BASE LAND 2050

BASE LAND 2050 est un modèle de territoire urbain imaginaire et prospectif, utilisé dans la conception à notre agence de paysage et d'urbanisme. En 2014, ce territoire couvre une surface de 700 ha d'espace ouvert et de friches, rues, esplanades, et autres lieux uniques dédiés au sports, à la culture, aux loisirs, et à la production végétale. Si la voiture et l'architecture y sont globalement absentes, beaucoup d'autres composantes désirables de la ville y sont concentrées, ce qui donne une perspective enthousiasmante sur un avenir possible de l'espace urbain.

Et si cette révolution mentale qui est la nôtre n'avait pas lieu sur le web mais dans la rue ?
Depuis les années 60 du tout automobile, les réalités citadines et métropolitaines ont explosé. La ville était faite pour circuler et commercer. Elle s'offre désormais à toutes les projections : sociales, politiques, commerciales, sportives. Ce qui ne se concevait pas encore il y a 10 ans s'exprime désormais ouvertement dans l'espace publique, et de manière spontanée, décomplexée.

Dans la rue du XXIième siècle, je mange, je bronze, je nage, je travaille, j'achète, je débat, je m'informe, je cuisine, je me cultive, je drague, je dors, je chante, je danse et au final je me représente, seul ou à plusieurs, en famille ou en groupes sociaux pas si dématérialisés que cela.

En 2009, une énième musique fait son apparition sur le web et dans les rues nordistes. La tectonique, dernière déclinaisons électronique répétitive, née de manière spontanée en club et sur youtube, et jette sur les places de Lille et de Valenciennes de petits groupes de garçons et filles habillés de couleurs bariolées qui trémoussent leur bras de manière saccadée. En même temps qu'un courant musical, plusieurs places sont converties en pistes de danse.

Paris-Plage, Flash-mob, boteglion, techno parade, gay pride, nuit blanche. Autant de manifestations urbaine qui sont venues au fil des dernières années étendre le domaine de la rue, parallèlement à son extension physique, survenue au gré des rues commerçantes, reconquête des friches industrielles, ferroviaires, bientôt pavillonnaires.

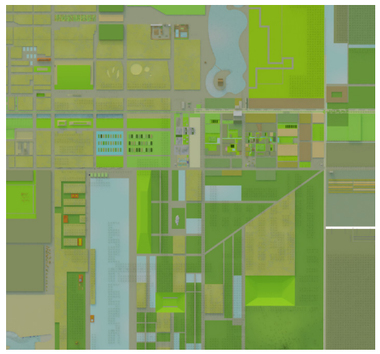
Quand la voiture recule, de nouvelles dynamiques occupent le territoire. Certaines de ses manifestations naissent de manière inattendue et spontanées, d'autres naissent de la pure volonté politique. Dans tous le cas, ces pratiques définissent un paysage urbain en perpétuelle évolution, en perpétuelle réinvention.

Prendre la mesure de ses changements survenus sous nos yeux, c'est se résoudre à tenter d'en anticiper de nouveaux, mais également et surtout leur permettre de se développer, leur offrir des surfaces de réception, des lieux ouverts à l'appropriation, au changement et à la nouveauté.

2050 est notre territoire de préfiguration de ces pratiques en perpétuelle évolution. Il s'agit d'un non projet de non commande, virtuel et hors site.

Grâce à l'évolution de notre pratique vers la modélisation de plus en plus systématique de nos propositions de design urbain, la conception en 3D nous offre enfin l'opportunité de développer des propositions de manière directe, spontanée et réaliste, tout en permettant une visualisation fidèle des espaces en transformation.

Là encore, l'imagination occupe une part centrale de notre métier, et la main en reste l'interface principale, entre le programme et le projet, entre le dessin et l'espace, entre l'espace comme projection physique et dimensionnelle et le paysage comme projection culturelle et sociale.



BASE LAND 2050

Notre intuition est que l'intelligence humaine serait située non pas dans la tête mais dans la main. C'est elle qui dessine, dimensionne, projette, vérifie, éprouve.

1 - En ce sens, le téléphone portable est voué à disparaitre, car il est une entrave au corps. Sortir un combiné invariablement chaud, gras et glissant d'une poche de vêtement ne correspond que très partiellement à un mouvement corporel logique et naturel.

2 - Quand il n'y aura plus de poisson, plus de pétrole,et plus d'abeille, et qu'on sera près d'une centaine de milliards mais sans le savoir avec plus de précision, quand le Brésil ne sera plus assez grand pour l'Inde, mais qu'on ne saura plus vraiment non plus ce que c'est exactement, l'Inde, alors on va commencer à paniquer pour de bon.
Ne parlons pas d'une panique du type « mouvement de foule incontrôlé», hurlements et hystérie collective telle que nous la vivons aujourd'hui, et qui répond pur l'heure en réalité plutôt au nom de frustration. Non. Nous évoquons la panique sans retour. Une panique implacable qui aura infiltré même les plus nihilistes d'entre nous (et quand je dis nous, c'est une façon de parler). Une panique atterrante à laquelle la seule réponse sera : une société de fer. Une bonne hiérarchie totalitaire dont tous les isme n'auront été que la pâle répétition, et que nous allons devoir nous résigner à réclamer : car il le faudra bien. A vouloir s'affranchir de la sélection naturelle, on a fait une cordée dont personne ne réchapera, diront-ils. Et pour le coup, ça fera longtemps qu'on n'aura plus rien à leur répondre, cette fois.
Le problème avec le caractère exponentiel de notre démographie et du saccage qui s'engendre, c'est qu'on ne va plus rien voir venir ; comme une fourmillière, pourvue d'une intelligence plus collective qu'individuelle, et surtout beaucoup plus bestiale

Parmi les nombreux modeleurs, associés à des moteurs de rendu puissants, nous privilégions le plus rudimentaire, le désormais incontournable sketchup, appartenant au non moins incontournable google.

L'accès à cet outil est tellement direct et intuitif qu'il parvient à se faire oublier, aussi facilement que le crayon disparaît derrière le tracé sur la feuille. Et c'est là que réside son principal intérêt.

Les logiciels sont protégés par la loi du copyright, c'est-à-dire non pas comme des outils ou procédés mécaniques, mais comme de véritables œuvres d'art. Et c'est ce qu'ils sont. La suite Adobe (photoshop, indesign, illustrator), sur laquelle je rédige ces lignes, dépasse la fonction de seul outil, pour atteindre celle d'un véritable organe. Tout ce qu'on pourrait en attendre y est déjà présent, et les possibilités ne sont jamais limités, car elles proviennent d'une intelligence collective et itérative, à travers un travail transversal et collaboratif basé sur une analyse de retour mondial engagé depuis les années 1980.

Il n'y a aucune fonction qui manque à ce jour, et les moutures et greffes (plugin) successives devancent et dépassent l'imagination individuelle. Les logiciels dépassent en vérité les produits issus de l'industrie, car ils sont élaborés dans un souci d'amélioration, de simplification et surtout d'augmentation constante. Ils sont fluides et auto transformables. En ce sens, ils se rapprochent de construction collectives plus complexes comme les villes et les paysages. Villes et paysages, comme les logiciels, présentent à la fois une complexité et une puissance extrême, mais également des principes quasi immuables et rudimentaires.

La CAO est un métier purement manuel, et c'est ce qui en fait son intelligence. À travers une souris, un pointeur et un écran, c'est directement l'intelligence manuelle qui est mise à contribution [(1)].

Nos sociétés occidentales sont basées sur une représentation purement verticale de la société, avec une tête (capital) qui veut, décide et dirige le corps, mais également un chef (capitaine) qui conduit une masse, et par conséquence le capital qui dirige le corps social, avec à la clef une société de services et de consommation qui en découle.

Notre intuition est que l'intelligence humaine serait située non pas dans la tête mais dans la main. C'est elle qui dessine, dimensionne, projette, vérifie, éprouve. C'est également elle qui est reliée le plus directement à l'inconscient et à l'intuition (réflexe).

D'autres organismes ont démontré qu'une intelligence est possible en dehors du cerveau. Certains arbres, qui en sont dépourvus, sont capables de prises de décisions en fonction par exemple des évolutions de leur environnement, comme par exemple retarder leur période de floraison en cas d'attaque de parasites. L'intelligence collective des abeilles et de nombreuses autres espèces reste un mystère.

Il en va de même pour la ville. Son corps physique et social est un organisme vivant qui agit de manière collective et insondable, parfois même bestiale [(2)]. Ses mécanismes sociaux, historiques, géographiques et économiques sont souvent obscurs. Mais ce logiciel dont on aurait égaré le mode d'emploi présente néanmoins des principes de fonctionnements extrêmement basiques : la rue, l'alignement, la place, le passage piéton, le trottoir.

La ville en ce sens décline éternellement une logique corporelle immuable, et le fait de manière infinie et exponentielle.

Paris est une ville qui s'est développée autour de l'île de la cité. Quatre grandes directions historiques s'y rejoignent. Deux vers le nord, traditionnellement plus industrieuses (rue Saint-Martin et rue Saint-Denis), en direction de l'Europe du nord, et deux autres

vers le sud (rue Saint-Jacques vers Saint-Jacques de Compostelle en Espagne, avenue d'Italie vers l'Italie), plus culturelles et religieuses.

Lors de récentes fouilles fortuites liées à l'effondrement d'une boulangerie de la rue Saint-Denis, on retrouva des défenses de mammouth. L'explication est que cette rue était autrefois un chemin de mammouths vers la Seine, que nos ancêtres ont emprunté à leur tour par facilité, créant de fait une rue. La rue Saint-Denis remonterait au moins au paléolithique.

Le travail du paysage, en s'appuyant sur des logiques géographiques ou agricoles, tente de sortir d'une approche systématique de la planification urbaine pour chercher à faire entrer notre environnement urbain en résonance avec son territoire, pariant sur une intelligence de celui-ci.

Le paysage répond également à une intelligence collective et spontanée. Les paysans qui ont forgé génération après génération notre paysage européen ne se sont pas posés un instant de question esthétique. Ils ont agi par intelligence collective, créant de leurs mains une œuvre impayable d'élégance, d'adaptation (qui est un critère de l'intelligence), de résistance et de beauté.

À titre d'exemple, il n'existe pas en provençal ni dans la plupart des langues régionales de mot pour dire : paysage.

Le terme a été inventé pour ainsi dire après-coup. C'est dans les Flandres bourgeoises du XIVième siècle que serait nés le mot et l'idée même de paysage, sur un territoire désespérément plat, et du fait justement de préoccupations de représentation de la troisième dimension, de la cartographie et de la perspective.

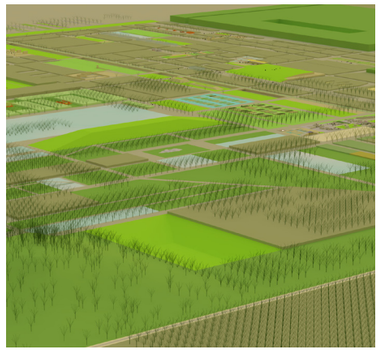
Aujourd'hui le courant anglo-saxon *landscape urbanism* [1] tente de renouer avec des logiques plus géographiques que systématiques de transformation de la ville, non pas pour créer des espaces verts partout, mais plutôt dans l'optique de générer des espaces en lien direct avec leur site, leur environnement, et surtout en prise directes avec les préoccupations écologiques qui sont désormais les nôtres.

Notre démarche sur l'idée de ville AOC [2] se situe en un sens dans cette exacte mouvance.

Paradoxalement, BASE LAND 2050 est un territoire plat et abstrait, bien que nous prétendions par ailleurs généralement nous appuyer directement sur un site, son relief, sa géographie, sont climat. Le milieu n'en est pour autant pas absent, car ce territoire serait une agglomération de milieux.

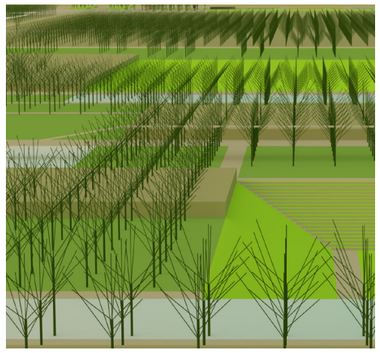
Milieux

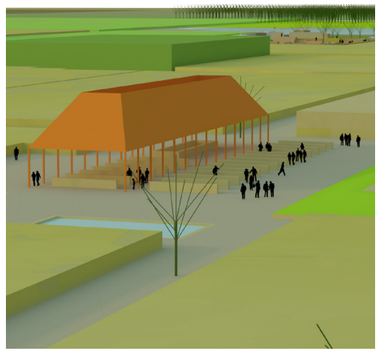
Décrire, définir ou imaginer des paysages demande de penser les milieux. Ce qui est valable dans un milieu, comme une agriculture par exemple, peut-être incongru dans un autre.
Pourtant, il n'y a par définition pas de frontière entre les milieux, et chaque milieu se décompose à l'infini, et matérialise un passage vers d'autres milieux. On peut remplacer milieu par territoire, mais territoire renvoie à frontière, et il n'y a pas de frontière en paysage.
Il y a une entité territoriale entre la Moselle, le Luxembourg et la Sarre qui s'appelle «territoire des 3 frontières». Le littoral est lui-même un milieu naturel à part entière.
Cette pensée des milieux est également le véritable intérêt du paysage. On ne peut pas faire du paysage avec une pensée binaire ou une pensée des systèmes.
La pensée des milieux repose sur la continuité de la matière, l'adaptation comme valeur ultime, et la spontanéïté de l'usager comme incontournable : un seul et même public, aussi impulsif qu'insaisissable, avec ses grosses lunettes à foyer.
Le mille feuille est sur le territoire : l'eau, le relief, la terre, les arbres, les ciel, etc.



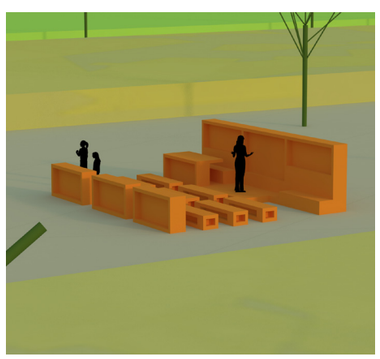
1 - «Landscape Urbanism is a theory of urban planning arguing that the best way to organise cities is through the design of the city's landscape, rather than the design of its buildings. The phrase 'Landscape Urbanism' first appeared in the mid 1990s. Since this time, the phrase 'Landscape Urbanism' has taken on many different uses, but is most often cited as a Postmodernist or Post-postmodernist response to the failings of New Urbanism and the shift away from the comprehensive visions, and demands, for Modern architecture and Urban planning» Wikipedia

2 - Le concept de Ville AOC © « d'Appellation d'Origine Climatique » part du principe qu'une ville s' installe et se développe d'abord pour des raisons de nature et selon des logiques d'adaptations géographiques. L'intelligence d'une ville doit beaucoup à ses capacités adaptatives aux conditions naturelles (relief, voie d'eau, géologie, climat, terroir) et dans la manière dont elle arrive indéfiniment ou durablement à tirer profit de la «valeur d'identité» que la nature lui offre. La ville est donc une forme de capitalisation de la Nature : transfert d'image et d'identité, ancrage territorial, attractivité des paysages, intermodalité du territoire, variété des terroirs, qualités climatiques, tourisme. Pour magnifier et entretenir le rapport privilégié d'une ville à la nature qui l'entoure, la traverse et participe à son pouvoir de rayonnement, il faut déterminer les valeurs d'antériorité de ses paysages naturels.





Ce paysage digital répondrait littéralement au doigt qui appuie sur la souris, et se veut le prolongement du corps dans l'espace



Il est aussi dans ces lunettes : images d'Épinal, souvenirs d'enfance, romantisme et cartes postales.
Le paysage est l'opposé d'une construction rationnelle reproductible et extensive. Il est la relation de désir entre le milieu, lui-même au milieu d'autres milieux, et son spectateur à lunettes. Il est en ce sens la scène représenté sur la carte postale.

BASE LAND 2050 se veut la projection littérale et directe d'un modèle expérimental et théorique qui conçoit la ville à partir de l'espace public en tant que successions de milieux urbains et de scènes sociales.
Il se situe dans une lignée toute historique de modèles et contre-modèles urbains, de théorie de la ville (Non stop City ou Agronica, d'Andrea Branzi, BroadAcre City par Franck Loyd Right, les projections anglaises d'Archigram ou celles italiennes de Superstudio, Archizoom, la tendanza, etc.)

Au-delà de son absence libératrice de voitures et d'architecture, sa spécificité réside également dans son caractère infographique d'une part, et son processus de non projet d'autre part.

Paysage digital

Notre pratique, comme beaucoup d'autres, est fortement conditionnée par les logiciels.
Ce paysage digital répondrait littéralement au doigt qui appuie sur la souris, et se veut le prolongement du corps dans l'espace. L'interface 3D s'efface au bénéfice du dimensionnement fin des distances, des éloignements, des rapports de vues et de séparations.
Nous nous appuyons sur cette logique spontanée de la main pour décliner de manière spontanée une logique du corps dans l'espace public. Ce corps libéré des contraintes de la ville moderne linéaire, architecturale, technique et commerciale, se fixe sur des rapports humains et sociaux.

BASE LAND 2050 propose une ville de transitions, de passages et de rapports, une ville faite de milieux. En ce sens, sa conception serait plus proche de celle d'un vêtement, d'un bouquet ou d'un plat cuisiné que celle d'une construction systématique. Il s'attache aux détails, aux transitions et aux rapports des espaces entre eux, ainsi qu'à leur programmation et leur usage.
Hors site et à l'abri de bon nombre de contraintes, il nous est plus facile de projeter ces modes de vie extérieurs auxquels nous aspirons.
La programmation fixe l'échelle des espaces, en s'adressant à des échelles de publics : un mariage, un centre aéré, un couple, une bande de copains, un affrontement sportif. C'est le point de départ d'une construction collective qui place les rapports humains comme source de dispositifs centraux autour desquels s'organisent les fonctions plus génériques de purs déplacements.

Un non projet

Ce libre modèle ne répond pas à une série de principes fondateurs ou dogmatiques. Il se fait à plusieurs. À plusieurs mains qui tracent organisent et déploient leurs projections l'une après l'autre, sans réelle planification.
L'intérêt de ce modèle pour notre structure réside dans le dialogue entre nous tous (notre structure est divisée sur trois sites à Paris, Lyon et Bordeaux), mais également dans le dialogue entre les différents projets. Les espaces, modèles et programmes testés dans BASE LAND 2050 interrogent et alimentent nos projets urbains, et nous permettent d'en étendre les perspectives sociales et humaines.

On est au cœur de l'idée d'aménagement et de liberté, et loin de celle de représentation et de contrôle ou de dénonciation politique qui sous-tendaient les modèles précédents. En sortant de la logique de projet linéaire et contrôlé, et grâce à l'infographie 3D intégrée au processus de création et l'outil main, on rentre également dans le paysage, même hors site.