

Improviser en conception architecturale

Entretien avec Valérie Vaudou

Lauréate de la bourse Villa Médicis « Hors les murs » à New York en 1983, Valérie Vaudou collabore dans cette ville à l'agence Richard Meier de 1983 à 1985, avant de créer en 1989 l'agence Vaudou-Allégret. Récompensée par le Prix Dejean en 1997, elle a notamment réalisé la Bibliothèque Départementale de Guadeloupe, les bureaux de France Télécom à Villejuif et à Gagny, et des logements P.L.A.T.S. à Montreuil.

C'est dans le cadre de sa participation à la Biennale Internationale d'Architecture de Venise 2004 que Geste a pu la rencontrer. Associée à quatre autres architectes, elle a en effet pris part, à cette occasion, à un « jeu prospectif » organisé par Françoise-Hélène Jourda sur le modèle des émissions télé-réalité. Il s'agissait pour l'équipe, en temps limité et dans des conditions d'isolement total, de répondre à un scénario futuriste conçu autour du thème « Métamorphoses durables » et concernant une vaste parcelle de 800 m sur 1800 m – soit 144 hectares – à cheval sur Paris, Aubervilliers et Saint-Denis. Face à des circonstances climatiques et des problèmes de circulation automobile devenus catastrophiques, les participants devaient proposer un certain nombre de réponses s'insérant dans un « projet de ville durable ». L'extrême brièveté du délai (48 heures), la précarité des matériaux mis à disposition pour la confection de la maquette, la méconnaissance mutuelle des coéquipiers – tout plaçait bel et bien les participants dans des conditions d'improvisation.

Vous avez, pour ce projet, été placée dans des conditions très particulières : huis clos avec d'autres architectes que vous ne connaissiez pas, caméras, urgence extrême face à un scénario concernant une zone très vaste, scénario futuriste, etc. Quel facteur vous a paru le plus inhabituel par rapport à vos conditions de travail en agence ?

Le fait, sans doute, d'avoir été enfermée pendant 48 heures à Aubervilliers dans un entrepôt avec des architectes que je ne connaissais pas personnellement : Annie Tardivon, Philippe Madec, Olivier Brochet et Sylvie Dugasse. Le scénario, aussi, dérouterait, avec cette parcelle si vaste à aménager. C'était intéressant : la parcelle englobait une partie du périphérique Nord et une partie de l'autoroute A1, c'est-à-dire une zone où il y a actuellement beaucoup d'entrepôts. En 48 heures nous avions à réaliser une maquette de 3,6 mètres sur 1,6 mètres, ce qui est immense. Le scénario donné par Françoise-Hélène Jourda comportait trois étapes : 2014, 2039 et 2064, autour du thème « Métamorphoses durables » fixé par la Biennale. Nous étions la première équipe à intervenir, donc en 2014, et avions pour consigne de remédier à la multiplication, depuis une décennie, d'événements climatiques extrêmes : inondations, sécheresses, etc. Il nous fallait notamment réaliser sur la parcelle un poumon vert, permettre le stockage *extra muros* de véhicules devenus innombrables, et développer le secteur tertiaire ; en revanche, nous n'avions pas à construire de logements. Nous nous sommes donc retrouvés tous les cinq, sans nous connaître, filmés, avec l'horloge qui s'est mise à tourner.

La première idée a-t-elle été la bonne ?

Non ! Nous sommes d'emblée tombés d'accord sur un premier projet : construire une sorte de nappe suspendue au-dessus de ce qui existait déjà. Mais vers 17 heures, après toute une journée de travail, nous avons vu qu'à l'évidence ça n'allait pas : notre idée n'était pas rendue de façon assez légère, nous n'avions pas les matériaux nécessaires. C'était absurde.

Panique !... Il ne nous restait plus que 24 heures pour trouver une autre idée. Finalement nous avons dû travailler très rapidement et avons décidé de nous concentrer sur le traitement de la relation Paris-Banlieue. Nous avons cherché à la traiter de façon à la fois simple, durable et poétique, dans l'esprit de la Biennale. D'où cette idée de couvrir une partie du Périphérique et de créer là le poumon vert, avec des espaces plantés. Le canal de l'Ourcq n'était pas loin : nous avons décidé d'amener de l'eau et de concentrer toutes les activités tertiaires dans un même lieu, un grand bâtiment d'un volume très important. Nous avons imaginé un acheminement ne se faisant plus par camion mais par zeppelin pour l'arrivée des matériaux, par tunnels pneumatiques pour l'expédition des produits vers Paris. Avec pour horizon la démolition à plus ou moins long terme des anciens entrepôts, devenus inutiles.

Comment en êtes-vous venus à envisager de telles solutions ?

La plupart du temps en discutant, à mesure que nous construisions la maquette. La pression du délai à respecter était très stimulante. Parfois l'idée est venue d'un coup : c'est le cas pour le cimetière, que nous nous sommes proposé de traiter en vertical. Toute l'équipe a immédiatement accepté, l'entente était bonne, nous étions d'accord sur l'aspect ludique de l'expérience. Chacun faisait ses propositions, tout se passait très simplement et cette émulation nous a permis de finir la maquette juste à temps.

Quelles compétences avez-vous eu le sentiment de mobiliser le plus par rapport à votre travail habituel ?

C'était très différent du travail en agence. Nous n'avions pas de plan à faire, simplement une maquette. La question que nous avions en permanence à l'esprit était : autour de quelle grande idée directrice

organiser notre projet, lui donner sens ? Trouver le plus rapidement possible cette idée, voilà ce que nous avons constamment en tête, étant donné le délai extrêmement réduit dont nous disposons. C'était là le problème majeur, et nous l'avons résolu peu à peu, de manière très intuitive, à force de discussions.

Avez vous fait appel à des projets antérieurs ?

Non, je crois que personne n'a vraiment réutilisé un projet antérieur, mais nous pensions tous à des choses que nous avons déjà vues. Il est évident, par exemple, que l'idée d'acheminer les produits par zeppelin et par pneumatique est venue d'images de bandes dessinées ou d'utopies. Je crois que le bon architecte est celui qui a des antennes, celui pour qui tout est en permanence source d'inspiration. C'est pour cela que je crois si important d'aller au théâtre, au cinéma, etc. Nous accumulons, absorbons les choses, et nous les redisposons, les réagençons. Nous n'inventons pas à proprement parler.

Aviez-vous l'habitude de travailler avec des gens que vous ne connaissez pas ?

Quand je prépare un concours, je demande toujours à quelques personnes extérieures, architectes ou non architectes, de donner leur avis sur le projet global auquel l'équipe a déjà travaillé en amont. J'attache beaucoup d'importance à ce qu'ils proposent et critiquent. Ce regard extérieur nous a souvent permis d'enrichir nos projets. Une fois, à une semaine du rendu d'un projet, une amie m'a fait remarquer que l'entrée du bâtiment lui semblait mal située. Nous avons tout refait en une nuit et, sans doute grâce à elle, nous avons gagné le concours.

En quoi le fait de travailler directement avec de la mousse pour réaliser la maquette changeait-il les données ?

Nous ne passions pas par le plan, nous taillions tout de suite dans de la mousse. C'était plutôt stimulant. C'est quelque chose à quoi je suis très attachée, même en agence : passer le plus vite possible à la volumétrie. On se représente mieux ce que cela peut donner. Et puis j'apprécie le fait d'être en contact avec le matériau, je crois que c'est très important. Je fais aussi de l'enseignement, et le défaut le plus fréquent de mes étudiants, c'est souvent de vouloir passer trop vite à l'informatique, parce que cela permet d'obtenir des plans propres, impressionnants du point de vue qualité. Du coup ils ne s'aperçoivent pas de problèmes parfois aberrants... Je leur dis de prendre du papier, du carton et de la colle, et d'essayer de mettre leurs plans en 3D pour se rendre tout de suite compte que beaucoup de choses ne vont pas...

Les règles du jeu mentionnaient aussi une absence totale de contraintes financières...

Cela change tout dans la façon d'aborder le projet. Il y a une liberté qui n'existe pas forcément dans la réalité quand il faut minimiser les coûts. Nous nous sommes amusés, nous avons joué le jeu. Si nous avions été tenus par des impératifs plus réalistes, nous n'aurions jamais projeté de couvrir le périphérique, ni de faire un cimetière vertical de plusieurs centaines de mètres de haut.

Cette idée d'un cimetière vertical, comment est-elle venue ?

Elle est venue parce que nous réfléchissions à la question de l'entrée dans la ville. Plusieurs images me sont venues à l'esprit lorsque nous en avons parlé : des images de 2001 : *L'odyssée de l'espace*, les 6 ou 7 grandes

tours triangulaires de Luis Barragan, en béton de couleur, aux portes de Mexico. Évidemment c'est aussi par provocation, une façon de dire : « arrêtons de cacher la mort ». Cela a été extrêmement violent avec l'équipe suivante qui a trouvé cette proposition insensée. Nous cherchions à faire réagir et cela a réussi !

Vous aviez pour contrainte de détruire le moins possible...

La plupart du temps c'est ainsi : il faut construire entre deux parcelles auxquelles on ne peut toucher. Pour moi, plus il y a de contraintes, mieux c'est - à part les contraintes d'argent bien sûr. D'une façon générale, je trouve les contraintes très stimulantes : elles permettent de donner une meilleure réponse au problème, de concentrer l'idée. Quand il n'y a pas de contraintes c'est beaucoup plus difficile. Par exemple, il y a quelque temps, nous avons concouru sur un projet qui partait d'un terrain vague. Cela s'est révélé épuisant : nous avons deux mois, et au bout de 5 semaines la question du plan au sol n'était toujours pas réglée ! Les contraintes facilitent les choses, pourvu qu'elles ne soient pas insurmontables.

Comment procédez-vous lorsque vous concevez vos projets ? De quel type de réflexions partez-vous ?

Je procède le plus souvent par tâtonnements, mais il arrive que l'idée vienne d'un coup. Cela a été le cas pour les bureaux de France Télécom à Villejuif, par exemple. Nous ne pensions absolument pas gagner le concours, nous avons donc travaillé très vite, sur un mode très ludique. Ce projet nous avait été envoyé mais nous n'avions aucune chance d'être choisis, nous allions donc le retourner le plus vite possible à l'expéditeur... comme un boomerang. Cette idée, émise d'abord sur le mode de la plaisanterie autour d'un petit déjeuner, est peu à peu devenue sérieuse :

nous avons donné au bâtiment la forme d'un boomerang, et notre projet a été choisi. Le plus souvent, le projet naît de jeux de volumétrie au moment de la réalisation de la maquette : on part d'une idée un peu fantaisiste, et progressivement on la rationalise, on l'adapte au lieu, aux fournisseurs, aux contraintes, etc. Le contexte, l'environnement, notamment, me semblent déterminants. Chaque site appelle une réponse particulière. Pour un projet le long du canal de l'Ourcq, par exemple, nous avons choisi de faire une façade en métal, cela à cause de la présence tout proche d'un pont métallique et du complexe de la Villette et de la Cité de la Musique. Il y a aussi la question du vieillissement du bâtiment : comment passera-t-il dans 20 ans ou 30 ans ? Cela aussi, c'est une difficulté : faire un projet capable de ne pas se démoder trop vite. Parfois on s'amuse, mais le problème se pose. C'est l'un des grands problèmes en conception, il me semble : proposer une réponse qui dure, qui vieillisse bien.

Votre créativité doit donc sans cesse composer avec toutes sortes d'impératifs...

Oui, quitte à faire parfois des sacrifices. Il y a quelques temps nous avons été invités pour un projet de crèche : nous venions de perdre toute une série de concours, et il nous fallait absolument, pour des raisons financières, gagner celui-là. Et pour cela, nous nous sommes forcés à faire quelque chose de plus classique que d'habitude, qui nous ressemble peut-être moins que d'autres projets. Nous nous sommes concentrés sur la fonctionnalité des plans, le fait que tout marche au millimètre. Et comme nous avons fait plus classique que d'habitude, nous nous sommes dit : tout sera dans le détail, c'est dans un ensemble de petites choses que nous allons exprimer notre personnalité, et notre projet a été choisi. On trouve toujours des idées, en fait. Même dans les cas où l'on dispose de très peu de moyens. A Montreuil, nous avons fait des logements pour des gens en réinsertion. Nous n'avons pas un centime. Façade en enduit, structure

extrêmement simple, etc. : où allait pouvoir être le luxe ? C'était un lieu pour des gens qui ne devaient pas rester longtemps, ne faire que passer. Du coup nous avons choisi de nous concentrer sur l'essentiel, rendre le lieu agréable : des paliers lumineux, des appartements traversants. Encore une fois, la contrainte n'est pas nécessairement un handicap. La vraie difficulté vient des questions mal posées : on n'est jamais sûr de ne pas passer à côté et de ne pas décevoir l'attente du jury.

Quelle place faites-vous à cette attente implicite de la part du destinataire du projet ?

La difficulté, en concours, c'est de donner une image juste de son projet, ni trop floue ni trop précise, de bien faire passer son idée, de réussir à provoquer le désir. Pour cela il faut se méfier de l'excès de réalisme, qui présente l'inconvénient de figer. Tout le problème est de réussir à convaincre par le seul biais d'un support visuel, qui hélas peut parfois être mal interprété. Dans le cas du nouveau collège de Villejuif, par exemple, on nous avait fixé comme tâche de reconstruire le bâtiment tout en y intégrant des éléments faisant écho à son allure passée. Nous avons travaillé sur le rouge, un rouge très vif, qui devait à notre sens rappeler le rouge des briques de l'ancien bâtiment. Il est évident que lors de l'examen du projet ils ont dû parler pendant dix minutes de ce rouge. Mais nous n'étions pas là pour l'expliquer et le défendre. Ils ont pu l'interpréter de travers, comme un clin d'œil à la mairie communiste...

Vous avez souvent recours aux métaphores ou aux échos, comme ce rouge rappelant les briques ?

Pas toujours bien sûr, mais cela peut servir de point de départ et permettre de donner au projet une réponse qui ait un sens. Cela dépend vraiment des projets. Dans tous les cas, ce qui est difficile, c'est de faire

passer la métaphore ou l'idée directrice. Quand je regarde certains projets de Renzo Piano, des projets de génie, je me demande : comment a-t-il réussi à faire passer ça, au niveau dessin, pour que ça marche ? Et ça marche parce qu'il n'y a pas d'esbroufe, que c'est très minimaliste... Cette question de la réceptivité est un vrai problème pour les architectes. On l'a encore vu à propos des nouvelles Halles. Nouvel s'était mis en quatre, avait proposé un projet audacieux, avec des jardins suspendus ; Koolhaas aussi avait beaucoup à dire : son projet était passionnant ; Mangin, lui, avait fait quelque chose de beaucoup plus banal, sur le modèle des *ramblas* barcelonaises, sans grande innovation. Et c'est lui qui a gagné.

C'est l'indice d'un manque d'audace ?

Je le ressens de plus en plus aujourd'hui en France. Les gens ont peur de prendre des risques. Il y a trente ans on faisait Beaubourg, on allait contre les critiques de tout le monde, contre les avis de tout ceux qui se récriaient devant ce qu'ils appelaient une « raffinerie » : aujourd'hui, c'est l'un des bâtiments les plus visités au monde. Il est évident que s'ils avaient pris pour les Halles le projet de Nouvel, un projet qui avait un peu quelque chose à dire, cela aurait eu un autre intérêt. C'est quand même le centre de Paris... Cette frilosité est générale, même pour les logements : j'ai un ami qui s'occupe de faire une crèche dans le Marais, et qui a tout le quartier contre lui : il a failli renoncer face à la violence des riverains. L'immeuble de logements que nous avons fait là, juste derrière, quai de la Marne, il y a 8 ans, nous ne pourrions sans doute pas le faire aujourd'hui. Nous sommes à présent presque contraints, pour vivre, de proposer des projets volontairement plus traditionnels, qui ne nous ressemblent pas vraiment.

Cela devient vraiment un problème pour Paris ?

Il y a de nombreux bâtiments qu'on ne pourrait absolument plus faire aujourd'hui. Il n'y a encore pas longtemps, on osait poser des murs-rideaux entre deux hôtels particuliers, là où aujourd'hui on serait obligé de faire de la fausse-pierre. Il y a quelques années nous avons été invités pour un projet de crèche près de Montmartre : nous avons proposé quelque chose de vraiment très réussi, très novateur, avec un toit en triangle, couvert de pavés parisiens : cela m'a valu de me faire virer des Bâtiments de France ! Aujourd'hui Paris est devenu tellement cher, le prix du mètre carré est tellement exorbitant... Le choix fait pour le projet des Halles est très représentatif, me semble-t-il, de cette frilosité générale. Pas étonnant aujourd'hui que les Nouvel, Koolhaas et autres, ne construisent plus tellement en France : ils vont dans des endroits beaucoup plus dynamiques : la Corée, Dubaï, le Japon. L'activité s'est déplacée dans d'autres villes, Lille par exemple. À Paris désormais l'esprit est plutôt aux voies cyclables, au confort, à la tranquillité...

Que se passe-t-il au moment de la conception ? Un pianiste, par exemple, improvise, mais à partir de séquences extrêmement travaillées ; il y a spontanéité, mais sur la base de toute une gymnastique très au point...

C'est souvent dans des circonstances très informelles que cela commence. Une discussion au restaurant, des idées jetées sur un bout de papier... Il peut y avoir illumination, mais c'est quand même assez rare. Le plus souvent c'est la visite du site qui sert de déclencheur. J'aime répondre chaque fois aux spécificités du lieu, je me refuse au copier/coller de projets précédents. Mais le point de départ peut également être le sujet, la fonction du bâtiment à construire. Il y a des années nous devons travailler aux États-Unis pour une chaîne de laveries. Finalement ça ne s'est pas fait, mais après pas mal de discussions nous avons décidé d'exploiter l'idée du Bateau-lavoir : une fois le champ trouvé, il n'y avait

plus qu'à décliner la métaphore : eau, bateau, lieu d'embarquement et de débarquement, etc. Je crois qu'il faut toujours qu'il y ait un sens. Autrement, on peut faire un projet correct parce que les proportions seront bonnes, que tout sera fonctionnel, mais il manquera encore quelque chose.

À quoi savez-vous qu'un projet est réussi ?

On sait que c'est bien. Il y a des projets que nous avons perdus, et où je me dis : Heureusement que nous les avons perdus ! Oui, on le sent quand un projet est réussi. Parfois on sait qu'on s'est contenté de donner une réponse, que c'est moyen, propre, mais sans plus, parce qu'on était pressé, ou parce que cette fois-là ça n'a pas pris.

Comment « sentez-vous », justement, le projet auquel vous êtes parvenus en 48 heures pour la Biennale ?

C'est un projet peu réalisable, bien sûr. Mais il y a des choses intéressantes... Par exemple l'idée de couvrir le périphérique pour améliorer les relations Paris-banlieue : il est certain que c'est un problème qui va se poser tôt ou tard... Paris devient tellement cher. Naturellement la réponse est un peu simplette, mais c'est quelque chose qu'il faudrait ensuite prendre le temps d'affiner. Cela serait venu dans la phase suivante, celle de recherches et de réflexion plus approfondie sur le détail de la réalisation de tout cela. Là, nous étions tellement paniqués par l'urgence et pris par la construction de la maquette... De même, concentrer tous les locaux d'activités en un seul point, cela me semble une bonne idée.

Et le cimetière vertical ?

Cela, je ne sais pas, c'est plus de la provocation...

Vous maintenez ?

Oui, je maintiens, bien sûr, je maintiens tout ! Cela peut paraître surtout ludique, mais il me semble que ce n'est pas absurde. Il faut toujours qu'il y ait une part de rêve. C'est un métier tellement dur, tellement épuisant, qu'autrement ce n'est pas la peine.

*Propos recueillis par Aurélie de Lanlay,
Aude de Paillerets et Sylvain Prudhomme.*