

positives que l'extraordinaire démission du pouvoir. Nous voulions montrer qu'il y avait de vrais choix architecturaux et qu'il valait la peine d'en débattre. (Mais tu sais à quel blocage on a dû faire face, une grande partie de la presse ayant eu la bouche solidement cousue). Le principal reste que nous avons montré, qu'au centre de Paris, un espace ayant une dimension culturelle était possible, qu'il était possible d'échapper à cette architecture neutre et minable que l'on nous promettait et cela en un lieu aussi important par son histoire, sa



centralité, sa fréquentation. Nous voulions réagir aussi contre cette clandestinité qui caractérise actuellement tous les grands projets urbains.

Nous avons essayé de ne pas trop toucher au terrain en préservant le maximum de surfaces vierges juste traversées par des sentiers qui s'y dessineront naturellement. Le terrain de jeux aura l'allure d'un mini-stade avec son anneau de vitesse peint aux couleurs olympiques et ses vestiaires aux couleurs de l'équipe locale. Il sera entouré partiellement de grillages comme les terrains de cricket des Etats-Unis et les quelques places de parking, qui le bordent seront numérotées avec de gros numéros. Pas de doute, dès l'arrivée, on sentira qu'il s'agit d'un gros jouet qui se moque un peu d'une certaine mystique du sport et de la compétition. A côté de l'anneau de vitesse où les enfants pourront faire du patin à roulettes se trouvera la maison du gardien qui ressemblera à s'y méprendre à la parfaite maison individuelle, du moins telle qu'on la trouve dans le voisinage... avec juste quelques petites notes d'humour en plus : des volets trop larges pour une

### Qu'est-ce que c'est que ce bâtiment qui semble se métamorphoser en forêt ?

Il s'agit de la construction principale qui regroupe une salle polyvalente, une cuisine, un labo-photos, une petite infirmerie et une pièce pour l'administration. Elle se dissimule, en profitant de la dénivellation du terrain, sous un escalier dont on ne parvient pas à deviner où il va, puisqu'il s'enfonce dans des taillis très touffus. D'un côté, il apparaît comme un bâtiment qui se « végétalise » au fur et à mesure qu'il entre dans la forêt, étant constitué par une succession de colonnes : la première étant habillée d'un carter d'aluminium, la dernière étant comme un arbre aux branches tordues. Entre ses deux extrémités, il y aura toute une série d'états intermédiaires : tout le monde le sait, n'est-ce pas, la colonne est partie de l'arbre pour aboutir au poteau actuel ! De l'autre côté, la progression va en sens inverse, c'est-à-dire qu'on commence par une végétation absolument sauvage et que progressivement on arrive au buis parfaitement taillé en boule, progression que suivra aussi le découpage, les vitrages placés derrière.

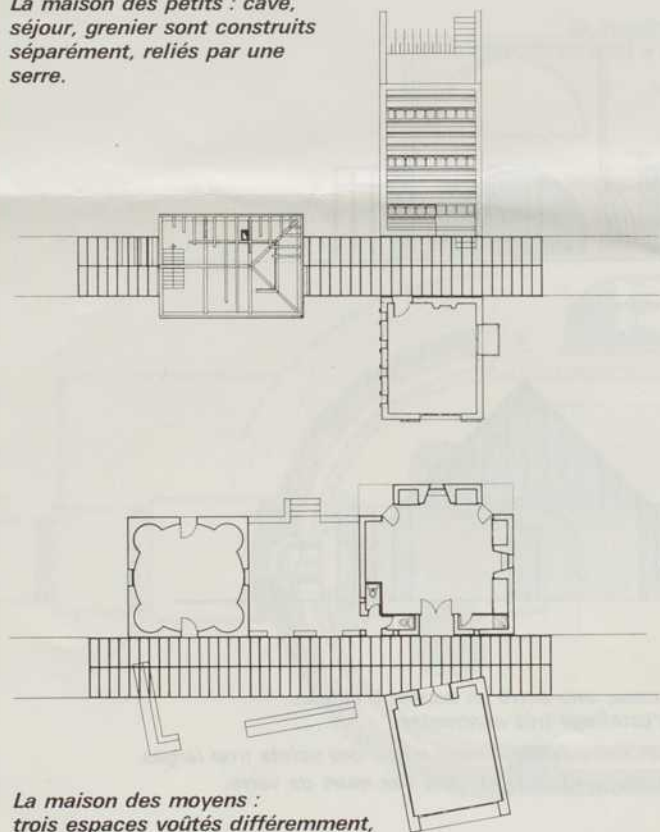
C'est donc un bâtiment évolutif qui se caractérise par des ambiances très variées : la salle polyvalente tout au bord étant noyée dans une végétation sauvage, le préau de l'autre côté étant très dépouillé, très sec, entouré d'une végétation très domestiquée.

### Et le bâtiment des petits ?

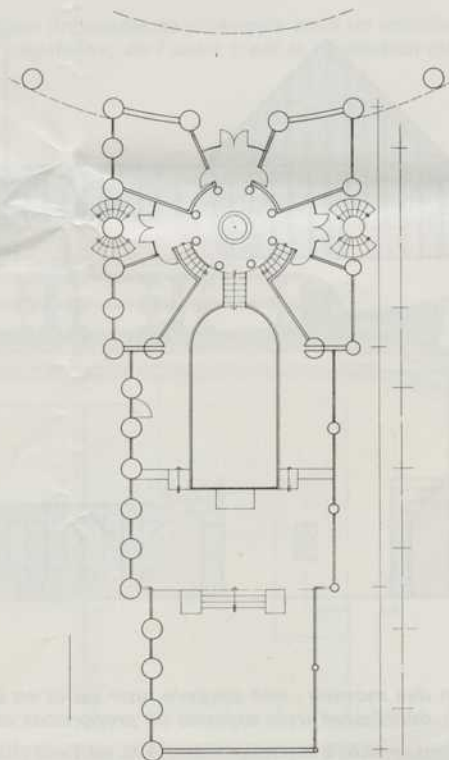
Il est lui basé sur une approche poétique de la maison. En fait, il est directement inspiré de l'approche de Bachelard avec sa cave, son grenier et son séjour traités ici comme des éléments complètement dissociés. Dans la cave éclairée comme il se doit de petits soupiraux en demie-lune, on trouvera quelques bouts de fer rouillés... dans le grenier, il y aura évidemment une malle ; quant au séjour, il aura d'un côté une gigantesque fenêtre de 5 m de haut avec de grands volets et, de l'autre, huit petites fenêtres ayant exactement le même dessin et les mêmes proportions que la grande. Ces trois éléments étant liés par une sorte de serre parfaitement rectiligne. Le bâtiment pour les « moyens » est lui basé sur un jeu de voûtes. Là encore, il se compose en trois éléments basés sur des sensations spatiales très différentes : d'abord une coupole éclairée par un oculus situé en son sommet, puis une voûte en berceau, enfin une voûte en bonnet d'évêque, trois espaces de proportions et d'éclairages très contrastés. Ces bâtiments, au premier abord, semblent très simples, sans histoire et pourtant, ils sont très travaillés et j'espère, plus profonds qu'on pourrait le croire.

## 5 Où il sera question d'un centre de loisirs dont les maisons ont trop de volets, dont les stades se donnent des allures olympiques, dont les constructions ont tendance à se métamorphoser en forêt.

La maison des petits : cave, séjour, grenier sont construits séparément, reliés par une serre.



La maison des moyens : trois espaces voûtés différemment, eux aussi reliés par une serre.



Le pôle principal abrite une salle polyvalente, une cuisine, une infirmerie, un labo photo et une pièce pour l'administration.

Chaque fois que tu projettes un bâtiment, on a l'impression que la disproportion des forces est si grande qu'il ne te reste que la ruse, que ta seule solution est de trouver le point de déséquilibre qui transformera les inconvénients en avantages. Y-a-t-il eu des projets où cela ne soit pas le cas, où tu n'ais pas affronté à un contexte insipide, à des réglementations idiotes, à un programme réduit à ses seules fonctions ?

Oui, cela m'est arrivé, par exemple pour le Centre de loisirs d'Antony. Un projet auquel je tiens beaucoup. Il s'agit de créer sur un terrain actuellement abandonné et plein de taillis, à la limite de Verrières, un parc pour enfants, moitié terrain de jeux, moitié terrain d'aventures, plus quelques petits bâtiments, le premier pour les réunions, le second pour les « petits », le troisième pour les « moyens », un autre pour le gardien, un autre encore pour abriter les vestiaires.

des fenêtres, deux fenêtres curieusement superposées sur une autre façade, un toit en Eternit mais partiellement recouvert de tuiles canal, le garage étant comme une homothétie de la maison, mais avec des murs vitrés de telle sorte qu'on puisse bien voir la voiture qui s'y trouvera et qui, comme chacun le sait, est directement liée à ce genre d'habitat. Voilà pour les deux équipements visibles de la rue.