

ACCUEIL

François CHASLIN, producteur de l'émission « METROPOLITAINS » à France-Culture

Nous allons d'abord être accueillis par Joël-Guy Batteux, Maire de Saint-Nazaire, puis par Claude Naud Président du CAUE et Conseiller général.

Joël-Guy BATTEUX

Maire de SAINT-NAZAIRE

Mesdames et Messieurs bonjour.

Je voudrais tout d'abord vous dire la satisfaction que nous éprouvons par le fait que vous ayez choisi de tenir vos rencontres à Saint-Nazaire. C'est en quelque sorte pour nous la reconnaissance à la fois de la qualité de l'urbanisme et de l'architecture de la ville, et des efforts que nous continuons de produire dans ce sens-là. Effectivement, je me souviens qu'il y a 25 ou 30 ans bien peu de personnes considéraient la qualité de l'architecture et de l'urbanisme de Saint-Nazaire. Elle était tellement différente, comme les autres villes de la Reconstruction, des villes traditionnelles, des villes historiques, que l'on était un peu déboussolé pour y retrouver des valeurs que l'on ne connaissait pas auparavant.

En fait, nous nous sommes assez rapidement penchés sur le problème parce qu'il était de l'intérêt de la ville de valoriser cette architecture qui, apparemment, était pauvre. Puis nous avons fait travailler une équipe de Brestois, pour justement essayer de faire ressortir les traits principaux de cette architecture, de manière soit à les accentuer sur certains plans, soit à les atténuer sur d'autres, et nous nous sommes rendus compte que c'était de l'architecture.

D'abord l'architecture du béton, c'était une nouvelle technologie dont les architectes ont profité, quelquefois abusé, et qui permettait notamment de faire des fenêtres plus larges que hautes. Et on nous a dit que le principal trait de l'architecture de la Reconstruction est que les architectes se sont amusés à utiliser et à éprouver cette nouvelle technique du béton et à faire des encorbellements, des porte-à-faux plus grands les uns que les autres, et c'est ce qui a fini par faire le caractère de cette architecture qu'ensuite nous avons un peu accentué, en recommandant à ceux qui faisaient des ravalements de façades, par exemple, de souligner justement ces éléments caractéristiques de l'architecture de la Reconstruction. Et si vous vous promenez en ville, vous verrez que c'est, dans bien des cas, une belle réussite puisque, ce que nous n'avions pas très bien perçu d'entrée de jeu,

on le perçoit nettement mieux, pour peu que nous soulignons un peu les reliefs de nos façades, de manière discrète, simplement avec des dégradés de couleurs et cela fonctionne très bien. D'ailleurs les nazairiens y prennent goût.

Je vais vous tenir un petit discours que certains ont déjà entendu mille fois. Nous avons fabriqué notre propre théorie de la ville ici, parce que nous avons hérité, dans les années 80, d'une ville dont on pensait que la raison d'être était la construction navale. Et à un moment où on nous annonçait presque la fin de cette activité, nous nous sommes dit : s'il n'y a plus de construction navale à Saint-Nazaire, Saint-Nazaire cela sert à quoi ? C'était une question existentielle grave.

Nous avons quand même deviné rapidement que Saint-Nazaire, ce n'était pas la construction navale à l'origine : à l'origine c'était un port. La ville est née du fait que le Second Empire avait décidé d'y faire un port et c'est à partir du port que se sont agglutinées des activités industrielles, puis une ville. Mais à ce moment-là, contrairement à une idée très répandue dans les années 80 qui disait que c'était le développement économique qui faisait la ville, nous avons proposé le contraire, et nous avons constaté plutôt le contraire : c'est la ville qui construit le développement économique. C'est la ville qui est à l'origine de toutes les cultures, pratiquement. Et d'ailleurs, la plupart des grandes civilisations sont aujourd'hui caractérisées par leurs villes. Nous pensons Alexandrie, Rome, Athènes, Tokyo, Pékin, toutes les grandes civilisations se caractérisent par des villes particulières. Donc nous nous sommes dit qu'il ne fallait pas faire une ville pour l'industrie, mais qu'il fallait faire une ville pour la ville, et pour le plaisir.

Car la ville est le lieu, bien sûr, de la rencontre et de l'échange, mais préalablement, et j'insiste parce que c'est une idée qui est peu répandue bien que je commence à l'entendre ici ou là, avant qu'il n'y ait l'échange sur le forum ou à l'agora, il faut qu'il y ait représentation. La ville est d'abord et avant tout un lieu de représentation, le lieu de toutes les représentations. D'ailleurs, ne disait-on pas autrefois des bourgeois qu'ils avaient « pignon sur rue » ? « Pignon sur rue » veut bien dire que nous avons une devanture, nous savons qui nous sommes, nous sommes repérés. Je pense qu'aujourd'hui l'exclusion de la ville, c'est pour une bonne partie l'exclusion de la représentation dans la ville, ce qui ne justifie pas mais qui peut expliquer des manifestations violentes spectaculaires, justement de la part d'une partie de la population, et des jeunes en particulier qui, n'étant pas représentés, se font représenter, se rappellent à notre mémoire par des actions souvent tout à fait regrettables.

La ville est donc un théâtre dans lequel les citoyens sont alternativement acteurs, spectateurs et même scénaristes. Au moment des élections, ce sont eux qui choisissent le scénario d'évolution qui leur est proposé par les équipes candidates. Puis ensuite nous sommes acteurs et spectateurs. Quand nous nous asseyons à la terrasse d'un bistrot, c'est un peu pour regarder les autres, voir comment ils sont mis, comment ils se tiennent, soit pour leur ressembler, soit pour être différents, et une fois que nous avons choisi notre style, nous défilons chacun notre tour devant les bistrots pour nous montrer aux spectateurs qui sont assis aux terrasses.

La ville doit donc être conçue comme un lieu de représentation, et même le lieu de sa propre représentation. La ville a besoin de sa propre représentation. La preuve en est, souvenez-vous au moment de l'an 2000, dans les manifestations que les grandes villes ont essayé de promouvoir dans le monde entier à coup de grandes dépenses pour se singulariser, se représenter, se rappeler. Alors on parle de l'image des villes, et l'image des villes est la représentation des villes. C'est quelque chose qui n'est pas mince, il faut que les acteurs, spectateurs, scénaristes de la ville soient conscients du théâtre dans lequel ils jouent et qu'ils participent à son évolution. C'est une thèse assez rustique, mais je n'ai pas, jusqu'à présent, trouvé d'antithèse probante.

Nous avons la chance, depuis longtemps, de nous intéresser à l'architecture puisque dès lors que

l'on dit qu'il s'agit d'un théâtre, c'est un lieu de représentation : naturellement les architectes et les urbanistes ont un rôle déterminant dans la fabrication, l'évolution de ce lieu de représentation. Nous avons la chance de travailler avec de grandes équipes ; je ne suis pas certain qu'il y ait beaucoup de villes de notre taille qui finissent par intéresser des architectes qui généralement travaillent dans des grandes métropoles européennes, ou même mondiales, tels que Manuel De Sola, Reichen qui nous a dessiné le magnifique Ruban Bleu, cet espace commercial que nous construisons à la place de la Maison du Peuple, le chantier est juste à côté. Si vous vous renseignez, vous verrez qu'il nous a fait un projet d'une très grande intelligence, à la fois une galerie marchande mais en même temps totalement perméable, transparente et ouverte sur la ville. Dans l'Alvéole 14 de la base sous-marine, juste en face, il y a un chantier très discret : c'est Finn Geipel, un architecte berlinois que nous ne connaissions pas, qui là aussi nous fait un projet d'une très grande intelligence, d'un grand raffinement et d'une grande sensibilité dans un cadre de la plus grande brutalité.

Voilà, je souhaite que vos réflexions continuent d'enrichir les expériences, les réflexions des uns et des autres, et vous permettent aux uns et aux autres, le moment venu, d'apporter votre pierre au développement de Saint-Nazaire. Merci en tout cas d'être venus parmi nous.