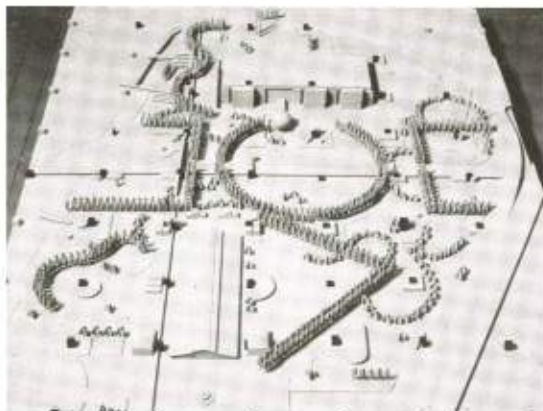


PROJETS & REALISATIONS

CONCOURS INTERNATIONAL POUR LE PARC DE LA VILLETTE.

CHAPITRE II : A L'OMBRE DE LA RIGUEUR.



Maquette de l'équipe Bernard Tschumi.



Maquette de l'OMA.

Rares sont les concours au programme aussi neuf et ambitieux, plus rares encore sont ceux d'entre eux qui suscitent une solution évidente : ce fut le cas de Beaubourg, ce fut aussi le cas du Parc de la Villette, la différence étant que, pour le second, le jury ne l'a pas retenue faute de discernement.

Les modifications soudaines apportées au règlement, levée de l'anonymat et création d'un second tour, aggravées par une première sélection des plus discutables n'auguraient rien de bon, mais nous pouvions encore espérer que le seul projet véritablement passionnant encore en lice finirait par l'emporter. Le délai de réflexion que s'était accordé le jury, pouvait lui permettre de surmonter sa surprise devant l'originalité du langage employé par Rem Koolhaas pour mieux en percevoir les raisons et les potentialités. Il n'en a rien été et reconnaître l'habileté et la limpidité du projet de Bernard Tschumi ne saurait atténuer notre déception. La qualité de son écriture ne saurait cacher son côté formaliste. Superposer des systèmes formels n'a vraiment rien à voir avec composer, de l'autre, de méthode, ou pour être plus précis, d'une recherche formelle face à une stratégie.

Celle-ci est explicite aussi bien dans le vocabulaire que dans l'échelle employés. Que les uns y retrouvent la géométrie du siècle des lumières (les grands cercles, triangles, carrés chers à Ledoux ou à Boullée), les autres celle de Kahn (la répétition des Folies) ne fait que confirmer cette lecture que ne saurait infirmer la seule notion finalement moderne : la superposition dont tous les effets sont anéantis par les dimensions et l'éloignement des objets mis en présence. Parler ici de plan libre comme le fait Tschumi n'est vraiment pas justifié.

Il ne s'agit pas ici de discuter les qualités ou défauts d'un parti classique et monumental mais bien d'en reconnaître la présence dans ce projet même si Tschumi le qualifie de conceptuel et de minimaliste, et de s'interroger sur son adéquation au programme initial proposé, dont il faut à l'évidence rappeler une fois de plus les mots-clés tant ceux-ci tendent aujourd'hui à être oubliés : « Ce parc aura la spécificité et la force d'une création originale, un caractère innovateur ; y seront inscrits les symboles du temps présent. Réalisation d'un esprit nouveau, ce sera le parc du XXI^e siècle. » « Lieu de rassemblement, de métissage et d'intégration, actif, évolutif, divers, complexe, multiple, quotidien, symbolique, expérimental, attractif, il participera à la recherche d'une civilisation de la ville, affirmera l'idée urbaine de densité, suscitera l'émergence d'une culture pluraliste et populaire. »

Est-ce vraiment une erreur de considérer au vu du nombre d'activités prévues (il s'agit de donner à l'ensemble du projet une masse critique) que l'idée de densité était capitale. C'est là en tout cas, très précisément, que se fonde le projet de Koolhaas et que s'explique sa réussite. Il faut relire le livre qui l'a fait connaître « New-York Délire » : « Comme urbanisme, le manhattanisme est la seule idéologie qui se soit nourrie, dès le départ, de la splendeur et de la misère de la condition métropolitaine – l'hyper densité – sans jamais cesser de croire en elle comme seul fondement d'une culture moderne souhaitable... Manhattan entre le milieu du XIX^e siècle et celui du XX^e siècle est le laboratoire d'une nouvelle culture (la culture de la congestion) une île mythique où se poursuit l'expérience collective d'un nouveau mode de vie métropolitain, une usine de l'artificiel où naturel et réel ont cessé d'exister. » Et voici ce qu'il dit

du tracé des rues et des blocs : « La discipline bidimensionnelle qu'impose la trame dans le plan horizontal engendre une anarchie insoupçonnée dans l'espace à trois dimensions. La trame définit entre l'ordre et le désordre un nouvel équilibre au sein duquel la ville peut être à la fois rigide et fluide, métropole du chaos figé. »

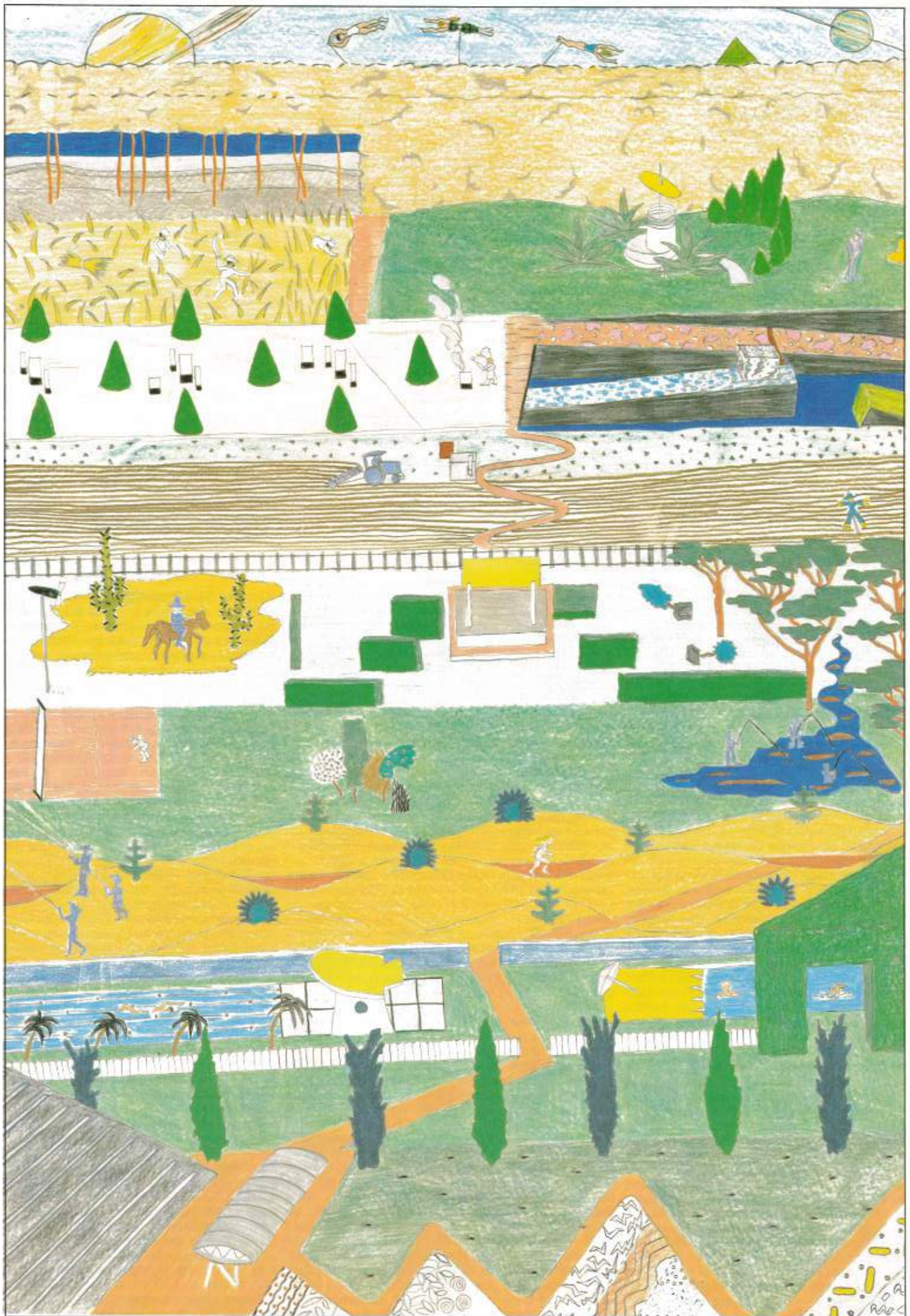
Le Manhattan de la superposition onirique du conceptuel et du réel, « pierre de Rosette du XX^e siècle », a sans aucun doute fondé « la théorie » sur laquelle fut dessiné son projet d'Amsterdam Nord puis celui du Parc de la Villette. Comme pour ses autres projets, le parc est d'abord un système basé sur un modèle mathématique issu de la configuration du terrain et du contenu du programme (voir par exemple, la manière dont il répartit les petits équipements). A la Villette, la structure par bande a non seulement le mérite de répartir judicieusement les éléments du programme et d'orienter le projet, mais elle fournit aussi et surtout, le maximum d'interfaces entre ces éléments : elle démultiplie l'espace avec une incroyable économie de moyens. Jamais projet ne fut plus simple, jamais espace n'aurait été plus multiple.

C'est ce que prouve la maquette. Sa logique est parfaite et elle soutend la plus extraordinaire insertion dans le site comme elle sert et aurait dû continuer à servir de base aux plus intenses activités spéculatives.

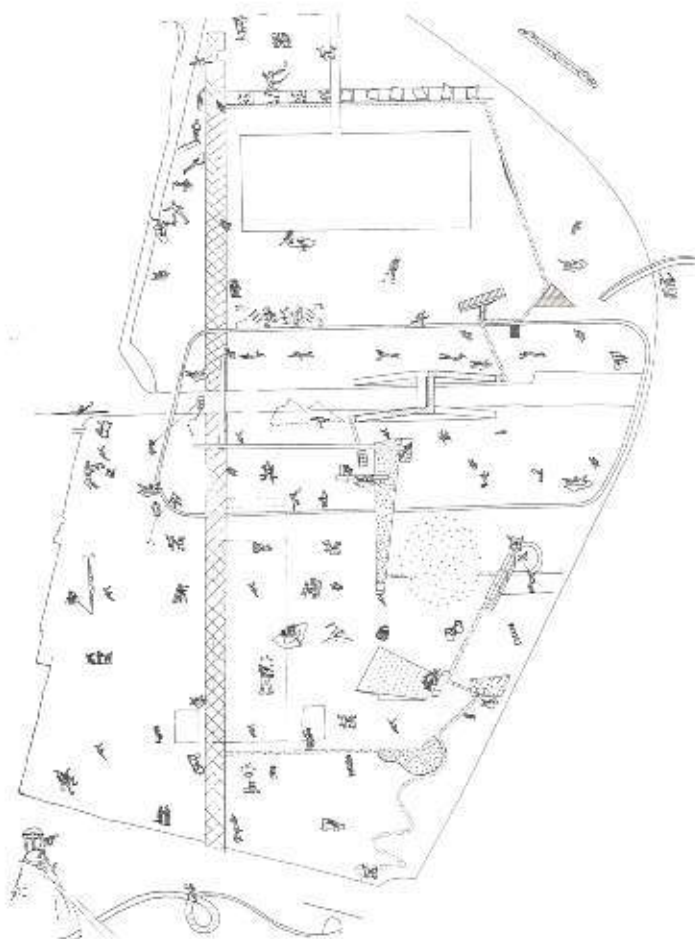
La forêt linéaire du sud du canal de l'Ourcq, la forêt circulaire où le végétal se joue du temps, le jardin astronomique qui ingurgite la sphère du musée, précisent combien ce système est et demeure un support d'aventure.

P. Goulet

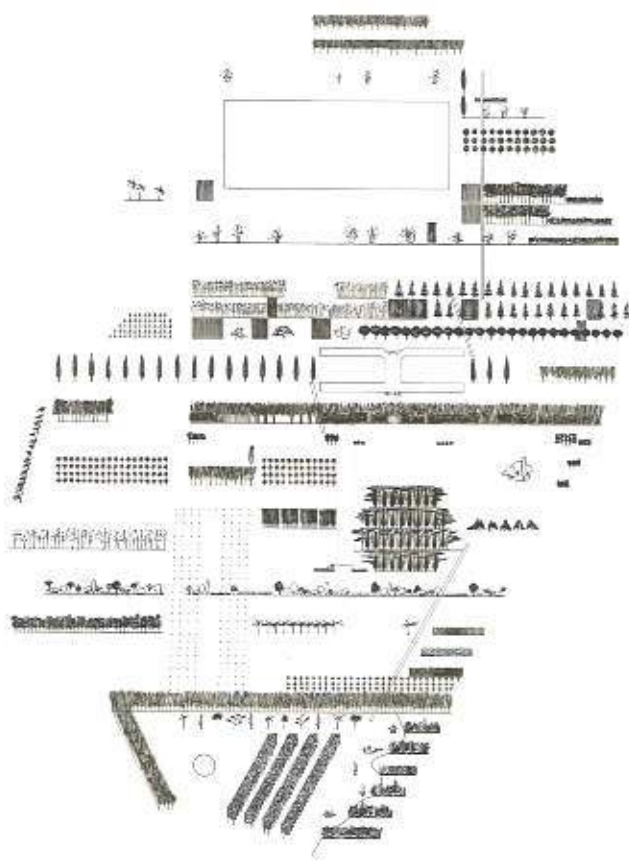
Voir AA 225 février 1983 page 72-83.



UNE ARCADIE SYNTHÉTIQUE PROJET OMA



Les activités



Les écrans de végétations

Dans un premier temps, nous avons affirmé notre adhésion au programme et à la primauté de sa dimension sociale.

Nous avons imaginé, sous forme d'hypothèses, la cohabitation sur le site de La Villette d'un grand nombre d'activités humaines combinées de façon à faire naître un parc.

Nous voulons à présent décrire en détail le paysage engendré par ce mode d'organisation. Ayant expliqué le « comment cela fonctionne », nous voulons à présent montrer le « à quoi cela ressemble ».

Les conditions réelles d'insertion du parc à son environnement urbain exigent, pour être maîtrisées, des données extrêmement concrètes. Pour cette raison, nous nous sommes abstenus d'élaborer sur l'interface du parc et de la ville.

Nous avons préféré nous concentrer sur l'élément capital à la réussite du parc : sa partie centrale ou « tronc ».

Alors que la trame du projet est composée comme une tapisserie programmatique, sa troisième dimension lui est donnée par une composante « nature ». La mise en espace de l'ébauche originelle conduit donc directement à décrire cette dimension « naturelle ».

Le parc met en scènes trois différentes catégories de nature.

Des parties du parc où le programme lui-même se fait nature : il s'agit d'étendues où le végétal

domine (jardins thématiques, jardins didactiques, prairies de jeu, etc...). Souvent on a regroupé plusieurs de ces étendues pour former de larges ensembles propres à donner l'image transposée des champs.

Des écrans de végétation parallèles aux bandes formant des paysages successifs : ces alignements est-ouest, tels des rideaux de scène, varient en hauteur, en densité et donc en transparence. L'ensemble forme un « paysage en coulisse(s) ».

Les différents écrans qui constituent les coulisses sont faits d'alignements de végétaux dont on combinera les effets : mélange, par exemple, de l'essence type dominante (acer) avec la série des cultivars, ou encore le clone opposé aux individus dans l'espèce. Cette différenciation sérielle aura ainsi un fondement esthétique et didactique.

De cet arrangement naissent deux modes de perception : ensemble, vu dans l'écrasement de la perspective (Nord et Sud), ces écrans s'additionnent et suggèrent la présence d'une masse d'arbres (environ 6 000 sujets) couvrant toute l'étendue du site ; à l'inverse, d'Ouest en Est, ces écrans cadrent des espaces ouverts comme des « champs ».

Parfois des ruptures dans ce système laissent ouverte la perspective. Ce jeu d'enclaves et de connexions a pour effet de rétrécir ou d'élargir la profondeur apparente. Cette stratégie est surtout adoptée pour faire participer l'espace

compris entre le musée et le canal à l'organisation du centre du parc.

L'opposition entre ces diverses perceptions, entre le montré et le caché, est aussi exploitée pour les axes majeurs de circulation que forment la « Promenade » et le « Mail ».

Le but de la « Promenade » est sans cesse détourné ; par contre, le parcours du « Mail » s'effectue sans surprise, les diverses étapes sont délibérément explicites.

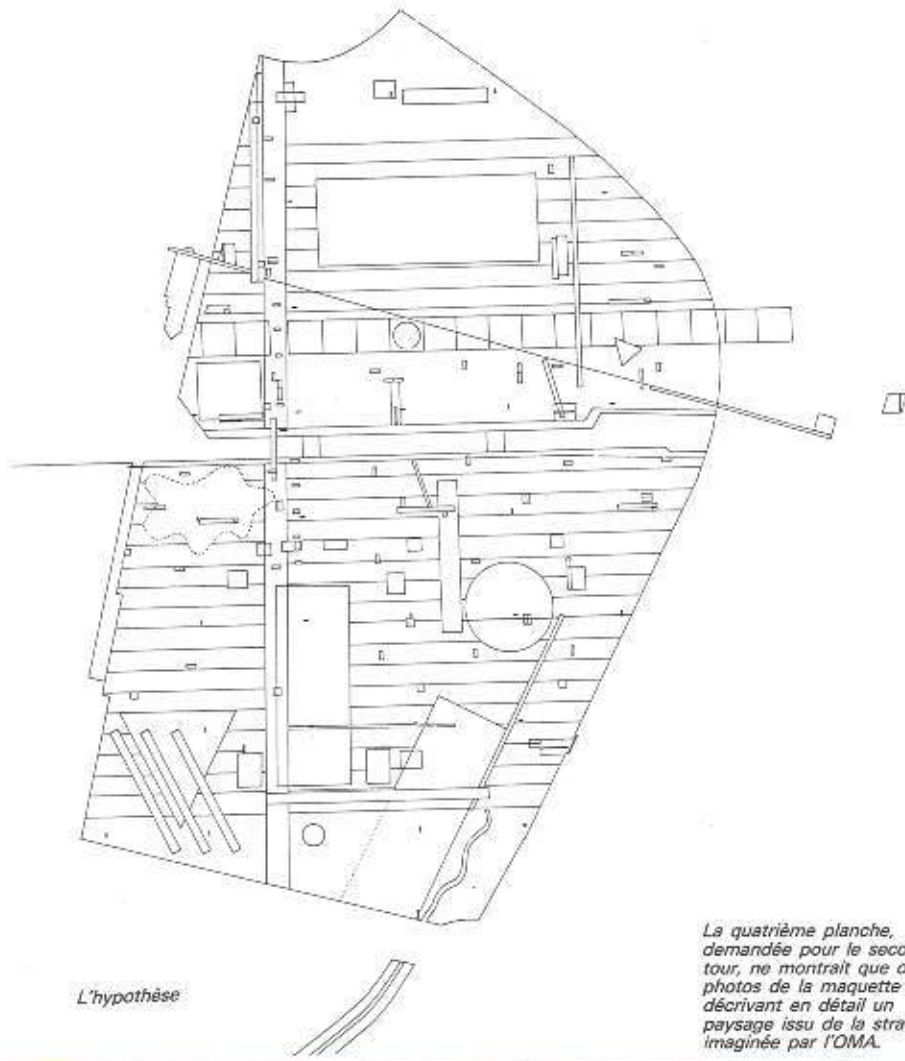
La Promenade est surprise, le Mail certitude.

Des ensembles végétaux conçus à l'échelle des éléments architecturaux majeurs du site dont ils forment le contrepoint : la « Forêt » linéaire au sud du canal de l'Ourcq et la « Forêt » circulaire au centre du parc se répondent dialectiquement : du naturel à l'artificiel, du massif au creux, du persistant au caduc.

Cette opposition donne tout l'éventail des variations possibles sur le thème « image de la forêt ».

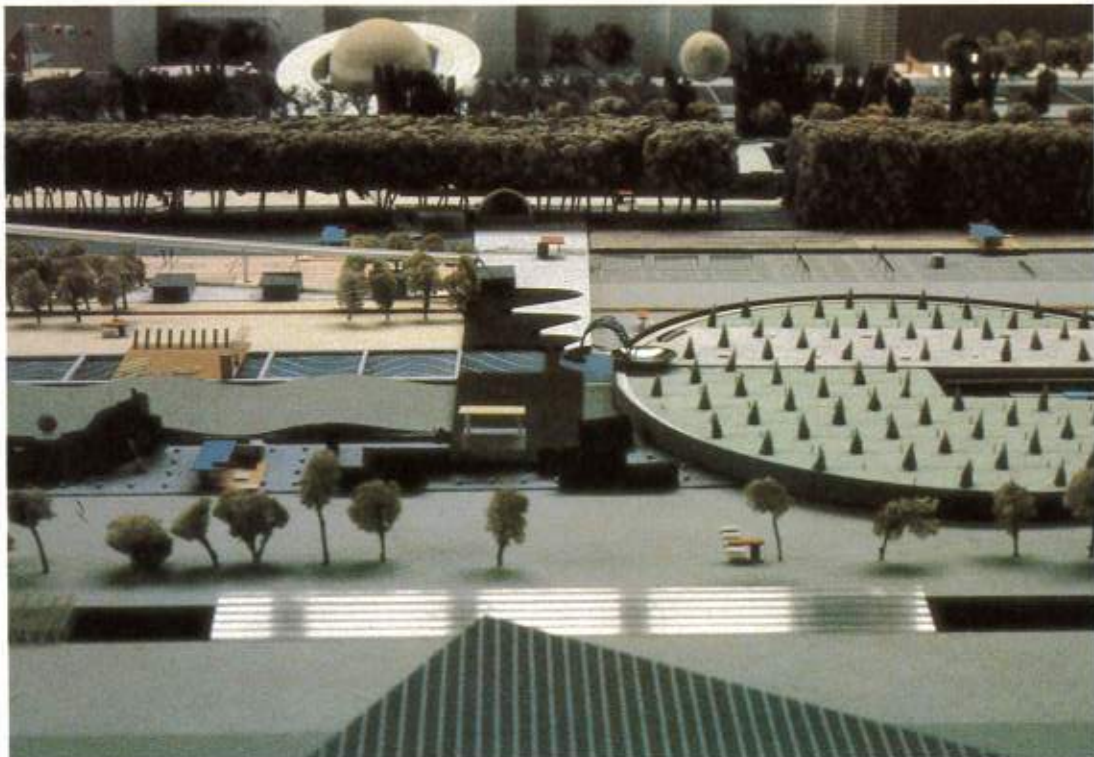
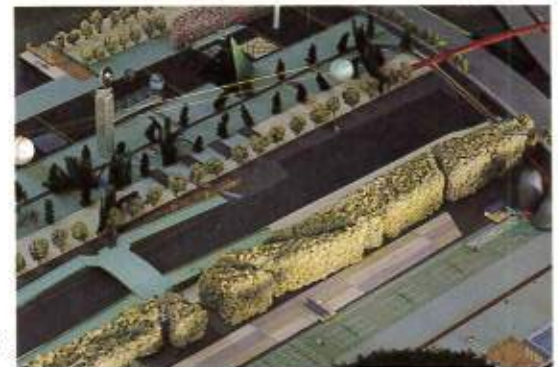
La Forêt linéaire forme une toile de fond sur laquelle se détachent toutes les composantes végétales ou architecturales de la partie sud. En coupe, par l'assemblage des arbres, des haies et des plantes grimpantes persistantes, elle assure une imperméabilité maximale. L'ensemble est planté selon un agencement libre, quasi naturel. Cette masse continue est parfois tranchée pour assurer des relations avec des éléments importants de l'autre côté du canal. La Forêt à cet égard

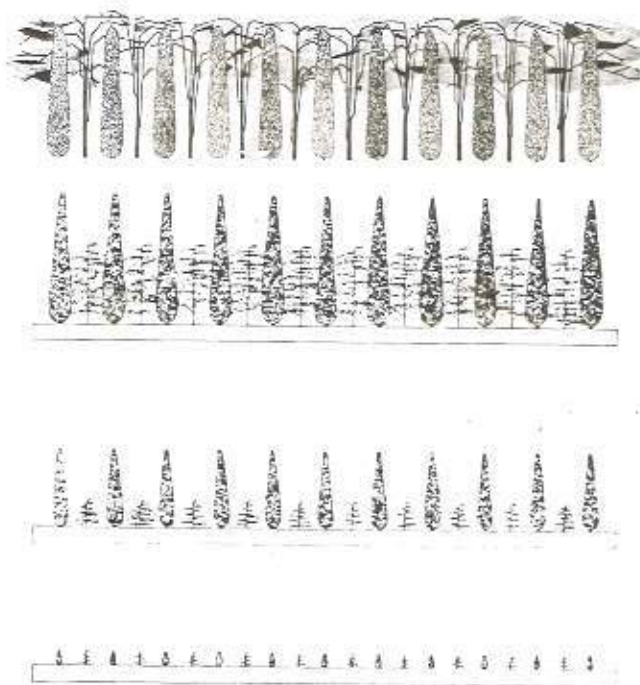
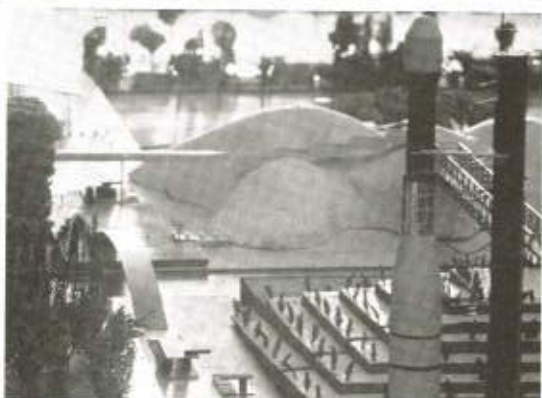
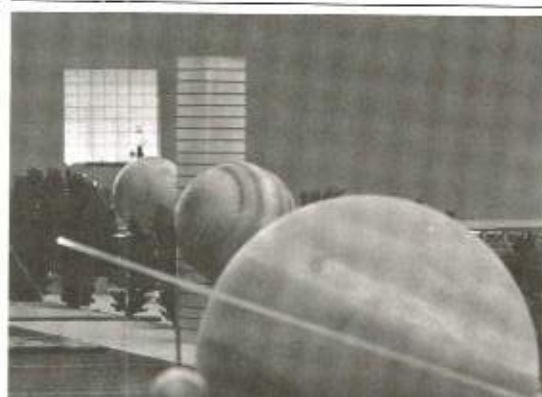
Office for Metropolitan Architecture :
 Rem Koolhaas, Elia Zenghelis, Kees Christiaanse, Stefano de Martino, Ruurd Roorda, Alex Wall ; paysage :
 Jan Voorberg ; maquette : Chiel van Stelt, Hans Werleman avec O.M.A. ; photos : Hectic Pictures, Hans Werleman. Claire et Michel Corajoud ont collaboré à la deuxième phase.



L'hypothèse

La quatrième planche, demandée pour le second tour, ne montrait que des photos de la maquette décrivant en détail un paysage issu de la stratégie imaginée par l'OMA.





Du parterre à la forêt ou la dynamique et l'échelle du temps : le végétal est ici utilisé pour mettre en scène sa propre dynamique et mettre en évidence son évolution dans le temps. Par exemple, l'idée de la Forêt circulaire est celle d'une couronne végétale reposant sur des colonnes. Or, l'essence choisie, le cèdre du Liban, n'atteint ce port étalé qui le caractérise qu'après trente ans d'âge. Dans cette attente, nous donnons momentanément la vedette aux cyprès taillés qui, à leur manière, préfigurent cette image finale.

joue, par rapport au musée, le rôle de filtre dont elle contrôle la masse et souligne les accents. En plaçant cette illusion de forêt sur l'axe de la Place Stalingrad, en prévoyant une rangée de marronniers qui équilibrent l'autre rive du canal, en conservant enfin le pont monumental dans une version enherbée, nous affichons un emblème de parc déchiffrable depuis Paris.

La « Forêt » circulaire est surélevée par un socle de trois mètres qui permet d'en mettre en scène les accès. Alors que la Forêt linéaire constitue un répertoire d'éléments naturels, la Forêt circulaire représente la forêt-programme, un concentré d'artifices destinés à provoquer un maximum de sensations et d'associations reliées à l'idée de forêt.

C'est une forêt-machine ou, à tout le moins, une forêt-bâtiment.

Là où la Forêt linéaire est masse dense, la Forêt circulaire est intérieur.

Ses arbres (cyprès et cèdres du Liban en alternance) forment de majestueuses rangées de colonnes coiffées d'un toit vert sombre qui, de jour, calibre des rais de lumière venant du ciel et, de nuit, concentre l'artifice d'un éclairage au sol. (Il va de soi que cette description renvoie à l'âge adulte de la « forêt ». Au cours de la phase initiale de croissance du parc, pour éviter le quasi-vacuum transitionnel, la forêt sera conçue comme un spectaculaire jardin à la française surélevé, avec arbres taillés, référents modernes des « parterres » classiques.)

Un plancher de marbre traverse la forêt.

Aux colonnes des arbres s'ajoutent celles de la fumée montant de plusieurs feux disposés en creux, ça et là sur cette surface parfaite. A la périphérie du socle, court un « chemin de ronde » comme on voit dans les fortifications traditionnelles.

Venues de très loin, portées par l'aqueduc, les eaux se métamorphosent progressivement ; d'abord rivière, ensuite jets dirigés vers la forêt et recueillis dans une vasque, puis canal et enfin cascade qui surcreuse le socle. La cascade et les

jardins encaissés qui l'accompagnent, forment clairière dans la forêt.

Indépendamment des trois systèmes de nature, le paysage incorpore une série d'éléments non-catégoriels : disséminés sur le site, des « îlots » de forêt vierge où poussent librement des arbres isolés ou en bouquets ; ces « îlots » constituent un archipel de fragments éclatés du parc romantique traditionnel ; dans l'herbe et sur le sol, des taches de couleurs géométriques ; agencées à la façon d'un papier peint à motif floral, ces taches de couleurs surgissent au rythme des saisons, apparitions éclatantes et éphémères relevant du mirage.

Partant du principe de l'utile au service de l'esthétique, le paysage devra être conçu comme la somme des aménagements infrastructurels nécessairement impliqués.

A La Villette, le sol est souvent stérile et notre stratégie végétale exige la fertilité. Nous allons profiter de la nécessité d'apporter la terre végétale pour en faire un thème supplémentaire à notre projet.

En cela nous visons deux objectifs : différencier la nature des substrats d'apport (terre de bruyère, tourbe, etc...) pour juxtaposer des scènes végétales impossibles en milieu fertile homogène ; montrer clairement, en élévation ou en creux, les différentes couches d'apport comme diverses strates qui, à l'échelle du sol, esquissent la troisième dimension du paysage.

En fin de compte, nous n'avons à aucun moment eu la prétention de produire un paysage-design. Nous nous sommes bornés à fournir une trame susceptible d'inscrire à l'infini d'autres signifiés, d'autres extensions ou intentions, sans pour autant entraîner de compromis, de surcharges ou de contradictions.

On aura compris que notre stratégie visait à conférer au simple la dimension de l'aventure. L'utile coïncidant avec le poétique, le réalisé ne peut que coller au conceptuel.

