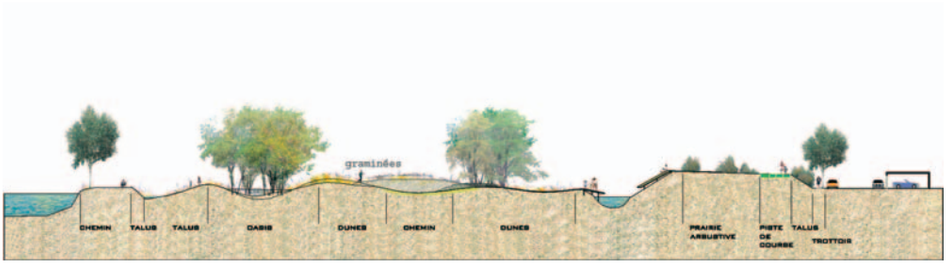
AFFRONTER LE PAYSAGE

ENTRETIEN AVEC LES PAYSAGISTES DE L'AGENCE BASE

Face à notre rapport contemporain quelque peu anesthésié avec la nature, Base (Franck Poirier, Bertrand Vignal et Clément Willemin) défend l'idée d'une relation immersive et violente avec la nature comme moyen d'éprouver un territoire. Loin des logiques formelles ou esthétisantes, leur approche du projet est avant tout sensible et intuitive – l'analyse des pratiques humaines comme essence de la contextualité constituant leur matière première. Réfutant l'idée de créer du «paysage», acception qu'ils réservent aux mutations profondes du territoire, ils travaillent essentiellement à la réalisation de parcs publics et touristiques. Cristallisant leurs inspirations sportives et leurs aspirations profondes, le concept du «jardin tout-terrain» est aujourd'hui devenu leur marque de fabrique, avec en filigrane l'idée d'un palliatif pour une société en manque de sensations fortes. Nous présentons ici cinq de leurs projets superposés aux propos qu'ils ont tenus pour nous lors d'un entretien.

Comment est né Base dont vous revendiquez le statut de Sarl du paysage?
Nous nous sommes rencontrés à l'ENSP Versailles. A l'origine, Base était un collectif d'art regroupant des étudiants paysagistes et des Beaux-Arts dont l'activité éclectique, pour ne pas dire floue, consistait à organiser des expositions. Progressivement, l'idée a germé de fonder une société avec tout ce que cela implique en termes de gestion et de création, pour dépasser le statut associatif. C'était une période où le milieu de l'art contemporain était fasciné par le monde de l'entreprise. Influencée par cette dynamique, la création de l'agence a été vécue comme un projet artistique à part entière qui s'inscrivait dans la continuité directe de notre démarche. Répondre à des appels d'offres était secondaire. C'était avant tout une rencontre de personnalités très différentes animées par des envies communes et une organisation. A base de plannings et d'organigrammes, nous nous amusions des codes de l'entreprise avec une exagération volontaire. Puis nous avons pris conscience des opportunités que le paysage pouvait nous offrir. Dans un premier temps, nous avons survécu en faisant de l'imagerie puis très vite, des architectes nous ont contactés pour participer à des concours. Aucun de nous trois n'avait auparavant travaillé en agence et nous avons commencé avec une approche presque naïve des choses. Malgré notre inexpérience, nous avons bénéficié du manque de paysagistes. Aujourd'hui, notre mode de fonctionnement est encore très proche de celui que nous avions étudiants, et le métier de paysagiste nous permet de continuer à bénéficier de cette légèreté.

Pour l'un des premiers concours que vous avez gagnés, le Jardin du Familistère de Guise, vous avez eu recours aux méthodes du marketing pour définir votre projet. Pouvez-vous nous en expliquer le principe?
Guise était un concours en loge, une procédure de compétition expéditive en 24 heures. La commande portait sur la conception d'un jardin contemporain de 9 hectares sur le thème de l'utopie dans le cadre d'un programme touristique pour venir au secours du patrimoine architectural que constitue le Familistère. Le principe du concours est le suivant: vous arrivez le vendredi à 12h avec tout votre matériel et le client vous présente le site. A 14h, il vous donne la clé d'un appartement du Familistère, sorte d'agence temporaire dont une fenêtre donne sur le site. La nuit, des plateaux-repas sont déposés devant la porte. 24 heures plus tard, le projet doit être terminé et présenté à l'oral. Pour répondre au thème de l'utopie, nous avons procédé comme des industriels en nous inspirant de l'unique obsession de Godin, créateur du Familistère, celle du confort. Nous avons donc organisé une réunion de consommateurs pour laquelle nous avions invité plusieurs personnes. Jouer à ce jeu immoral a permis d'identifier ce que chacun pouvait espérer de plus merveilleux dans un jardin. Je veux faire du poney, je veux me

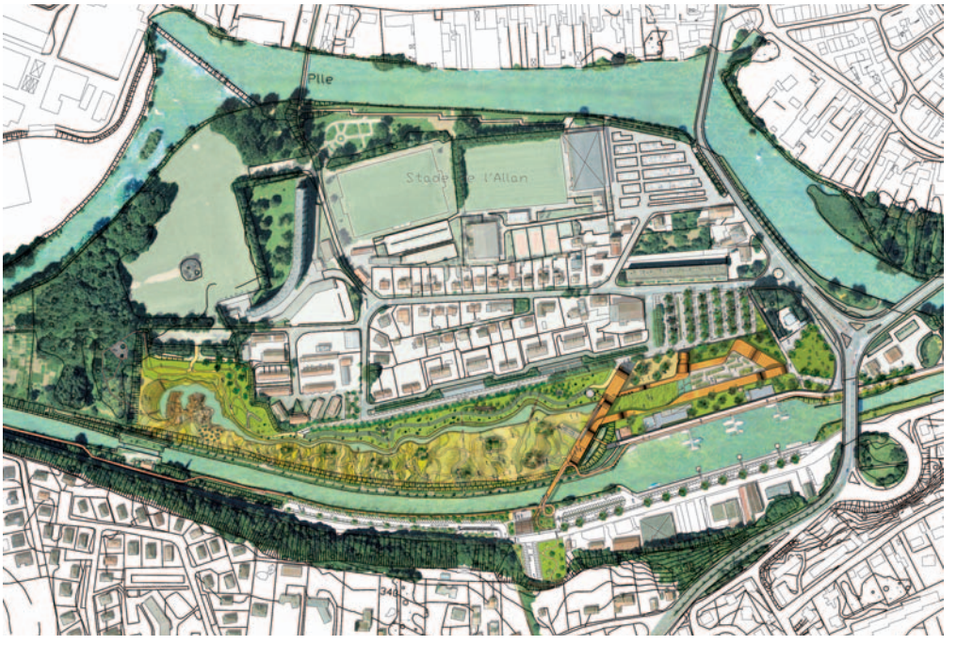


baigner dans une rivière pure, je veux que tout soit gratuit, je veux faire l'amour dehors… Il s'est ensuite agi de synthétiser dans un projet ces désirs explicites avec un budget de 15 euros le mètre carré.

Aujourd'hui vous réfutez l'idée d'être des créateurs de paysage…
La notion de paysage est très subjective parce qu'elle relève avant tout de la perception individuelle et passe par une prise de conscience de celui qui l'éprouve. Chacun a sa propre interprétation de ce que peut ou doit être un paysage. Nous avons assez réfléchi à ce qu'était un paysage pour ne pas aujourd'hui prétendre être les garants de cette relation ultime qu'il est possible d'avoir avec une géographie, celle qui s'opère comme par magie entre un environnement et un homme conscient du spectacle qui s'offre à lui. Cette expérience quasiment artistique devant un morceau de territoire peut être vécue dans des paysages naturels fabuleux ou des situations spécifiques, mais très rarement au quotidien en traversant un parc pour aller travailler, aussi réussi soit-il. Au sens où nous l'entendons, très peu de gens ont conçu un paysage de toutes pièces. Réaliser des carrières, le viaduc de Millau, un remembrement agricole, des autoroutes ou des tracés SNCF, c'est créer du paysage dans la mesure où il y a modification profonde de la morphologie d'un lieu. Nous ne travaillons pas dans des échelles de territoires suffisantes pour pouvoir dire ça et, à ce titre, nous ne sommes pas des créateurs de paysage.

La majeure partie de votre activité concerne la réalisation de parcs publics ou touristiques. Est-ce une volonté revendiquée ou le hasard des premières commandes d'une jeune agence ?
C'est un choix délibéré et conscient que nous avons fait dès que notre activité a pris la voie de la maîtrise d'œuvre. Nous avons très vite senti que c'était un espace de liberté qu'il serait très difficile de trouver ailleurs et où notre petite ambition artistique pourrait s'exprimer. La dimension publique et gratuite du parc est très importante à nos yeux. Nous l'appréhendons comme un cadeau fait aux gens, un espace de respiration dans la ville incarnant des valeurs positives qui sont aussi celles du paysage. Il y a une certaine facilité à créer dans un parc, si ce n'est du paysage, quelque chose qui s'en approche, dans la mesure où se met en place une relation consciente de quelqu'un avec la nature. Celle-ci passe par la prise de conscience de l'utilisateur des efforts faits pour aménager son environnement, pour améliorer son cadre de vie ; autant de formules qui sont les revendications

JARDIN SCIENTIFIQUE DE L'ÎLE DU MONTBART
Axé sur la thématique du mouvement, ce parc scientifique et touristique est qualifié d'anti-jardin. Le projet repose sur l'expression d'un chaos naturel et la mise en scène d'un mouvement de territoire : une faille imaginaire définissant un jardin bas dunaire planté de graminées et un plateau de compréhension en contre-haut. En situation active, les visiteurs sont soumis à une série d'épreuves ludiques et expérimentales dans des pavillons où leurs sens sont sollicités. Animations physiques et jardins sensoriels s'articulent le long d'un parcours scénographique (théâtre de verdure en plein air, geyser, oasis thématiques, jardin vertical du vertige…) allant du chaos primordial jusqu'à la perception du corps et de l'autre.



JARDIN DE LA PRESQU'ÎLE, FAMILISTÈRE DE GUISE
Conçu dans le cadre du programme Utopia, parc touristique sur le thème de l'utopie sociale visant à donner un nouveau souffle au Familistère de Guise, ce «jardin tout-terrain» se décompose en 450 parcelles triangulaires traitées de quatre façons différentes : pelouse, prairie, arbustes et boisement. Formant un mini bocage, elles sont librement appropriables par les visiteurs qui participent à l'utopie écologique d'un site enrichi par les pratiques humaines. Le jardin se trouvant en zone inondable, un réseau de passerelles hors eau permet de circuler dans ce milieu humide. Au bout du jardin, un bassin d'eau pure alimentée par un couloir de lagunage est la récompense des curieux.

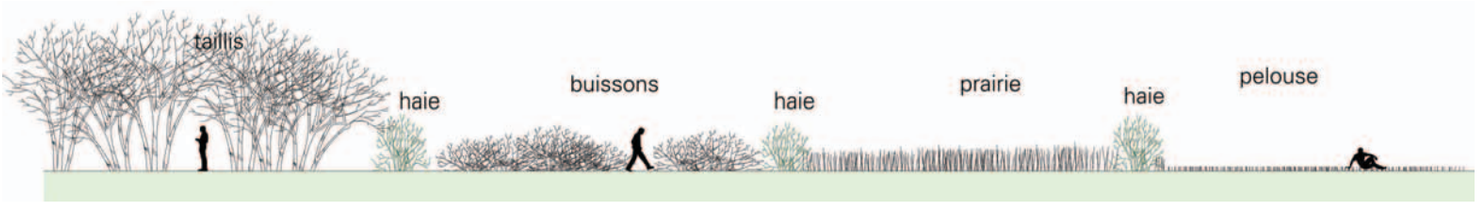
des élus. Dans un parc, il est possible de manipuler des éléments de paysage dans une démarche de réinterprétation de la nature et c'est ce qui nous intéresse.

Dans votre travail revient systématiquement l'idée de vivre une expérience de contact violent avec la nature, ce qui pourrait être résumé comme l'antithèse de la contemplation passive. Les sensations physiques fortes seraient pour vous le moyen le plus approprié pour éprouver un territoire…
Nos projets essaient toujours de dramatiser notre rapport à la nature en mettant le visiteur au contact d'un élément géographique ou naturel qui le domine tout en lui donnant un sentiment de confort et de sécurité s'il sait rester sage. Au même titre que l'amour ou la réussite sociale, la nature est devenue l'une des valeurs ultimes de notre société.
Confinés dans des intérieurs climatisés devant des écrans d'ordinateurs, les gens aspirent aujourd'hui à être au plus près de la nature, une réaction-échappatoire au confort bas de gamme mais accessible à tous qui nous est proposé et dont la société se satisfait. Face à cette vie aseptisée qui concerne à peu près tout le monde, nous cherchons à exploiter les valeurs les plus extrêmes que comprend la notion de nature. Pour répondre à cette demande que nous croyons déceler, à savoir une envie de vérité par rapport à la nature, une des façons les plus explicites de traduire spatialement ce désir se trouve dans les relations violentes que l'on peut avoir avec la nature : le danger, la saleté et le vertige comme vecteurs d'un contact frontal et physique que nous essayons systématiquement de mettre en œuvre. Travailler de cette manière excessive est un moyen de faire passer de l'émotion en poussant les gens à prendre des risques et à s'interroger.
Les catastrophes naturelles ou climatiques nous fascinent de même que les souvenirs d'enfance nous inspirent. Se rouler dans la terre alors que c'est interdit constitue une relation authentique avec la nature et passe par une intelligence toute simple qui anime l'enfant dans son envie de toucher, d'être acteur. Une vraie contradiction avec notre société actuelle où tout le monde est spectateur, où tout nous arrive par des flux différents sans qu'on ait à intervenir, où notre rapport à la nature est anesthésié.

NOS PROJETS ESSAIENT TOUJOURS DE DRAMATISER LE RAPPORT DU VISITEUR À LA NATURE EN LE METTANT AU CONTACT D'UN ÉLÉMENT QUI LE DOMINE

Nous essayons donc toujours de créer une relation explicite et immersive, laquelle ne se matérialise pas par des beaux chemins bien finis avec des bordurettes. Faire du joli et du propre n'est pas notre obsession. Ce qui nourrit notre travail, c'est notre rapport à l'art, à la politique et à la nature, pas le paysager en soi.

Paradoxalement, vous privilégiez la notion de confort. N'est-ce pas incompatible avec votre quête de sensations physiques violentes?
Le paradoxe est en chacun de nous : je veux bien me salir les mains mais je veux pouvoir me les essuyer après. De même, je veux pouvoir regarder des paysages terrifiants tout en restant à la frontière réconfortante. La notion de confort est dans la mise en situation. Il s'agit de trouver des échelles de confort sans pour autant aller au plus douillet ou plus inconfortable. A Guise, on peut appréhender le parc sans se salir mais aussi marcher sur une passerelle haute et étroite de 40 cm de large sur plusieurs centaines de mètres de long et éprouver le vertige pendant que d'autres l'utiliseront comme un simple banc. L'usage de cet élément structurel n'est pas prédéterminé.

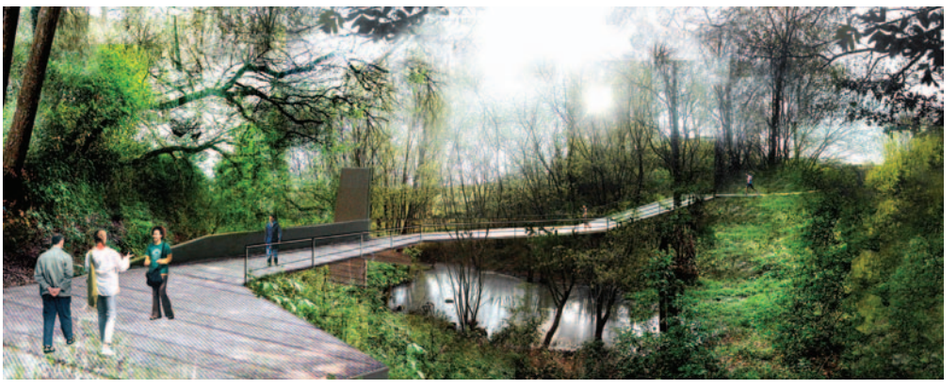


La notion de forme tout comme les logiques urbaines ne semblent que peu vous convaincre…
La question de la forme est totalement absente de nos débats. Les plans sont nécessaires pour communiquer mais c'est presque le dernier outil que nous utilisons. La plupart de nos projets ne démarrent jamais par un plan mais par une perspective d'ambiance ou une maquette en 3D. Le paysage ne peut se résumer à des formes ou des lignes de composition, encore moins à des symboliques formelles. Nous sommes plutôt dans une envie partagée de manipuler des matières et des ambiances.
Le positionnement du corps et son rapport à l'environnement tout comme l'enchaînement des espaces entre eux nous intéressent bien plus que la question de la forme. Nous ne travaillons pratiquement que sur la notion de forces : bouleverser un relief, l'accentuer ou travailler avec. Les logiques de l'urbanisme contemporain de raccordement d'espaces, de diagonales, de continuité ne prévalent pas dans nos choix.

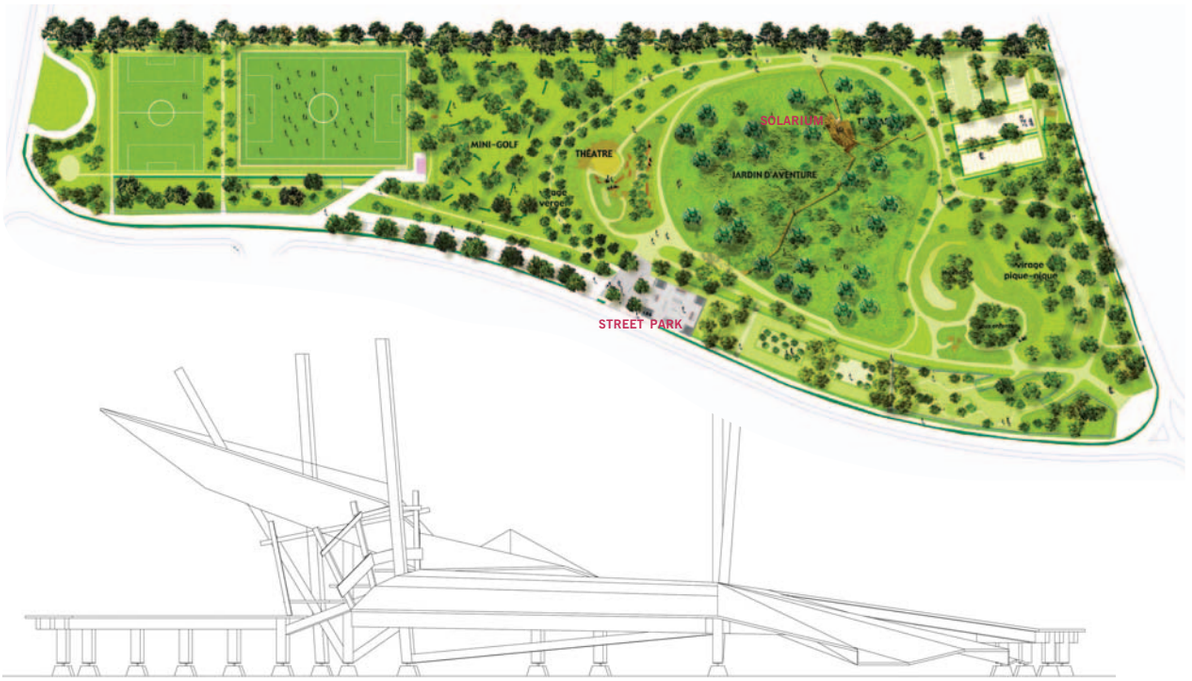
A défaut de revendiquer une méthode de travail spécifique, quels sont les éléments récurrents dans votre façon d'aborder un programme ?
Nous essayons systématiquement de faire une analyse culturelle et sociale du public auquel on s'adresse pour tenter d'imaginer ses désirs potentiels dans un lieu spécifique. Déceler ces envies constitue l'essence de notre métier et toute sa difficulté puisqu'il y a autant d'envies que d'utilisateurs et qu'eux-mêmes ne savent pas nécessairement ce à quoi ils aspirent.
Il s'agit ensuite de traduire au mieux ces envies par des matières, des volumes, des ambiances, des dénivelés… Car l'utilisateur n'a pas besoin d'une forme triangle, ronde ou rectangle mais d'ombre pour jouer aux échecs ou à la pétanque, d'une grande étendue d'herbe pour s'y allonger… Ces analyses relèvent de l'intuition, du ressenti dans une approche contextuelle et sensible. Nous procédons aussi régulièrement par analogie en glanant des images de sites existants, d'ambiances qui viennent nourrir le projet et que nous essayons de reproduire.

Quel est le mode opératoire de cette analyse culturelle ?
Cette analyse repose sur une interprétation totalement subjective qui est de l'ordre de la transposition physique personnelle. Nous essayons simplement de pressentir les pratiques humaines, de nous projeter à la place des utilisateurs, loin de toute analyse sociologique basée sur des statistiques et autres sondages. Ce type de données nous fait même assez peur et c'est un outil auquel nous ne croyons pas. En revanche, nous croyons à notre métier. Cela fait partie de notre culture de paysagistes d'être capable d'appréhender au-delà d'un territoire géographique, la culture présente sur place et dans son environnement immédiat, et surtout la manière dont les gens y vivent. Notre hantise est de concevoir un projet simplement esthétique, un exercice de style complètement inutile, rejeté par la population et déserté.

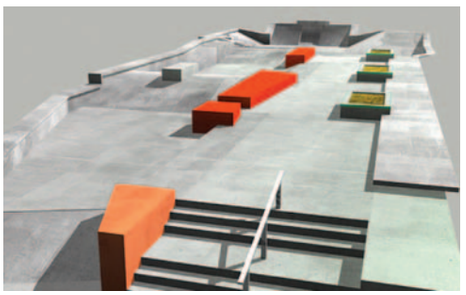
En tant que jeunes paysagistes, vous semblez privilégiés par rapport aux jeunes architectes, tant au niveau de l'accès à la commande que dans la liberté d'action. Comment l'expliquer ?
Nous sommes assimilés à des jardiniers et à ce titre, notre métier bénéficie d'une aura poétique. Nous avons un capital sympathie que les architectes n'ont pas. Concevoir des espaces verdoyants et fleuris crée un rapport privilégié qui s'opère de manière très naturelle entre nos interlocuteurs et nous, concepteurs. En règle générale, les clients nous font a priori confiance malgré notre jeune âge. En paysage, le degré



PARC DE L'AVENTURE VIRTUELLE, LAVAL
Ce parc touristique s'inscrit dans la démarche globale d'une ville engagée depuis 10 ans dans le domaine de la réalité virtuelle et vise à asseoir la position de l'agglomération dans le secteur des nouvelles technologies. A la fois ludique et pédagogique, le parc de l'aventure virtuelle est aménagé sous forme de corniches dans le bocage mayennais où s'enchaînent des jardins thématiques à effets spéciaux (jardin estampe, bois curieux, jardin vitrail, canyon, marre aux esprits) et des pavillons de la virtualité. Ils s'organisent le long d'un parcours amorcé par une serre à l'entrée du parc.



PARC DES PRÉS DE LYON
Situé dans une commune limitrophe de Troyes, ce parc est redynamisé par l'installation de nouveaux équipements : street park, boulodrome, jeux d'enfants, théâtre en plein air… Le cœur du parc est traité par un jardin lunaire ponctué de cratères où se trouve un solarium en bois de 170 m². Elément de mobilier insolite, il permet de mettre le visiteur dans une position dominante et d'utiliser cette structure à pentes variables pour pique-niquer, bronzer ou faire la sieste. Compte tenu du contexte environnant dominé par la voirie et la zone d'activité, le traitement des lisières a fait l'objet d'un soin particulier: boulingrins, jardins, mail planté.

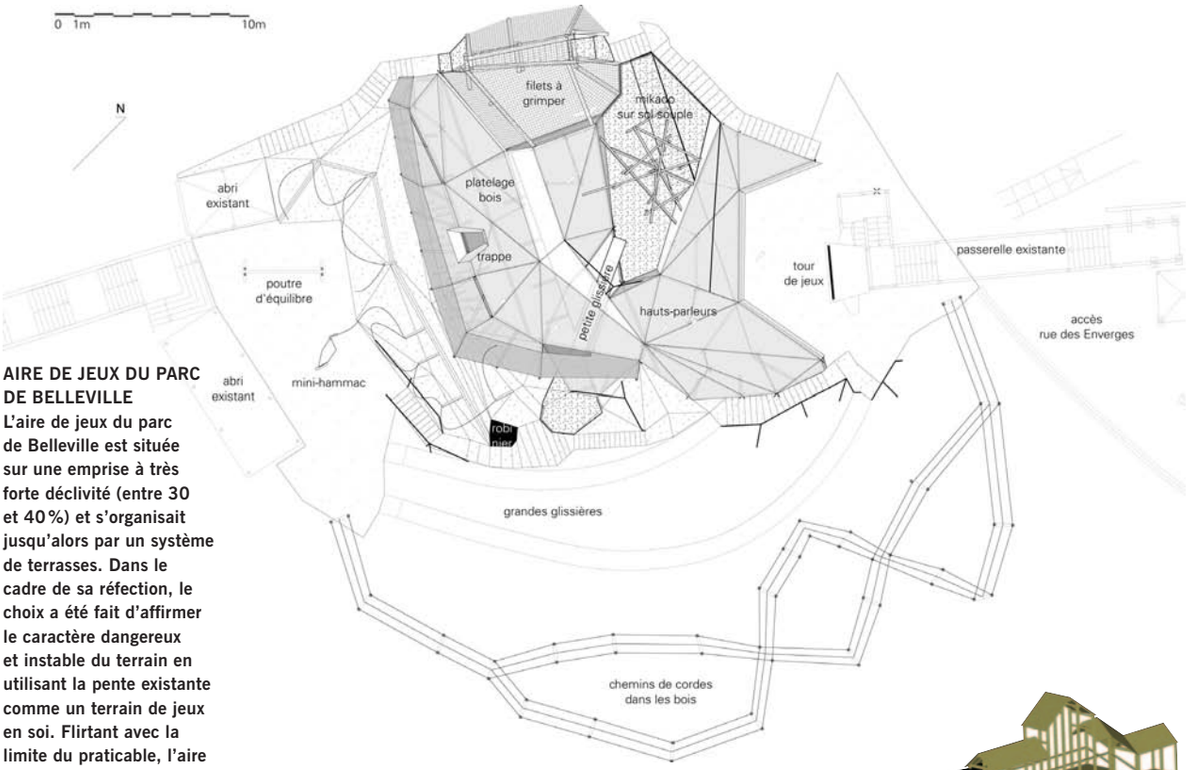


de compétence technique est quelque peu inférieur à celui de l'architecture. Les risques sont moindres. Mis à part des petits affaissements de terrains, rien ne peut vraiment s'écrouler. De plus, beaucoup de nos réalisations ne prendront leur mesure que dans 30 ou 50 ans, quand les arbres auront atteint l'âge adulte. A la différence d'un bâtiment, un espace planté a toujours tout à gagner avec le temps. Les conflits sur le choix des plantes ou des matériaux utilisés au sol sont également très rares alors que ce type de désaccord entre maîtrise d'œuvre et maîtrise d'ouvrage est le lot quotidien des architectes. Mais le corollaire de cette réalité, c'est que nous sommes souvent relégués au second plan, contraints à travailler sur les marges des équipements avec des budgets restreints. Cette liberté dans le paysage est aussi liée au fait que la discipline est très peu théorisée. Les références existent mais ne sont pas des repères par rapport auxquels il est nécessaire de se positionner. La théorie est beaucoup moins lourde dans le paysage que dans l'architecture.

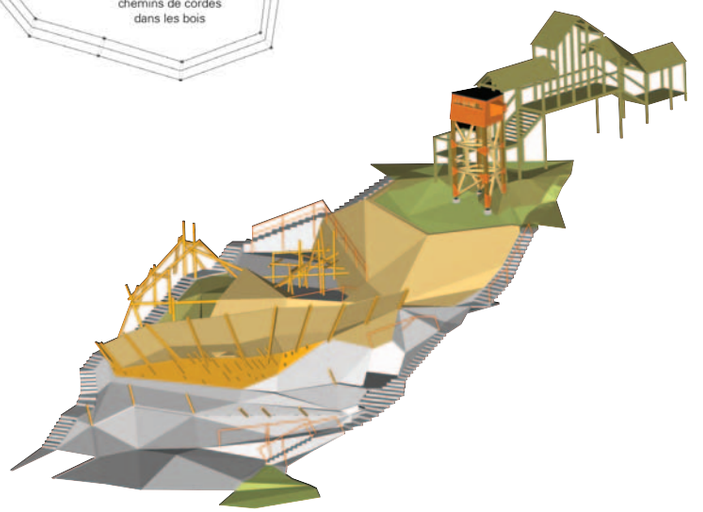
Le projet de Guise vous a permis de développer, sinon une théorie, l'idée du « jardin tout-terrain » devenue une sorte de marque de fabrique. En quoi consiste-t-elle ?

Le tout-terrain est un concept récurrent dans plusieurs de nos parcs. Cette formule résume toutes les envies que nous cherchons à mettre en œuvre dans le rapport au paysage. Le motocross, le 4x4 ou les fantasmes du Paris-Dakar sont un rapprochement caricatural mais explicite ; autant d'activités qui témoignent du désir de « se prendre de la nature en pleine figure » et de cette volonté d'une relation immersive et physique. Cet univers nous fascine dans son rapport spécifique et extrême à la nature et cristallise nos aspirations. Nous n'y voyons pas un élément de recette mais une source d'inspiration importante, tout comme le rapprochement avec le monde animal nous permet d'expliciter les objectifs à atteindre et les valeurs que nous recherchons dans le paysage.

En tirant parti de rapports préexistants se crée un vocabulaire de travail directement issu de façons de vivre un espace, que ce soit celle du chien ou du coureur de motocross. L'exposition que nous avons présentée en 2003 au Centre d'Art de la Ferme du Buisson s'intitulait d'ailleurs « Baseland : le paysage, les motos, les chiens… ». Elle était une tentative pour expliciter ce rapport frontal que nous avons avec la nature, le paysage et même l'aménagement du territoire, à travers ses expressions les plus monumentales (lotissements, centrales nucléaires, bidonvilles d'Amérique du Sud…). Les inspirations sportives sont également omniprésentes dans notre travail. En tant que signal naturel d'une géographie, la pente est un élément essentiel que nous cherchons la plupart du temps à créer ou à accentuer par des différences de niveau, des buttes, des failles…



AIRE DE JEUX DU PARC DE BELLEVILLE
L'aire de jeux du parc de Belleville est située sur une emprise à très forte déclivité (entre 30 et 40 %) et s'organisait jusqu'alors par un système de terrasses. Dans le cadre de sa réfection, le choix a été fait d'affirmer le caractère dangereux et instable du terrain en utilisant la pente existante comme un terrain de jeux en soi. Flirtant avec la limite du praticable, l'aire de jeux présente des des facettes à pente variable, créant ainsi différents niveaux de difficulté d'escalade pour satisfaire toutes les tranches d'âge. Platelage bois formant un encorbellement, paysage minéral à facettes en béton ou sol souple, tour de jeux, filets, jeu de cordes, mini hamacs, passerelles de cordes sont autant d'éléments visant à développer l'imaginaire enfantin, sans avoir recours à des décors explicites.



Vous vous intéressez également aux micro-architectures qui seraient comme des portes d'entrées pour modifier la perception d'un lieu…
Parfois, il est possible de modifier complètement un territoire pour créer un milieu, une matière globale qui va contenir le visiteur. Dans d'autres cas, il faut agir de manière plus ponctuelle et c'est par un élément que va pouvoir se développer une relation avec l'environnement, voire même parfois s'amorcer l'idée de paysage. Avec une tour d'observation par exemple, une forêt vécue comme un simple territoire se transforme en spectacle. Ces micro-architectures constituent des portes d'entrée qui rendent le paysage visible par le positionnement spécifique du visiteur : surélévation sur un solarium ou sur une tour de jeux, chaise haute, passerelle… L'application la plus explicite de cette idée est le plongeoir que nous avons réalisé sur le canal Saint-Martin à Paris pour le Festival des architectures vives 2004. Le simple fait de poser un plongeoir devant une étendue d'eau donne l'idée d'y monter et de se jeter dans le bassin. Sans ce dispositif, en longeant simplement les quais, l'idée de plonger ne vient pas spontanément. Ces micro-architectures permettent de rentrer dans le paysage ou de s'y élever, d'appréhender l'horizontalité différemment, de créer un rapport physique direct en plaçant le public dans une posture décalée. Le paysage est une affaire de recul et d'immersion, d'élévation et d'enfouissement, de bucolique et de sauvage.

Propos recueillis par Maryse Quinton.

Festival des architectures vives, Paris, 2004, installation.

FICHES TECHNIQUES

JARDIN SCIENTIFIQUE DE L'ÎLE DU MONTBART
LIEU : Montbéliard, Doubs.
MAÎTRISE D'OUVRAGE : Communauté d'agglomération du pays de Montbéliard.
MAÎTRISE D'ŒUVRE : Base, paysagiste mandataire ; Atelier Lab, architectes ; ASA, scénographes ; PV2D, ingénierie touristique ; Betic, BET.
SURFACE : 17 ha.
BUDGET : 8 600 000 € HT.

JARDIN DE LA PRESQU'ÎLE, FAMILISTÈRE DE GUISE
LIEU : Guise, Aisne.
MAÎTRISE D'OUVRAGE : Syndicat mixte du Familistère Godin.
MAÎTRISE D'ŒUVRE : Base, paysagiste mandataire ; Atelier Lab, architectes ; Pierre-Yves Fafournoux, ingénieur hydraulicien.
SURFACE : 9 ha.
BUDGET : 1 500 000 € HT.

PARC DE L'AVENTURE VIRTUELLE, LAVAL
LIEU : Laval, Mayenne.
MAÎTRISE D'OUVRAGE : Laval Agglomération.
MAÎTRISE D'ŒUVRE : Base, paysagiste mandataire ; Jean Dubus et Arnaud Brunet, architectes ; ASA, scénographes ; ETCO, Saunier Techna, BET.
SURFACE : 27 ha.
BUDGET : 6 400 000 € HT.

PARC DES PRÉS DE LYON
LIEU : La Chapelle-Saint-Luc, Aube.
MAÎTRISE D'OUVRAGE : CAT, Communauté d'agglomération Troyenne.
MAÎTRISE D'ŒUVRE : Base, paysagiste mandataire ; Vincent Parreira, architecte ; cabinet Merlin, BET ; Vincent Thiesson, concepteur lumière.
SURFACE : 6 ha.
BUDGET : 1 200 000 € HT.

AIRE DE JEUX DU PARC DE BELLEVILLE
LIEU : Paris 20ème.
MAÎTRISE D'OUVRAGE : Mairie de Paris, Direction des parcs, jardins et espaces verts.
MAÎTRISE D'ŒUVRE : Base, paysagiste mandataire ; Terrasol, BET ; Luc Mas, consultant jeux.
SURFACE : 700 m².
BUDGET : 500 000 € HT.