

CULTUR' CAFE - Mercredi 20 novembre

«Les bâtisseurs de l'imaginaire ou quand l'art s'empare de l'architecture»

Résumé d'une intervention probable, Dr. Catherine Elsen.

Dans les sociétés traditionnelles, où les objets façonnés par l'humain étaient conçus, fabriqués et utilisés par la même personne, l'expérience et l'évaluation de cette utilisation pouvaient immédiatement être réinjectées dans la conception et la fabrication de l'objet [1]. La révolution industrielle introduit une distance nouvelle entre le designer, l'architecte (la personne qui conçoit), le fabricant (la personne qui produit) et l'utilisateur (la personne qui vit, touche, expérimente, subit). La boucle directe entre l'imagination, la mise en oeuvre et le vécu sensoriel et «expérientiel» est donc interrompue.

En architecture également, cette distance et cette interruption sont flagrantes: dans le cas de bâtiments de plus grande envergure surtout, souvent sélectionnés sur base d'appels d'offre ou de concours, la maîtrise d'ouvrage et d'oeuvre coïncident rarement et l'utilisateur final de l'espace (qu'il soit un hôpital, une crèche ou encore un éco-quartier) n'est pas ou plus suffisamment intégré au processus de conception. Cet habitant, ce visiteur, ce patient ne parvient plus à faire entendre sa voix: que l'on parle d'architecture avec un grand «A» ou de plus petites compétitions locales, ce sont trop souvent des architectes auto-déclarés «experts» qui sont chargés d'évaluer, sur papier, les projets de leurs pairs et de sélectionner le lauréat.

Dans une réflexion de 2012, Ann Heylighen et Matteo Bianchin s'interrogent précisément à ce sujet: si l'on considère que l'espace architectural est avant toute chose au service de celui qui va le vivre, n'est-ce pas cet «utilisateur final» qui devrait être au coeur de toutes les considérations ? Ne devrait-il pas lui-même être partie prenante durant l'évaluation du projet ? Et, considérant les projets pilote qui intègrent effectivement cet utilisateur final (ce que l'on appelle de la co-conception ou conception participative), peut-on en dire qu'il s'agit forcément d'une «meilleure architecture» ? Les auteurs suggèrent que la solution se trouve à l'entre deux: l'architecture «inclusive», telle qu'ils la dénomment, peut effectivement se dire «qualitative» à condition qu'elle soit perçue comme telle à la fois par la communauté de professionnels (les architectes) et à la fois par la communauté représentative d'utilisateurs finaux [2].

Marcel Schmitz ouvre une nouvelle brèche dans ce débat: il ré-instaure la boucle directe entre l'imaginaire, la réalisation et le vécu. Sans hésiter, il s'empare des outils d'expression de l'architecte (la représentation graphique, la maquette) et crée sa propre ville. Fran-Disco est le subtil mélange de ses expériences passées (des souvenirs qu'il en garde), de son vécu sensoriel, de ses espoirs, de ses fantasmes et de ses passions. En ajoutant chaque pièce du puzzle, il ne s'impose pas seulement comme évaluateur des mondes qui l'entourent, mais aussi comme créateur. Il ébranle les certitudes du «beau» et du «fonctionnel» architectural: il nous suggère, à nous tous concepteurs, architectes, utilisateurs, de nous repositionner vis-à-vis des espaces qui nous entourent.

Sa sensibilité toute particulière démontre la possibilité d'une architecture conçue, testée et approuvée par des «utilisateurs experts»: ceux-là qui, en combinant leur diversité et leur créativité, garantissent à l'espace qui nous entoure des qualités multi-sensorielles et «multi-expérientielles» inégalées.

Sources:

1. Jones, J. C. (1970). *Design methods: Seeds of human futures*. Chichester: John Wiley.
2. Heylighen, A., & Bianchin, M. (2012). How does inclusive design relate to good design ? Designing as a deliberative enterprise. *Design Studies*, 34, 93-110.