

# " CONSTRUIRE LE SENSIBLE "

Université de Séoul, Septembre 2005

## **Puissance d'illusion (Introduction)**

Permettez-moi d'être polémique, mais en ces temps où domine, notamment en France, un néo-réalisme consensuel, je pense qu'il est impératif d'affirmer l'architecture comme "puissance d'illusion".

Mes projets ne se donnent jamais comme de simples constructions, même s'ils répondent à des réglementations urbaines très précises, même s'ils accueillent pour la plupart des logements sociaux dont les espaces et les surfaces sont extrêmement codifiés. Ils sont toujours autre chose que ce qu'ils sont !

Il faut savoir affirmer dans un monde de vérité et de transparence, la puissance du masque, la puissance du faux...

Ce qui fait, selon moi, la différence entre ce qui appartient à l'architecture et ce qui ne peut y prétendre, c'est justement cette capacité à projeter ailleurs ses habitants : non ici et maintenant entre une cuisine, un jardin et une chambre, mais dans un arrière-monde d'images flottantes et de correspondances...

Parce que, contrairement aux animaux qui habitent dans un milieu géographique et climatique précis (Les ours blancs ne se trouvent pas dans le désert, ni les dromadaires au pôle nord), l'homme, lui, n'habite que dans une histoire, dans une fiction que l'architecture se doit d'exprimer...

Construire le sensible, c'est écrire des récits avec cette langue archaïque qui s'adresse à tous les sens.

Une langue qui ne peut dire que le plein et le vide, le haut et le bas, l'étendu et le resserré, l'unitaire et le dispersé.

Une langue qui nous permet d'habiter dans des mythes d'origine concernant le proche et le lointain, la ressemblance des formes, la terre et le ciel, l'unitaire et le dispersé...

## **Profondeur**

La profondeur est essentielle pour échapper au monde plat qui nous est proposé par les projets conçus en deux dimensions (d'abord en plan, ensuite en façade). Il faut ouvrir des vides dans nos villes trop denses et faire éclater les blocs en de multiples fragments colorés.

Il faut dépasser l'opposition de l'espace privé et de l'espace public en inventant des espaces mutants, ni privés, ni publics qui permettent de créer des haltes, des respirations et de les offrir aux passants.

## **Formes**

Certaines formes nous affectent, nous convoquent, sans pourtant représenter de significations précises.

Mais la forme ne doit pas être confondue avec le signe. Parfois elle peut évoquer d'autres images, parce qu'elle est libre et n'est justement pas subordonnée à un sens particulier. Elle ouvre simplement au jeu infini de la ressemblance par lequel une figure en appelle inlassablement une autre...

Telle tour, ainsi, rappellera un masque océanien ou un vaisseau spatial échappé de Star Wars, tout en restant fondamentalement une simple figure géométrique...

## **Terre**

C'est une vérité souvent oubliée, surtout en ville où le sol semble se réduire à une simple surface d'inscription, mais les hommes et leurs habitations reposent toujours sur la terre, qui possède sa profondeur propre.

C'est pour cela qu'en commençant à réfléchir sur un projet, j'accorde toujours une identité imaginaire à cette profondeur singulière sur laquelle je dois construire.

Ce n'est jamais une surface neutre : elle peut être creusée et présenter des failles plantées, elle peut se composer de strates solides ou de plates-formes surélevées, elle peut se gonfler et former de petites collines traversées de tunnels vitrées...

## **Masse**

Parfois les paysages où je dois intervenir sont tellement découpés et éclatés qu'ils semblent implorer un peu de calme et de stabilité.

Au risque de me contredire (mais l'architecture n'est pas une science exacte), je préfère renoncer à la fragmentation des volumes et à la profondeur, pour projeter des bâtiments francs et massifs qui remettent un peu d'ordre dans ces organisations chaotiques. J'essaie de concevoir des constructions centripètes capables de rassembler le dispersé autour d'elles.

## **Une pensée sauvage (Conclusion)**

Ce ne sont que quelques thèmes, ils auraient pu être plus nombreux. Ils peuvent paraître parfois naïfs et enfantins. Mais l'architecture est une pensée sauvage (où les idées les plus abstraites s'incarnent en objets et en personnages), une pensée d'enfant (du latin infans : qui ne maîtrise pas la parole), une pensée où le sens ne s'est pas encore stabilisé, où les objets ne sont pas constitués et restent quelque part indéfinis, inachevés, où les formes changent et communiquent à l'infini entre elles...