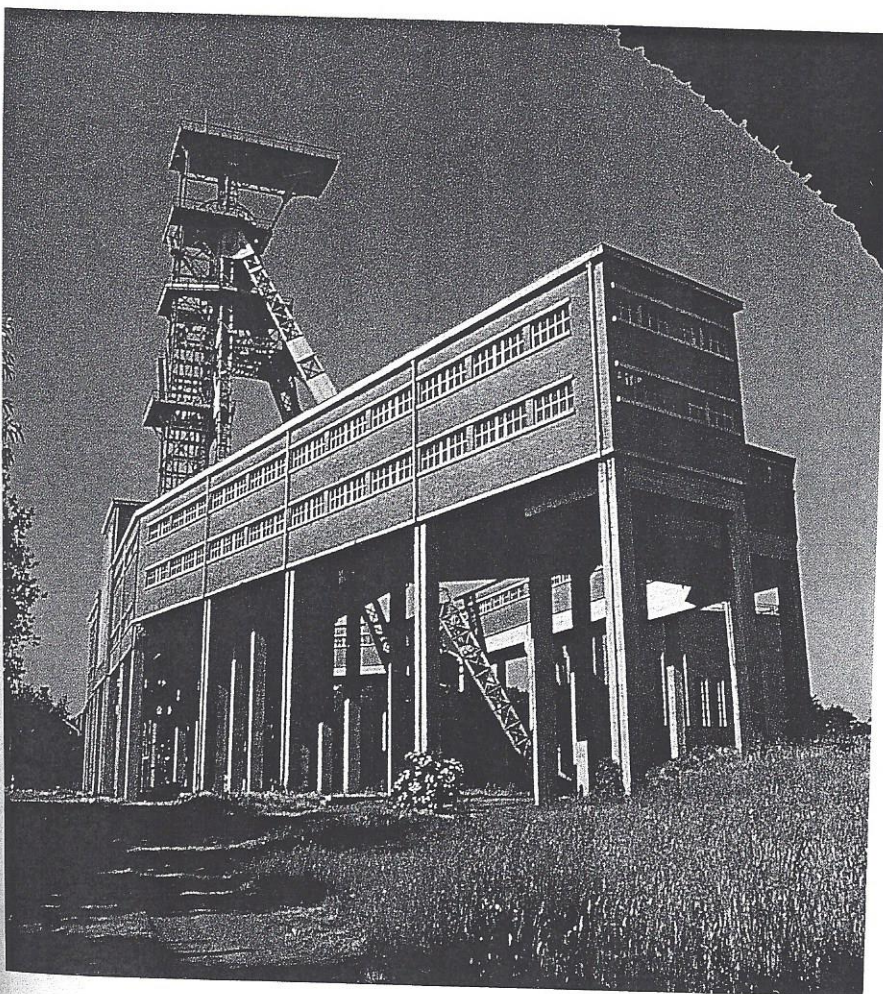
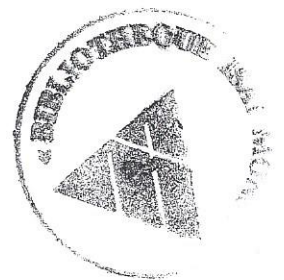


Jean-Marc PROVIDENCE
 Le Crachet /
 Parc d'aventures scientifiques
 Directeur général du projet

PATRIMOINE

Nous ne disposons plus de doctrines, ni de sentences, ni de justifications toutes faites. Signes de présence d'un réel qu'on ne peut plus contourner, et qu'on s'y frotte et qu'on s'y pique. Alors, on essaye de penser, hors logiques courtes, on cherche à comprendre (c'est-à-dire à faire tenir ensemble) et à s'expliquer (c'est-à-dire à ouvrir les plis). On cherche, on frotte, on pique...

Le Parc de l'Aventure scientifique



RACONTER

"L'architecture ne peut plus être la seule quête visuelle du Beau (...). L'architecture doit désormais signifier. Elle doit parler, raconter, interroger (...). Elle doit s'adresser à l'esprit plus qu'à l'oeil, traduire une civilisation vivante plus qu'un héritage. Pour cela, tous les moyens sont bons: le symbole, la référence, la métaphore, le repère, le désir, l'humour, le jeu, l'envie, le plagiat, l'innovation, la tradition, le style. Tous les mots sont permis. S'ils sont utiles au sens donné. S'ils sont compris (...).

Par voie de conséquence, l'architecte est un homme qui dit, qui parle à ceux qui vont voir l'espace qu'il définit. (...) Seules la conscience du contexte, la connaissance du milieu dans lequel il construit peuvent lui permettre de trouver un sens réel. Connaissance physique, historique de ce milieu, conscience des possibilités d'évolution durant l'espérance de vie du bâtiment projeté, connaissance humaine, comment le milieu est ressenti par ceux qui le vivent, comment est attendu le bâtiment à créer, s'il y a adéquation entre le programme et sa vocation sociale?

Recueillir les informations, vérifier les hypothèses pour orienter les choix, c'est une condition nécessaire pour créer une architecture. Elle est loin d'être suffisante. Intégrer les données n'implique pas trouver la solution. Refuser de les intégrer implique refuser d'y répondre. C'est dans ce dialogue préalable que l'architecte a le plus de chance de trouver UN SENS SOCIAL, UN SENS COMMUN à ce qu'il va édifier."¹

PARLER, ÉCOUTER

Nous avons parlé avec Jean NOUVEL, nous nous sommes écoutés, ce qui est déjà une façon de s'entendre.

Nous n'avons pas réfléchi avec seulement le programme muséographique mais avec un récit. Un récit qui véhicule des images comme un scénario. Nous avons écrit un scénario en cinq séquences: le Jardin des Aventures, le Grenier des Histoires, la Rue des Enfants, le Pavillon et le Hangar à expositions, le Chapiteau des Images. Nous avons bâti une histoire, dessiné les acteurs muséographiques, imaginé des ambiances et des mises en scène.

"On a besoin d'images mentales pour produire l'image architecturale. Les images produisent l'architecture, elles sont le matériau premier de l'architecture, de manière non métaphorique mais constitutive."²

"Tourner des films pour moi cela veut dire d'abord et avant tout raconter une histoire. Cette histoire peut être invraisemblable mais elle ne doit jamais être banale."

REGARDER

Nous avons regardé aussi. Nous avons vu "cette proximité" entre le patrimoine industriel minier (cette vie du dessous) et les prés, les vaches, et le champ de maïs, les corons, la maison du garde-barrière, le bourg (toute cette vie du dessus).

Nous avons senti cette tension entre la modernité d'un projet à inscrire ici et

une histoire et une géographie déjà inscrites là. Nous avons cherché "l'attraction" entre les deux pôles.

ENTENDRE

Nous avons entendu les gens d'ici dire leur volonté de ne pas subir, de ne pas sombrer, de renouer avec un passé industriel de courage et d'innovations techniques, de se projeter dans l'avenir sans s'encombrer de nostalgies inutiles, en gardant une mémoire riche de signes. Riche de vie, de sociabilité sauvegardée; riche d'une mémoire vivante.

Nous avons traduit: il ne faut pas ressasser l'histoire mais s'en servir. Il faut savoir mêler l'ancien et le nouveau, le familier et l'étrange, fût-ce par un infime décalage, sans jamais atteindre à l'incongru, à l'ésotérique et à l'étranger. Il faut construire des situations aux combinaisons nombreuses; il faut inventer une nouvelle histoire, accumuler des preuves, établir des connections.

JOUER

Que chacun puisse choisir une porte qui ouvre sur un savoir jusqu'alors dérobé. Que chacun puisse relier les connaissances jusqu'alors cachées derrière les frontières scolaires ou enterrées dans les champs clos des spécialisations universitaires. Que chacun puisse regarder le monde, en le décryptant tel qu'il le vit au quotidien et non pas tel qu'il est parlé par ceux qui ont déjà la parole.

RÊVER

Il ne faut jamais oublier que raconter n'importe quoi à quelqu'un c'est le transformer en n'importe qui. Il faut respecter les publics et les traiter avec attention et passion pour espérer en retour leur attention et pouvoir penser les passionner.

"Dans le désert informe, dans l'éternité boursouflée de l'ennui, l'AVENTURE oppose à la durée totale du sérieux le principe de l'instant."⁴ Le temps de la

Un parc vivant
et ouvert;
multiple et divers...
pour aujourd'hui
et pour demain.

visite est celui d'un moment, un moment de plaisir et de surprise, une aventure à partager.

"Copernic, Bruno, Kepler et surtout Galilée quand ils repoussent les limites de l'univers, renvoient l'homme à l'humilité de sa position, lui qui se croyait le centre de la création, mais ils accèdent également la jubilation d'avoir à portée de mains un monde inépuisable à explorer."⁵

Ce serait ça l'aventure, une invitation à explorer les mondes cachés, les mondes voilés, les mondes sans réalité ou les mondes si nus qu'ils n'ont pas de réalité non plus. Ce serait ça le Parc d'aventures scientifiques.

OUVRIER

Un parc "public", ouvert à tous donc, qui parte de la science et de la technique pour aider à comprendre les mutations

de la société. Un parc vivant et ouvert; multiple et divers... pour aujourd'hui et pour demain.

DONNER

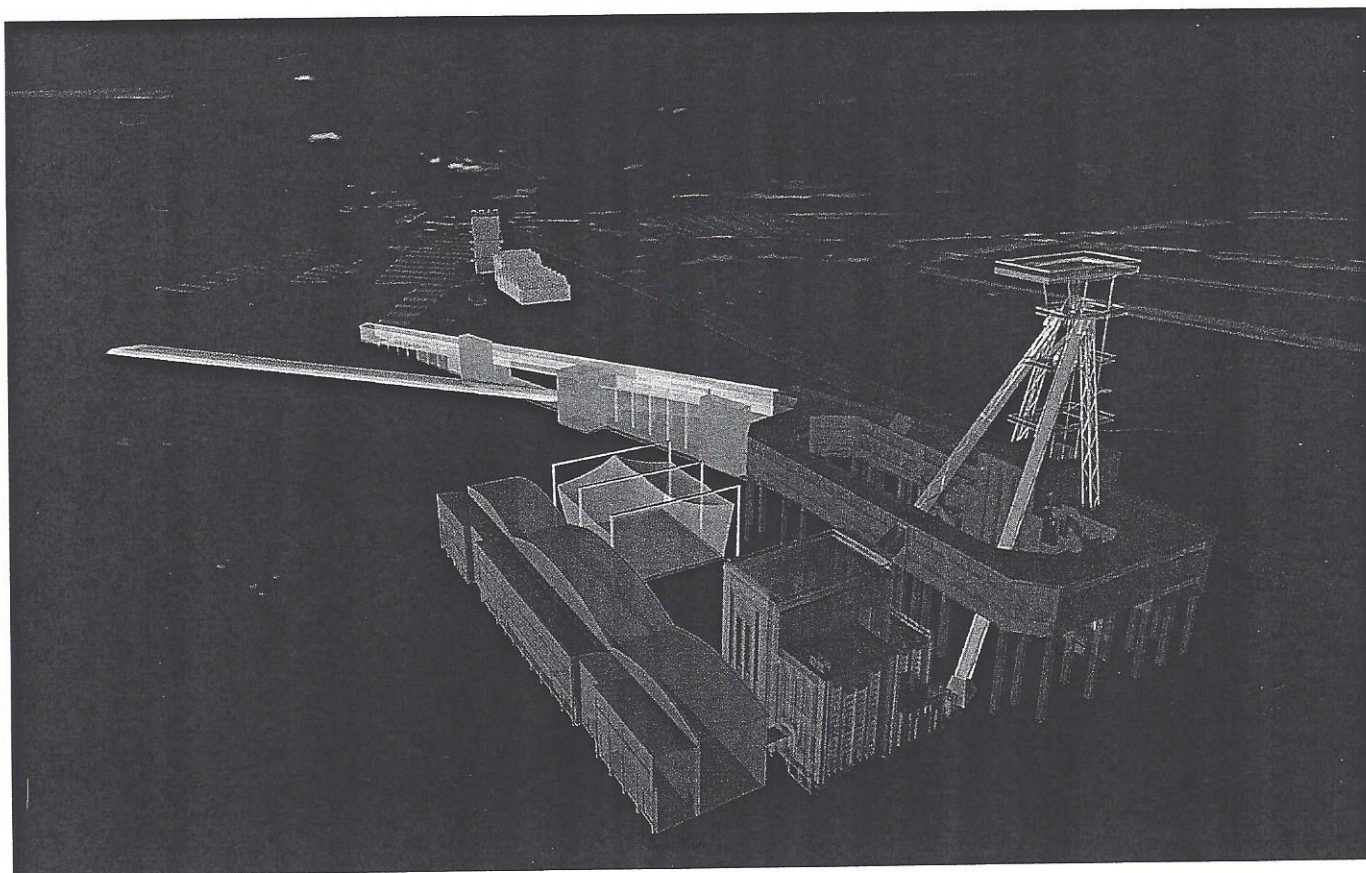
"Le géomètre passe presque toute sa vie les yeux fermés"⁶, et le citoyen? Il faut offrir au citoyen visiteur des questions et des réponses, il faut donner à voir pour donner à penser... "Toute pensée qui se limiterait à l'objet à construire est aujourd'hui caduque."

Un projet, un bâtiment, un musée sont essentiels tout simplement parce qu'ils font du sens: du sens où ils sont et du sens dans la tête."⁷ Nous n'avons pas d'autres moyens de connaître que le concept et l'intuition. L'intuition, c'est "le filtre de l'espace et du temps", le concept aide à fixer, à stabiliser l'intuition. Kant dit: "Un concept sans intuition est vide et l'intuition sans concept est aveugle."



Projet architectural du nouveau "Parc d'aventures scientifiques" :
rose : Ascenseur panoramique
rouge : Grenier des Histoires
mauve : Pavillon des expositions
bleu ciel : Chapiteau des images
bleu foncé : Hangar à expositions
jaune : Passerelle
vert foncé : Camp de base
vert clair : Piste de vitesse
brun clair : Observatoires
orange : Rue des Enfants
anthracite : Jardin des Aventures.

© Image 3D de Base - Imagique.



TRAVAILLER

Nous avons travaillé ensemble, architectes et muséographes, pour donner de l'épaisseur au concept en gardant l'intuition initiale. Nous avons creusé l'idée du FROTTEMENT et du LIEN:

- Présent / Passé / Futur,
- Patrimoine / modernité,
- Sciences / Techniques / Sociétés,
Urbain / Industriel/ Rural,
- Publics: Enfants / Jeunes / Adultes / Anciens...
- Avertis / Touristes / Promeneurs / Curieux...

Celle de la PASSERELLE réinstallée qui installe le trait d'union qui fait la ligne force du projet. Celle des CONNEXIONS qui permettent les choix multiples et les visites plurielles. Celle du territoire ouvert, du Parc sans mur avec sa tour, avec sa montagne et tous ses chemins à parcourir pour y regarder de plus près, pour jouer et pour trouver.

TROUVER

Celle de ces démonstrations pour les enfants (revue avec la Cité des Sciences et de l'Industrie - La Villette) pour les inciter à s'approprier ce qu'il peut y avoir d'émancipateur dans le jeu des connaissances.

Celle de ces mises en action des sciences et des techniques, de mises en pratique, de mises en images, de mise en scène, de mis en mots... pour que chacun ait envie de comprendre.

Celle d'un gai savoir, un savoir citoyen qui ne s'enseigne pas mais qui se vit parce qu'il part du vécu et de ses questions pour aller à demain avec ses peurs et aussi tous ses espoirs.

"Si la culture ne sert qu'aux dimanches de la vie, à faire la queue dans les musées ou applaudir aux concerts, je la laisse volontiers à tous les snobismes."⁸ Non, ce qu'il nous faut c'est agiter aujourd'hui les questions qui se posent autour et à cause des sciences, c'est tenter un travail d'éducation pour tous. Une éducation entendue comme étant le fait de penser et d'agir librement. ■

Notes

¹ Jean NOUVEL, dans *Les Cahiers de la recherche architecturale "Doctrines et Incertitudes"*, n° 6-7, 1980.

² Paul VIRILIO, dans *Jean Nouvel* de Patrice GOVRET, éd. IFA Electra Moniteur, 1987.

³ HITCHCOCK Alfred, cité par TRUFFAUT François dans *Les Cahiers du cinéma*, n° 24/25, 1973.

⁴ JANKELEVITCH Wladimir, dans *L'aventure, l'ennui, le sérieux*, éd. Aubier, 1963.

⁵ LEBRETON David, dans *L'aventure*, éd. Autrement, 1994.

⁶ VERNE Jules, dans *Michel Strogoff*.

⁷ TONKA Hubert, dans *Le Bateau ivre - Cartier 261, Bld Raspail à Paris de Jean Nouvel*, de H. TONKA et J.-M. SENS, éd. Sens et Tonka, 1994.

⁸ SERRES Michel, dans *Eclaircissements*, éd. F. Bourrin, 1992.