

# MANIFESTE

## I/ SOCLE THÉORIQUE

### Comprendre l'orgware

Les Crimson architectural historiens divisent le domaine d'action de l'urbaniste en trois catégories : Hardware, software et orgware. « hardware pour ce qui concerne les propositions de transformations physiques de l'environnement bâti, software lorsque l'enjeu est la production de concepts et de théories sur la ville, et enfin orgware quand il s'agit d'un travail d'influence sur les organisations et les structures qui détiennent le pouvoir de faire la ville. Pour Crimson, l'urbanisme est avant tout un problème d'orgware ».

Cette idée que l'urbanisme est devenu avant tout un art de la négociation naît de l'indéniable constat que la ville est une marchandise qui, comme toute marchandise, est prise dans des rapports de forces entre les différents acteurs de l'économie politique. Ainsi « La ville ne peut pas être un objet qu'on optimise mais le résultat de la mise en oeuvre de stratégies d'acteurs qu'on identifie et qu'on accompagne. »

Pour tout site de projet, il est donc important d'analyser « Le paysage invisible des forces de toute ordre qui prédestine inmanquablement l'urbanisme ».

### Identifier les acteurs et formuler la demande

Habituellement, le projet est sollicité pour palier à un besoin, on détermine le projet et on fait appel à des acteurs pour le réaliser et pour le faire vivre. Patrick Bouchain renverse cette logique en commençant par l'identification des acteurs puis en formulant la demande.

Cette approche me paraît pertinente pour plusieurs raisons :

« Pour ce qui est de la maîtrise d'oeuvre, il est toujours intéressant (socialement et économiquement) de travailler avec des acteurs locaux, il faut donc essayer de voir quelles sont les entreprises locales et ce qu'elles pourraient apporter au projet.

« L'usage du projet va vivre au travers de ses usagers bien sûr, mais aussi par le biais des organismes et associations qui animent le site. Il faut donc savoir quelles sont leurs activités, leurs domaines d'actions. Ainsi certains projets urbains devaient être pensés avant tout comme des outils mis à la disposition d'associations. L'action de Royal de Luce sur le site de l'île de Nantes, ou celle de Roger Des Prés à Nanterre donnent une idée de l'intérêt de cette démarche.

« Enfin, l'aspect le plus intéressant de cette démarche tient au fait qu'elle permet de mobiliser et fédérer les acteurs en les plaçant au coeur du processus de projet. Ce qui est intéressant c'est de repérer ce qu'il y a de juste dans ce contexte, de le sortir comme l'élément fondateur de l'acte commun pour répondre à une demande qui ne soit plus l'expression d'une plainte ou d'un besoin. » dit encore Bouchain. C'est il me semble la forme la plus intelligente de participation, puisqu'elle procède d'une responsabilisation.

En demandant des propositions plutôt qu'en écoutant les plaintes et réclamations de chacun, Patrick Bouchain évacue l'idée fautive que toute les voix peuvent être entendues et contraint les différents acteurs à trouver un consensus. Par ce biais, non seulement il favorise l'appropriation du projet mais aussi, souvent, il permet la reformulation de la demande. Un exemple avec le projet de piscine de Bègles :

La demande était au départ celle stéréotypée de « l'équipement-piscine » telle qu'elle est formulée par toutes les communes de France. Cependant dans le cas précis de la commune de Bègles il s'agissait d'une réhabilitation. La demande émanait en fait principalement des anciens usagers de la piscine qui voulaient retrouver « leur piscine » d'autrefois. En écoutant ces anciens usagers, aujourd'hui retraités pour la plupart, Patrick Bouchain se rend compte qu'en réalité, le fait de se baigner leur importe moins que celui de retrouver un espace commun, ou faire du sport, de jouer (de se voir en slip dit même Bouchain). Dès lors le projet prévoit le réaménagement de l'ancien bassin, en espace intergénérationnel de maintien en forme, et décide de creuser un autre bassin pour la véritable piscine.

- 1/ Valéry Didelon : Crimson, vers un urbanisme de la négociation amc n°118
- 2/ Maurice Guarnay, David Albrecht : La ville en négociation, Une approche stratégique du développement urbain
- 3/ Françoise Fromont : manières de classer l'urbanisme critiqué n°08
- 4/ Patrick Bouchain : Construire autrement

### Analyser les « capacités » des habitants

Rem Koolhaas à propos des architectes de la ville de Rotterdam « ils n'ont pas voulu voir que les bambins qui, dans les années cinquante, pataugaient joyeusement dans les bassins aux pieds des barres (heureux présage pour les visiteurs), ont grandi et forment aujourd'hui un troupeau de mutants urbains parfaitement capables de remplir et d'exploiter ce plan postmoderne où tout est possible. »

Cette dernière notion de « mutants urbains » est ambiguë, mais me paraît portuese. En effet, le fait que les habitants s'adaptent à leur environnement et acquièrent les « capacités » de le supporter et de l'exploiter, me paraît indéniable (on peut songer à la manière dont les indiens ou les chinois, supportent le bruit et la foule et exploite la densité par exemple.) Ce constat induit d'après moi que chaque architecte ou urbaniste doit faire à la fois le diagnostic d'un milieu, mais aussi celui des habitants évoluant dans ce milieu, afin d'adapter sa vision aux critères de ces habitants, et d'exploiter leur « capacités ».

### Construire un scénario programmatique

Avec New York délire, Rem Koolhaas élabore le manifeste d'un nouveau fonctionnalisme Basé sur la congestion d'activités et l'instabilité programmatique. Ce faisant il annonce que l'architecte ne doit plus seulement se préoccuper que la forme, soit adapté à la fonction mais il doit aussi conquérir « l'imagination programmatique ; où l'architecture pourrait prendre part directement à la formulation des contenus d'une culture fondée sur la densité, la technologie et une définitive instabilité sociale. »

Ce postulat est basé sur l'idée que regroupés et disposés (« montés » pour utiliser un terme plus cinématographique) dans un certain ordre, situés à des emplacements stratégiques les programmes établissent entre eux des relations, interfèrent, s'enrichissent mutuellement, voir créent des situations...

Il est chaque jour plus évident dans nos métropoles contemporaines que ce postulat est juste, il suffit de se promener dans Paris pour constater à quelle point l'impacte de la programmation influe sur la bonne ou la mauvaise fortune d'un lieu. Partant de là, on peut formuler l'idée que tout projet, doit autant être une construction programmatique que physique.

On peut même aller plus loin : Si l'on considère que l'objectif d'un architecte ou d'un urbaniste est « d'agir sur un espace », quel que soit le moyen, pourquoi ne pas s'emparer du champ des « nombreuses et bouillantes activités se déroulant indépendamment de l'architecture. » et se permettre d'invoquer des programmes sans bâtiments ? Ces activités, sans « coquilles » seraient nécessairement momentanées, mais ne peut on pas pager qu'elles influeraient quand même sur les situations ?

### Construire une situation de projet

« Si Certains architectes s'intéressent au contexte au sens où il est le cadre de l'objet qu'ils produisent, ce qui m'intéresse personnellement, c'est le contexte que je vis en tant que situation. Quand je me déplace pour construire un équipement, je développe autour du chantier une activité périphérique touchant à l'éducation, à la solidarité, à l'insertion, à la recherche... une activité aussi importante que le chantier lui-même. »

Cette remarque de Patrick Bouchain nous permet d'aller encore plus loin sur la question de la programmation, Elle met en avant le fait que si on se préoccupe non pas de concevoir des objets, mais d'agir sur un site, la finalité de l'action de construire n'est pas uniquement l'objet construit, mais aussi la manière de construire l'objet, le temps du chantier.

Le projet devra donc faire appel à une organisation de projet qui tentera d'exploiter le potentiel impacte positif du chantier sur le site.

- 1/ Rem Koolhaas : La terrifiante beauté du XXIe siècle
- 2/ Rem Koolhaas : Notre nouvelle sobriété
- 3/ Rem Koolhaas : imaginer le néant
- 4/ Patrick Bouchain : Construire autrement

## II/ MANIFESTE NOCTURNE

### La nuit, La banlieue

Le cadre temporel, le contexte spatial et sociale de notre exercice rendent encore plus caduque les recettes de l'urbanisme conventionnel (elles l'étaient déjà pour le jour dans les quartiers riches mais c'était moins évident) et pousse à l'invention d'un nouvel urbanisme.

La nuit, en attendant les formes, en instiguant une certaine liberté, en déroutant le fonctionnement urbain habituel, poussé à l'invention d'une ville au delà de la forme, dans laquelle les odeurs, les jeux, le virtuel, la nourriture, les sons, les relations sociales, auraient une importance accrue et mettraient en évidence le rôle secondaire du décor, au regard des activités qui s'y déroulent, de son ambiance. La nuit c'est une invitation à redécouvrir que l'urbanisme ça peut être aussi une bulle autour de la tête.

La banlieue elle, de par ses difficultés, incite à ne plus penser la ville en dehors de ses réalités socio-économiques, et à envisager l'urbanisme plus comme « le résultat de la mise en oeuvre de stratégies d'acteurs qu'on identifie et qu'on accompagne. » que comme une tentative de rationalisation d'un territoire. La banlieue c'est une incitation à penser au delà de ce que l'on peut percevoir.

La nuit en banlieue, c'est la friche du territoire théorique de l'urbanisme, c'est en attente, il y a peu de moyen, l'expérimentation et l'innovation sont de mise.

### Contre l'incantation urbanistique

Dans leur livre « la ville en négociation » Maurice Guarnay et David Albrecht présente le concept de « wetlandschaung ». Ce mot allemand traduisible par « vision du monde » désigne le système de représentation grâce auquel l'entendement humain essaie de donner un sens au réel, de l'organiser pour se défaire de l'impression hautement insécurisante que le monde est indéterminable.

« Pour nous aider dans notre rapport au monde, nous créons donc des systèmes d'interprétations qui nous aident à supporter notre solitude et notre finitude tout en nous empêchant de voir les ténèbres qu'elles sont. »

Comme le remarquent les auteurs, l'urbanisme est une discipline dans laquelle cette tendance humaine à vouloir donner un sens et mettre de l'ordre est particulièrement flagrante.

Bien que les visions du monde soient nécessaire, il est important de ne pas tomber dans une forme de chamanisme urbanistique visant à rendre le réel incontestablement cohérent mais plutôt d'essayer de tendre à une certaine économie de la pensée. C'est à dire accepter l'indétermination et se concentrer sur ce sur quoi on a le plus de « prise ». Il est important aussi de garder à l'esprit qu'une certaine indétermination permet à la pensée de rester en mouvement, c'est en partie l'idée que développe Asger Jorn dans cet extrait de son livre Image et Forme :

« ...Les fonctionnalistes ignorent la fonction psychologique de l'ambiance... l'aspect des constructions et des objets qui nous environnent et que nous utilisons a une fonction indépendante de leur usage pratique.

« ...Les rationalistes fonctionnalistes, en raison de leurs idées de standardisation, se sont imaginé que l'on pouvait arriver aux formes définitives, idéales, des différents objets intéressant l'homme. L'évolution d'aujourd'hui montre que cette conception statique est erronée. On doit parvenir à une conception dynamique des formes ... La faillite des rationalistes, c'est de n'avoir pas compris que la seule façon d'éviter l'anarchie du changement consiste à prendre conscience des lois par lesquelles la transformation s'opère, et à s'en servir. »

### Pour la création de situations

définissons « situation » comme l'ensemble des paramètres ayant un impact sur un cadre de vie. Ces paramètres peuvent être relatifs autant à « l'ambiance » au sens élargi du terme (tout ce que l'on peut percevoir et ressentir, les images, les bruits, les odeurs, les symboles, la peur, l'excitation...) Mais aussi à l'économie, aux structures sociales.

1/ Maurice Guarnay, David Albrecht : La ville en négociation, Une approche stratégique du développement urbain

Si ils veulent être concepteur non plus d'objets, mais de situations, les professionnels de l'urbanisme doivent élargir leur champ d'actions :

1 / au niveau des ambiances :

A travers leur définition de l'urbanisme unitaire, les situationnistes prônent dès les années 1950 l'idée qu'un élargissement des moyens d'action sur l'ambiance est nécessaire :

« l'urbanisme unitaire se définit premièrement par l'emploi de l'ensemble des arts et des techniques, comme moyens concourant à une composition intégrale du milieu. Il faut envisager cet ensemble comme infiniment plus étendu que l'ancien empire de l'architecture sur les arts traditionnels, (...) L'urbanisme unitaire devra dominer aussi bien, par exemple, le milieu sonore que la distribution des différentes variétés de boisson ou de nourriture. »

Quelques propositions situationnistes témoignant de la possibilité d'une imagination renouvelée en terme de définition d'ambiance :

« Munir les réverbères d'interrupteurs ; l'éclairage étant à la disposition du public ... Accentuer l'ambiance sonore des gares par la diffusion d'enregistrement provenant d'un grand nombre d'autres gares - et de certains ports ... Par un certain aménagement des échelles de secours, et la création de passerelles à l'ou il en faut ouvrir les toits de Paris à la promenade »

2 / au niveau des Structures Socio-politiques :

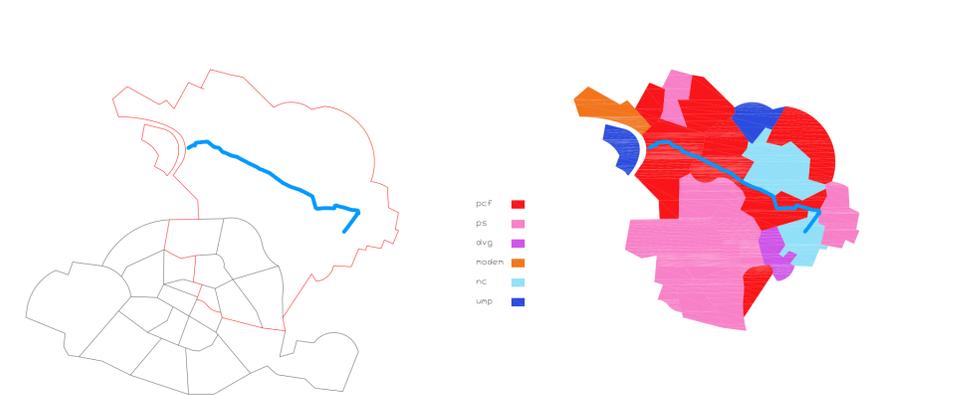
Dans sa pratique, Patrick Bouchain s'intéresse au contexte aussi comme situation sociale « Quand je me déplace pour construire un équipement, je développe autour du chantier une activité périphérique touchant à l'éducation, à la solidarité, à l'insertion, à la recherche... une activité aussi importante que le chantier lui-même. » Il met ainsi en avant le fait que l'architecte puisse parvenir à influencer sur un site autant par la définition d'un cadre social, d'une synergie, que la réalisation d'une forme.

Le groupe Crimson à travers sa pratique sur le terrain de l'orgware ou « Le paysage invisible des forces de toute ordre qui prédestine inmanquablement l'urbanisme » agit lui aussi sur le terrain socio-économique en tentant de réinstaurer des dynamiques productives entre les différents acteurs de la ville. Dans cette guerre de la négociation leur rôle est semblable à celui d'agents secrets « Dans une situation où les gouvernements, le MI 5, la CIA, ont besoin d'un agent indépendant pour faire un travail qu'eux-mêmes ne peuvent pas faire parce qu'il est politiquement incorrect, ces institutions répètent toujours que à l'agent que si il est pris, on niera le connaître. C'est exactement ce qui se passe pour nous, et cela va même plus loin. Nous sommes souvent dans ce genre de situation où le gouvernement ne sait rien de l'agent qu'il a envoyé, car il charge quelqu'un de recruter qui va elle même charger un agent d'une mission. Les responsables ne sont finalement au courant de rien, donc on ne peut pas les faire chanter ou faire pression sur eux. »

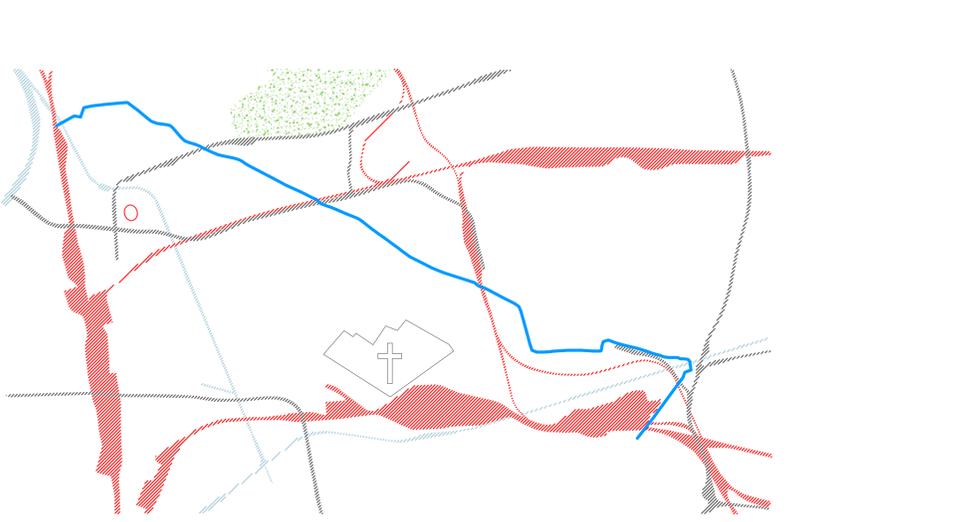
- 3/ Guy Debord : Rapport sur la construction des situations
- 4/ Patrick Bouchain : Construire autrement
- 5/ Valéry Didelon : Crimson, vers un urbanisme de la négociation amc n°118

## III/ LE T1, Une infrastructure nocturne potentiel ?

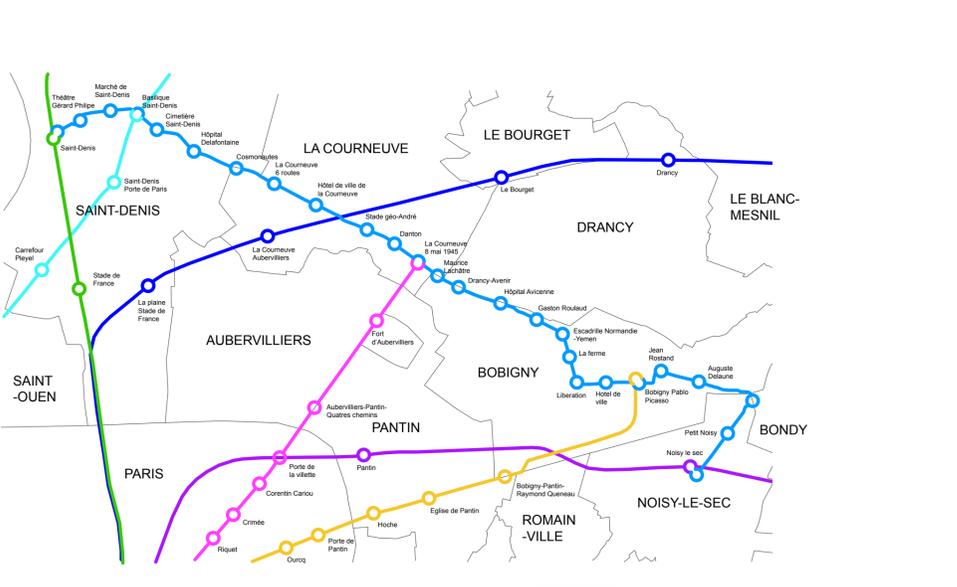
### Rapport au centre et couleurs politiques



### Infrastructure, ruptures territoriales



### Connexion au réseaux de trains et metro



## IV/ LA NUIT, Un instrument pour retourner le contexte sociale ?

### La violence et le spectre des émeutes

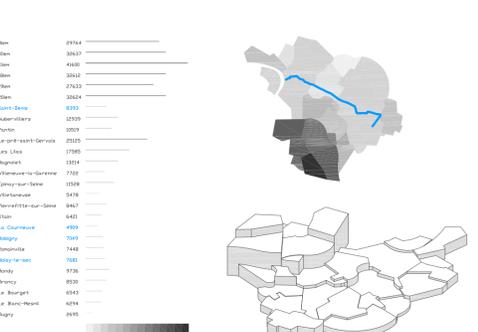
Trois des quatre communes traversés par le tram T1 sont parmi les dix communes les plus violentes de France (statistique établie en fonction du nombre d'agression / nombre d'habitants)



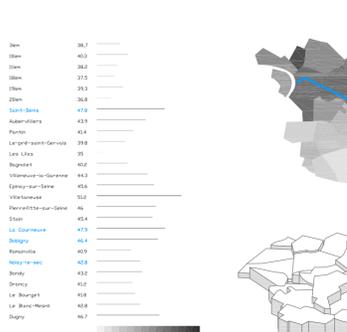
29764 hab/km<sup>2</sup>

4909 hab/km<sup>2</sup>

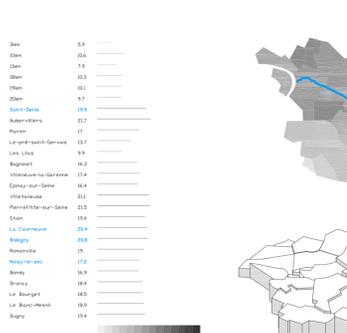
### Densité (nombre d'hab au km2)



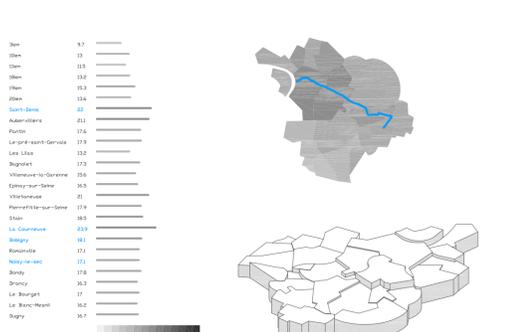
### pourcentage de population de moins de 29 ans



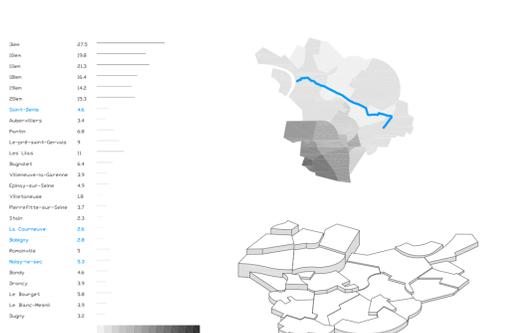
### Pourcentage d'ouvriers parmi les actifs



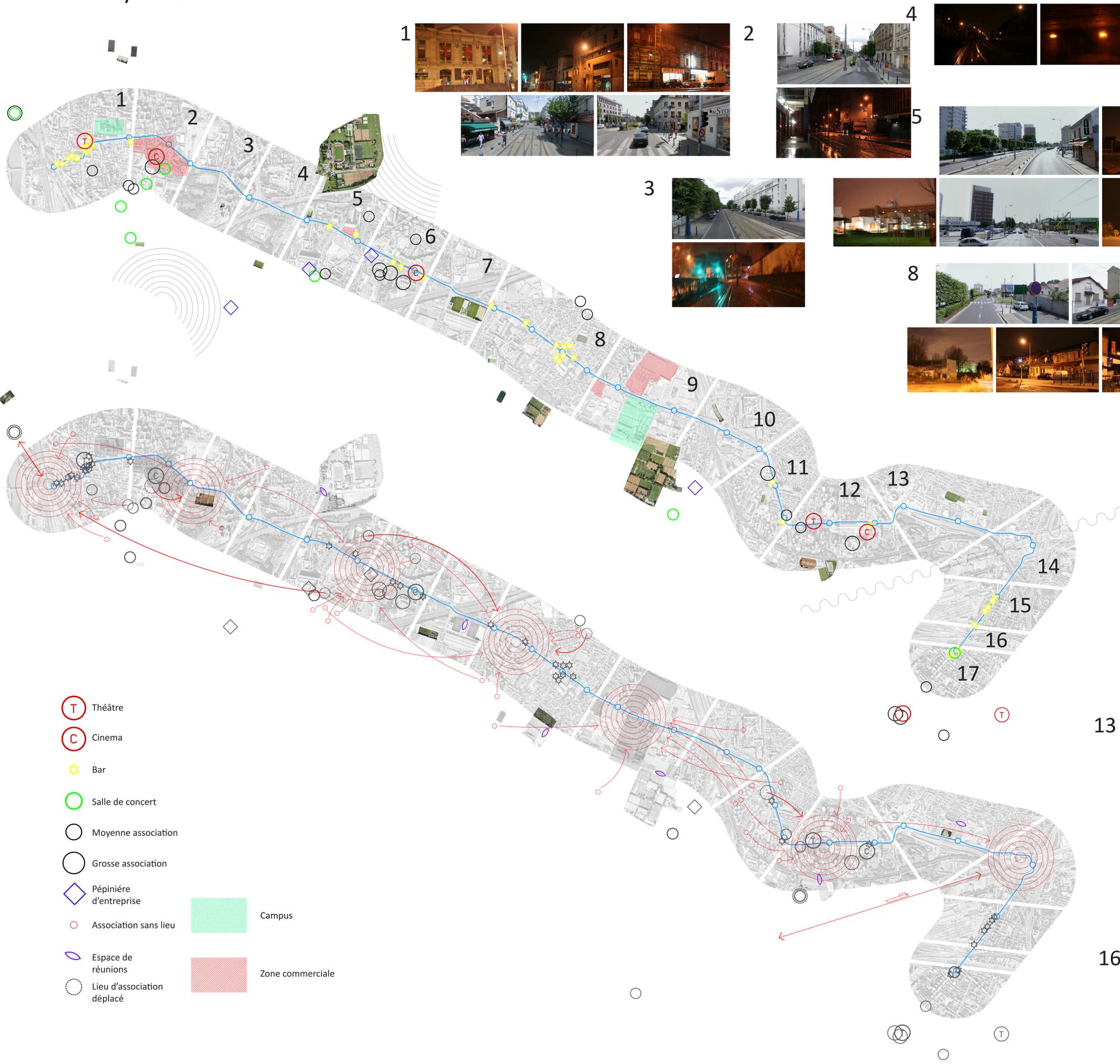
### Taux de chômage



### Pourcentage de cadres parmi les actifs



# SITUATION / SCÉNARIO



# INTERVENTION