contraintes extérieures, en particulier, avec le désir de celui qui t'invite et de ses attentes. Ce que dit Liam Gillick, c'est qu'il faut produire dans le présent, en supprimant cette conscience de soi que l'on met en perspective, donc sans projection, ni retour.

HUO : Produire dans le présent, c'est ce que tu as fait, par exemple, avec *Mobil Tv*.

PH : C'est un outil de diffusion et un plateau qui ont été mis à disposition dans un lieu d'exposition qui est devenu, entre temps, le lieu de préproduction d'une autre. Les formats télévisuels qui sont habituellement assez rigides, agencés d'une certaine façon deviennent poreux. Une information peut devenir une publicité. etc. Le « format exposition » interfère avec le « format télévision », qui interfère à son tour avec le « format live ». C'est une exposition de durée qui peut être rejouée.

HUO : Et comment ce projet *Mobil TV* contamine-t-il les autres?

PH : On pourrait en trouver l'écho dans *One Year Celebration*, qui consiste à proposer une célébration pour les jours non encore célébrés; les non-anniversaires comme disait Lewis Carroll. Hobert Filliou en avait proposé un, c'était le 1.000.0100ème anniversaire de l'art. On pouvait

voir cela comme une « carte d'aménagement du territoire temporel ». Inversement, on devrait préserver certains jours de toutes célébrations, de la même manière que l'on protège des forêts ou des langues, les introduire au patrimoine immatériel dont s'occupe l'UNESCO, pas tellement pour son côté musée patrimoine, mais plutôt pour la survivance de la réalité même, comme le disait Pasolini à propos des murs de Sanaa au Yémen. Les célébrations définissent un entendement commu or, par essence, il ne peut être que renégocié. C'est un peu ce que j'avais fait avec *Streamside Day* où une fiction produisait une réalité, puisqu'il s'agissait d'inventer une coutume, une fête pour un nouveau village. Ce rituel était basé sur la situation de cette nouvelle communauté et devenait une célébration. C'était une expérience basée sur une fiction et qui contenait son potentiel de répétition. Je crois que Mikhail Bakhtin parle du temps du carnaval comme un moment de mort et de renaissance, de changement et de renouveau, c'est une fête du devenir. Et puisque je parle du carrousel de l'année, on est à nouveau sur le «RE », la ritournelle, la règle du jeu. D'ailleurs nous n'avons pas vraiment parlé de la règle du jeu.

HUO : La thématique du «display feature » est une idée que chaque exposition dont nous gardons le souvenir (comme l'a si bien dit Hamilton) est une exposition qui invente une nouvelle règle du jeu. Le meilleur remède cont'e l'amnésie collective. Est de reconfigurer la donne de l'exposition...

PH : Pour produire un monde, on est obligé de produire une règle du jeu. On peut penser à Lyotard qui, dans *Instructions Païennes*, parle des instances du récit, du narrataire, du narré et du narrateur. En changeant les modalités de place, tu changes le cours de l'histoire, la façon dont elle est jouée, appréhendée. Ce qu'il faut trouver, c'est la ritournelle, la petite mécanique qui fait que la règle du jeu va pouvoir se déployer.

HUO : Elle ne consiste pas en un dogme a priori que l'on se donne à soi même et auquel on décide de plier le réel. C'est une règle toujours trouvée « in extremis »

PH : Oui, sinon il n'y a pas d'organisme! Elle ne peut se trouver que dans les occasions, il faut être opportuniste lorsque l'on cherche la ritournelle d'une situation, on peut intensifier ces coefficients de fiction en les ré-injectant dans une situation donnée. C'est ce qui confère aux situations un supplément de réalité, même si celle-ci est un mensonge.

HUO : Pour rester sur ce thème de la règle du jeu, j'aimerais justement que tu parles un peu de celle

que tu as voulu mettre en place pour *Celebration Park*. C'est une monographie, mais qui est très singulière. Elle est conçue un peu comme une pièce de musique. avec un prologue et deux mouvements à l'ARC et à la Tate Modern...

PH : C'est une sorte de prologue, mais pas vraiment... C'est...

HUO : Une « ouverture » ?

PH : Non, plutôt un avertissement...

HUO : l'ouverture dans ce cas est un avertissement qui donne les règles du jeu...

PH : Voilà, l'exposition s'ouvre sur un avertissement qui énonce les règles du jeu. C'est une « exposition d'expositions », *This is not a time for dreaming* est une exposition sous la forme d'un opéra de marionnettes et *A Journey that wasn't* sous la forme d'un double spectacle, etc...

HUO : Une exposition en cache une autre en somme! Quand tu parles de *A Journey that wasn't*, tu évoques une île des possibilités. Comment en es-tu arrivé à cette thématique du voyage, de la mise en scène de l'expédition?

PH : L'expédition est un format d'exposition intéressant. Le projet *A Journey that wasn't* commence avec l'Association des Temps Libérés et Extended Holidays qui était déjà un voyage et avec *Mobil TV* et *Annlee* comme projet polyphonique autour d'un même signe. Mais *A Journey that wasn't* commence autour d'une rumeur qui se prolonge par une aventure en Antarctique... et puis surtout il réalise l'Expédition Scintillante qui en était le scénario.

HUO : C'est d'ailleurs là que l'exposition de l'ARC et de la Tate Modern a commencé...

PH : Oui, on a commencé à travailler à partir du moment où je suis parti ! *A Journey that wasn't* est un déplacement vers un ailleurs qui est hypothétique où se trouve une chose unique et singulière. Tout commence avec la rumeur d'une île et d'une créature qui l'habite, c'était une hypothèse - on ne fait rien d'autre qu'inventer des fictions et on se donne les moyens réels de vérifier leurs existences - alors j'ai loué l'ancien bateau de Jean-Louis Etienne, L'Antarctica, et on est parti à l'aventure. Par chance on a trouvé l'île, on a traduit sa topographie en son, puis de façon poétique on a émis ce « ici et maintenant » en attendant la créature. *Ant Farm* avait un projet lui aussi étrange avec leur ambassade des dauphins. La forme de l'île a servi de base pour écrire la partition de l'orchestre symphonique qui a été jouée sur la patinoire de Central Park. Du coup la durée du

spectacle est égale au temps nécessaire pour écouter l'île.

HUO : Et les deux projets ont fusionné?

PH : Il ne s'agit que d'un seul projet. Aucun moment ne représente l'autre. Je voulais faire éprouver une situation « venu d'ailleurs » sans passer par sa représentation, c'est une équivalence qu'il fallait trouver. Ce qui s'est joué à Central Park est équivalent à ce qui s'est produit en, l'Antarctique, chacune des expériences est présente dans l'autre, en arrière plan. On ne peut pas « amener » ou « ramener » comme le pensait Victor Segalen, c'est une forme de colonialisme.

HUO : Loin du modèle actuel de « consommation de la différence », Segalen traite du choc de la différence et de l'idée de la singularité.

PH : Oui, exactement, dans son essai sur l'exotisme, il propose une esthétique de la diversité. L'altérité est absolue, elle est « le un » irrémédiablement sauvage, c'est le monolithe noir de *2001, l'odyssée de l'espace*. Le projet *A Journey that wasn't*, c'est l'histoire du déplacement vers une idée singulière et de sa mise en lumière, C'est l'histoire dramatique et impossible de la représentation et de l'exposition.

HUO : Peux-tu me parler de la présence de ce robot ? S'explique-t-elle par la volonté de rompre avec la logique de la représentation pour privilégier celle de l'exposition?

PH : Ce robot, c'est l'invention, Quand le monde était plat, il était constellé de zones obscurcies, de zones de non-savoir d'où naissent des mythes et des monstres. Il n'y avait pas d'images, que des récits, des narrateurs et des narrataires. Un tel racontait qu'il avait aperçu ceci sans doute gros et vert, le récit était raconté à un tiers et à la fin on se retrouvait avec une sirène! Bref, on participait à la production des mythes.

HUO : Oui, c'est la logique de la l'univers, A ce propos, dès le commencement de l'exposition et de votre expédition. Il y a eu immédiatement une rumeur, un mythe qui se sont mis en place à propos de ton voyage et depuis il ne se passe pas un jour sans que quelqu'un me demande si le voyage sera montré à l'ARC et à la Tate Modern.

PH : La rumeur est obscure, semi-fictionnelle et ça la rend intéressante, Si, à une certaine époque, on imaginait ces monstres et ces histoires. aujourd'hui on les produit chez George Lucas, c'est Industrial light and magics qui fait apparaître les monstres qui peuplent l'imaginaire « mainstream » ils ont des copyrights et circulent différemment. Ce sont

les protagonistes des contes capitalistes, mais on ne peut pas les raconter. Le monde est redevenu plat, mais l'obscurité n'est plus la même.

HUO : C'est encore un « conte capitaliste » donc...

PH : Oui, bien sûr, on peut produire que les contes de son temps! C'est pour ça que j'ai donné à ce genre de société le soin de produire ce monstre.

HUO : Quelques mots pour terminer sur le pavillon construit en collaboration avec François Roche?

PH : J'ai demandé au studio de François Roche de penser un pavillon équivalent à l'émergence de l'île et qui puisse être construit dans l'éventualité de ce « parc ». Pour l'instant c'est un prototype dans lequel le film *A Journey that wasn't* est présenté, - Le sol du musée a été découpé et son élément vertical permet de générer une topologie, Le déploiement de la surface de l'espace d'exposition

le fait apparaître. Il sort de la surface plane en gardant la possibilité de redevenir un plan, comme pour un origami. Il est suspendu à l'aide de câbles et de contrepoids qui pourraient être des carottes de glace. Et leur fonte provoqueraient la disparition du pavillon.

HUO : Je crois que le moment est venu de te poser ma question fétiche: quels sont les projets non réalisés qui te tiennent à cœur actuellement?

PH : Vaste sujet : disons que le « parc-village » est le projet, auquel je travaille le plus en ce moment.

HUO : Est-ce que tu as des projets qui ne sont pas réalisés. Tout simplement parce qu'ils sont utopiques, trop chers ou trop dangereux?

PH : En voilà un projet poétique, construire un aimant assez puissant pour « plier » le champ magnétique qui fait exister les aurores boréales!

## Steven Holl

### Ancrage

1989

*Steven Holl (né en 1947) est architecte, il est diplômé de l'Université de Washington et de l'Architectural Association de Londres. Il enseigne depuis 1978, et depuis 1980 à l'Université Columbia à New York. En 1978 il fonde une revue à but non lucratif Pamphlet Architecture qui publie des travaux et des recherches. Kenneth Frampton dans un commentaire « Sur l'architecture de Steven Holl » note: « Une intensité phénoménologique et une préoccupation pour les expériences tactiles sont les deux caractéristiques saillantes du travail de Holl. »*

*La relation de l'écriture à l'architecture ne fournit qu'un miroir incertain face à l'évidence ; c'est plutôt dans un silence sans mots que nous avons le plus de chances de heurter cette zone comprise entre espace, lumière et matière qu'est l'architecture. Même s'ils sont loin de l'évidence architecturale, les mots offrent une prémisse. L'ouvrage est obligé de continuer quand les mots eux-mêmes ne le peuvent pas. Les mots sont des flèches pointées dans la bonne direction; pris ensemble, ils forment une carte des intentions architecturales.*

### Ancrage

L'architecture est liée à la situation. Au contraire de la musique, de la peinture, de la sculpture, du cinéma et de la littérature, une construction (immeuble) fait partie de l'expérience d'un lieu. Le site d'un bâtiment est plus qu'un simple ingrédient dans sa conception. C'est son fondement physique et métaphysique. La résolution des aspects fonctionnels du site et du bâtiment, les vues, les angles d'exposition solaire, la circulation et l'accès sont la « physique » qu'exige la « métaphysique » de l'architecture. Par l'intermédiaire d'un lien, d'un motif étendu, un bâtiment est plus qu'un objet seulement façonné pour le site. Le bâtiment transcende les exigences physiques et fonctionnelles en fusionnant avec un lieu, en recueillant le sens d'une situation. L'architecture ne fait pas tant irruption dans un paysage qu'elle ne sert à l'expliquer. L'illumination d'un site n'est pas une simple réplique de son « contexte » ; révéler un aspect d'un lieu ne confirme pas forcément son « apparence ». Par conséquent, les façons habituelles de voir peuvent fort bien être interrompues.

L'architecture et le site devraient avoir un lien vécu, un lien métaphysique, un lien poétique. Lorsqu'une oeuvre architecturale réussit la fusion d'un bâtiment et d'une situation, une troisième condition en résulte. Dans cette troisième entité, la dénotation et la connotation fusionnent ; l'expression est liée à l'idée qui est associée au site. Le suggestif et l'implicite sont les aspects multiples d'une intention. Un bâtiment n'a qu'un site. Dans cette situation unique, ses intentions sont rassemblées. Le bâtiment et le site sont indépendants depuis le début de l'Architecture. Dans le passé, ce lien était manifeste sans intention consciente grâce à l'emploi des matériaux et des techniques locales, et par l'association du paysage aux événements historiques et aux mythes. Aujourd'hui, le lien entre site et architecture apparaît de plusieurs manières, qui

font partie d'une transformation constructive de la vie moderne. Les idées cultivées à partir de cette première perception du site, méditations sur des pensées initiales, ou reconsidération de la topographie existante, peuvent devenir le cadre de l'invention. Ce mode d'intervention se définit par rapport à un espace relatif, distinct de l'espace universel. C'est un domaine borné. L'architecture est une extension, une modification qui établit des significations absolues relatives à un lieu. Même quand un nouvel ouvrage est l'inversion des conditions existantes, son ordre tente d'en englober un aspect ou d'illuminer un sens spécifique, distinct des généralités de l'espace abstrait. Un idéal existe dans le spécifique, un absolu dans le relatif. Quand on se tient debout dans la cour du monastère à Uxmal, le temps est transparent, la fonction inconnue. Le cheminement du soleil s'accorde parfaitement à l'architecture. Les vues encadrées s'alignent sur les collines qu'on aperçoit dans le lointain. Traverser le terrain de pelote de bout en bout, faire l'ascension de la « maison des Tortues » et regarder à nouveau vers la grande cour... l'expérience transcende la beauté architecturale. L'architecture et le site sont liés phénoménologiquement. Au Salk Institute conçu par Louis Kahn, il y a un moment de la journée où le reflet du soleil sur l'océan se fond avec la lumière réfléchi par le filet d'eau qui coule dans le caniveau coupant la cour centrale en deux. L'océan et la cour fusionnent grâce au phénomène de la réflexion de la lumière du soleil dans l'eau. L'architecture et la nature s'unissent dans une métaphysique de l'espace.

Dans une vallée féconde de l'Oregon, une forme irrégulière est suspendue au bord du monastère Bénédictin du Mont Angel. Quand on s'en approche par le jardin du cloître bâti au sommet d'une colline, elle a l'apparence d'un bâtiment bas à un étage d'apparence modeste. Dès qu'on est à l'intérieur, elle se déploie en une explosion d'espace projetée vers l'extérieur et vers le bas,

qui accompagne librement le déroulement du panorama de terre et de ciel. Aalto compléta le rebord du plateau monastique et créa une cascade d'espace sereine pour l'étude et la contemplation. Les propriétés de l'architecture fusionnent avec les propriétés et le sens de son site.

Les grands sanctuaires d'Isé, au Japon, sont reconstruits tous les vingt ans sur des sites adjacents; chaque temple comporte deux sites. Depuis l'an 4 avant notre ère, cet acte religieux a eu un pouvoir mystérieux qui est particulièrement manifeste dans le site vacant, avec ses plots de pierre prêts à recevoir le temple adjacent conformément au prochain cycle de vingt ans. Le temps et le site sont un peu plus liés par les sakaki : ornements de papier pendus aux portes et aux clôtures qui sont remplacées tous les dix ans. La résidence Malaparte d'Adalberto Libera, à Capri, fournit un exemple mystérieux d'ordre dans l'espace, la lumière et le temps. Ses murs fusionnent avec le rocher et les falaises et jaillissent de la Méditerranée comme une étrange plate-forme offerte au soleil. Sans style, quasi dépourvue d'élévations identifiables, elle s'accorde au site en enjambant le temps.

### **Idée et phénomène.**

L'essence d'un ouvrage architectural est le lien organique entre concept et forme. On ne peut soustraire ni ajouter d'éléments sans bouleverser les propriétés fondamentales. Un concept, qu'il s'agisse d'une déclaration explicite rationnelle ou d'une démonstration subjective, établit un ordre, un champ d'investigation, un principe limité. Dans le phénomène de l'expérience d'une construction bâtie, l'idée organisatrice est un fil caché qui relie des éléments disparates avec une intention précise. Même si l'expérience de pans de verre semi-transparents définissant un espace par une lueur représente une expérience sensorielle irréductible à un concept établi, cette non-expression n'indique pas le fossé entre concept et phénomène, mais l'étendue du champ où diverses conclusions s'entrecroisent. L'entrelacement de l'idée et du phénomène se produit quand le bâtiment est réalisé. Avant de commencer, le squelette métaphysique de l'architecture que sont le temps, la lumière, l'espace et la matière reste sans ordre. Les modes de composition sont ouverts; la ligne, le plan, le volume et la proportion attendent d'être activés. Quand le site, la culture et le programme sont donnés, un ordre, une idée peuvent se former. L'idée n'est toutefois qu'une conception. La transparence d'une membrane, la matité crayeuse d'un mur, le reflet glacé d'un verre opaque et un rayon de soleil s'entrecroisent dans une relation réciproque qui forme l'expérience particulière d'un lieu. Les matériaux qui s'entremêlent avec les sens de l'observateur fournissent le détail qui nous émeut, au-delà de la

vision et jusqu'au toucher. De la linéarité, la concavité et la transparence à la dureté, l'élasticité et la moiteur, s'ouvre le royaume du tactile. Une architecture de la matière et du toucher vise une «poétique de la révélation» (Martin Heidegger), qui requiert une inspiration de menuisier. Le détail, cette poétique de la révélation, combine la dissonance à une échelle intime avec la consonance à grande échelle. La patience verticale d'un mur massif est interrompue par une cage de clarté miniature et solitaire, qui fournit aussitôt la notion d'échelle et révèle le matériau et la matière. De même, l'expérience spatiale de la parallaxe (voile de la perspective), en traversant des espaces qui se recoupent, définis par des pleins et des creux, ouvre les phénomènes de champs spatiaux. L'expérience de l'espace à partir d'un point de vue perspectif présente le couplage de l'espace extérieur de l'horizon avec le point optique partant du corps. Les orbites oculaires deviennent une sorte de position architecturale ancrée dans un phénomène d'expérience spatiale qui doit être réconcilié avec le concept et son absence de spatialité expérimentale.

On pourrait considérer qu'un nombre infini de perspectives projetées à partir d'un nombre infini de points de vue constituent le champ spatial du phénomène de l'oeuvre architecturale.

Sans lumière, l'espace demeure dans l'oubli. L'ombre et l'ombrage de la lumière, ses différentes sources, son opacité, sa transparence, sa translucidité et les conditions de son reflet et de sa réfraction s'entremêlent pour définir et redéfinir l'espace. La lumière soumet l'espace à l'incertitude, en s'efforçant de jeter une sorte de pont à travers les champs de l'expérience. Ce qu'une flaque de lumière jaune fait à un simple volume nu ou ce qu'un paraboloïde d'ombre fait à un mur blanc immaculé nous ouvre le royaume psychologique et transcendant du phénomène architectural.

Si l'on considère l'ordre (l'idée) comme la perception et le phénomène (l'expérience) comme la perception intérieure, alors, dans une construction physique, la perception extérieure et intérieure sont entremêlées. À partir de cette position, les phénomènes expérimentaux sont le matériau d'une sorte de raisonnement qui allie notion et sensation. L'objectif est uni au subjectif. La perception extérieure (de l'intellect) et la perception intérieure (des sens) sont synthétisées dans un ordonnancement d'espace, de lumière et de matière. La pensée architecturale est l'aboutissement des phénomènes déclenchés par l'idée. En «faisant», nous comprenons que l'idée n'est qu'une semence à étendre dans les phénomènes. Les sensations de l'expérience deviennent une sorte de raisonnement distinct menant au faire architectural. Qu'on réfléchisse sur l'unité du concept et de la sensation ou sur

l'entrelacement de l'idée et du phénomène, l'espoir est d'unir l'intellect et la sensation, la précision et l'âme.

### **Les protoéléments de l'architecture (un langage ouvert).**

Le vocabulaire ouvert de l'architecture moderne peut être prolongé par n'importe quel élément, forme, méthode ou géométrie entrant dans sa composition. Une situation pose immédiatement des limites. Une notion d'ordre choisie, des matériaux choisis engagent l'effort d'extraire la nature de l'ouvrage. Préalablement au site, et même préalablement à la culture, un vocabulaire tangible des éléments de l'architecture reste ouvert. Voici un potentiel splendide: les protoéléments d'architecture. Les protoéléments : les combinaisons possibles de lignes, de plans et de volumes dans l'espace demeurent séparées, transhistoriques et transculturelles. Ils flottent à un niveau zéro de forme sans pesanteur mais sont les précurseurs d'une forme architectonique concrète. Ils sont les éléments transculturels et transtemporels, communs à l'architecture ancienne de Kyoto et de Rome. Ces éléments sont des préceptes géométriques fondamentaux, communs à l'Égypte ancienne et au haut gothique, au rationalisme et à l'expressionnisme du xxe siècle. Les lignes : tiges de verre, brindilles, fentes dans la terre, crevasse dans la glace, veines dans une feuille, grain du bois, lignes nodales, toiles d'araignée, cheveux, vaguelettes dans le sable ... L'étonnant tracé de la pierre gothique de la chapelle du King's Collège, de l'abbaye de Westminster ou de la cathédrale de Gloucester. La linéarité d'acier du Crystal Palace de Paxton... Les plans: rubans d'algues, feuilles de palme, choux, sédiments, pierre, oreilles d'éléphant, nappes d'eau, ailes, plumes, papyrus... L'architecture à murs plans de l'Égypte ancienne, le temple de Louxor. La merveilleuse planéité lyrique surimposée de la Casa Giuliani-Frigerio de Terragni ou de la maison Schröder de Rietveld. Les volumes : coquilles de nautilus, citrouilles, pastèque, troncs d'arbre, icebergs, cristaux endomorphiques, cactus, planètes... Les intensités volumétriques de l'architecture romaine, tambours de pierre, la pyramide pure de Cestius ou les romantiques volumes intérieurs de la cathédrale Saint-Front à Périgueux. Un langage ouvert, une extension du champ de l'architecture est analogue au champ de la composition dans la musique moderne. Tout comme un étudiant en musique peut étudier les variations et les structures les plus larges de la composition, un étudiant en architecture doit

cultiver un appétit de la composition qui est différent de la manière de voir habituelle. La combinaison de tons dans une unité harmonique ou la dissonance qui reflète un autre aspect de la consonance ont des parallèles architecturaux. Si la musique ne dépend plus de l'adhésion à un système de valeurs majeur-mineur ou à un système de tonalité classique, notre champ musical s'en trouve élargi. Dans l'étude de la composition de l'architecture on pourrait de même chercher à étendre la gamme mais en restant ouvert aux limites inévitables qui la définissent dans chaque circonstance et chaque site.

### **Idéologie contre idée.**

Les théories générales sur l'architecture sont bridées par un problème général; c'est-à-dire que si une théorie est vraie toutes les autres sont fausses. En revanche, le pluralisme conduit à une architecture empirique. Une troisième direction, aussi potentiellement élastique qu'elle est définie, est l'adoption d'un concept limité. Le temps, la culture, les circonstances pratiques et le site sont des facteurs à partir desquels peut se former une idée organisatrice. Un concept spécifique peut être développé comme ordre précis, sans tenir compte des prétentions universelles d'une idéologie particulière.

Une théorie architecturale qui conduit à un système permettant de penser et de construire des bâtiments possède, à la base, une série d'idées fixes constituant une idéologie. L'idéologie est évidente dans tout projet qui est cohérent par rapport à une théorie générale. Au contraire, une architecture fondée sur un concept limité commence par la dissemblance et la variation. Elle illumine la singularité d'une situation spécifique. Les principes de proportion ou de délibération sur le rythme et les nombres ne sont pas invalidés quand on commence par un concept « limité ». L'ordre de l'« universel-au-spécifique » est inversé pour devenir du « spécifique-à-l'universel ».

Le critique observera que cette stratégie de l'inversion peut devenir une idéologie en elle-même. Ce n'est pas l'intention ici mais, même si c'était le cas, ce serait une idéologie perpétuellement changeante, une théorie du cygne noir, muable et imprévisible. Ce serait une idéologie niant l'homogénéité de l'accepté et célébrant l'extraordinaire, parallèle à la diversité de la nature. Si c'est une théorie, c'est une théorie qui permet une architecture des commencements étranges et mystérieux, dans l'espoir de créer un sens original et unique en chaque lieu. Elle vise la variation, la précision et la célébration de l'encore-mécon

**Louis I. Kahn**  
*Silence et lumière*  
1969

Je vais écrire au tableau quelque chose qui de prime abord peut paraître très ésotérique. Mais je crois que pour me lancer je dois le faire. N'oubliez pas que j'écoute moi aussi ; or je n'ai pas vraiment préparé cette causerie, sauf quelques notes, juste pour écarter la peur

Car, voyez-vous, ceci est comme une feuille blanche sur laquelle je dois dessiner. Et le dessin, aujourd'hui c'est un entretien. C'est merveilleux de réaliser qu'on voit aussi bien qu'on entend. Et quelquefois c'est bon d'entendre aussi bien qu'on voit. Les sens peuvent vraiment être considérés comme une seule chose. Tout marche ensemble. C'est pourquoi je me réfère constamment à la musique en parlant d'architecture, car pour moi il n'y a pas grande différence; quand on creuse assez profond dans le domaine non pas des choses que l'on fait, mais simplement de la pensée de ce qu'on veut faire, alors tous les modes d'expression différents se présentent. Pour moi, quand je vois un plan, c'est comme si c'était une symphonie, un royaume d'espaces dans la construction et la lumière. En quelque sorte, je ne me préoccupe guère à ce moment de savoir si ça marchera ou pas. Je sais simplement que les principes, qui sont une chose éternelle dans un plan, sont respectés. Quand je vois un plan qui essaie de me vendre des espaces sans lumière, je le rejette tout bonnement, sans même réfléchir, parce que je sais que c'est mauvais. Ces faux prophètes, tout comme les écoles qui n'ont pas de lumière naturelle, sont définitivement non-architecturaux. Comme j'aime à le dire, ils appartiennent au commerce de l'architecture mais pas à l'architecture elle-même. Il faut donc que j'écrive au tableau ce à quoi j'ai pensé dernièrement et qui pourrait donner la clef de mon point de vue sur toutes les oeuvres d'art y compris l'architecture.

J'écris : Silence et Lumière. Le Silence n'est pas très, très calme. C'est quelque chose qu'on peut dire non lumineux ; non obscur. Tout cela, ce sont des mots que j'invente. Non obscur, ce mot n'existe pas, mais pourquoi pas ? Non lumineux ; non obscur. Désir d'être ; désir d'exprimer. On peut dire que c'est l'ambiance de l'âme, si on revient au-delà et que l'on pense à quelque chose où la lumière et le silence étaient ensemble, et le sont peut-être encore, séparés seulement pour la commodité du discours.

J'en reviens à la lumière, donatrice de toutes présences : par la volonté, par la loi. On peut dire que la lumière, donatrice de toutes les présences, est créatrice d'un matériau, et le matériau a été créé pour projeter une ombre, et l'ombre appartient à la lumière.

Je n'ai pas mentionné les choses déjà faites ici, le désir étant cette qualité, cette force, cette force non mesurable, tout ici surgit du non-mesurable. Tout ici annonce le mesurable. Y a-t-il un seuil où ils se rencontrent ? Y a-t-il un seuil assez mince pour s'appeler seuil dans la lumière de ces forces de ces phénomènes ?

Tout ce qu'on fait est déjà trop grossier. Je pense que même une pensée est déjà trop grossière. Mais on peut dire que de la lumière au silence, du silence à la lumière, il doit y avoir une sorte de seuil ambiant, et quand on le réalise, quand on en a l'intuition, c'est *l'Inspiration*.

*L'Inspiration* doit déjà avoir quelque chose d'une promesse de pouvoir exprimer ce qui n'est encore qu'un désir d'expression, car l'évidence de la *fabrication* matérielle de la lumière donne déjà un sentiment *d'inspiration*. Dans cette *inspiration*, en plus de *l'inspiration*, il y a un lieu, le Sanctuaire de l'Art, l'Art étant la langue de l'homme avant le français, ou l'allemand. Disons que le langage de l'homme est l'art.

## Rem Koolhaas

*Triumph of realization, Introduction à l'ouvrage Content*

2004

Architecture is a fuzzy amalgamation of ancient knowledge and contemporary practice, an awkward way way to look at the world and an inadéquate medium to operate on it.

Any architectural project takes five years ; no single enterprise-ambition, intention, need-remains unchanged in the contemporary maelstrom. Architecture is too slow. Yet, the word « architecture » is still pronounced with certain révérence (outside of the profession). It embodies the lingering hope – or the vague Memory of a hope- that shape, form, cohérence could be imposed on the violent surf of information that washes over us daily. Maybe, architecture doesn't have to be stupid after all. Liberated from the obligation to construct, it can become a

way of thinking about anything – a discipline that represents relationships, proportions, connections, effects, the diagram of everything.

The random sequence of commissions on which each architect dépends is the opposite of an agenda. The birth - shortly after SMLXL – of OMA's Mirror image AMO enabled us to create knowledge independent of chance and to pursue our own interests in parallel to those of our clients.

Content documents a « split » - a grand écart, the fiendishly difficult moment, immobile, on the ground in classical ballet – the maximum stretch between two opposite forces, realization and spéculation, performed by OMA and AMO. Because the Relationship is fluid and unstable, it is presented as a magazine – a freeze frame of one particular moment. Like a magazin, it may be resurrected when there is more to report...

**Rem Koolhaas**

*La ville générique*

1994

Traduction par Catherine Collet

## 1. LA VILLE GÉNÉRIQUE

- 1.1 La ville contemporaine est-elle - comme l'aéroport contemporain - « toujours pareille »? Cette convergence, peut-on la théoriser? Et dans l'affirmative, vers quelle configuration tendrait-elle? Celle-ci n'est possible qu'à condition d'évacuer la notion d'identité, ce qui est généralement perçu comme une perte. Étant donné l'ampleur de ce phénomène, il a forcément une signification. Quels sont les inconvénients de l'identité et, à l'inverse, les avantages de l'impersonnalité? Et si cette homogénéisation apparemment fortuite (et habituellement déplorée) venait d'une intention, de l'abandon délibéré de la différence au profit de la similarité? Peut-être assistons-nous à un mouvement de libération mondial: « À bas le singulier! » Et que reste-t-il, une fois éliminée l'identité? le générique?

- 1.2 Admettons que l'identité dérive de l'aspect matériel, de l'histoire, du contexte, du réel. Nous avons du mal à imaginer que ce qui est contemporain - et que nous produisons - contribue à une identité. Pourtant, l'humanité connaît une croissance exponentielle. Si bien que le passé finira un jour par devenir trop « petit » pour être habité et partagé par les vivants. Nous-mêmes en accélérons l'usure. Admettons que l'architecture soit un dépôt de l'histoire. Un jour ou l'autre, inéluctablement, cet avoir-là éclatera sous la masse humaine et finira par s'appauvrir. Concevoir l'identité comme cette forme de partage du passé est une attitude vouée à l'échec. L'expansion démographique est continue, ce qui implique qu'il y a de moins en moins à partager. De plus, l'histoire a une période d'activité d'une demi-vie seulement (plus on la malmène, moins elle fait sens). De sorte qu'à force de diminuer, elle donne si peu que cela en devient insultant. Cette perte relative est d'autant plus forte que croît la masse touristique. À force de rechercher ce qui a du sens, l'avalanche des touristes réduit l'identité qu'elle est venue trouver à une poussière dépourvue de signification.

- 1.3 L'identité est comme un piège 00 des souris toujours plus nombreuses doivent se partager le même appât - encore qu'à y regarder de près, on pourrait bien s'apercevoir qu'il est vide depuis des siècles. Plus forte est l'identité, plus elle emprisonne, plus elle résiste à l'expansion, à l'interprétation; au renouveau, à la contradiction. Elle ressemble à un phare: fixé, surdéterminé, il ne peut ni changer d'emplacement ni modifier le signal qu'il émet sans risquer de déstabiliser la navigation. (Paris ne peut devenir que plus

parisien - d'ores et déjà, il est en passe de devenir un hyper-Paris, raffiné jusqu'à la caricature. Il y a des exceptions: Londres - dont la seule identité est de ne pas avoir d'identité clairement définie est de moins en moins Londres, plus ouvert et moins statique.

- 1.4 L'identité centralise. Elle exige une essence, un point. Sa tragédie s'exprime en termes géométriques simples. À mesure que s'étend sa sphère d'influence, la zone caractérisée par le centre est de plus en plus vaste. Cette extension dilue inéluctablement la force et l'autorité du « cœur »: la distance entre centre et circonférence grandit inévitablement, jusqu'à atteindre le point de rupture. Dans cette perspective, la découverte récente - et tardive - de la périphérie comme zone à potentiel (sorte de limbe préhistorique qui pourrait en fin de compte retenir l'attention des architectes) n'est qu'une façon déguisée d'insister sur la priorité et l'emprise du centre: sans centre, point de périphérie, l'intérêt du premier compensant probablement le vide de la seconde. Orpheline en théorie, la périphérie se trouve dans une situation d'autant plus difficile que sa misère est encore vivante et lui vole la vedette, tout en soulignant les défaillances de sa progéniture. Les ultimes vibrations qui émanent de ce centre épuisé empêchent de voir dans la périphérie une masse critique. Trop petit par définition pour s'acquitter des fonctions qui lui sont assignées, le centre n'est plus réellement le centre, mais un mirage hypertrophié en voie d'implosion. Pourtant, sa présence suffit à ôter au reste de la ville toute légitimité. (Manhattan traite de bridge-and-tunnel people - banlieusards « pont et tunnel » - ceux qui sont contraints d'emprunter les infrastructures pour pénétrer en ville et leur fait payer - au sens propre - une telle obligation). L'obsession centripète actuelle, en perdurant, fait de nous tous des bridge-and-tunnel people, des citoyens de seconde zone dans notre propre société, privés du statut de citoyen par la coïncidence abrutissante de l'exil collectif loin du centre.

- 1.5 Dans notre conditionnement concentrique (l'auteur a passé une partie de sa jeunesse à Amsterdam, ville par excellence de la centralité), le primat du centre comme fondement de la valeur et du sens, comme source de toute signification, est doublement destructeur. Outre qu'il exerce une pression qui finit par être intolérable, son emprise sans cesse croissante implique aussi qu'il soit perpétuellement maintenu, c'est-à-dire modernisé. Lieu « le plus important », le centre doit

paradoxalement être à la fois le plus ancien et le plus neuf, le plus fixé et le plus dynamique. Il est soumis à une adaptation intense et constante, que vient ensuite compromettre et compliquer la nécessité d'une transformation inavouée, qui doit rester invisible à l'œil nu. (La ville de Zurich a trouvé la solution la plus radicale et la plus coûteuse en retournant à une sorte d'archéologie à rebours: de nouvelles strates de modernité centres commerciaux, parkings, banques, chambres fortes, laboratoires \_ s'empilent l'une après l'autre sous le centre. Le centre ne s'étend plus vers l'extérieur ou vers le ciel, mais au-dedans, vers le centre même de la terre.) Greffe plus au moins discrète d'artères, de bretelles, de tunnels souterrains, prolifération des voies rapides, conversion banalisée de logements en bureaux, d'entrepôts en galeries, d'églises abandonnées en boîtes de nuit, faillites à répétition de galeries marchandes et réouverture de succursales dans des zones commerciales de plus en plus coûteuses, transformation implacable de l'espace utilitaire en espace « public », « piétonnisation », création de nouveaux parcs et de coulées vertes, aménagement de passerelles, mise à nu des structures, restauration systématique de la médiocrité du passé: autant de moyens grâce auxquels toute authenticité est impitoyablement évacuée.

- 1.6 La Ville générique est la ville libérée de l'asservissement au centre, débarrassée de la camisole de force de l'identité. La Ville générique rompt avec le cycle destructeur de la dépendance: elle n'est rien d'autre que le reflet des nécessités du moment et des capacités présentes. C'est la ville sans histoire. Suffisamment grande pour abriter tout le monde, accommodante, elle ne demande pas d'entretien. Lorsqu'elle devient trop petite, il lui suffit de s'étendre. Commence-t-elle à vieillir ? elle s'autodétruit, simplement, et se renouvelle. Elle fait ou non de l'effet en chaque endroit. Elle est « superficielle » - comme un studio de Hollywood, elle peut se refaire une nouvelle identité tous les lundis matin.

## 2. STATISTIQUES

- 2.1 La Ville générique a connu une croissance spectaculaire - en taille comme en population - au cours des dernières décennies. Au début des années soixante-dix elle comptait en moyenne 2,5 millions d'habitants officiels (et environ 500 000 occupants non recensés), aujourd'hui, leur nombre tourne autour de 15 millions.

- 2.2 La Ville générique est-elle née en Amérique? Son manque foncier d'originalité en fait-il exclusivement un produit d'importation ? Quoi qu'il en soit, la Ville générique existe aujourd'hui en Asie. en Europe, en Australie, en Afrique. Le mouvement de la campagne et des ruraux vers la

ville ne se produit pas vers la ville telle que nous la connaissons, mais vers la Ville générique, si envahissante qu'elle a fini par gagner sur la campagne.

\_ 2.3 Certains continents, telle l'Asie, aspirent à la Ville générique quand d'autres la vivent comme une honte. Les Villes génériques penchent du côté des tropiques et convergent vers l'équateur. Bon nombre sont asiatiques: apparente contradiction à voir cet univers par trop familier peuplé d'êtres impénétrables. Un jour, ce produit dont la civilisation occidentale s'est débarrassée sera à nouveau totalement exotique, grâce à la re-sémiotisation que sa diffusion entraîne avec elle.

\_ 2.4 Il arrive qu'une ville ancienne et unique, tel Barcelone, en simplifiant à l'excès son identité, se transforme en ville générique et devienne transparente, comme un logo. L'inverse ne se produit jamais... du moins pas encore.

## 3. GÉNÉRALITÉS

\_ 3.1 La Ville générique, c'est ce qui reste une fois que de vastes pans de la vie urbaine sont passés dans le cyberspace. Un lieu où les sensations sont émoussées et diffuses, les émotions raréfiées, un lieu discret et mystérieux comme un vaste espace éclairé par une lampe de chevet. Si on la compare à la ville traditionnelle, la Ville générique est fixée, perçue qu'elle est généralement d'un point de vue fixe. Au lieu de concentration (de présence simultanée), les « moments » individuels sont extrêmement espacés dans la Ville générique. Ils ne procurent de transe qu'à partir d'expériences esthétiques quasi imperceptibles: variations infinitésimales de couleur dans l'éclairage au néon d'un immeuble de bureaux juste avant le coucher du soleil, jeu subtil des nuances de blanc sur une enseigne lumineuse la nuit. Comme il en va de la nourriture japonaise: les sensations peuvent être reconstituées et intensifiées mentalement mais on peut aussi bien les ignorer (au choix). Cette absence généralisée d'urgence et d'insistance agit comme une drogue puissante, elle engendre une hallucination du normal.

\_ 3.2 En saisissant contraste avec l'affairement censé caractériser la ville, la sensation qui domine dans la Ville générique est celle d'un calme irréal: plus elle est calme, plus elle approche de la pureté absolue. La Ville générique remédie aux « maux » qui étaient attribués à la ville traditionnelle jusqu'à ce que nous nous prenions pour elle d'un amour inconditionnel. La Ville générique atteint à la sérénité grâce à l'évacuation du domaine public, comme lors d'un exercice d'alerte à l'incendie. Désormais, la trame urbaine est réservée aux déplacements indispensables, c'est-à-dire essentiellement à la voiture. Les autoroutes, version supérieure des boulevards et des places, occupent de plus en plus d'espace. Leur dessin,

qui vise apparemment à l'efficacité automobile, est en fait étonnamment sensuel: le prétexte utilitaire entre dans le monde de la fluidité. Dans ce domaine public locomoteur, la nouveauté est qu'il ne peut se mesurer en termes de distance. Un même trajet - mettons quinze kilomètres - engendre une multitude d'expériences radicalement différentes: il durera cinq minutes ou quarante, il s'effectuera seul ou en compagnie de toute la population, il procurera le plaisir absolu de la vitesse pure (et la présence de la Ville générique peut alors atteindre une grande intensité sinon une certaine densité) ou l'horreur claustrophobique des bouchons (et l'inconsistance de la Ville générique est alors la plus sensible).

- 3.3 La Ville générique est fractale, elle répète à l'infini le même module structurel élémentaire, on peut la reconstruire à partir de sa plus petite entité, un écran de micro-ordinateur, voire une disquette.

- 3.4 Les terrains de golf sont tout ce qui reste de l'altérité.

- 3.5 La Ville générique a des numéros de téléphone simples: pas les fatigants briseméninges à dix chiffres de la ville classique, mais des combinaisons faciles à mémoriser (aux chiffres du milieu identiques, par exemple).

- 3.6 Son principat attrait est son anomie.

#### **4. AÉROPORT**

- 4.1 Autrefois manifestation par excellence de la neutralité, l'aéroport est aujourd'hui l'un des éléments qui caractérisent le plus distinctement la Ville générique et l'un de ses plus puissants moyens de différenciation. C'est d'ailleurs un impératif, puisque l'aéroport est à peu près tout ce qu'un individu moyen a l'occasion de connaître de la plupart des villes. Comme pour une démonstration de parfum, les murs-photos, la végétation, les costumes locaux lancent une première giclée concentrée de l'identité locale (parfois aussi la dernière). Du lointain, du confortable, de l'exotique, du polaire, du régional, de l'oriental, du rustique, du nouveau, voire de « l'inexploré »: tels sont les registres affectifs évoqués. Investis de cette dimension conceptuelle, les aéroports deviennent des signes emblématiques qui s'impriment dans l'inconscient collectif mondial, moyennant de sauvages manipulations de forces d'attraction autres qu'aéronautiques: boutiques hors taxes, aménagement spectaculaire de l'espace, fréquence et fiabilité des liaisons avec d'autres aéroports. En termes d'iconographie et de performance, l'aéroport est un condensé à la fois d'hyperlocal et d'hypermondial: hypermondial parce qu'il propose des marchandises qui ne se trouvent pas même en ville, hyperlocal parce qu'on s'y procure des produits qui n'existent pas ailleurs.

\_ 4.2 En matière de Gestalt aéroportuaire, la tendance est à une autonomisation croissante:

certaines aéroports ne sont même plus reliés à une ville générique précise. Toujours plus grands, offrant toujours plus d'équipements sans rapport avec le voyage, ils sont sur le point de remplacer la ville. L'état de passager en transit s'universalise. À eux tous, les aéroports abritent des populations de plusieurs millions de personnes, sans compter l'énorme main-d'oeuvre qui y travaille quotidiennement. Equipés au complet, ils fonctionnent comme de véritables quartiers de la Ville générique quand ils ne sont pas sa raison d'être (son centre ?), offrant de plus l'attrait de systèmes hermétiquement privés d'issues - sinon pour gagner un autre aéroport.

\_ 4.3 La datation de la Ville générique peut se déterminer à partir d'une lecture attentive de la géométrie de son aéroport. Plan hexagonal (dans quelques cas rarissimes, penta ou heptagonal : années soixante. Plan et coupe orthogonaux : années soixante-dix. Ville-collage: années quatre-vingt. Coupe curviligne, extrudée à l'infini selon un plan linéaire : probablement années quatre-vingt-dix. (Structure ramifiée, de type chêne: Allemagne.)

\_ 4.4 Les aéroports existent en deux tailles: trop grands ou trop petits. Cependant leur taille n'a pas d'incidence sur leur performance. D'où ce constat: le plus étonnant, dans toutes les infrastructures, est leur élasticité fondamentale. Calculées avec précision pour des effectifs dénombrés - un volume de passagers par année elles sont envahies par l'innombrable et survivent néanmoins, leur capacité étirée jusqu'à l'indéterminé.

#### **5. POPULATION**

\_ 5.1 La Ville générique est résolument multiraciale. Composition moyenne: Noirs, 8% Blancs, 12 % Hispaniques, 27 % Chinois et Asiatiques, 37 % origine indéterminée, 6% divers, 10 % Multiraciale et multiculturelle. Il n'est donc pas surprenant d'y trouver des temples au milieu des barres de béton, des dragons sur les grandes artères et des bouddhas dans le centre d'affaires.

- 5.2 La Ville générique est toujours créée par des gens en mouvement, prêts à repartir. Ce qui explique l'absence de substantialité de ses fondations. Si l'on verse deux produits chimiques dans un liquide clair, des paillettes se forment d'un coup à la surface avant de se déposer au fond en une masse floue. Telle est la collision ou la confluence de deux migrations (par exemple émigrés cubains montant vers le Nord et Juifs retraités gagnant le Sud; tous en route vers d'autres ailleurs), qui fait surgir au milieu de nulle part une implantation humaine. Une ville générique est née.

#### **6. URBANISME**

- 6.1 La grande originalité de la Ville générique, c'est tout simplement l'abandon de ce qui ne marche pas, de ce qui n'a plus d'utilité (défoncer l'asphalte de l'idéalisme avec le marteau piqueur du réalisme) et l'acceptation de ce qui pousse à la place. En ce sens, la Ville générique intègre à la fois le primordial et le futuriste - en fait ces deux aspects seulement. La Ville générique est tout ce qui reste de ce qui faisait la ville. Elle est la post-ville en cours d'élaboration sur le site de rex-ville.

- 6.2 Ce qui maintient la Ville générique n'est pas le domaine public avec ses exigences excessives (dont le modèle s'est détérioré au cours d'une séquence étonnamment longue dans laquelle le forum romain est à l'agora grecque ce que le centre commercial est à la grand-rue), mais le résiduel. Dans le modèle original des modernes, le résiduel était simplement vert. D'un vert dont l'impeccable netteté proclamait assez les bonnes intentions, dans une affirmation moralisatrice destinée à décourager toute association et tout usage. Tandis que la Ville générique, avec sa croûte de civilisation d'une minceur extrême et sa tropicalité immanente, transforme le végétal en résidu édénique et en fait le principal vecteur de son identité: un hybride du politique et du paysage. Refuge des illégaux et des éléments incontrôlables en même temps qu'objet de perpétuelles manipulations, il représente le triomphe simultané du soigné et du primitif. Son exubérance immorale compense les autres indigences de la Ville générique. Suprêmement inorganique, l'organique est le mythe le plus fort de la Ville générique.

- 6.3 La rue est morte. Cette découverte a coïncidé avec des tentatives frénétiques pour la ressusciter. L'art urbain est partout, comme si deux morts pouvaient faire une vie. La piétonnisation - en principe pour préserver - ne fait que canaliser des flots de piétons condamnés à détruire avec leurs pieds ce qu'ils sont censés révéler.

\_ 6.4 La Ville générique abandonne l'horizontal pour le vertical. Le gratte-ciel semble appelé à y devenir la typologie ultime et définitive. Il a absorbé tout le reste. Il peut se dresser partout, dans une rizière ou en centre-ville, peu importe. Les tours ne sont plus côte à côte, mais ainsi séparées qu'elles n'ont plus d'interaction. La densité dans l'isolement: voilà l'idéal.

\_ 6.5 Le logement n'est pas un problème. La question a été soit complètement résolue, soit totalement laissée au hasard. Dans le premier cas le logement est légal, dans le second, « illégal »; dans le premier cas, des tours ou plus souvent des barres (maximum 15 mètres de largeur), dans le second (réponse parfaitement complémentaire) une couche de mesures improvisées. La première solution dévore le ciel, la seconde rongé le sol. Il est étrange que les plus désargentés habitent le bien le plus coûteux - la terre - et que ceux qui paient habitent ce qui est gratuit - l'air. Dans un

cas comme dans l'autre, l'habitat est étonnamment flexible. Non seulement la population double toutes les quelques années, mais encore (parallèlement à la perte d'influence des religions) le nombre moyen d'occupants par unité d'habitation est divisé par deux - à cause des divorces et autres phénomènes qui atomisent la famille. Autrement dit: tandis que sa population augmente, la densité de la Ville générique ne cesse de diminuer.

\_ 6.6 Toutes les Villes génériques sont issues de la table rase. Là où il n'y avait rien, elles se dressent. S'il existait quelque chose, elles l'ont remplacé. Il ne saurait en être autrement, sinon elles auraient été historiques.

\_ 6.7 Le panorama qu'offre la Ville générique est généralement un amalgame de quartiers trop bien ordonnancés (remontant aux débuts de son implantation, quand il n'y avait pas encore eu dilution du « pouvoir »,) et d'agencements de plus en plus libres partout ailleurs.

\_ 6.8 La Ville générique est l'apothéose du questionnaire à choix multiple: toutes les cases sont cochées. À elle seule, elle est une anthologie de toutes les options. En règle générale, la Ville générique a été « planifiée ». Pas au sens où une quelconque organisation bureaucratique aurait présidé à ses destinées; plutôt comme dans la nature où des échos, des spores, des tropes, des semences se dispersent sur le sol, au hasard, y trouvent un terrain fertile et prennent racine pour former un ensemble: pool arbitraire de gènes produisant parfois de stupéfiants résultats.

6.9 Il se peut que l'écriture de la ville soit indéchiffrable, faussée, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'écriture, peut-être est-ce nous qui souffrons simplement d'une nouvelle forme d'analphabétisme ou de cécité. Un patient travail de détection met au jour les thèmes, les particules et les fils qui peuvent être isolés dans l'apparente obscurité de ce qui rappelle l'Ur-magma wagnérien: notes gribouillées au tableau par un génie de passage voici cinquante ans, rapports de l'Onu sur stencils se désagrégeant lentement dans leur silo de verre de Manhattan, découvertes faites par d'anciens penseurs coloniaux qui ne manquaient pas d'idées sur le climat. Autant de ricochets imprévisibles, issus de la formation architecturale, qui opèrent en force comme un processus de blanchiment de la planète.

\_ 6.10 La notion qui exprime le mieux l'esthétique de la Ville générique est celle de « style libre ». Comment le définir? Imaginons un espace ouvert, une clairière dans la forêt, une ville arasée. Trois éléments entrent en jeu: les routes, les bâtiments, la nature. Ils entretiennent des rapports souples ne répondant à aucun impératif catégorique et coexistent dans une spectaculaire diversité d'organisation. Ils peuvent prédominer tour à tour: tantôt, la route se perd pour réapparaître plus loin, serpentant au fil d'un incompréhensible détour,

tantôt on ne voit aucun bâtiment, mais la nature seule, puis, de manière également inattendue, on se retrouve encerclé par le bâti. En certains lieux proprement effrayants, ces trois éléments sont simultanément absents. Sur ces « sites » (quel est au fait le contraire d'un site? Il faudrait parler de trous percés dans le concept de ville), l'art urbain émerge, monstre du Loch Ness mi-figuratif, mi-abstrait, et généralement autonettoyant.

\_ 6.11 Certaines villes en sont encore à débattre très sérieusement des erreurs des architectes. De leur idée, par exemple, de construire des réseaux piétonniers surélevés dont les tentacules s'étendent d'un îlot à l'autre pour décongestionner les rues quand la Ville générique utilise leurs inventions: passerelles, ponts, tunnels, autoroutes - immense arsenal rapporté à la liaison - bien souvent enfouis dans une débauche de fougères et de fleurs qu'on dirait placées là pour écarter le péché originel. créant une congestion végétale plus redoutable encore qu'un film de science fiction des années cinquante.

\_ 6.12 Les routes sont exclusivement réservées à l'automobile. Les individus (les piétons) se déplacent sur des rampes (comme dans un parc d'attraction), sur des « promenades » qui les détachent du sol pour les soumettre à des conditions extrêmes (vent, chaleur, pente, froid, passage brutal du dedans au dehors, odeurs, émanations), dans une séquence qui n'est plus qu'une grossière caricature de la vie dans la ville historique.

\_ 6.13 L'horizontalité existe dans la Ville générique, mais elle est en voie de disparition : il s'agit soit de traces d'histoire qui n'ont pas encore été effacées, soit d'enclaves néo-gothiques qui prolifèrent autour du centre comme autant de symboles flambant neufs de la volonté de conservation.

\_ 6.14 Quoique neuve elle-même, la Ville générique est ironiquement encerclée par une constellation de villes nouvelles, semblables aux cernes des arbres. Pour des raisons mystérieuses, les villes nouvelles vieillissent très rapidement, un peu comme un enfant de cinq ans atteint de dégénérescence précoce attrape des rides et de l'arthrite.

\_ 6.15 La Ville générique représente la mort définitive de la planification. Pourquoi? non parce qu'elle n'est pas planifiée: au contraire, de véritables armées de bureaucrates et de promoteurs aux univers complémentaires investissent dans son édification une énergie et des sommes faramineuses, sommes grâce auxquelles ses plaines auraient pu être autant de champs de diamants et la boue de ses chemins transformée en pavés d'or... C'est que sa découverte la plus dangereuse et en même temps la plus grisante est le dérisoire de toute planification. Qu'ils soient bien placés (une tour à

proximité du métro) ou mal (des centres entiers à des kilomètres de toute artère), les édifices prospèrent ou dépérissent de manière également imprévisible. Les réseaux éclatent, vieillissent, pourrissent, deviennent obsolètes, les populations doublent, triplent, Quadruplent, avant de disparaître. La trame de la ville explose, l'économie décolle, ralentit, dérape puis s'effondre. Pareilles à de titaniques embryons encore nourris par leurs mères séculaires, des villes entières sont construites sur des infrastructures coloniales dont les oppresseurs sont partis avec les plans. Personne ne sait ni où, ni comment, ni depuis quand fonctionnent les égouts, ni où passent exactement les câbles téléphoniques, ni pourquoi le centre a été mis là où il est, ni à quoi mènent les perspectives monumentales. Ce qui prouve simplement qu'il y a des marges de manoeuvre insoupçonnées et illimitées, d'énormes réserves de « mou », un processus d'adaptation perpétuel et organique, des normes, des comportements. Les attentes évoluent avec l'intelligence biologique du plus vif des animaux. Dans cette apothéose de choix multiples, il ne sera plus jamais possible de déterminer la cause et la conséquence. Cela fonctionne - voilà tout.

- 6.16 Le penchant de la Ville générique au tropical implique nécessairement le rejet de toute référence résiduelle à la ville comme forteresse, comme citadelle; elle est ouverte et englobante comme une mangrove.

## **7. POLITIQUE**

- 7.1 La Ville générique a des liens - parfois distants - avec un régime - local ou national - plus ou moins autoritaire. Le scénario est généralement le suivant: à l'origine, les petits copains du « leader » - peu importe son orientation - ont décidé de lancer une opération de promotion immobilière dans un coin du « centre-ville » ou de la périphérie, voire de créer une ville de toutes pièces, déclenchant ainsi le boom qui a valu à la ville d'être sur une carte.

- 7.2 Très souvent, le régime est devenu étonnamment invisible. Tout se passant comme si, par la vertu de sa seule permissivité, la Ville générique résistait au pouvoir dictatorial.

## **8. SOCIOLOGIE**

- 8.1 Il est très curieux de constater que le triomphe de la Ville générique n'a pas coïncidé avec le triomphe de la sociologie - discipline dont elle a pourtant contribué à accroître le champ au-delà de tout ce qu'elle pouvait imaginer. La Ville générique, c'est la sociologie en train de se faire. Toute Ville générique est une boîte de Petri, ou encore un tableau noir, infiniment patient, sur lequel on peut « prouver » pratiquement n'importe quelle hypothèse puis en effacer la trace, sans jamais éveiller la moindre résonance dans l'esprit

de ceux qui l'ont émise ou dans celui de leur auditoire.

- 8.2 À l'évidence, il y a une prolifération de communautés - sorte de zapping sociologique - qui résiste à toute grille d'interprétation univoque. La Ville générique, c'est le relâchement de tout ce qui pouvait auparavant structurer un groupe et assurer sa cohésion.

- 8.3 Bien qu'extrêmement patiente, la Ville générique s'avère encore particulièrement réfractaire à la spéculation théorique. Elle prouve que la sociologie pourrait bien être la pire des disciplines pour rendre compte de la sociologie en actes. Elle est plus maligne que toutes les exégèses officielles. Quelle que soit l'hypothèse avancée, elle apporte des montagnes d'éléments qui en confirment la validité - et davantage encore pour l'infirmier. En A, les tours conduisent au suicide, en B au bonheur sans nuages. En C, elles sont considérées comme un tremplin pour l'émancipation (sans doute au prix de quelque invisible « épreuve »), en D, elles sont tout bonnement dépassées. En K, elles pullulent, tandis qu'en L, elles sont démolies à coups de dynamite. La créativité est inexplicablement élevée en E et inexistante en F. Si G est une mosaïque ethnique harmonieuse, H est perpétuellement menacée par le séparatisme sinon au bord de la guerre civile. Le modèle Y ne pourra jamais durer parce qu'il touche à la structure familiale, alors que pour la même raison Z prospère - terme qu'aucun universitaire ne concevrait d'appliquer aux activités de la Ville générique. Battue en brèche en V, la religion survit en W et est en pleine transmutation en X.

\_ 8.4 Bizarrement, personne n'a songé que la somme de ces interprétations indéfiniment contradictoires atteste la richesse de la Ville générique - seule hypothèse à avoir été éliminée d'avance.

## 9. QUARTIERS

\_ 9.1 Toute Ville générique a son Quartier-Alibi, où sont préservées quelques reliques du passé: en général, un vieux train, un tramway ou un autobus à impériale le parcourt en agitant d'inquiétantes cloches - version locale du vaisseau fantôme où se traîne le Hollandais volant. Les cabines téléphoniques sont peintes en rouge et importées de Londres, ou ornées de petits toits en pagode. Le Quartier-Alibi (qui s'appellera aussi Remords, Rive quelque chose, Trop tard, 42' Rue, le Village, ou même le Sous-Sol est un mythe savamment élaboré: il célèbre le passé comme seul peut le faire ce qui a été conçu de fraîche date. C' est une machine.

\_ 9.2 La Ville générique a eu un passé, dans le temps. Occupée à affirmer sa propre suprématie, elle en a laissé disparaître des pans entiers, sans états d'âme - le passé n'était-il pas d'une étonnante insalubrité, dangereux même ? À

l'improviste, le soulagement est devenu regret. Depuis longtemps déjà, des prophètes à la longue chevelure blanche, portant socquettes grises et sandales, proclamaient que le passé était indispensable, qu'il constituait une ressource. Lentement, la machine à détruire s'immobilise: quelques bicoques, prises au hasard sur le plan euclidien bien décapé, échappent à l'anéantissement et retrouvent une splendeur qu'elles n'avaient jamais eue...

9.3 Bien qu'absente, l'histoire est la grande affaire, sinon la principale industrie de la Ville générique. Sur les terrains libérés, autour des bicoques restaurées, d'autres hôtels poussent afin d'accueillir les vagues de touristes, d'autant plus serrées que s'efface le passé. Sa disparition n'a pas d'incidence sur leur nombre \_ à moins qu'il ne s'agisse seulement d'un afflux de dernière minute. Désormais, le tourisme est indépendant d'une destination...

- 9.4 Au lieu d'éveiller des souvenirs précis, la Ville générique suscite des associations qui sont des souvenirs globaux, des réminiscences de souvenirs. Sinon tous les souvenirs à la fois, elle engendre un souvenir abstrait, symbolique, un déjà-vu qui n'en finit pas, une mémoire générique.

9.5 Malgré la modestie de son apparence (il n'a jamais plus de trois niveaux: hommage ou défi à Jane Jacobs ?), le Quartier Alibi concentre le passé tout entier dans un seul ensemble. Ici l'histoire revient non pas comme une farce, mais comme une prestation: des marchands déguisés (chapeaux comiques, nombrils dénudés, voiles) miment avec coeur une représentation des maux (esclavage, tyrannie, épidémies, pauvreté, colonisation) que leur nation a jadis abolis au prix de la guerre. Le colonial, apparemment seul à offrir de par le monde une inépuisable source d'authenticité, est un virus qui se duplique.

- 9.6 42e Rue: ces lieux qui conservent ostensiblement le passé sont en réalité ceux où le passé a le plus changé et où il est le plus lointain (comme vu par le mauvais bout de la lorgnette), quand il n'en a pas été complètement éliminé.

- 9.7 Seul le souvenir des excès d'antan est suffisamment fort pour donner une charge affective à la fadeur. Tentant de se réchauffer au feu d'un volcan éteint, les sites (es plus populaires (auprès des touristes, soit, dans la Ville générique, tout un chacun) sont ceux qui furent autrefois les plus associés au sexe et à la débauche. Des innocents envahissent les anciens repaires des souteneurs, des prostitués hommes et femmes, des travestis et, dans une moindre mesure, des artistes. Paradoxalement, au moment même où les autoroutes de l'information s'apprentent à déverser la pornographie à pleins écrans dans leur living-room, on dirait que piétiner les braises rallumées de la transgression et du péché leur procure une sensation inédite, leur donne l'impression d'être

vivantes. Dans une époque qui n'est plus capable de générer la moindre aura, la cote de l'aura grimpe en flèche. Marcher sur ces cendres, ne serait-ce pas le moyen de ressentir à bon compte le frisson de la culpabilité ? de ramener l'existentialisme aux bulles du Perrier ?

\_ 9.8 Toute Ville générique est pourvue de quais donnant ou non sur l'eau et parfois sur le désert - en tout cas d'une « lisière » vers autre chose, offrant ainsi une sorte d'échappatoire et par là un site privilégié. Là, les cohortes de touristes agglutinent autour de stands où des hordes de bonimenteurs s'évertuent à leur vendre les aspects « uniques » de la ville. Ces segments uniques de toutes les Villes génériques ont engendré un souvenir universel, au croisement scientifique de la tour Eiffel, du Sacré-Coeur et de la statue de la Liberté: un édifice élevé (généralement entre 200 et 300 mètres de haut), noyé dans une petite boule remplie d'eau où tournoient des flocons de neige - ou, près de l'équateur, des paillettes dorées. On trouve aussi des carnets sous couverture de cuir grenu pour tenir son journal, ou des sandales de hippie - même si dans la réalité les hippies sont promptement rapatriés. Après avoir tripoté ces objets (on n'a jamais vu personne acheter quoi que ce soit), les touristes s'asseyent dans les cafétérias exotiques qui bordent les quais "et proposent un éventail complet de la nourriture contemporaine : l'épicé - première indication, et peut-être la plus tangible, que l'on est ailleurs, le haché - à base de boeuf ou de produits de synthèse 1 le cru - goût atavique qui sera très populaire au troisième millénaire.

\_ 9.9 La crevette est l'amuse-gueule par excellence. Grâce à la simplification de la chaîne alimentaire (et aux vicissitudes de la préparation), elle a goût de muffin, c'est-à-dire de rien.

## 10. PROGRAMME

\_ 10.1 Les bureaux sont toujours là, toujours plus nombreux en fait. Il paraît qu'ils ne sont plus nécessaires puisque, d'ici cinq ou dix ans, tout le monde travaillera à la maison. Mais alors, on aura besoin de maisons plus grandes, suffisamment vastes pour les réunions. Il faudra donc transformer les bureaux en maisons.

\_ 10.2 La seule activité, c'est faire les boutiques. Pourquoi ne pas considérer cela comme une activité temporaire, provisoire, dans l'attente de temps meilleurs ? C'est notre faute: nous n'avons rien trouvé de mieux à faire. Les mêmes espaces, investis par d'autres programmes (bibliothèques, bains, universités), seraient fantastiques, d'un grandiose qui nous stupéfierait.

\_ 10.3 L'hôtel est appelé à devenir le bâtiment générique de la Ville générique, son module de base. Avant, le bureau jouait ce rôle - ce qui impliquait au moins va-et-vient avec la présence supposée d'autres facilités importantes ailleurs.

Contenant-conteneur pourvu de tous les équipements nécessaires et imaginables, l'hôtel rend pratiquement tous les autres édifices redondants. Faisant même office centre commercial, il offre la meilleure approximation du vécu urbain, version XXI<sup>e</sup> siècle.

- 10.4 Hôtel est maintenant synonyme d'emprisonnement, d'assignation volontaire à domicile. Il n'y a plus d'autre endroit où aller, on s'y pose et on y reste. L'hôtel, c'est l'image de dix millions de personnes toutes enfermées dans leurs chambres, une sorte d'animation à l'envers, une densité implorée.

## 11. ARCHITECTURE

- 11.1 Fermez les yeux et imaginez une explosion de beige. À l'épicentre, des chatoiements couleur de vulve (au repos): aubergine métallisé mat, tabac-kaki, citrouille cendré 1 toutes les voitures en route vers la blancheur virginale...

\_ 11.2 Dans la Ville générique, comme dans toutes les villes, on trouve des bâtiments intéressants et des bâtiments ennuyeux. Les uns et les autres sont les rejetons de Mies van der Rohe. Les premiers descendent en droite ligne de la tour irrégulière de la Friedrichstrasse (1921), les seconds des boîtes qu'il conçut peu après. Cette séquence est importante: manifestement, après les expérimentations des débuts, Mies choisit une fois pour toutes le parti de rennui, contre celui de l'intérêt. Au mieux, ses constructions ultérieures reprennent l'esprit de ses premières réalisations \_ sublimé, refoulé? - comme une absence plus ou moins tangible, mais jamais plus il ne proposa de projets « intéressants » susceptibles d'être construits. La Ville générique démontre qu'il avait tort: ses architectes les plus audacieux ont si bien relevé le défi devant lequel Mies avait baissé les bras qu'il est maintenant difficile de trouver une seule boîte. Ironiquement, cet hommage exubérant au Mies intéressant prouve que c'est Mies qui se trompait.

- 11.3 L'architecture de la Ville générique est belle par définition. Construite à une vitesse incroyable, elle est conçue à un rythme plus inimaginable encore: on compte en moyenne 27 versions avortées pour chaque structure réalisée - si tant est qu'on puisse encore employer ce terme. Elle s'élabore dans ces dix mille agences dont personne n'a jamais entendu parler, toutes vibrantes d'inspiration nouvelle. Plus modestes sans doute que leurs prestigieuses rivales, ces agences sont soudées par la certitude collective que l'architecture souffre de maux auxquels elles seules, par leurs efforts, peuvent remédier. La force du nombre leur confère une arrogance superbe, éclatante. C'est là qu'on trouve ceux qui conçoivent sans la moindre hésitation, assemblant, à partir de mille et une sources et avec une précision sauvage, plus de richesses qu'aucun

génie ne pourrait jamais produire. Leur formation a coûté en moyenne 30 000 dollars, non compris les frais de voyage et d'hébergement. Vingt-trois pour cent d'entre eux ont été recyclés dans les grandes universités privées de la côte est-américaine (la Ivy League) où ils ont pu côtoyer (très brièvement, il est vrai) l'élite grassement payée de l'autre profession, « l'officielle ». Il s'ensuit qu'à tout moment, un investissement total cumulé de 300 000 000 000 de dollars de formation architecturale (30 000 dollars [coût moyen] x 100 [nombre moyen d'employés par agence] x 100 000 [nombre moyen d'agences dans le monde entier]) travaille dans la Ville générique à produire davantage de villes génériques.

\_ 11.4 Les constructions aux formes complexes sont tributaires de l'industrie du mur-rideau, il leur faut des adhésifs et des agents d'étanchéité toujours plus performants, qui transforment chaque bâtiment en un mélange de camisole de force et de tente à oxygène. L'emploi du silicone (« nous étirons la façade au maximum ») a aplati toutes les parois, a collé le verre à la pierre, ou à l'acier, ou au béton, dans une impureté digne de règne spatiale. Ces liens ont l'apparence de la rigueur intellectuelle grâce à l'application généreuse d'une pâte qui a la transparence laiteuse du sperme et qui maintient tout en place par l'intention plutôt que par la conception - triomphe de la colle sur l'intégrité des matériaux. À l'image de tout le reste, l'architecture de la Ville générique, c'est le résistant devenu malléable, un fléchissement épidémique qui ne résulte plus de l'application d'un principe mais est l'expression d'une absence systématique de principe.

\_ 11.5 La Ville générique étant bien souvent asiatique, ses bâtiments sont généralement climatisés. C'est ici que le paradoxe inhérent au récent retournement du paradigme (la ville représente non plus un développement maximal mais un sous-développement limité) devient le plus flagrant: les moyens brutaux grâce auxquels la climatisation s'universalise reproduisent, à l'intérieur du bâtiment, les phénomènes climatiques qui, en d'autres temps, « se produisaient » à l'extérieur: tempêtes soudaines, mini-tornades, courant d'air glacé à la cantine, vague de chaleur, brume même, Provincialisme de la sphère mécanique que la matière grise a abandonnée courir après l'électronique. Incompétence ou imagination?

- 11.6 C'est en cela - ironiquement - que la Ville générique est la plus subversive, la plus idéologique. Elle confère à la médiocrité une nouvelle dimension. C'est le Merzbau de Kurt Schwitters à l'échelle urbaine: la Ville générique est une Merzville.

- 11.7 L'angle des façades est le seul indice fiable de génie architectural: 3 points pour une façade qui penche en arrière, 12 points pour une façade

qui penche en avant, 2 points en moins pour une façade en retrait (trop nostalgique).

- 11.8 L'aspect apparemment compact de la Ville générique est trompeur. Elle se compose à 51 % d'atrium. L'atrium est une trouvaille diabolique qui a la capacité de donner corps à l'immatériel. Son nom romain est une garantie éternelle de « classe » architecturale - et son origine historique en fait un thème inépuisable. L'atrium se montre accueillant pour l'homme des cavernes, auquel il procure inlassablement un confort métropolitain.

- 11.9 L'atrium est un vide: les vides constituent les éléments de base de la Ville générique. C'est cette vacuité qui, paradoxalement, lui confère sa matérialité: l'amplification seule du volume est le prétexte qui lui permet d'affirmer sa présence. Plus ses espaces intérieurs sont complets et répétitifs, moins leur répétition systématique se remarque.

- 11.10 Le postmoderne est le style favori et il en sera toujours ainsi. Le postmodernisme est le seul mouvement qui a su réconcilier la pratique de l'architecture et la pratique de l'effolement. Le postmodernisme n'est pas une doctrine fondée sur une lecture sophistiquée de l'histoire de l'architecture, mais une méthode, une mutation de la pratique architecturale, qui permet de produire des résultats assez vite pour suivre le rythme d'évolution de la Ville générique. Au lieu de susciter un éveil de la conscience, comme l'espéraient peut-être ses inventeurs, il engendre un nouvel inconscient. C'est l'agent zélé de la modernisation. Il est à la portée de tout le monde: un gratte-ciel inspiré de la pagode chinoise ou de village

toscan, ou les deux à la fois.

- 11.11 Toute résistance au postmodernisme est antidémocratique. Il entoure l'architecture d'un emballage « furtif » qui la rend aussi irrésistible qu'un cadeau de Noël donné par les bonnes oeuvres.

\_ 11.12 y a-t-il un lien entre la prédominance de la miroiterie dans la Ville générique (s'agit-il de glorifier le néant en le multipliant à l'infini ou d'un effort désespéré pour capter des essences menacées d'évaporation?) et ces « cadeaux » qu'on considéra pendant des siècles comme le présent le plus prisé par les sauvages et le plus efficace pour eux?

\_ 11.13 Maxime Gorki, à propos de Coney Island, parle d'« ennui varié ». Il entend manifestement l'expression comme un oxymore. La variété ne saurait être ennuyeuse. Pas plus que l'ennui ne saurait être varié. Cependant, avec l'infinie variété de la ville générique, on en arrive presque au point où la variété paraît normale, banalisée. Du coup, par un renversement d'attente, c'est la répétition qui devient inhabituelle et potentiellement audacieuse, stimulante. Mais là, nous entrons dans le XXI<sup>e</sup> siècle.

## 12. GÉOGRAPHIE

\_ 12.1 La Ville générique se trouve dans les régions chaudes, elle est en marche vers le Sud, vers l'équateur, abandonnant derrière elle le Nord et le gâchis qu'il a fait du deuxième millénaire. C'est un concept en état de migration. Sa destinée est d'être sous les tropiques, là où le climat est meilleur et les gens plus beaux. Elle est habitée par ceux qui ne se plaisent pas ailleurs.

\_ 12.2 Dans la Ville générique, les gens sont non seulement beaux mais ils ont aussi la réputation d'être d'humeur plus égale, moins hostiles par le travail, moins agressifs, plus agréables - ce qui est bien la preuve qu'il y a effectivement un rapport entre architecture et comportement, que la ville peut rendre les gens meilleurs grâce à certaines méthodes - qui restent à définir.

\_ 12.3 L'une des caractéristiques les plus marquées de la Ville générique est la stabilité de son climat - pas de saisons, un temps toujours ensoleillé. Pourtant, toutes les prévisions annoncent des changements imminents et une prochaine détérioration: nuages sur Karachi. Le catastrophisme, autrefois réservé à la sphère de l'éthique et du religieux, s'est maintenant transporté dans le domaine incontournable du météorologique. L'angoisse du mauvais temps est à peu près la seule qui plane sur la Ville générique.

## 13. IDENTITÉ

\_ 13.1 Il y a une redondance calculée (?) dans l'iconographie qu'adopte la Ville générique. Si elle est au bord de l'eau, les symboles aquatiques prolifèrent sur tout son territoire. Si c'est un port, navires et grues apparaissent loin à l'intérieur des terres. (Toutefois, montrer les conteneurs eux-mêmes serait dénué de sens: on ne peut singulariser le générique à partir du Générique). Si elle est asiatique, des femmes « délicates » (sensuelles, impénétrables) fleurissent partout dans des poses dont l'élasticité est synonyme de soumission (religieuse, sexuelle). Si elle possède une montagne, une colline figurera sur le moindre prospectus, les menus, les billets, les panneaux d'affichage, comme si une tautologie sans faille pouvait seule convaincre. Son identité ressemble à un mantra.

## 14. HISTOIRE

- 14.1 Regretter l'absence d'histoire est un réflexe ennuyeux qui traduit l'existence d'un consensus tacite selon lequel la présence de l'histoire est désirable. Mais qui le prétendrait? Une ville est un espace investi de la façon la plus efficace possible par des individus et des processus. La plupart du temps, la présence de l'histoire ne contribue qu'à diminuer sa performance...

14.2 Présente, l'histoire entrave l'exploitation pure et simple de la valeur théorique qu'elle revêt en tant qu'absence.

- 14.3 Tout au long de l'histoire de l'humanité (pour commencer un paragraphe à la manière des Américains), les villes se sont développées par consolidation, les changements s'opèrent sur place. Peu à peu des améliorations ont été apportées. Des civilisations se sont épanouies, ont décliné, sont reniées, ont disparu, subi des saccages, des invasions, des humiliations et des viols, ont triomphé, ont ressuscité, connu un âge d'or, avant de sombrer brusquement dans l'oubli - tout cela sur le même site. Voilà pourquoi l'archéologie est un métier de fouilles: elle met au jour les strates successives d'une civilisation (autrement dit d'une ville). La Ville générique est une esquisse jamais terminée: on ne l'améliore pas, on l'abandonne. Les notions de stratification, d'intensification, de complétion lui sont étrangères: elle n'a pas de strates. La couche suivante intervient autre part, un peu plus loin (éventuellement dans le pays voisin) ou tout à fait ailleurs. L'archéologue (= archéologie plus interprétation) du xx<sup>e</sup> siècle n'a pas besoin de pelle, mais d'une quantité illimitée de billets d'avion.

- 14.4 En exportant ou en expulsant ses améliorations, la Ville générique perpétue sa propre amnésie (son seul lien à l'éternité ?). Son archéologie sera donc la preuve de son oubli graduel. la documentation de son évaporation. Son génie aura les mains vides - ce ne sera pas un empereur nu, mais un archéologue sans trouvailles, ni même un site.

## 15. INFRASTRUCTURE

\_ 15.1 Jusqu'alors complémentaires et globalisantes, les infrastructures deviennent de plus en plus concurrentielles et locales, elles ne prétendent plus générer des ensembles qui fonctionnent, mais sont la retombée d'entités fonctionnelles. En fait de réseau et d'organisme, la nouvelle infrastructure produit l'enclave et l'impasse: le grand récit cède la place à la rocade parasite. (La ville de Bangkok a approuvé des plans qui prévoient trois systèmes concurrentiels de métro aérien pour se rendre de A à B - que le plus fort gagne!)

\_ 15.2 Au lieu d'être une réponse plus ou moins tardive à un besoin relativement immédiat, l'infrastructure se veut désormais une arme stratégique, une prédiction: si l'on agrandit le port X, ce n'est pas pour qu'il desserve un hinterland de consommateurs frénétiques mais pour que le port Y ait des chances moindres ou nulles de survivre au-delà du XXI<sup>e</sup> siècle. Sur une seule et même île, la métropole méridionale Z, toute jeune, « reçoit » un réseau de métro tout neuf à seule fin de faire paraître W, la métropole traditionnelle du Nord, malcommode, embouteillée, dépassée. La vie est rendue facile à V pour qu'elle finisse par devenir insupportable à U.

## 16. CULTURE

\_ 16.1 Seul le redondant compte. À l'intérieur de chaque fuseau horaire, on donne au moins trois représentations de Cats (La comédie des chats, NOT). Le monde est entouré par l'anneau de Saturne de ses miaulements.

\_ 16.2 La ville était jadis le lieu par excellence de la quête sexuelle. La Ville générique ressemble plutôt à une agence matrimoniale: elle accouple avec efficacité l'offre et la demande. L'orgasme a remplacé l'angoisse: il y a effectivement progrès. Les possibilités les plus obscènes s'affichent dans la typographie la plus aseptisée: l' Helvetica est devenu un caractère pornographique.

## **17, FIN**

\_ 17.1 Imaginons une version hollywoodienne de la Bible. Une ville quelque part en Terre sainte. Scène de marché: venant de gauche et de droite, des figurants vêtus d'oripeau, de fourrures, de tuniques en soie, entrent dans le champ en vociférant, en gesticulant, en roulant des yex, en se chamaillant, en riant, en se grattant la barbe, les postiches dégoulinant de colle. Ils s'attroupent au milieu de l'image, brandissent des bâtons, agitent le poing, renversent des éventaires, piétinent les

bestioles... Des gens crient. Pour vanter leur marchandises ? pour proclamer l'avenir ? pour invoquer les dieux ? des bourses sont arrachées, des délinquants poursuivis – aidés peut être – par la foule. Les prêtres prient pour le retour au calme. Les enfants se déchaînent dans le taillis des jambes et des longues tuniques. Des animaux aboient. Des statues sont renversées. Des femmes poussent des hurlements. De peur ? d'extase ? La masse grouillante se fait marée humaine. Elle se brise en vagues. Maintenant coupons le son – silence, sensation de soulagement – et repassons le film à l'envers. Muets, mais encore visiblement en proie à l'agitation, des hommes et des femmes trébuchent en arrière, le spectateur ne voit plus seulement des êtres humains mais il commence à remarquer les espaces qui les séparent. Le centre se vide, les dernières ombres glissent hors du champ, probablement en se plaignant mais heureusement nous ne pouvons les entendre. Le silence est maintenant rendu plus dense par le vide : l'image montre des éventaires désertés, des détritrus piétinés. Nous respirons... C'est fini. Voilà l'histoire de la ville. La ville n'est plus. Maintenant, nous pouvons quitter la salle...

## Rem Koolhaas

### *Junkspace*

2000

Traduit par Jean Attali.

Logan Airport : extension de la classe mondiale pour le XXIe siècle (affiche de la fin du XXIe siècle)

Si les débris humains jetés dans l'espace ont fait du vide spatial une poubelle, les résidus que l'humanité abandonne sur la planète ont créé Junkspace. Junkspace, c'est ce qui reste quand la modernisation est à bout de course, ou, plutôt, c'est ce qui se coagule au fur et à mesure qu'elle se fait : c'en sont les retombées. Ce que la modernisation a construit (on en reparlera), ce n'est pas l'architecture moderne, mais Junkspace. Partager universellement les bienfaits de la science, tel était le programme rationnel de la modernisation : Junkspace en est l'apothéose, ou la dissolution. Pris séparément, ses résultats sont les produits d'inventions magnifiques hypertechniques, programmés avec clairvoyance par l'intelligence de l'homme, son imagination, ses calculs infinis - mais tous ensemble, ils sonnent la fin des Lumières, leur répétition grotesque, leur mise au purgatoire. Junkspace est la somme de toute l'architecture actuelle : nous avons construit davantage que dans toute l'histoire passée, mais nous avons du mal à poursuivre à la même échelle.

Junkspace est le fruit de la rencontre de l'escalator et de l'air conditionné, conçue dans un incubateur en placoplâtre (trois choses qui sont absentes des livres d'histoire). Junkspace est le double corps de l'espace, le territoire d'une ambition revue à la baisse, d'espérance limitée et d'importance réduite. Junkspace est le triangle des Bermudes du concept, un plat refroidi et délaissé, il abaisse la barrière immunitaire, annule les distinctions, sape la fermeté, confond l'intention avec la réalisation. Il substitue l'accumulation à la hiérarchie, l'addition à la composition. De plus en plus, plus c'est plus. Junkspace est trop mûr et sous-alimenté à la fois, il est une couverture de sûreté gigantesque qui recouvre la terre, l'agrégation de toutes les décisions non prises, des problèmes repoussés, des choix éludés, des priorités non définies, des contradictions maintenues, des compromis acceptés, de la corruption tolérée... Junkspace, c'est comme être condamné à un jacuzzi perpétuel, avec des millions d'amis à vous. Un empire grisant de flou, où le public fusionne avec le privé, le droit avec le courbe, le bouffi avec le famélique, le haut avec le bas : il présente le patchwork lisse du disjoint permanent. C'est en apparence une apothéose, aux espaces grandioses, mais l'effet de sa richesse est une dépression terminale, parodie

vicieuse qui érode systématiquement la crédibilité de l'architecture, probablement pour toujours.

Ce fut une erreur de compter l'architecture moderne pour une invention du xx' siècle. Au xx' siècle, l'architecture a disparu 1 nous avons examiné au microscope une note de bas de page, et nous avons prétendu en faire tout un roman. Notre intérêt pour les gens a rendu invisible leur architecture. Junkspace semble une aberration, mais c'est l'essence même, le fait principal. Nous pensons à l'espace, mais nous ne regardons qu'aux contenants. Alors que l'espace 'lui-même est invisible, toute théorie de la production de l'espace est fondée sur un intérêt maniaque pour son contraire : les objets et la substance, c'est-à-dire l'architecture. La forme suivait la fonction? Désormais, le sans-forme suit l'absence de fonctionnement.

Parlons donc d'espace. La beauté des aéroports, spécialement après chaque nouvelle extension. Le flash de la rénovation. La variété des centres commerciaux. Partons explorer l'espace public, allons à la découverte des casinos et des *theme parks*...

La continuité est l'essence de Junkspace. Il exploite n'importe quelle trouvaille qui facilitera l'expansion, enrôle tous les dispositifs qui servent à désorienter (miroirs, surfaces polies, échos), déploie toute une infrastructure du continu : escalators, *sprinkler*, coupe-feu, rideaux d'air chaud, air conditionné... Junkspace est hermétiquement clos, ce n'est pas la structure qui le fait tenir mais sa tension superficielle, comme une bulle. La gravité est restée constante, on lui oppose le même arsenal depuis les origines 1 mais l'air conditionné, ce médium invisible qu'on ne remarque pas, c'est lui qui a véritablement révolutionné l'architecture du xx' siècle. L'air conditionné a lancé la construction sans fin. Si l'architecture est ce qui sépare les bâtiments, l'air conditionné est ce qui les unit. L'air conditionné a dicté des régimes mutants d'organisation et de coexistence, que l'architecture ne peut plus suivre. Comme au Moyen Âge : un simple centre commercial est maintenant l'oeuvre de plusieurs générations, l'air conditionné fabrique ou casse nos cathédrales. Parce que ça coûte de l'argent, que ce n'est plus gratuit, inévitablement l'espace conditionné devient l'espace conditionnel, tôt ou

tard, tout espace conditionnel se transforme en Junkspace.

Junkspace est toujours intérieur, il est si étendu qu'on en perçoit rarement les limites 1 on crée l'espace en empilant de la matière sur de la matière, qu'on cimenter pour donner forme à un nouvel ensemble. Junkspace est additif, constitué de couches et de structures légères, fait de morceaux comme une carcasse déchiquetée par ses prédateurs - pièces détachées de la condition universelle. Les murs ont cessé d'exister. Désormais, seules les cloisons divisent, leurs membranes chatoyantes sont parfois revêtues d'or. Le système porteur languit sous le décor, ou, pire, il est le décor : petites structures luisantes, supportant leurs charges nominales.

Junkspace est le domaine de la géométrie feinte et simulée. Bien que strictement non architecturale, elle vise à la voûte, au dôme. Certaines coupes semblent vouées à une totale inertie, d'autres dédiées à une articulation affirmée : le plus mort à côté du plus hystérique. Les thèmes traités étendent le linceul d'un développement interrompu, à travers des espaces intérieurs aussi vastes que le Panthéon : les mort nés prolifèrent à chaque coin. L'esthétique est byzantine, éclatée en milliers de tessons, tous visibles en même temps, dans un vertige de populisme panoptique. Le néon signifie à la fois l'ancien et le nouveau. Régressifs ou futuristes, les intérieurs se réfèrent aussi bien à l'âge de pierre qu'à la conquête de l'espace. Comme le virus inactivé d'un vaccin, l'architecture moderne reste essentielle, mais seulement dans sa performance la plus inutile, on a ressuscité le high-tech pour célébrer le millénaire (il paraissait tellement mort, il y a seulement dix ans). Il exhibe ce que les générations précédentes cachaient sous l'enveloppe : des formes de mollusque à peau tendue, des escaliers de secours suspendus à des trapèzes unilatéraux, des pièces d'artisanat soutenant des espaces quasi industriels, des centaines de mètres carrés de vitrages pendus à des câbles en toile d'araignée, des sondes lancées dans l'espace pour fournir laborieusement ce qui ailleurs existe naturellement - l'air libre. La transparence vous révèle tout, mais elle vous tient à l'écart.

Junkspace s'appuie sur la coopération. Pas de design, mais une prolifération créatrice. Les peintures murales servaient à représenter les dieux, les modules de Junkspace sont dimensionnés pour servir de support aux marques commerciales. Les mythes peuvent être habités, les marques gèrent leur aura en fonction des groupes cibles. Les graphiques tridimensionnels, les emblèmes transplantés du commerce franchisé et leurs infrastructures étincelantes, la vidéo et les

diodes électroluminescentes décrivent un monde sans auteur, par-delà toute revendication de qui que ce soit, parfaitement unique, totalement imprévisible bien qu'étroitement familier. La régurgitation plutôt que la réanimation. Junkspace se débarrasse de l'architecture comme le reptile de sa peau, il renaît chaque lundi matin.

Dans l'espace classique, la matérialité était fondée sur un état final qui ne pouvait être modifié qu'au prix d'une destruction au moins partielle. Au moment même où l'on abandonnait la régularité et la répétition, parce qu'on les jugeait dépressives, les matériaux de construction sont devenus de plus en plus modulaires, unitaires et standardisés, leur substance parvenant à un état pré-numérique (lavant le prochain stade de l'abstraction). Le module devient de plus en plus petit, réduit à l'état de mosaïque. Au prix d'énormes difficultés - discussions, négociations, sabotage irrégularité et unicité sont élaborées à partir d'éléments standard. Au lieu d'arracher l'ordre au chaos, on fait maintenant surgir le pittoresque de l'homogène. Toute matérialisation est provisoire : on découpe, on courbe, on déchire, on recouvre, la construction a acquis une nouvelle douceur, à l'image de la confection. Le joint ne fait plus problème : les transitions se font par agrafage et collage, les vieilles bandes marron maintiennent tout juste l'illusion d'une surface sans rupture, des verbes inconnus de l'histoire de l'architecture sont devenus indispensables : serrer, sceller, plier, jeter, coller, amalgamer. Chaque élément joue son rôle, dans un isolement négocié. Là où autrefois le détail suggérait le rapprochement, peut-être définitif, de matériaux disparates, il n'est plus maintenant qu'un attelage transitoire, attendant d'être défait et démonté, une étreinte temporaire à laquelle aucune partie prenante ne pourra survivre. Ce n'est plus la rencontre orchestrée de la différence mais l'impasse, la fin abrupte d'un système. Seul l'aveugle, reconnaissant ces défauts du bout de ses doigts, comprendra les histoires de Junkspace. Celui-ci est à facettes comme la structure d'un cristal, non par nature ou du fait de sa conception, mais par défaut - Junkspace, c'est comme des vitraux en trois dimensions, une épaisseur de couleur devant des murs fluorescents, lesquels ajoutent assez de chaleur pour faire monter la température à des niveaux qui vous permettraient de cultiver des orchidées. Junkspace sera notre tombe. La moitié de l'humanité polluée pour produire, l'autre moitié polluée pour consommer. La pollution combinée de toutes les voitures du Tiers-Monde, de ses motos, de ses camions, de ses autobus, de ses ateliers clandestins, n'est rien à côté de la chaleur engendrée par Junkspace. Junkspace est un espace chaud.

Deux types de densité y coexistent, une densité optique, une autre informationnelle. Elles entrent en concurrence. Junkspace change toujours, il n'évolue jamais. Son programme, c'est le crescendo, comme dans le *Boléro* de Ravel. Endossant les histoires de la gauche et de la droite, son contenu est répétitif et stable : il se multiplie comme par clonage - toujours plus, fait avec de l'identique. Des parties pourries, qui ne sont plus viables, sont reliées à la chair du corps principal, à travers des passages gangrenés. Junkspace est une soupe primitive d'ajournement et d'assouvissement : pas de forme qui suit la fonction, mais une forme de bondage.

En prinCipe, chaque mégastructure donne naissance à ses propres sous-systèmes de particules compatibles, fait sévir son propre univers de cohésion. Dans Junkspace, les jeux sont inversés : il n'y a que des sous-systèmes sans concept, des particules orphelines à la recherche d'un plan ou d'un modèle. Traditionnellement, la typologie implique le démarquage, la définition d'un modèle singulier qui exclut les autres interprétations. Junkspace représente, à l'opposé, une typologie du cumulatif, de la promiscuité, dont l'identité n'est pas de forme mais de quantité. Une typologie de l'informe est encore une typologie, l'absence de forme est encore une forme. La typologie de la décharge, par exemple, où des camions se succèdent pour vider leur chargement, et y former un amoncellement : c'est un tout, en dépit de l'arbitraire de son contenu et de son inachèvement de principe 1 ou bien encore, la typologie de la tente, dont l'enveloppe se modèle pour accueillir des formes aux volumes variables, à l'intérieur. Junkspace peut être absolument chaotique ou terriblement stérile et parfait, indéterminé et surdéterminé à la fois. Junkspace est comme un liquide qui pourrait se condenser en n'importe quelle autre forme. Sa configuration spécifique est aussi fortuite que la géométrie d'un flocon de neige. Les modèles impliquent la répétition, et, pour finir, des règles déchiffrables. Junkspace est au-delà de la géométrie, au-delà des modèles. Puisqu'il est insaisissable, on ne peut pas s'en souvenir. Il est flamboyant mais impossible à mémoriser : comme un économiseur d'écran, son refus de se fixer garantit une amnésie immédiate. Junkspace est souvent décrit comme un espace de flux, mais le terme est impropre, les flux dépendent de mouvements disciplinés, de corps mis en ordre. Bien qu'il s'agisse d'une architecture des masses, chaque trajectoire est absolument unique. Junkspace est une toile sans araignée. Cette anarchie est l'une des dernières manières tangibles de mesurer notre liberté. Un espace de collision, un réservoir d'atomes. Actif, sans être dense. On s'y déplace de manière particulière, à

la fois sans but et avec détermination. C'est une culture acquise. Parfois, c'est tout Junkspace qui se désagrège, du fait de la non-conformité de l'un de ses membres J un seul citoyen appartenant à une autre culture - paysan albanais ou mère portugaise peut prendre d'assaut et déstabiliser Junkspace en entier, laissant une invisible traînée d'obstruction dans son sillage, une dérégulation qui finit par se communiquer jusqu'aux plus lointaines extrémités. Quand le mouvement est coordonné, il retombe : sur les escalators, près des sorties, des caisses de parking, des caisses automatisées... Parfois, contraints et forcés, des individus sont prisonniers du flot, poussés à travers une unique porte ou obligés de négocier l'intervalle entre deux obstacles temporaires - une chaise roulante, bruyante du son de ses alarmes, et un palmier 1 la rancœur évidente provoquée par de tels rétrécissements se moque bien de la notion de flux. Dans Junkspace, les flux mènent au désastre - corps sans vie s'empilant devant la sortie de secours bloquée d'une discothèque, grands magasins le premier jour des soldes, ruées de groupes rivaux des supporters de foot - la preuve même du désaccord entre les portails de Junkspace et les calibrages minables du reste du monde.

Chaque architecture désormais incarne deux conditions, l'une permanente, l'autre temporaire. Juger ce qui est construit supposait une condition statique J Junkspace, lui, est toujours en devenir. Certaines de ses parties vieillissent, d'autres sont actualisées. Voué aux gratifications instantanées, Junkspace accueille les germes d'une perfection future, tout un vocabulaire d'excuses est mêlé à la texture de cette euphorie de base. « Fermé pour mieux vous satisfaire demain », « Veuillez pardonner l'aspect de ces lieux », ou bien ce sont les minuscules affichettes jaunes signalant les réparations en cours ou les taches d'humidité, qui annoncent des fermetures provisoires en échange de l'ouverture imminente de lieux flambant neufs : ainsi vont les améliorations. Toutes les surfaces sont archéologiques, elles superposent des « périodes » différentes (comment donc appeler le moment où telle espèce de moquette était à la mode?).

Tel changement crée un nouvel espace, tel autre en consomme un vieux. Supposons qu'un aéroport ait besoin de plus d'espace. Dans le passé, on ajoutait de nouveaux terminaux, chacun plus ou moins caractéristique de son époque, laissant les parties plus anciennes comme témoins de la marche en avant. Dans la mesure où les passagers ont montré amplement leur malléabilité infinie, l'idée de reconstruire sur place est devenue courante. Des tapis roulants partent en sens inverse. Le hall devient indescrivable : des

espaces autrefois neutres se transforment soudain en casbahs génériques, offrant tout un panorama de vestiaires improvisés, de labeur manuel, d'espaces fumeurs, de pauses café, ou de feux réels...

Des écrans de placoplâtre collés séparent deux populations : l'une humide, l'autre sèche, l'une dure, l'autre douce, l'une froide, l'autre surchauffée, l'une masculine, l'autre neutre... Le *plafond* est une plaque froissée comme les Alpes. Des trames de carreaux instables alternent avec des feuilles estampillées de plastique noir, percées de façon invraisemblable par une trame de chandeliers en cristal... Des canalisations métalliques sont remplacées par des textiles aérés. Des joints béants révèlent les vides de vastes plafonds (anciens canyons d'amiante ?), des poutres râpeuses, des tuyaux, des filins, des câbles, des éléments d'isolation, de protection contre le feu, de la ficelle des arrangements embrouillés soudainement exposés au grand jour, tellement impurs, torturés et complexes qu'ils n'existent sans doute que parce qu'ils n'ont jamais été étudiés. Le sol est un patchwork de textures différentes : velues, épaisses, luisantes, en plastique, en métal ternes - une lutte pour la domination. Il n'y a plus de *sol*. Il y a trop de besoins de base pour qu'ils puissent être satisfaits sur un seul niveau. L'idée d'un niveau donné, l'absolu de l'horizontale a été abandonnée. La transparence a disparu aussi, remplacée par une croûte dense de première occupation kiosques, cartes, poussettes, palmiers, fontaines, bars, canapés, chariots... Les couloirs ne relient plus simplement A à B, mais sont devenus des galeries marchandes, des « destinations ». La durée d'occupation a tendance à être brève : les robes les plus laides, les vitrines les plus stagnantes, les fleurs les plus inexplicables. C'est la mort de toute perspective, comme dans la forêt tropicale (elle-même en train de disparaître). Ce qui est droit s'enroule dans des configurations toujours plus labyrinthiques. Seule une chorégraphie moderniste perverse peut expliquer les tours et détours, les montées et les descentes, les renversements soudains que comporte en moyenne le trajet qui va de la zone d'enregistrement (ou *check in* - nom trompeur) jusqu'au tarmac, dans la moyenne des aéroports contemporains. Puisque jamais nous interrogeons ni ne reconsidérons l'absurdité de nos trajectoires, nous subissons docilement ces voyages dantesques, par-delà les parfums, les demandeurs d'asile, les sous-vêtements, les huîtres, les téléphones cellulaires, le saumon fumé - des aventures incroyables pour le cerveau, l'oeil, le nez, la langue, le ventre, les testicules...

On polémiqua autrefois sur la ligne droite, aujourd'hui, l'angle droit est devenu un angle parmi

d'autres. En fait, les réminiscences de géométries antérieures créent même de nouveaux ravages, avec des noeuds de résistance désespérés, qui engendrent d'instables remous au milieu d'affluences fraîchement opportunistes. Qui oserait revendiquer la responsabilité d'une telle séquence? L'idée qu'une profession aurait un jour dicté, ou du moins se serait crue capable de prévoir le mouvement des foules, semble aujourd'hui risible - ou, pire, impensable. Au lieu du dessin, le calcul : plus la trajectoire est erratique, plus les boucles sont excentriques, plus la présentation est efficace, plus la transaction sera imparable. Le postmodernisme en rajoute, en introduisant son virus du dessin compliqué, fracturant et multipliant la ligne sans fin des devantures : un emballage sous blister, crucial pour tout échange commercial. Les trajectoires sont déterminées comme depuis une rampe de lancement, mais qu'on aurait basculée sans prévenir à l'horizontale elles se croisent, redescendent, ressortent soudain sur un balcon au-dessus d'un grand vide. (Sans le savoir, vous êtes toujours à l'intérieur d'un sandwich. L'espace est évidé dans Junkspace, comme on le ferait d'un bloc de crème glacée resté trop longtemps dans le congélateur : en forme de cône, de sphère, de tout ce que vous voudrez...! Un escalator vous conduit vers une destination inconnue, depuis ce soudain cul-de-sac où vous avait largué un monumental escalier de granit, en face d'une perspective placardée là provisoirement, et inspirée d'on ne sait plus quoi. On a déplacé les sanitaires pour un Disney Store, pour un centre de méditation : les transformations successives se moquent du mot « plan ». Dans cette impasse entre le redondant et l'inévitable, un plan rendrait les choses pires encore, vous conduirait à un désespoir immédiat. Le plan est un écran radar où les impulsions individuelles perdurent selon des périodes imprévisibles, dans des mêlées de bacchanales.

Junkspace est politique : il repose sur la suppression, en son centre, de la faculté critique, au nom du confort et du plaisir. Des États en miniature adoptent désormais Junkspace comme un programme, mettent en place des régimes de désorientation préétablie, engagent une politique de confusion systématique. Ce n'est pas exactement que « tout est possible », en fait, le secret de Junkspace est qu'il est à la fois libre et répressif. Tandis que le sans-forme prolifère, le formel s'atrophie et, avec lui, toutes les règles, les règlements et les recours... Junkspace connaît toutes vos émotions, tous vos désirs. C'est l'intérieur du ventre de Big Brother. Des gens, il devance les sensations. Il arrive avec sa bande son, son odeur, ses sous-titres. Il annonce ouvertement de quelle façon il veut être lu : stupéfiant, cool. énorme, abstrait, « minimal »,

historique. Les résidents de Junkspace forment un collectif de consommateurs maussades, dans la rumination têtue de leur prochaine dépense, une masse de réfractaires pris dans un règne millénaire de Razzmataz.

Junkspace prétend réunir, alors qu'en réalité il éparpille. Il crée des groupes auxquels on n'appartient ni selon des intérêts partagés ni en vertu d'une association libre, mais par une commune identité statistique, une mosaïque de commun dénominateur. L'Ego est dépouillé de son intimité ou de son mystère, chaque homme, femme ou enfant est ciblé, espionné, séparé du reste. Les fragments sont réunis, mais uniquement en « sûreté », sur un tableau d'écrans vidéo qui ne fait que réassembler les images magiques. Un cubisme banalisé et utilitaire y révèle la cohérence globale de Junkspace, sous le regard sans affect de contrôleurs à peine formés : L'ethnographie vidéo sous sa forme brute. Les surfaces les plus brillantes de l'histoire humaine reflètent l'humanité la plus désinvolte. Plus nous habitons des palais, moins nous nous habillons. Comme si le peuple, tout à coup, était libre de circuler dans les quartiers réservés du Dictateur, un code vestimentaire rigoureux (la dernière étiquette ?) gouverne l'accès à Junkspace : short, baskets, sandales, jean, sac à dos, parka, survêtement, peau de mouton. C'est dans son état de badaud post révolutionnaire qu'on profite le mieux de Junkspace. Pas la moindre fidélité pour la configuration d'origine : Junkspace ressemble à un ouragan qui aurait réordonné une situation antérieure. Mais cette impression est trompeuse, il n'a jamais été cohérent ni n'a aspiré à l'être. L'architecture s'est transformée en une série d'images vidéo. La seule certitude, c'est la conversion - continue - suivie, dans de rares cas, par la « restauration ». C'est le processus qui sans cesse en appelle à de nouvelles histoires, en tant qu'extension de Junkspace.

Junkspace étant instable, sa propriété change de mains continuellement, avec une égale infidélité. Au fur et à mesure que son échelle grandit, rivalise avec celle du domaine public, et même *la* dépasse, son économie devient plus impénétrable. Son financement est tenu dans un brouillard délibéré, masquant des transactions opaques, des remises *fiscales* douteuses, de « curieuses » primes d'incitation, une propriété précaire, des transferts de droits de construction, des péréquations immobilières, des zones spéciales, des complicités public/privé. Junkspace survient avec la spontanéité exubérante propre à l'entreprise - le jeu sans retenue du marché en ou bien *il* est engendré par les actions combinées de « tsars » temporaires, connus de longue date pour leur philanthropie en trois dimensions : de hauts fonctionnaires (souvent d'anciens gauchistes), qui

liquident avec optimisme de vastes bandes de front de mer, d'anciens hippodromes, des terrains d'aviation abandonnés, et/ou des périmètres sauvegardés™ (maintenance de complexes historiques dont personne ne veut mais qui, pour quelque raison, ne peuvent pas être détruits), auxquels s'ajoutent des agents immobiliers s'accommodant de n'importe quel déficit avec une ardeur futuriste. Loteries, subventions, charité publique, donations apportent les fonds : un *flot* pratique de dollars, d'euros et de yens crée des enveloppes financières aussi *fragiles* que leur montage interne. En raison du déficit structurel, un moins fondamental - une faillite à *la* baisse - chaque mètre carré devient une surface vide, indigente, qui nécessite *le* soutien, la compensation, la collecte de fonds, de façon ouverte ou cachée. Pour la culture, une plaque de marbre avec *le* nom des « donateurs » pour tout *le* reste, de l'argent liquide, des rentes, des contrats de location, des chaînes commerciales, les marques réclamant pour elles « tout l'espace nécessaire ». Chaque attraction cumule ses propres faiblesses. Parce que sa viabilité économique est fragile, Junkspace absorbe de plus en plus de programmes. Bientôt, nous serons capables de faire n'importe quoi n'importe où.

Dans Junkspace, la vieille aura retrouve un nouveau lustre pour ouvrir la voie à de nouvelles opportunités commerciales. Barcelone avec les Jeux olympiques, Bilbao avec le Guggenheim, la 42' Rue avec Disney. Au lieu de la vie publique, l'espace public": ce qui reste une fois que l'imprévisible a été écarté. Tous les prototypes de Junkspace sont urbains : le forum romain, Méropolis, le Futur, seule leur synergie les rend suburbains, enflés et rétrécis tout à la fois. L'espace n'est plus lié à la densité ni à l'intensification, mais à l'inflation et à la déflation. Junkspace s'accroît avec l'économie 1 son emprise ne peut pas se réduire, elle ne peut que s'agrandir. Quand on n'en a plus besoin, on l'abandonne.

Pour le troisième millénaire, Junkspace assume la responsabilité du loisir et de la protection, de l'exposition et de l'intimité, du public et du privé. Le théâtre choisi de sa mégalomanie, le dictatorial. n'est plus la politique mais les loisirs. À travers Junkspace, les loisirs organisent des régimes hermétiques, fondés sur la même idée de « concentration » que celle qui a donné les camps. Jeux concentrationnaires. Golf concentrationnaire. Congrès concentrationnaire. Cinéma concentrationnaire, culture concentrationnaire, vacances concentrationnaires. Les loisirs, c'est comme observer le refroidissement d'une planète autrefois brûlante : leurs plus grandes inventions sont anciennes - l'image animée, les montagnes

russes, le son, les dessins animés, les clowns, les dinosaures, les nouvelles, la guerre. Nous n'avons rien à ajouter, sauf les stars on réassort. Les entreprises de loisirs sont un empire d'entropie, obligées de suivre le mouvement selon des lois coperniciennes impitoyables. Le secret de l'esthétique marchande était le pouvoir d'élimination, l'éradication de l'excès, l'abstraction comme camouflage. À la demande générale, la Beauté marchande est devenue humaniste, inclusive, arbitraire, poétique et confortable. On met l'eau sous pression et on la fait jaillir, à travers de tout petits trous, en arceaux rigoureux 1 on fait prendre aux palmiers des poses grotesques 1 on sature l'air d'oxygène \_ comme si le fait d'agir sur des substances malléables, en les contraignant à la plus grande rigidité, était un facteur de contrôle, et satisfaisait la tendance à abolir la surprise. La couleur a disparu, afin de refroidir ses effets cacophoniques, c'est l'unité par les calmants. Junkspace, c'est l'espace des vacances.

Junkspace ne prétend pas créer la perfection, seulement l'intérêt. Il transforme ce qui existe à son avantage - aucune compromission -, un nouveau pittoresque, et même un nouveau gothique, engendrés par le choc d'objets immuables et d'énergies architecturales naissantes, des hybrides de mémoire et d'oubli. Ses géométries sont imaginables, mais elles se font. Un nouveau végétal est embaumé - une sorte de corail - pour son efficacité thématique. L'excursion de Junkspace a rendu possible un professionnalisme de la dénaturation, un éco-fascisme bénin qui place l'un des rares survivants parmi les tigres de Sibérie au milieu d'une forêt de distributeurs automatiques, tout près de Versace. L'air, l'eau, le bois : tout est mis en valeur "pour produire une hyper écologie, invoquée religieusement en vue d'un maximum de profit. « La forêt tropicale », ou le retour de Walden, sous sa forme bouffonne. Dehors, entre les casinos, des fontaines font jaillir des constructions liquides : parfaitement staliniennes, qui, éjaculées en une fraction de seconde, flottent dans les airs un instant, puis se retirent avec une aisance amnésique que Junkspace lui-même " ne peut encore égaler, Peut-on amplifier le fade? Exagérer l'anonymé? Par la hauteur? La profondeur? La longueur? Les changements? La répétition?

Parfois, ce qui engendre Junkspace, ce n'est pas la surcharge, mais son contraire, l'absence absolue de détail. Le vide effrayant d'un espace clairsemé est la preuve choquante que l'on peut organiser autant à partir de si peu. Les aéroports, habitats provisoires pour ceux qui s'en vont ailleurs, sont remplis de foules que seule rassemble l'imminence de leur dispersion. Ce sont désormais des goulags de la consommation,

répartis démocratiquement à travers le globe, de manière à donner à chaque citoyen une chance égale d'y être admis (c'est-à-dire, d'en devenir le prisonnier). Des complexes entiers sont composés de trois éléments, répétés à l'infini, et de rien d'autre : un seul type de poutre, un seul type de brique, un seul type de tuile, tous recouverts de la même couleur (couleur teck ? rouille ? tabac ?). Leurs symétries sont gonflées au-delà de tout espoir de reconnaissance. Soit, par exemple, l'aéroport de Dallas Forth Worth : en s'écartant sans vergogne de la ligne droite, la courbe interminable de ses satellites oblige les usagers à se mettre en tête la théorie de la relativité, pour parvenir à trouver la porte d'embarquement. C'est le commencement apparemment inoffensif d'un voyage au centre d'un néant sans mélange, par-delà l'animation de Pizza Hut, et de Dairy Queen...

Là où la culture est la plus mince, sera-t-elle la première à disparaître? Le vide est-il régional? Les espaces ouverts requièrent-ils un Junkspace ouvert? The Sunbelt : d'énormes populations, là où il n'y avait rien, des motifs indiens tissés dans les moquettes, à Phoenix, l'art public disséminé à travers Las Vegas. Seul ce qui est mort peut être ressuscité. La mort peut avoir pour cause l'excès ou le manque de stérilité, on trouve les deux dans Junkspace (souvent en même temps).

Le minimum est l'ornement ultime, le crime le plus vertueux, le baroque contemporain. Il ne signifie pas la beauté, mais la culpabilité. Sa gravité démonstrative pousse des cultures entières dans les bras hospitaliers du camp et du kitsch. Si c'est apparemment un soulagement par rapport au bombardement continu de sensations, le minimum est aussi le frein maximum, une insidieuse répression du luxe, plus les lignes sont strictes, plus leur séduction est irrésistible. Son rôle n'est pas d'élever vers le sublime mais de minimiser la honte de la consommation, de réduire la confusion, de rapprocher les sommets. Le minimum voisine maintenant avec l'overdose, dans un état de co-dépendance parasite : avoir ou ne pas avoir, posséder ou être en manque, voilà les contraires comprimés dans une émotion unique.

Autrefois existait une relation entre loisirs et travail. une obligation biblique d'ouverture et de fermeture. Maintenant nous travaillons davantage, coincés dans un week-end permanent. Le bureau est la plus proche frontière de Junkspace. Maintenant que nous pouvons travailler à la maison, le bureau se fait domestique, puisqu'il vous faut bien vivre encore, il simule la ville. Junkspace façonne le bureau comme un chez-soi urbain : un boudoir pour les rendez-vous, avec de nouvelles et audacieuses sculptures de bureau, des lumières intimes, des cloisons monumentales, des

kiosques, de mini-Starbucks sur des piazzas intérieures, «connectés» à tous les autres Junkspace du monde, réels ou imaginaires. Le XXI<sup>e</sup> siècle nous amènera un Junkspace «intelligent». Nous serons les témoins d'une agitation d'entreprise : la suite du directeur général devient «le collectif de direction», soit l'oxymoron comme vision. Sur de grands panneaux muraux numériques : les soldes, CNN, la Bourse de New York, présentés en temps réel. Comme un cours théorique à l'école de conduite. «Mémoire d'équipe», «conservation de l'information» : futiles paravents contre l'oubli universel de l'immémorial.

Prévu pour l'intérieur, Junkspace peut facilement englober toute une ville, sous la forme d'une marque d'Espace public. Il échappe d'abord à ses contenants \_ ces choses éphémères avaient besoin de la protection d'une serre chaude et émergent maintenant avec une robustesse étonnante - puis l'extérieur lui-même est converti le danger est éliminé, les rues sont pavées avec un supplément de luxe, la circulation ramenée au calme. Junkspace se répand alors en consumant la nature, comme un feu de forêt à Los Angeles... Junkspace est comme une matrice qui organise la transition de quantités infinies de réel - pierres, arbres, marchandises, lumière du jour, individus - vers le virtuel. La menace constante de la virtualité, dans Junkspace, n'est plus alimentée par le «plastique», le formica ou le vinyle, des matériaux qui font seulement «bon marché», des montagnes entières sont démembrées pour fournir des quantités toujours plus grandes d'authenticité,

suspendues à des supports précaires, polies jusqu'à devenir aveuglantes, cela rend le réalisme projeté instantanément insaisissable. La pierre apparaît uniquement comme de la chair, jaune clair, comme une sorte de savon vert, les mêmes couleurs que les plastiques communistes des années cinquante : le bois est tout pâle, peut-être les origines de Junkspace remontent-elles aussi loin que les premiers jardins d'enfants... La couleur du monde réel semble de plus en plus irréaliste, asséchée. La couleur de l'espace virtuel est lumineuse, irrésistible par conséquent. La moyenne des présentations sous Powerpoint respire soudain d'une exubérance indienne que Junkspace fut le premier à traduire en réalité, comme une simulation de la vigueur virtuelle. L'immensité déjà considérable de Junkspace s'étend à l'infini dans l'espace virtuel. Conceptuellement, chaque moniteur, chaque écran de télévision est un substitut de fenêtre à la vie réelle est à l'intérieur. Le cyberspace est devenu le grand dehors.

Pour finir, Junkspace est post-existential : il rend incertain le lieu où vous êtes, il l'obscurcit celui vers lequel vous allez, il démantèle celui où vous étiez. Qui êtes-vous? Vous pensiez pouvoir ignorer Junkspace, le visiter subrepticement, le traiter avec des airs de condescendance ou l'aimer par procuration... Parce que vous ne pouviez pas le comprendre, vous en avez jeté les clés. Mais maintenant, c'est votre propre architecture qui est contaminée, qui est devenue lisse à son tour, inclusive, continue, pervertie, animée...

## Rem Koolhaas

### *Bigness, ou le problème de la grande taille*

1994

Traduit par Françoise Fromonot

NDT :

« *Bigness, or the Problem of Large* » a été écrit en 1994, année de consécration pour Rem Koolhaas. À tout juste cinquante ans, il terminait le quartier Euralille et son gigantesque Congrexpo, Le musée d'Art moderne de New York lui dédiait une importante rétrospective (OMA at MoMA) qui devait coïncider avec la publication de *S,M,L,XL*. Cette monumentale monographie, conçue avec le graphiste canadien Bruce Mau, regroupe les travaux de l'architecte depuis *New York Délire* (1978). Sa parution fut finalement reportée à l'année suivante, mais plusieurs revues publièrent en avant-première des commentaires et des traductions de certains textes théoriques du livre, parmi lesquels *« Bigness »*. À New York, *ANY Magazine* consacra à l'événement un numéro spécial (« *The Bigness of Rem Koolhaas - Urbanism vs Architecture* »), tandis qu'en Europe, *Domus* (octobre 1994) publiait « *Bigness* » en italien. Les heurts et l'ironie du ton, la compacité de certaines expressions en rendent délicate la traduction. Cette version a cherché à en respecter la syntaxe originale jusque dans la rudesse délibérée de certains passages. Le mot *Bigness* n'a pas été traduit: *Grandeur* aurait été trop équivoque, *Grosseur* trop concret. *Grande Dimension* trop connoté. Conserver le terme anglais accusait la tension entre l'abstraction du phénomène décrit (revendiqué?) et la volonté attestée par la majuscule d'en personnifier le caractère vaguement monstrueux. Il a été féminisé. Comme les substantifs anglais en *-ness* lorsqu'ils deviennent en français des mots en *-eur, -esse, -itude* ou *-ité*.

Ce texte était jusqu'ici resté inédit en français, en tout cas dans sa version intégrale. Curieuse lacune puisqu'on y trouve l'explication du fameux « *fuck context* », souvent brandi en France pour résumer, et condamner, les positions de l'architecte néerlandais sur la ville. Voilà donc le slogan replacé dans son contexte. Koolhaas, on le sait, fut journaliste et scénariste avant d'entamer ses études d'architecture à la fin des années soixante. « *Bigness* » fait coïncider la théorie d'un architecte avec l'ambition d'un auteur: articuler un ensemble de réflexions programmatiques sous une forme dense et énigmatique, capable de provoquer des interprétations plus instables et plus larges-bigger-que la somme de ses arguments.

Au-delà d'une certaine échelle, l'architecture acquiert les propriétés de la *Bigness*. La meilleure raison de s'attaquer à la *Bigness* est celle que donnent les grimpeurs du mont Everest: « parce que c'est là ». La *Bigness* est le comble de l'architecture.

Il semble incroyable que la taille d'un bâtiment incarne à elle seule un programme idéologique, indépendant de la volonté de ses architectes.

Parmi toutes les catégories possibles, la *Bigness* ne semble pas mériter de manifester; discréditée en tant que problème intellectuel, elle est apparemment en voie d'extinction- comme le dinosaure- du fait de sa maladresse, de sa lenteur, de sa raideur, de sa difficulté. Pourtant, elle seule fomente le régime de complexité qui mobilise la pleine intelligence de l'architecture et de ses champs connexes.

Il y a cent ans, une génération d'avancées conceptuelles et de technologies complémentaires a déchaîné un big-bang architectural. En rendant les circulations aléatoires, en court-circuitant les distances, en artificialisant les intérieurs, en réduisant la masse, en étirant les dimensions et en accélérant la construction, l'ascenseur, l'électricité, la climatisation, l'acier et, finalement, les nouvelles infrastructures ont entraîné des mutations en chaîne induisant une autre espèce d'architecture. Les effets combinés de ces inventions ont engendré des structures plus hautes et plus profondes-plus grosses (bigger]-que jamais avec, en parallèle, un potentiel de réorganisation du monde social, une programmation immensément plus riche.

## THEOREME

Initialement alimentée par l'énergie irréfléchie du pur quantitatif, la *Bigness* a été durant près d'un siècle une condition presque sans penseurs, une révolution sans programme. *New York Délire* en contenait une « théorie » latente basée sur cinq théorèmes.

1. Au-delà d'une certaine masse critique, un bâtiment devient un Gros Bâtiment. Une telle masse ne peut plus être contrôlée par un seul geste architectural, ni même par une combinaison de gestes architecturaux. Cette impossibilité déclenche l'autonomie de ses parties, mais ce n'est pas la même chose que la fragmentation: les parties restent soumises au tout.

2. L'ascenseur- par sa capacité à établir des connexions mécaniques plutôt qu'arclitectorales - et la famille d'inventions qui lui sont liées, ont annulé le répertoire classique de l'architecture. Les problèmes de composition, d'échelle, de proportion, de détail sont désormais caducs.

L' « art » de l'architecture est inutile dans la *Bigness*

3. Dans la *Bigness*, la distance entre le noyau et l'enveloppe augmente à un point tel que la façade ne peut plus révéler ce qui se passe au dedans. L' « honnêteté » attendue des humanistes est condamnée: les architectures intérieure et extérieure deviennent des projets séparés, l'une

traitant de l'instabilité des besoins programmatiques et iconographiques, l'autre - l'agent de désinformation - offrant à la ville la stabilité apparente d'un objet.

Alors que l'architecture révèle, la Bigness brouille; elle transforme le résumé de certitudes qu'est la ville en une accumulation de mystères. Ce que l'on voit n'est plus ce que l'on a.

4. Par leur seule taille, ces bâtiments entrent dans un domaine amoral, par-delà le bien et le mal. Leur impact est indépendant de leur qualité.

5. Conjointement, toutes ces ruptures avec l'échelle, avec la composition architecturale, avec la tradition, avec la transparence, avec l'éthique-impliquent la rupture finale, la plus radicale, la Bigness n'appartient plus à aucun tissu urbain. Elle existe; tout au plus, elle coexiste. Son message implicite est: « nique le contexte » [Its subtext is fuck context]

## MODERNISATION

En 1978, la Bigness semblait être un phénomène du et pour le(s) Nouveau(x) Monde(s). Mais, dans la seconde moitié des années quatre-vingt, se multiplièrent les signes qu'une nouvelle vague de modernisation allait envahir-sous forme plus ou moins camouflée-le Vieux Monde, provoquant sporadiquement de nouveaux commencements jusque sur le continent « fini ».

Vu depuis l'Europe, le choc de la Bigness nous a forcés à rendre explicite dans notre travail ce qui était implicite dans New York Délire.

La Bigness devint doublement polémique, en défiant à la fois les tentatives antérieures d'intégration et de concentration et les doctrines contemporaines qui interrogent la possibilité d'une Totalité et d'une Réalité comme catégories viables et se résignent à une désagrégation et à une dissolution supposées inévitables de l'architecture.

Les Européens avaient dépassé la menace de la Bigness en la théorisant au-delà de son point d'application. Leur contribution avait été le « cadeau » de la mégastructure, sorte de support technique englobant et permettant tout, qui remettait finalement en question le statut du bâtiment individuel: une Bigness sans le risque, puisque ses implications profondes excluaient sa concrétisation. L'urbanisme spatial de Yona Friedman (1958) en était l'emblème, la Bigness flote sur Paris comme une couverture métallique de nuages, promesse d'une rénovation potentielle, illimitée mais vague, de « tout » {everything}, mais sans jamais atterrir, sans jamais rien affronter, sans jamais revendiquer sa place légitime-la critique comme décoration.

En 1972, Beaubourg -le grenier platonicien- avait offert des espaces où « tout » [anything] était possible. On démasqua la flexibilité résultante, révélant qu'elle imposait une moyenne théorique aux dépens tout à la fois du caractère et de la précision-l'entité au prix de l'identité. D'une manière perverse, son aspect purement démonstratif l'empêchait d'accéder à l'authentique neutralité obtenue sans effort par le gratte-ciel américain.

La génération de Mai 68, ma génération - suprêmement intelligente, bien informée, traumatisée à juste titre par des cataclysmes choisis, franche dans ses emprunts aux autres disciplines - fut tellement marquée par l'échec de ce modèle, et d'autres semblables, de densité et d'intégration - par leur insensibilité systématique à l'égard du particulier -, qu'elle mit en avant deux lignes de défense majeures, le démantèlement et la disparition. Dans la première, le monde est décomposé en fractales d'unicités incompatibles, chacune étant prétexte à une désintégration plus poussée du tout, un paroxysme de fragmentation qui transforme le particulier en système. Derrière cette désintégration du programme en particules fonctionnelles les plus petites possibles, pointe la revanche perversément inconsciente de la vieille doctrine fonctionnaliste, qui conduit implacablement le contenu du projet-sous couvert d'un feu d'artifice de raffinement intellectuel et formel-vers la débandade du diagramme, doublement décevant puisque son esthétique suggère la riche orchestration du chaos. Dans ce paysage de démembrement et de faux désordre, chacune des activités est mise à sa place.

Les hybridations/proximités/frictions/recouvrements/superpositions de programme possibles dans la Bigness - en fait, l'ensemble du dispositif de montage inventé au début du siècle pour organiser des relations entre des parties indépendantes - sont maintenant défaits par une partie de l'avant-garde actuelle, dans des compositions d'une pédanterie et d'une rigidité presque risibles derrière leur extravagance apparente.

La seconde stratégie, la disparition, transcende la question de la Bigness-de la présence massive-par un engagement tous azimuts dans la simulation, la virtualité, l'inexistence.

Une mosaïque d'arguments braconnés depuis les années soixante chez les sociologues américains, les idéologues, les philosophes, les intellectuels français, les cybernétiques, etc., suggère que Koolhaas: Bigness, ou le problème de la grande taille l'architecture sera le premier « solide soluble dans l'air » sous les effets conjugués des tendances démographiques, de l'électronique, des médias, de la vitesse, de l'économie, des loisirs, de la mort de Dieu, du livre, du téléphone, du fax, de la richesse matérielle, de la démocratie, de la

fin des Grands Récits.

Devançant la disparition véritable de l'architecture, cette avant-garde fait ses expériences avec la virtualité, réelle ou simulée, et récupère, au nom de la modestie, son ancienne toute-puissance dans le monde de la réalité virtuelle (ou le fascisme peut être poursuivi en toute imprunté ?).

## **MAXIMUM**

Paradoxalement, la Totalité et la Réalité ont cessé d'exister comme entreprises possibles pour l'architecte, précisément lorsque l'approche de la fin du deuxième millénaire vit une ruée effrénée vers la réorganisation, la consolidation, l'expansion, la revendication bruyante de la méga échelle. Engagée ailleurs, ~e profession tout entière fut finalement incapable d'exploiter les événements économiques et sociaux dramatiques qui, si elle les avait affrontés, auraient pu restaurer sa crédibilité.

L'absence de théorie de la Bigness-quel est le maximum que l'architecture puisse faire ?-est la faiblesse la plus débilante de l'architecture. Sans elle, les architectes sont dans la position des créateurs de Frankenstein: les instigateurs d'une expérience partiellement réussie dont les résultats leur échappent et qui sont de ce fait discrédités. Parce qu'il n'y a pas de théorie de la Bigness, nous ne savons que faire d'elle, nous ne savons pas où la mettre, nous ne savons pas quand l'utiliser, nous ne savons pas la planifier. Les grosses bêtises sont notre seul lien avec la Bigness.

Pourtant, en dépit de son nom idiot, la Bigness est un domaine théorique pour cette fin de siècle, dans un paysage de désarroi, de déliaison, de dissociation. De démentis, son attrait tient à sa capacité potentielle à reconstruire la Totalité, à ressusciter la Réalité, à réinventer le collectif, à réclamer le maximum de possibles.

Ce n'est que par elle que l'architecture peut se dissocier des mouvements artistiques/idéologiques exsangues, le modernisme et le formalisme, pour retrouver son rôle instrumental de vecteur de la modernisation.

La Bigness reconnaît les difficultés de l'architecture telle que nous la connaissons, mais elle ne les compense pas à l'excès en régurgitant encore plus d'architecture. Elle propose une économie nouvelle où le « tout est architecture » n'est plus, mais où une position stratégique se regagne par le repli et le regroupement, laissant aux forces ennemies le reste d'un territoire contesté.

## **DEBUT**

La Bigness détruit, mais elle constitue aussi un nouveau départ. Elle peut ré-assembler ce qu'elle casse.

Paradoxalement, en dépit des calculs que demande sa conception-en fait, grâce à ses rigidités mêmes-, elle est la seule architecture qui machine l'imprévisible. Au lieu de respecter la coexistence, elle dépend de régimes de libertés, de l'assemblage d'un maximum de différences.

Seule la Bigness peut sustenter une prolifération confuse d'événements au sein d'un même contenant. Les stratégies qu'elle développe visent à organiser tout à la fois leur indépendance et leur interdépendance au sein d'une entité plus vaste, en une symbiose qui exacerbe la spécificité plus qu'elle ne la compromet.

Par la contamination plutôt que par la pureté, et par la quantité plutôt que par la qualité, seule la Bigness peut nourrir des relations authentiquement nouvelles entre des entités fonctionnelles qui amplifient leurs identités plutôt qu'elles ne les restreignent. L'artificialité et la complexité de la Bigness libèrent la fonction de son armure défensive pour permettre une sorte de liquéfaction; les éléments du programme réagissent entre eux pour créer de nouveaux événements-la Bigness revient à un modèle d'alchimie programmatique.

À première vue, les activités amassées dans sa structure exigent d'interagir, mais elle les maintient également dissociées. Comme des barres de plutonium dont le degré d'immersion retarde ou favorise une réaction nucléaire, elle régule les intensités de la coexistence programmatique.

Bien qu'elle représente l'esquisse d'une intensité perpétuelle, la Bigness offre aussi des degrés de sérénité et même de douceur. On ne peut tout simplement pas animer intentionnellement sa masse entière. Son immensité épuise le besoin compulsif qu'a l'architecture de décider et de définir. Des pans entiers seront délaissés, exemptés d'architecture.

## **EQUIPE**

C'est dans la Bigness que l'architecture devient simultanément la plus et la moins architecturale: la plus architecturale en raison de l'énormité de l'objet; la moins architecturale par sa perte d'autonomie-elle devient l'instrument d'autres forces, elle (ça) dépend.

La Bigness est impersonnelle: l'architecte n'est plus condamné au vedettariat.

Même lorsqu'elle pénètre dans la stratosphère de l'ambition architecturale- le pur frisson de la mégalomanie- la Bigness ne peut advenir qu'au prix d'un renoncement au contrôle, d'une métamorphose. Elle suppose un réseau de cordons ombilicaux la reliant à d'autres disciplines dont la performance est aussi critique que celle de l'architecte, comme des alpinistes attachés les uns aux autres par des cordes de survie, les faiseurs de Bigness forment une équipe (un mot absent du débat architectural de ces quarante dernières

années).

Par-delà la signature, la Bigness signifie une capitulation face aux technologies; face aux ingénieurs, aux entreprises, aux fabricants, aux politiques; face aux autres. EUe promet à l'architecture une sorte de statut post-héroïque, un réalignement avec la neutralité.

## **BASTION**

Si la Bigness transforme l'architecture, son accumulation engendre une nouvelle espèce de ville. L'exténeur.-de la ville n'est plus le théâtre collectif où «ça}} se passe; il ne reste plus de l( ça l> collectif. La rue est devenue un résidu, un dispositif organisateur; un simple segment du plan métropolitain continu où les vestiges du passé affrontent les équipements du nouveau en un blocage difficile. La Bigness peut exister n'importe où SUI ce plan. Elle est non seulement incapable d'établir des relations avec la ville classique-fout au plus, elle coexiste-mais la quantité et la complexité des équipements qu'elle offre la rendent urbaine en soi.

La Bigness n'a plus besoin de la ville, elle fait concurrence à la ville, elle représente la ville; ou mieux encore, elle est la ville.

Si l'urbanisme fabrique du potentiel et si l'architecture l'exploite, la Bigness recrute la générosité de l'urbanisme contre la mesquinerie de

l'architecture.

Bigness = urbanisme contre architecture.

Par son indépendance même vis-à-vis du contexte, la Bigness est la seule architecture qui puisse survivre à la condition désormais globale de la table rase, et même en tirer parti: elle ne s'inspire pas de présupposés trop souvent pressés jusqu'à leur dernière goutte de sens; elle gravite de manière opportuniste vers des emplacements chargés d'une promesse infrastructurelle maximale; elle est finalement sa propre raison d'être-.

Malgré sa taille, elle est modeste.

La totalité de l'architecture, la totalité du programme, la totalité des événements ne seront pas avalées par la Bigness. Beaucoup de «Il besoins» sont trop flous, trop faibles, trop peu respectables, trop provocants, trop secrets, trop subversifs, trop faibles, trop « rien)l pour faire partie de ses constellations. La Bigness est le dernier bastion de l'architecture-une contraction, une hyper-architecture. Ses contenants seront les monuments d'un paysage post architectural-un monde dont l'architecture a été raclée comme est raclée la peinture sur les tableaux de Richter: inflexible, immuable, définitif, à jamais là, engendré par un effort surhumain. La Bigness cède le terrain à l'après-architecture.

## Rem Koolhaas

### *Imagining Nothingness*

1985

#### **Clowns**

*Where there's nothing, everything is possible.*

*Where there is architecture, nothing (else) is possible.*

Who does not feel an acute nostalgia for the types who could, no more than 15 years ago, condemn (or was it liberate, after all?) whole areas of alleged urban desperation, change entire destinies, speculate seriously on the future with diagrams of untenable absurdity, leave entire auditoriums panting over doodles left on the blackboard, manipulate politicians with their savage statistics - bow ties the only external sign of their madness? For the time when there were still...thinkers?

Who does not long for that histrionic branch of the profession that leapt like clowns - pathetic yet courageous - off one cliff after another, hoping to fly, flapping with inadequate wings, but enjoying at least the free-fall of pure speculation? Maybe such nostalgia is not merely a longing for the former authority of this profession (no one can seriously believe that architecture has become less authoritarian) but simply *fantasy*.

It is ironic that in architecture, May '68 - « under the pavement, beach » - has been translated only *into more pavement, less beach*. Maybe architects' fanaticism - a myopia that has led them to believe that architecture is not only the vehicle for all that is good, but also the explanation for all that is bad - is not merely a professional deformation but a response to the horror of architecture's opposite, an instinctive recoil from the void, a fear of *nothingness*.

#### **Berlin**

Berlin is a laboratory: its territory is forever defined; for political reasons it cannot shrink. Yet its population has declined continuously since the wall; it follows that fewer people inhabit the same metropolitan territory, but must maintain its physical substance. With boldness, it could be assumed that large areas of the city have ended up in ruin simply because they are no longer needed.

In these circumstances, the blanket application of urban reconstruction may be as futile as keeping brain-dead patients alive with medical apparatus. What is necessary instead is to imagine ways in which density can be maintained without recourse to substance, intensity without the encumbrance of architecture.

In 1976, during a design seminar/studio led by O. M. Ungers, a concept was launched with as yet unrecognized implications: « A Green

Archipelago » proposed a theoretical Berlin whose future was conceived through two diametrically opposed actions - the reinforcement of those parts of the city that deserved it and the destruction of those parts that did not. This hypothesis contained the blueprint for a theory of the European metropolis; it addressed its central ambiguity: that many of its historic centers float in larger metropolitan fields, that the historic facades of the cities merely mask the pervasive reality of the un-city.

In such a model of urban solid and metropolitan void, the desire for stability and the need for instability are no longer incompatible. They can be pursued as two separate enterprises with invisible connections. Through the parallel actions of reconstruction and deconstruction, such a city becomes an archipelago of architectural islands floating in a post-architectural landscape of erasure where what was once city is now a highly charged nothingness.

The kind of coherence that the metropolis can achieve is not that of a homogeneous, planned composition. At the most, it can be a system of fragments. In Europe, the remnant of the historic core may be one of multiple realities.

In this theoretical Berlin, the green interspaces form a system of modified, sometimes artificial nature: suburban zones, parks, woods, hunting preserves, family lots, agriculture. This "natural" grid would welcome the full panoply of the technological age: highways, supermarkets, drive-in theaters, landing strips, the ever-expanding video universe. Nothingness here would be a modified Caspar David Friedrich landscape - a Teutonic forest intersected by Arizona highways; in fact, a Switzerland.

#### **Nevada**

It is a tragedy that planners only plan and architects only design more architecture. More important than the design of cities will be the design of their decay. Only through a revolutionary process of erasure and the establishment of « liberty zones; » conceptual Nevadas where all laws of architecture are suspended, will some of the inherent tortures of urban life - the friction between program and containment - be suspended.

The most recent additions to the slag heap of history landed there because their stylistic ugliness made their true contents invisible; the exploration and cultivation of nothingness would reveal a hidden tradition. Some hippies have been here before: the whole inarticulate horde of sixties Anglo-Saxon counterculture - the bubbles, domes,

foams, the « birds » of Archigram, the philistine courage of Cedric Price. (How bitter to be rediscovered at the moment that amnesia has swallowed your own past!)

Imagining Nothingness is:

Pompeii - a city built with the absolute minimum of walls and roofs ...

The Manhattan Grid - there a century before there was a "there" there ...

Central Park - a void that provoked the cliffs that

now define it...

Broadacre City ...

The Guggenheim ...

Hieronimus's "Mid West" with its vast plains of zero-degree architecture ...

The Berlin Wall ...

They all reveal that emptiness in the metropolis is not empty, that each void can be used for programs whose insertion into the existing texture is a procrustean effort leading to mutilation of both activity and texture.

## Rem Koolhaas

### *La ville du globe captif*

1972

La ville du globe captif est un lieu tout entier consacré à la conception et à la maturation artificielles des théories, interprétations, constructions mentales et propositions, ainsi qu'à leur mise en application dans le monde. Dans cette capitale de l'ego, la science, l'art, la poésie et certaines formes de folie, placés dans des conditions idéales, rivalisent pour s'assurer la suprématie dans le processus d'invention, de destruction et de reconstruction du monde de la réalité phénoménale.

Chaque science ou manie dispose de sa parcelle. Sur toutes les parcelles se trouve une base identique, en granit poli. Pour créer des conditions physiques irréelles propres à faciliter et à stimuler l'activité spéculative, ces socles, véritables laboratoires idéologiques, sont équipés de façon à suspendre les lois gênantes et les vérités irrécusables. Prenant appui sur cette solide base de granit, chaque philosophie a le droit de s'étendre indéfiniment en direction du ciel. Certains de ces blocs arborent des volumes d'une certitude et d'une sérénité absolues; d'autres présentent des structures « douces », faites de conjectures expérimentales et de suggestions hypnotiques.

Les variations rapides et continues qui agiteront ce *sky/line* idéologique composeront un spectacle grandiose où se mêleront l'allégresse éthique, la fébrilité morale et la masturbation intellectuelle. L'effondrement de l'une de ces tours peut signifier soit l'échec, l'abandon, soit un *eurêka* visuel, une éjaculation spéculative ;

Une théorie qui se vérifie ;

Un délire qui dure ;

Un mensonge qui devient vérité ;

Un rêve dont on ne se réveille pas.

Dans ces moments-là, la présence du globe captif, suspendu au centre de la ville, s'explique : l'ensemble de ces instituts de recherche constitue pour le monde lui-même un gigantesque incubateur, une couveuse où le globe se développe. Plus la réflexion se fait intense dans les tours, plus le globe prend du poids.

Sa température monte lentement. Malgré les reculs les plus humiliants, son embryon sans âge se maintient en vie.

*La Ville du globe captif* (1972) constitue une première exploration intuitive de l'architecture manhattanienne, esquissée avant que des recherches précises ne viennent étayer ses hypothèses.

Si l'essence de la culture métropolitaine est le changement - un monde

dans un état d'animation perpétuelle - et si l'essence du concept « ville » est une séquence lisible de diverses permanences, en ce cas, seuls les trois axiomes fondamentaux sur lesquels est fondée la *Ville du globe captif* peuvent permettre à l'architecture de se réappropriier le territoire de la métropole.

La trame, ou tout autre système de subdivision du terrain métropolitain fixant les limites maximales des îlots, définit un archipel de « villes dans la ville ». Plus chaque « île » exalte des valeurs spécifiques, plus l'unité de l'archipel comme système s'en trouve renforcée. Le fait que le « changement » soit circonscrit aux « îles » constitutives garantit l'immutabilité du système.

Au sein de l'archipel métropolitain, chaque gratte-ciel, en l'absence d'une véritable histoire, élabore son propre « folklore » instantané. La double déconnection de la lobotomie et du schisme, qui sépare architecture extérieure et intérieure, et transforme cette dernière en autant de parcelles autonomes, permet aux gratte-ciel d'être tout formalisme à l'extérieur et tout fonctionnalisme à l'intérieur. Ainsi le gratte-ciel résout-il le conflit entre ces deux exigences, en même temps qu'il engendre une ville dans laquelle des monolithes immuables célèbrent l'instabilité métropolitaine.

Seuls, dans ce siècle, les trois axiomes ont permis aux édifices de Manhattan d'être à la fois des architectures et des maclines. Les projets qui suivent se présentent comme des interprétations et des variantes de ces axiomes.

## Ugo La Pietra

### *L'architecture radicale*

Depuis le début des années 1960 jusqu'à nos jours, l'architecture et le design ont connu, en dehors du système, une série d'expériences pendant longtemps ignorées, puis réévaluées et reconnues seulement à la fin des années 1980 sous le nom d'architecture radicale.

Pour une série de raisons que, pour la simplicité, nous qualifierons d'égoïstes, un groupe d'auteurs travaillant à Florence (voir Pettena, Branzi, Natalini, UFO, 9999) a plusieurs fois et en diverses occasions (livres, articles, expositions) fait commencer ce mouvement après la deuxième moitié des années 1960 : en réalité avec le début de leurs activités de recherche et de conception.

Personnellement, je concevais déjà des interventions urbaines et des architectures en partie inspirées par Fredenck Kiesler, qu'il me fut facile de confronter avec des œuvres de la même époque de Hollein et d'Abraham, publiées dans le livre *Architettura radicale* de Navone et Orlandoni et auparavant dans certains articles de *Domus*.

À la fin des années 1950, je me considérais proche de l'architecture brutaliste de Vittoriano Vigano, et de Lucio Fontana, comme peintre du « signe » (c'est en 1962 que fut constitué le groupe de peintres signiques du Cenobio : Ettore Sordini, Agostino Ferrari, Arturo Verni, Angelo Verga, Ugo La Pietra) et dès le début des années 1960, j'élaborais avec Albeno Seassaro la théorie de la « Synesthésie des arts ».

Ces expériences, et d'autres encore, ainsi que l'introduction dans mes œuvres (à l'échelle de l'objet et à l'échelle de la ville) de l'effet « randomique », pour terminer avec la formulation de la théorie du « Système déséquilibrant », me situent clairement comme étranger aux expériences de la seconde moitié des années 1960, celles des groupes florentins et d'Ettore Sottsass lui-même.

En réalité, ce n'est qu'en 1966 et 1967 que je fis la connaissance de certains auteurs florentins, en particulier pendant la triennale de 1968, quand les membres d'Archizoom se présentèrent avec un de leurs environnements et que je réalisai l'environnement audiovisuel « Casques sonores ».

À cette époque, mes expériences avaient déjà mûri dans un climat plus européen, et à travers certaines publications d'Architecture d'aujourd'hui et de *Domus*, Je me sentais proche de Haus-Rucker-Co, de Coop Himmelblau, de Hollein et de Pichler. Ces jeunes artistes-architectes travaillaient tous à la transformation des outils et des méthodes

projectuelles, une transformation radicale à travers des attitudes géniales et provocatrices, visant toutes à trouver les moyens d'améliorer la qualité de la vie dans le rapport individu-environnement.

Je trouvais de fortes relations entre mon travail et la culture viennoise, plus qu'avec la culture florentine (formée à l'ombre du maître Ettore Sottsass avec d'évidentes influences du pop art). Depuis plusieurs années, j'avais en effet déjà combattu, à travers les divers courants artistiques du début des années 1960, la croissance du pop art, qui, venu d'Amérique, était en train de « coloniser » notre réalité artistique.

Comme j'y ai déjà fait allusion, mes matrices esthétiques étaient issues de la peinture de Fontana et de la sculpture de Mü ani, et elles évoluèrent dans la seconde moitié des années 1960 à travers des expériences « conceptuelles ».

A ces matrices, il faudrait ajouter une série d'idées que je fis miennes à la même époque en lisant certains écrits de l'Internationale situationniste, ainsi qu'un climat désormais arrivé à maturité de contestation (ma première occupation de la faculté d'Architecture remonte à 1963). Une formation, donc, complètement différente de celle des groupes florentins, qui se firent connaître après et qui faisaient clairement référence, non pas tellement à l'art conceptuel, mais plutôt à la culture pop influencée par Ettore Sottsass, avec son monde à mi-chemin entre l'underground américain et la récupération d'une certaine culture orientale.

C'est pour cette raison que les « florentins » ont souvent et volontiers fait remonter l'architecture radicale italienne à Sottsass et à leurs expériences, en oubliant toutes les recherches européennes qui se développèrent non seulement avant leur activité, mais aussi dans une direction plus politisée, moins utopiste, plus directement provocatrice (HallS Rucker-Co), nettement conceptuelle (Bernard Tschumi. *Salz der Erde*), beaucoup plus proche de certains courants artistiques de cette époque (Walter Pichler, Heinz Frank, Hans Hollein). Malgré ces profondes différences, nous avons quelque chose en commun, et c'est ce qui conduisit rapidement les différents groupes à participer et à contribuer au développement de la revue *IN - Argomenti e immagini di design* (1971).

Quand, en 1970, Paolo Scheggi me demanda de faire partie de la rédaction de *IN*, une nouvelle revue de design qui était en train de prendre forme à cette époque, je récupérai toutes mes

connaissances, mes passions et mes intérêts, et je les investis dans cette nouvelle entreprise. Ainsi, par mon travail, d'abord comme chef de rédaction, puis comme co-directeur de la revue IN (vite éclipsée par la revue Casabella, dirigée par Alessandro Mendini), je pense qu'est apparue, chez une série d'acteurs, la conscience d'appartenir à une aire culturelle unique. IN devrait passer à l'histoire comme la première revue qui s'occupa de façon exhaustive et pour la première fois de cette aire projectuelle qui fut ensuite qualifiée de « radicale », non pas comme un lieu ou il étaient enregistrées les diverses expériences internationales mais surtout comme outil de stimulation individuelle et collective.

Les numéros monographiques où il était demandé aux différents auteurs de développer leur pensée théoriquement et projectuellement, puis mon activité de directeur de la revue INPIU', permanent de retracer les étapes évolutives des divers auteurs, de Sottsass à Libidarch, de Hollein à Salz der Erde.

Pendant trop longtemps, l'architecture radicale fut considérée comme un domaine d'activité et de recherche plus proche de l'utopie que des problèmes réels (voir le livre sur l'histoire du design de Vittorio Gregotti). Mais une lecture plus attentive de ce courant projectuel, qui est surtout apparue ces dernières années, est en train de livrer un grand nombre de surprises. Nombreuses furent les propositions et les suggestions relatives à la façon d'intervenir sur l'environnement urbain. Certes, il n'était pas question de concevoir des objets de série, puisqu'ils auraient représenté une adhésion au « système consumériste » auquel s'opposait théoriquement et pratiquement l'architecte « radical ». Il n'y eut donc pas de véritable production d'objets, mais bien des « outils » de connaissance, de décodage, de provocation. Dès 1972, la revue IN rendit compte des théories de Charles Jencks sur l'adocisme, qui anticipaient de beaucoup toute la culture postmoderne, et bien avant 1968, mes théories, mes « outils » et mes installations (voir les Immersions) montraient clairement le fait d'avoir pris conscience que « l'espace dans lequel on vivait et travaillait était la description physique du pouvoir »: j'adoptais ainsi une attitude critique à l'égard du système.

Dans cette situation d'attente, par rapport à une position d'opérativité factuelle, il faut rappeler que je réussis néanmoins à travailler, naturellement avec des interventions qui ne répondaient pas à la logique du système: mon action consista surtout à « déséquilibrer ». Déséquilibrer, au moyen de l'analyse et de la vérification des situations environnementales et sociales dans lesquelles je vivais et je travaillais, avec une dimension physique critique (éloignée de certaines positions d'utopie critique), comprise comme outil de dévouement des situations ou l'utilité et l'habitude

avaient créé des structures de comportement très rigides. Ainsi naquirent des projets allusifs, des interventions, des actions, mais surtout une récupération de forces projectuelles jusqu'alors inconnues, comme le comportent (l'utilisation du corps), l'éphémère (l'occupation de l'espace, la transgression), la citation (l'utilisation de matériaux formels empruntés à l'Histoire, à d'autres cultures périphériques et marginales). Ces nouvelles attitudes contribuèrent à développer, dans mon travail et dans les travaux d'autres auteurs, une vaste reconnaissance des moyens d'expression: le dessin, l'image photographique, la vidéo, le cinéma, les installations, les performances et d'autres moyens d'expression ne furent donc pas des outils servant à la représentation du projet à réaliser, mais constituèrent des moments autonomes et « finis », au même titre que le « construit ». Et c'est au nom de cette attitude « ouverte » que ma recherche dans les années 1960 enrichit de différentes expériences. Il suffirait de rappeler: l'utilisation de nouveaux matériaux (à travers la réalisation d'un atelier « artistico-artisanal » pour le travail du méthacrylate), certaines pièces de mobilier où je menais en contact différentes typologies d'ameublement (comme la boutique « Altre Cose » avec la discothèque « Bang Bang » à Milan), de nouvelles technologies électroradiques (voir l'utilisation du régulateur d'intensité lumineuse, appliqué pour la première fois à la lampe globo tissurato de 1967, ou le « luxophone » appliqué aux environnements audiovisuels présentés à la galerie Toselli de Milan et à l'environnement audiovisuel Casques sonores de la Triennale de Milan de 1968), de nouvelles technologies pour l'architecture (voir le pavillon de l'Expo d'Osaka ou les systèmes de préfabrication « Silicalcite », 1968-1969), de nouvelles typologies d'objets (voir la librairie « Uno sull'altro », produite par Poggi, Pavie, 1968), de nouveaux champs d'expérience et de recherche dans l'analyse du territoire (voir Degrés de liberté dans les banlieues urbaines, 1968-1969), de nouvelles interventions esthétiques à l'échelle urbaine (voir les Immersions, Champ urbain à Côme, vers le centre à Milan)

La chose étrange, et qui devrait donner à réfléchir, est qu'un grand nombre d'expériences que je présentais et qui étaient accueillies au sein du monde de l'art étaient aussi présentes de plein droit dans le monde de l'architecture, du moins de cette aire culturelle qui regardait avec attention les expériences d'architecture radicale. Tout cela possède une signification propre: durant ces années, l'art comme l'architecture rompaient avec la tradition et remettaient en question le moyen traditionnel: la toile et la peinture pour l'art, le construit pour l'architecture. De plus, les deux disciplines cultivaient en même temps une des diverses composantes qui caractérisent le projet:

la « conceptualité, de sorte que de nombreuses expériences de l'une étaient transvasées dans l'autre, et inversement.

C'est pour cette raison que, dans les années 1970 encore, mes films étaient projetés aussi bien dans les facultés d'avant-garde, sous l'intitulé « Cinéma d'artiste ».

C'est pour cette raison qu'il est difficile aujourd'hui, pour les organisateurs des expositions historiques, de présenter les expériences d'architecture radicale de cette époque : en réalité, la « conceptualité » était ennemie de la « spectacularité », de sorte qu'il est plus facile aujourd'hui, souvent de façon impropre, de voir, dans une rétrospective de l'architecture radicale de cette époque, les aspects post-radicaux d'Alessandro Mendini plutôt que les projets de Pichler.

Outre mon « Système déséquilibrant », il y eut différentes expériences qui ont enrichi le mouvement de ces années-là : « Superarchitettura » pour les premiers projets d'Archizoom et de Superstudio, « architettura inconscia » pour les catalogues de routes et les paysages américains de Gianni Pettena, « Architettura eventuale » pour Almerico De

Angelis, « Architettura d'animazione » pour les travaux de Riccardo Dalisi à Naples. « Urbanistica vegetale » pour les projets des Street Farmers, « Architettura Povera » pour les actions de Libidarch à Turin, « Progettazione di comportamento » pour UFO.

Toutes ces expériences ont commencé à réapparaître dans certaines expositions, souvent dénaturées par des lectures partielles, conditionnées par le plus ou moins grand « succès » que certains protagonistes de l'époque ont obtenu aujourd'hui. Mais là ceux qui voudraient observer avec attention ce qui a vraiment été fait, je conseille de relire les numéros de IN et de INPIU, les bulletins de Global Tools, l'unique exposition de design radical, « Gli abiti dell'imperatore » (que j'organisai à la galerie Blu de Milan en 1975, au musée Johanneum de Graz et à la galerie Zagreba de Zagreb) et quelques articles de l'époque des revues Domus, Le Arti, Brera Flash, Fascicolo. Pour l'heure, nous devons nous contenter d'histoires de l'architecture et du design radical déformées, revues et corrigées, parfois malheureusement par ceux qui ont été les témoins directs de ces événements.

## Daniel Libeskind

### *Mourning*

Projet de concours pour l'urbanisation des premières baraques des SS d'Orienenburg 1993.

L'urbanisation des sites autrefois associés au camp de concentration de Sachsenhausen soulève les interrogations politiques, culturelles et spirituelles les plus fondamentales du xx siècle. Ce site et son histoire sont exemplaires de la catastrophe qui secoua l'Allemagne, et aussi de sa responsabilité pour le futur. Par-delà les crimes innommables perpétrés dans cette «Cité idéale de la mort», on a exploité, pollué, avili, du fait de l'inhumanité de l'homme pour l'homme, le paysage et les ressources en eau du site ces ressources ultimes de l'humanité. Tout projet de réhabilitation et de mise en valeur de cette zone exige le deuil, nécessaire, d'une destinée marquée à jamais et suppose l'espoir de, pouvoir modifier le programme politique, l'usage social et leur relation à la topographie. Le site devrait pouvoir attirer des visiteurs venus d'au-delà d'Oranienburg, dans la mesure où ce qu'il signifie concerne l'Europe entière.

On ne peut ni dissimuler l'existence du camp de la mort de Sachsenhausen, ni l'isoler du site mis en concours, dans la mesure où ce dernier fournissait le contexte historique et l'infrastructure du camp. L'utilisation d'un tel espace ne saurait être appropriée à la construction d'immeubles d'habitation. Je propose donc que le terrain, dans son intégralité, prenne un sens par rapport à la ville et qu'il suscite une réflexion sur le passé et le futur, enracinée dans le présent. Ce projet, dans son défi paradoxal, veut conserver la mémoire de ce qui s'est passé là pour les générations prochaines et, dans le même temps, proposer de nouvelles ouvertures, de nouvelles activités, de nouvelles images d'espoir pour l'avenir.

Cette proposition déplace, sépare et relie à nouveau le site mis en concours au triangle équilatéral formé par les pointes visibles du symbole par trop invisible porté par les milliers de prisonniers du camp (l'étoile de David). Il faut noter que trois points avaient été délibérément construits afin de délimiter extérieurement un triangle: le crématoire pour les incinérations, la résidence du commandant du camp, et les services administratifs de tous les camps de concentration d'Europe. Dans ce projet, ces trois points sont à nouveau reliés mais d'une autre façon. Du fait du glissement opéré sur le site et sur ces trois points, une nouvelle orientation a été créée le long de la ligne menant vers Lübeck, où l'ignoble Marche de la mort de Sachsenhausen allait aboutir à la

noyade des victimes. Ce déplacement ne permet plus l'organisation précédente du camp de concentration autour d'un axe central monumental qui célébrait le triomphe de l'inhumanité.

En conséquence, ce clivage et cette réorganisation aboutissent à couper le site en deux parties, traitées de façon totalement différente, ce qui permet de déplacer les images du passé et de permettre la re-consécration de la terre. Une partie de la surface est creusée et les bâtiments résiduels qui s'y trouvent sont mis à bas, de façon à exposer leurs fondations et l'interconnexion de la machinerie dans toute sa brutalité. Cette zone est ensuite mise sous eau grâce au canal voisin, créant un site archéologique inondé. Le lac ainsi créé ne fait pas seulement référence au labeur d'esclave imposé par rapport à l'eau, il libère également celle-ci du rôle historique qui lui avait été dévolu, du fait qu'elle sert à présent, en tant qu'élément écologique, à reconstruire la topographie du site. Le public peut circuler le long de passerelles et de jetées, contempler la ruine accélérée des vestiges immergés et, dans le même temps, voir dans ce site comme un nouveau baptême.

Un paysage est construit à proximité grâce à la terre résiduelle des excavations du lac; il est aménagé de façon à s'élever graduellement jusqu'à former une colline. Ce paysage enfouit les vestiges du passé et contribue à étendre, à partir des bassins, les réseaux de circulation jusqu'à la région avoisinante à travers un tunnel. Ce terrain est très boisé et planté d'essences d'arbres locales, il constitue donc une nouvelle strate de végétation et offre un habitat naturel particulièrement favorable. Une clairière est aménagée dans ce sanctuaire boisé; elle fournit, d'une façon contrôlée et délibérée, la structure nécessaire à l'exploitation du site.

En ce qui concerne la construction et l'urbanisation, je propose un programme qui prenne en compte la spécificité de cette zone historique. J'ai donné à ce site de développement le nom «Incision de l'espoir» parce qu'il rassemble des équipements publics et privés destinés à constituer de nouvelles infrastructures économiques, sociales et culturelles. Le programme de construction prévoit un espace de formation pour les chômeurs, pour les personnes sous-qualifiées et pour les jeunes. Il propose aussi un programme dense d'équipements privés

destinés à la formation en informatique, à la formation permanente pour l'industrie, à l'apprentissage pour les services du secteur privé, ainsi que des cellules où l'on traite cliniquement les affections mentales ou physiques, et où l'on propose toute autre sorte de thérapie. Des fondations seraient sollicitées pour sponsoriser des associations à caractère social, culturel ou politique, afin de leur permettre de louer des bureaux et des salles de recherche ou de conférence. Des espaces sont prévus pour une bibliothèque, un centre d'archives, un musée et une chapelle œcuménique. L'espace libre à l'extérieur de la zone construite peut être utilisé pour la culture de plantes, de fleurs et la recherche en horticulture. Enfin, la création et la mémoire doivent trouver leur place dans ce site et des ateliers sont prévus pour les créateurs dans tous les domaines culturels -

qu'il s'agisse de peintres, de sculpteurs, de danseurs, de cinéastes, de musiciens, d'écrivains, de facteurs d'instruments de musique, etc. Ce projet refuse catégoriquement qu'on banalise ce site en y construisant des logements; et qu'on le « domestique » de quelque façon que ce soit. Il propose plutôt un site paysager qui combine l'intervention écologique avec une réflexion inventive sur le développement économique de la ville d'Oranienburg. Son dessein est d'amener les gens à visiter le site, il est aussi de révéler, de montrer et de faire se souvenir. Dans le même temps, ce site doit faire naître l'espoir, être l'endroit où ceux qui essaient de reconstruire l'Allemagne peuvent trouver un lieu de travail, la possibilité d'un emploi futur, la croissance d'une nature renouvelée, la quiétude de la contemplation, la réhabilitation du corps et de l'esprit : l'aube d'un nouveau matin.

**Jean Nouvel**  
*Manifeste de Louisiana*  
2005

En 2005, plus que jamais, l'architecture annule les lieux, les banalise, les violentes. De temps à autre elle se substitue au paysage, le crée à elle seule, ce qui n'est qu'une autre façon de l'effacer. A l'opposé il y a celle de Louisiana, un choc émotionnel. La preuve donnée d'une vérité oubliée : l'architecture a un pouvoir transcendant. Elle révèle géographies, histoires, couleurs, végétations, horizons, lumières. Avec insolence et naturel, elle est au monde, elle vit. Elle est unique. Je l'appellerai louisianienne. Elle est un microcosme, une bulle. Aucune image, aucun propos ne peut en révéler la profondeur. Il faut y être pour l'éprouver et le croire. Elle est extension de notre monde au moment où celui-ci rapetisse. Au moment où nous le parcourons en tous sens de plus en plus vite, où nous écoutons et regardons à travers les mêmes réseaux planétaires, partageons l'émotion des mêmes catastrophes, où nous dansons sur les mêmes hits, regardons les mêmes matches, où on nous abreuve des mêmes films, où la star est planétaire, où le président d'un pays veut diriger le monde, où nous achetons dans des shoppings centers dupliqués, travaillons derrière les mêmes et sempiternels murs rideaux... et, où les quelques avantages qui devraient découler de cette réduction ne font pas partie des priorités globales. Ainsi pourquoi par les mêmes canaux, l'enseignement ne touche-t-il pas plus vite et plus sûrement l'analphabète ? Pourquoi les médicaments qui sauvent la victime des pandémies n'arrivent-ils pas à temps ? L'architecture n'est en rien épargnée par ces nouvelles conditions d'un monde efficace et rentable de plus en plus marqué par une idéologie livrée dans les bagages de l'économie. Aujourd'hui la globalisation accentue ses effets et une architecture dominante revendique clairement le mépris du contexte. Or le débat sur le sens de cette situation galopante n'a pas lieu : la critique architecturale, au nom des limites de la discipline, en reste à des considérations esthétiques et stylistiques, évacue l'analyse du réel et ignore la question cruciale, historique, qui oppose chaque jour de façon plus criante une architecture globale à une architecture de situation, l'architecture générique à l'architecture spécifique. La modernité d'aujourd'hui est elle l'héritière directe, dénuée de tout esprit critique, de celle du XXème siècle ? Consiste-t-elle à parachuter sur la planète des objets célibataires ? Ne devrait-elle pas, au contraire chercher les raisons, les correspondances, les accords, les différences,

pour proposer une architecture ad hoc, ici et maintenant ? Louisiana est le lieu symbole pour engager ce nouveau combat de David contre Goliath, celui qui oppose les partisans de l'architecture de situation aux profiteurs de l'architecture décontextualisée. Sans doute l'opposition est plus profonde et plus complexe que celle du global et du local. La spécificité est liée à l'actualisation des connaissances. Le savoir architectural est par nature diversifié, en relation avec toutes les civilisations. Les voyages sont une part essentielle de la culture d'un bâtisseur. On sait l'importance que revêtait pour les architectes le voyage en Egypte, en Grèce, et à Rome. Louisiana est la conséquence du voyage en Californie, le fruit du croisement d'informations recueillies au loin avec l'interprétation d'une situation unique. Bien sûr l'architecture générique fleurit sur le terreau, sur les excréments fonctionnalistes de l'idéologie moderne simpliste du XXème siècle. La charte d'Athènes se voulait aussi humaniste que le communisme de Moscou mais les caricatures dogmatiques mises en œuvre par des résignés ou des corrompus laissent un héritage politique et urbain accablant. Au nom du plaisir de vivre sur cette terre il faut se battre contre l'urbanisme des zones, des réseaux, des territoires hachés, contre cette pourriture automatique qui annule l'identité des villes de tous les continents, sous tous les climats, qui se nourrit de clones bureaux, de clones logements, de clones commerciaux, assoiffés de pré-pensé, de pré-vu pour éviter de penser et de voir. A ces règles territoriales génériques et architecturales, [oui architecturales ! Car l'architecture existe à toutes les échelles et l'urbanisme lui n'existe pas, c'est le travesti mal maquillé d'une servile architecture à macro-échelle qui avance pour faire le lit de myriades d'architectures génériques] à ces règles aveugles, il faut en substituer d'autres, basées sur l'analyse structurelle d'un paysage vécu. Il faut établir des règles sensibles, poétiques, des orientations qui parleront de couleurs, d'essences, de caractères, de d'anomalies à créer, de spécificités liées à la pluie, au vent, à la mer, à la montagne. Des règles qui parleront du continuum temporel et spatial, qui orienteront une mutation, une modification du chaos hérité et qui s'intéresseront à toutes les échelles fractales de nos villes. Ces règles sensibles ne pourront que défier l'idéologie générique qui tend à faire proliférer les techniques dominantes hégémoniques pour créer des dépendances, qui

tend ainsi à hypertrophier tous les réseaux de transport, d'énergie et d'assainissement, à faire dans le trop lourd. L'idéologie spécifique au contraire vise à autonomiser, à se servir des ressources du lieu et du moment, à privilégier l'immatériel. Comment se servir de ce qui est là et qui n'est pas ailleurs ?

Comment différencier sans caricaturer ? Comment approfondir ? Architecturer les grandes dimensions ce n'est pas inventer ex nihilo. Architecturer c'est transformer, organiser les mutations de ce qui est déjà là.

Architecturer c'est favoriser la sédimentation des lieux qui ont tendance à s'inventer eux-mêmes,

c'est révéler, orienter,

c'est prolonger l'histoire vécue et ses traces des vies précédentes,

c'est être attentif à la respiration d'un lieu vivant, à ses pulsations,

c'est interpréter ses rythmes pour inventer.

L'architecture doit être considérée comme modification d'un continuum physique, atomique, biologique. Comme modification d'un fragment situé au milieu de notre incommensurable univers où les découvertes des macro et nano physiques nous donnent le vertige. Quelle que soit l'échelle de la transformation, d'un site ou d'un lieu, comment traduire cette incertitude de la mutation d'un fragment vivant ? Pouvons-nous apprivoiser les composants visibles, les nuages, les végétaux, les êtres vivants de toute dimension, par des signes, des reflets, des plantations nouvelles ? Comment créer une vibration évocatrice d'une profondeur cachée, d'une âme ? C'est, bien sûr, un travail de poésie puisque seule la poésie sait fabriquer « de la métaphysique instantanée », un travail sur la limite du maîtrisable, sur le mystère, le fragile, le naturel, un travail qui anticipe sur les atteintes du temps, la patine, les matériaux qui changent, qui vieillissent avec caractère, un travail sur l'imperfection comme révélation de la limite de l'accessible. Ne sont pas louisianiennes ces architectures qui tuent l'émotion, celles des artistes-architectes planétaires, rois de la répétition, spécialistes du détail parfait, sec, pérenne, de ce véritable aveu d'impuissance émotionnelle ! La répétition du détail « maîtrisé » comme preuve d'insensibilité à ce que pourrait être la nature d'une architecture au monde ! La « maîtrise » comme méprise ! La lourdeur et l'emphase comme vecteurs de la pédanterie architecturale ! Le détail comme l'ensemble est l'occasion d'inventer, de déplacer, d'enrichir le monde, de re-composer, de ré assembler, de provoquer des rencontres de textures, de lumières, de techniques improbables. Le détail générique comme l'architecture générique, révèle le préfabriqué, le manque de doute, ce qui est sans danger, ce qui est très loin des limites du faisable et du sensible, ce qui a vocation à exister partout,

à se vendre partout, à uniformiser, à tuer les différences, à proliférer. Nous sommes dans la pensée simpliste, le systémique, le rassurant. Nous sommes loin de cette condition absolue de la séduction : le naturel. Est louisianienne l'architecture qui crée la singularité dans la dualité, qui l'invente face à une situation. Elle s'oppose à l'attitude de ces artistes-architectes de la recette, de la répétition du champ formel approprié comme « signature d'artiste » elle s'oppose à ce qui est parachutable en toute occasion, en tout lieu. Ce phénomène global participe de la continuité avec l'art du XXème siècle pour l'essentiel autonome, dessiné, délocalisé, conçu pour appartenir directement aux mathématiques cases blanches des musées. Les architectures autonomes, à l'inverse de ces œuvres d'art isolables sont condamnées à l'interférence, elles viennent comme des collages saugrenus, des éternuements, et, malheureusement la sensibilité surréaliste n'est pas souvent au rendez-vous... Architecturer c'est modifier à une époque donnée l'état d'un lieu par la volonté, le désir et le savoir de quelques hommes. Nous n'architecturons jamais seul. Nous architecturons toujours quelque part, certes pour quelqu'un ou quelques uns, mais toujours pour tous. Il faut arrêter de limiter l'architecture à l'appropriation d'un champ stylistique. L'époque a besoin d'architectes qui doutent, qui cherchent, qui ne pensent pas avoir trouvé, d'architectes qui se mettent en danger, qui retrouvent les valeurs de l'empirisme, qui inventent l'architecture en la construisant, qui se surprennent eux-mêmes, qui découvrent des moisissures sur leurs fenêtres et savent les interpréter. Laissons aux architectes qui se pensent comme des esthètes la cosmétique des villes vaniteuses. Que désormais l'architecture retrouve son aura dans l'indicible et dans le trouble !

Dans l'imperfection de ce qui s'invente ! L'architecte ne prend conscience d'être allé au bout de son travail que quand il glisse, quand il dérape

de la création à la modification,

de l'affirmation à l'allusion,

de l'édification à l'insertion,

de la construction à l'infiltration,

de la position à la superposition,

de la netteté au brouillage,

de l'addition à la déviation,

de la calligraphie à la griffure, à la rature...

À l'archaïque but architectural qu'était la domination, le marquage pour toujours, préférons aujourd'hui la recherche du plaisir de vivre quelque part.

Souvenons nous que l'architecture est aussi un moyen d'oppression, de conditionnement du comportement : Ne permettons jamais à quiconque de censurer cette quête hédoniste, surtout dans le

territoire du familier et de l'intime si nécessaire à notre épanouissement. Identifions-nous ! Chacun porte en lui un monde en puissance. Prenons conscience de notre potentiel qui est l'égal de celui de chaque être humain, à savoir largement inexploré, souvent poétique donc inquiétant. Halte aux carcans, aux prêt-à-vivre ! Halte à l'architecture numérique qui nous numérise ! Halte aux villes dupliquées, aux bureaux planétaires, aux logements préhabités ! Nous voulons continuer à

pouvoir voyager  
pour entendre des musiques spontanées,  
pour vivre des paysages habités comme l'est une personne,  
pour rencontrer des hommes et des femmes  
qui inventent leur culture,  
pour découvrir des couleurs inconnues.

L'architecture est le réceptacle des variations. Une permanence altérée par la vie et les événements. Une architecture inaltérable n'est pas solidaire du lieu et de ceux qui l'habitent. L'architecture doit

s'imprégner et imprégner,  
s'impressionner et impressionner,  
absorber et émettre.

Aimons les architectures qui savent faire le point, celles qui sont lumière, celles qui font lire la topographie, les profondeurs de champ, ressentir le vent, les ciels, les terres, les eaux, les feux, les odeurs, les arbres, les herbes, les fleurs, les mousses... celles qui se souviennent des us et coutumes et qui en même temps sont connectées aux terminaux des informations de notre monde, celles qui révèlent les époques et les hommes qui les traversent, ces architectures s'édifient en harmonie avec leur temps : les attardés qui construisent encore les archétypes du XXème siècle sont malades de diachronie, refusant de vivre leur vie, L'architecture est datée. Nous la savons mortelle, précaire, nous la soupçonnons vivante. Ainsi la regardons nous sortir des ténèbres et imaginons qu'un jour elle y retournera. Les architectures de situation, spécifiques, louisianiennes tissent ce lien entre passé et futur, minéral et végétal, instant et éternité, visible et invisible. Elles sont des lieux d'émergence et de disparition. Elles distillent leur lent et pathétique naufrage. Cette conscience du temps se superpose aux surprises des nouvelles vies qui l'habitent, aux rythmes magnifiés des aubes et des crépuscules, à l'indifférence des inévitables heures d'indolence et de décadence... Les architectures louisianiennes se rêvent, silencieuses, ruines, lieux d'oubli mais aussi d'archéologie. Elles deviennent prétexte à réinterprétation d'un passé ambigu. Les architectures louisianiennes nous émeuvent parce que rêvées vivantes, insécurisées, résistantes, quelques fois désespérées, naufragées, ou assassinées mais jamais oubliées, parce que tel un phénix disparaissant pour mieux renaître, elles font songer à une éternité en pointillé...

L'incertitude, la simplicité et la modestie même des matériaux et des moyens louisianiens créent l'espoir que cette architecture puisse exister dans toutes les économies. Qu'elles puissent s'infiltrer jusque dans les bidonvilles de la honte de nos politiques globales... Et lire la beauté dans la précarité ce n'est pas oublier les conditions du désespoir, c'est uniquement voir la force et la dignité de la vie dans des situations extrêmes et éprouver la profondeur insondable de l'humain. Nous commençons à comprendre pourquoi des habitants des « ranchos », des « favelas » ont préféré leurs maisons spontanées, précieuses, aléatoires, évolutives aux casiers de béton formatés des machines intensives à habiter ! Explorer est un devoir, comprendre un intense désir, contester une condition de l'évolution. Nous pensons avec nos sens, nous sentons avec nos idées. Des contradictions naissent les étincelles. Des sensations naissent des émotions. Des émotions l'amour, de l'amour le désir de vivre, de partager, de donner, de prolonger notre vie en d'autres. Architecturer c'est connecter, c'est appartenir, c'est interférer, c'est dire et contredire. Mais c'est aussi harmoniser l'inerte et le vivant. L'harmonie n'est pas toujours émolliente, elle peut être source d'un plaisir inimaginable, d'un surespoir, d'une exaltation de notre imaginaire. Le plaisir est quelquefois l'improbable particule indispensable pour transformer le doute intelligent, le désespoir honnête en force conquérante. Il faut décourager les résignés, les tristes, les spéculateurs de fabriquer des sinistres, de répéter ! En architecture aussi la répétition est souvent morbide, la vie est dans le changement. Apprentis promoteurs, apprentis architectes, n'entrez dans ce métier dangereux que pour différencier et non pour stéréotyper, pour construire et non pour détruire, ne gagner pas votre vie en limitant celle des autres ! Si vous n'aimez pas, si vous n'êtes pas sensibles à une ville, à un lieu. Épargnez-la ! Épargnez-le ! Partez ! Si vous ne voulez pas donner mais prendre, spéculer sur autre chose ! Si toutefois vous pouvez admettre que le cynisme aussi devrait avoir ses limites. L'architecture est un don venu du plus profond de soi. C'est une mise aux mondes, une invention de mondes, de micro plaisirs, de micro sensations, d'immersions fugitives. Que l'architecture soit vibrante, en perpétuel écho avec l'univers changeant ! Qu'elle s'installe en havres temporaires pour nomades à la recherche des tropismes, des envies, qui le temps d'une vie les constituent ! Comment marquer, entourer notre temps de vie ? Comment pétrifier la sérénité, le calme, la volupté ou encore le délire, l'ivresse, l'euphorie, la jubilation ? Eloignons-nous à jamais des froides machines à habiter !

Nous sommes dans des abîmes à sonder, des altitudes à respirer, des natures à incruster !

Dénonçons l'architecture automatique, celle de nos systèmes productifs en série ! Attaquons la ! Phagocytions la ! Cette architecture sans âme a vocation à être contredite, à être achevée dans les deux sens du terme ! Des hasards naissent des rencontres à exploiter, des situations à inventer ! Ces architectures sèches doivent devenir des supports, des points de départ de stratégies singulières, détournées, dynamitées, inversées ! C'est une des missions de l'architecture louisianienne de compléter de dévier, de diversifier, de modifier et d'imaginer ce que les architectures génériques n'imaginent jamais : le temps de vie qu'elles vont abriter.

Soyons louisianiens ! Résistons !  
Revendiquons les architectures de l'improbable !  
Celles qui allient praxis et poesis pour imprimer un lieu, lier leur sort à ce lieu. Soyons louisianiens avec tous ces territoires :

de Petra à Sanaa, de Venise à Manhattan,  
de Chartres à Ronchamp, des maisons de pêcheurs aux tentes du désert  
des favelas de Rio aux ruines industrielles de la Ruhr, de Katsura à Louisiana,

Tous chocs de temporalités et de lumières, paradoxes poétiques. Ces paradoxes miraculeux que Paul Valéry résumait en ce simple vers :  
« Le temps scintille et le songe est savoir ».

**Alvaro Siza**  
*Le procédé initial*  
1992

Texte rédigé à l'occasion d'une exposition d'architecture à Milan.

Je garde en mémoire la frustration de mes premières années d'école et de ma vie professionnelle quand, l'analyse supposée exhaustive – statique - d'un problème, me laissait devant la page blanche, dans un dénuement total. Depuis cette époque, j'ai toujours veillé à « regarder le site » à dessiner avant de calculer le nombre de mètres carrés de la surface à construire.

C'est de cette première confrontation d'un geste avec l'autre que commence le processus du projet. J'ai essayé de retenir, à l'occasion de cette exposition, ce qui me paraissait essentiel dans ce processus; la recherche permanente et patiente, l'approche lente par le dessin des objectifs complexes et de circonstances qui englobent chaque travail et tout le travail.

Témoins de cette recherche dont le dessin est le lieu de rencontre ; un quotidien où les doutes, de menus progrès et des erreurs, l'abandon d'idées et leur retour par d'autres voies se croisent dans la quête difficile de la forme.

Au début d'un travail, l'étude des objectifs nous confronte à des tensions contradictoires d'une réalité concrète profondément enfouie avec ses

couches qui alternent transformations et récupérations. A l'ensemble des expériences et des informations préalables - qui nous sont personnelles ou qui appartiennent à d'autres - aux modèles, aux intérêts et aux différents rapports des choses entre elles, le début du travail est aussi soumis.

Je crois que dans ce réseau si complexe de faits et de « desseins », se tient, comme une matrice, ce presque tout qui détermine « le dessin ».

Le passage par de rapides esquisses - instrument de travail comme un autre et non une romantique proposition méthodologique - plus qu'un reflet, aide à prendre conscience de la multiplicité des tensions qui concernent une hypothétique réponse à un problème singulier.

Comme instrument de travail, les esquisses aident à établir une relation dialectique permanente entre l'intuition et la vérification rigoureuse tout au long du processus jusqu'à une complète compréhension et une visualisation.

De cette visualisation progressive, dans une image provisoirement finale, se structure ce presque rien si important, au-delà du préexistant, légère torsion, tant de fois matérialisée dans le dessin.

## Wogenscky

### *La forme*

1972

Prenez une feuille blanche et dessinez.

Laissez aller la main. Dessinez des petits points, au hasard, de plus en plus nombreux. Très vite entre certains points se crée un lien, quelque chose les détache des autres et les unit entre eux au point que l'oeil ne peut plus les séparer et commence de voir de plus en plus distinctement une ligne qui les assemble, une ligne qui dessine une figure. D'entre tous les points séparés se sont sélectionnés ceux qui dessinent la ligne. Ils se sont intégrés dans une unité : une forme.

Continuez de dessiner des points. Et de plus en plus s'opère ce partage et cette fusion. De plus en plus des lignes apparaissent qui se croisent, se découpent, se contredisent ou se réunissent. Alors vous ne pouvez plus vous contenter de dessiner des points. Vous vous apercevez qu'imperceptiblement vous commencez avec votre crayon d'allonger ces points dans le sens des lignes, dans le but de les relier, comme s'ils étaient attirés, l'un vers l'autre dans des directions préférentielles et que votre crayon lui-même subissait cette attraction. Votre crayon conduit par votre main. Votre main conduite par votre tête. Car vous comprenez en dessinant que si votre regard perçoit ces lignes c'est votre pensée qui les conçoit et qui dicte votre main de les dessiner.

Et vous apercevez maintenant que non seulement les points s'unissent en lignes, mais les lignes elles-mêmes se rassemblent et se composent, se compètent, et simplifient, et s'invitent l'une l'autre, se tendent, s'attirent et se déforment pour se reformer ensemble, et pour dessiner finalement une forme. Une forme vers laquelle est attirée de plus en plus votre main qui conduit votre crayon. Une forme que vous pensez de plus en plus clairement et vers laquelle votre pensée conduit votre main.

Alors vous ressentez une joie intense. Car vous savez que cette forme n'est pas du tout le résultat du hasard. Elle est l'extériorisation de vous-même, l'image de tous ces mouvements, ces petites tentatives qu'essaye votre pensée dans mille directions pour choisir celles qui finalement s'unissent entre elles avec solidité, avec continuité, se réunissent et s'assemblent dans le sens d'une

construction, de l'accomplissement de votre pensée, de sa création par elle-même.

Et vous découvrez que vous pouvez creuser votre dessin, lui donner une profondeur, l'allonger et le pénétrer dans des directions qui s'échappent du plan du papier, lui donner du relief, le soulever, le gonfler, le faire venir en avant, au-dessus, et le courber encore pour le ramener sur, lui-même.

Vous dessinez maintenant dans l'espace, vous créez des formes qui n'ont plus seulement une surface, mais un volume. Vous modelez des formes.

Et vous ne pouvez plus vous contenter de dessiner. Vous prenez de la terre que vous formez dans vos deux mains. Vous taillez un morceau de bois ou de pierre. Vous voulez libérer la forme de la feuille de papier et l'épanouir, la former vraiment dans l'espace pour que vos yeux puissent la voir et tourner tout autour, pour qu'à vos yeux s'ajoute maintenant votre main qui peut toucher la forme, la parcourir, la sentir, la percevoir, la caresser, la porter, la peser, la lire et la comprendre avec les doigts. Et la situer elle-même comme un morceau d'espace, un intérieur et un extérieur limités par la même surface, deux espaces distincts mais inséparables, complémentaires, incapables d'exister l'un sans l'autre.

C'est inventer la sculpture.

Et puis vous avez une idée : vous placez un homme dans la forme.

Alors c'est inventer l'architecture.

Car l'architecture commence à cet instant précis où l'on place un homme à l'intérieur de la forme, ou plus exactement où l'on crée la forme autour de l'homme.

A cet instant s'amorce l'organisation de la forme en fonction de l'homme qu'elle entoure.

A cet instant précis se déclenche la multiplication de toutes les actions de la forme sur l'homme, de la forme enveloppante sur l'homme enveloppé, de la forme organisée sur l'homme organique, de la forme milieu de vie sur l'homme vivant, de la forme agissante sur l'homme pensant.

L'architecture est organisée. Et l'architecture est active.

**Peter Zumthor**

*La beauté a-t-elle une forme ?*

2007

La beauté est une sensation. La compréhension y joue un rôle secondaire. Nous reconnaissons immédiatement, je crois, la beauté issue de notre culture et correspondant à notre formation. Nous voyons une forme fixée, condensée en un symbole, une structure formelle, une composition qui nous touche et qui a la propriété d'être beaucoup, peut-être tout, à fois évidente, posée, sereine, naturelle, digne, pénétrante, mystérieuse, suggestive, excitante, passionnante...

La forme elle-même ne permet pas d'établir si la chose qui me touche est véritablement belle, parce que cette excitation particulière et la profondeur du sentiment qui font partie de l'expérience que l'on fait de la beauté ne sont pas produites par la forme elle-même, mais par l'étincelle jaillissant d'elle. Mais la beauté existe. Elle se manifeste assez rarement, il est vrai, et souvent en des lieux inattendus. Et elle n'est pas dans les endroits où l'on s'attendrait à la voir. Mais la beauté existe.

Peut-on dessiner, fabriquer la beauté ? Quelles sont les règles qui peuvent assurer la beauté de ce que nous produisons ? Connaître le contrepoint, l'harmonie, la théorie des couleurs, le nombre d'or

et que la forme doive suivre la fonction ne suffit pas. Les méthodes et les techniques, ces beaux instruments, ne sauraient remplacer le contenu, ni promettre l'enchantement d'une belle conception formelle.

Ma tâche de créateur reste difficile. Elle tient de l'art et de la réussite, de l'intuition et de l'artisanat. Et de l'exhaustivité, de l'objectivité et de l'authenticité.

Pour parvenir à la beauté, je dois me consacrer tout entier à ma tâche et à rien d'autre, parce que c'est en moi-même que réside la substance particulière qui qualifie la beauté et est avec chance susceptible d'en créer. Mais je dois aussi tenir compte de la nature propre aux choses que je veux créer : table, maison, pont. Je crois que chaque chose bien conçue possède une structure qui lui est propre, qui détermine sa forme et fait partie de son essence. C'est cette nature essentielle que je veux découvrir et c'est pourquoi dans mon travail, je travaille dur à l'objet lui-même. Je crois à l'exactitude du regard, à la part de vérité que contient la perception sensorielle, au-delà des opinions ou des idées abstraites.

## **Peter Zumthor**

### *A la recherche de l'architecture perdue*

1998

Quand je pense à l'architecture, des images hantent mon esprit. Plusieurs de ces images sont directement reliées à ma formation et à mon travail en tant qu'architecte. Elles contiennent le savoir professionnel architectural que j'ai recueilli, au cours des années. Certaines des autres images proviennent de mon enfance, ce fut un temps où j'ai expérimenté l'architecture, sans y penser. Parfois je peux presque sentir le détail d'une poignée de porte dans ma main, un morceau de métal formé comme d'une cuillère. J'avais l'habitude de m'en emparer quand j'entrais dans le jardin de ma tante. La poignée de porte me semble toujours un signe particulier de l'entrée, vers un monde de différentes sensations et d'odeurs. Je me souviens du bruit du gravier sous mes pieds, de la lueur douce de l'escalier de chêne ciré, je peux entendre la lourde porte d'entrée de la maison, se fermer derrière moi alors que je marchais le long du couloir foncé et entrais dans la cuisine, la seule vraie pièce de la maison qui reçoive une lumière brillante. En y repensant, il me semble que c'était la seule salle de la maison dans laquelle le plafond n'est pas disparu dans le crépuscule; les petites tuiles hexagonales, rouge foncé, du plancher, paraissaient si étroitement accolées ensemble que leurs joints devenaient presque imperceptibles, elles étaient dures et fermes sous mes pieds, et une odeur de peinture à l'huile sortait de la cuisine. Tout, au sujet de cette cuisine, était typique d'une cuisine traditionnelle. Il n'y avait rien spécial à son sujet. Mais peut-être

qu'il s'agissait juste du fait qu'elle était tellement plus, tellement naturelle, une cuisine qui a laissé, dans mon esprit, une mémoire indélébile. L'atmosphère de cette pièce est définitivement liée avec l'idée que je me fais d'une cuisine. Maintenant Je me sens comme emporté, prêt à parler des poignées de porte qui sont venues après celle de la porte du jardin de ma tante, de la terre et des planchers, de l'asphalte ramollie, chauffé par le soleil, des pierres de pavage, couvert de feuilles de châtaigne en automne et des différentes manières de fermer une porte... Les souvenirs contiennent l'expérience architecturale la plus profonde que je connaisse. Ils sont les réservoirs des atmosphères et des images architecturales que j'explore dans mon travail. Quand je conçois un bâtiment, je cherche fréquemment, en moi-même dans de vieux souvenirs, presque oubliés. J'essaye de me rappeler comment était la composition architecturale, ce qu'elle avait signifié alors pour moi et je cherche la manière dont elle pourrait m'aider à rétablir cette atmosphère vibrante et pénétrée par la présence des choses simples, où tout est sa place et possède une forme spécifique. Bien que je ne puisse tracer aucun volume particulier, il y a une idée de plénitude et de richesse qui m'incite à penser : je l'ai déjà vu avant. Cependant, en même temps, je sais qu'il est tout nouveau et différent, et qu'il n'y a aucune référence directe à un ancien travail d'architecte qui pourrait divulguer le secret de cette mémoire chargée de sensations.

**Peter Zumthor**

*Le fait des matériaux*

1998

Pour moi, il y a quelque chose qui s'apparente au travail de Joseph Beuys et de certains artistes du groupe Arte Povera. Ce qui m'impressionne c'est la manière précise et sensuelle, dont ils emploient les matériaux. Ils semblent ancrés dans une connaissance antique et élémentaire de l'utilisation des matériaux par l'homme, et en même temps exposent l'essence même de ces matériaux, au-delà de significations culturelles données. J'essaye d'employer les matériaux de cette manière dans mon travail. Je pense que, dans le contexte d'un objet architectural, les matériaux peuvent assumer une qualité poétique, l'architecte est leur unique moyen de produire un effet, puisque les matériaux par essence ne sont pas poétiques. Le sens que j'essaye d'instituer dans des matériaux est au-delà de toutes les règles de composition, et de stabilité, les sensations et les qualités acoustiques sont simplement des éléments du langage au travers desquels nous sommes obligés de procéder. Le sens émerge quand je réussis à apporter, dans mes bâtiments, par-delà les spécificités des matériaux, des significations qui peuvent être perçues de cette manière unique au travers de mes constructions. Si je travaille vers cet objectif, nous nous trouvons dans l'obligation de constamment nous demander qu'elle signification chaque matériau peut apporter dans un contexte architectural spécifique ; Les bonnes réponses à ces questions peuvent nous éclairer sur la manière dont les matériaux sont généralement employés et leurs sensualités inhérentes. Si nous maîtrisons ces conditions, les matériaux peuvent faire briller et vibrer l'architecture.

### **Travailler dans les choses**

Il est dit, au sujet de la musique de Johann Sebastian Bach, qu'une des choses les plus impressionnantes est son "architecture". Sa construction semble claire et transparente. Il est possible de poursuivre les détails des éléments mélodiques, harmoniques et rythmiques sans perdre le sentiment de la composition dans son ensemble - un tout qui se comprend par les détails. La musique semble basée sur une structure claire, et si nous traçons les différents fils du tissu musical il est possible d'appréhender les règles qui régissent la structure musicale. La construction est l'art de faire un entier significatif au travers de nombreux éléments. Les bâtiments sont les témoins de la capacité humaine à construire. Je crois que la vraie signification du travail architectural se situe dans l'acte de la construction. Au moment où les matériaux sont assemblés et érigés, l'architecture devient une part du monde réel. Je sens le respect pour l'art de se joindre, les capacités des artisans et des ingénieurs, je suis impressionnée par la connaissance de l'homme et de ses compétences à faire. J'essaye de concevoir les bâtiments qui sont dignes de cette connaissance et possédant une valeur de défi ils imposent à cette compétence. Souvent, les personnes disent "beaucoup de travail est entré dans ceci" quand ils sentent la compétence et l'attention que son fabricant a prodiguée sur un objet soigneusement construit. Notre travail des limites de nos rêveries à la valeur d'une œuvre d'art, d'une œuvre d'architecture, fait partie intégrante de ce que nous accomplissons. L'effort et la compétence sont-ils inhérents à ce que nous réalisons ? Parfois, quand je suis transporté par une œuvre architecturale, comme je le suis par la musique, la littérature ou une peinture, je suis tenté de le penser.