

# MONDE EXTRA-ORDINAIRE

*Entretien avec Brunetto De Batté*

*Brunetto De Batté (La Spezia 1948), architecte, professeur à l'école d'Architecture de Gênes, a collaboré à de nombreuses revues internationales d'architecture. Depuis 1988 il est rédacteur de Anfone e Zeto. Il se consacre depuis toujours à l'étude du dessin d'architecture. Ses projets ont été publiés sur des revues d'architectures, dont Domus, Parametro, Modulo. Il a participé avec ses dessins et ses projets à des expositions personnelles et collectives. Nous lui avons posé quelques questions sur le rapport entre dessin et projet.*

*Parler de dessin aujourd'hui semble chose impossible. Le regard des pratiques artistiques est absorbé par un monde virtuel dans lequel les procédés informatiques se sont substitués aux gestes manuels. Selon vous, le dessin a-t-il encore sa place dans la réflexion et l'expérimentation de nouvelles possibilités expressives ?*

C'est la condition postmoderne, le point de passage, que faire après ? Dans les années 1960 les courants idéologiques et les théories se traduisaient encore par des langages fortement sédimentés dans les pratiques spéculatives. La place, qui était occupée par la construction logico-programmatique dans les réflexions théoriques et par l'engagement civil et moral pour fonder un projet commun, est laissée vacante. Aujourd'hui l'économie de marché occupe cette place. Chacun trouve son bonheur dans la course effrénée à l'assemblage de nouvelles technologies, de nouveaux matériaux qui sont fournis par les industries de pointe aux quatre coins du monde. Ceci est d'un côté *deregulation* et d'un autre côté un aplatissement total de la pluralité expressive : à Shanghai comme à Paris ou ailleurs nous observons un paysage identique, parfois même ambiguë. L'architecture est orpheline d'un raisonnement approfondi sur le contexte qui pouvait être exploré par le dessin. Le dessin a toujours été un outil de réflexion, l'aspect dont souffre la machine.

*En feuilletant les innombrables pages des revues spécialisées ainsi qu'en visitant les sites internet qui sont consacrés à l'architecture, on pourrait croire au contraire, bien que le medium soit l'ordinateur, que celle-ci soit l'objet d'une réflexion.*

Deux plans se dégagent : pour apprécier les qualités spatiales

et volumétriques, un dessin au trait est suffisant, alors que sur le plan de la communication de l'imaginaire, les utilisateurs de l'ordinateur doivent forcément passer au travers de l'image de synthèse et du photomontage qui, dans les années 1960, était déjà pratiqué par plusieurs groupements d'architectes, dont Archigram. Le dessin d'architecture puise sa signification au plus profond de ce deuxième plan. Au-delà de la réalisation de l'œuvre qui, bien-sûr, doit être conduite au mieux, l'écart se produit en faisant un saut, un bond qui introduit l'innovation. Le dessin devient donc indispensable. En effet, je ne refuse pas les nouvelles formes d'expression permises par l'ordinateur, comme le photomontage, mais il est indispensable d'étudier et contrôler leur contenu qui véhicule un message fort. Le dessin, le photomontage ou la maquette, souvent se développent de manière autonome par rapport à l'étude du projet. Un exemple pour tous : un croquis de Sant'Elia est un manifeste, un outil théorique et évocateur d'une très grande puissance qui dépasse peut-être le bâti. Ceci permet une série de réflexions non pas sur l'architecture, mais autour du projet.

L'architecture, comme disait Natalini, est *un lapsus tra lapis e lapide* (1). Cette définition est extraordinaire : on essaie de faire de l'architecture mais en réalité c'est elle qui émerge de manière inattendue comme une sirène.

Durant la période du projet pour le théâtre Carlo Felice à Gênes, j'ai rencontré Aldo Rossi à Arenzano, une petite ville sur la côte près de Gênes. J'avais l'habitude d'y rencontrer des amis, dont Gardella, pour échanger nos idées sur le métier et pour discuter de nos projets en cours. On se réunissait dans une chambre où une fine latte de bois, qui servait de support pour épingle nos dessins, se déployait le long des quatre parois. Ce soir là Aldo Rossi a commencé à dessiner sur cette latte ainsi que sur d'autres matériaux qu'il trouvait dans la pièce - comme des chutes de panneaux agglomérés, des vieilles maquettes, du carton, du papier - son monde extraordinaire, sa ville idéale. Il avait conçu le projet du théâtre l'espace d'une nuit en dessinant un train sur une coupe de l'architecte Carlo Barabino: la cheminée avec sa fumée correspond au cône qui se termine en lanterneau et la cabine de conduite correspond à la grande tour de scène. Extraordinaire... il a fait son projet au travers d'une image qui n'appartient pas à l'architecture mais c'est une idée éclatante, un mot d'ordre. Ce dessin a sa propre autonomie. À la manière de l'artiste, du peintre, l'architecte œuvre à partir

d'un *background*, d'un curriculum, un monde figuré, un kaléidoscope où il peut même repêcher des figures antiques qu'il affiche comme source thématique de son travail, simplement parce qu'il en est sollicité.

*Travailler sur le fragment donc ? Cela me fait penser à Jannis Kounellis qui dit : "je cherche dans les fragments (émotifs et formels) l'histoire éparse" (2), où le travail sur l'histoire devient une recherche formelle qui fonde la modernité.*

Je partage ce modus operandi avec beaucoup d'amis écrivains, de Calvino à Maggiani. Ces personnes recueillaient diverses choses : photographies, textes. Ils se construisaient une espèce de telos/archives, une reconnaissance émotionnelle de leur vécu sous forme d'ébauche. Le dessin occupe donc une place fondamentale dans ce travail de sélection et archivage puisqu'il permet de creuser la mémoire pour y déposer des images personnelles ; que ce soit par la photographie ou par le dessin, on s'approprie de figures qui nous permettent de construire un discours théorique. C'est l'effort qu'il faut affronter pour pouvoir fonder le projet. Ensuite il ne faut pas oublier l'aspect social. L'architecture est une fonction sociale de prestige. Au contraire, l'ingénierie est un service qui répond à des besoins sans arrière-pensées, ce qui facilite, par exemple, la démolition de bâtiments qui s'opposeraient au tracé d'un pont. L'architecture est autre chose : un travail au travers du temps et sur les relations avec le paysage et l'histoire. Construire est un fait de culture. Certaines fois il est nécessaire de combler des vides, des coupures historiques. Comment intervenir ? Encore une fois c'est un travail qui nécessite théorie afin d'éviter le simple service offert par une efficace action technique. Ce voyage entre histoire et émotion s'enrichit au contact du tissu existant. Le projet se laisse contaminer par le langage local pour le réinventer ou encore le transposer ailleurs, comme le travail effectué par Ignazio Gardella pour la nouvelle école d'Architecture de Gênes construite sur les ruines du monastère de Saint-Silvestre. Son projet s'inscrit dans le contexte existant mais il accepte le mélange avec d'autres fragments, étrangers au site, comme un entablement ou la série de sculptures qui ornent la frise de la salle Edoardo Benvenuto. Deux générations donc, celle de Gardella et celle de Rossi, qui ont utilisé le dessin comme outil – j'emploie un terme qui m'est très cher – narratif. Il m'arrivait des fois de partager une table au bistrot avec Gardella et très vite notre conversation se dessinait sur les serviettes en papier. Un tracé accompagne la parole afin que celle-ci dévoile pleinement son sens. Ce tracé est une note qui devient esquisse, raisonnement, espace, une interface interactive où les pensées de chacun se mêlent et se superposent. Ce jeu relationnel est intimement lié à un aspect anthropologique : être assis l'un en face de l'autre et non pas l'un à côté de l'autre devant l'ordinateur qui devient notre interlocuteur, mais l'ordinateur n'est pas notre interlocuteur. Malheureusement aujourd'hui l'ordinateur est devenu l'interlocuteur/cadre de nos pensées. La machine accélère considérablement la phase du projet faisant disparaître complètement le dessin, à l'exception de l'esquisse qui résiste au phénomène d'affranchissement du geste manuel, de la pensée. Il suffit d'observer le changement d'échelle provoqué

par l'ordinateur. Le dessin manuel se basait sur des échelles fixes, déterminées : 1/1000, 1/500, 1/250 pour un plan de quartier, 1/100 et 1/50 pour le dessin des espaces fonctionnels d'un bâtiment et enfin, pour les détails, des échelles toujours plus grandes. Le fait d'avoir établi des seuils de raisonnement qui structuraient les diverses approches au projet permettait d'obtenir des solutions déchiffrables. En revanche, l'ordinateur a complètement déstructuré ce processus, nous obligeant à dessiner selon une échelle qui auparavant était réservée au détail, soit l'échelle 1/1. C'est l'affranchissement total, Leroi-Gourhan dirait « l'extériorisation du geste » (3) qui repose actuellement dans l'organisme artificiel. La machine absorbe tout. L'échelle de représentation de l'objet, choisie selon la phase du projet, n'a plus aucune correspondance avec le contenu du dessin informatique qui a été dessiné à l'échelle 1/1. Prenons un exemple typique que l'école américaine a continué à développer : Steven Holl, parmi tant d'autres, dessine encore sur une unique feuille le plan, la coupe et les façades, le tout superposé, exactement comme le faisait Carlo Scarpa. Cela leur permet de contrôler l'espace qui, avant tout, est une élaboration mentale. De cette manière le dessin devient vraiment un outil-miroir de nos pensées. Le tout est dans la tête. L'expérience de Scarpa le confirme puisqu'il contrôlait le projet directement sur place, sur le chantier, comme le fait Alvaro Siza aujourd'hui. D'autres, comme Ungers et Kleihus en Allemagne - cela est valable aussi pour la France - ont anticipé l'emploi de l'ordinateur pour la confection du projet parce que la législation, avant même l'ordinateur, a introduit des mécanismes de contrôle, ce qui obligeait les concepteurs à finaliser le projet avant l'ouverture du chantier. En Italie et dans le bassin méditerranéen il y avait d'autres habitudes, les règles étaient moins strictes et on acceptait que les choses suivent leur cours, sans frein. L'architecte finalisait le projet sur le chantier, il intervenait dans l'espace réel au fur et mesure que l'œuvre se dressait.

*Comment votre recherche s'inscrit-elle dans ce contexte qui mêle imaginaire et histoire ?*

Ma recherche touche aussi bien l'imaginaire que l'imaginal, qui veut dire travailler sur l'utopie, une activité qui n'est pas immédiatement réalisable par manque de requête. Il s'agit d'investiguer de nouvelles possibilités expressives. Je partage les mêmes propos de l'architecte et designer Andrea Branzi qui, dans une interview publiée sur YouTube (4), définit son travail comme une réflexion sur les principes, une construction théorique sans confrontation au réel. Ses projets ne sont pas toujours destinés au marché du design mais ils visent plutôt la mise en scène d'objets dans un monde imaginaire, un monde de relations fortuites. Cette recherche s'effectue à l'aide du dessin mais aussi avec des prototypes à l'échelle 1/1 comme, pourquoi pas, une maison. J'ai préféré le dessin. C'est un choix personnel, chacun de nous s'exprime de la manière qui lui semble la plus convenable. J'ai choisi le dessin à main levée parce que je peux l'exercer librement. Il est à la fois recueil d'idées, de pensées et de réflexions sur le projet qui prend forme à ce moment précis, sur le carnet. J'évite les carnets sur fond blanc

parce que le blanc m'oblige à un raisonnement plus abstrait qui devient, au contraire, fondamental pour le dessin technique où la rigueur du tracé signifie propreté, mesure. Mais avant d'en arriver là, le parcours conduit à l'imaginaire/imaginal et au sensible, de manière à provoquer des courts-circuits qui permettent de fonder le projet et l'insérer dans un imaginaire collectif où les formes prennent toute leur signification. Cette approche à l'imaginaire participe aussi à des aspects qui touchent la philosophie, de Jean-Paul Sartre à Lévi. Leur travail sur l'imaginaire repose sur les mêmes intentions : une investigation au-delà du réel pour rechercher l'essence même de la collectivité. Ceci est bien différent des histoires qui nous ont précédées où le projet devait avant tout assouvir l'imaginaire du prince. L'architecte était simplement le support qui véhiculait au travers des traités d'architecture la volonté du pouvoir. Aujourd'hui, dans le respect d'un projet démocratique, cela n'est plus possible. L'imaginaire collectif ne se fabrique pas mais il est le fruit d'une multitude d'interactions. Plusieurs images sont nécessaires afin de pouvoir dialoguer à plusieurs cultures. Il est fondamental que le projet se construise sur une base solide et bien stable pour pouvoir s'ouvrir aux diverses réalités ou encore rechercher une forte autonomie et devenir paradigmatique, un modèle universel. Ce qui explique mon travail sur les morphologies ou systèmes de profils et silhouettes - parce que notre perception des figures en réalité est toujours une abstraction de son profil sur un fond - qui me permet de rechercher l'essence de la communication, le symbole. Un travail autour de la trace et non sur le dessin comme narration qui est plus propice à d'autres types de recherche, comme l'étude du rapport espace/temps pour l'expérience spatiale où la mise en scène s'enrichit de ses propres taxonomies.

*Cette recherche au-delà du réel se profile-t-elle dans un cadre déterminé ? Sentez-vous le besoin de limiter votre travail, de circonscrire l'objet de vos pensées ?*

Orienter son travail à l'intérieur d'un espace clos peut rassurer et offrir une plus grande capacité de contrôle à nos actions. L'absence de limites peut nous effrayer, c'est la peur de s'exposer au vent du désert, la peur de devoir à chaque fois affronter une nouvelle aventure. Circonscrire le champ de la créativité à l'intérieur de limites cognitives exclut toute ouverture vers un monde imaginal où se développe le concept d'invention/intuition. La recherche effrénée au-delà des barrières du réel peut toutefois se replier sur elle-même. Une forte intuition initiale peut constituer une limite à l'acte de création. Malevitch, génial peintre de l'avant-garde russe du XXe siècle, avait tout dit avec la croix noire sur fond blanc ou le carré noir sur fond blanc. Les travaux qui suivirent n'étaient que des exercices de style sur le même thème. Cette intuition initiale était un manifeste, le point d'arrivée. Après quoi, l'expérimentation cède sa place à la constante répétition d'un genre, comme la coupe de Fontana. Je crois, au contraire, qu'il est important de rechercher toujours de nouveaux mécanismes dans le travail créatif. Durant mon parcours j'ai vécu une période où j'avais des difficultés à infléchir mon travail, à remettre en cause ma recherche pour m'essayer à

d'autres possibilités artistiques. J'ai cherché alors une voie de fuite en faisant un exercice historico-psychologique : j'ai rempli trois carnets (5) à dessin de mes inventions, des maisons pour des amis architectes, musiciens, écrivains et tant d'autres. Dans cette série *case dedicate* je réservais une page à chaque auteur. Ce travail visait à rechercher aux travers des auteurs l'essence de leur pensée et de leur poétique pour les transposer dans un objet 'maison' qui pouvait être habitable ou non. Ce sont des idéations avec des déclinaisons surréalistes et dadaïstes sans pour autant partager leur volonté. Ces maisons, sans aucune fonction, sont des enveloppes qui absorbent l'âme de leur futur propriétaire. Un travail sur l'épiderme qui joue avec la citation afin de réfléchir la pensée de l'autre. Ce parcours d'appropriation de la mémoire d'autrui m'a permis d'extraire l'essentiel, les principes qui pouvaient orienter le développement de mon activité. Un travail amusant et très utile pour la compréhension du parallélisme entre activité artistique et son évolution dans le temps ; la maturité et surtout les déclinaisons récurrentes dans le parcours des auteurs malgré les diverses orientations entreprises durant leur recherche.

*Que pensez-vous du travail effectué par l'agence Baukuh ? Une étude typologique à l'aide de dessins en plan. Un exercice qui évoque votre recueil case dedicate.*

Un travail intéressant mais limitatif. La notion spatiale nécessite aussi de la coupe, l'élévation du plan en hauteur. Cette réflexion fait suite à un changement générationnel, qui au tournant du siècle passé a substitué à la théorie pure du projet d'architecture, une théorie mixte design/urbanisme et design/architecture. Un projet paradigmatique de ce changement est le concours pour le parc de la Villette à Paris remporté par Bernard Tschumi : des objets de design, macro design, qui ponctuent une grille. L'architecture a disparu. Le parc est construit à l'aide d'une taxonomie par points. Ce projet a marqué - réflexion déjà entreprise par d'autres architectes, dont Hejduk - une nouvelle orientation pour l'architecture qui a pour conséquence l'acceptation de nouvelles figures, dont Philippe Starck qui simplement en travaillant sur l'enveloppe mérite l'étiquette d'architecte, ou encore Armani dernièrement. L'architecture est devenue une question de style. Dans un tel contexte la création d'un abaque est le pas naturel qu'il faut accomplir. Chacun recueille des familles d'objets afin de les utiliser à l'occasion par simple assemblage. Le projet consiste à mettre en relation des objets ponctuels. Selon cette logique, il suffirait de positionner sur le territoire un totem interactif auquel on pourrait connecter nos appareils informatiques pour réussir une opération de planification. L'architecture, son image, souffre de cette situation où la relation entre différentes échelles est hors contrôle. On perd de vue le travail sur la situation, le contexte, qui n'exclut pas toutefois l'introduction de signes forts. Une attitude semblable à celle de Giancarlo De Carlo qui a toujours privilégié l'esprit contemporain, mais sans violence. En revanche utiliser la violence en tapant du poing sur la table cela fait trembler et bouger les verres. Mais les bâtiments ne bougent pas. PG

Notes :

(1) Littéralement : "un lapsus entre crayon à papier et pierre tombale". Le jeu de mots de l'original se perd dans la traduction française.

(2) JANNIS KOUNELLIS, *Odyssée lagunaire. Ecrits et entretiens 1966-1989*, Daniel Lelong, Paris 1990.

(3) ANDRE LEROI-GOURHAN, *Le geste et la parole*, Albin Michel, Paris 1964.

(4) <http://www.youtube.com/watch?v=hs2hTy3tWjE&feature=related>

(5) Les carnets de l'auteur sont consultables sur le site internet

<http://www.brunettodebatte.it/>