

ENTRETIEN AVEC FRANÇOIS ROCHE
ARCHITECTURE ET FICTION

François Roche considère la fiction comme un matériau permettant de mettre en question l'architecture contemporaine. Contre toute acception traditionnelle, la question de l'habitat ne renvoie plus à la construction d'un bâtiment pérenne, mais révèle comment il est aujourd'hui possible d'habiter le réel.

Architecte associé à *The Land*, il a conçu le projet *The Game*, une fiction architecturale en deux temps : un film réalisé par Philippe Parreno, et une construction éphémère.

Vous défendez l'idée selon laquelle l'architecture est une science fictionnelle qui peut altérer le système. Dans le même temps, vous insistez sur la capacité du capitalisme à ingérer et déformer les récits dont il accepte la circulation. The Game, pour le Land, ne se situe-t-il pas justement à cet interstice ?

« Pour comprendre cela, il faut revenir à l'origine du projet. Rirkrit Tiravanija ne finance aucun des projets du *Land*. Il faut que chacun trouve les moyens de sa production et le mode de production le plus adapté. Malgré nos efforts pour intéresser les institutions, nous ne sommes pas parvenus à mettre en place une économie suffisante. Cette première difficulté a généré la mise en place d'une stratégie différente, décalant aussi bien le déroulement de l'opération que le choix des opérateurs. Nous avons ainsi réalisé un film autour du projet architectural. Ici, est favorisée l'idée d'une architecture auto-construite dans la durée, autour de laquelle un animal domestique produit l'énergie d'un village. Peu à peu, le scénario s'est construit textuellement. Cependant, l'insuffisance des budgets n'a pas permis que le bâtiment s'inscrive dans la pérennité et il n'existe que dans un rapport au temporaire, au fragile. L'ambiguïté de la situation a été accentuée par l'opposition entre le film qui met en place l'histoire d'un bâtiment pérenne et la réalité éphémère de *The Land*. Une autre réalité prend place. A cet égard, le film n'est pas si éloigné des premiers films ethnologiques, qui, à l'instar de *Nanouk l'Esquimau*, étaient présentés comme des documentaires mais étaient en réalité scénarisés. Même si à présent nous démontons le bâtiment pour le reconstruire en bois, le film a gagné une autonomie et constitue une étape : le projet initial est transformé en un scénario d'inachèvement. Nous avons poussé plus avant cette mise en abyme en demandant à l'auteur de science-fiction Bruce Sterling d'ajouter un niveau de lecture. Il a écrit un texte dans lequel la réalité de ce bâtiment est mise en doute, il parle à son sujet d'une rumeur et c'est vrai que, dans un sens, ce projet est une rumeur.

Vous évoquez volontiers la dimension fictionnelle pour qualifier The Game. Ce recours à l'alternative fictionnelle a été largement utilisé dans les années 1960, notamment par les

membres de l'architettura radicale. De quelle manière l'utilisation que vous faites de la fiction diffère-t-elle de ces modèles historiques ? Et en quoi votre projet y trouve-t-il une force ?

« A la différence des fictions auxquelles les architectes avaient recours à cette époque, celle à laquelle je m'intéresse n'est ni prédictive, ni prévisionniste. C'est plutôt une fiction de l'ici et maintenant que nous construisons, dans la veine de l'ouvrage *Tomorrow Now* de Bruce Sterling, où le futur ne peut être pensé qu'en terme de « rétrofutur ». L'approche choisie est particulière car travailler avec le futur selon ce principe signifie travailler avec la contingence de l'ici et maintenant. J'élabore des prises de position critiques sur l'état du réel, elles me semblent essentielles dans une société où l'environnement est conditionné par la rumeur, la désinformation, la transformation de l'information et sa manipulation. Mike Davis préconise la mise en œuvre de stratégies, l'une d'entre elles serait d'utiliser les moyens de la manipulation, de s'infiltrer et de la décrypter de l'intérieur.

Mais l'on sait que les tentatives de parasitage du système capitaliste ne conduisent qu'à le renforcer. Pensez-vous que l'infiltration peut réellement se révéler opératoire ?

« Je crois qu'il est possible d'allier contestation et action, pour cela il faut prendre possession des outils propres à la fiction et à sa propagation. A condition de savoir utiliser habilement la circulation des canaux de la médiation, la fiction peut devenir un processus de réalité, un vrai outil critique. Ces questions nous intéressent au plus haut point aujourd'hui, sans doute parce que comme l'a dit Guattari, les vingt dernières années ont été une période de glaciation idéologique orchestrée par le système néolibéral. Cependant, depuis peu on a ouvert à nouveau la boîte de Pandore, et les mécanismes obstrués par les décennies obsédées par la réussite et la promotion individuelle exigent d'être décryptés. Dans cette perspective, nous pouvons mesurer l'importance d'un contre-pouvoir comme celui des *New Forums*, ces lieux de parole qui n'étaient ni codifiés par un mode opératoire, ni syndicalisés, ni structurés, qui sont à l'origine des *peer to peer* et qui ne peuvent être localisés géographiquement. Dans ce cas, c'est plus la façon dont s'échangent les informations >

THE LAND

The Land est un projet qui a vu le jour en 1998 sous l'impulsion des réflexions de plusieurs artistes, qui voulaient créer un lieu propice à une certaine forme d'engagement et à des expérimentations variées, loin des lieux convenus de l'art contemporain. Rirkrit Tiravanija, aujourd'hui internationalement connu pour ses propositions reliant l'art et la vie, est un des initiateurs du projet.

La première étape a été d'acquérir en commun un terrain près du village de Sanpatong, à quelques kilomètres de Chiang Mai au nord de la Thaïlande, dans une région où traditionnellement est cultivé le riz. Au centre du domaine, se trouvent deux champs de riz gérés par un groupe d'étudiants de l'université de Chiang Mai.

Diverses propositions ont été élaborées dans l'idée de faire de cet espace un lieu de vie et de rencontres qui ne serait pas uniquement destiné aux artistes et au monde de l'art contemporain. Plusieurs artistes s'y sont très vite associés. On peut citer Kamin Lerdchaiprasert, Atelier van Lieshout, Tobias Rehberger, Alicia Framis, Karl Holmqvist, Peter Fischli et David Weiss, Superflex, Philippe Parreno et François Roche.

Le lieu, éloigné du village, n'a aucunes commodités et pas d'électricité. Les Danois Superflex ont réalisé un système de production de biogaz, *Supergas*, le *Land* étant pour eux un moyen de développer un laboratoire expérimental. Philippe Parreno et François Roche ont créé une machinerie d'une grande beauté pour produire de l'électricité naturellement par la force motrice de buffles.

Kamin Lerdchaiprasert a construit un abri de jardin pour accueillir le jardinier qui doit veiller au bon fonctionnement du lieu. Prachya Phintong a mis en place un programme de pêche, Tiravanija a construit un espace de vie regroupant trois fonctions : le rez-de-chaussée, avec une cheminée, comme espace communautaire, le second étage comme espace de méditation et de réflexion et le troisième comme espace de repos.

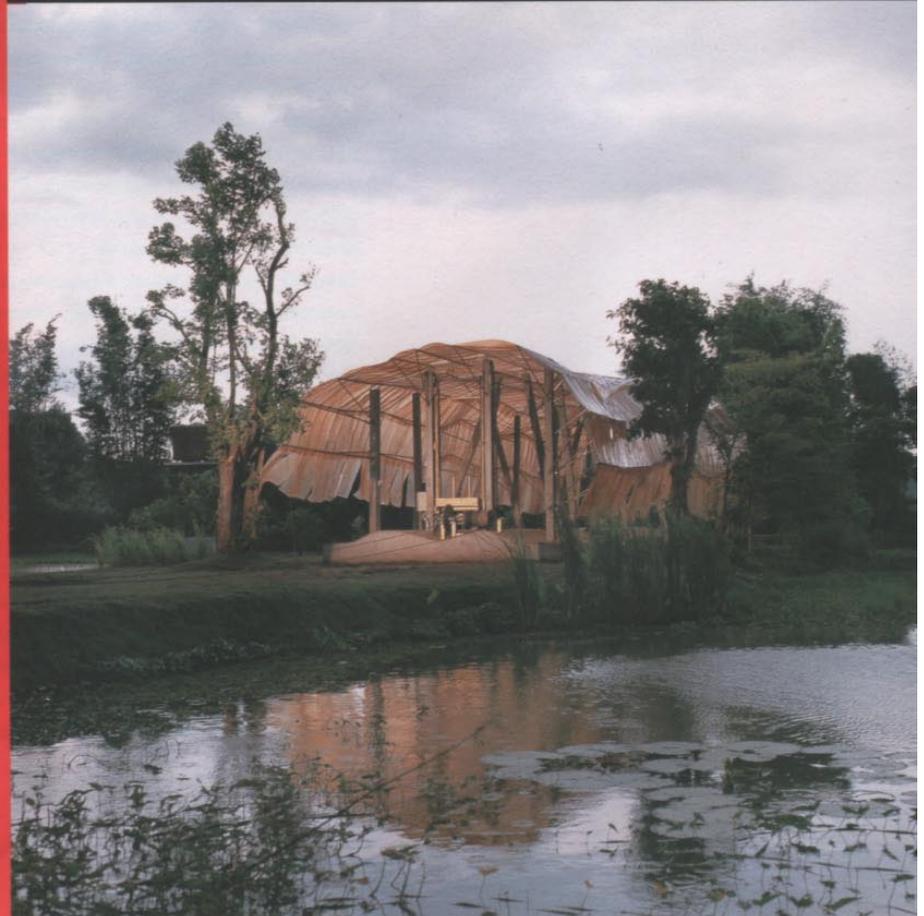
En juillet dernier, la maison de Tobias Rehberger était habitée par un artiste thaïlandais en résidence et Kamin Lerdchaiprasert se trouvait également sur place. Le *Land* ne doit pourtant pas être pensé comme un espace à visiter et ne constitue pas une ultime exposition à aller voir au bout du monde. C'est avant tout un laboratoire qui peut amener à réfléchir à l'élaboration de nouvelles modalités de production et de relations, qui à terme deviendra peut-être un lieu de vie.

Tiravanija affirme que le *Land* n'est connecté à rien. Toute personne qui aurait visité un monastère bouddhiste pourrait y voir, avec toute la prudence qui est de mise, des similitudes assez troublantes. Le *Land* peut être pensé comme un projet fictionnel, comme le montre le film de Philippe Parreno, *The Boy from Mars*, présenté à la dernière biennale de Lyon, mais c'est aussi la mise en œuvre d'une utopie qui doit advenir sans préjugé théorique dans une multiplicité d'expérimentations et d'échanges.

En juillet dernier, Rirkrit Tiravanija participait au projet de Nathalie Boutin à Bangkok, *Here and Now*, dont un des thèmes était la réflexion sur l'existence d'un lieu consacré à l'art contemporain dans la métropole thaïlandaise. Sur le toit d'un bâtiment désaffecté du quartier de Chinatown, il a installé une énorme inscription en néons, MUSEUM. Le temps de l'exposition, le bâtiment a regroupé les œuvres des étudiants de *Invisible Academy*, de Surasi Kusolwong, un projet d'école des beaux-arts sans murs. Ce geste au cœur de Bangkok, où les habitants étaient amenés à découvrir les travaux des élèves, répond au *Land*, laboratoire ou fiction, par une inscription dans la réalité sociale et politique de la capitale, fondée sur une dynamique collective.

Jean-Marc Prévost

Photos extraites du film *The Boy from Mars*
de Philippe Parreno (2003) sur *The Land*.
Collection MUDAM, Luxembourg.



> que leur teneur qui importe. Le mode d'échange ne se réfère plus à une figure tutélaire ou autoritaire. Nous échappons ainsi à la communication habituelle qui repose sur un principe de domination. Le médecin, le chirurgien mais aussi l'architecte abusent de cette autorité rendue suspecte. La ville rassemble des contingences fractales ou relationnelles d'une telle complexité, la société des mass media est si imprévisible que nul ne peut sérieusement oser aujourd'hui une prédiction. En alliant la fiction et les nouveaux modes de communication, nous pouvons néanmoins construire des espaces critiques efficaces, c'est ce que nous avons voulu réaliser avec *The Game*.

La production s'impose alors comme inséparable de sa diffusion. Cette idée a été mise en avant par le travail de Philippe Parreno, avec qui vous avez réalisé ce projet. De quelle manière reprenez-vous cette question à votre compte ?

« Il prévaut en effet une contingence entre l'objet et sa transmission. La diffusion de l'objet est si importante qu'elle peut même être au final plus performative que l'objet lui-même. C'est vraisemblablement la raison majeure pour laquelle tant de critiques français se rendent sur le *Land* et j'en suis étonné. D'un côté, ils sont convaincus par sa propagation et veulent vérifier si l'objet y correspond, de l'autre, ils ne croient pas suffisamment à la valeur de cette diffusion puisqu'ils estiment que la crédibilité du projet découle de sa matérialité. Pourtant, ici, il s'agit exclusivement d'une construction sur le mode de la fiction, le degré de réalité du projet ne dépend absolument pas de sa physicalité ou de son inscription locale.

A ce sujet, l'historien de l'architecture Mark Wigley a soutenu la thèse selon laquelle l'architecture procède d'une relation « prothétique » avec la théorie, expliquant que cette dernière assume un rôle supplétif par rapport à l'architecture avec laquelle s'est fondée une dépendance. Cette notion de prothèse pourrait-elle définir l'importance qu'a ici la fiction ? Et à l'image du buffle qui offre son énergie à votre bâtiment, celui-ci ne concourt-il pas à la production d'un espace mutant ?

« J'aimerais que l'importance de la théorie soit vérifiée, mais il faut admettre que le plus souvent, l'enseignement de l'architecture, à la manière de l'historicisme versus la modernité, opte soit pour un mimétisme ou un jeu citationnel, soit pour la *tabula rasa*. Cependant, avec cette référence à la prothèse, nous prenons en considération la

prégnance de nos corps mutants, qui se détournent du concept d'intégrité tel que les religions monothéistes l'énoncent. Nous sommes prothétiques et l'architecture l'est aussi. La raison pour laquelle des villes asiatiques comme Shanghai exercent une telle fascination aujourd'hui tient moins à leur planification et à leur croissance qu'à leur élaboration. Les contingences à la naissance de cette urbanité relèvent de la transformation et de la sédimentation. Ce processus peut être illustré par un exemple décalé et historique : le cimetière juif de Prague, où les tombes se sont sédimentées les unes sur les autres. L'occasion d'un imperceptible effondrement de terrain révèle une tombe en recouvrant une autre et ainsi de suite. Dans la conception des villes, ce modèle pourrait être bénéfique, mais il n'est pas volontiers appliqué. À l'image de la *New Babylon* de Constant, il serait temps d'examiner la pertinence de ces hypothèses prothétiques.

A partir de la notion de prothèse, vous réalisez une cascade d'analogies entre l'animal, l'humain, l'organique et les médias, créant au final un univers autonome. Pourriez-vous accepter de le qualifier d'« hétérotopie » ?

« Oui, *The Land* est un projet hétérotopique, c'est une utopie qui a un lieu, qui s'inscrit dans un paysage. Notre projet s'intègre dans un système anthroposophique qui est composé de matières organiques mais aussi de matières médiatiques et métaphoriques. Etrangement, *The Game* se présente comme une fable qui unit technologie et primitivisme, où un échange idéal unit l'animal à l'homme et promeut la réalisation d'une zone d'échange dans laquelle tout est remis, recyclé et réintroduit sur un mode relationnel efficace. Cette idéalité séduit et chacun veut en faire l'expérience, mais il s'agit d'une fable, aucunement d'une réalité qui prétendrait servir de modèle. Il ne s'agit pas d'une utopie dont la prospective se déploie sur le mode d'un futur antérieur ou rétrofutur. Cette stratégie de la réciprocité entre deux temporalités éloignées et télescopées n'a cessé d'alimenter l'histoire de l'architecture. Une telle préoccupation nuit à la question si centrale que je résume sous la formule « de l'ici et du maintenant » et qui est une perspective complexe, fragile et angoissante. Au lieu de la craindre, elle constitue l'essence de notre projet pour le *Land* et en exprime l'ambiguïté. Si notre projet est par trop démonstratif, c'est justement dans sa démonstration qu'il est opératoire. »

Propos recueillis par Alexandra Midal et Léa Gauthier