



Séminaire

*Le Grand Paris contemporain*

Mardi 3 décembre 2019, 9h00-17h

Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-Belleville

<https://www.inventerlegrandparis.fr/link/?id=915>

## Grand Paris 2008-2009 : la métropole (re)mise en jeu

par David Malaud

### Résumé

*Le destin de l'agglomération parisienne a été remis en jeu en 2009 par la planification du futur Grand Paris express. La consultation internationale « Le Grand pari de l'agglomération parisienne », lancée parallèlement à la réflexion sur ce grand projet, pourrait être décrit alors comme l'expérimentation d'une nouvelle manière de planifier qui consiste non plus à dessiner le plan du futur mais à « mettre en jeu » la métropole, c'est-à-dire à définir des règles du jeu, mais aussi à reconnaître et délimiter des terrains de jeu, une géographie des possibles où réel et fiction s'entrelacent et s'enrichissent mutuellement. Dans les projets des 10 équipes se dessinent en creux de manière plus ou moins marquée une double posture de l'architecte comme joueur et maître du jeu. La consultation du Grand Paris, peut alors être considérée comme un moment d'actualisation et d'ancrage dans la pratique architecturale de postures joueuses plus radicales qui avait émergé dans les années 1960.*

Consultez l'article en ligne

<https://www.inventerlegrandparis.fr/link/?id=927>

DOI

10.25580/IGP.2019.0048

## Introduction

J'ai suivi le Grand Paris à l'intérieur de l'AIGP où j'ai travaillé pendant quatre ans, et je vais croiser ici des éléments de ma thèse avec des souvenirs de cette époque du Grand Paris.

En 2008/2009, j'étais en Erasmus à Berlin à la Technische Universität et j'ai participé pendant six mois à la conception du projet *Paris Métropole Douce* au sein du laboratoire LIA qui travaillait avec l'équipe LIN (Finn Geipel + Giulia Andi). Après mon diplôme j'ai voulu travailler à l'AIGP pour voir comment tous ces beaux projets allaient se traduire dans la réalité. En même temps j'avais une sorte de frustration, et l'impression que rien n'allait se produire et que tous ces grands rêves s'enlisent dans la machine de la planification et la machine politique. Cela m'a conduit à débiter une recherche centrée sur la méthode de projet. Comment fait-on projet aujourd'hui ? Comment peut-on faire un projet métropolitain ? J'ai construit une approche théorique du projet conçu comme un jeu – d'où le titre mon intervention « La métropole (re)mise en jeu » – et de l'architecte comme joueur qui cherche à faire jouer la société, ou plus précisément son client, les collectivités, etc.

Pour réaliser cette thèse, *Architectus ludens, de l'illusion au jeu partagé*, j'ai travaillé sur un corpus de projets architecturaux et urbains des années 1950 à 1980, époque où les paradigmes de la planification et du modernisme ont été remis en cause et questionnés. Ma thèse étudie donc des manières de jouer et de faire jouer, c'est-à-dire des manières de concevoir pour faire participer, de manière directe ou indirecte, la société dans le projet.

## La métropole (re)mise en jeu : exemple de l'équipe LIN

Pour reprendre mon jeu de mot, la remise en jeu c'est d'abord rebattre les cartes, rouvrir le destin de cette métropole. Cela fait écho à cette volonté politique d'un changement fort, même si en fait tout un tas de choses avançaient dans la continuité, en sous main. Mais pour pouvoir « remettre en jeu », il faut d'abord réussir à « mettre en jeu » ou « mettre du jeu » dans cet espace métropolitain, c'est-à-dire donner à comprendre ce qui peut changer, et comment, selon quelles « règles du jeu ». Si je prends l'exemple de l'équipe LIN, deux types de travaux ont immédiatement été menés. D'une part un travail sur la fameuse vision dont parlait Guillaume Durand, un travail de cartographie mené dès le départ avec un SIG et le désir de produire une image belle qui réenchantaient le futur. Et d'autre part, en parallèle, les étudiants de la TU Berlin et du M.I.T travaillaient sur les typologies du futur, à une échelle plus architecturale, (bâtiments / infrastructure).

Rapidement l'équipe s'est rendue compte qu'une présentation traditionnelle de leur projet ne conviendrait pas. Les projets ont donc évolué vers une présentation de situations exemplaires de la métropole, représentées à l'aide de maquettes photographiées avec des miroirs dans lequel le paysage se reflétait et qui permettaient de produire un paysage abstrait qui s'étendait à l'infini. Ce ne sont donc plus des projets qui sont présentés mais une fiction qui représente différentes textures de la métropole dans ce que j'appelle une « mise en jeu » de l'espace métropolitain, la création d'un « plateau de jeu ».

## Jeu et procédure

Il est important de rappeler la distinction entre le jeu et la procédure<sup>[1]</sup>. Tous deux sont des actions qui reposent sur des règles, mais les règles du jeu et celles de la procédure n'ont pas le même sens. La procédure est une série d'étapes qui impose des règles, un cheminement dont on ne va pas sortir et qui ne propose pas d'autre alternative que d'atteindre le but. Le jeu propose des règles avec lesquelles on joue, avec lesquels on va pouvoir prendre des risques, et donc produire quelque chose d'imprévu. Les règles permettent d'entretenir une dimension de hasard et d'incertitude dans le jeu, elles laissent une marge d'interprétation.

Le jeu *Ville Radieuse* de Le Corbusier, des années 1930, avait été conçu pour les enfants de l'Armée du Salut pour leur enseigner les principes de la Ville Radieuse. Il s'agit d'une sorte de maquette à monter d'un immeuble en redent, avec son espace public. Plutôt proche du Playmobil que du légo, car il n'y avait qu'une configuration possible, le jeu consistait surtout à se raconter des histoires une fois la maquette montée, et non à concevoir un espace. Mais il n'a finalement pas été édité, peut-être car il n'était pas très amusant et peut-être plus proche de la procédure que du jeu. Les maquettes réalisées par l'agence LIN, qui n'avaient pourtant pas été conceptualisées comme des jeux, sont à l'inverse beaucoup plus proches de cette idée d'ouvrir des possibles, de règles génératrices de potentiel.

## Jeu et planification

Dans le cadre qui nous intéresse ici, on peut distinguer deux modes de travail. D'une part celui de la planification et de l'urbanisme moderne où l'architecte dessine un plan, plan qui permet ensuite de transformer un territoire à une date donnée. Cette transformation est donc simplement une mise en œuvre d'une procédure dont les règles qui sont relativement figées ne permettent pas d'évolutivité et de flexibilité. D'autre part, une autre manière de faire du projet s'institutionnalise selon moi au moment de la CIGP. Celle-ci s'inspire des expérimentations commencées dans des années 50, manière non pas de partir du plan mais de fabriquer un jeu, de délimiter des plateaux de jeu et des règles, pour permettre à quelqu'un d'autre de jouer des parties et donc permettre un passage de relais, c'est à dire un travail d'interprétation et non plus une mise en œuvre procédurale. [ Voir Fig. 1 ]

## Le projet comme jeu d'interprétation

Le concept de jeu émerge de manière assez forte au XX<sup>e</sup> siècle, notamment dans le contexte de l'après-guerre, dans ce moment de déconstruction de la pensée moderne et de la rationalité, avec, entre autres, les travaux du philosophe allemand Hans-Georg Gadamer<sup>[2]</sup>. Ce qui l'intéresse c'est que l'idée de jeu pour penser une œuvre d'art permet de remettre en avant la notion d'interprétation et de redonner un rôle au récepteur de l'œuvre. Appliqué à l'urbanisme, cette théorie peut se traduire dans le schéma suivant. [ Voir Fig. 2 ]

L'architecte et son équipe essaient d'interpréter un territoire et de faire émerger des règles du jeu. Ils se mettent donc dans cette posture de jouer avec le territoire, de le représenter, puis ils transmettent cela par l'intermédiaire de leurs projets à une société (des collectivités, des politiques, un groupe humain) qui va pouvoir lire le territoire à travers ces règles qui lui sont proposées mais qui va aussi pouvoir, et c'est l'intérêt du jeu, les refuser ou en faire évoluer certaines. Selon moi, la plupart des équipes sont rentrées dans ce processus de mise en jeu du territoire, un peu par nécessité aussi puisqu'il n'y avait pas de commande opérationnelle, et qu'ils ne savaient pas trop vers quoi tout cela allait.

## Manières de faire des mondes

Dans ma thèse je présente des travaux d'architectes réalisés selon des manières de jouer. Les quatre catégories que j'ai construites s'appuient sur les travaux de Roger Caillois et Jean Piaget qui ont étudié le jeu d'un point de vue sociologique et psychologique [3].

Le jeu apparaît dans notre vie dès la toute petite enfance et suit l'évolution de l'individu. L'enfant commence tout d'abord par jouer avec son propre corps. Cela renvoie à la catégorie du vertige, tout ce qui casse la perception visuelle et aux sensations corporelles qui viennent bouleverser les représentations. Un peu en parallèle l'enfant se met à imiter et à construire des symboles qui construisent sa représentation du monde. Ensuite l'acquisition du langage et de la capacité à compter permet de rentrer dans l'abstraction et de passer à des jeux qui sont davantage distanciés du territoire, des jeux de constructions, au cours desquels on assemble des éléments comme les briques du langage. Enfin, l'enfant évolue vers les jeux de stratégie dans lesquels on accepte d'avoir un artefact, une carte qui représente le territoire, sur lequel on va pouvoir simuler des scénarios, sans qu'ils aboutissent mais pour le pur plaisir de simuler. Ma thèse m'a conduit à construire cette matrice de quatre manières de jouer, correspondant à quatre « outils » du concepteur : situation, symbole, diagramme, cartes.

Je vais essayer de l'utiliser pour analyser les travaux des équipes de la CIGP. [ Voir Fig. 3 ] et [ Voir Fig. 4 ]

## Situation-Labyrinthe : les travaux de l'équipe de l'AUC

Le travail de l'équipe de l'AUC est sans doute celui qui a été le moins compris et qui, selon moi, allait le plus loin dans l'esprit du jeu, avec le risque de laisser les choses tellement ouvertes que l'on ne savait pas comment s'en emparer. L'une des références fortes est celle aux travaux de l'Internationale situationniste et de Guy Debord [4], référence affichée dans le vocabulaire de tout le rapport, « stimulation », « psychothérapie des substances parisiennes », etc, qui fait référence à la psycho-géographie des situationnistes. Mais l'AUC a fait évoluer, voire instrumentalisé ce concept, puisqu'initialement la construction de situations pour les situationnistes était un anti-urbanisme, opposé aux pratiques de planification. L'AUC a refusé de faire une carte de la métropole. L'aspect subversif du jeu situationniste est présent dans cette idée de faire uniquement une « Matrice du Grand Paris », à partir de 18 territoires, d'assumer le côté labyrinthique de la ville et de dire que la métropole n'est pas représentable et qu'on ne peut la résumer à une vision synthétique qui va servir le politique. Au contraire, elle est multitude et en transformation comme la ville des situationnistes. Cette idée est illustrée par un travail de récits dont l'esthétique photographique se situe entre cinéma et roman-photo, récits qui permettent de faire passer l'émotion de vivre dans la métropole, de montrer des moments de vie. En ce sens, on est bien dans une perspective proche de la « psycho-géographie » et de la « construction de situations », qui ne s'intéresse pas aux formes du futur mais plutôt aux façons de vivre, dans un milieu urbain donné, et montre comment on peut potentiellement maximaliser ces nouveaux modes de vie qui apparaissent.

## Symbole-Jouet : les travaux de l'équipe menée par Christian de Portzamparc

Pour parler de la question du symbole on peut évoquer le travail de l'équipe de Christian de Portzamparc, mais aussi de celles de Roland Castro ou Antoine Grumbach. Ces équipes sont d'une autre génération que celle de l'AUC et ont été formées dans la culture de la typo-morphologie venue d'Italie, s'appuyant notamment sur les théories d'Aldo Rossi que j'ai étudié [5]. Dans cette approche, la ville présente une tension entre les « monuments », des « permanences » qui ont un rôle symbolique dans l'histoire et la mémoire, et les « aires de résidence », un tissu plus malléable et ordinaire, qui évolue. Cette tension se lit clairement dans les images de l'équipe de Christian de Portzamparc qui montrent des grands hubs métropolitains, les nœuds du réseau, avec des bâtiments aux formes emblématiques et le reste du tissu d'agrégation qui se fait autour uniquement représenté sous forme de volumes jaunes abstraits.

L'idée du projet comme symbole, c'est de transmettre le projet à la société et aux collectivités par l'intermédiaire d'un jouet. On pose quelque chose d'un peu énorme à un endroit et puis on voit comment ça réagit, ce qui s'aggrave, etc. Dans certains lieux cela a fait boule de neige, et cela a permis de se saisir de la particularité d'un site, de faire notablement évoluer les projets. La symbolique active immédiatement des questions d'identité. Les gens s'en emparent, s'en revendiquent, etc.

## Diagramme-jeu de construction : les travaux de l'agence LIN

Comme je l'ai évoqué précédemment, les maquettes de l'équipe LIN, présentées en vue axonométrique (avec une légère perspective), représentent des situations génériques, le tissu générique de la métropole où se met en place – grâce à un ensemble de petites légendes – un réseau de relations. Elles sont de l'ordre du diagramme – la dimension figurative est peu poussée au profit de la mise en place d'un réseau de relations – et expliquent comment sont interconnectés les éléments qui composent ce tissu, le pavillon, l'arbre, le bloc, etc. Grâce à cette compréhension des relations qui structurent ces espaces, on va pouvoir les stimuler et rajouter un certain nombre d'objets, vus ici en transparence, objets qui viennent reconfigurer le réseau de relations en s'appuyant sur l'existant. Le projet est comme un jeu de construction (d'ailleurs la mousse dure utilisée pour les bâtiments a permis de concevoir les maquettes comme un jeu de construction, avec des blocs standardisés), on imagine la possibilité de s'inspirer de ces maquettes abstraites pour faire des maquettes situées sur des territoires précis, et que les acteurs du projet puissent jouer avec les différents éléments mis en évidence par le travail diagrammatique.

## Carte – Jeu de stratégie : le projet de MVRDV

Le jeu de stratégie relève de la manière la plus abstraite de jouer, en simulant et en proposant des scénarios. Le projet de MVRDV est un peu hybride parce qu'ils ont essayé de faire des grands gestes métropolitains. Mais, à la différence de Christian de Portzamparc ou de Roland Castro, ces gestes n'étaient pas aussi figuratifs et symboliques, mais davantage liés à une question de densité et une approche quantitative du développement de la métropole. Leur Paris, depuis le départ, est un Paris plus petit avec la question de savoir où mettre cette densité supplémentaire ? Finalement, ils ont fait le choix de présenter différents scénarios comme des résultats d'un programme de simulation stratégique, le *City calculator*, une sorte de Simcity pour gérer la densification du Grand Paris, qui positionne le projet comme un travail de simulation et de scénarios. C'était aussi une manière de le rendre plus facilement compréhensible pour les lecteurs. Ici l'intérêt de faire des scénarios, de proposer différentes alternatives, est de faire réagir les acteurs politiques et institutionnels du Grand Paris qui peuvent s'emparer de certaines idées de densification urbaine ou végétale et ensuite envisager leur faisabilité, quitte à changer leur localisation comme pour le projet de la forêt de Pierrelaye, qui s'est déplacé de l'aéroport de Roissy à la plaine de Pierrelaye.

## Pour une planification « surréaliste »

Enfin, après avoir monté ces quatre approches ludiques du projet, je voudrai revenir sur l'opposition peut-être caricaturale entre planification et jeu, entre utopie et jeu en repartant de la définition du philosophe Eugen Fink : « Nous jouons dans le monde que l'on dit réel mais ce faisant nous créons un domaine, un champ

mystérieux, qui n'est pas rien mais qui pourtant n'est rien de réel non plus. » [6]

Ce monde qui n'est ni réel, ni irréel est décrit par le terme de surréel, et est illustré magnifiquement dans *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll [7]. Dans le second tome, Alice observe le salon dans le miroir et elle conçoit l'idée d'aller de l'autre côté du miroir. Dans la philosophie rationnelle platonicienne le miroir c'est l'espace du faux, là où l'on ne peut pas aller justement, c'est un espace d'illusion. Ici elle traverse le miroir pour accéder à un espace dans lequel elle vit des aventures. Le miroir de Lewis Carroll ouvre sur un espace surréel qui relie le monde de l'imaginaire et le monde réel. Cela renvoie au mouvement permanent entre réel et fiction qui est une caractéristique fondamentale du jeu. [ Voir Fig. 5 ]

L'utopie, souvent décrite comme un espace entièrement imaginaire, déconnecté et figé, une île qui ne se trouverait nulle-part, est-elle vraiment l'opposé du jeu ? [ Voir Fig. 6 ]

La gravure *Utopiae insulae figura* illustrant *L'Utopie* de Thomas More [8], montre des bateaux accostant une île. L'utopie est décrite par l'intermédiaire d'un récit de voyage. Et même si elle apparaît comme un monde entièrement défini, elle pourrait être le support d'un jeu – d'un mouvement permanent entre réel et fiction – si on n'accepte de ne pas la figer et de laisser le bateau repartir et revenir. Si on la considère non comme un (non)lieu en soi mais comme un mouvement, fait de voyages vers l'extérieur puis de retours au territoire, un voyage récurrent qui peut être fait tout au long du projet pour conserver la superposition du réel et de l'imaginaire et éviter que le projet ne diverge de la réalité.

## Notes et références

- [1] Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce que un jeu*, Paris, Vrin, 2007.
- [2] Hans Georg Gadamer, *Vérité et méthode : Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique* (Tübingen, 1960), Paris, éditions du Seuil, 1996.
- [3] Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958 ; Piaget, Jean, *La formation du symbole chez l'enfant, imitation, jeu et rêve, image et représentation*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1968.
- [4] Guy Debord, Jean-Louis Rançon & Alice Debord (dir.), *Œuvres*, Paris Gallimard, 2006.
- [5] Aldo Rossi, *L'architecture de la ville* (Padoue, Marsilio, 1966), traduction Françoise Brun, Paris, L'équerre, 1981.
- [6] Eugen Fink, «Pour une ontologie du jeu», *Deucalion*, n°6, *L'art et le jeu*, 1957, p. 81-109.
- [7] Lewis Carroll, *De l'autre côté du miroir et ce qu'Alice y trouva*, Londres, Macmillan, 1871.
- [8] Thomas More, *Utopia*, 1516.

## A propos de l'auteur

David Malaud est architecte diplômé d'État (2011) et docteur en architecture de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles (2018), rattachée à l'Université Paris-Saclay. Parallèlement à une activité professionnelle et associative dans le champ de l'urbanisme (TVK, Atelier international du Grand Paris et Learning from Detroit), il poursuit un travail de recherche académique dans le domaine de la création, du jeu et de la représentation en architecture. (Sa thèse, intitulée « *Architectus ludens : faire illusion. Situation, symbole, diagramme, carte* », s'appuie sur les théories du jeu pour déployer une matrice de quatre types de processus créatif, quatre manières de jouer pour les architectes qui correspondent à autant de méthodes de représentation.)

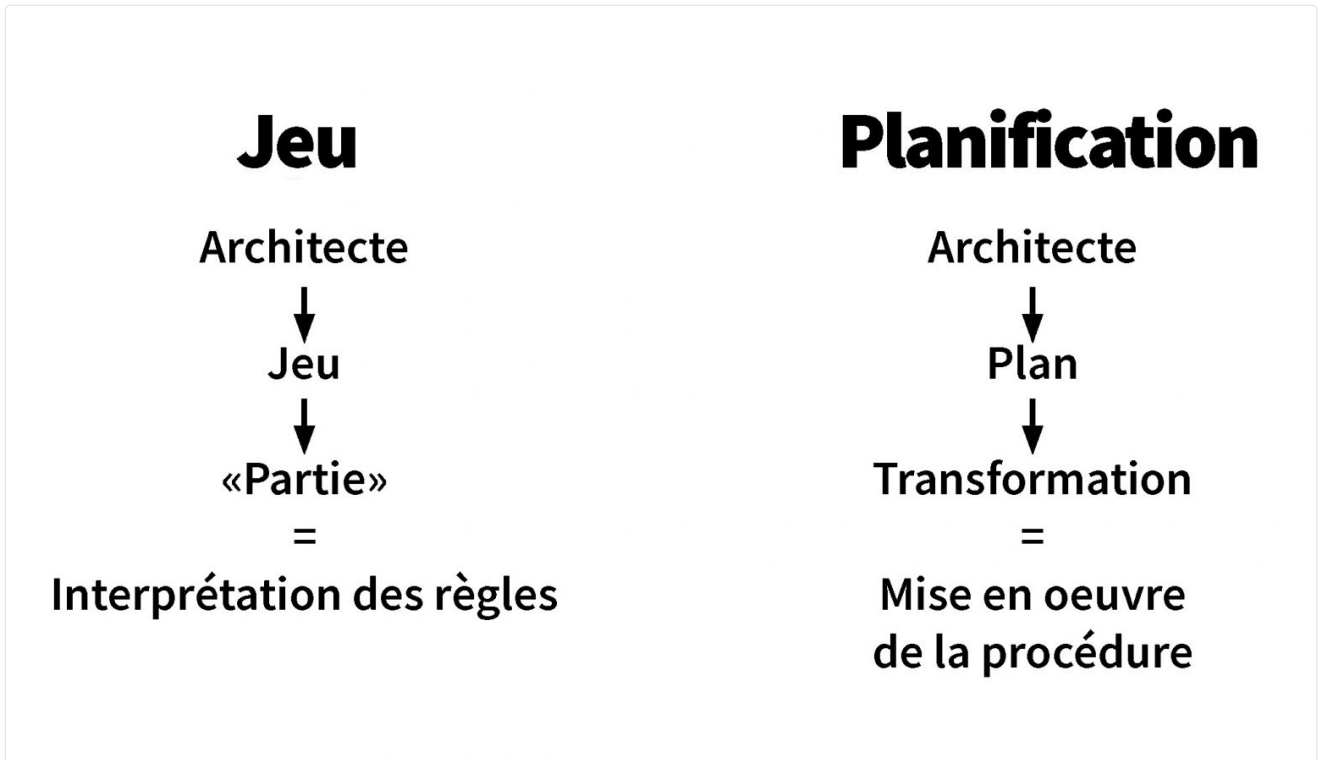


Figure 1:  
Jeu et planification © David Malaud, 2019.

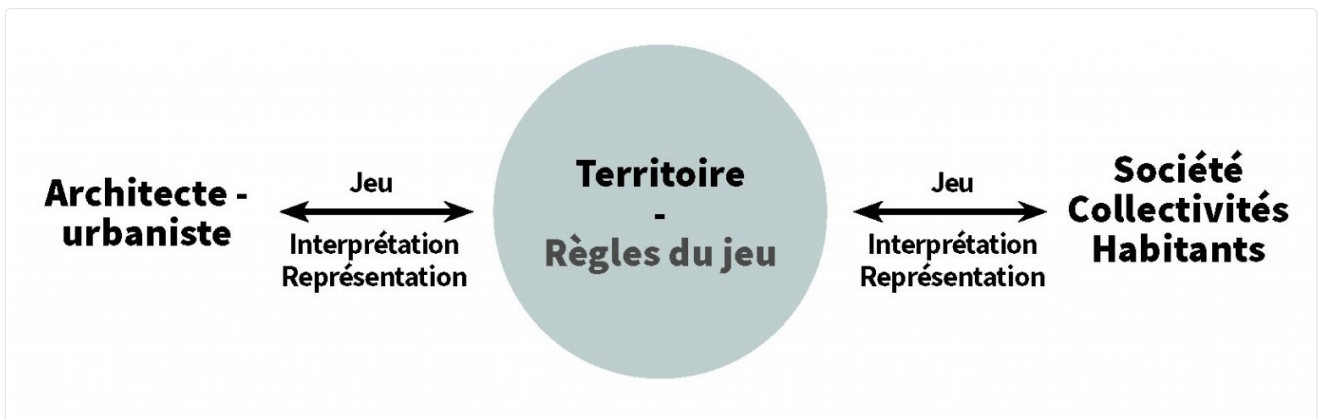
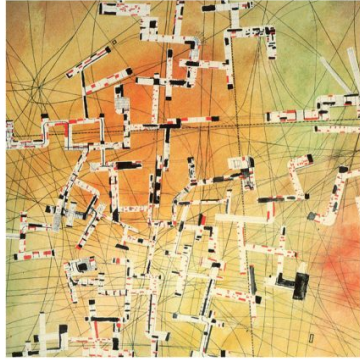
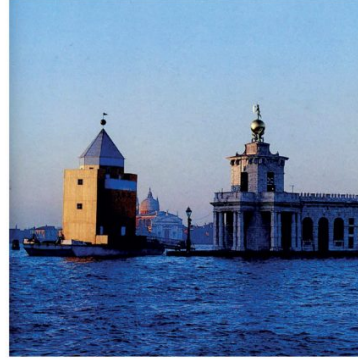


Figure 2:  
Le jeu du projet © David Malaud, 2019.

**New Babylon,  
Constant et les  
Situationnistes**



**SITUATION**  
**LABYRINTHES**  
**VERTIGE**



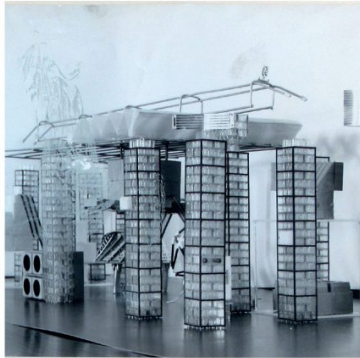
**Teatro  
del mondo,  
Aldo Rossi**

**SYMBOLE**  
**JOUETS**  
**IMITATION**

**HASARD**  
**JEUX DE CONSTRUCTION**  
**DIAGRAMME**

**COMPÉTITION**  
**JEUX DE STRATÉGIE**  
**CARTE**

**Fun Palace,  
Cedric Price**



**World Game,  
Richard Buckminster  
Fuller**

Figure 3:

Matrice des quatre modes de jeu, issu de la thèse *Architectus Ludens : Faire illusion*, David Malaud, 2019. © David Malaud, 2019.

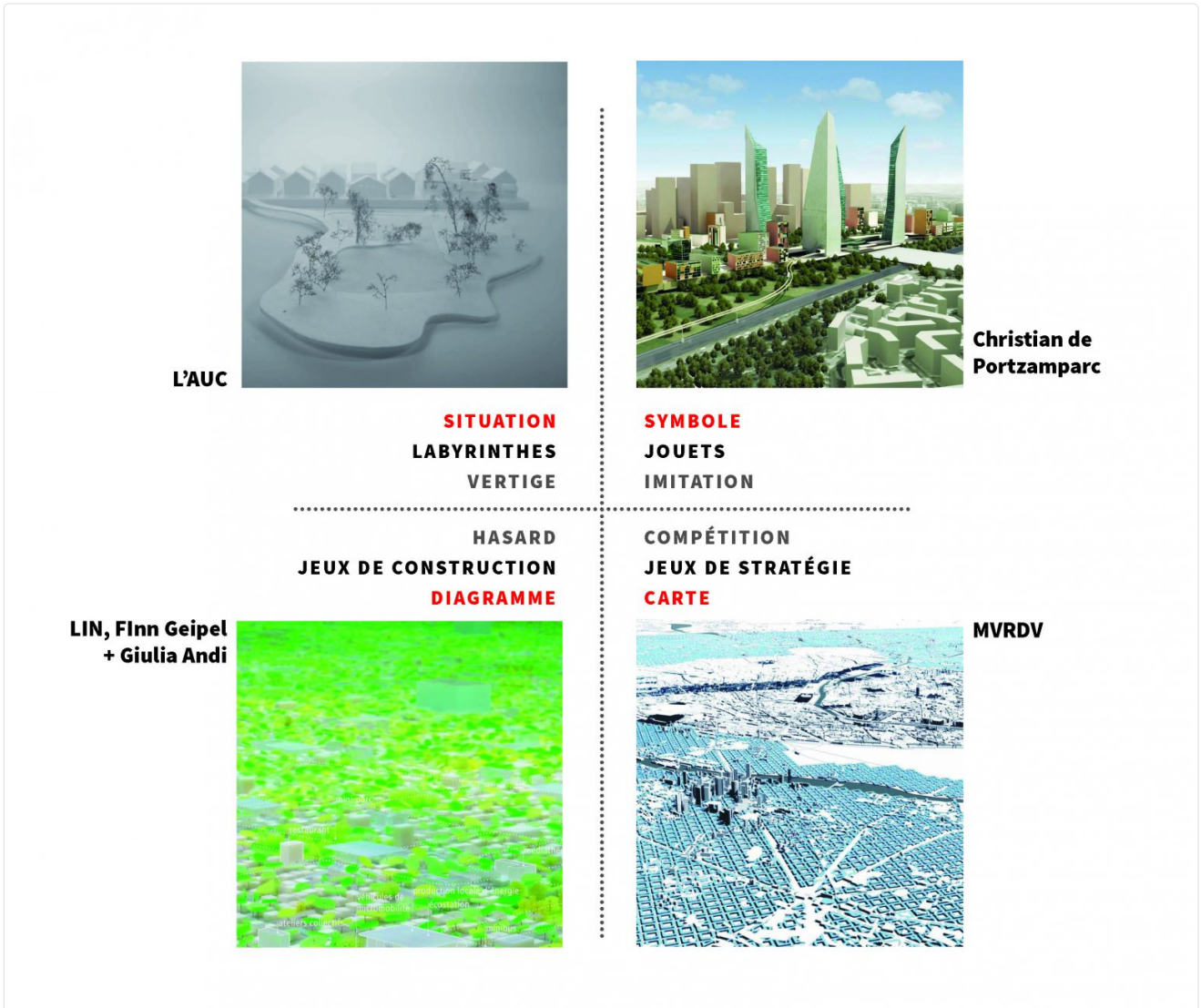


Figure 4:  
 Matrice des quatre modes de jeu, issu de la thèse *Architectus Ludens : Faire illusion*, David Malaud, 2019, appliquée à la CIGP. © David Malaud, 2019.



Figure 5:  
John Tenniel, illustration pour *De l'autre côté du Miroir* de Lewis Carroll, 1871.





Figure 6:  
*Utopiae Insulae figura*, illustration de *L'Utopie* de Thomas More Utopia, 1516.